

Universidad De San Carlos de Guatemala

Lenguajes Formales y de Programación

Ing. Otto Amílcar Rodríguez Acosta

Aux: Robín Navarro



Manual De Usuario

Edgar Orlando Guamuch Zárate

201314632

Sección: A+

Objetivos

Generales:

- Enseñar el buen manejo de la aplicación.

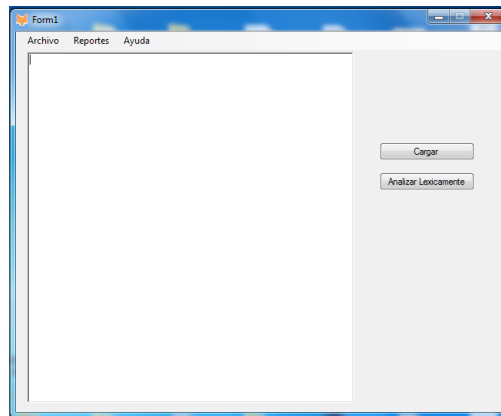
Específicos:

- Aclarar dudas que puedan surgir durante la ejecución de la aplicación.
- Evitar el uso incorrecto de la aplicación.

Introducción:

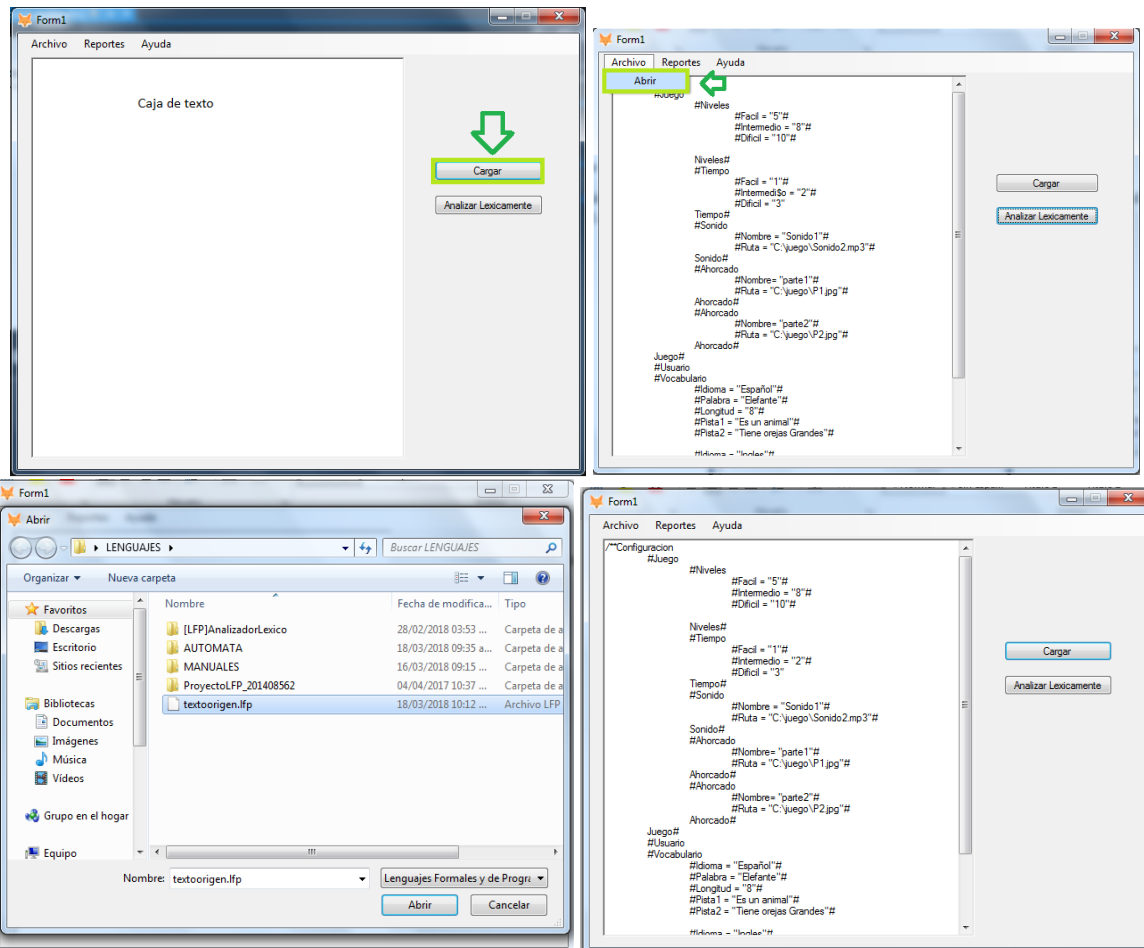
La finalidad de este manual usuario es enseñarle al usuario a manejar la aplicación correctamente, así a su vez poder aclarar las dudas que tenga el usuario respecto a la aplicación.

Pantalla de Inicio de la aplicación:



Paso No 1:

Presionar el botón de cargar o en el menú archivo-> abrir para buscar el archivo de entrada en el ordenador o se puede ingresar el texto directamente en la caja de texto:



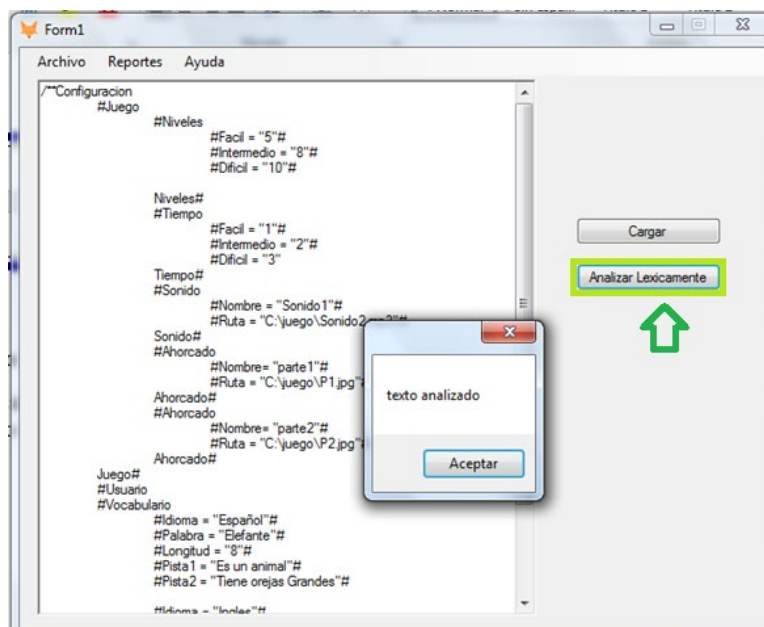
Ejemplo de la Estructura del archivo de Entrada:

```
/**Configuracion
    #Juego
        #Niveles
            #Facil = "5"#
            #Intermedio = "8"#
            #Difícil = "10"#
        Niveles#
        #Tiempo
            #facil = "1"#
            #Intermedio = "2"#
            #difícil = "3"
        Tiempo#
        #Sonido
            #Nombre = "Sonido1"#
            #Ruta = "C:\juego\Sonido2.mp3"#
        Sonido#
        #Ahorcado
            #Nombre = "parte1"#
            #Ruta = "C:\juego\P1.jpg"#
        Ahorcado#
        #Ahorcado
            #Nombre = "parte2"#
            #Ruta = "C:\juego\P2.jpg"#
        Ahorcado#
    Juego#
    #Usuario
        #Nombre = "Juan"#
        #Nombre = "Carlos"#
        #Nombre = "Pedro"#
    Usuario#
    #Vocabulario
        #Idioma = "Español"#
        #Palabra = "Elefante"#
        #Longitud = "8"#
        #Pista1 = "Es un animal"#
        #Pista2 = "Tiene orejas Grandes"#

        #Idioma = "Ingles" #
        #Palabra = "Elephant"#
        #Longitud = "8"#
        #Pista1 = "it is an animal"#
        #Pista2 = "Has big ears"#
    Vocabulario#
Configuracion**/
```

Paso No 2:

Presionar el botón de “Analizar Lexicalmente” para que la aplicación realice el análisis al texto ingresado, finalizado el proceso de análisis la aplicación enviare un mensaje indicando el fin del mismo:



NOTA:

si el texto ingresado no contiene errores, la aplicación mostrara la tabla de símbolos mediante un navegador:

TABLA DE SIMBOLOS

NO.	LEXEMA	TOKEN	FILA	COLUMNA
1	/*	tk_/*	1	3
2	Configuracion	tk_Configuracion	1	16
3	#	tk_#	2	2
4	Juego	tk_Juego	2	7
5	#	tk_#	3	3
6	Niveles	tk_Niveles	3	10
7	#	tk_#	4	4
8	Facil	tk_Facil	4	10
9	=	tk_	4	11
10	*	tk_*	4	13
11	5	tk_5	4	14
12	*	tk_*	4	15
13	#	tk_#	4	16
14	#	tk_#	5	4

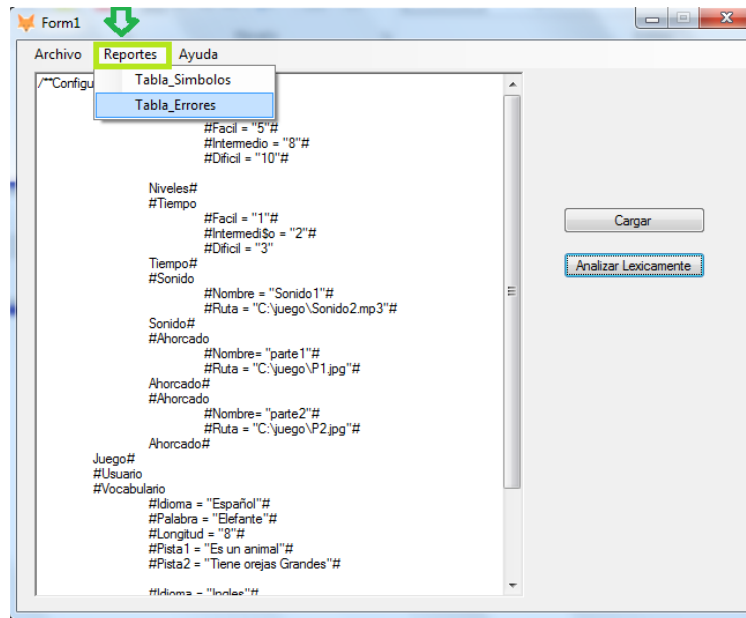
Si el texto ingresado contiene errores la aplicación mostrara la tabla de errores.

TABLA DE ERRORES

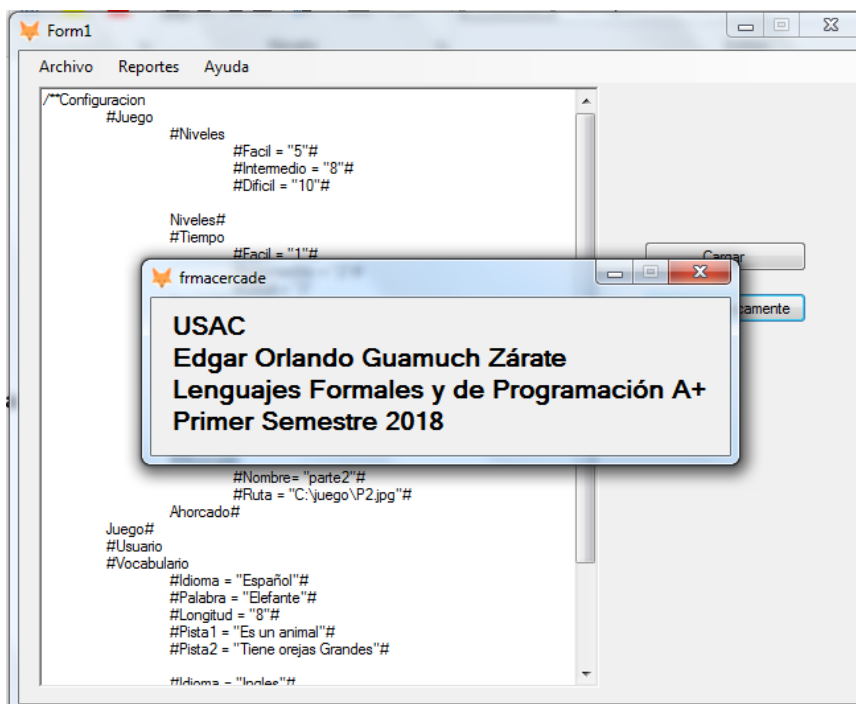
NO.	LEXEMA	FILA	COLUMNA	ERROR
1	\$	11	14	Error: Token no reconocido.

Barra de Menu:

En la Pestaña de Reportes, podremos abrir las tablas generadas, la de símbolos o la de errores por si en algún momento se desea observar el contenido de ambas tablas.

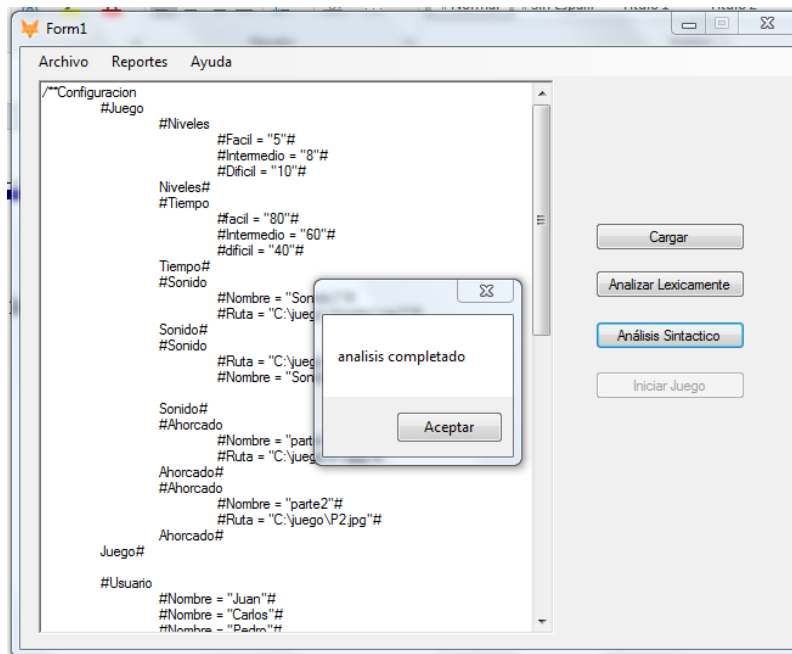


En la Pestaña de Ayuda->Acerca de, se puede observar la información del desarrollador.

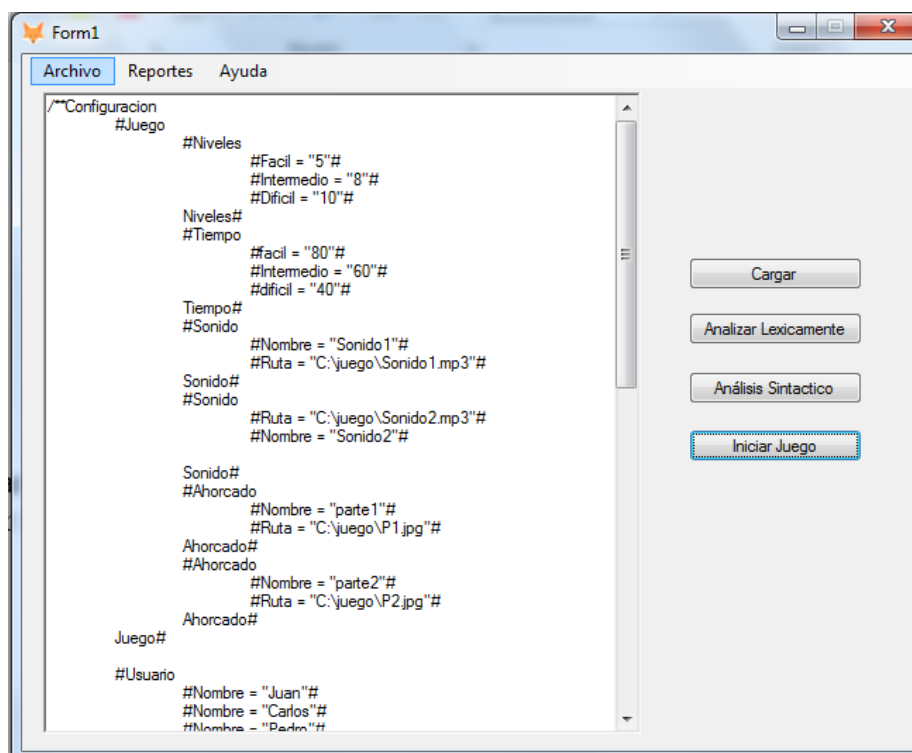


Análisis Sintáctico

Despues de realizar el análisis léxico en al archivo de entrada, se procede a realizar el análisis sintáctico del mismo

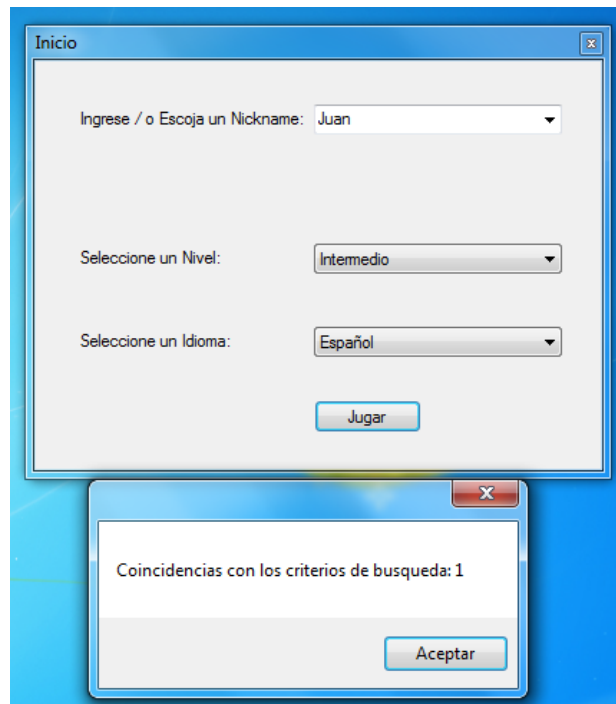


Al finalizar el análisis sintáctico (si esta correcto el archivo de entrada se habilitara el botón para poder iniciar el juego)

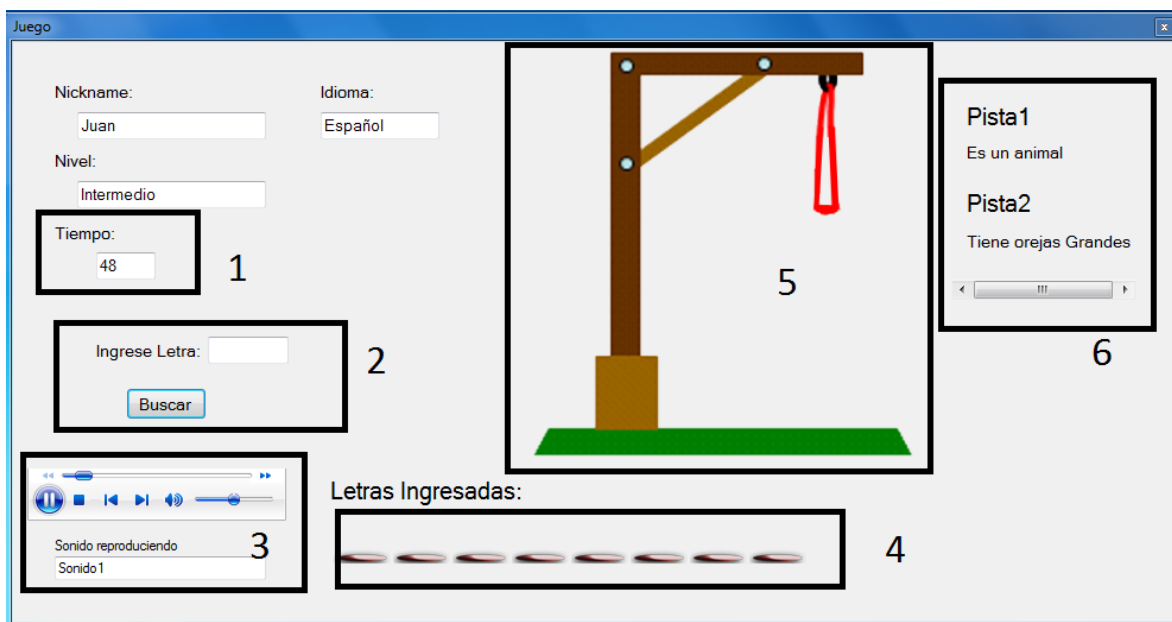


Ventana de Inicio de Juego:

En esta ventana se realiza la configuración para poder iniciar el juego, en el cual se ningún campo puede quedar vacío.



Después de seleccionar las condiciones iniciales del juego (si no existen palabras que cumplan con estas condiciones no se podrá iniciar el juego) se procede a ejecutar la ventana de juego.



Especificación de los elementos de la ventana de juego:

1. Aquí se muestra el tiempo que tiene para poder ganar el juego (el tiempo es de acorde al nivel seleccionado)
2. Elementos para realizar la búsqueda de letras en la palabra elegida por el sistema.
3. Reproductor de música para amenizar el juego.
4. Aquí se muestran las letras que contiene la palabra elegida por el sistema.
5. Imagen de ahorcado (cambia según los errores cometidos);
6. Pistas de la palabra que está en juego.

CONDICIONES PARA GANAR:

- Que el usuario complete las palabras elegidas por el sistema antes que se acabe el tiempo

CONDICIONES PARA PERDER:

- Que al usuario se le acabe el tiempo antes de completar la o las palabras elegidas por el sistema, según las condiciones de inicio.
- Que el usuario se equivoque 4 veces.