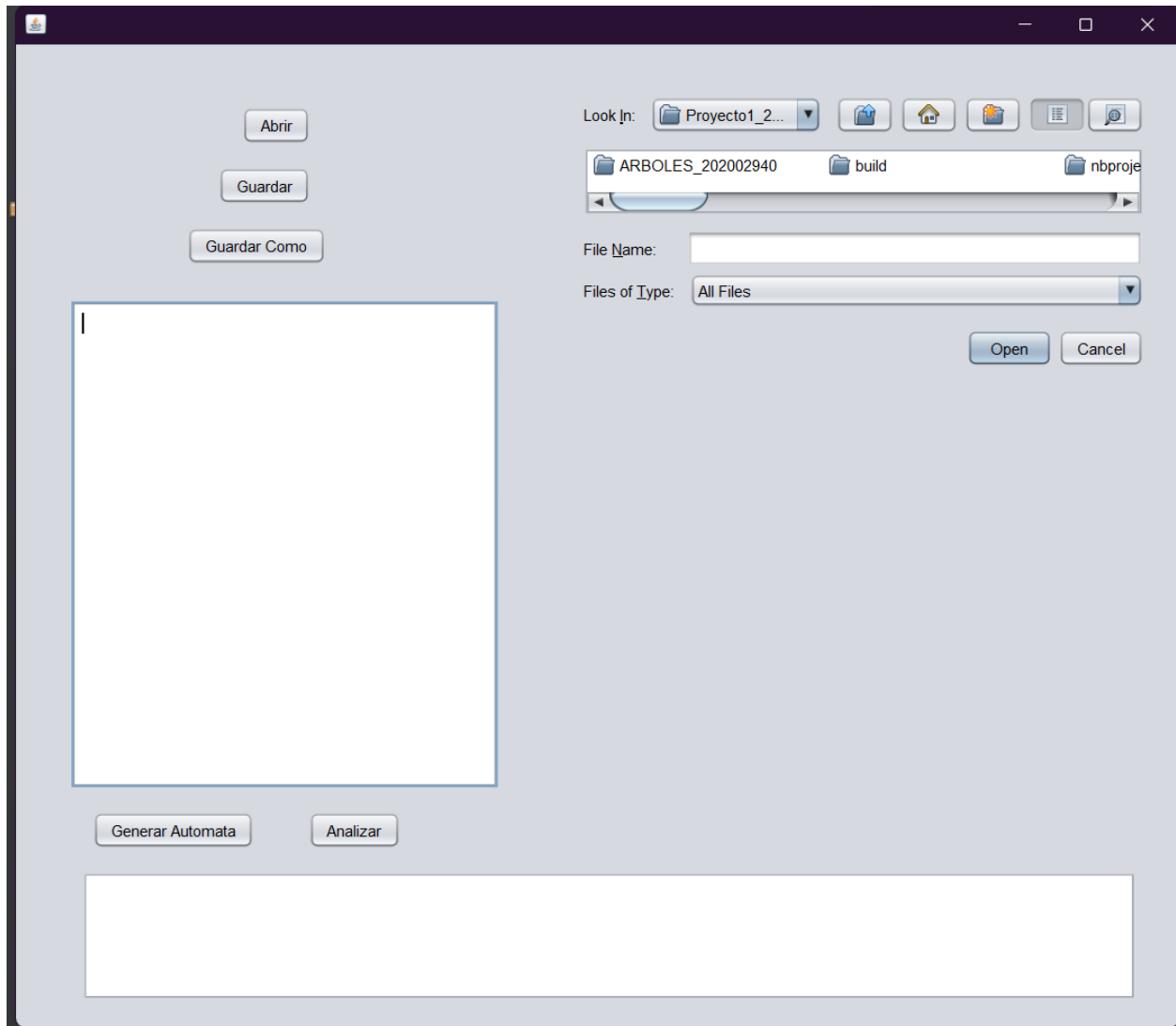


202002940

Sebastian Edgardo Godoy Salvatierra

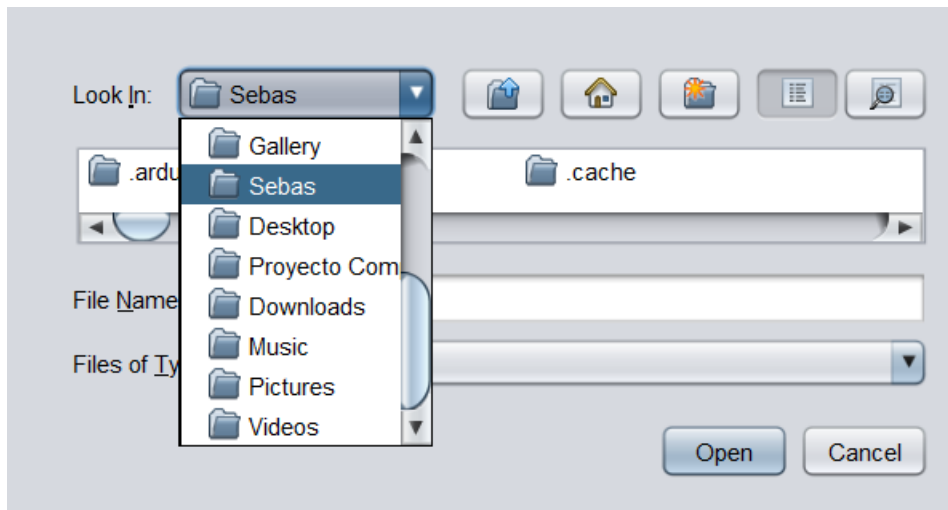
Manual de Usuario

Interfaz grafica



La interfaz grafica tiene un apartado para ingresar código (similar a como lo haría una terminal) y botones para analizar y generar autómatas, aunque todo el proceso se realiza con el botón de analizar.

El proyecto también cuenta con un file chooser para cargar archivos



Ejemplo de Thompson siendo creado para su implementación con graphviz (el output es mostrado en la terminal de la maquina virtual de Java)

