

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERIA
ESCUELA DE SISTEMAS
ORGANIZACIÓN DE LENGUAJES Y COMPILADORES 1
Ing. Kevin Lajpop
Aux. Moises Gonzales

PROYECTO 2

MFMScript

JOSUE ROLANDO
GRAMAJO ROLDAN
202000895
3021021080101

INDICE

| | |
|--------------------------|---|
| Introducción..... | 2 |
| Objetivos..... | 2 |
| Requerimientos..... | 2 |
| Interfaz de usuario..... | 5 |

Este proyecto consiste en crear un lenguaje de programación para que los estudiantes, del curso de Introducción a la Programación y Computación 1, para que aprendan a programar y tener conocimiento de todas las generalidades de un lenguaje de programación. Cabe destacar, que este lenguaje será utilizado para generar sus primeras prácticas de laboratorio del curso antes mencionado.

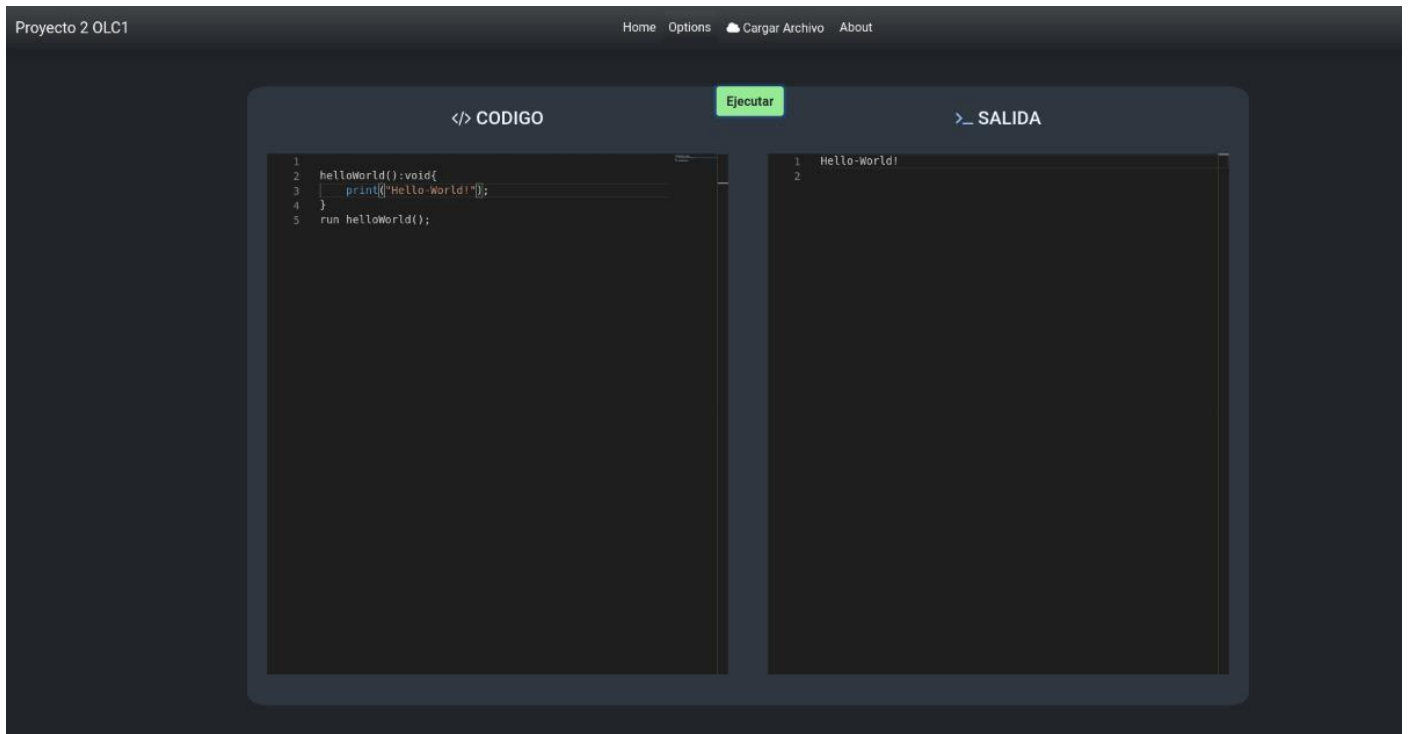
Objetivos

- Aplicar los conceptos de compiladores para implementar el proceso de interpretación de código de alto nivel.
- Aplicar la teoría de compiladores para la creación de soluciones de software.
- Generar aplicaciones utilizando arquitecturas Cliente-Servidor.

Requerimientos mínimos para ejecutar en Vscode

- Procesador a 1.6 GHz o superior
- 512 MB de RAM
- 750 MB de espacio disponible en el disco duro.
- Tarjeta de vídeo compatible con DirectX 9
- Node JS – 4.3 o superior
- Linux o Windows

Interfaz de Usuario



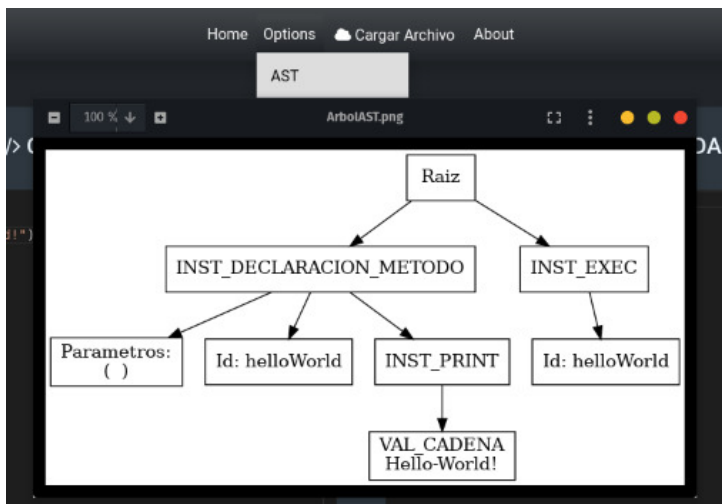
Botón OPTIONS: Este botón despliega un submenú para poder elegir diferentes opciones de reportes.

Botón EJECUTAR: Este botón manda a llamar a nuestro Interpretador y le envía todo el código descrito en el lenguaje.

Botón CARGAR ARCHIVO: Con este botón podremos cargar un archivo con extensión [.olc1]

Botón ABOUT: Con este botón podremos visualizar información del desarrollador.

Submenú Opciones



AST: Este botón nos permite visualizar el árbol AST generado por el interprete.

Save File: Este botón nos permite guardar el archivo con código MFMScript para después guardarlo en la carpeta principal.

[Submenú Edit.](#)

Tabla de errores

| Tipo | Descripción | Línea | Columna |
|------------|-------------------------|-------|---------|
| LEXICO | Caracter invalido: @ | 6 | 5 |
| LEXICO | Caracter invalido: @ | 6 | 6 |
| SINTACTICO | Error recuperado con: ; | 7 | 13 |

Tabla de Símbolos

| Identificador | Tipo | Tipo | Entorno | Línea | Columna |
|---------------|----------|------------|------------|-------|---------|
| a | Variable | VAL_ENTERO | Global | 1 | 1 |
| helloWorld | Metodo | void | Global | 2 | 1 |
| x | Variable | VAL_CADENA | helloWorld | 4 | 5 |

Tabla de Símbolos: Esta tabla nos hace un recopilatorio de todas las variables y funciones que se crearon en el lenguaje.

Tabla de Errores: Esta tabla representa errores léxicos y sintácticos que se hayan encontrado al momento de la ejecución.