

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingeniería
Carrera: Ingeniería en ciencias y sistemas
Catedrático: Ing. Mario Bautista
Auxiliar: José Puac
Curso: Organización de lenguajes y compiladores 1
Sección “N”



MANUAL DE USUARIO

José Abraham Solórzano Herrera
201800937

Guatemala 4 de Julio del 2021

INTRODUCCION

El software es un interprete de alto nivel, es un lenguaje exclusivo de la Universidad de San Carlos de Guatemala, el cual se llama JPR, consiste en un editor, cuya finalidad es proporcionar ciertas funcionalidades, características, herramientas que serán de utilidad al usuario. La funcionalidad del editor será el ingreso del código fuente que será analizado, donde podrá aceptar archivos con extensión “.jpr” y mostrará la línea actual.

OBJETIVOS

Objetivo General:

Aplicar el uso adecuado del funcionamiento del programa.

Objetivo Especifico:

1. Reforzar los conocimientos de análisis léxico, sintáctico y semántico para la creación de un lenguaje de programación
2. Aplicar los conceptos de compiladores para implementar el proceso de interpretación de código de alto nivel.
3. Reforzar el uso adecuado del software.

GUÍA DE USO

En este manual de usuario redacta la forma correcta de utilizar el software, a continuación, se le indicara una serie de pasos para utilizarlo:



1: En ese apartado de muestra el código fuente del software.

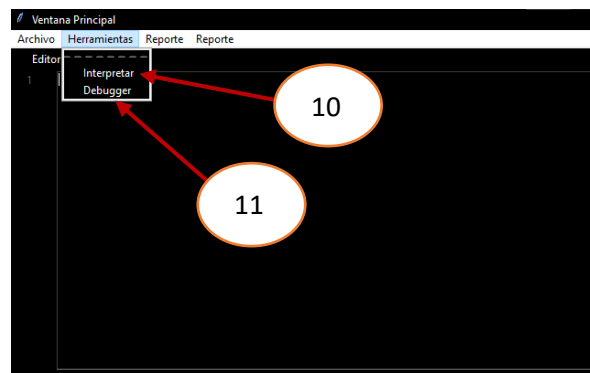
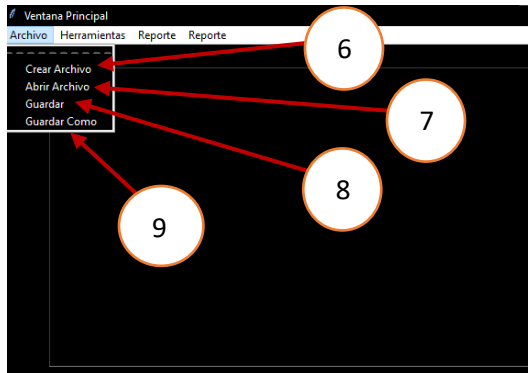
2: En este apartado se muestra la salida del código fuente del software.



4: En ese apartado muestra la posición de la fila y columna.

5

Archivo Herramientas Reporte Reporte



5: Es la barra de menú.

6: Crear Archivo: En este apartado el software podrá crear un archivo, ya sea en blanco o con contenido.

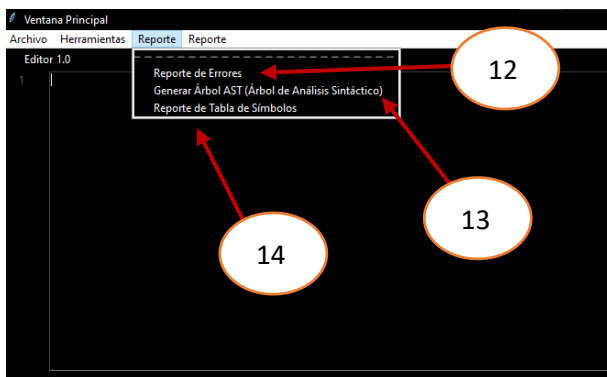
7: Abrir Archivo: En este apartado el software tiene la capacidad de abrir archivos con extensión .jpr y se muestra en el apartado 1.

8: Guardar: En este apartado puede guardar el estado del archivo en el que se está trabajando.

9: Guardar Como: En este apartado puede guardar el estado del archivo en el que está trabajando con un nuevo nombre a elegir.

10: Interprete: En este apartado hace el llamado al interprete, es el encargado de realizar los análisis léxicos, sintáctico y semántico, además de ejecutar todas las sentencias.

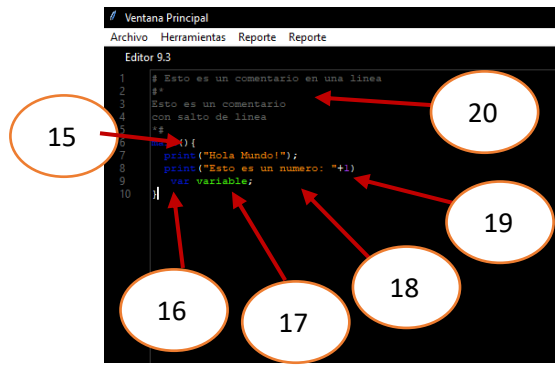
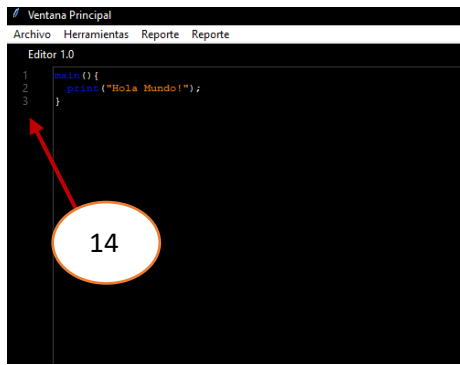
11: Debugger: En este apartado ayudará a ver el flujo del código al momento de ser ejecutado.



12: Reporte de Errores: En este apartado se muestra por medio de una tabla todos los errores encontrados.

13: AST: En este apartado se muestra el Árbol de Análisis Sintáctico.

14: Tabla de Símbolos: En este apartado se muestran todas las variables, métodos y funciones que han sido declarados dentro del flujo del programa.



14: Contador de Líneas: En este apartado se puede visualizar las líneas en donde está el código **1**.

15: En la parte **1** se pueden visualizar diferentes colores, en este caso representa los símbolos de color blanco.

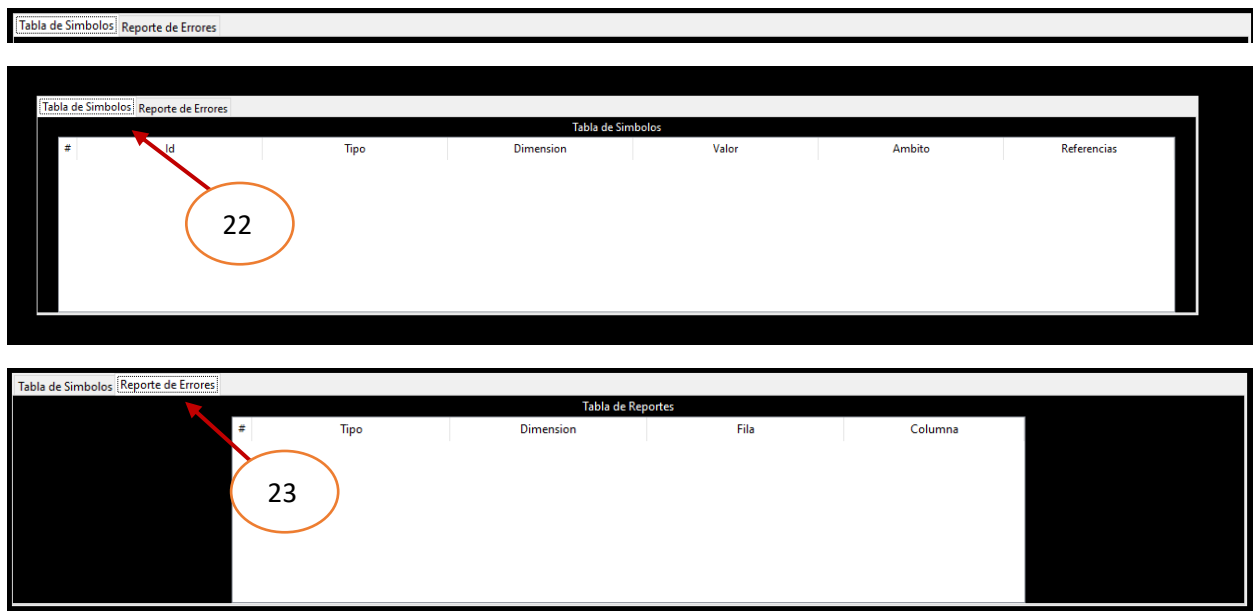
16: En este apartado muestra todas las palabras reservadas de color azul.

17: En este apartado muestra las palabras que son id de color verde.

18: En este apartado muestra las palabras que son cadenas o caracteres de color anaranjado.

19: En este apartado muestra los números de color morado.

20: En este apartado muestra los comentarios de una línea y multilínea de color gris



21: En este apartado muestra la barra de menú, donde podrá navegar entre la tabla de símbolos **22** y tabla de reportes **23**.

22: En este apartado se muestra el reporte de la tabla de símbolos.

23: En este apartado se muestra el reporte de la tabla de errores.