```
nota = "F"
while nota == "F"
    print("F")
```

Manual de usuario Proyecto 1 OLC 1

```
nota = "F"
while nota == "F":
    print("F")
```

Índice

Descripción del Proyecto	2
Requisitos del sistema	2
Opciones del Menu	2
Cargar Archivo	3
Actualizar Archivo	5
Analizar Archivo	6
Generar Reporte Tokens	10
Generar Reporte Errores	11
Manual De Usuario	12

Descripción del Proyecto 1

La Proyecto 1 es una aplicación con el objetivo de crear un Pseudo-Parser para los usuarios que no conocen los lenguajes de Python y Goland, para que los usuarios puedan aplicar sus conocimientos en pseudocodigo por medio de la aplicación, traduciendo el código para ver el comportamiento de las diferentes sintaxis de cada uno de los lenguajes ya que tienen diferentes características y parámetros de escritura, para esto utilizaron las herramientas de JFLEX y CUP e implementar su solución en el lenguaje de programación JAVA dicha aplicación ha sido desarrollada por Pablo Javier Batz Contreras estudiante de Lenguajes Formales de programación.

Este programa fue realizado en el lenguaje de Java, por medio de Netbeans.

• Entender el funcionamiento de un compilador en sus dos primeras fases. • Entender los conceptos de análisis. • Realizar el uso correcto de herramientas de

Objetivos generales:

- Entender el funcionamiento de un compilador en sus dos primeras fases.
- Entender los conceptos de análisis.
- Realizar el uso correcto de herramientas de

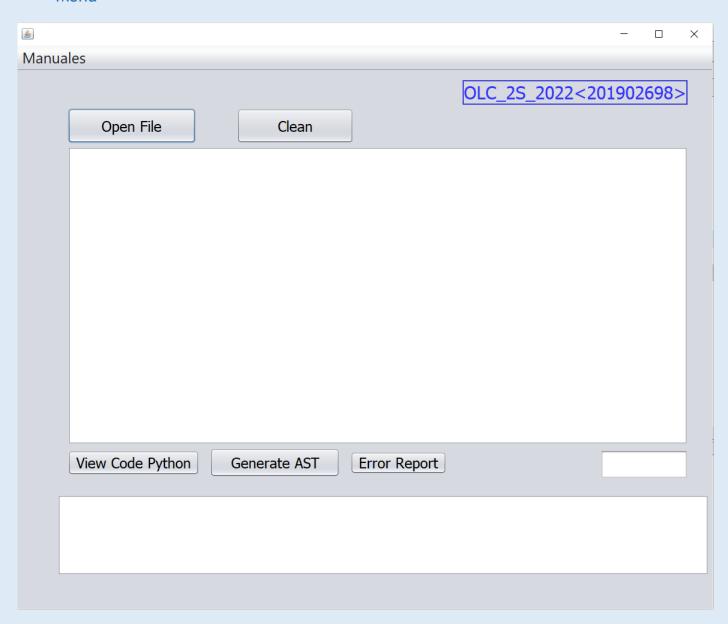
Requisitos del sistema

CPU	Intel Core 2 Duo 2 GHz recomendados		
RAM	2 GB recomendado		
Espacio en el disco duro	20 mb		
Sistema Operativo	windows xp, 7,8,10		

Menú de Inicio

En esta sección, se le muestra al usuario el menú de la aplicación, con diferentes opciones a realizar.

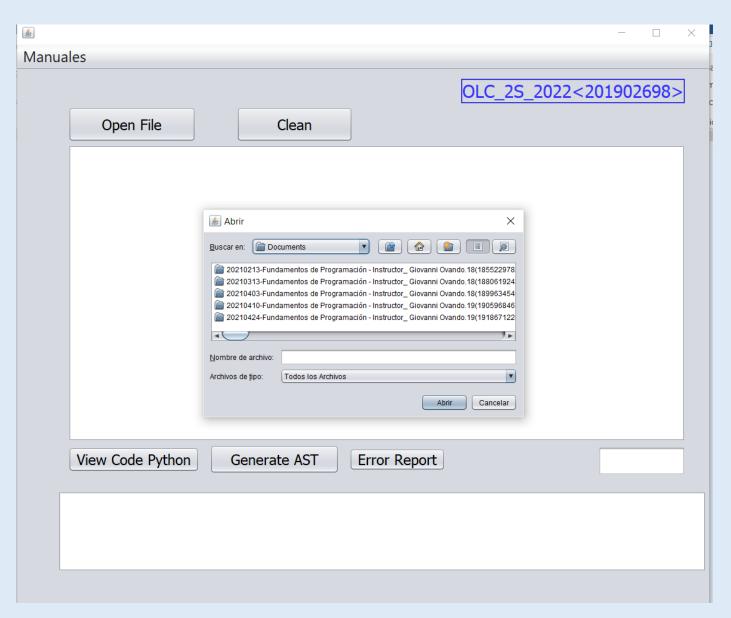
Menú



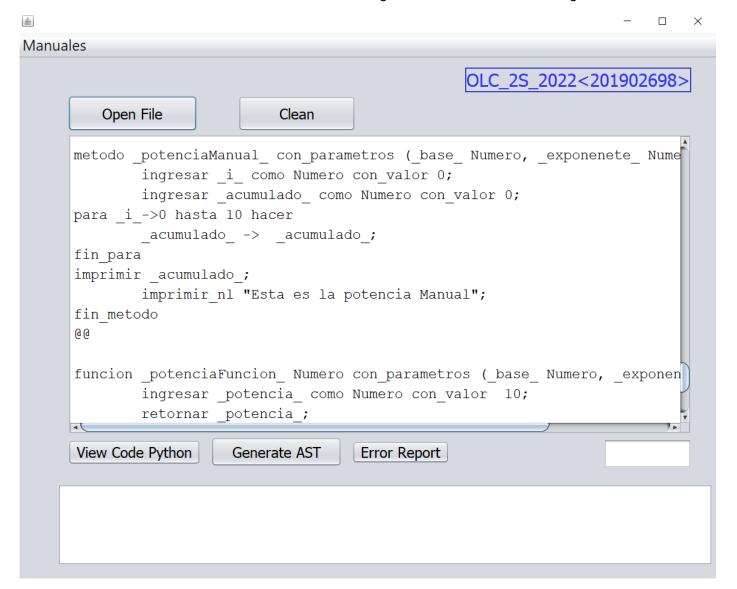
- **1.Open File:** Muestra una ventana emergente que permite al usuario seleccionar un archivo .form y posteriormente solo cargará el archivo a memoria.
- 2.Clean: Permite al usuario limpiar el área donde ha escrito su pseudocodiogo.
- 3. View Code Python: Permite al usuario poder visualizar el código generado.
- 4. Error Report: Genera un reporte de errores encontrados en HTML.
- 5. Manuales: Muestra al usuario los manuales solicitados en PDF.

Opción Cargar Archivo

Muestra al usuario una ventana emergente en los documentos del ordenador donde el usuario puede escoger el documento a analizar.

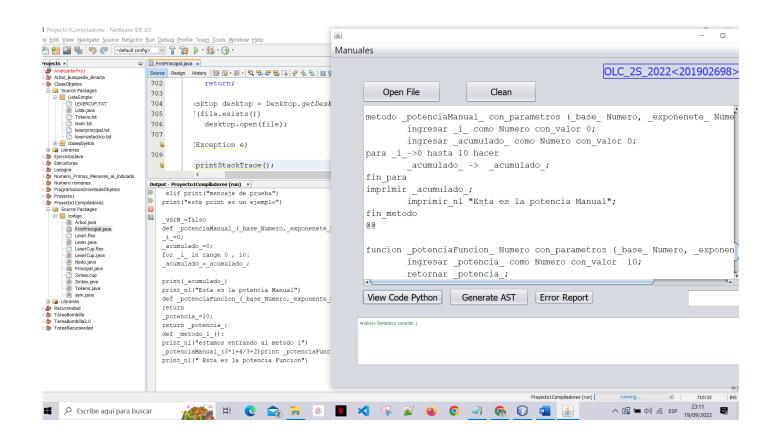


Al momento de seleccionar el archivo se carga en el área de PseudoCodigo.



Botón View Python Code

Muestra al usuario la traducción del pseudo código cargado anteriormente.



El usuario puede visualizar la traducción del código en consola de java.

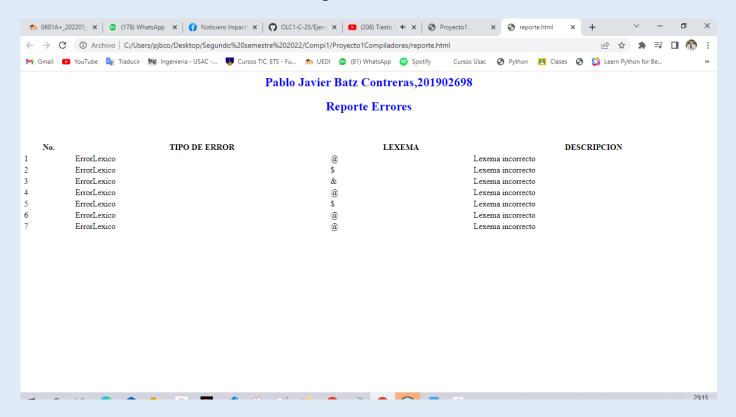
```
Output - Proyecto1Compiladores (run) ×
Codigo en python
variable1 =5;
8
   _v1_="esta es una cadena"
   _curso1_="olc"
    _curso2_="olc"
    _curso3 ="olc"
   _pi1_=3;
   pi4 =3141;
    _anio1 =1;
    _anio2 =9;
    anio3 =4;
    anio4 = 5;
    _encabezado1_="Universidad San Carlos de Guatemala...;"
    flag1 =verdadero
    _flag2 =falso
    name1 ='f'
    name2 ='e'
    name3 ='r'
    _operacionRela3_=verdadero
   _operacionRela3 =falso
    operacionRela4 =verdadero
    v1 ="esta es la cadena numero 1";
    _v2_="estas cadenas deben ser diferentes";
    _curso1_="Organizacion de lenguajes y compiladores 1";
   print( encabezado1 )
   print(_encabezado2_)
   print("...")
   print(anio1)
   print( anio2 )
   print(_anio3_)
   print(anio4)
    print( v3 )
```

ob

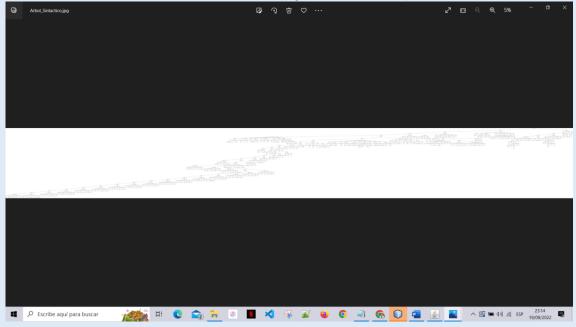
Botón Report Error.

Encargado de generar el reporte de errores.

A continuación, muestra el HTML generado con los errores encontrado

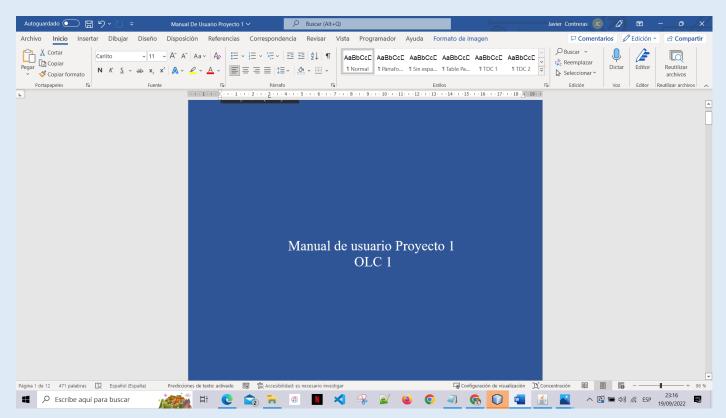


Boton Generate AST: Genera en formato .jpg el árbol AST esperado.



Botón Manual de Usuario

Mostrará al usuario el Manual de Usuario de la aplicación.



Botón Manual Tecnico.

Mostrará al usuario el Manual de Tecnico de la aplicación.

