

COMPILER

Entorno

Al iniciar la aplicación podemos ver un formulario el cual está constituido por un menú colgante el cual contiene File, Edit y Help y dos cuadros de texto donde se cargaran los archivos.

El menu de File tiene varias opciones

New: crear un nuevo archivo.

Open: Abrir un archivo existente

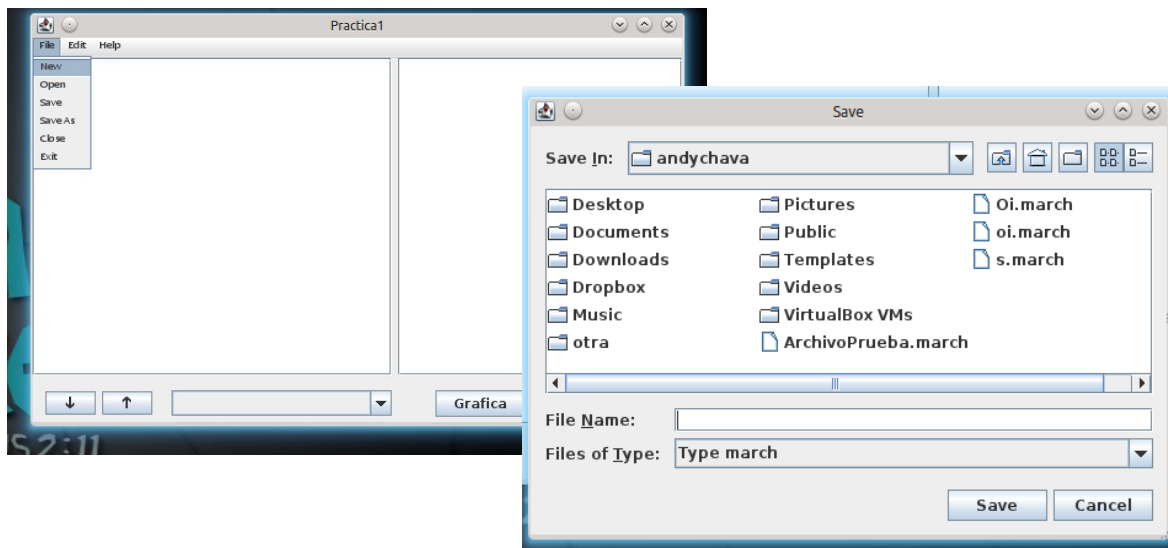
Save : Rescribe el archivo

Save as: Da un nombre al archivo que se quiere guardar

Close: cierra pero pregunta si se desea guardar el archivo existente

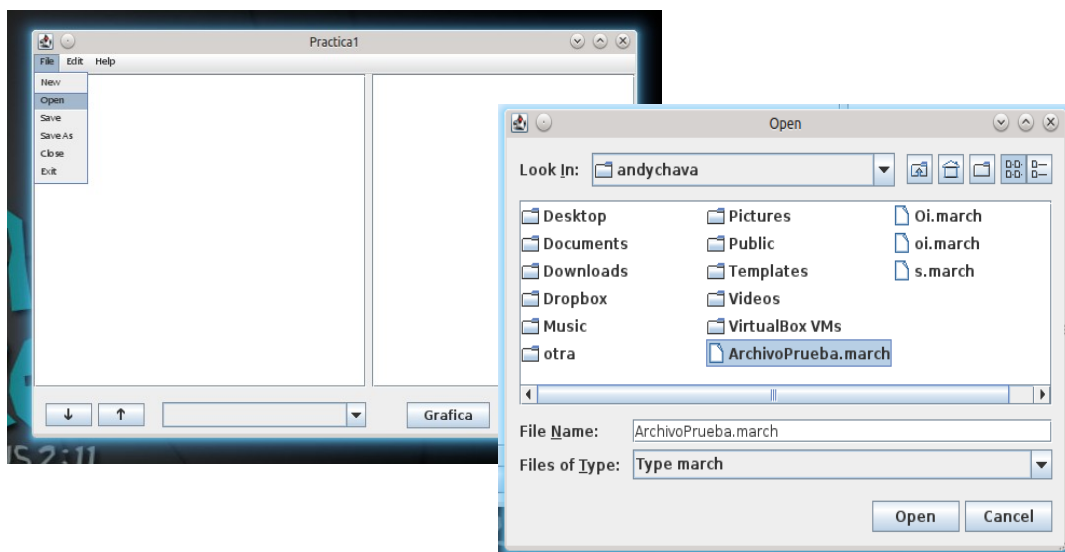
Exit: cierra totalmente la app.

Para crear seleccionamos File -->New y nos mostrara una ventana para guardar el archivo.



Entonces nos dejara editar el archivo o si bien queremos podemos abrir un archivo existente de igual manera

File-->Open, y no saldrá una ventana para seleccionarlo y se cargara en el área de texto



En el menu de edit tenemos varias opciones

Compile: Ejecuta el archivo

specifications: nos muestra los colores que se deberán pintar las palabras

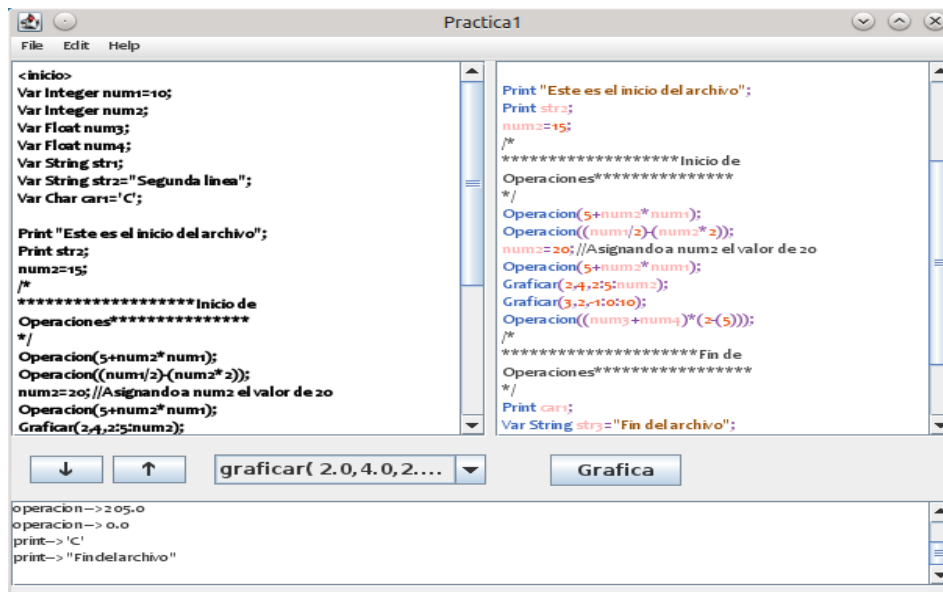
Mistakes: Muestra los errores en una tabla en html.

Counting: muestra una tabla con el número de apariciones de cada palabra

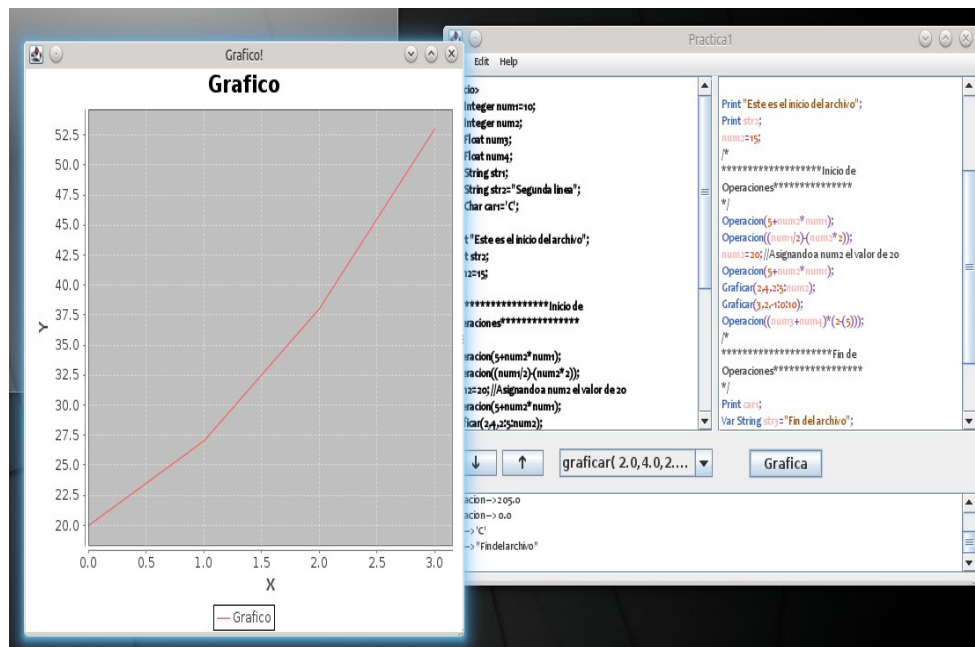
Para ejecutar el archivo nos dirigimos a Edit-->Compile este nos abrirá una consola donde nos aparecerán las

cadenas de cada print que encuentre, y los resultados de las operaciones que realizó. Podremos abrirla y

ocultarla con los dos botoncitos



para ver las graficas se selecciona la grafica en el combo box y se clickea el boton grafica



Especificaciones



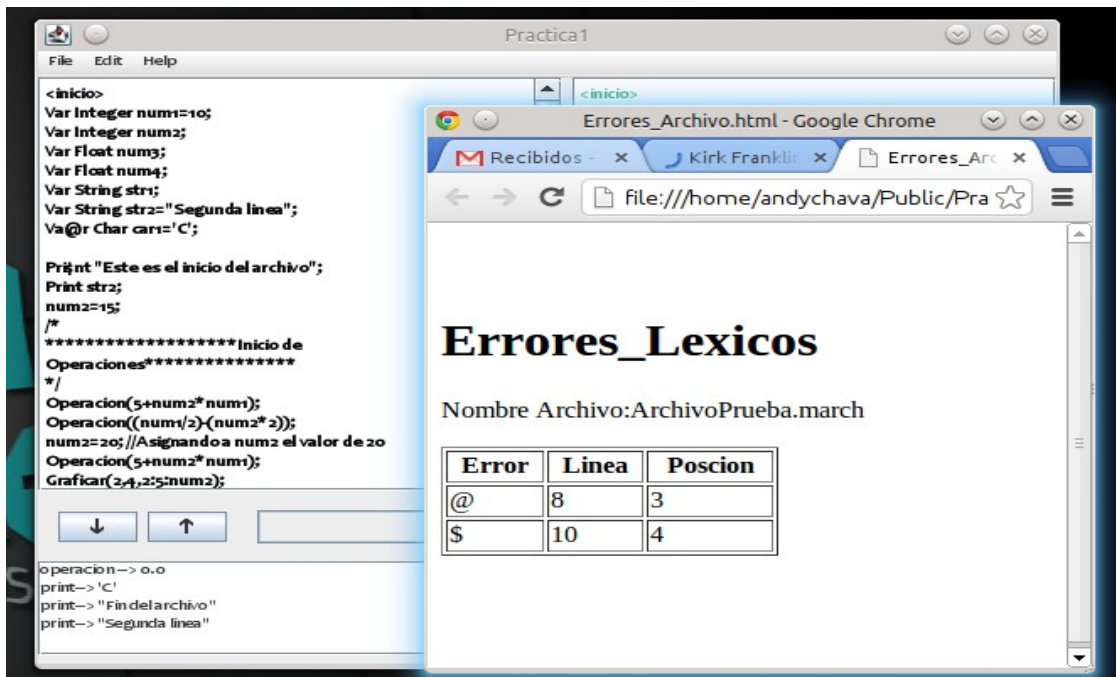
Etiqueta	Componente
Etiqueta Verde	→ Tags de inicialización y finalización.
Etiqueta Azul	→ Palabras reservadas
Etiqueta Rosa	→ Identificadores
Etiqueta Morada	→ Operadores
Etiqueta Naranja	→ Numeros enteros
Etiqueta Amarillo	→ Numeros Reales
Etiqueta Cafe	→ Cadenas
Etiqueta Gris	→ Comentarios
Etiqueta Rojo	→ Errores lexicos

Conteo



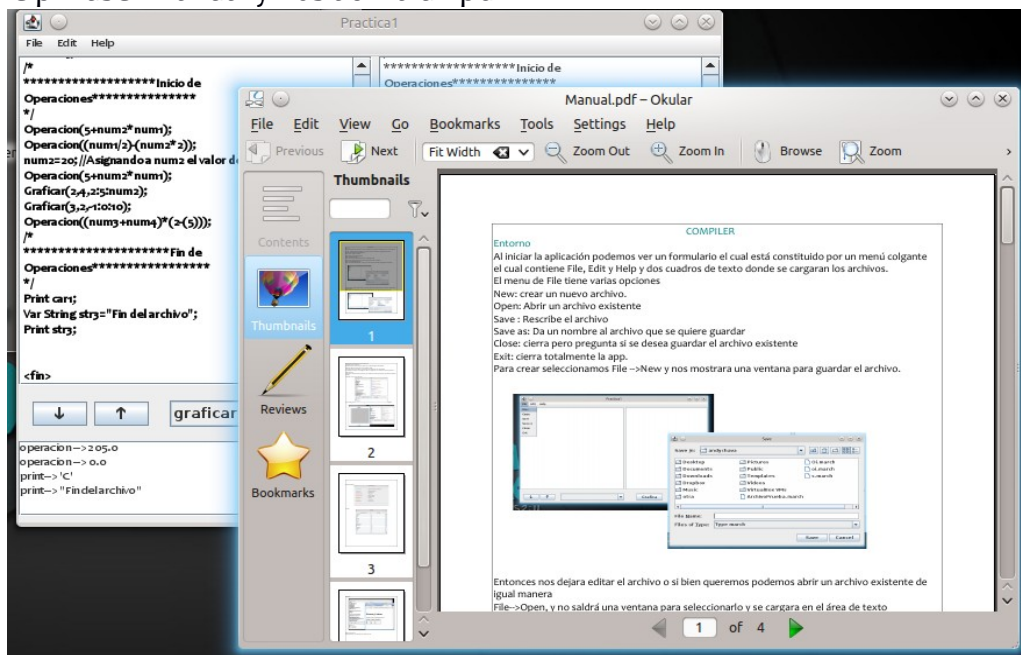
Componente	Conteo
<inicio>	1
<fin>	1
var	8
int	2
string	3
float	2
char	1
print	4
operacion	4
graficar	2
id	22
cadena	4
entero	18
real	0
+	3
-	2

Mistakes



Manual de usuario

Se dirige a help-> user manual y nos abre un pdf.



Archivo de Entrada

<inicio>

```
Var Integer num1=10;
```

```
Var Integer num2;
```

```
Var Float num3;
```

```
Var Float num4;
```

```
Var String str1;
```

```
Var String str2="Segunda linea";
```

```
Var Char car1='C';
```

```
Print "Este es el inicio del archivo";
```

```
Print str2;
```

```
num2=15;
```

```
/*
```

```
*****Inicio de Operaciones*****
```

```
*/
```

```
Operacion(5+num2*num1);
```

```
Operacion((num1/2)-(num2*2));
```

```
num2=20; //Asignando a num2 el valor de 20
```

```
Operacion(5+num2*num1);
```

```
Graficar(2,4,2:5:num2);
```

```
Graficar(3,2,-1:0:10);
```

```
Operacion((num3+num4)*(2-(5)));
```

```
/*
```

```
*****Fin de Operaciones*****
```

```
*/
```

```
Print car1;
```

```
Var String str3="Fin del archivo";
```

```
Print str3;
```

<fin>

Nota:

Para las graficas este debe ser el formato

Graficar (Grado, puntos, valores)

valores separados por dos puntos “:” grado acepta hasta 3

valores no puede tener menor a dos valores.