



LABORATORIO DE PROGRAMACION DE SISTEMAS

Grupo: 240402

Alumno: Luis Eduardo Cardona Becerra

Clave: 266685

Correo Institucional: A266685@alumnos.uaslp.mx

Correo personal: lluisccardona@gmail.com

MANUAL DE USUARIO

Facultad de ingeniería

Área de ciencias de la computación.

Profesor: Ing. Agustín Hernández García

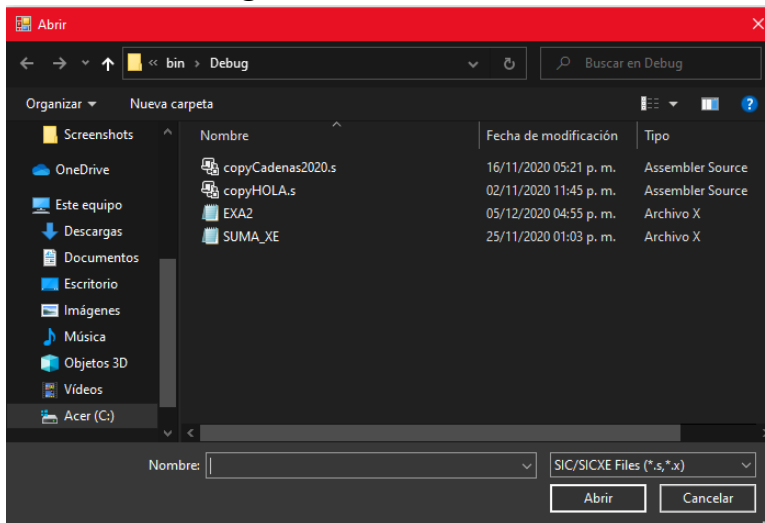
viernes ,11 de diciembre de 2020

a) Como abrir un programa.

Para abrir un código fuente en el sistema ubicamos en nuestro menú la opción de *Archivo* damos click y nos abrirá otro conjunto de submenús los cuales son *Abrir*, *Guardar*, *Guardar como*, *Salir* los cuales el que nos interesa es el de *Abrir* para ello damos click en *Abrir* como se muestra en la siguiente imagen.



una vez dado click ahora nos mostrara un cuadro de dialogo de Windows el cual nos mostrara el conjunto de archivos los cuales podemos seleccionar para probar nuestro sistema, esta ventana se observa de la siguiente manera



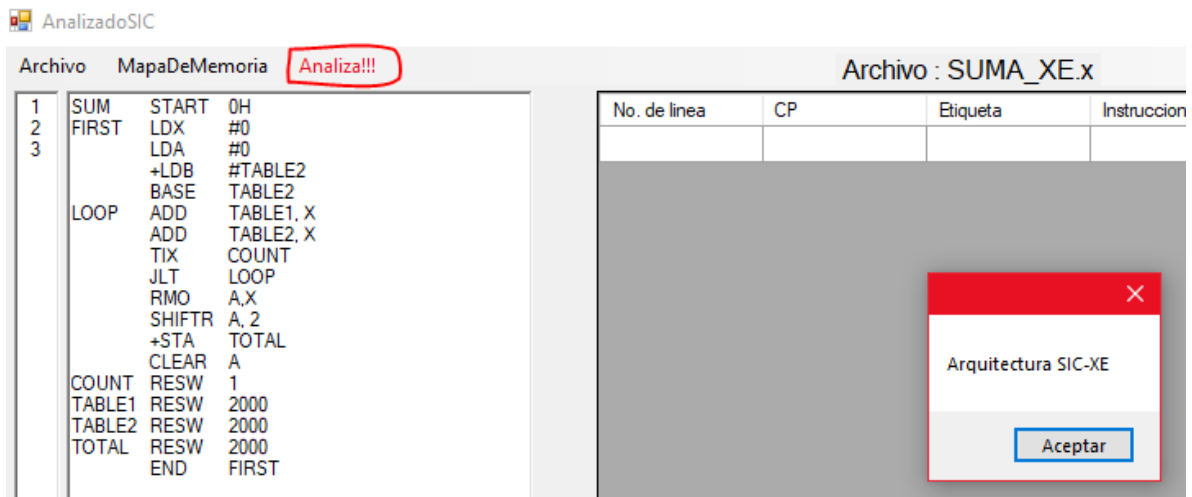
Ya seleccionado el archivo , damos click en boton inferior derecho que dice *Abrir* , inmediatamente se notara en el editor de texto el código fuente ya escrito, y en el nombre del archivo aparecerá el nombre del archivo



Ese es el procedimiento para abrir un archivo

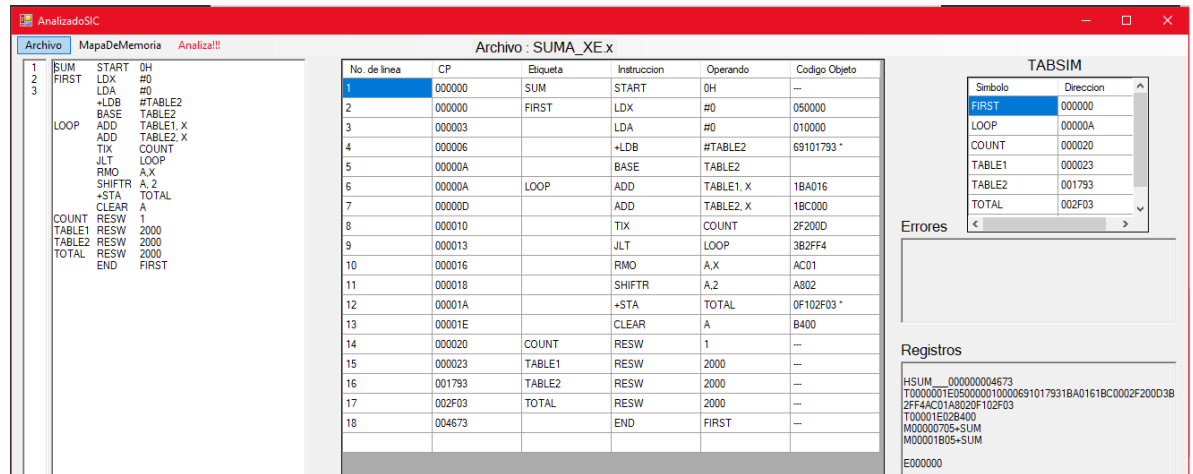
b) Como compilar un programa

para compilar un programa lo que tenemos que hacer es ya una vez abierto el programa entonces procedemos a compilarlo para compilarlo tenemos ver en la barra de menú la opción de **Analiza!!!** Aquí ya solo damos click e inmediatamente nos reconoce la arquitectura con un mensaje como se muestra en la imagen



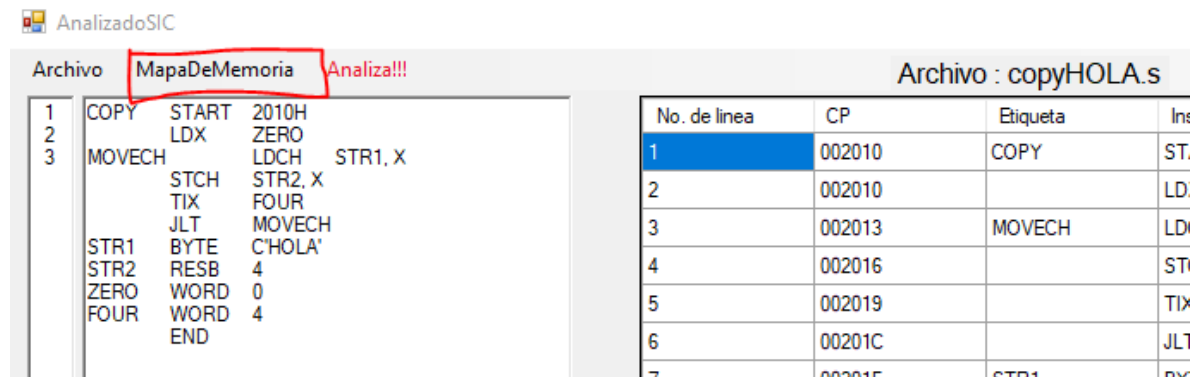
entonces aquí damos en aceptar e inmediatamente nos va a compilar el código junto con el ensamblado y todo lo que analizo del código

fuente

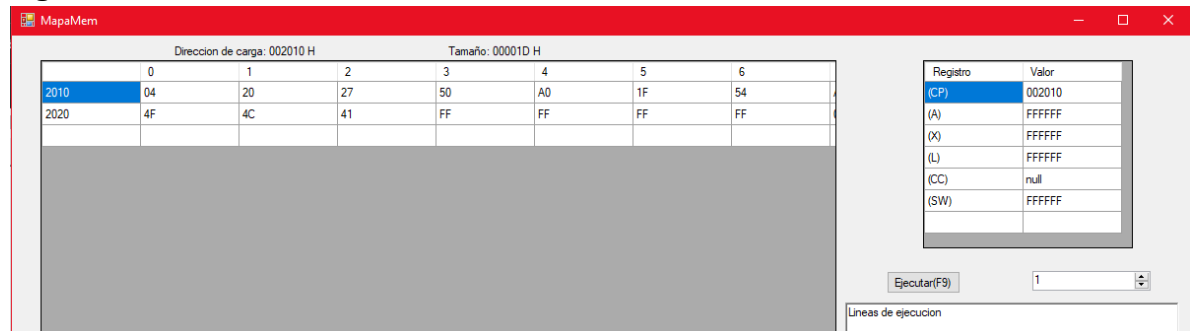


c) Como cargar un programa en memoria

Para cargar en memoria un programa tiene que estar ya analizado y ensamblado, con esto en cuenta entonces ahora tenemos que dirigirnos a la parte de la barra del menu, en la cual aparece una opción que dice *MapaDeMemoria* como se muestra en la siguiente imagen



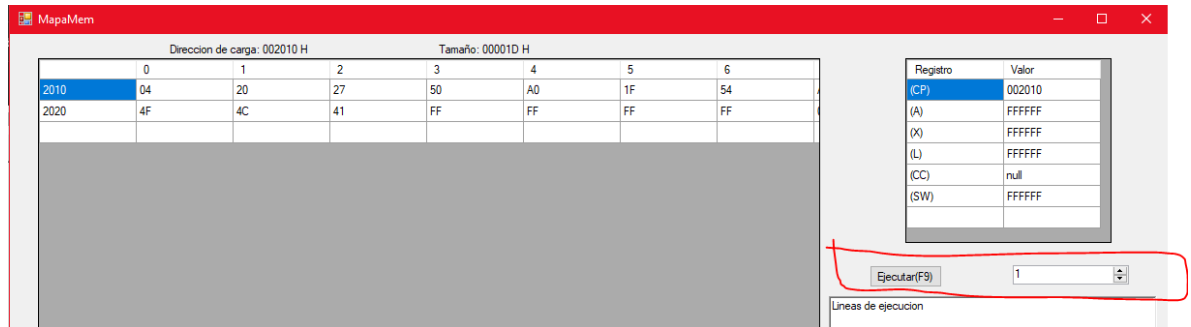
damos clic allí y nos abre una nueva ventana la cual es la que representa el cargado en memoria del programa y se observa de la siguiente manera



de esta manera podemos cargar programas.

d) Como ejecutar un programa

Para ejecutar un programa primero tenemos que haber realizado los paso anteriores y ya estando en la ventana de MapaDeMemoria ahora procedemos a irnos al botón y contenedor que están en el costado derecho de la ventana, los cuales se muestran remarcados en la siguiente imagen



En el contenedor donde aparece el “1” allí colocaremos las líneas de código que se desean ejecutar una vez seleccionada esta cantidad proseguimos a dar click en el botón *Ejecutar* el cual empezara a ejecutar las líneas acorde a lo ensamblado y el mapa de memoria en la siguiente imagen se muestra la ejecución:

