



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Manual de usuario Proyecto 2 OLC 1



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

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 que consiste en crear un lenguaje de programación para que los estudiantes, del curso de Introducción a la Programación y Computación 1, 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 dicha aplicación ha sido desarrollada por Pablo Javier Batz Contreras estudiante de Lenguajes Formales de programación.

Este programa fue realizado en el lenguaje de TypeScript, JavaScript en VisualStudioCode.

- 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 tres fases.
- Entender los conceptos de análisis.
- Realizar el uso correcto de herramientas de

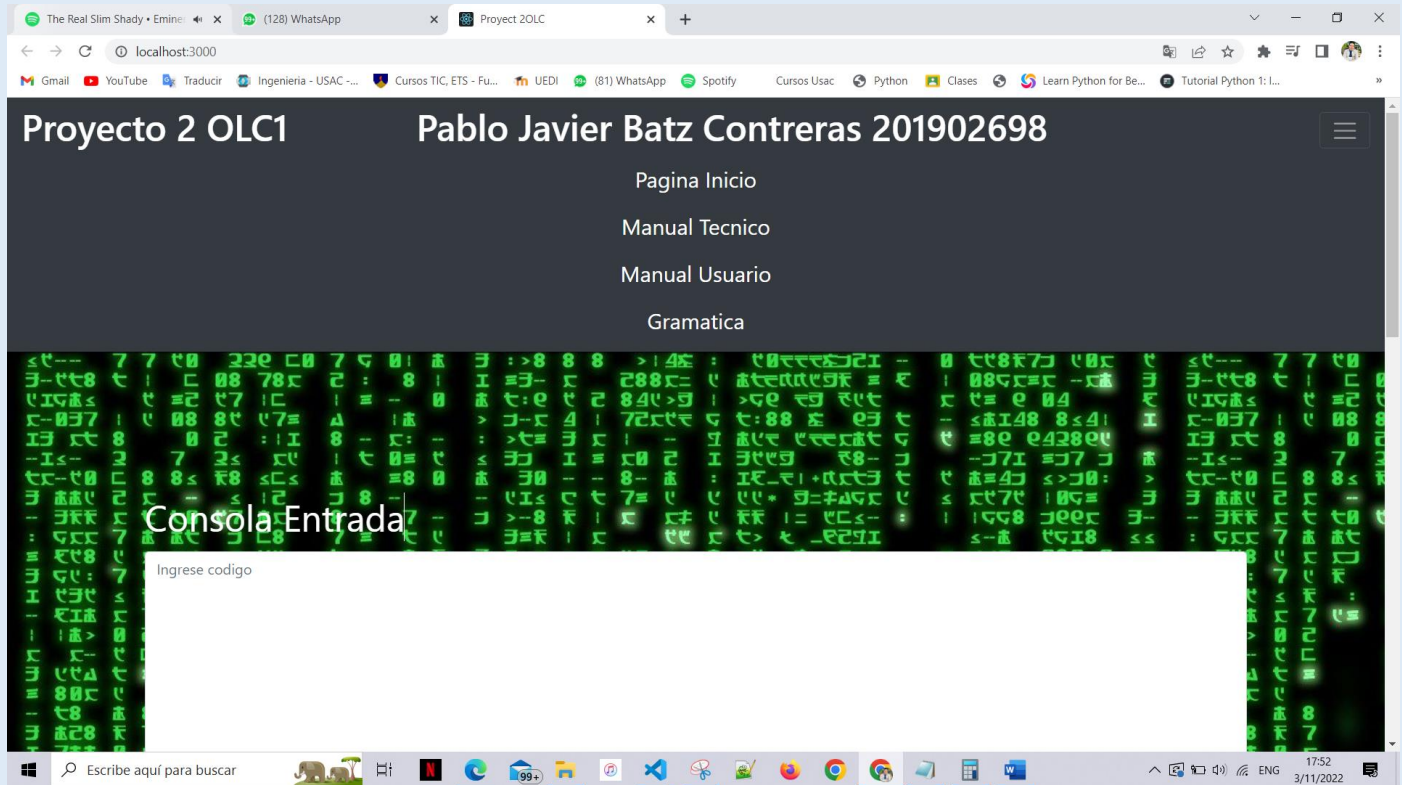
Requisitos del sistema

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.

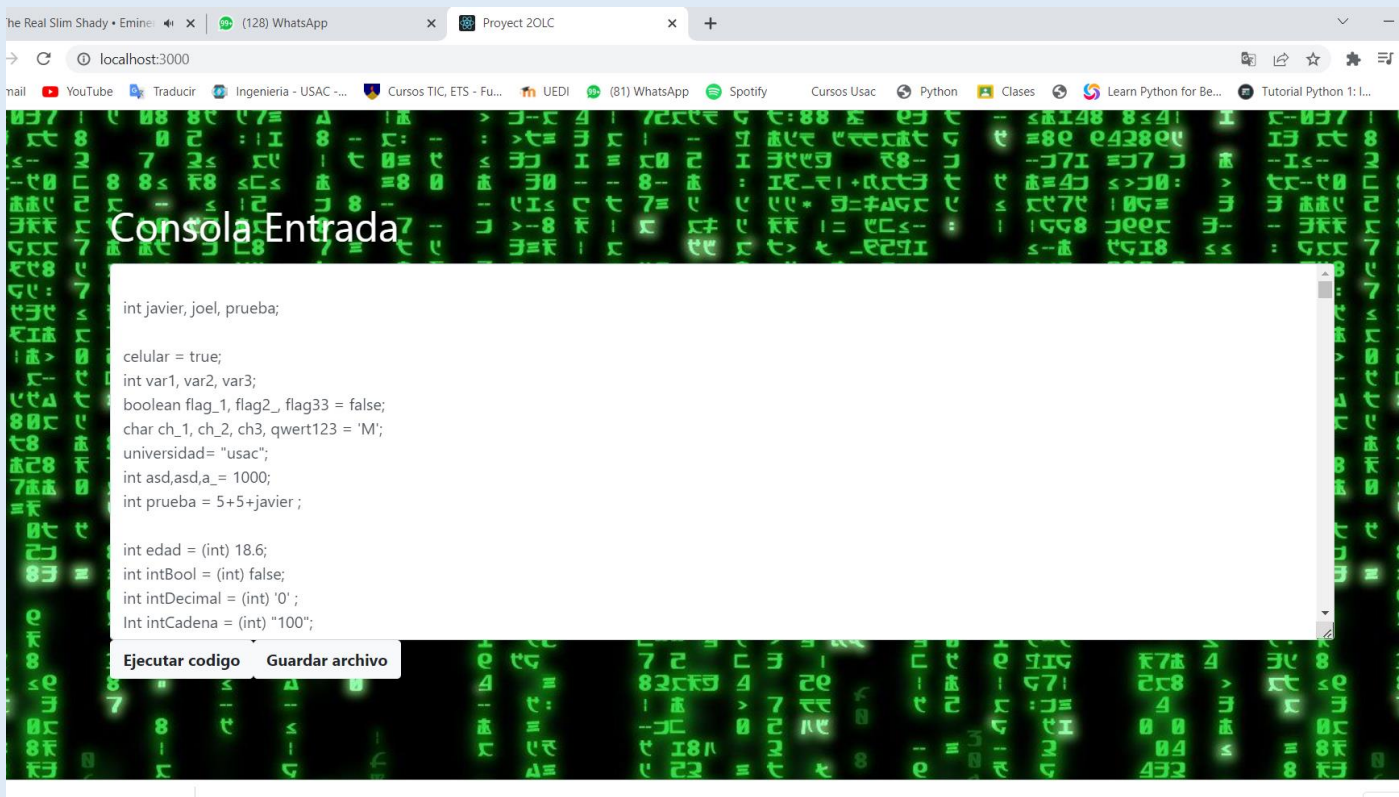
Menú



1. **Pagina Inicio:** Muestra al usuario la página principal del programa.
2. **Manual técnico:** Muestra al usuario una pagina con el manual técnico del proyecto.
3. **Manual de usuario:** Muestra al usuario una página con el manual de usuario del proyecto.
4. **Gramatica:** Muestra al usuario una página con la gramática utilizada en el proyecto.
5. **Manuales:** Muestra al usuario los manuales solicitados en PDF.

Consola de entrada

Permite al usuario escribir el código que desea ejecutar.



Boton seleccionar archivo:

Permite al usuario seleccionar un archivo para poder ejecutarlo.



Seleccionar archivo entrada.txt



Botones Ejecutar Código y Guardar Archivo

El botón ejecutar código permite al usuario poder correr el programa y mostrar lo deseado.

El botón guardar archivo permite al usuario guardar y descargar un archivo tipo .olc.



El usuario puede visualizar el archivo cargado en la consola de entrada.



Consola de salida

Permite al usuario visualizar la salida del programa ya ejecutado.



A continuación, muestra el HTML generado con los errores encontrados

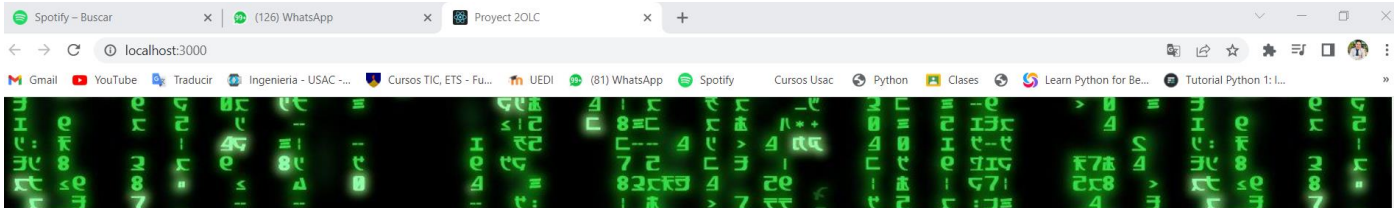
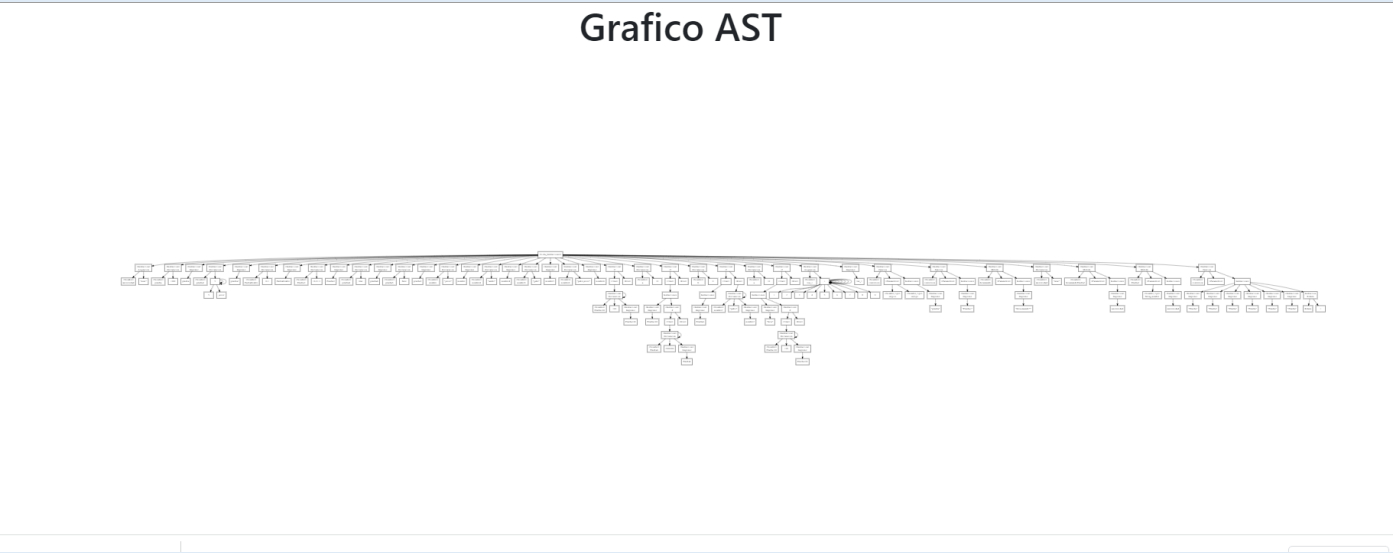


Tabla de Errores			
TIPO DE ERROR	DESCRIPCION	FILA	COLUMNA
rror lexico	@	94	0
rror lexico	@	94	1
rror lexico	@	94	2
rror lexico	@	94	3
rror lexico	@	94	4
rror lexico	@	94	5
rror lexico	@	94	6
rror lexico	@	94	7

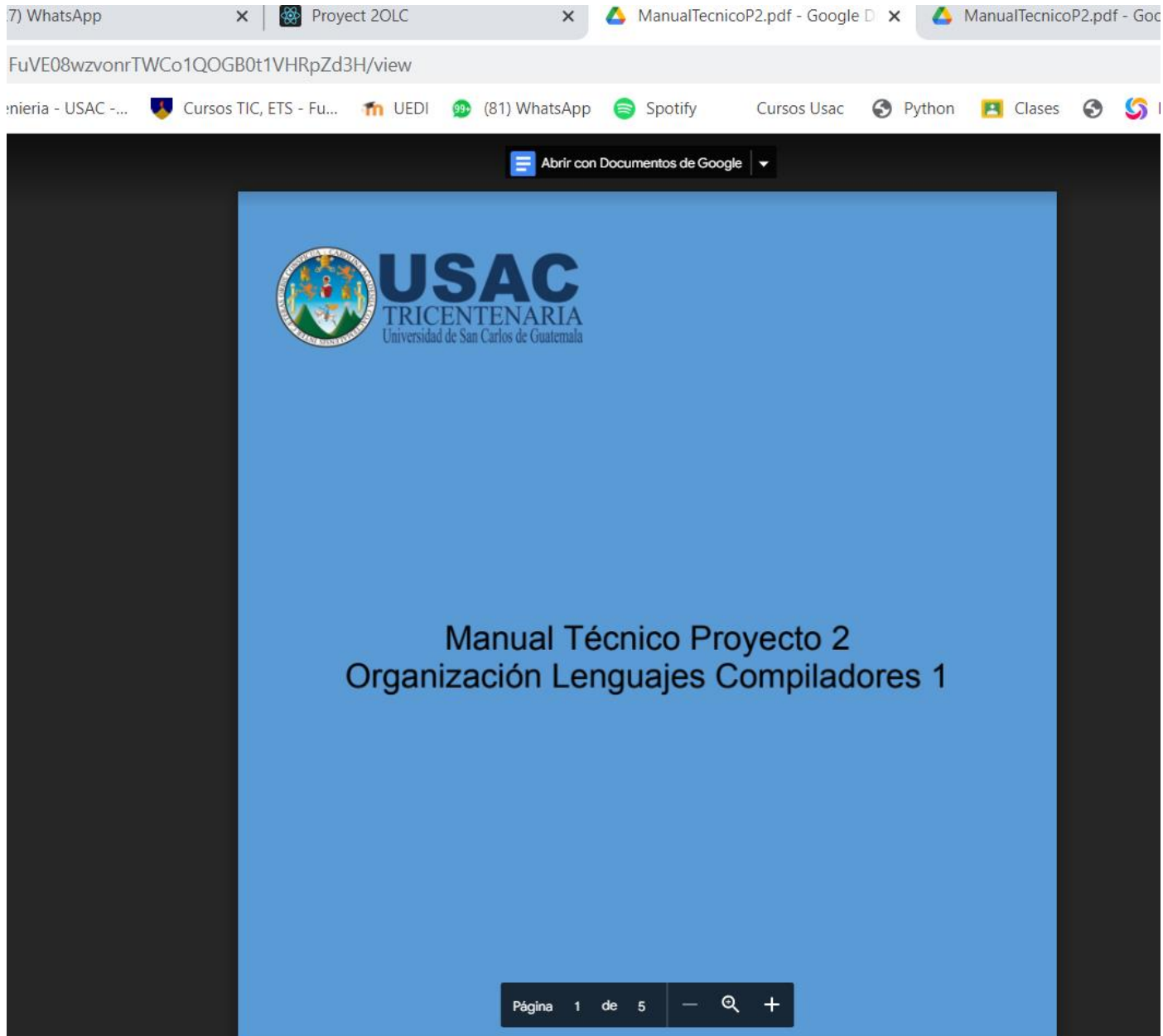
A continuación, muestra el HTML generado con la tabla de símbolos

Tabla de Simbolos		
Nombre variable	Tipo Variable	Valor
prueba	Int	1000
prueba2	Int	NaN
PuebaDouble	DECIMAL	16.1
Prueba3	DECIMAL	16.0111
prueba4	BOOLEANO	true
prueba5	BOOLEANO	false
nombre	String	javier
nombre4	String	andre
nombre5	String	gabs
nombre6	String	pablojavier
Prueba100	Int	100
a	Int	10
Prueba6	Int	2000000
b	Int	0
nombre2	String	pablo
universidad	String	usac

Genera en html el árbol AST esperado.



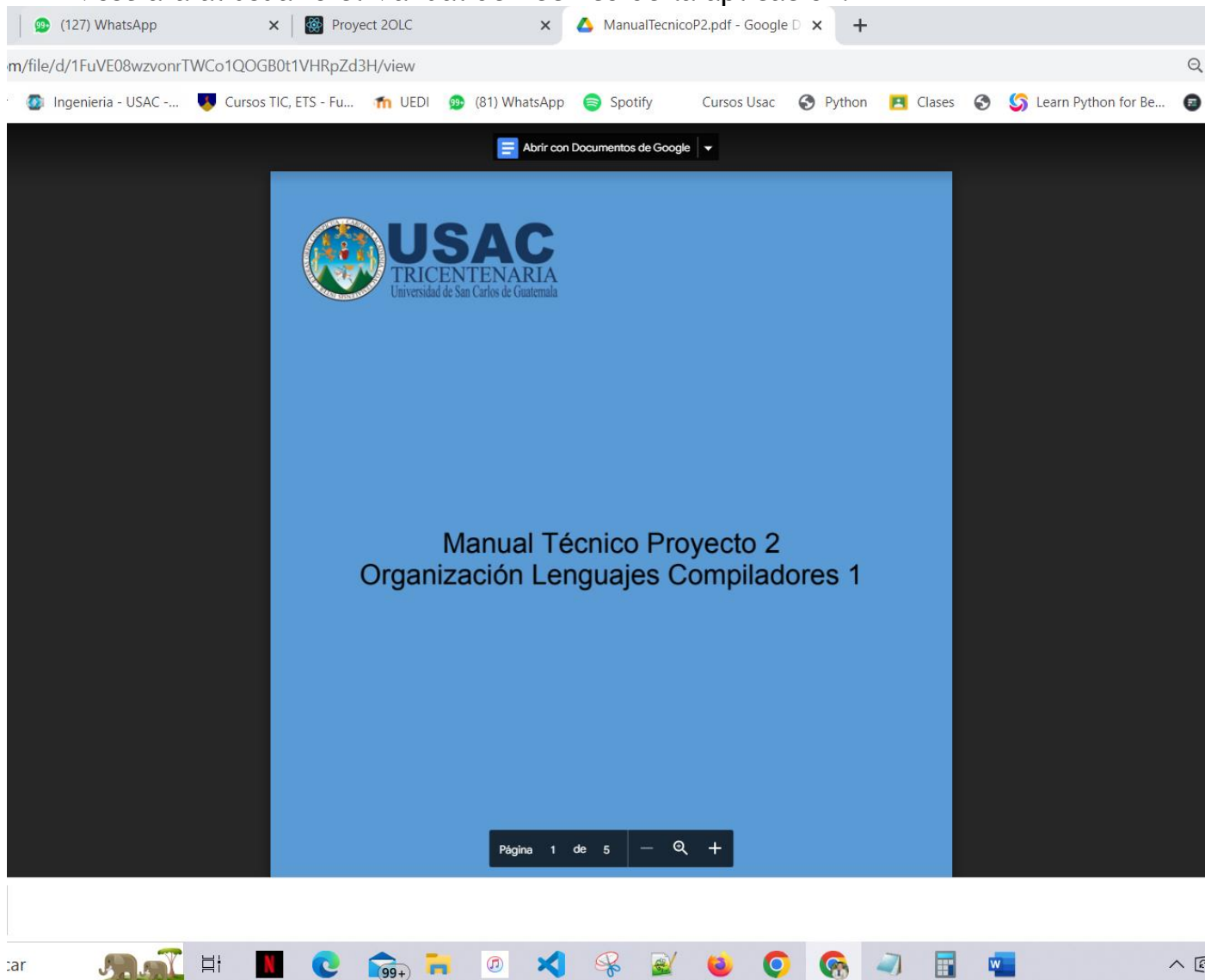
[Botón Manual de Usuario](#)




Mostrará al usuario el Manual de Usuario de la aplicación.

Botón Manual Técnico.

Mostrará al usuario el Manual de Técnico de la aplicación.



Gramática del proyecto

 Abrir con Documentos de Google

Gramática proyecto 2

ACCIONES

•

ACCIONES

ACCION

| ACCION

;

ACCION:

CICLO_IF

| DECLARACION

| CASTEOS

| INCREMENTO_DECREMENTO

| VECTOR_TIPO1

| VECTOR_TIPO2

| SWITCH_CASE

| DECLARACION_INCREMENTOS

| CICLO_FOR

| CICLO WHILE

Página 1 de 19 —   SENTENCIA_TRANSFERENCIA

