

Manual de usuario

[Descripción](#)

[Cargar un o más archivo](#)

[Cerrar pestañas](#)

[Descargar](#)

[Compilar](#)

[Resultados y errores](#)

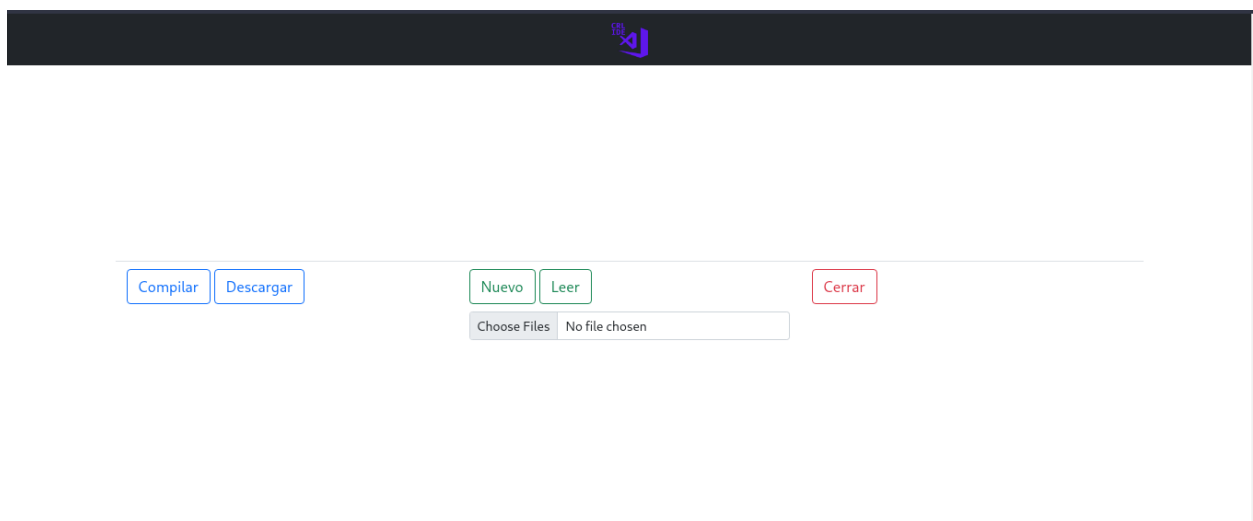
[Tablas, AST](#)

Descripción

CRL (**Compi Report Lenguaje**) es un lenguaje de programación para que los usuario puedan comprender cómo se generan los subárboles de análisis sintáctico de las sentencias de control de un lenguaje, los métodos y funciones de una clase y las diversas tablas de símbolos que se crean en tiempo de compilación en los ámbitos y sub ámbitos de funciones y sentencias de control.

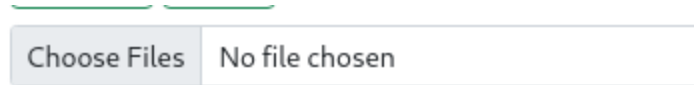
La aplicación cuenta con un editor de texto que permite cargar múltiples archivos o generar uno en blanco. También permite descargar los archivos, ver reportes de resultados en consola y con las imágenes generadas.

Todos los archivos deben de llevar la extensión **.crl**

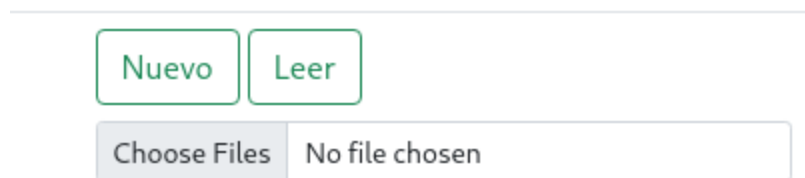


Cargar un o más archivo

Para cargar los archivos cuenta con un input para archivos.



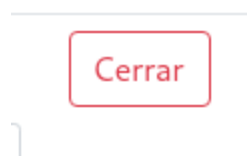
Luego de haber cargado los archivos es necesario leerlos usando el botón **Leer**



También podrá crear un archivo en blanco

Cerrar pestañas

También cuenta con un botón para cerrar pestañas individualmente



Descargar

Es posible descargar el contenido de los archivos individualmente

25 DibujarAST (Graficar)

ln: 74 col: 1

Compilar

Descargar

Compilar

El botón de compilar se encuentra a la par del botón de descargar. Con ese botón, ubicado en la pestaña principal podrá compilar el archivo y ver los resultados.

25 DibujarAST (Graficar)

ln: 74 col: 1

Compilar

Descargar

Resultados y errores

Todos los resultados escritos con la sentencia **Mostrar** y también los errores que puedan darse en tiempo de compilación serán mostrados en la misma consola. La consola se encuentra debajo del apartado del editor de texto.

Consola

```
1 Dar saludo
2 Adios Mundo
3 Se acabo la funcion
4 Sigue en el programa
5 Se acabo el sino
6 Se acabo la funcion
7 Dar despedida
8 Adios Mundo
9 Se acabo el sino
10 Se acabo la funcion
11 El factorial de: 5 es: 120 y el factorial de: 1 por 0 es: 1
12 Matriz x=1, y=1
13 numero: 0
14 numero: 1
15 numero: 2
16 numero: 3
17 numero: 4
18 Ackerman(2,10) * factorial2(5) = 2760
19 Ackerman(2,10) * factorial2(5) = 2760
```

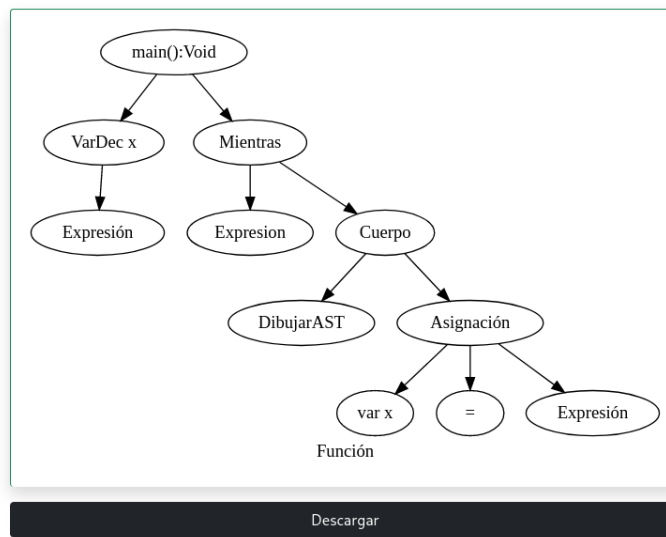
Limpiar

Esta consola cuenta con un botón para limpiar la consola



Tablas, AST

Para ver los resultados de las instrucciones `DibujarAST`, `DibujarEXP` y `DibujarTS` se tiene un apartado más abajo de la consola en donde se podrán ver las imágenes y descargarlas.



Resultados

Limpiar

funcion main

1 Variable x Valor: 5 ln: 7 col: 8 Tipo Int

funcion main

1 Variable x Valor: 5 ln: 7 col: 8 Tipo Int
