

Compiladores, Sem:2019-1, 3CV5, Proyecto, 17 de junio de 2019

MANUAL DE USUARIO PARA MINI-LOGO

Piste Gómez Cristian Jovani

Escuela Superior de Cómputo
Instituto Politécnico Nacional, México
piste.gomez@icloud.com

Índice

1. Introducción	3
2. Modo de uso	3
2.1. Comandos básicos	5
2.2. Demostración	5

1. Introducción

Este manual es para facilitar la utilización y el entendimiento de los usuarios que hagan uso de este proyecto el cual es un interprete que realiza diferentes acciones (figuras, trazos, etc.) en un lienzo mediante instrucciones que el usuario deberá proporcionarle en un campo de texto.

Este interprete fue desarrollado principalmente en *Java* y en *YACC/BYACC/J*

2. Modo de uso

El primer paso para ejecutar el interprete es ejecutar el archivo *Proyecto.jar* el cual se muestra en la figura 1.

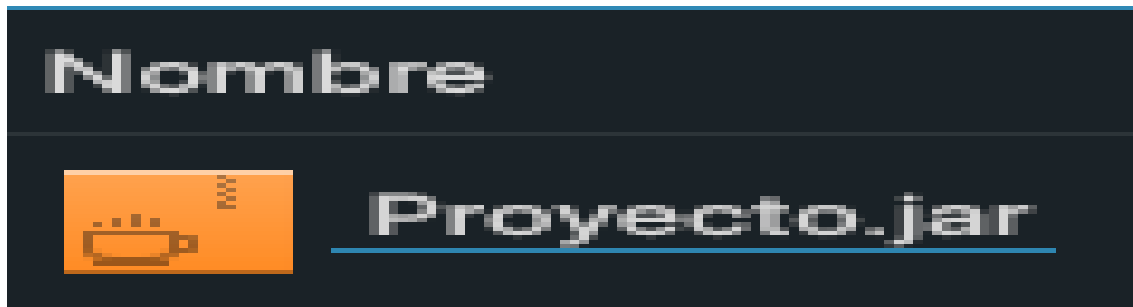


Figura 1: Archivo .jar

Nota: Para poder ejecutar este archivo se necesita alguna version de Java

Una vez que se ejecute se mostrara la siguiente pantalla.

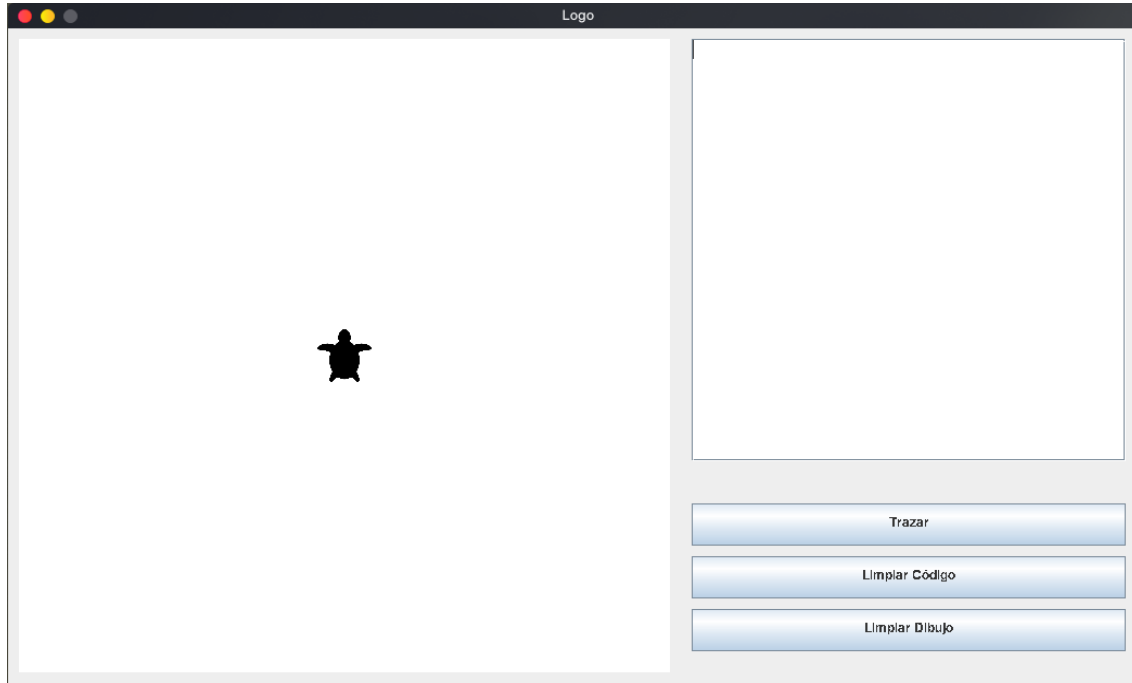


Figura 2: Pantalla principal

En la figura 2 se muestra una pantalla en la que de lado izquierdo se mostrara el resultado de los comandos que se ingresen dentro del campo de texto que esta a la derecha, y debajo se encuentran tres botones:

Tazar: El cual ejecutara los comandos una vez que estén escritos en el campo de texto que se encuentra encima de este botón.

Limpiar Código: Este botón como su nombre lo especifica limpiara el campo de texto donde se ingresen los comandos.

Limpiar dibujo: El tercer y ultimo botón borrara la pantalla de la izquierda (en donde se puede observar una tortuga) la cual comenzara a mostrar los resultados de los comandos generados al presionar el primer botón mencionado.

2.1. Comandos básicos

En el campo de texto se ingresaran los comandos que se interpretaran y se mostraran en la pantalla de la izquierda. Los comandos básicos son los siguientes:

COLOR $[n, n, n]$; Este comando recibe tres parámetros de tipo entero que se deben sustituir por la n 's y como dice su nombre este cambiara de color los trazos que se generen con los siguientes comandos. El formato de colores esta en *RGB*.

AVANZA $[n]$; Con *AVANZA* se hará un desplazamiento en n pixeles hacia donde este rotada la imagen, en este caso una tortuga. Recibe solo un parámetro de tipo entero.

GIRA $[n]$; El ultimo es el de rotación que hará que la tortuga gire n cantidad de grados. El parámetro es tipo flotante.

2.2. Demostración

Como ejemplo practico de los comandos anteriormente explicados se procederá a dibujar un cuadrado con los lados pintados de diferente color.

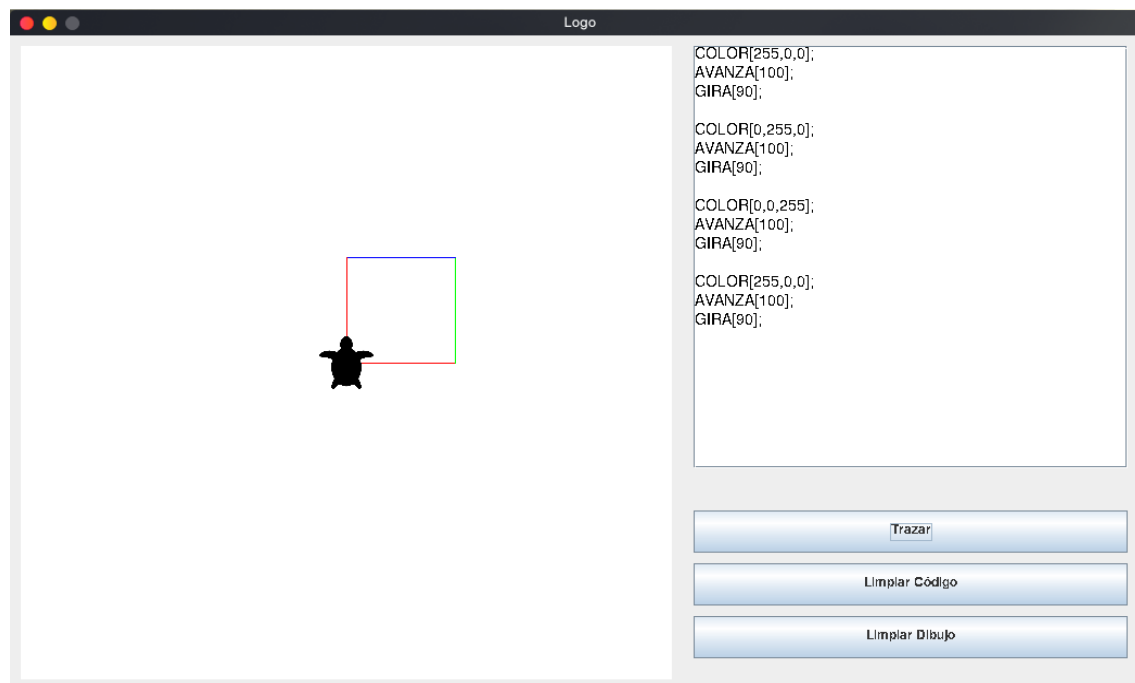


Figura 3: Cuadrado de demostración