



# Instituto Politécnico Nacional Escuela Superior de Cómputo

### "Manual de usuario mini LOGO"

Materia: Compiladores

Profesor: Tecla Parra Roberto

## Integrantes:

Córdova Pérez Christian

Páramo Romero Luis Antonio

Popoca Martinez Zuriel

Grupo:3CM8

Guerra Vargas Irving Cristobal

Grupo:3CM7

#### Introducción

El objetivo básico de esta aplicación, es realizar un estudio didáctico sobre la tecnología Java2D, que sirva como documentación para actuales y futuros programadores.

Como objetivo complementario, este texto pretende ser, ante todo, práctico. Para ello se incluye una gran cantidad de ejemplos que muestran cada concepto explicado, teniendo en mente siempre su capacidad de ilustración y vistosidad de forma que la lectura resulte útil.

#### **Requisitos Mínimos**

- Conocimiento básico de programacion
- Instalación de Java en el equipo.
- 2 Gb RAM (Recomendable)

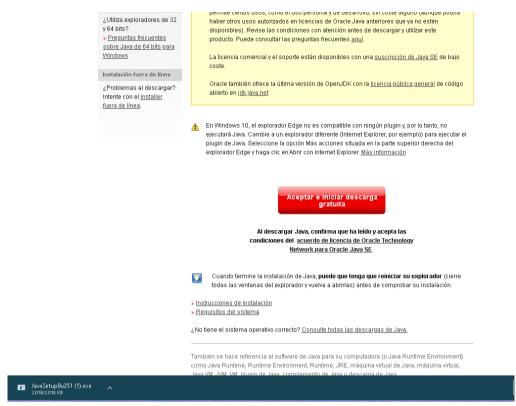
#### 1. ¿Como instalar Java?

Para poder ejecutar el archivo .JAR, se necesita descargar Java del siguiente link <a href="https://www.java.com/es/download/">https://www.java.com/es/download/</a>

Se mostrará la siguiente pagina :



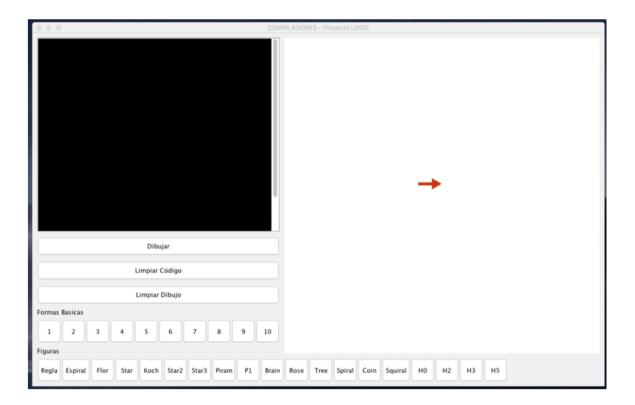
Damos click en descargar



Se nos mostrará un archivo con la extensión ".exe " para poder instalarlo en el equipo. Solo es cuestión de abrirlo y la instalación se llevara a cabo.

#### 2. ¿Cómo usar la aplicación?

Abrimos el archivo .JAR de la aplicación y se nos mostrará lo siguiente

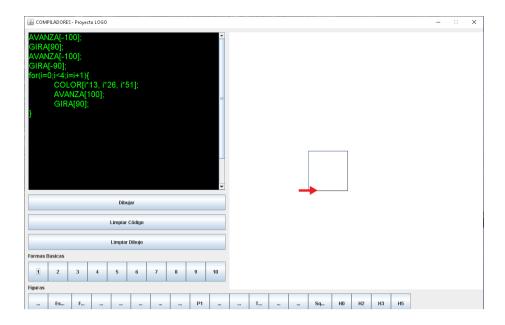


#### Tenemos 2 opciones para mostrar ejemplos:

- Formas Básicas: Se muestran las figuras seleccionando el cuadrado con el número correspondiente:
- 6. Hexágono 7. Heptágono
- 8. Octágono
- 9. Eneágon 10. Decágono
- Cuadrado
  Círculo
  Estrella de 6 picos
  Estrella de 5 picos
  Pentágono
- O. Firmer O. management distinted
- 2. **Figuras:** Se muestran distintos dibujos al seleccionar los cuadrados de hasta abajo, en este orden.
  - Regla
  - Espiral
  - Flor
  - Estrella
  - Curva de kotch
  - Estrella concéntrica
  - Otro tipo de estrella
  - Piramide
  - Cadena ADN
  - Cerebro
  - Rosa
  - Árbol
  - Espiral
  - Moneda
  - Otro espiral
  - Curva de Hilbert
  - Curva de Hilbert 2
  - Curva de Hilbert 3
  - Curva de Hilbert 4

#### 2.1 Ejemplos de uso y comandos básicos

Para poder utilizar alguna de las opciones mencionadas en el segundo apartado, basta con dar clic en alguna de ellas, en este ejemplo utilizaremos, *El cuadrado*.

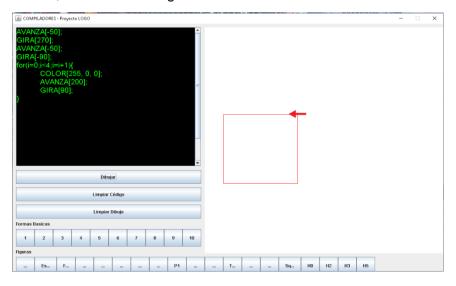


A nuestra izquierda tenemos una pequeña sección de código, este apartado es para que nosotros configuremos nuestra figura de la manera que queramos, o bien para ejecutar instrucciones individualmente para formar la figura que nosotros queramos.

Si deseamos que nuestro cuadrado se mueva 50 pixeles de su posición actual hacia la derecha, 50 píxeles abajo, que gire 180 grados, que sea de color color rojo y que tenga cada lado de 200 pixeles, modificaremos las instrucciones de la consola.

- AVANZA es un comando para que la flecha se mueva de frente, su parámetro es en pixeles, le sumamos +50 píxeles para que se desplace.
- GIRA es un comando para girar la flecha, su parámetro es en grados, le sumamos 180°.
- El comando COLOR utiliza utiliza como parámetro una Escala RGB de 0 a 255 para cada valor.
- En AVANZA le sumamos +50 píxeles para que se desplace, en este caso hacia a la izquierda debido al giro anterior.
- En el AVANZA del ciclo FOR, colocamos 200.

De esta forma, obtenemos el siguiente resultado:



# Ahora estas listo para usar nuestra aplicación, para terminar, observa el dibujo de una rosa, puedes hacer eso y más.

