

Manual de Usuario

PRACTICA 2

Juan Marcos Ibarra López | OLC1 | 20/04/2020
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

PROPOSITO

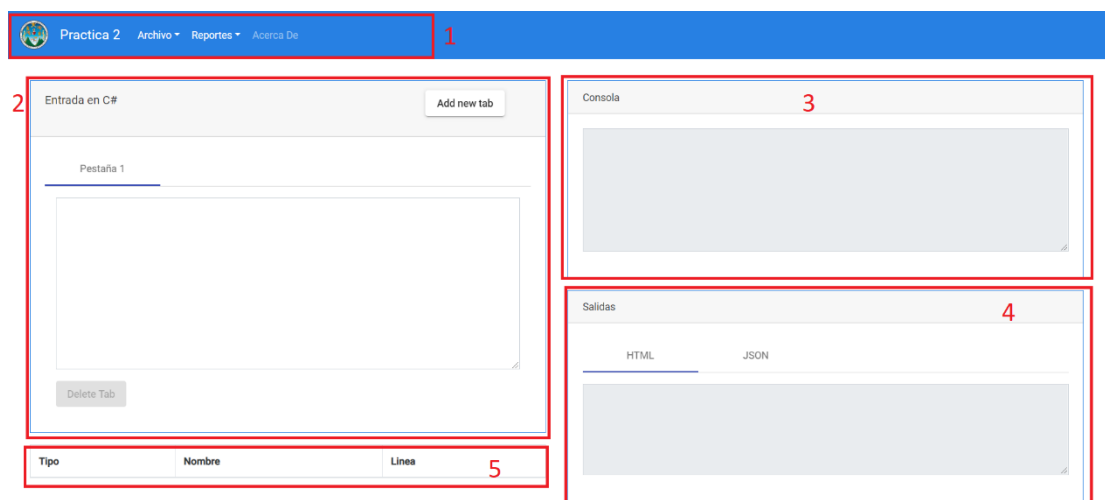
El presente manual tiene como finalidad ser una guía básica de operación del sistema, permitiendo al lector de este manual adquirir las destrezas y conocimientos indispensables para una operación adecuada del sistema, y ser una herramienta de consulta de primera mano a la cual puede recurrir el usuario en cualquier momento.

INSTALACION DE LA APLICACION

Para el uso de esta aplicación no es necesaria una instalación previa debido que se accede a través del navegador web.

MANEJO DE LA APLICACIÓN

La aplicación es sumamente sencilla de utilizar, ya que al tener una funcionalidad muy específica sus opciones son reducidas. Sin embargo, en este apartado explicaremos como funciona Interfaz Gráfica de Usuario y lo que se puede realizar con la aplicación.



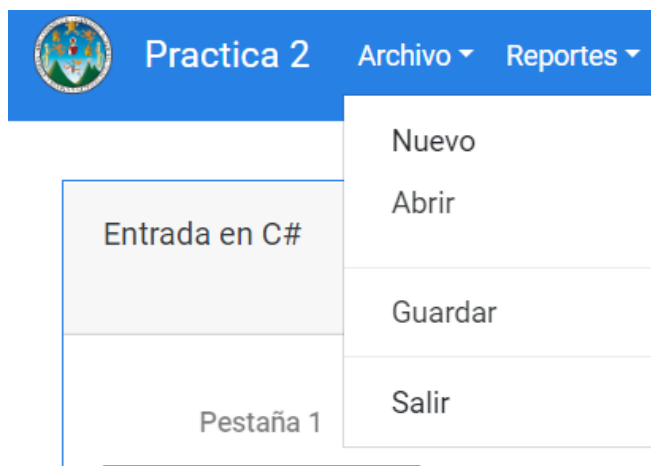
PARTES DE LA INTERFAZ GRAFICA

1. Barra de herramientas
2. Editor de texto
3. Salida de la traduccion
4. Salida de formato JSON y HTML
5. Tabla de variables encontradas

1. BARRA DE HERRAMIENTAS

En esta barra usted podrá encontrar dos menús desplegables:

- **Archivo:** Dentro de este menú podrá encontrar las siguientes opciones:
 - **Abrir:** Al presionar este botón es posible cargar un archivo desde cualquier ruta de la computadora, a nuestra pestaña actual.
 - **Guardar:** Al presionar este botón es posible guardar lo que tenga en el editor seleccionado, el archivo se descargará.
 - **Nuevo:** Abre un nuevo editor de texto vacío
 - **Salir:** sale de la aplicación.



- **Reportes:** Acá podrá consultar los reportes creados por la aplicación, de los archivos que se acaban de analizar.
 - **Traducir a Python:** Al presionar esta opción el programa analizará el archivo que tenga en el editor de texto y hará su respectiva traducción.
 - **Genera HTML:** esta opción le permite descargar el archivo.html que fue hecho por la aplicación
 - **Genera JSON:** esta opción le permite descargar el archivo.json que fue hecho por la aplicación
- **Acerca de:** Al presionar este botón se mostrará una pequeña ventana con los datos del estudiante.



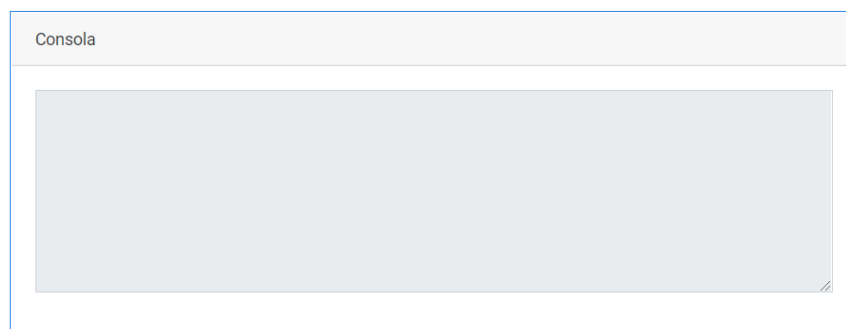
2. EDITOR DE TEXTO

En esta área es posible editar el texto que será analizado para cargar el código a analizar, importante mencionar que al abrir un nuevo documento reemplazará al que se encuentre en ese momento en el editor. También hay que destacar que, al momento de cargar un archivo, se mostrará la información dentro del área de texto de la pestaña seleccionada actualmente. A continuación, se muestra un ejemplo de un código que usted en el editor podrá editar.

```
class Clase1{
    static void Main(){
        int a = 5;
        if(a<10){
            Console.WriteLine("a no es mayor a 10, ya que a es: " + a);
            int b, c = 25;
            if(b>=c){
                Console.WriteLine("B y C son iguales");
                float d = 2.25;
                if(d==b){
                    Console.WriteLine("Aqui no deberia de entrar");
                }else{
                    Console.WriteLine("Aqui si deberia de entrar");
                    d = 10.1234;
                    if(d < 5){
                        Console.WriteLine("D es menor a 5 fijo");
                    }else{
                        Console.WriteLine("D es mayor a 5 fijo");
                    }
                }
            }
        }else{
            Console.WriteLine("a es mayor a 10, ya que a es: " + a);
            int e = a + c;
            Console.WriteLine("El valor de c es " + e);
            e = 1;
            if(e == 1){
                Console.WriteLine("El valor de c cambio a " + c);
            }else{
                Console.WriteLine("Espero que no entre aca gg");
            }
        }
    }
}
```

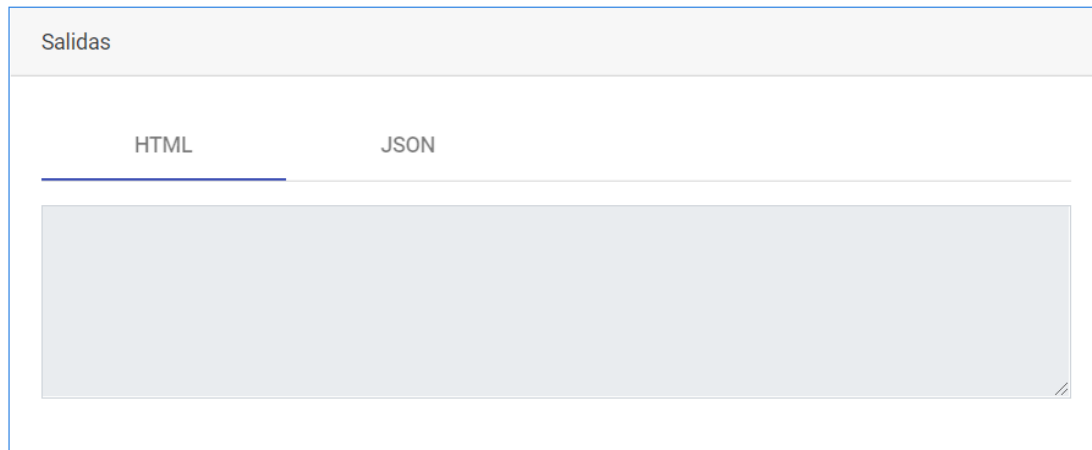
3. SALIDA DE LA TRADUCCION

En esta parte usted podrá ver la traducción generada automáticamente por la aplicación. Este código generado ya estará en el lenguaje de programación Python.



4. SALIDA DE JSON Y HTML

En esta parte usted podrá ver los archivos generados automáticamente por la aplicación. Para ver uno vaya a su respectiva pestaña.



5. TABLA DE VARIABLES ENCONTRADAS

En esta tabla se desplegarán todas las variables encontradas en la entrada en C#.

Tipo	Nombre	Linea
------	--------	-------

INFORMES GENERADOS

1. DURANTE EL ANALISIS LEXICO

El programa generará dos archivos HTML donde el usuario podrá apreciar de forma detallada el análisis que el programa llevó a cabo, además si existiera un error el programa generará otro archivo HTML donde especificará los errores encontrados.

2. DURANTE EL ANALISIS SINTACTICO

La aplicación mientras que realiza el análisis sintáctico del archivo de entrada generará un HTML donde podrá consultar un HTML donde podrá ver los errores sintácticos que se encontraron. Además, de los archivos JSON y HTML generados.

Si desea más información o tiene un problema no previsto por este manual, favor de dirigirse directamente con el desarrollador del programa.