

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERIA
COMPILADORES 1

MANUAL TECNICO

ANDREA VIRGINIA CHAVARRÍA GUZMÁN
CARNE: 200920081

INTRODUCCIÓN

En el creciente aumento de la aplicación de la computadora la demanda del software de escritorio, como también aplicaciones web crece en forma exponencial, es por ello que las técnicas de ingeniería en diseño de software deben ser mas sofisticadas. En el presente manual expone la representación secuencial lógica del proyecto 1 de Compiladores 1 el cual consiste en una aplicación de escritorio que tenga como archivos de entrada 3 archivos con los cuales se generara una imagen tipo pixeleada.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

Permitir Interpretar Y Comprender La Estructura básica de la aplicación, como es Que esta se maneja, las funciones que se podrán ejecutar en nuestra aplicación

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Manejo de Archivos
- Implementación de jlex y cup.

ANALISIS

El usuario o el cliente cuando por primera vez ha utilizado un programa o un software como este lo primero que viene a su mente sería ¿Qué es? y que sería lo que espera de este software lo cual vendría a ser que este cumpliera cada una de sus expectativas, el cual permita una fácil manipulación de datos, también este tenga una amplia manera de funcionar.

El problema radica en la elaboración de una aplicación para crear imágenes

Se deben de leer tres archivos :

Archivo Lienzo : Generara el lienzo con la especificaciones del mismo como nombre tamaño, color etc..

Archivo colores: Este creara los colores posibles a usar por lienzo

Archivo Pintar : Este archivo es el dara las cordenadas a pintar en el lienzo creado con sus respectivos colores.

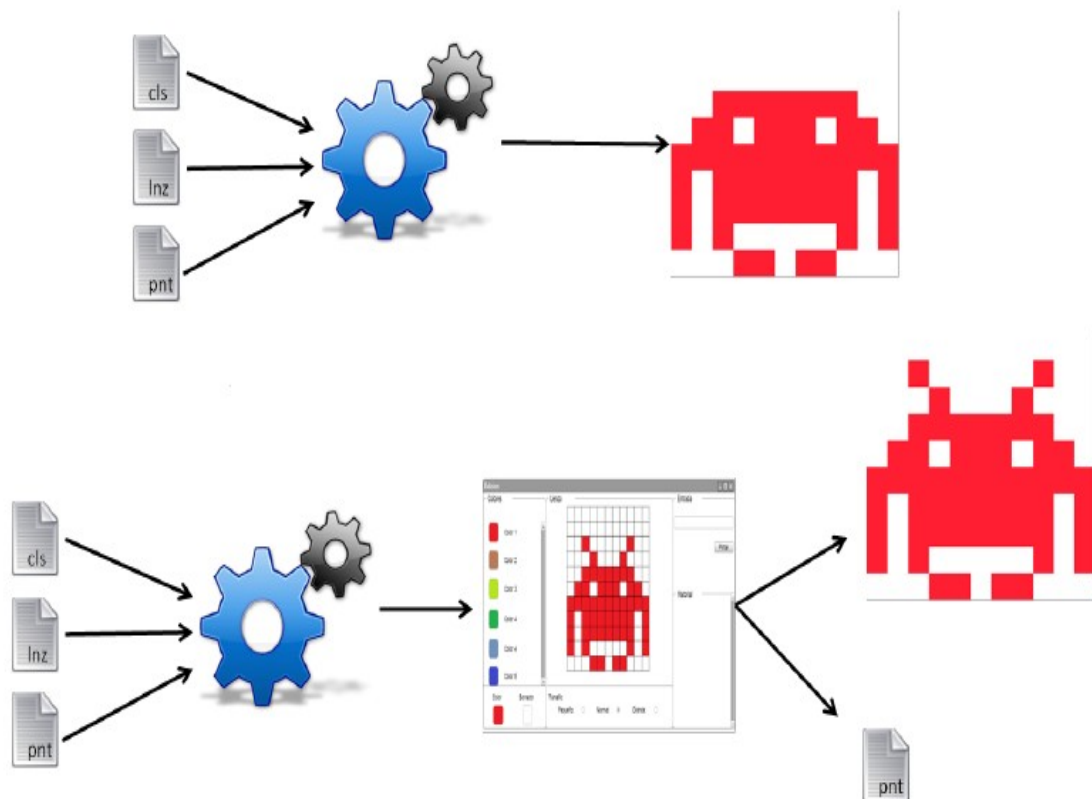
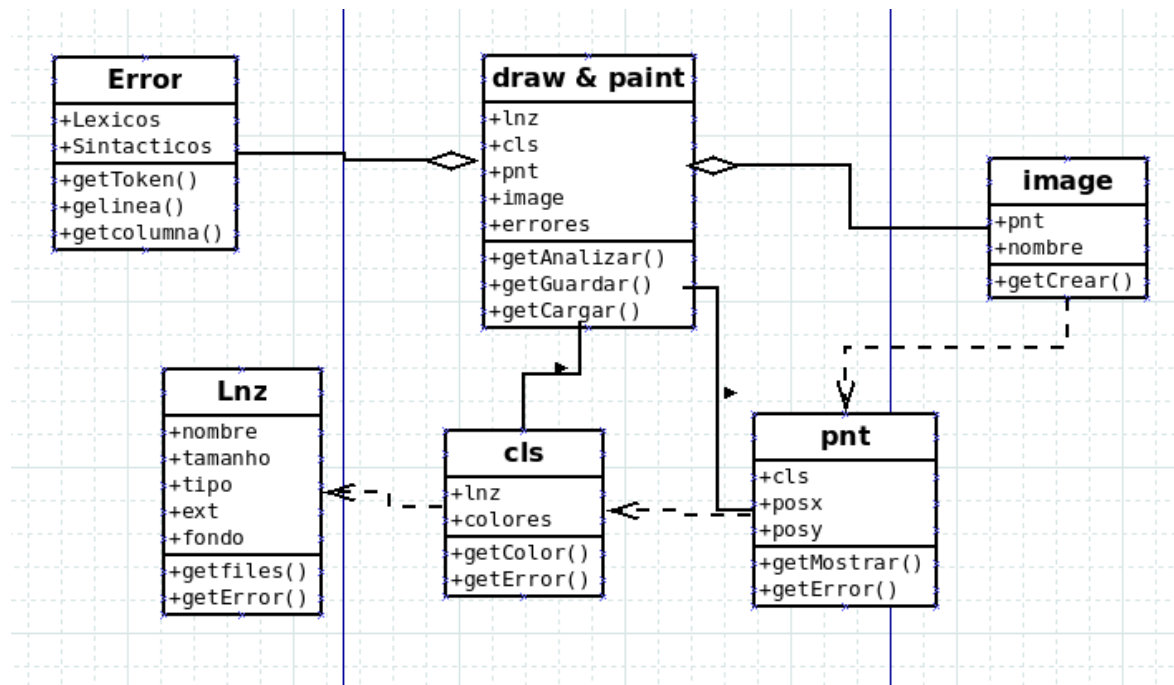


DIAGRAMA DE CLASES



CONCLUSION

En el paso de los años la ciencia de la tecnología e informática va evolucionando, para eso uno como profesional deberá crear nuevas implementaciones o software, que cumplan las expectativas de cada Usuario. Y por esto se ha tomado de apoyo de cómo realizar uml (clases) y se ha concluido que se puede comprender de una manera más sencilla, la forma de cómo funcionara este software, de cómo trabajara y que es lo que cada proceso efectuara y de cómo se puede relacionar las matemáticas y el funciona de cada método realizado en dicho programa con la tecnología computacional de nuestra era.