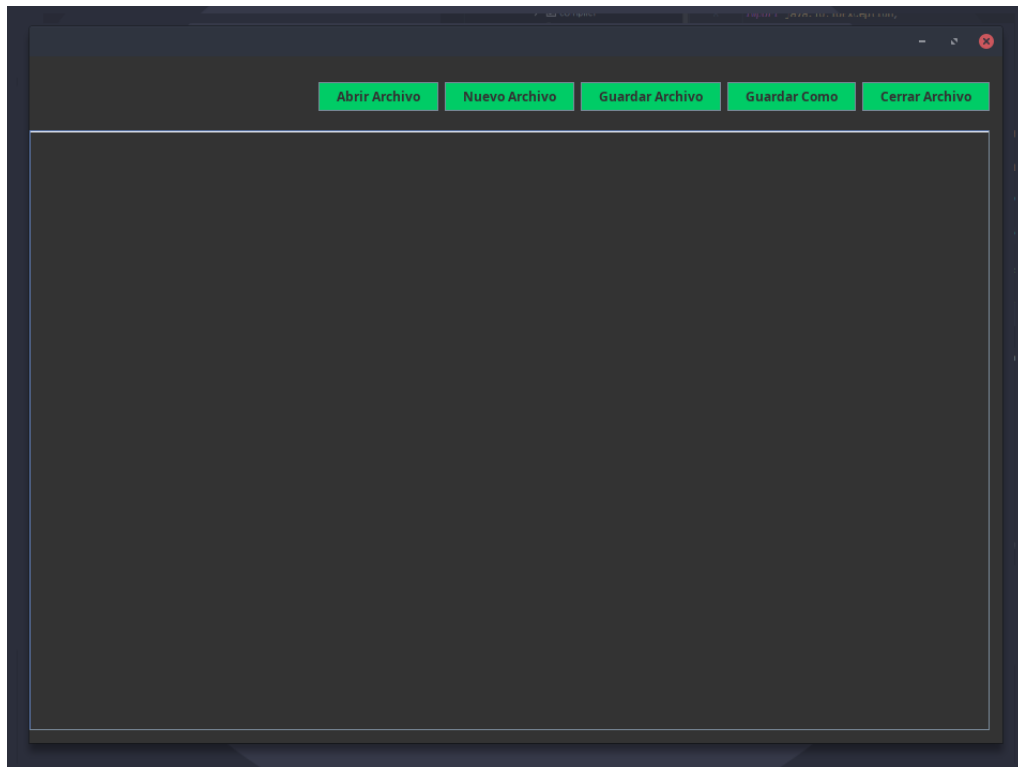
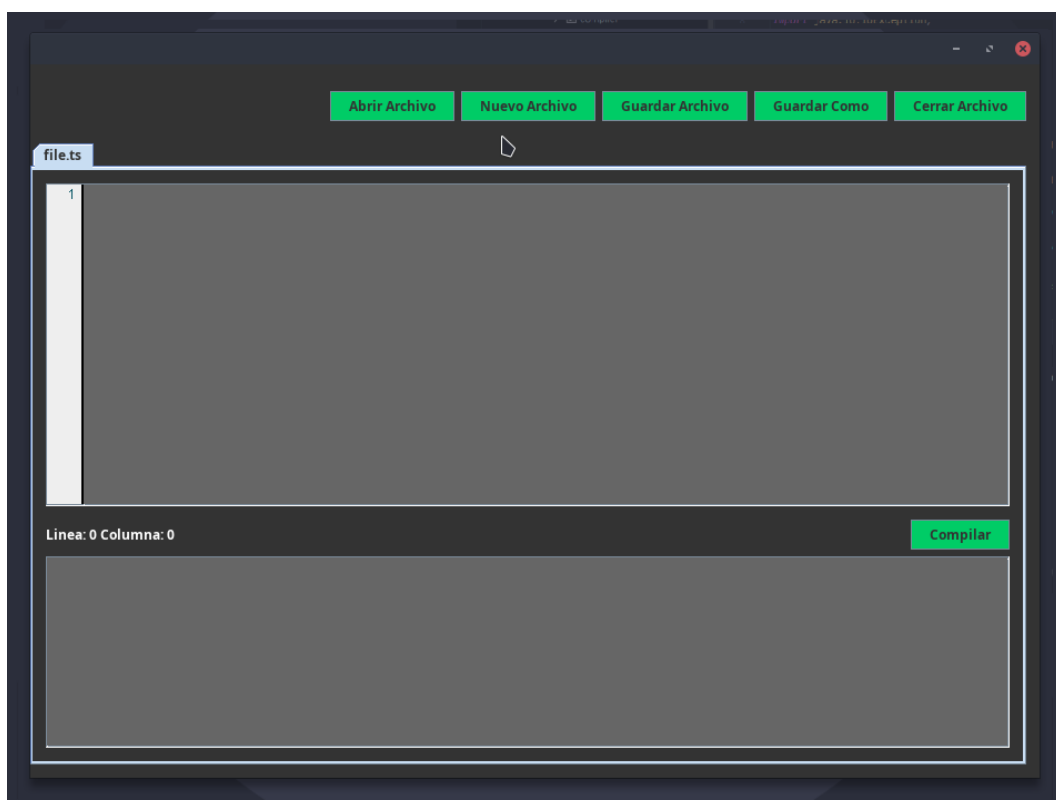


Manual de Usuario

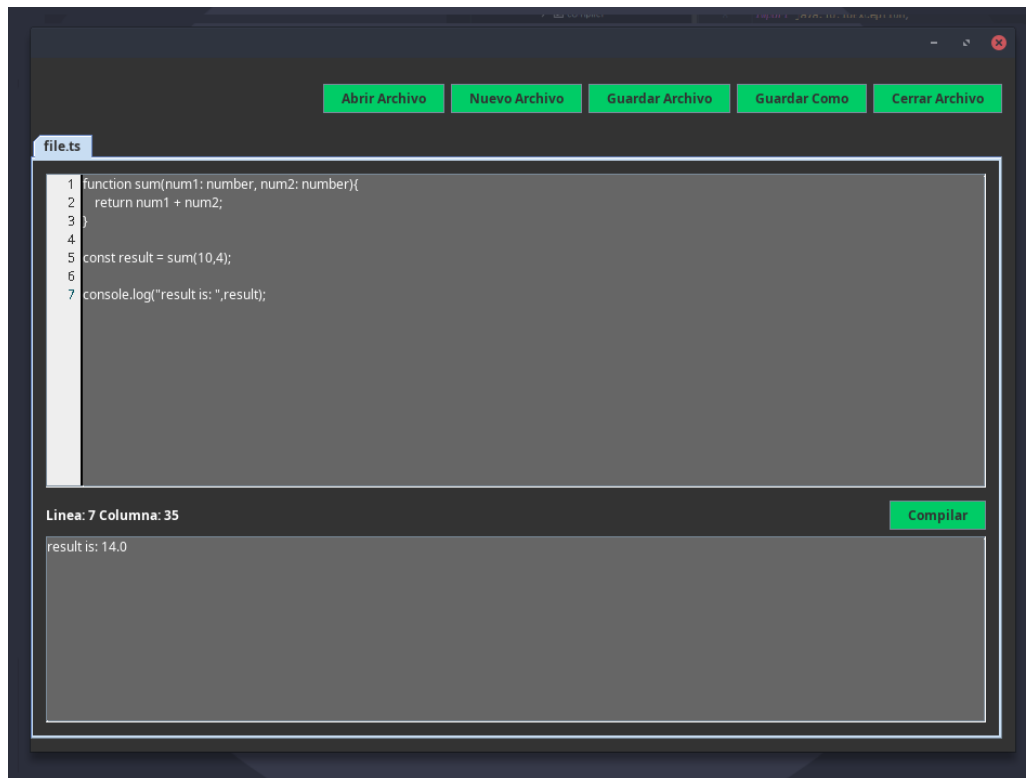
A continuación se muestra un poco de lo que se es capaz de hacer en nuestra aplicación. Al iniciar por primera vez la aplicación nos vamos a encontrar con la siguiente pantalla:



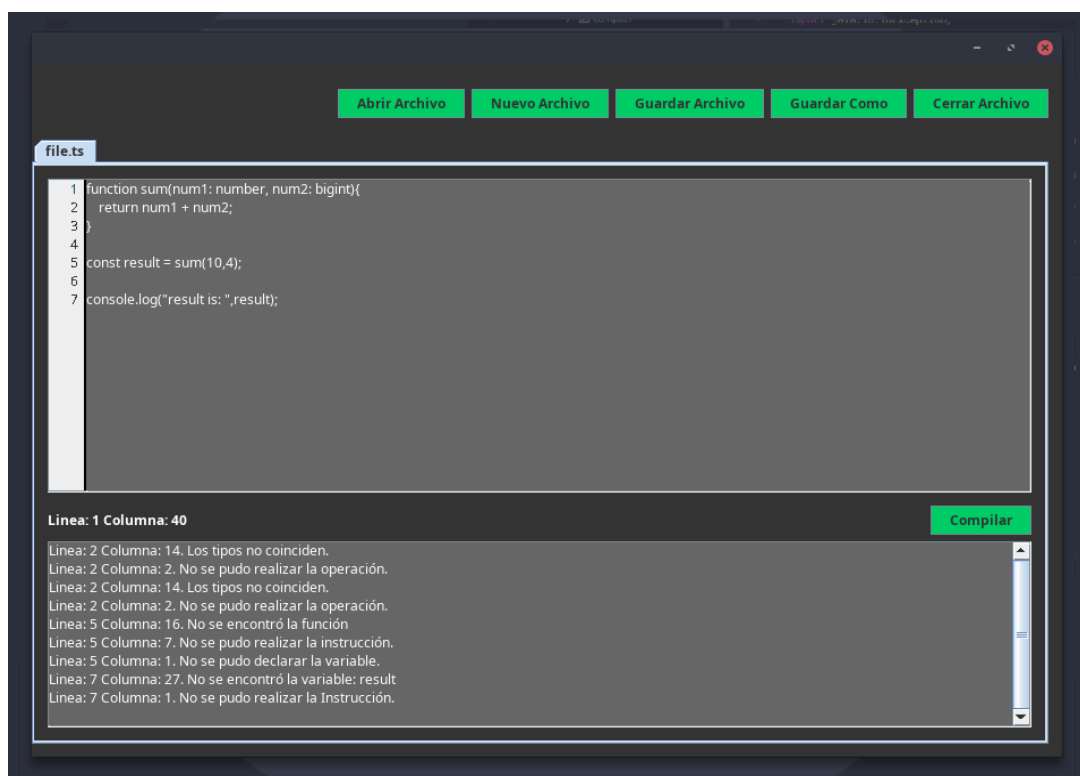
Podemos observar que cuenta con cinco botones característicos y bastante descriptivos que iremos analizando a lo largo del documento. Si queremos crear una nueva pestaña para comenzar a codificar en nuestro lenguaje de programación lo que debemos hacer es presionar el botón **Nuevo Archivo** o en caso de que contemos con archivos TypeScript (ts) también podemos oprimir el botón **Abrir Archivo**. De momento abriremos una pestaña en blanco, el resultado es el siguiente:



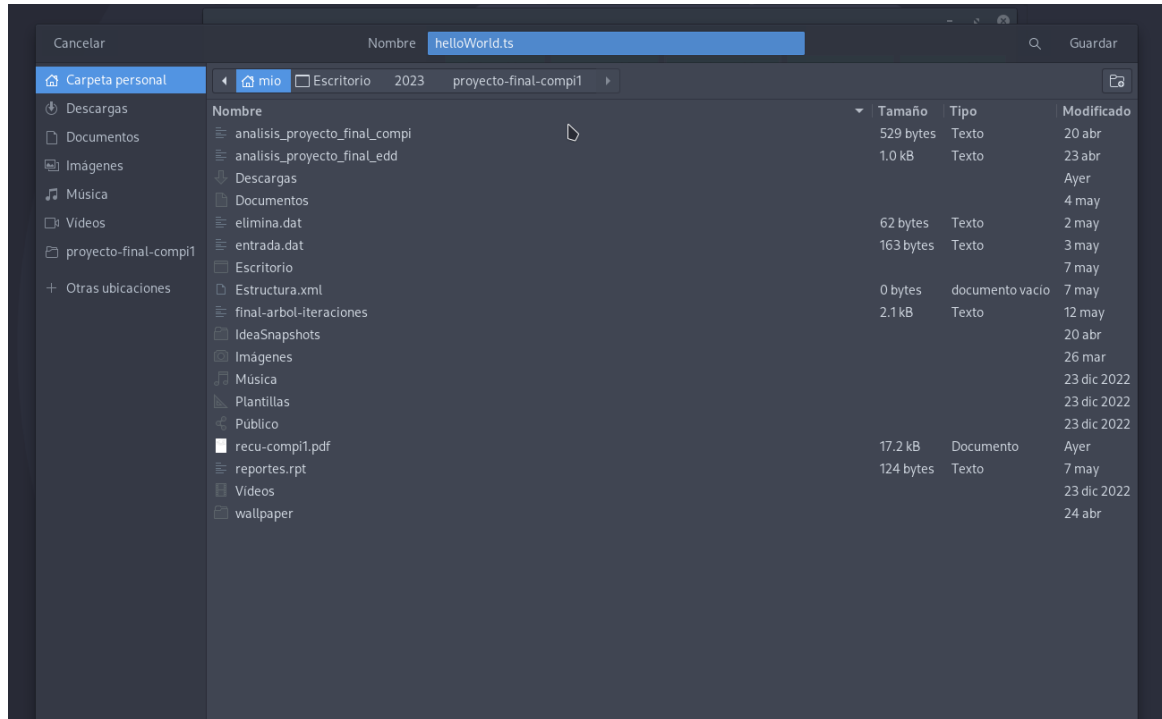
Una pestaña es creada con el nombre por defecto **file.ts**. Esta pestaña cuenta con cuatro cosas a tomar en cuenta. Primero cuenta con un área de texto que cuenta con indicador de línea que es el lugar donde nosotros podremos codificar. En segundo lugar cuenta con un área de salida de información que se encuentra en la parte inferior de la pestaña, el botón compilar que es igual al de cualquier editor de código y el indicador de línea y columna en medio de las dos áreas de texto. Probemos poner algo de código dentro del editor y veamos qué es lo que nos muestra en el área de salida:



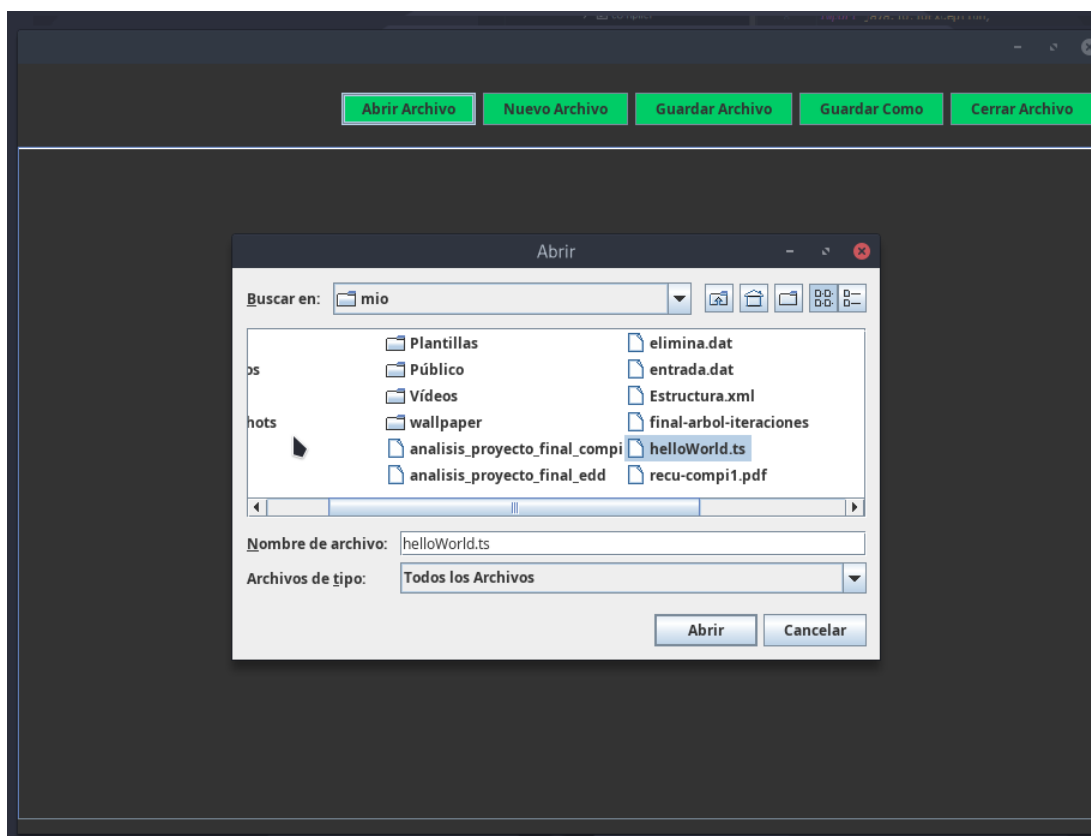
La aplicación muestra el resultado esperado en el área de salida, si probamos con un ejemplo que contenga un error por ejemplo el comportamiento de la aplicación será el siguiente:



Si quisiéramos guardar nuestro archivo para modificarlo más tarde también es posible, para hacerlo debemos presionar el botón **Guardar Archivo** o **Guardar Como**. En caso de que el archivo ya exista y presionemos el primero lo sobrescribirá, de lo contrario hará lo mismo que el segundo botón mencionado anteriormente. Al presionar el botón **Guardar Como** nos mostrará la siguiente ventana:



En esta ventana deberemos escoger el directorio donde queremos guardar nuestro archivo así como un nombre para el mismo. Si contamos con un archivo existente y deseamos abrirlo debemos presionar el botón **Abrir Archivo**. Nos mostrará lo siguiente:



También tenemos la opción de tener múltiples pestañas abiertas como en la siguiente imagen.

