



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

MANUAL DE USUARIO:

Proyecto: No.2

Organizacion Lenguajes y Compiladores 2 "A"

Universidad De San Carlos De Guatemala
Centro Universitario De Occidente
División De Ciencias De La Ingeniería



MANUAL DE USUARIO

COMPILADOR FASE I

Astrid Gabriela Martínez Castillo
Carne: 201731318

ANTES DE COMENZAR:

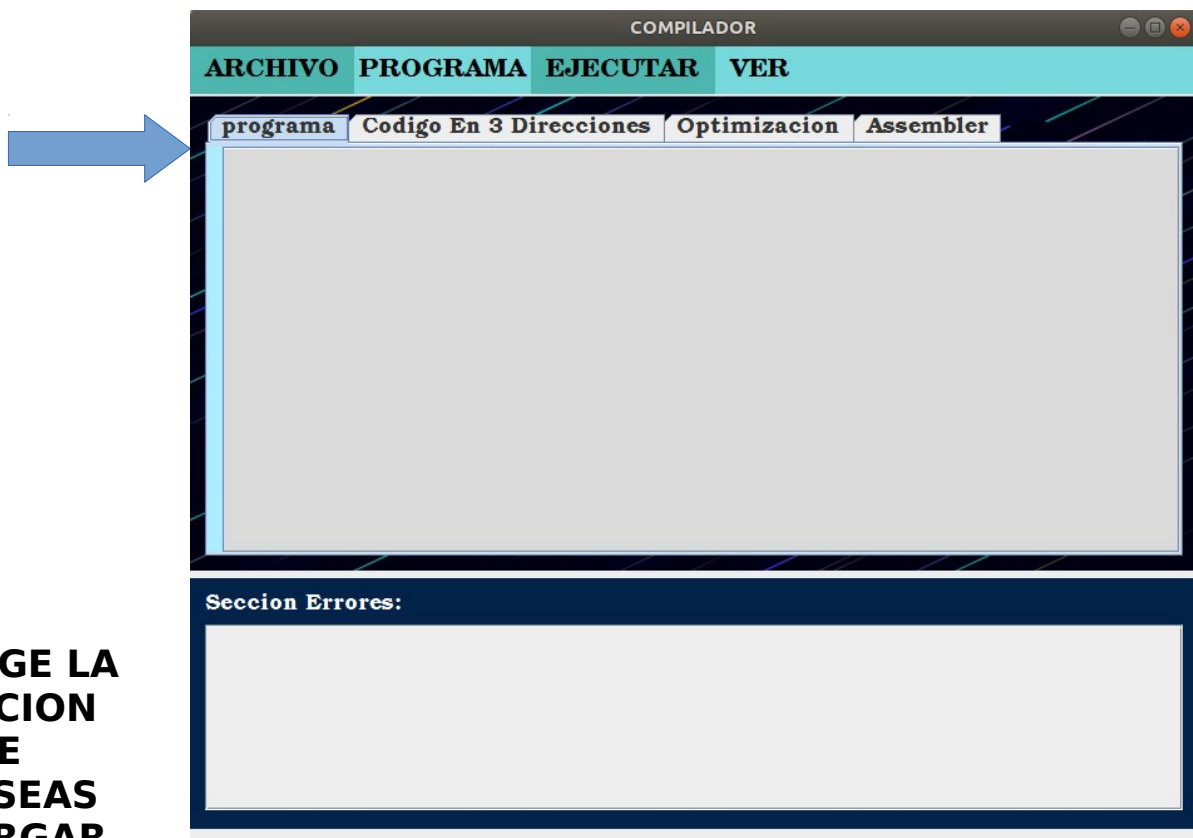
el presente programa a usted presentado es un simulador de un compilador presentando todas sus fases y la manera en que un lenguaje de programacion se compila

El programa se puede ejecutar en cualquier sistema operativo y lno necesita configuraciones previas.

CONOCE EL PROGRAMA:

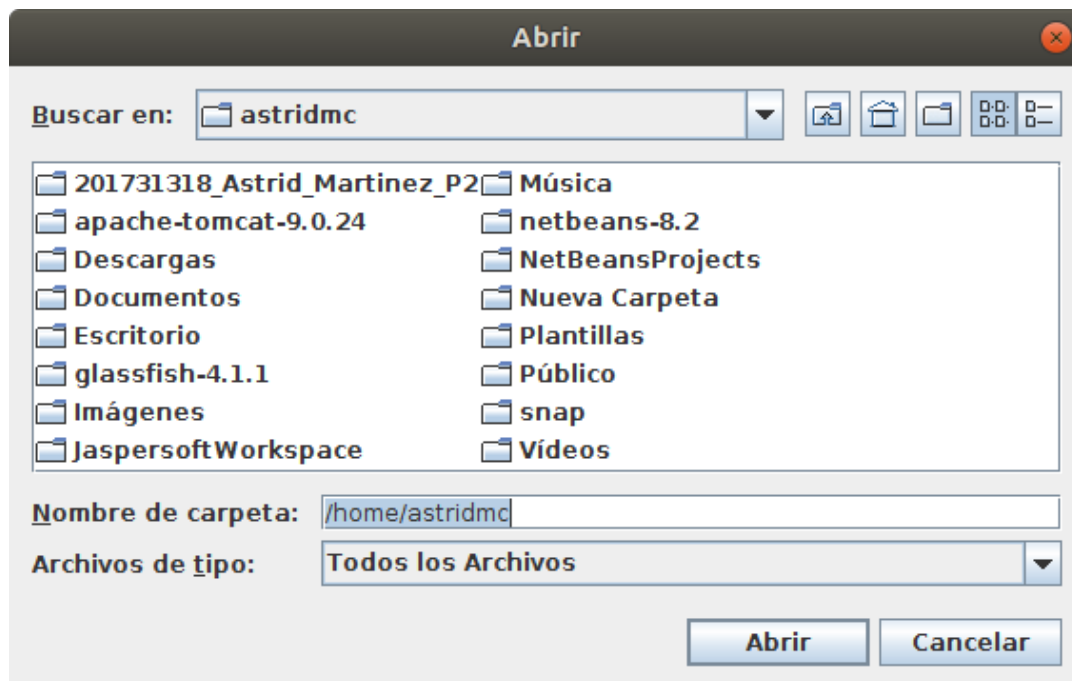
MENÚ PRINCIPAL:

al momento de abrir el programa se te presenta el menu principal en donde lo único que podrás observar es la barra de Archivos , y las diferentes pestañas con las fases de un compilador.



**ELIGE LA
OPCION
QUE
DESEAS
CARGAR
ARCHIVO:**

carga un archivo con formato, para que este sea compilado



FORMATO DE ARCHIVO "mlg":

%%VB

Módulos en Visual Basic

%%JAVA

Clases en Java

%%PY

Funciones y Procedimientos en Python

%%PROGRAMA

Sección de librerías de C

#include "VB"

//incluye el código en VB

#include "JAVA.*"

//incluye todas las clases declaradas en

//la sección de Java

#include "JAVA.nombre" //incluye una clase en especifica

//declarada en la sección de Java

#include "PY"

//incluye el código en Python

Sección declaración de Constantes

Sección de Variables Globales

void main()

{

//

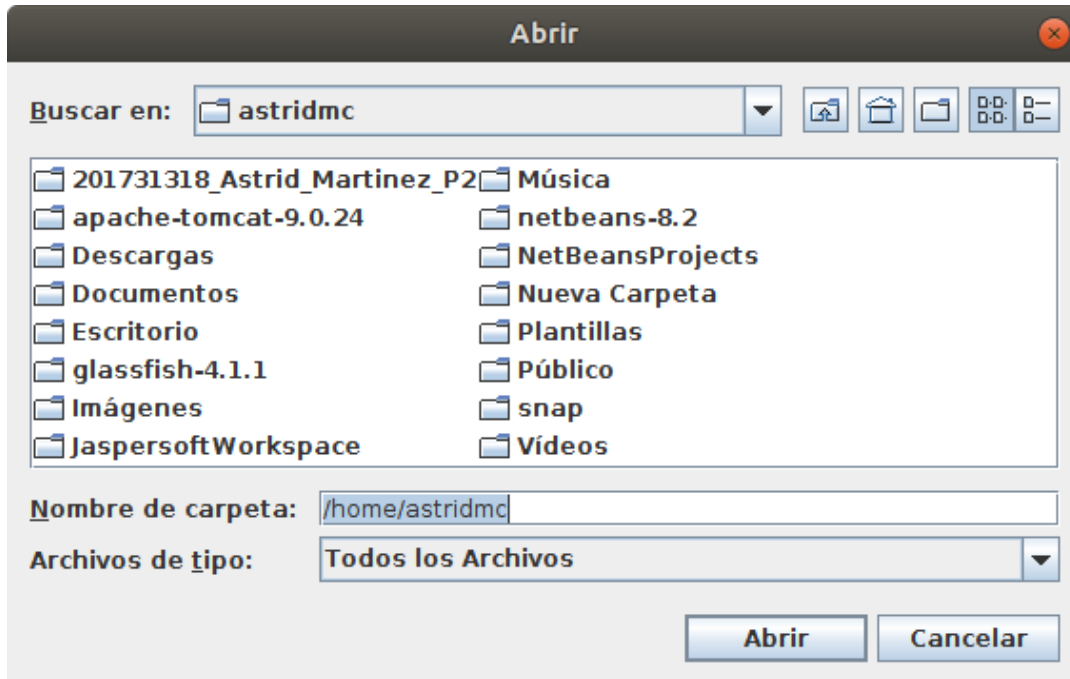
}

CREAR NUEVO ARCHIVO:

asi mismo podremos crear nuevos proyectos con la estructura necesaria para nuestras consultas de la diguiente manera

Proyectoa> Crear Nuevo

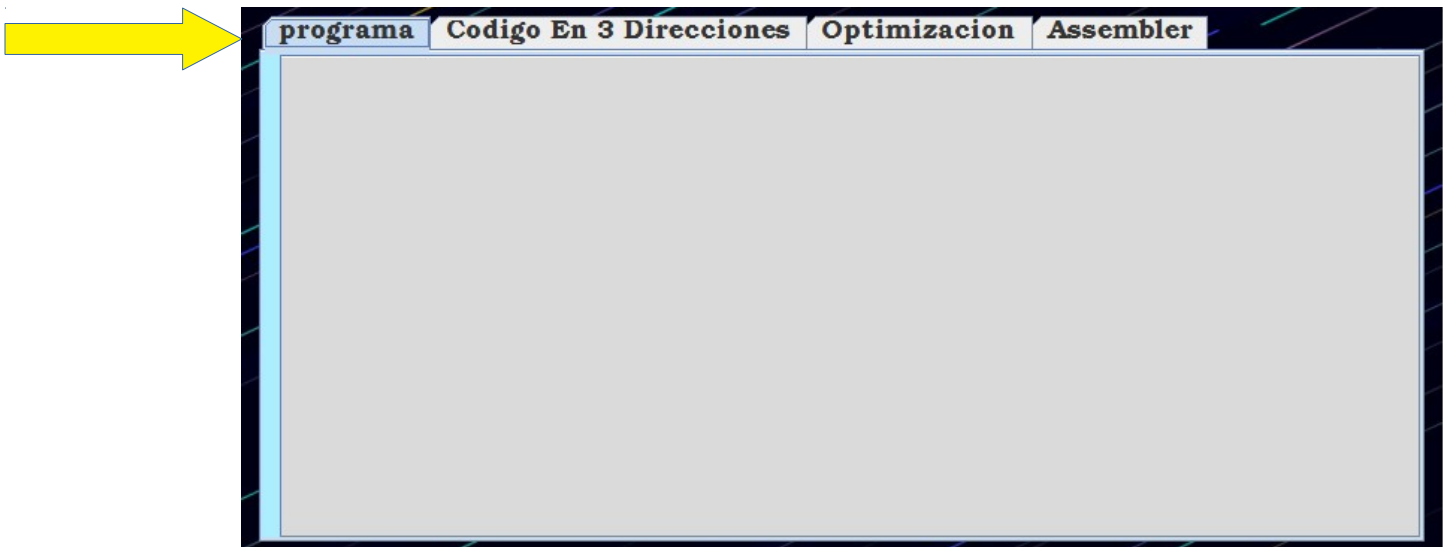
y nos volvera a pedir escoger la ruta en la que desamos guardar nuestro proyecto



Luego de esto se nos pedira seleccionar un nombre para nuestro nuevo proyecto de la siguiente forma:

FASES DEL CODIGO

En estas pestañas se presentara la forma que tiene el codigo en sus diferentes fases



PROGRAMA:

En esta sección podrás ver el código previamente cargado o escribir el código a compilar,

GENERAR CODIGO



En esta opción podrás generar código paso a paso para poder observar las fases del compilador, para esto solo debes dar clic y elegir la opción que desees entre

- Código 3 Direcciones

