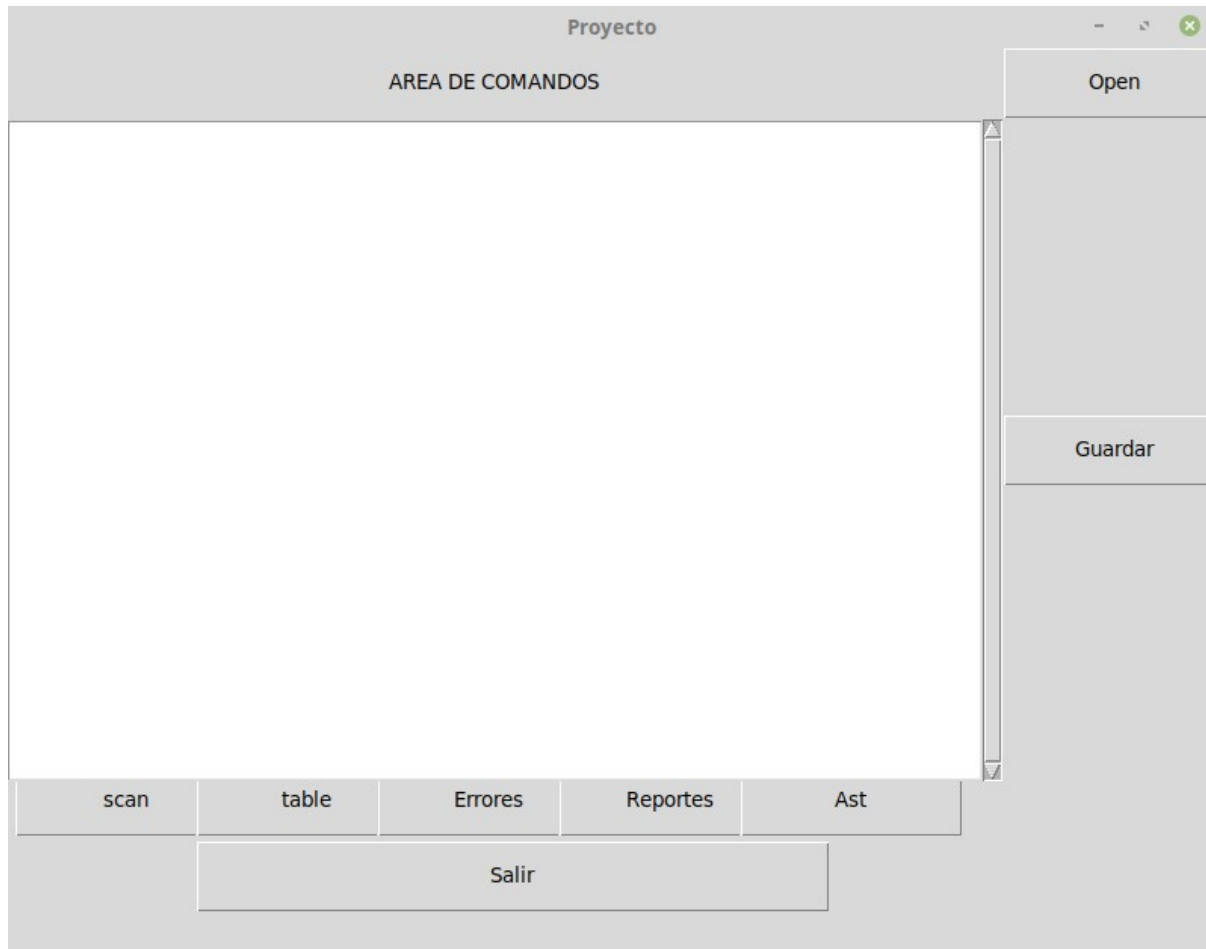


Grupo 2 – Compiladores 2

Manual de Usuario

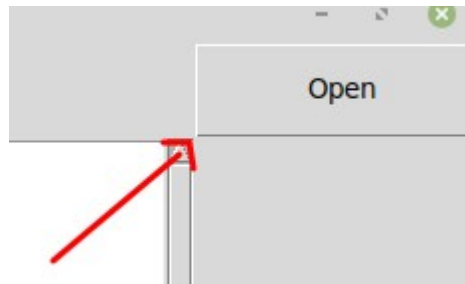
La interfaz del Proyecto es una interfaz amigable cuya área incluye los botones necesarios para el funcionamiento necesario.



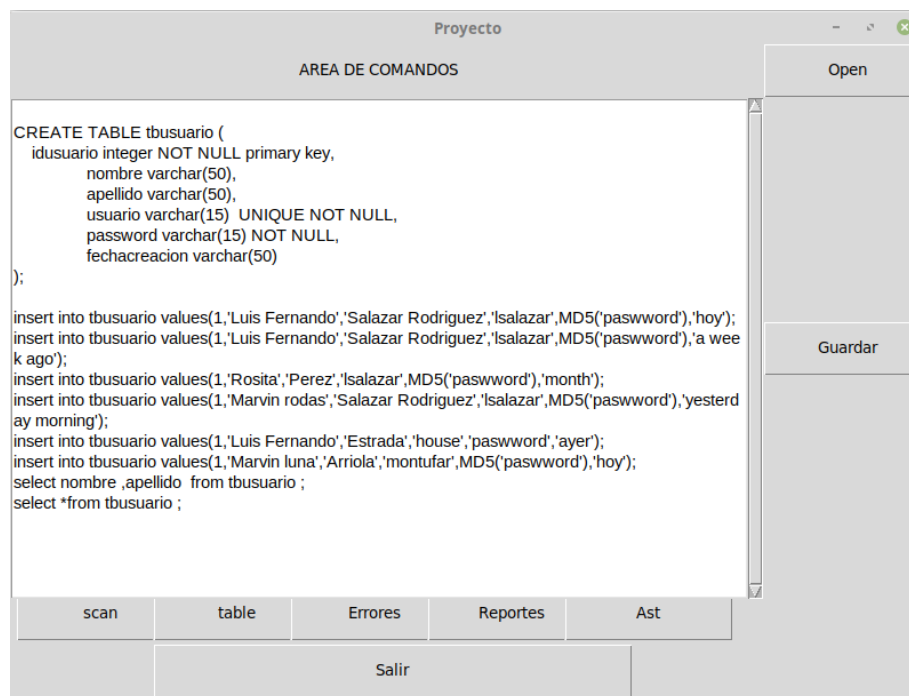
Como se puede observar, se encuentra bastante completa, teniendo el área de comandos, que abarca la mayor parte de la vista.

Primero deberá abrir un archivo, sin embargo, se podría escribir directamente algo en el área de comandos y guardar el archivo directamente desde la interfaz, pero se pretende cargar archivos ya creados, en este caso con scripts que provengan del proyecto realizado por los estudiantes del curso Bases de Datos 1.

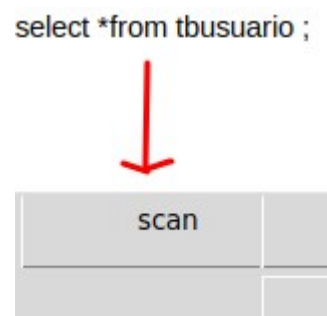
Para abrir el archivo, se deberá de hacer clic en el botón “Open”



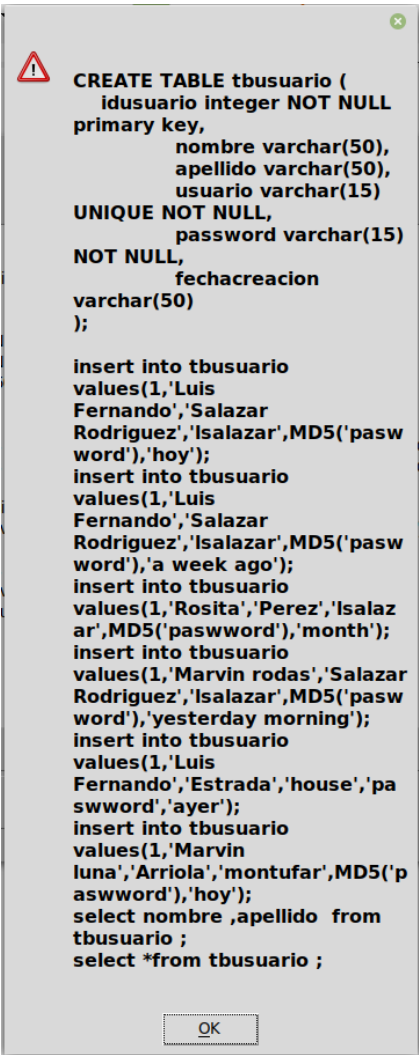
Seleccionamos un archivo que contenga un script y, su contenido se mostrará en el área de comandos.



Para realizar el análisis léxico y el análisis sintáctico, se debe presionar el botón “Scan” que se encuentra en la parte inferior izquierda.



Esto mostrará un mensaje que contiene todo el texto analizado, en la caja del mensaje solamente presionamos “OK” y ya se encuentran realizados los análisis:



Si se desea ver la tabla de símbolos generada con el análisis, debemos presionar el botón “table” que se encuentra al lado derecho del botón “scan”.

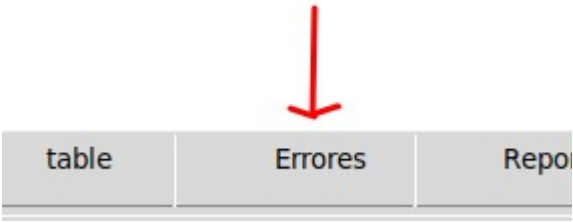


Dicha acción, generará un HTML con los símbolos reconocidos durante el análisis:

Tabla de simbolos

| Tipo de Dato | ID | Ambito | Valor | Línea | Columna |
|---|---------------|-----------|-------|-------|---------|
| TABLE insert insert insert insert insert insert insert [] [] | idusuario | tbusuario | | | |
| | nombre | tbusuario | | | |
| | apellido | tbusuario | | | |
| | usuario | tbusuario | | | |
| | password | tbusuario | | | |
| | fechacreacion | tbusuario | | | |
| | tbusuario | TABLE | | 8 | 187 |
| | tbusuario | | | 8 | 187 |
| | tbusuario | | | 8 | 187 |
| | tbusuario | | | 8 | 187 |
| | tbusuario | | | 8 | 187 |
| | tbusuario | | | 8 | 187 |
| | tbusuario | | | 8 | 187 |
| | tbusuario | | | 8 | 187 |

También podemos observar los errores reconocidos durante el análisis, para observar los errores, se debe presionar el botón “Errores” que se encuentra a continuación del botón “table”.



Al igual que la tabla de símbolos, este crea un HTML con la lista de errores reconocidos, en el caso del ejemplo en práctica no ocurrió ningún error, por lo que la tabla se muestra vacía.

Tabla de simbolos

| Tipo de Error | Descripción del Error | Linea | Columna |
|---------------|-----------------------|-------|---------|
|---------------|-----------------------|-------|---------|

También podemos acceder a los reportes generados, según lo analizado, esto en el botón de “Reportes” el cual genera un HTML con todo lo analizado.

DATABASE CONSOLE

| Select nombre,apellido, from tbusuario | |
|--|-------------------|
| Luis Fernando | Salazar Rodriguez |
| Luis Fernando | Salazar Rodriguez |
| Rosita | Perez |
| Marvin rodas | Salazar Rodriguez |
| Luis Fernando | Estrada |
| Marvin luna | Arriola |

```
Select*from tbusuario
```

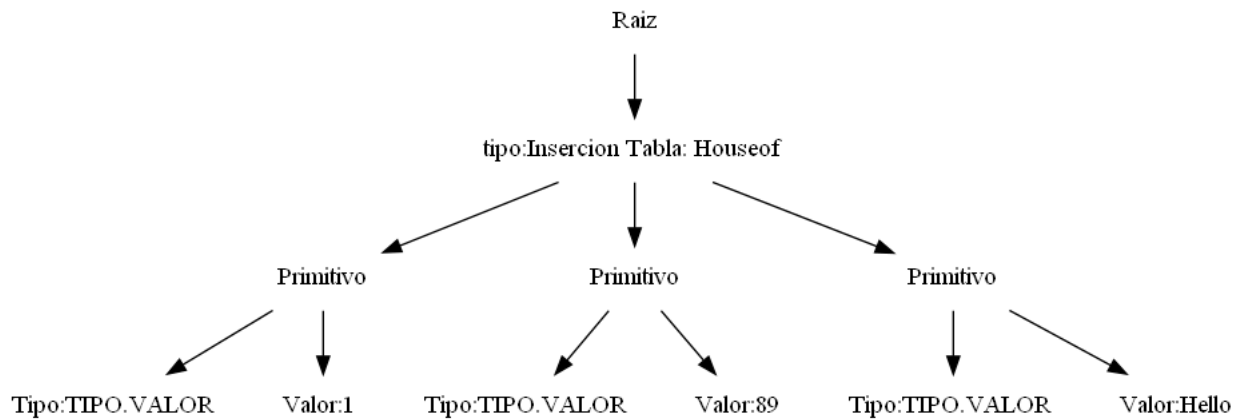
| | | | | | |
|---|---------------|-------------------|----------|----------------------------------|-------------------|
| 1 | Luis Fernando | Salazar Rodriguez | lsalazar | bd074597c8b8e8ec60a46584ff6a15b0 | hoy |
| 1 | Luis Fernando | Salazar Rodriguez | lsalazar | bd074597c8b8e8ec60a46584ff6a15b0 | a week ago |
| 1 | Rosita | Perez | lsalazar | bd074597c8b8e8ec60a46584ff6a15b0 | month |
| 1 | Marvin rodas | Salazar Rodriguez | lsalazar | bd074597c8b8e8ec60a46584ff6a15b0 | yesterday morning |
| 1 | Luis Fernando | Estrada | house | paswword | ayer |
| 1 | Marvin luna | Arriola | montufar | bd074597c8b8e8ec60a46584ff6a15b0 | hoy |

También se puede generar, de forma gráfica, el AST, para ello se debe dar clic en el botón “Ast” que es el último en la fila inferior de botones.



Genera un HTML que contiene la imagen generada por el programa graficador graphviz.

Grafo AST



Y, para finalizar el programa, se debe de dar clic en el botón “Salir”, que es el botón que se encuentra en la parte inferior de toda la interfaz gráfica.

