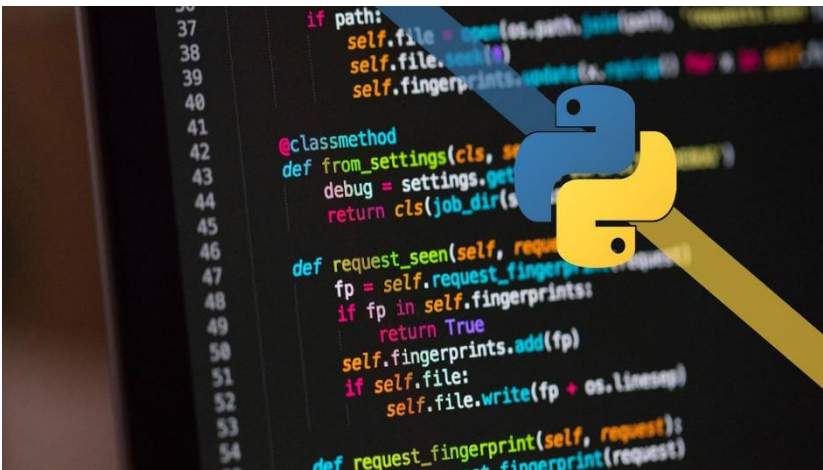


Proyecto 1

(Manual De Usuario)



Objetivo del sistema.

En este manual será descrito de forma practica el funcionamiento del programa solicitado en el proyecto 1 del laboratorio de lenguajes formales de la programación. Se dará a conocer los aspectos más importantes para el uso del programa, mostrando sus características y el uso de cada una de ellas.

Requisitos mínimos del sistema.

Procesador: Desde un core i3 de 6ta en adelante

RAM: 1 gb

Espacio en disco: 500 gb

Sistema Operativo: Windos 7 en adelante

Resolución gráfica: Gráficos básicos.

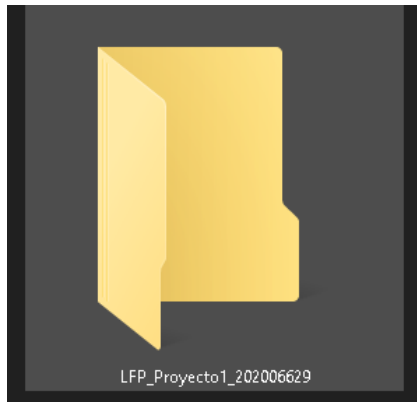
Navegador de Internet: Cualquiera.

Herramientas: Tener instalada algún editor de texto, como VS Code.

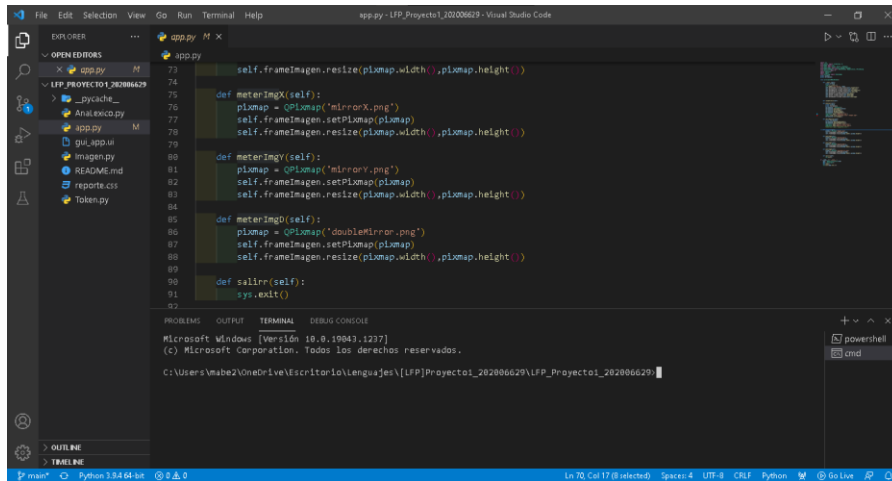
- Debe tenerse alguna conexión a internet y un navegador obligatorio para poder abrir un html.

Flujo del sistema.

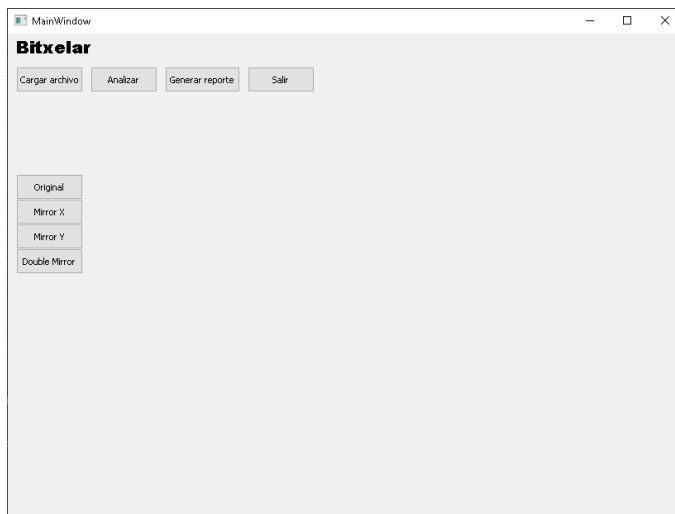
1. Tener la carpeta del archivo en tu computadora.



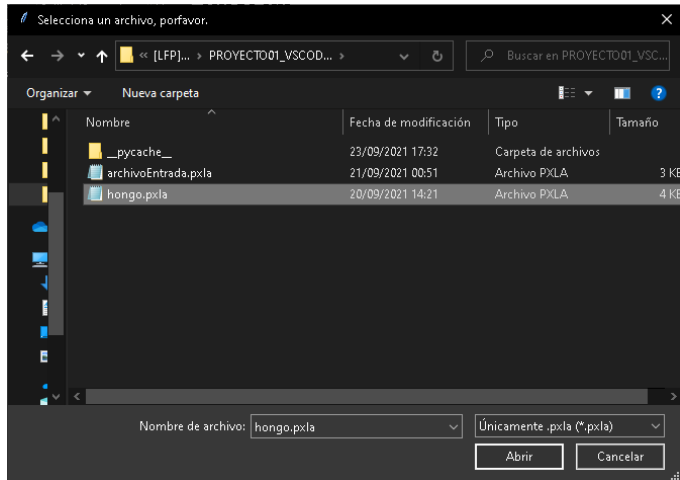
2. Abrir el proyecto en tu lugar de preferencia, a motivo de ejemplo lo haremos en VS Code.



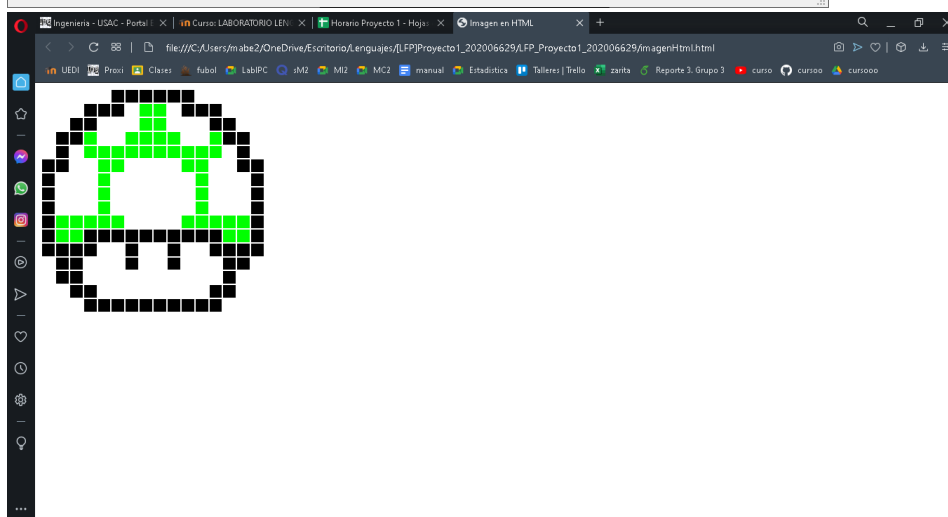
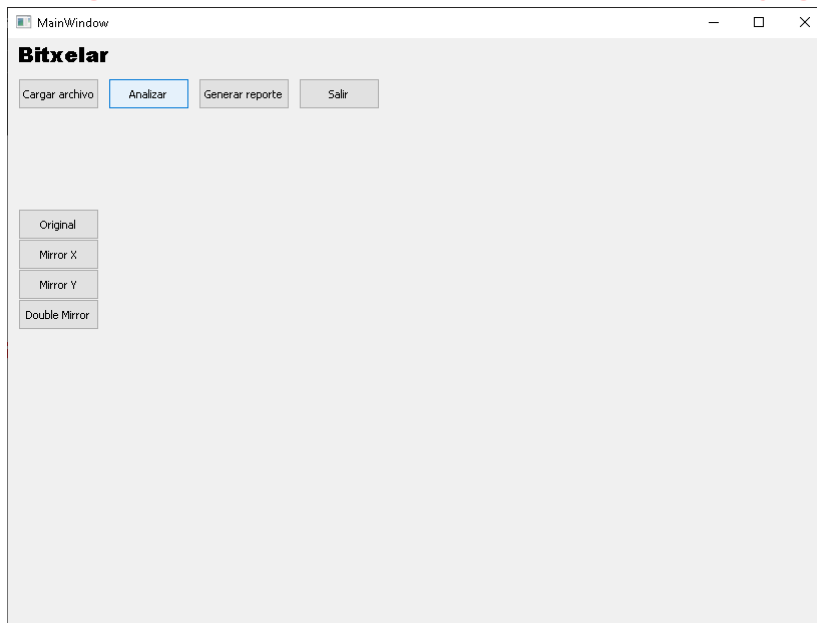
3. Correremos el programa en la terminal integrada y desplegara la ventana.



4. Primero cargamos el archivo desde el botón.



5. Luego le damos en el botón analizar y generara el dibujo en html.



6. Luego le damos en el botón de generar reportes y generara los reportes de tokens y errores.

The image displays two screenshots of a web application interface, likely for a compiler or language processor. The interface has a dark theme and a sidebar with various icons on the left.

Top Screenshot: Reporte de: <Tokens>

The page title is "Reporte de: <Tokens>". Below the title, there is a table with the following data:

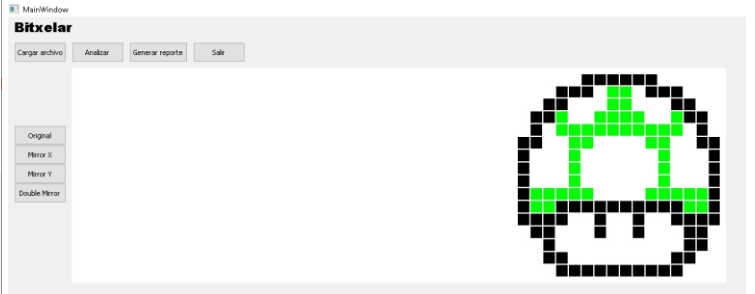
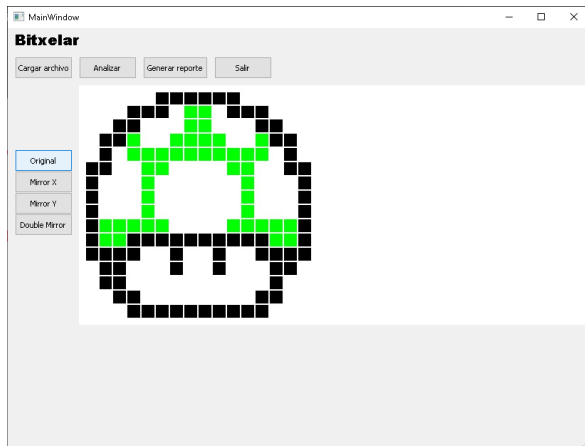
LEXEMA	TOKEN	FILA	COLUMNA
TITULO	PALABRA RESERVADA	1	7
=	SIGNO IGUAL	1	8
"Hongo"	CADENA	1	14
	FILTRO	1	14
;	PUNTO Y COMA	1	1
ANCHO	PALABRA RESERVADA	2	14

Bottom Screenshot: Reporte de: <Errores Lexicos>

The page title is "Reporte de: <Errores Lexicos>". Below the title, there is a table with the following headers:

LEXEMA	TOKEN	FILA	COLUMNA
--------	-------	------	---------

7. Luego abriremos las imágenes en la interfaz graficas.



8. Y listo ya puedes salir del programa.

