



USAC

TRICENTENARIA

Universidad de San Carlos de Guatemala

MANUAL DE USUARIO:

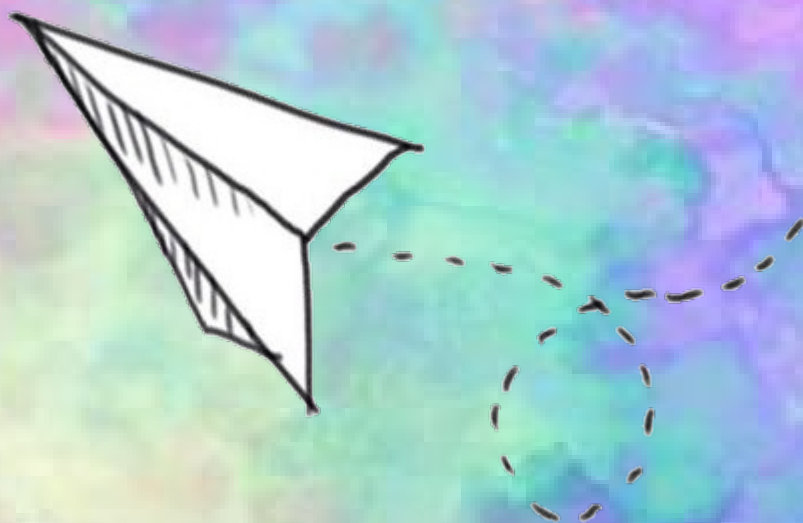
Proyecto: No.1

Organización Lenguajes y Compiladores 2

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

Manual De Usuario

Editor Compilador



INDICE

Antes de Comenzar 1

Conoce el Programa 1

Agregar Nuevo Lenguaje 2

Crear Un Archivo de Texto 3

Cargar un nuevo Compilador 4

Compilar un Proyecto 4

ANTES DE COMENZAR:

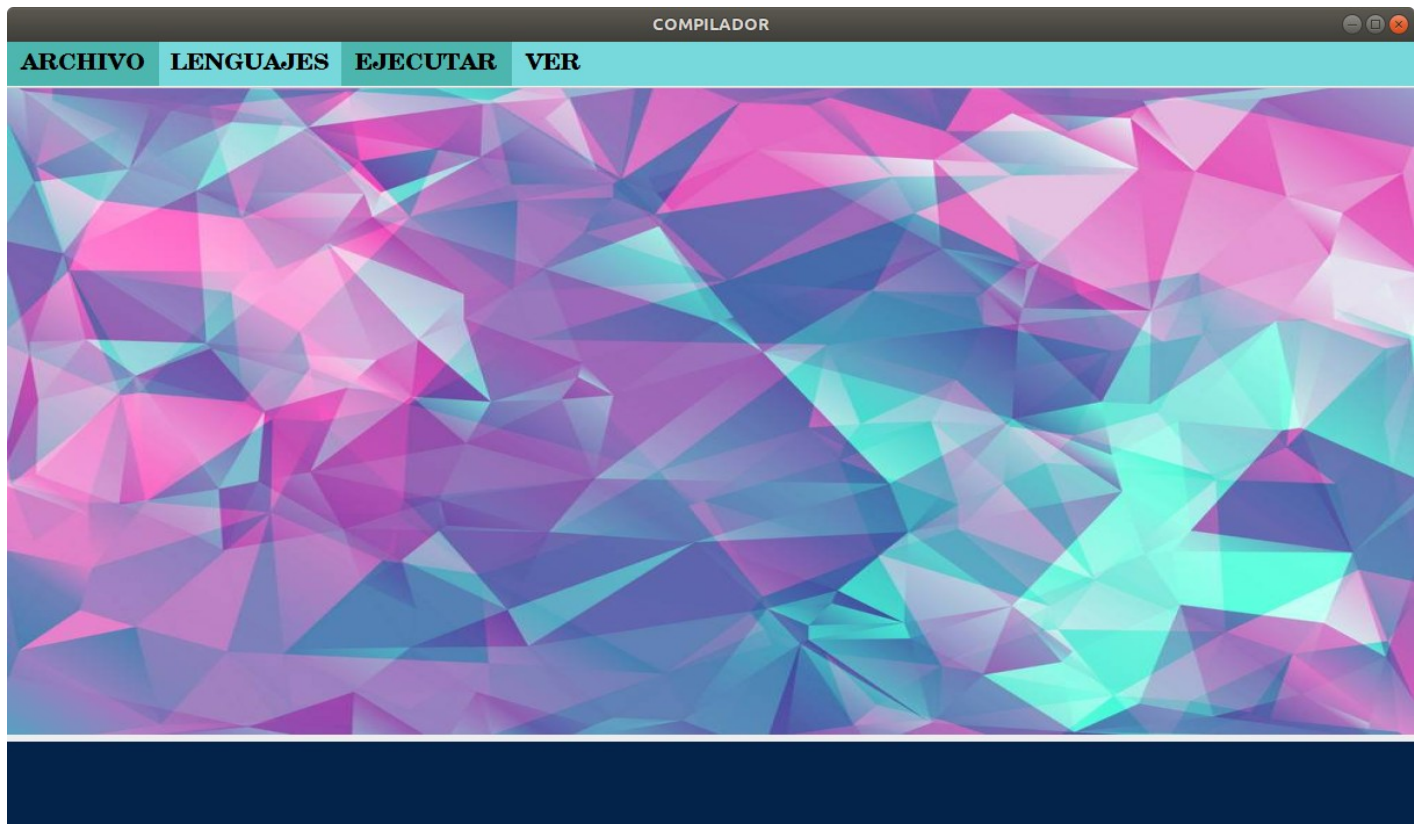
el presente programa a usted presentado es un generador de compiladores de cualquier lenguaje, en el que se inserta un documento con la información de un lenguaje y genera un compilador que posteriormente reconoce cadenas escritas en este lenguaje y ejecuta código Java introducido en el;

CONOCE EL PROGRAMA:

MENÚ PRINCIPAL:

al momento de abrir el programa se te presenta el menú principal en donde lo único que podrás observar es la barra de herramientas.

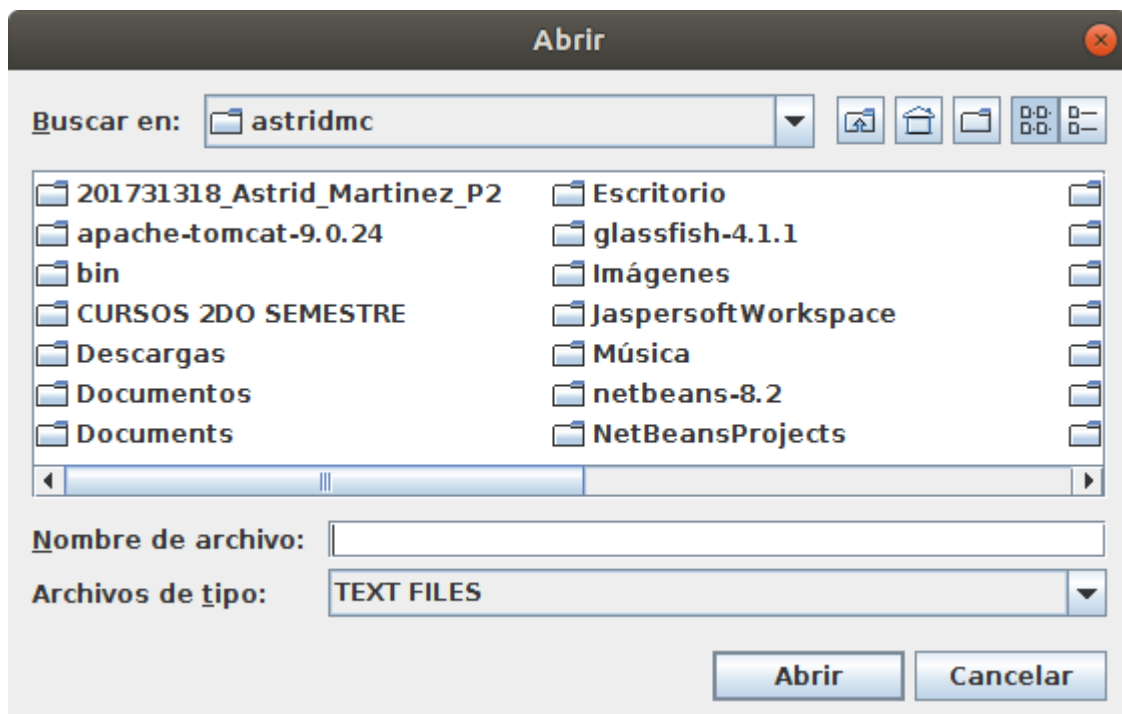
Desde Acá tienes acceso a todas las funcionalidades del compilador



Agregar Nuevo Lenguaje

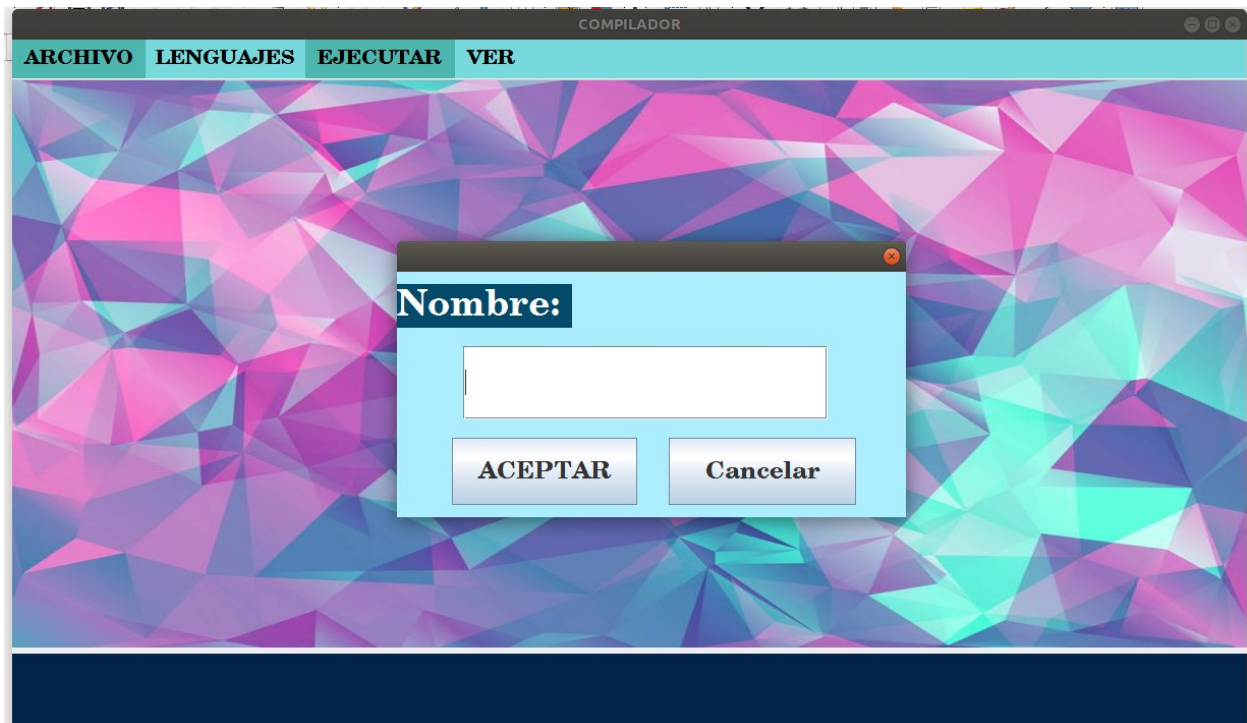
Para agregar un nuevo lenguaje debes ir al menú **ejecutar**, lenguajes y cargar lenguaje.

Al momento de dar clic aca te pedirá que escojas el documento donde se encuentra descrita la gramática, el léxico y la sintaxis del nuevo lenguaje. Luego de haber elegido solo das clic en abrir y se cargara tu nuevo lenguaje listo para poder compilar cadenas.

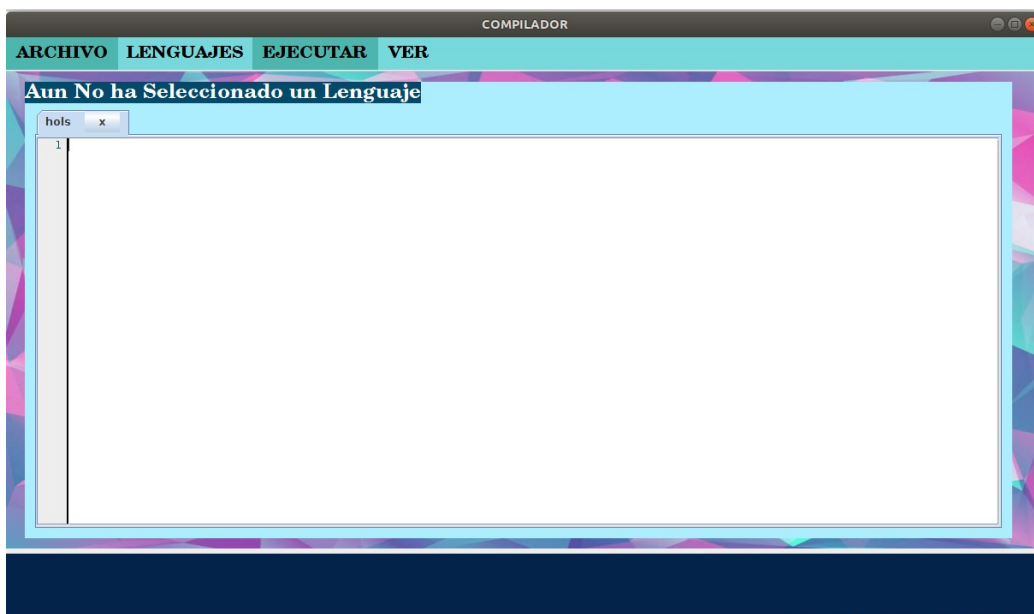


Crear Un Archivo de Texto

Para la creación de un nuevo archivo de texto para ser compilado desde cero en el programa solo se debe ir al meny archivo y nuevo, se te pedira el nombre del documento ser aguardado

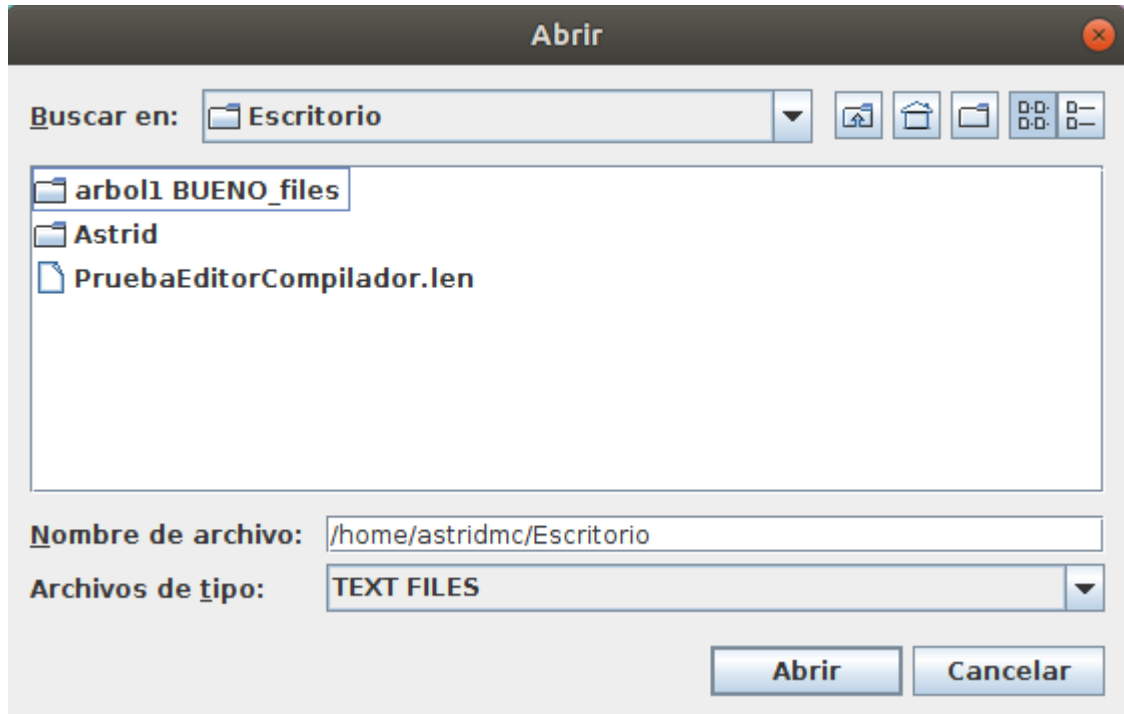


al moemnto de dar clic en aceptar se te muestran las ventanas ya abiertas para que puedas escrinor en ellos



Cargar un nuevo Compilador

antes de compilar un archivo debes escoger el lenguaje que previamente has cargado al programa en la opcion ejecutar→ cargarprograma y escoges el anchivo con extencion **len** y este sera cargado a la aplicación listo para ser utilizado



Compilar un proyecto

para compilar un nuevo proyecto debes escoger entre una lista de lenguajes según el lenguaje que quieras compilar

