

Universidad San Carlos de Guatemala

Lenguajes y compiladores 1

Ing. Jose Moises Granados Guevara

201931344 David Enrique Lux Barrera



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Manual de Usuario

Sobre el lenguaje Java: Java es un lenguaje de programación y una plataforma informática comercializada por primera vez en 1995 por Sun Microsystems. Hay muchas aplicaciones y sitios web que no funcionarán a menos que tenga Java instalado y cada día se crean más. Java es rápido, seguro y fiable. Desde portátiles hasta centros de datos, desde consolas para juegos hasta súper computadoras, desde teléfonos móviles hasta Internet, Java está en todas partes.

Proporcionando una plataforma segura para desarrollar y ejecutar aplicaciones que, administra automáticamente la memoria, provee canales de comunicación segura protegiendo la privacidad de los datos y, al tener una sintaxis rigurosa evita que se quiebre el código, es decir, no permite la corrupción del mismo.

Se constituye como un lenguaje orientado a objetos, su intención es permitir que los desarrolladores de aplicaciones escriban el programa una sola vez y lo ejecuten en cualquier dispositivo.

Requisitos del sistema:

Cerciórese de que la computadora satisfaga o supere los siguientes requisitos para la ejecución del programa de IDE:

- CPU Intel Celeron 800 MHz (Intel Core 2 Duo 2 GHz recomendados)
- RAM 256 MB (2 GB recomendados)
- Espacio disponible en disco 200 MB
- Sistema operativo como mínimo Windows 7, Windows Vista o Windows XP o distribuciones compatibles con Linux
- Instalar Visual Estudio Code
- Instalar en entorno de Angular y Node.js

Tabla de símbolos:

tabla de símbolos es una estructura de datos que usa el proceso de traducción de un lenguaje de programación, por un compilador o un intérprete, donde cada símbolo en el código fuente de un programa está asociado con información tal como la ubicación, el tipo de datos y el ámbito de cada variable, constante o procedimiento.

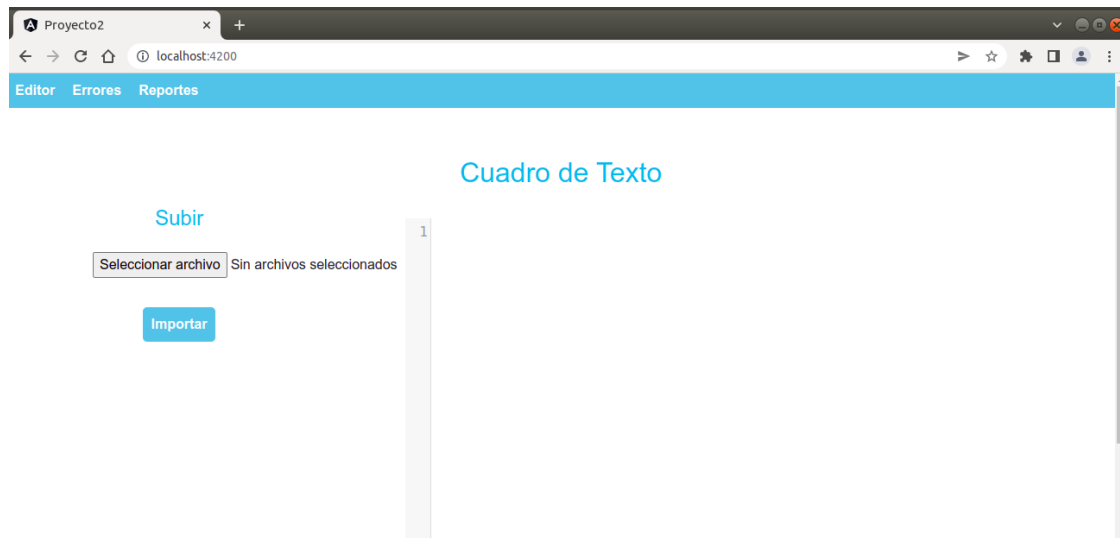
Una implementación común de una tabla de símbolos puede ser una tabla hash, la cual será mantenida a lo largo de todas las fases del proceso de compilación de ticses. Puede tratarse como una estructura transitoria o volátil, que sea utilizada únicamente en el proceso de traducción de un lenguaje de programación, para luego ser descartada, o integrada en la salida del proceso de

compilación para una explotación posterior, como puede ser por ejemplo, durante una sesión de depuración, o como recurso para obtener un informe de diagnóstico durante o después la ejecución de un programa.

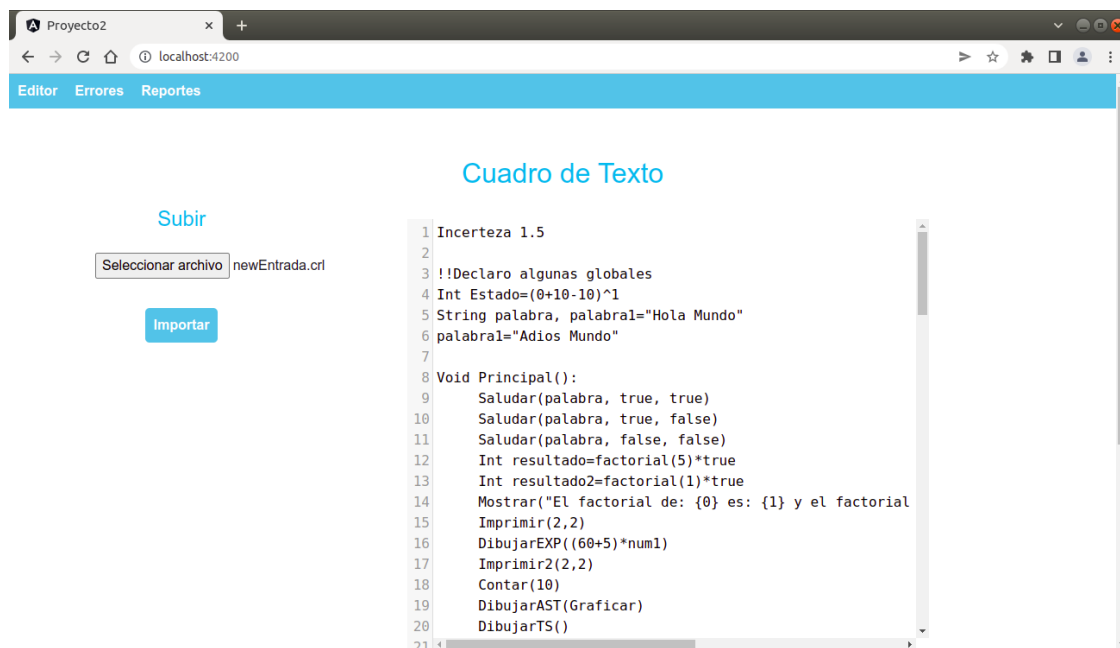
Funcionamiento:

Se inicia el programa corriendo el programa en Visual Estudio Code a través del ng serve

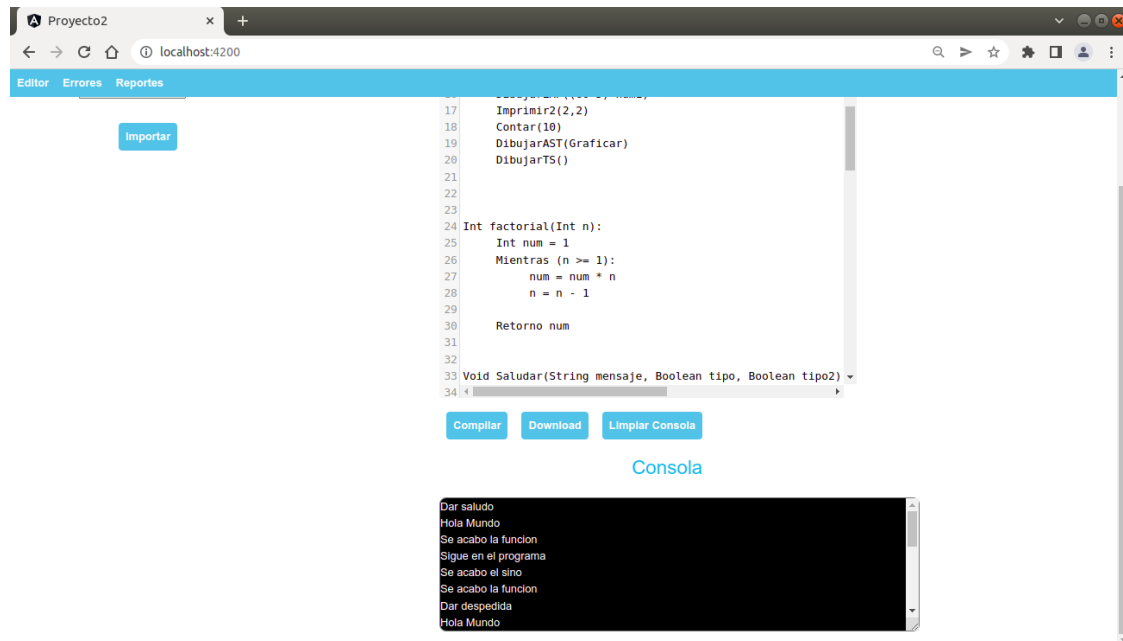
Después aparecerá una pantalla en Google como esta:



Si presiona en “Seleccionar archivo” y después en importar podrá elegir el archivo que se mostrara en el cuadro de texto, recuerde que solo podrá elegir archivos punto crl



Selecciona el botón de compilar este mostrara la información que necesita ver en el cuadro negro



Si presiona el botón de “Download” podrá descargar el archivo creado



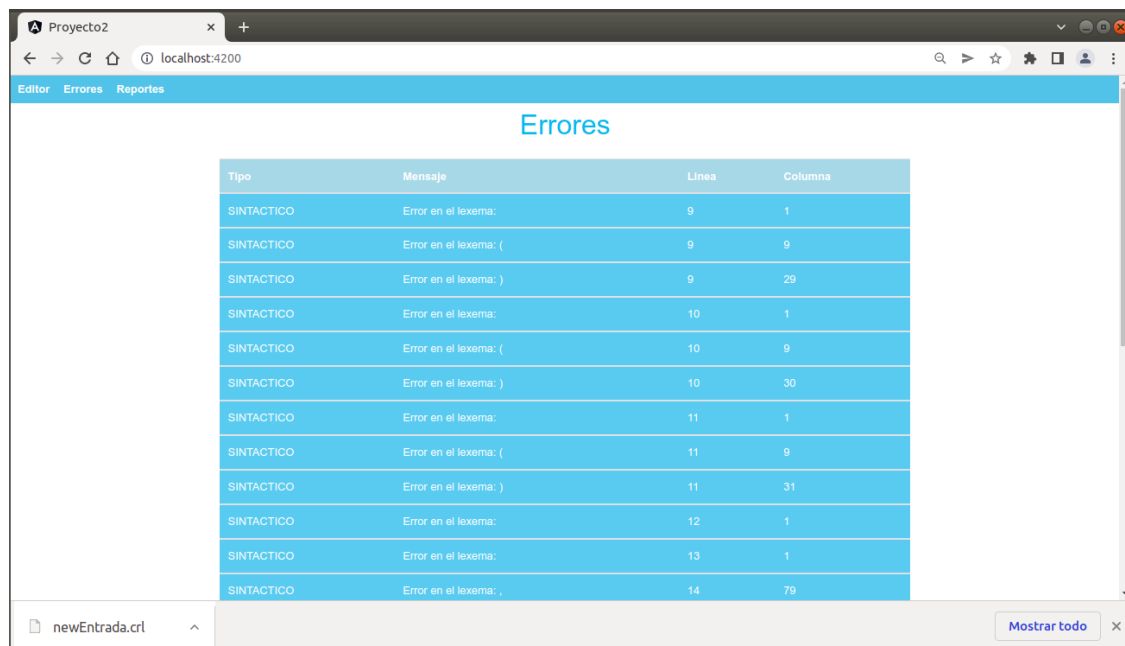
Si todo esta correcto podrá ver en la barra de navegación los reportes que se encontraron en los datos de los símbolos del programa



Identidad	Valor	Tipo	Fila	Columna
resultado	120	ENTERO	12	1
resultado2	1	ENTERO	13	1

Graficos

Si hay errores dentro de la compilación en la pestaña de navegación podrá ver cuáles son esos errores



Tipo	Mensaje	Linea	Columna
SINTACTICO	Error en el lexema:	9	1
SINTACTICO	Error en el lexema: (9	9
SINTACTICO	Error en el lexema:)	9	29
SINTACTICO	Error en el lexema:	10	1
SINTACTICO	Error en el lexema: (10	9
SINTACTICO	Error en el lexema:)	10	30
SINTACTICO	Error en el lexema:	11	1
SINTACTICO	Error en el lexema: (11	9
SINTACTICO	Error en el lexema:)	11	31
SINTACTICO	Error en el lexema:	12	1
SINTACTICO	Error en el lexema:	13	1
SINTACTICO	Error en el lexema: ,	14	79

newEntrada.crl

Mostrar todo