

Compiladores

Practica 2

Uso de Java para modo gráfico

1.-Modificar la especificación del robot de la practica1 para dibujar la trayectoria del robot

Hacer un demo

2.-Use la carpeta grafibasi para dibujar círculos, líneas y rectángulos (usar polimorfismo)

circulo NUMERO NUMERO NUMERO
radio x y

linea NUMERO NUMERO NUMERO NUMERO
x1 y1 x2 y2

rectangulo NUMERO NUMERO NUMERO NUMERO
x y ancho alto

Hacer un demo (nombre clave: tele , bocho y changarro)

dibujar un coche use 2 círculos y 2 rectángulos

dibujar una casa con techo de 2 aguas y una puerta use 2 rectángulos y 2 líneas inclinadas 45 y 225 grados

dibujar una persona use un circulo (cabeza), y 4 líneas (1 línea horizontal para los brazos y una vertical para el tronco y 2 líneas inclinadas 45 y 225 grados para las piernas)

guardar las cadenas en un archivo llamado dibujo.txt

3.-Lenguaje para creación de interfaces gráficas de usuario simples. Escribir una especificación de YACC que permita al usuario colocar etiquetas , campos de entrada y botones en una ventana.

Nota : El usuario puede colocar tantos botones, campos de entrada y etiquetas como quiera

Las cadenas que puede tener el lenguaje tienen la siguiente forma

Ventana titulo

Label caption, x, y, ancho, alto, R, G , B

TextField x, y, caractervisibles, R, G , B

Button caption x, y, ancho, alto, R, G , B

Nota: caption es el texto mostrado en la etiqueta o el boton

Ejemplo

Ventana MiVentana

Label resultado, 100, 100, 200, 80, 255, 0 , 0

TextField 100, 200, 40, 0, 255 , 0

Button suma, 100, 300, 200, 80, 0, 0 , 255

Button resta, 100, 400, 200, 80, 0, 0 , 255

Hacer un demo