

**Universidad de San Carlos de Guatemala**  
**Facultad de Ingeniería**  
**Laboratorio Organización de Lenguajes y Compiladores 2**

**Manual de Usuario:**  
**Proyecto 1**

**Hecho por:**  
**Walter Daniel Jiménez Hernández**  
**201901108**  
**Fecha: 17/09/2024**

## **Objetivo**

El programa va dirigido a personas que deseen evaluar sus expresiones regulares y poder aprender cómo se realizan los autómatas finitos ya sea por el método de Thompson.

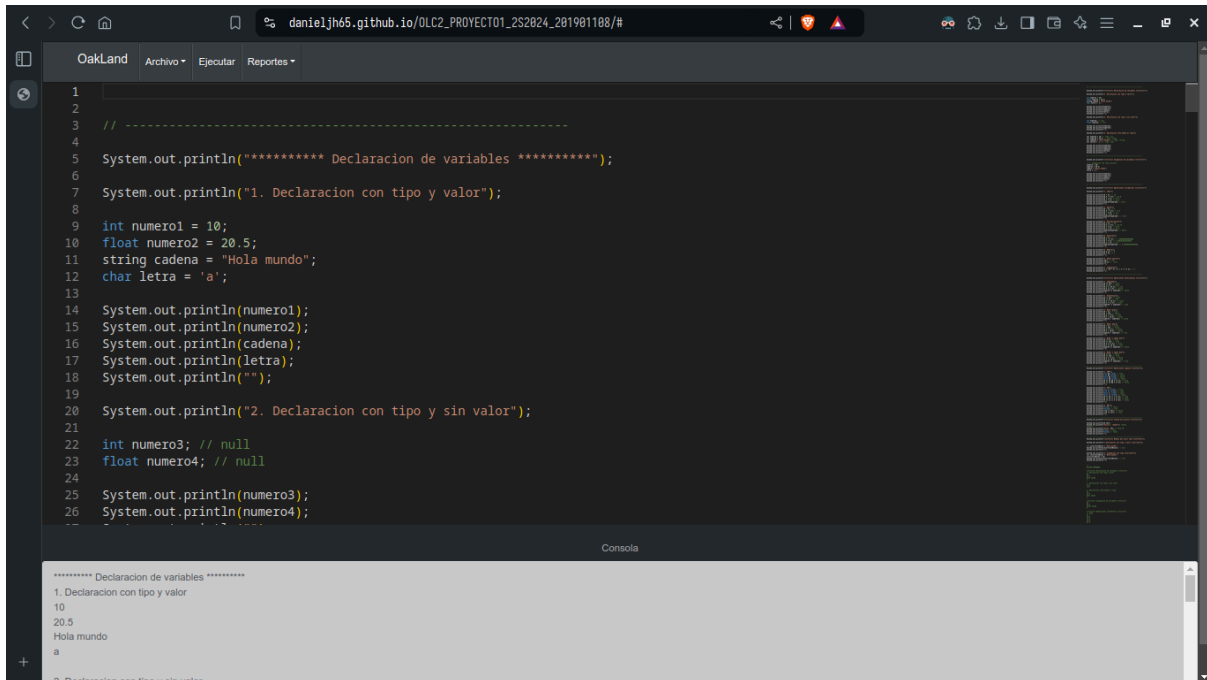
## **Requerimientos**

- Procesador Intel i3 o superior, AMD A9 o superior
- Mínimo 1 GB de Ram
- Sistema Operativo
  - Windows 7
  - Windows 8
  - Windows 10
  - Windows 11
  - Distribuciones de Linux
- Navegador Web

## **Contenido del Programa**

- Archivo
  - Cargar Archivo
  - Nuevo
  - Guardar Archivo
- Reporte
  - Reporte de Errores
  - Reporte de Símbolos
- Ejecutar Entrada

# Interfaz del Programa



The screenshot shows the OakLand IDE interface. The main editor displays a Java program with the following code:

```
1 // -----  
2  
3 // -----  
4  
5 System.out.println("***** Declaracion de variables *****");  
6  
7 System.out.println("1. Declaracion con tipo y valor");  
8  
9 int numero1 = 10;  
10 float numero2 = 20.5;  
11 string cadena = "Hola mundo";  
12 char letra = 'a';  
13  
14 System.out.println(numero1);  
15 System.out.println(numero2);  
16 System.out.println(cadena);  
17 System.out.println(letra);  
18 System.out.println("");  
19  
20 System.out.println("2. Declaracion con tipo y sin valor");  
21  
22 int numero3; // null  
23 float numero4; // null  
24  
25 System.out.println(numero3);  
26 System.out.println(numero4);  
27
```

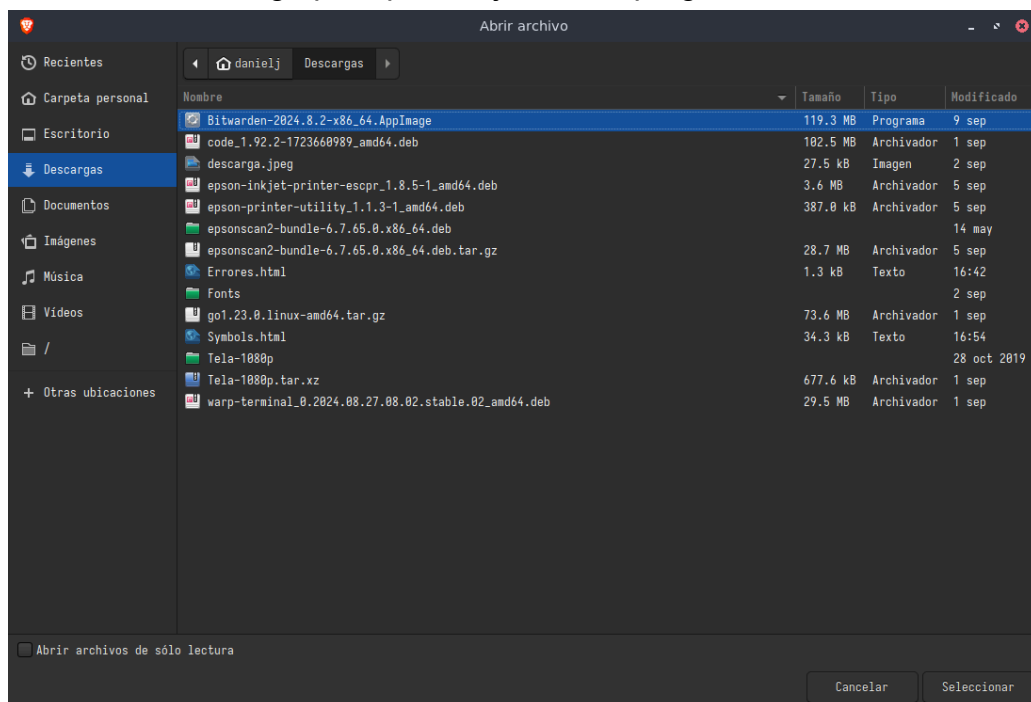
The console output shows the results of the program execution:

```
***** Declaracion de variables *****  
1. Declaracion con tipo y valor  
10  
20.5  
Hola mundo  
a  
2. Declaracion con tipo y sin valor
```

## Flujo del Programa

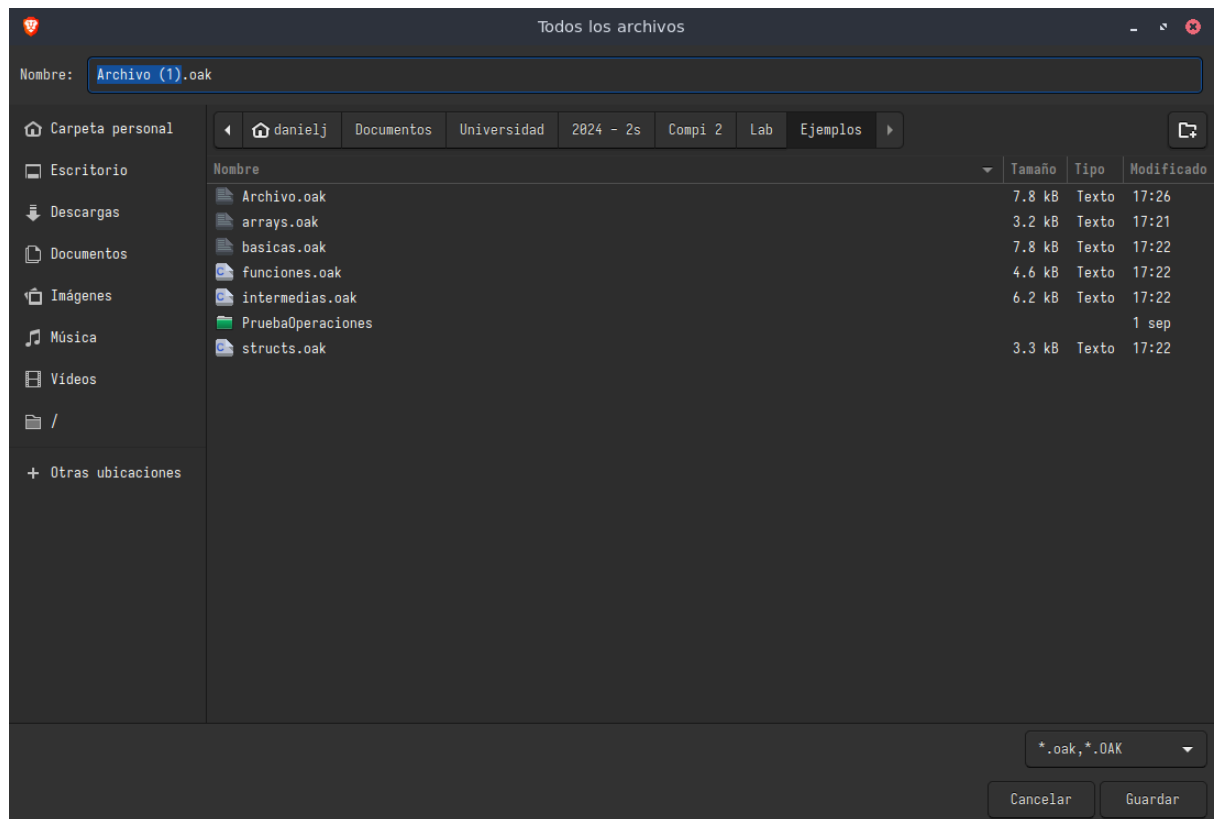
### 1. Cargar Archivo

Permite seleccionar un archivo con extensión “.oak” en el cual ya se encuentra escrito el código para poder ejecutar el programa.



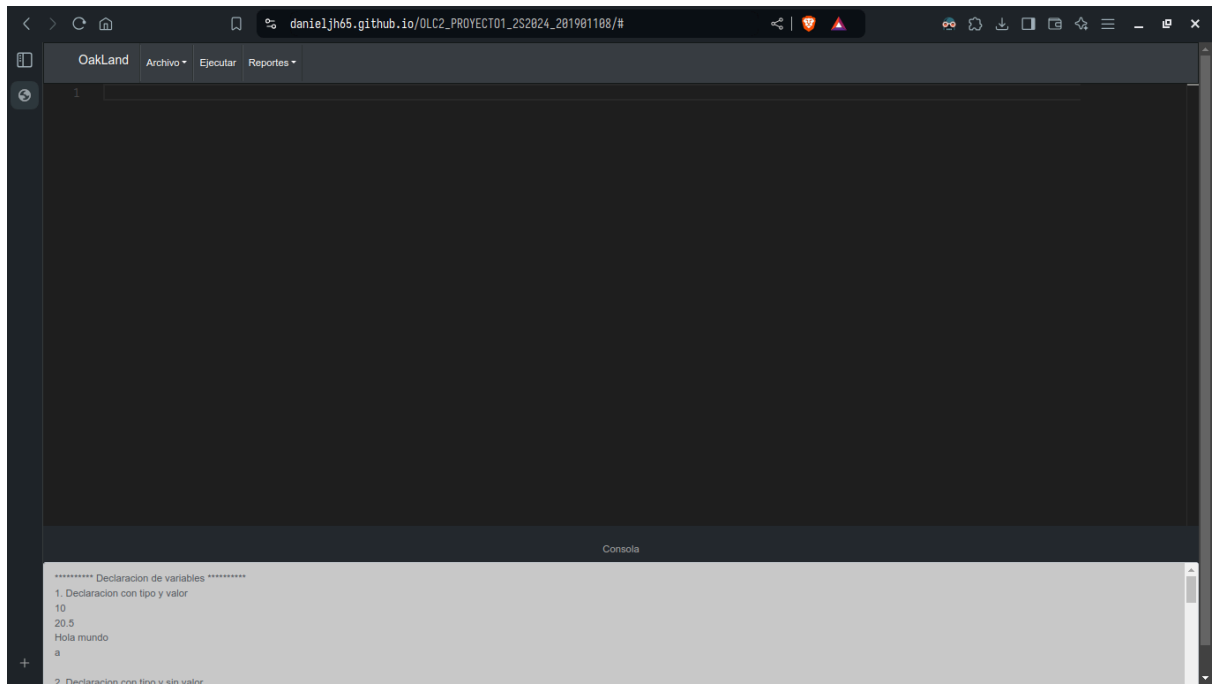
## 2. Guardar Archivo

Permite seleccionar una ubicación y el nombre con el que desea guardar el texto que se encuentra en el área de texto dentro de la aplicación



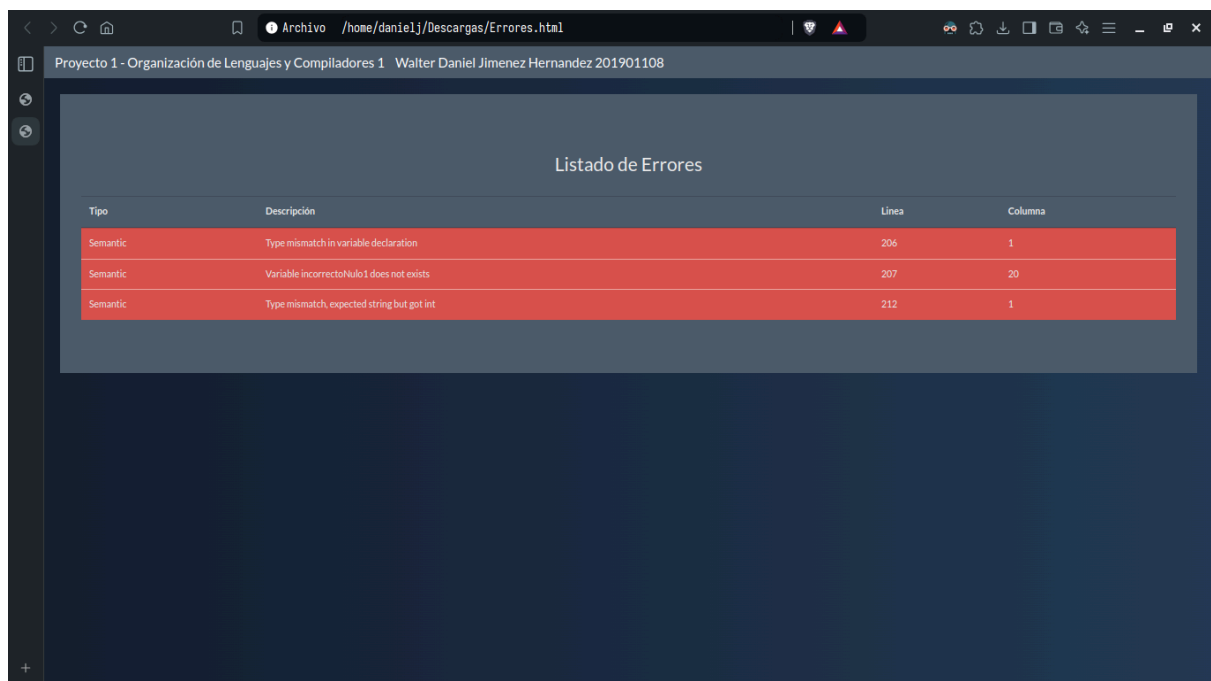
## 3. Nuevo archivo

Limpia el contenido del editor de texto



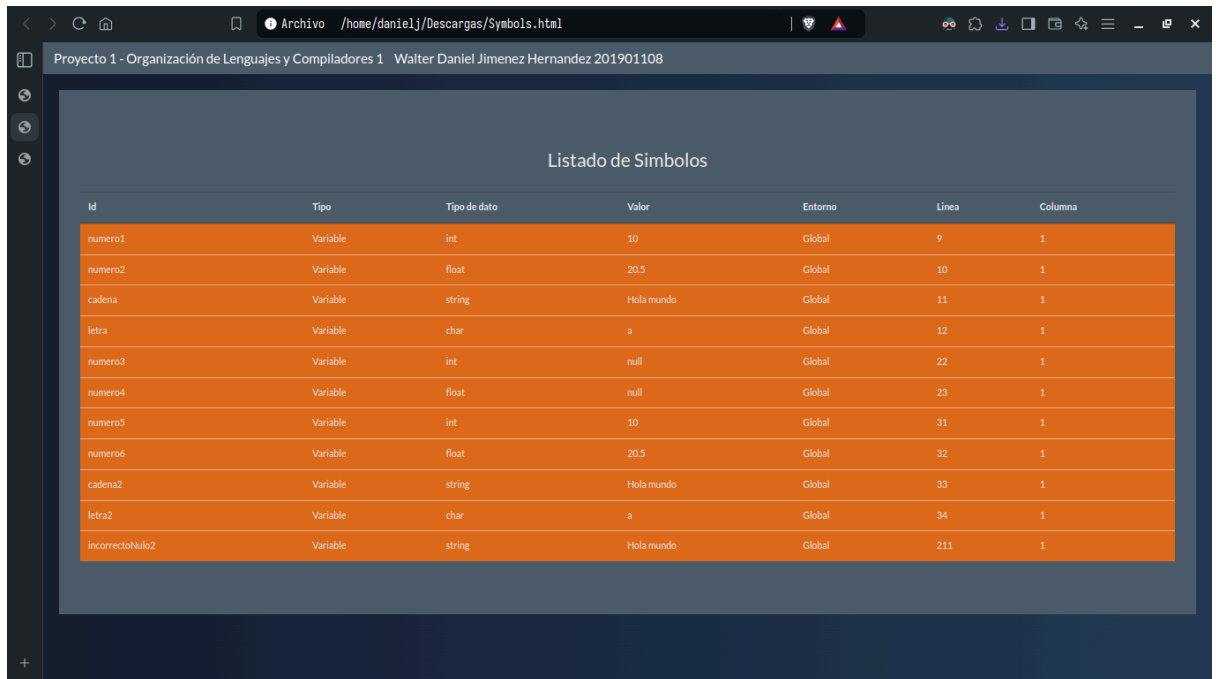
## 4. Reporte de Errores

Crea un archivo .html en la carpeta Reportes con un listado de todos los errores encontrados al momento de realizar la ejecución del programa.



## 5. Reporte de Símbolos

Muestra en una tabla todos los símbolos obtenidos durante la ejecución del programa



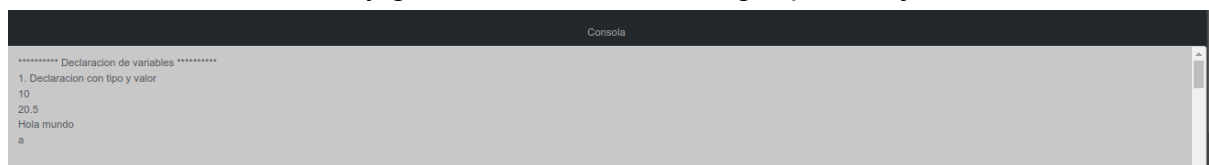
Proyecto 1 - Organización de Lenguajes y Compiladores 1 Walter Daniel Jimenez Hernandez 201901108

Listado de Símbolos

Id	Tipo	Tipo de dato	Valor	Entorno	Línea	Columna
numero1	Variable	int	10	Global	9	1
numero2	Variable	float	20.5	Global	10	1
cadena	Variable	string	Hola mundo	Global	11	1
letra	Variable	char	a	Global	12	1
numero3	Variable	int	null	Global	22	1
numero4	Variable	float	null	Global	23	1
numero5	Variable	int	10	Global	31	1
numero6	Variable	float	20.5	Global	32	1
cadena2	Variable	string	Hola mundo	Global	33	1
letra2	Variable	char	a	Global	34	1
incorrectoNulo2	Variable	string	Hola mundo	Global	211	1

## 6. Analizar Entrada

Analiza la entrada y genera la salida del código que se ejecutó



Console

```
***** Declaracion de variables *****
1. Declaracion con tipo y valor
10
20.5
Hola mundo
a
2. Declaracion con tipo y valor
```