

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
CENTRO UNIVERSITARIO DE OCCIDENTE  
DIVISIÓN DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA  
ORGANIZACIÓN DE LENGUAJES Y COMPILADORES 1



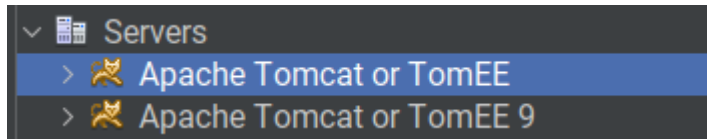
## MANUAL DE USUARIO

## 1. Requisitos del Sistema

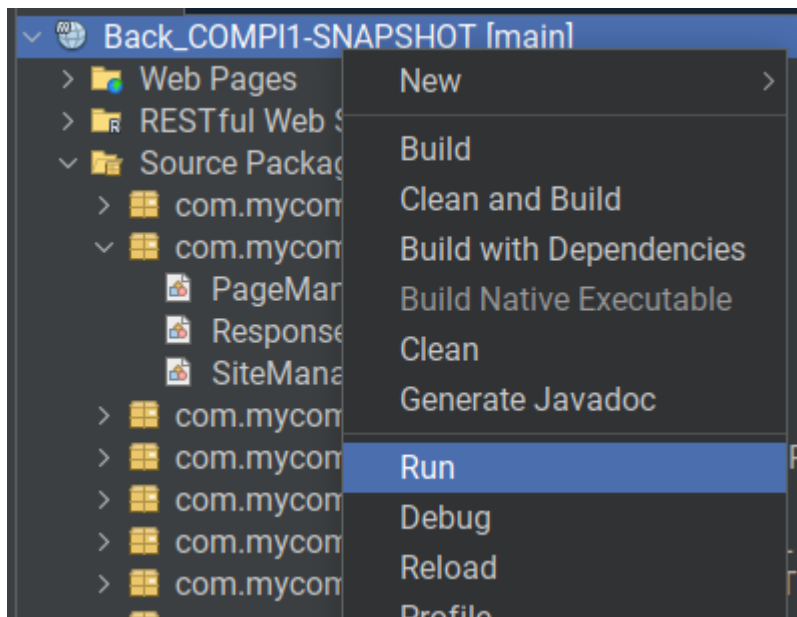
- Java JDK 11+
- Memoria: Al menos 100 MB de espacio libre.

## 2. Uso de la aplicación:

Inicio del servidor para poder utilizar los webSockets:



Inicio de la aplicación web Backend



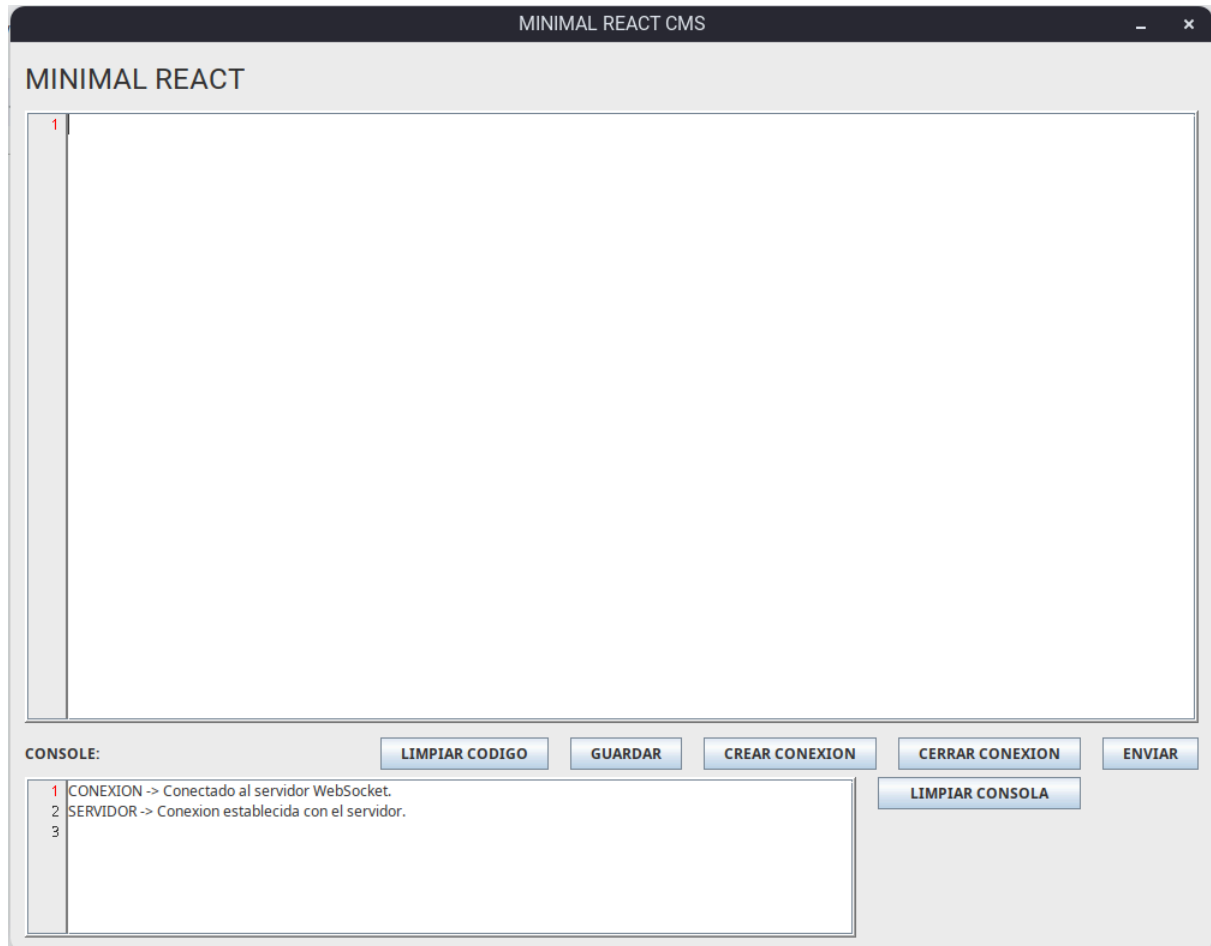
Una vez iniciada la app nos aparecerá esta pantalla en nuestro navegador preferido:

# Hello World!

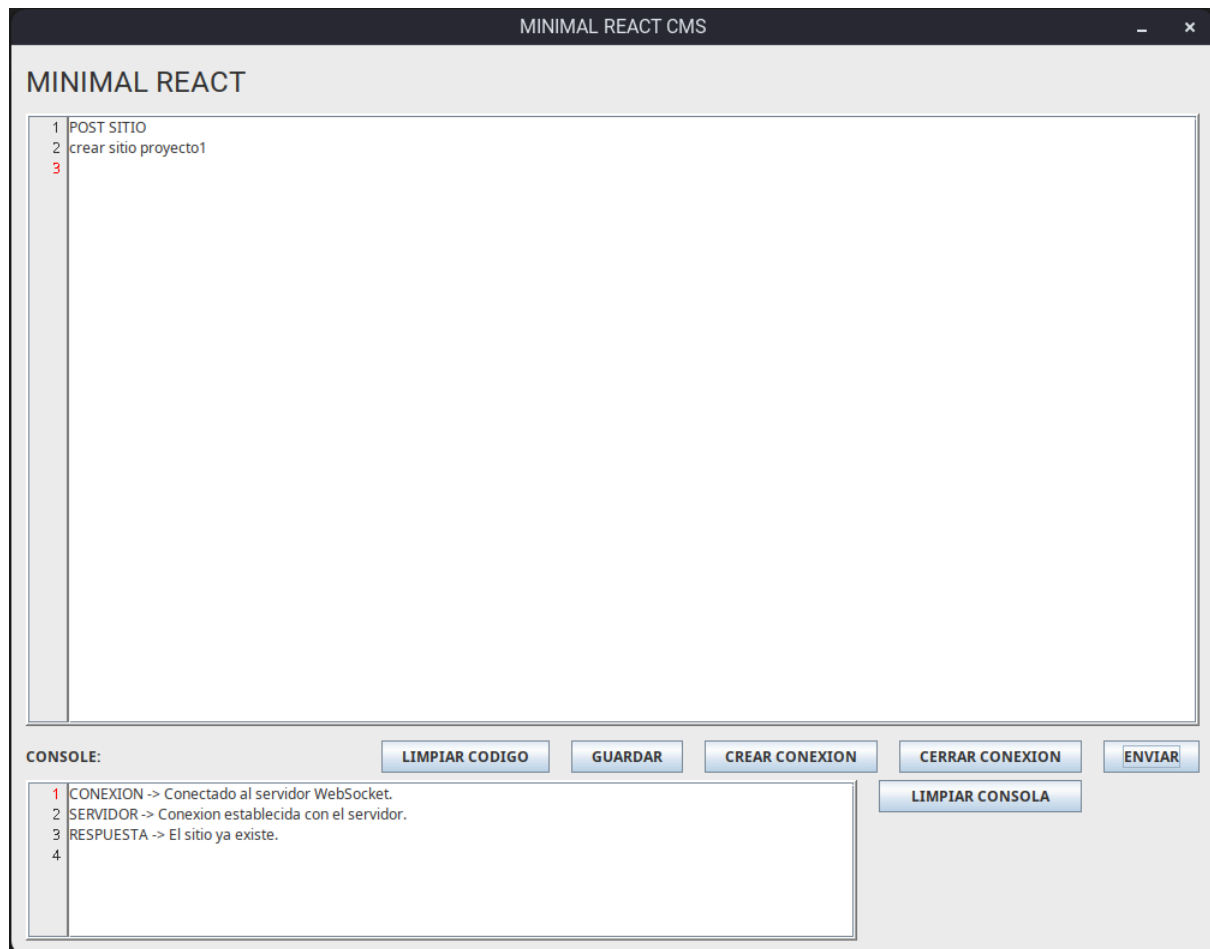
Con ello iniciamos la aplicación frontend:

```
alesso at AlessoPC in ~/.../Front-COMPI1/target on  
λ java -jar Front-COMPI1--SNAPSHOT-jar-with-dependencies.jar
```

Utilizando el jar creado nos aparecerá esta ventana:

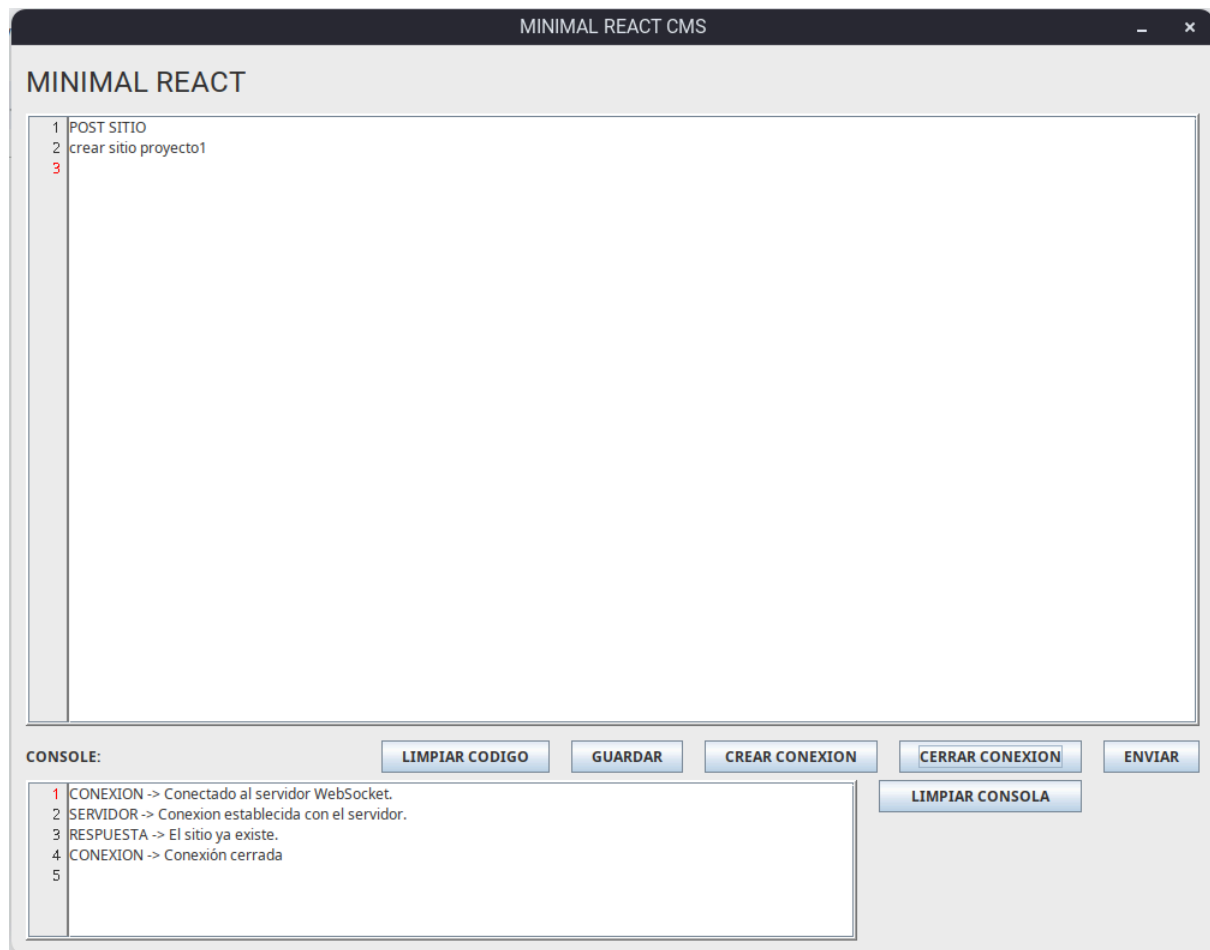


Como ya tenemos ejecutándose el backend en la consola nos aparecerá que sí se pudo realizar la conexión con el webSocket y ya podremos enviar el código deseado



Nos aparecerá distintos mensajes dependiendo de las respuestas del servidor:  
Podremos realizar varias acciones como limpiar el código que ingresamos, crear conexiones nuevas si no existe una o cerrar la conexión:

El mensaje nos aparecerá en la consola del programa.



## MINIMAL REACT

```
1 POST SITIO
2 crear sitio proyecto1
3
```

## CONSOLE:

```
1 CONEXION -> Conectado al servidor WebSocket.
2 SERVIDOR -> Conexion establecida con el servidor.
3 RESPUESTA -> El sitio ya existe.
4 CONEXION -> Conexión cerrada
5 CONEXION -> Conectado al servidor WebSocket.
6 SERVIDOR -> Conexion establecida con el servidor.
7
```

LIMPIAR CODIGO

GUARDAR

CREAR CONEXION

CERRAR CONEXION

ENVIAR

LIMPIAR CONSOLA