

# Manual de usuario

Cristian Daniel Gomez Escobar  
202107190

El presente programa funcionara como ayuda para los estudiantes de introducción a la programación 1, la ventana principal con la que se encontrara el usuario será la siguiente:

The screenshot shows a window with a red border. It is divided into two main sections. The left section has a red header 'Consola de Entrada:' and a large white text area below it. At the bottom of this section is a dark button labeled 'Traducir'. The right section has a red header 'Consola de Salida:' and a large white text area below it. At the bottom of this section is a dark button labeled 'Limpiar'.

En esta se podrán introducir en la consola de entrada el código que manejara el programa, este luego de introducirlo se podrá ver su ejecución al presionar el botón traducir en la parte de debajo de la consola de entrada. En la parte derecha donde esta la consola de salida podremos ver el botón limpiar, este quitara toda la ejecución del código traducido anteriormente.

## ERRORES

En la parte de abajo, se mostrarán los errores donde al introducir un código que tenga un error, este será notificado en la consola de errores

The screenshot shows the 'Consola de Entrada:' header in red. Below it, the text 'int s = 0;' is on one line, and an asterisk '\*' is on the line below it.

Y se obtendrá :

Tipo	Descripcion	Fila	Columna
Lexico	El caracter * no forma parte del lenguaje	2	2
Lexico	El caracter * no forma parte del lenguaje	2	2
Lexico	El caracter * no forma parte del lenguaje	2	2
Lexico	El caracter * no forma parte del lenguaje	2	2

Arriba se tendra la parte de errores semánticos

## Consola de Entrada:

```
int S=0;
if(S==0){
    print(S);
    break;
}
```

obtendremos:

### Consola de Entrada:

```
int S=0;
if(S==0){
    print(S);
    break;
}
```

Traducir

### Consola de Salida:

0

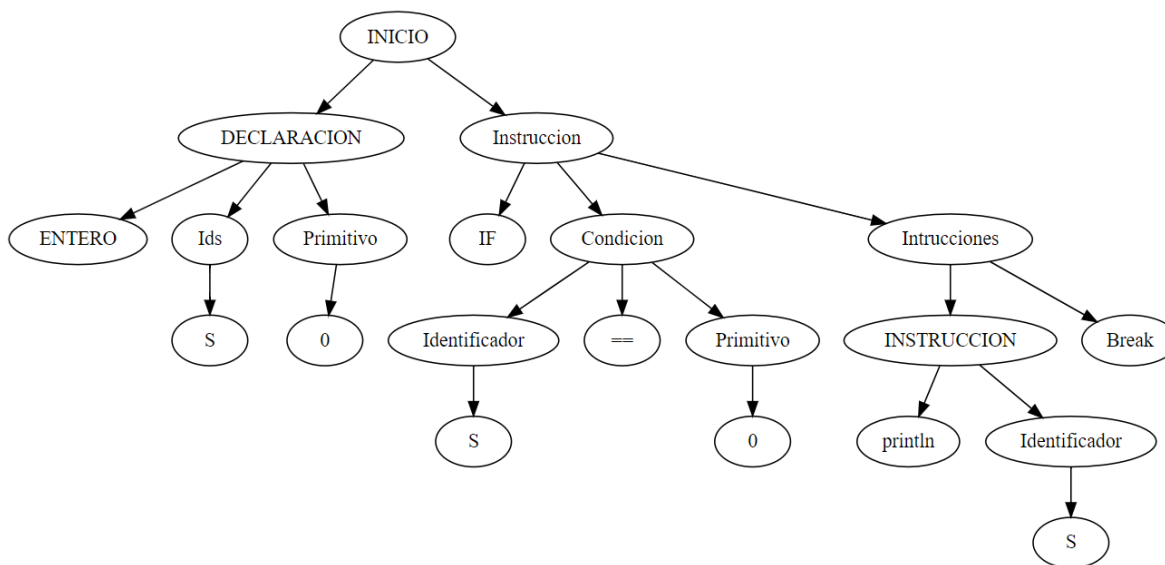
\*\*\* ERROR: Semantico, No se puede ejecutar la sentencia de transferencia Break dentro de la sentencia de control if. En la linea 2 y columna 2

Limpiar

Tipo	Descripcion	Fila	Columna
Semantico	No se puede ejecutar la sentencia de transferencia Break dentro de la sentencia de control if.	2	2

Continuar

Abajo obtendremos el grafico del árbol AVL, este tendra todos los gráficos que se muestran en la consola



#### TABLA DE SIMBOLOS

En esta se mostrarán todas las variables, métodos y funciones que han sido declarados dentro del flujo del programa.

5

Tipo	Identificador	Tipo	Entorno	Valor	Fila	Columna
variable	S	entero	global	0	1	3