UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA FACULTAD DE INGENIERIA ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS COMPILADORES 2

MANUAL DE USUARIO QUERY TOOL

Grupo: 04

Nombre	Carné
GLENDY MARILUCY CONTRERAS GONZALEZ	201025406
AUGUSTO GERMAN MAZARIEGOS SALGUERO	201114496
BRAYAN EZEQUIEL SANTIAGO BRITO	201114566
LUIS CARLOS VALIENTE SALAZAR	201122864

Contenido

INTRUDUCCIÓN	3
OBJETIVOS	3
REQUERIMIENTOS	
OPCIONES DEL SISTEMA	
USO DEL SISTEMA	4

INTRUDUCCIÓN

Es un proyecto Open Source para desarrollar un administrador de bases de datos. Está compuesto por tres componentes interrelacionados: el administrador de almacenamiento de la base de datos, que estará a cargo del curso de Estructuras de Datos; el administrador de la base de datos, que estará a cargo del curso de Sistemas de Bases de Datos 1, este administrador se compone a su vez de un servidor y de un cliente; y el SQL Parser, que estará a cargo del curso de Organización de Lenguajes y Compiladores 2.

OBJETIVOS

- Desarrollar un componente que será el encargado de gestionar el almacenamiento de base de datos.
- Proporcionar un conjunto de funciones para extraer información.

REQUERIMIENTOS

Requisitos del sistema operativo

- MS Windows XP o superior.
- Apple OSX 10.4. x o superior.
- GNU/Linux 2.6. x o superior.

Hardware recomendado

- 2 GB o más RAM.
- 40 GB o más de espacio de disco duro.

OPCIONES DEL SISTEMA

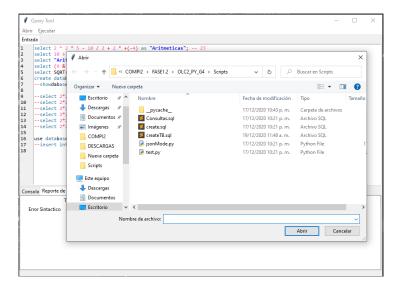
El presente Manual está organizado de acuerdo con la secuencia de uso a las pantallas de la aplicación

- 1. Abrir aplicación
- 2. Agregar entrada
- 3. Ejecutar entrada

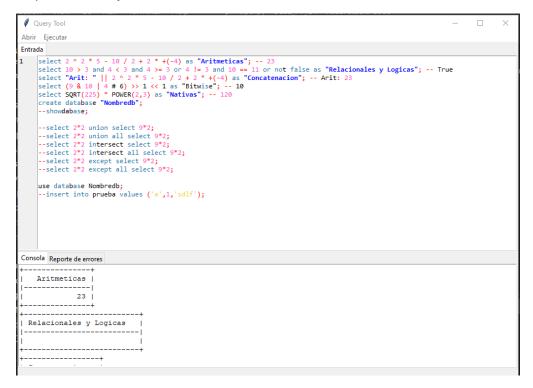
USO DEL SISTEMA

Pantalla Principal: En esta podremos encontrar dos frame diferentes donde podremos abrir archivos con extensión, .sql, y luego ejecutarlos y podremos ver la salida en la consola.

Botón abrir: Este botón este abre un directorio de archivos y podremos seleccionar un archivo.



Botón ejecutar: Este botón toma el texto que se encuentra disponible en el frame y realiza el proceso de ejecución de los diferentes comandos.



Reporte de errores: En la parte inferior del frame, en la pestaña reporte de errores podremos ver los errores que se encontraron en la ejecución.

