

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA -USAC-  
CENTRO UNIVERSITARIO DE OCCIDENTE -CUNOC-  
DIVISIÓN DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA  
ORGANIZACIÓN DE LENGUAJES Y COMPILADORES 1  
ING. JOSÉ MOISÉS GRANADOS GUEVARA  
SECCIÓN "A"**



## **MANUAL DE USUARIO**

**<<CRL>>**

**Alumna:** Dulce Pilar León Monzón

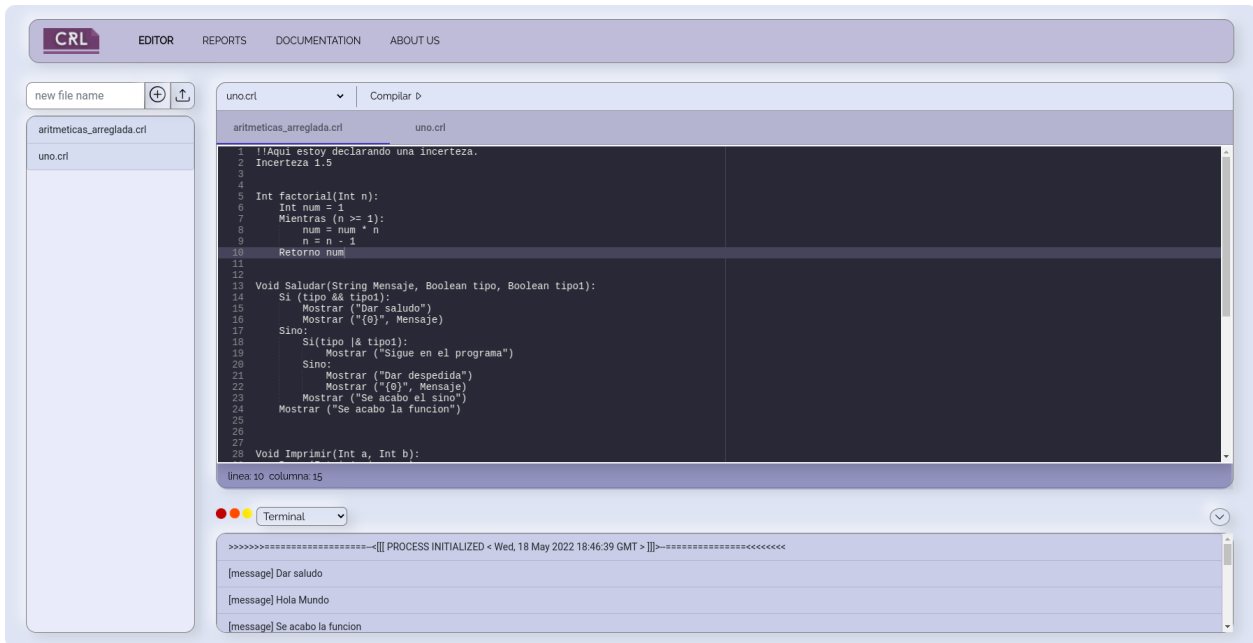
**Carné:** 201930139

**Retalhuleu, 18 mayo del 2021**

## >>---<CRL SERVICES>---<<

### Descripción

Aplicación web que permite escribir programas en lenguaje CRL, con el fin de permitir al usuario el mayor entendimiento del proceso de compilación y las estructuras involucradas en él.



### Manejo de archivos

En el costado izquierdo de la aplicación es posible realizar el manejo de los archivos, es decir, abrir y crear archivos .crl, los cuales luego de ser agregados al workspace aparecerán en el apartado que se encuentra en la parte de abajo de la barra para crear y subir archivos. Es posible subir cuantos archivos se deseen, y abrir todos aquellos que sean seleccionados por medio de un click, que pueden posteriormente ser eliminados por el botón de cerrar de cada pestaña que posea el editor.

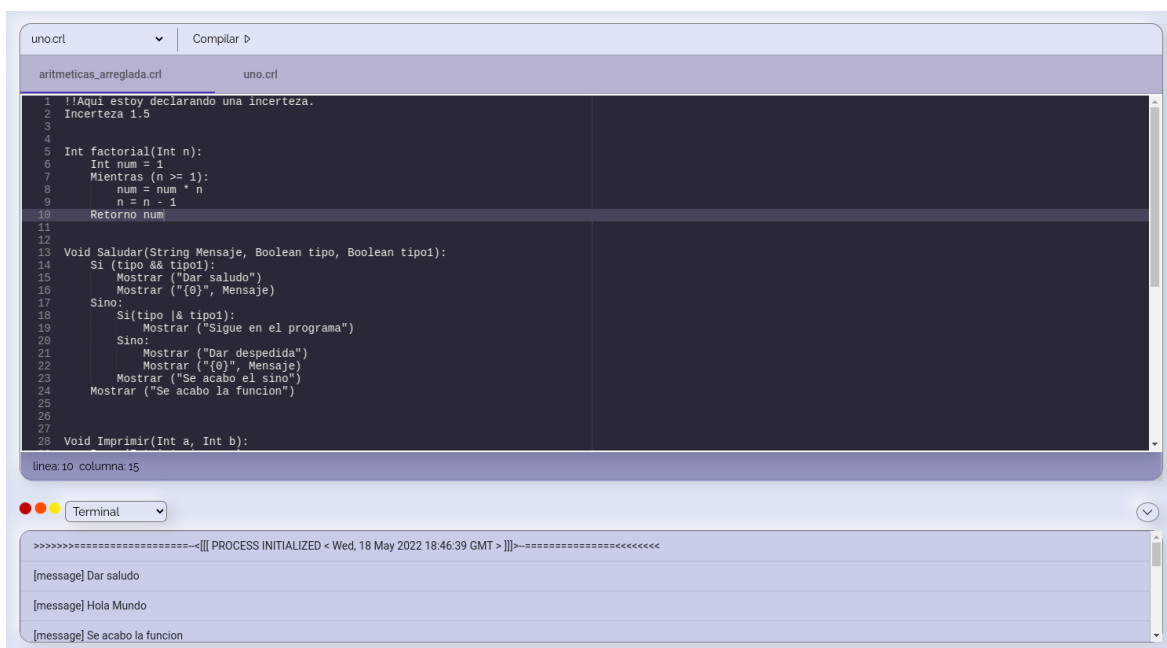


- **Crear un archivo .crl**
  - Para ello basta con escribir el nombre del archivo como su extensión y luego presionar el botón agregar, luego de ello, será posible seleccionar el archivo para cargarlo en una pestaña al hacer click sobre él, del listado de archivos
- **Abrir archivos .crl**
  - Para cargar uno o más archivos, es necesario presionar el botón con el símbolo de subida de datos, el cual permitirá visualizar una pestaña para navegar entre carpetas y así seleccionar el o los archivos a cargar en el workspace
  - Para hacer la selección de archivos múltiple, presionar **ctrl** mientras se da click en los archivos a cargar
- **Cerrar una pestaña**
  - Para esta acción, basta con dar click en el botón que tiene una cruz como icono, que se encuentra en el costado derecho de cada pestaña de archivo.
- **Agregar un archivo a la vista de edición**
  - Dar click al archivo de interés de la lista de archivos cargados
- **Guardar cambios**
  - No existe un botón para realizar esto, pues el editor se encarga de guardar los cambios de manera automática, cada vez que el texto varíe
- **Descargar un archivo**
  - Presionar el botón que se encuentra a la par del botón de cierre de pestaña, la descarga comenzará justo después que de click al botón, solo queda esperar
    - Cabe resaltar que el archivo se guardará en la carpeta que se tenga predefinida en el navegador

## AREA DE TRABAJO

En esta parte se puede visualizar el contenido del archivo que esté abierto y actualmente tenga el foco, donde será posible realizar los cambios que se consideren pertinentes de realizar al texto

- **Editor**
  - Área que permite la interacción entre el código fuente y el usuario
- **Consola**
  - Área que permite visualizar los eventos que surgen luego de presionar el botón compilar



## COMPILAR

Esta acción es posible de realizar al presionar el botón con el texto “Compilar” luego de haber especificado el archivo que contiene el método principal, por medio de la selección del respectivo nombre, en el componente de selección que se encuentra justo a la izquierda de botón de compilación

## **GALERÍA DE IMÁGENES**

Apartado en el que se pueden visualizar las imágenes generadas por las instrucciones especiales

1. DibujarAST
2. DibujarEXP
3. DibujarTS