

Universidad De San Carlos de Guatemala  
Facultad de Ingeniería  
Escuela de Ciencias y Sistemas

Lenguajes Formales y de Programación  
Sección “B-”



Saúl Alfredo Barbero Contreras

Carné: 201809935

# Objetivos

## General

Proporcionar una guía del uso de la aplicación al usuario, así como mostrarle el correcto funcionamiento de esta.

## Específicos

- Que el usuario pueda procesar imágenes mediante un archivo de texto plano.
- Generar un archivo HTML de la imagen procesada.

# Introducción

La aplicación tiene finalidad que el usuario pueda generar imágenes en pixel art a través de un archivo de entrada, así mismo aplicar filtros a las imágenes.

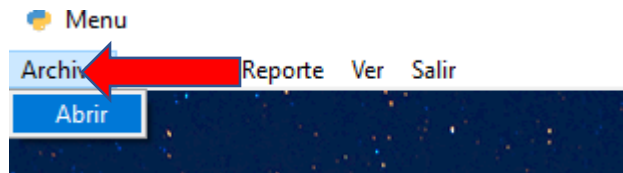
El manual de usuario le ayudara a usted en el uso de esta aplicación. Así poder sacar el máximo provecho y utilidad de esta.

# Descripción de la Aplicación

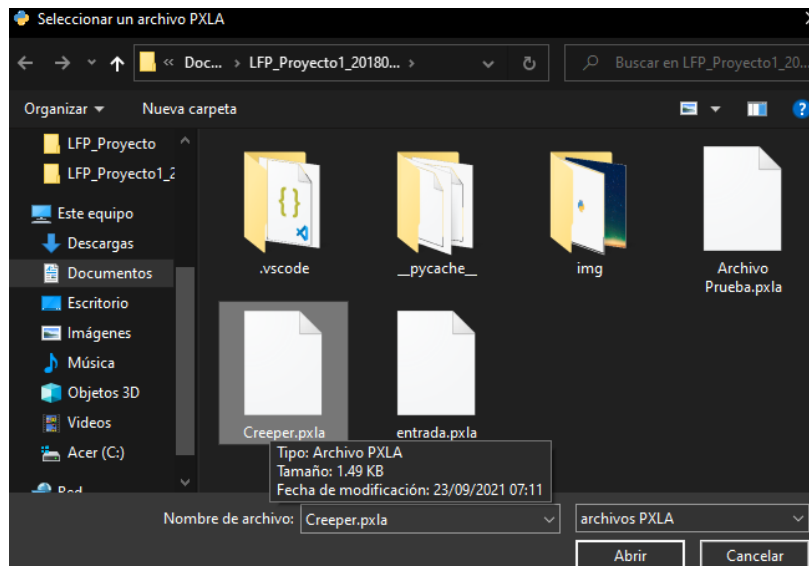
## Cargar archivo

Esta opción le permitirá escoger un archivo que tenga extensión .pxla dentro de sus archivos por medio de una ventana emergente que desplegara el sistema.

- 



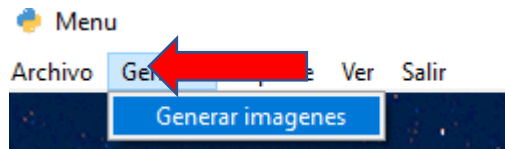
- 



## Generar

En esta opción podrá generar las imágenes antes cargadas.

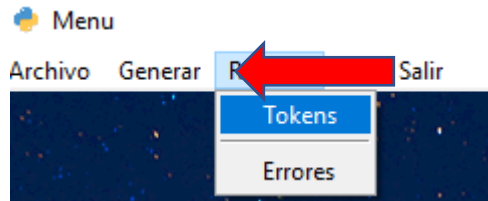
- 



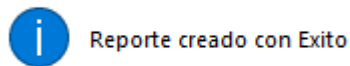
## Exportar reporte

Esta opción le permitirá crear un archivo html sobre los tokens reconocidos por la aplicación o los errores de esta.

- 



- El reporte será creado con éxito



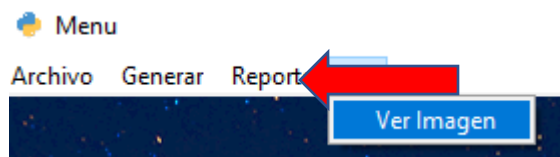
Aceptar

TABLA DE TOKENS				
#	Token	Lexema	Fila	Columna
0	PR.ID	TITULO	1	5
1	PR.SYMBOL	=	1	5
2	PR.CADENA	"Creeper"	1	12
3	PR.SYMBOL	;	1	12
4	PR.ID	ANCHO	2	4
5	PR.SYMBOL	=	2	4
6	PR.NUM	560	2	6
7	PR.SYMBOL	;	2	6
8	PR.ID	ALTO	3	3
9	PR.SYMBOL	-	3	3

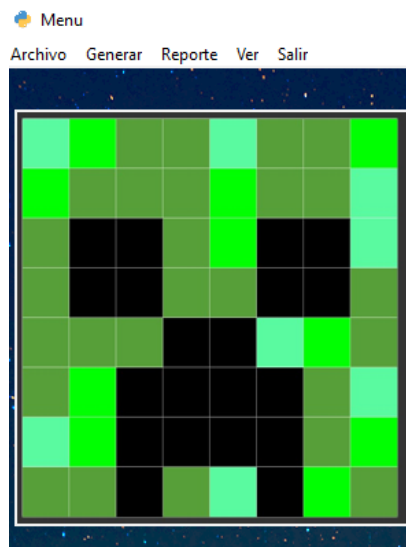
## Ver Imágenes

Aquí podrá visualizar las imágenes generadas por la aplicación.

- 



- 



## Salir

Esta opción le permite finalizar la ejecución de la aplicación.

- 



- 

