

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

FACULTAD DE INGENIERIA

ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS

SEGUNDO SEMESTRE 2024

COMPI 2 - N



Manual de Usuario

Nombre: Jonatan Samuel Rojas Maeda

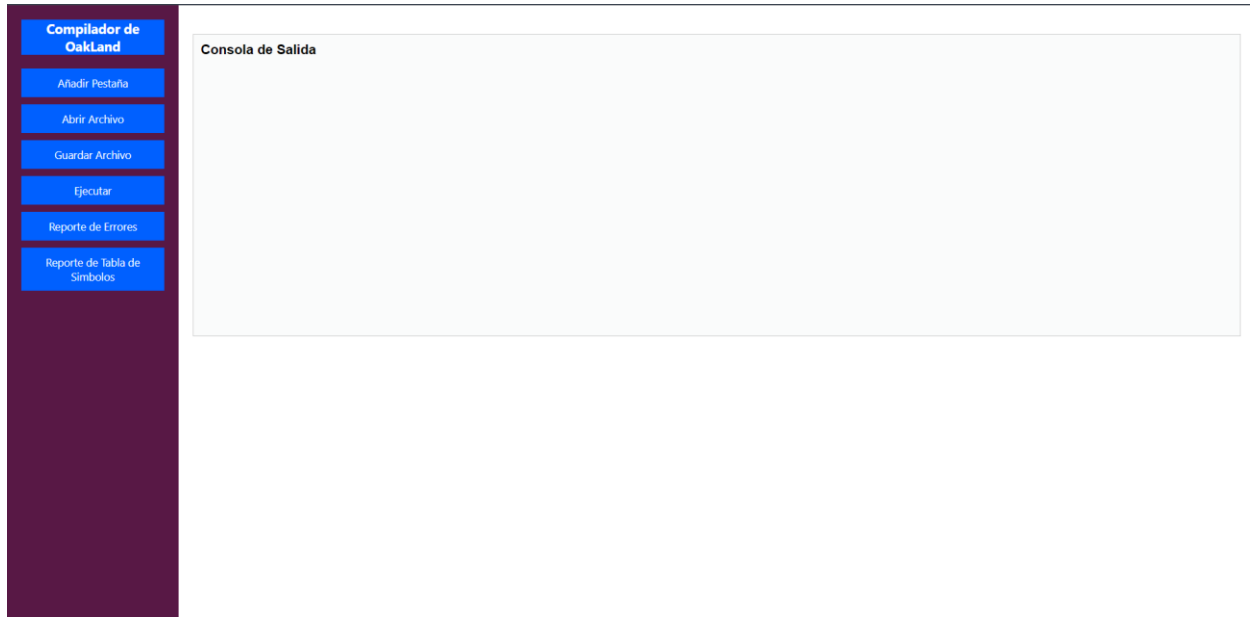
Carné: 202200061

Auxiliar: Daniel Santos

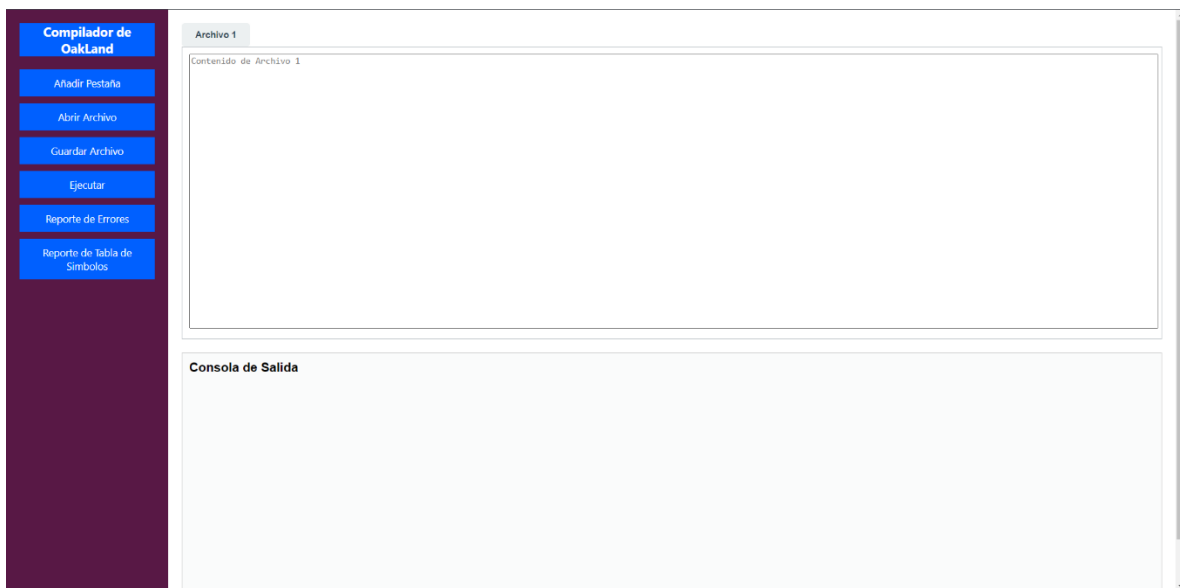
Fecha: 25/10/2024

Página Principal

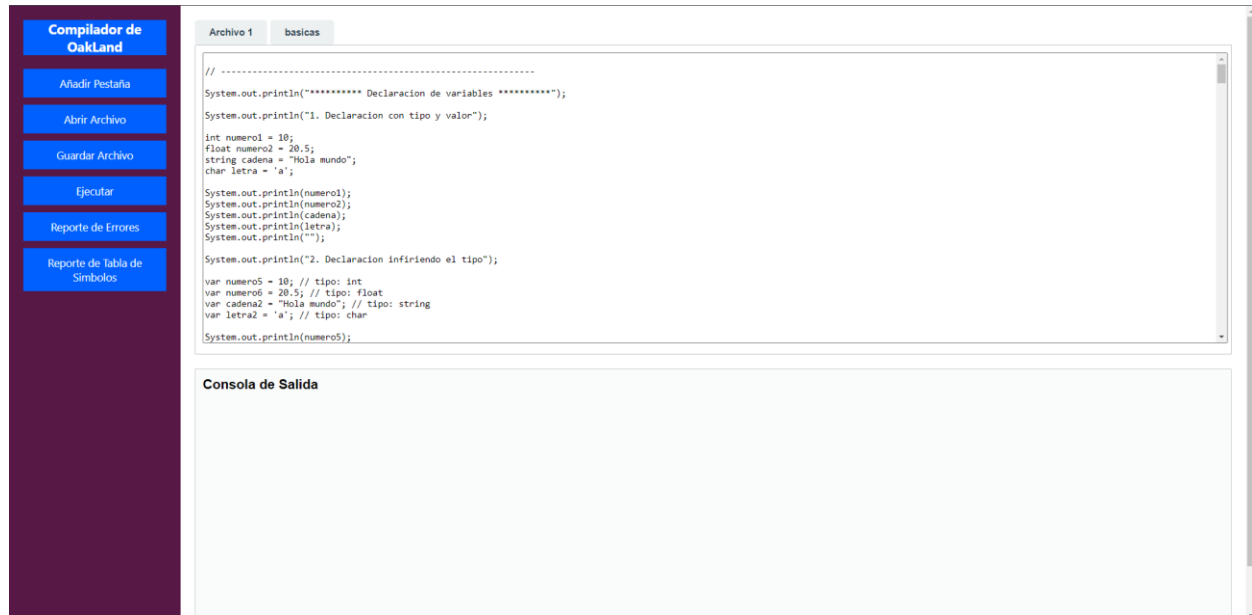
Cuando el usuario ingresa a la página, lo primero que vera es la sección de la consola de salida en la parte superior y 6 botones de lado lateral, los cuales tienen distintas funciones, las funciones son las siguientes:



1. **Añadir pestaña:** Este botón servirá para agregar pestañas de manera dinámica dentro de la página, estas pestañas se irán acomodando en la parte superior y desplazarán a la consola de salida a la parte inferior.

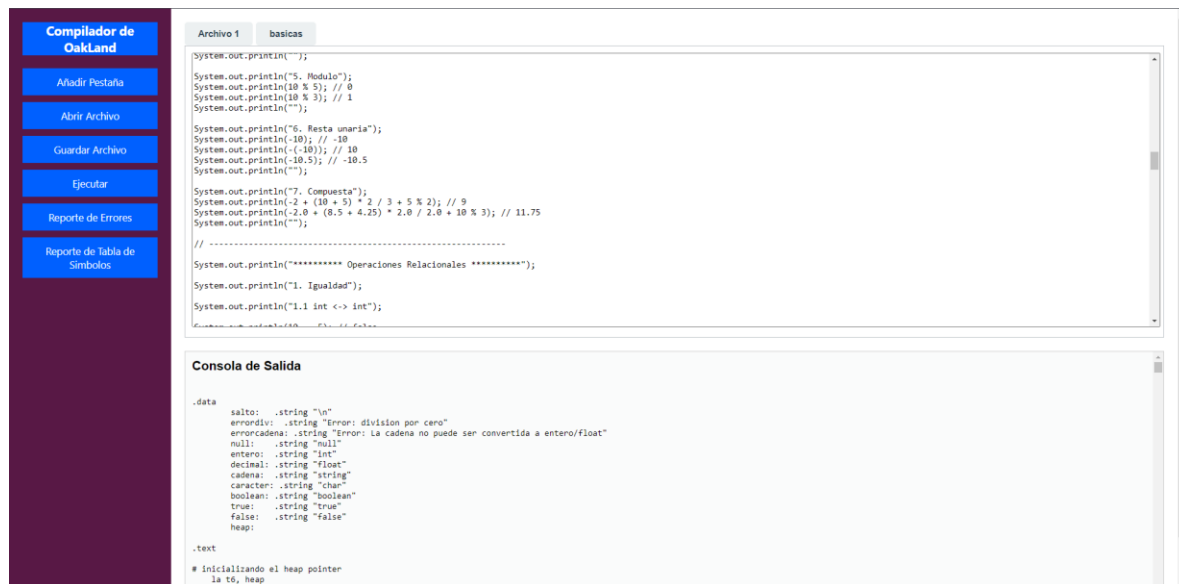


2. **Abrir Archivo:** Este botón nos servirá para abrir un archivo ya existente, que tenga extensión .oak que es la extensión de los archivos del lenguaje Oakland, se abrirá el explorador de archivos y dentro de este podremos buscar el archivo que queremos desplegar en la página, una vez lo encontremos, lo seleccionamos y el archivo y todo su contenido aparecerán como una nueva pestaña.



3. **Guardar Archivos:** Este botón servirá para guardar un archivo con extensión .oak que se haya abierto antes o que se haya creado de cero y se quieran guardar sus cambios. Por complicaciones, solamente se descargará de un vez el archivo, no se podrá seleccionar la ubicación donde se quiere guardar el archivo.

4. **Ejecutar:** Cuando se presione ese botón, todo el código que tenemos ingresado en la ventana que tengamos seleccionada, se ejecutara y nos mostrara en consola todo el código traducido al lenguaje ensamblador de RISC-V, al mismo tiempo generara el archivo con el código que esta en la consola de salida, este archivo tendrá extensión .asm y estará listo para ejecutarlo en un compilador de RISC-V.



5. **Reporte de Errores:** Nos descargara un archivo .html donde estarán listados todos los errores encontrados durante la ejecución del programa.
6. **Reporte tabla de símbolos:** Nos descargar un archivo .html donde estarán listados todos los símbolos o variables que fueron creados durante la ejecución del programa.