Manual tecnico

Interfaz gráfica: mediante la herramienta drag and drop de netbeans se extiende un jframe y se le agregan todos los botones y funciones, debido a la naturaleza del código extendido en la interfaz grafica y su poca relevancia con el resto de la funcionalidad del proyecto se mostarara de una manera muy breve:

```
94
                     String content = "
₩
170
                         Scanner input = new Scanner (xource: file_current);
175
                      catch (Exception ex) {
                          ex.printStackTrace();
₩
184
            private void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
```

Lexer y parser: la herramienta a utilizar para reconocimiento de caracteres y tokens es el lexer denominado jflex de java, aquí se establecen las expresiones regulares y como entran el juego en el resto del proyecto

```
llaveA="("|"{"
llaveC=")"|"}"
CONJ="CONJ"
dbPto=":"
flecha="->"
ptoComa=";"
mayus=[A-Z]
porcentaje="%"
signos=[\ -/:-@\ [-`{-}]
virgulilla="~"
coma=","
disyuncion="|"
estrella="*"
cerrPositiva="+"
caracter="\""({minus}|{mayus}|{nums}|{signos})"\""
input=[^\"\n\r]
cadena="\""({input})+"\""
espacioBlanco=[\ \r\t]+
finDeLinea=[\r\n]
```

Se imprime cada coincidencia encontrada para poder ser mostrada en consola como parte del reporte de tokens

JCUP: aquí si establecen las producciones y gramática, trabaja en conjunto con jflex para poder utilizar los tokens validados y poder empezar el árbol binario.

```
start with programa;

programa ::= llaveA segmentoA_varios llaveC;

segmentoA_varios::= segmentoA_varios segmentoA | segmentoA;

segmentoA::= CONJ dbpto ID flecha notacion ptoComa|CONJ dbPto ID flecha notacionA ptoComa|

ID flecha exReg:a ptoComa (:

arboles.add(new Automata((Nodo_binario) a));

;;;

notacion::= minus virgulilla minus |mayus virgulilla mayus |

| nums virgulilla nums | signos virgulilla signos;

notacionA::=notacionA coma notacionB | notacionB;

notacionB::=signos|nums|minus|mayus;

exReg::= concatenacion:a exReg:b exReg:c(:

Nodo_binario padre = new Nodo_binario(a);

padre.hijo_izq = (Nodo_binario) b;

padre.hijo_ider = (Nodo_binario) c;

RESULT = padre;

| disyuncion:a exReg:b exReg:c (:

Nodo_binario padre = new Nodo_binario(a);

padre.hijo_izq = (Nodo_binario) b;

padre.hijo_ider = (Nodo_binario) b;

RESULT = padre;

; |

| estrella:a exReg:b(:

Nodo_binario padre = new Nodo_binario(a);

padre.hijo_der = (Nodo_binario) b;

RESULT = padre;

; |

| estrella:a exReg:b(:

Nodo_binario padre = new Nodo_binario(a);

padre.hijo_der = (Nodo_binario) b;

RESULT = padre;

; |

| cerrPositiva:a exReg:b(:

Nodo_binario padre = new Nodo_binario(a);

Nodo_binario padre = new Nodo_binario(a);
```

Automata: esta clase contiene la generación del metodo del árbol y el metodo de Thompson, dichos metodos utilizan funciones recursivas para poder generar sus outputs esperados.

Metodo de thomspon: