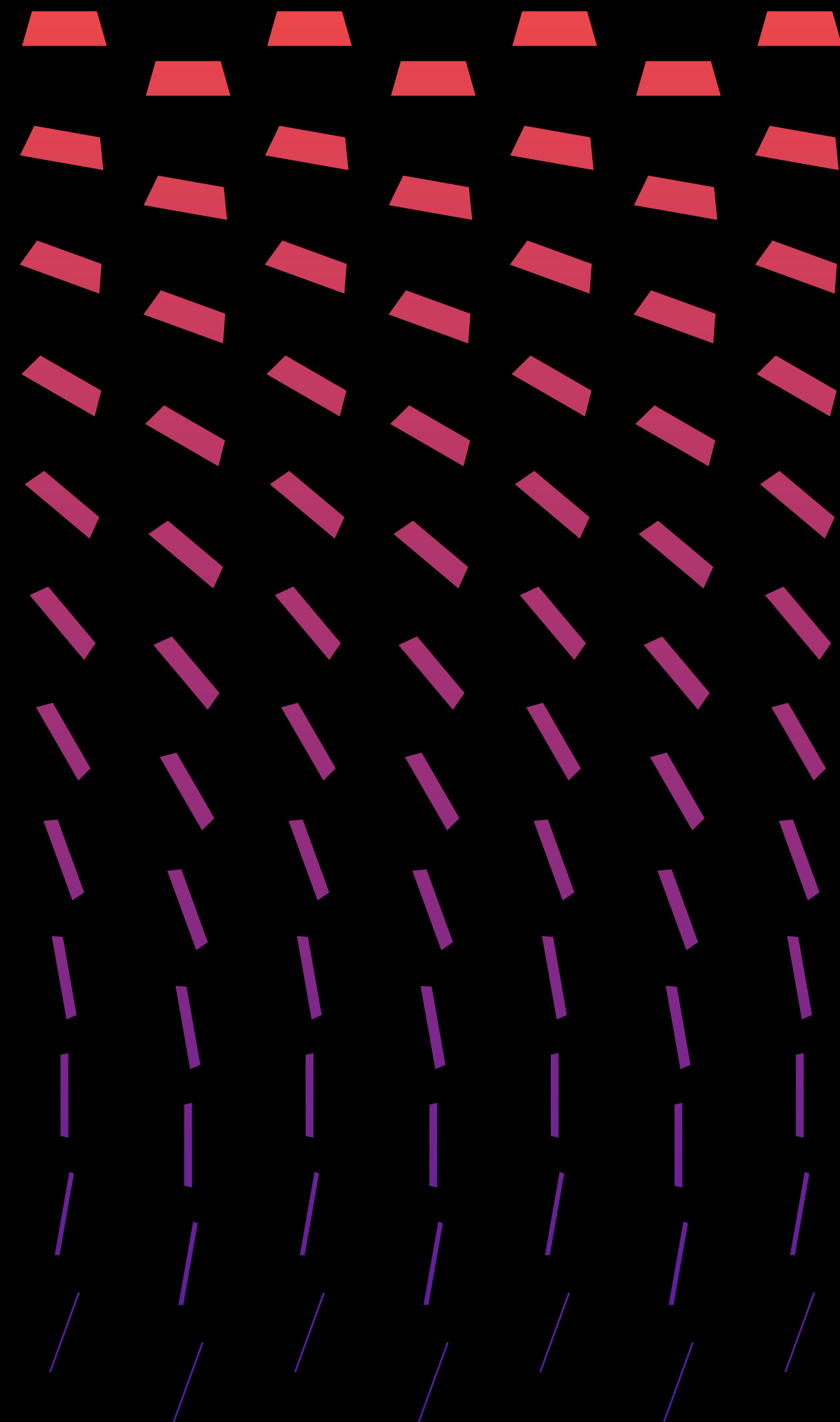


Manual de usuario

Graficador de
figuras

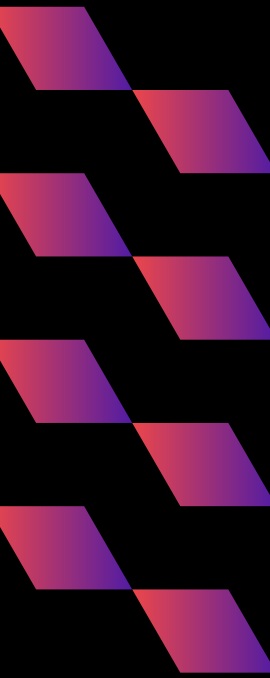
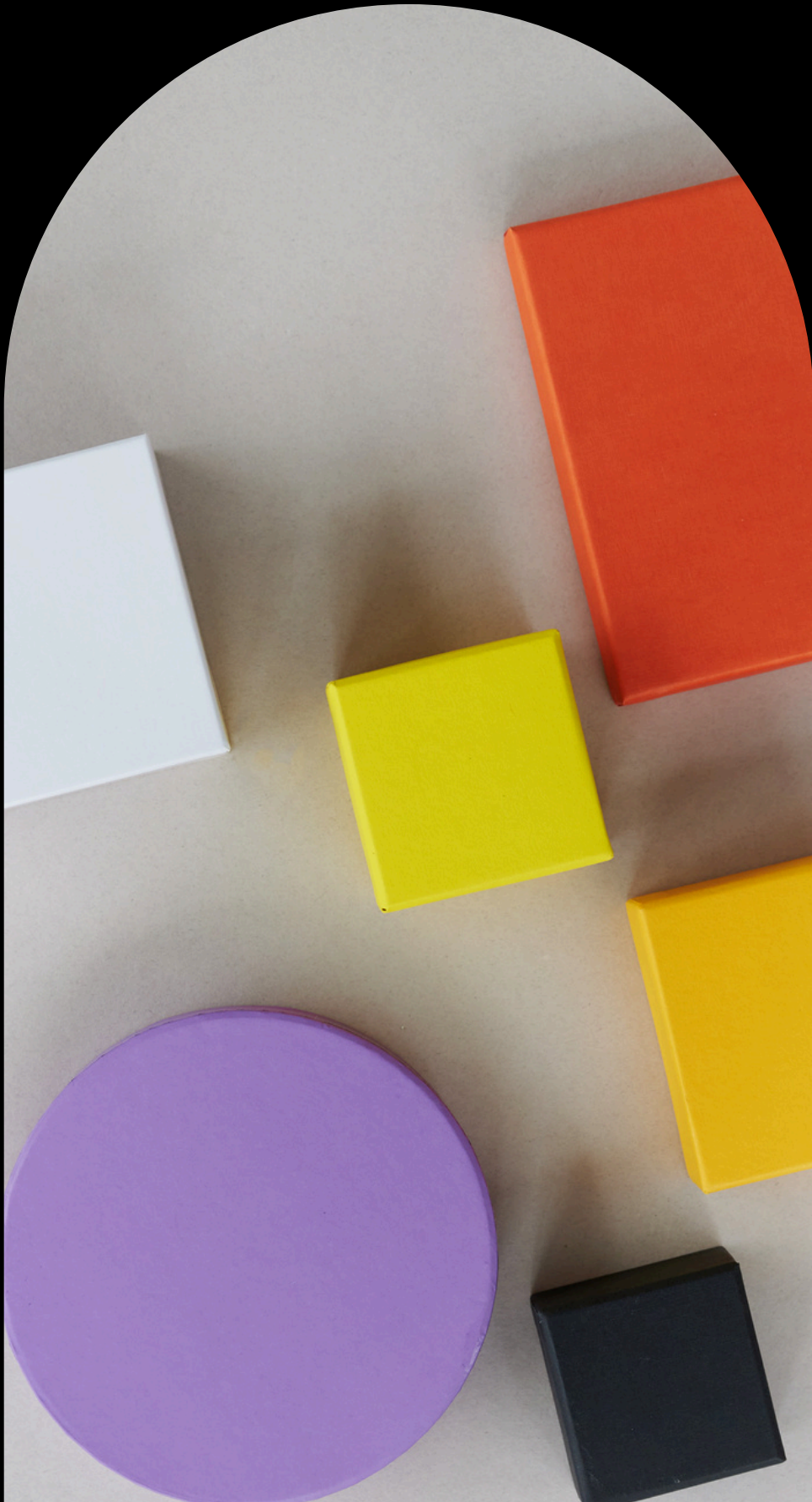
Jorge Anibal Bravo Rodríguez
202131782



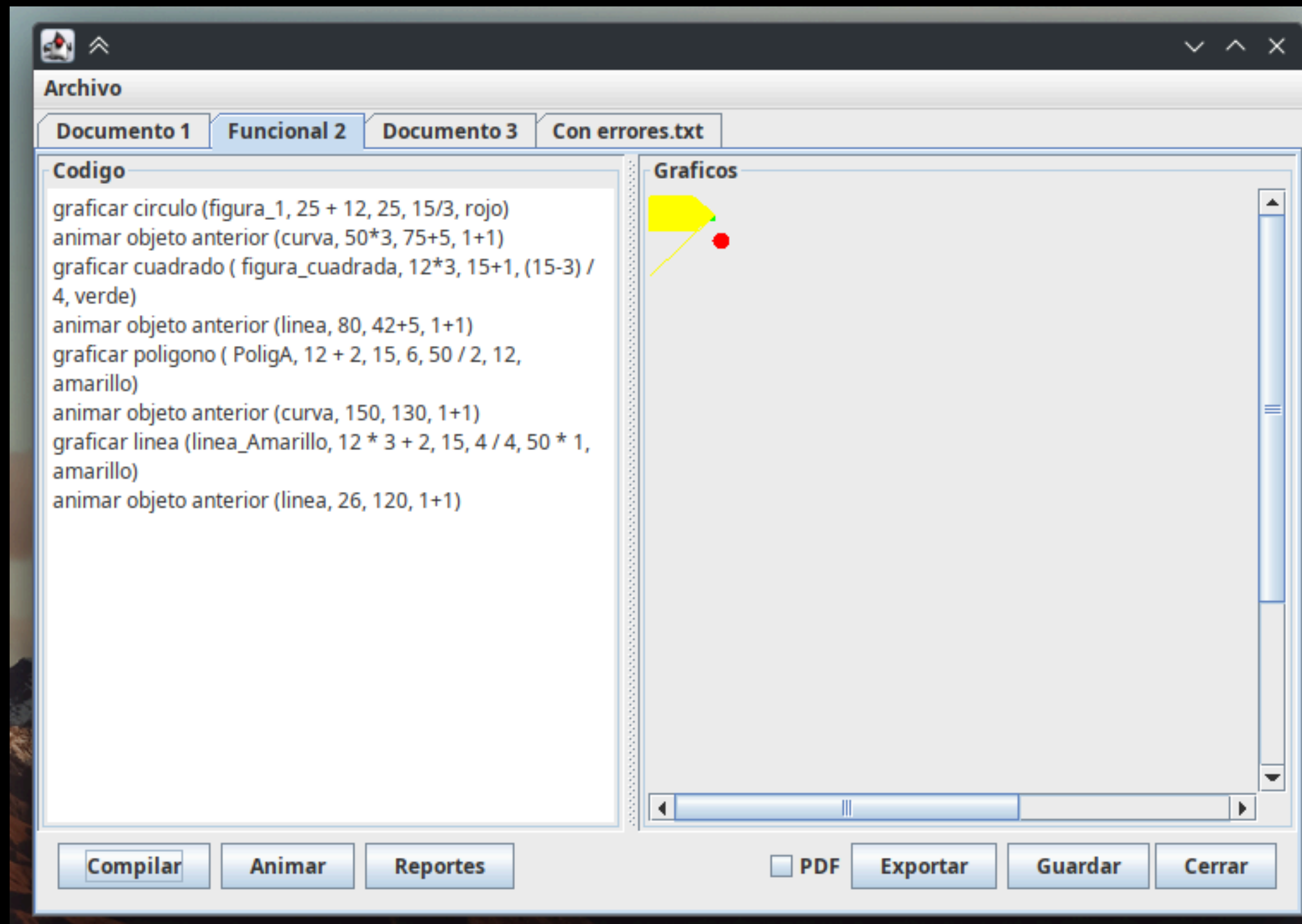
Introducción



El graficador de figuras es un programa sencillo que permite generar figuras geométricas con colores a partir de un código fuente especial.



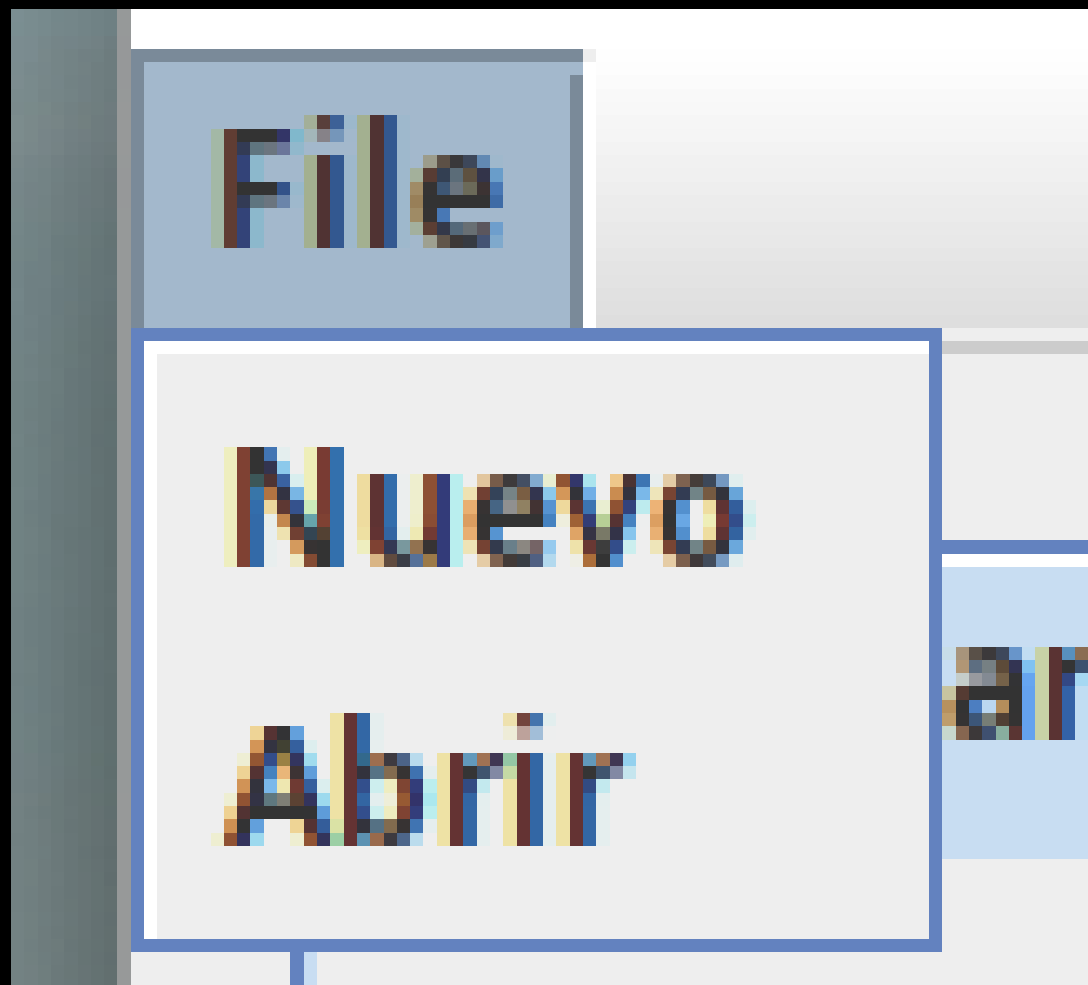
VENTANA PRINCIPAL



El programa cuenta con una interfaz con pestañas donde podemos acceder a distintas vistas de trabajo con archivos independientes.

En cada vista tenemos la posibilidad de compilar código, animar, generar reportes, exportar, guardar los cambios realizados en el código y cerrar la pestaña.

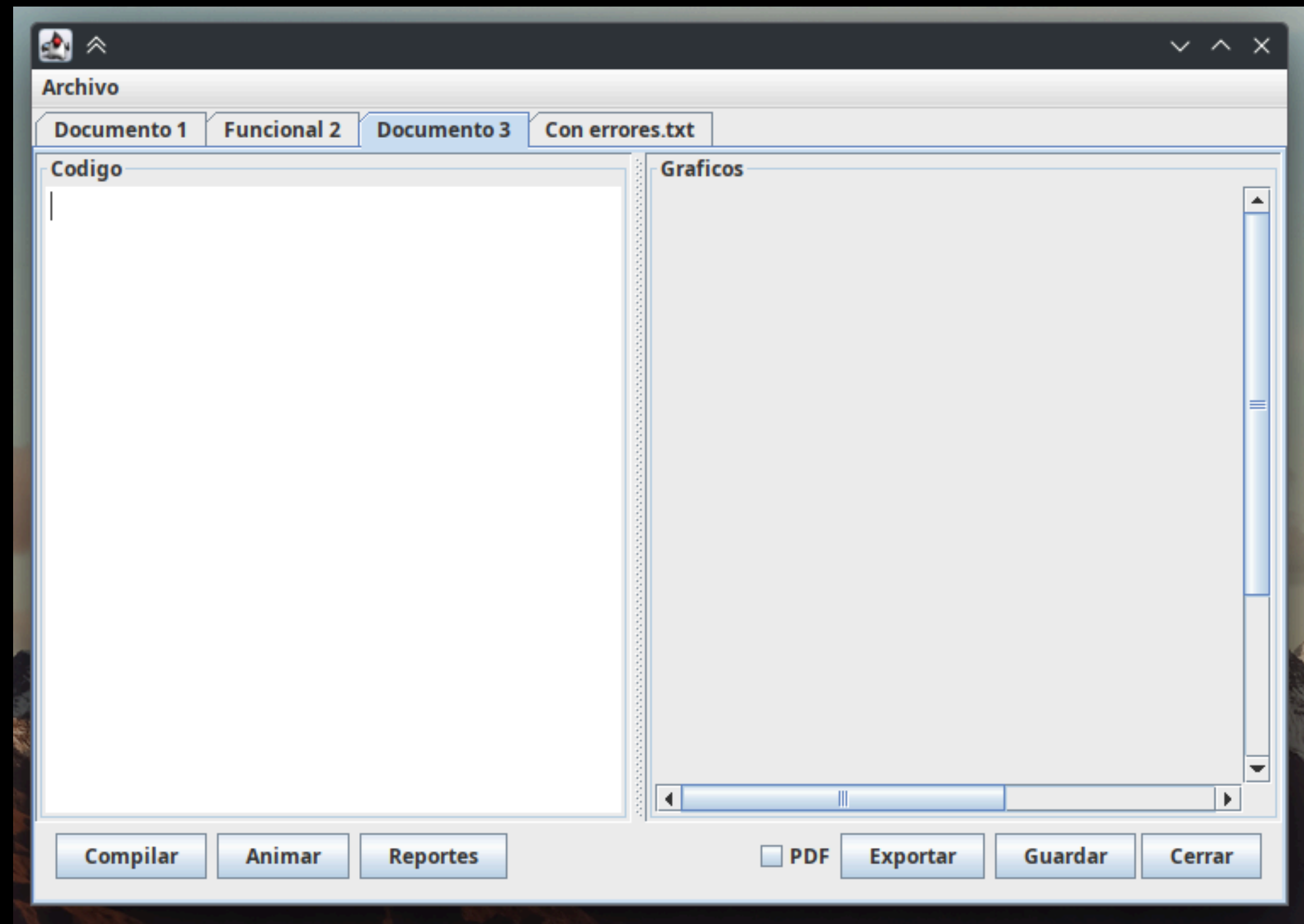
INSTANCIAS DE TRABAJO



Las áreas de trabajo son paneles en donde se puede escribir código que será procesado por los analizadores..

Estas áreas de trabajo se pueden instanciar desde el el menú Archivo, ya sea a partir de un archivo existente (Abrir) o crear un documento en blanco (Nuevo).

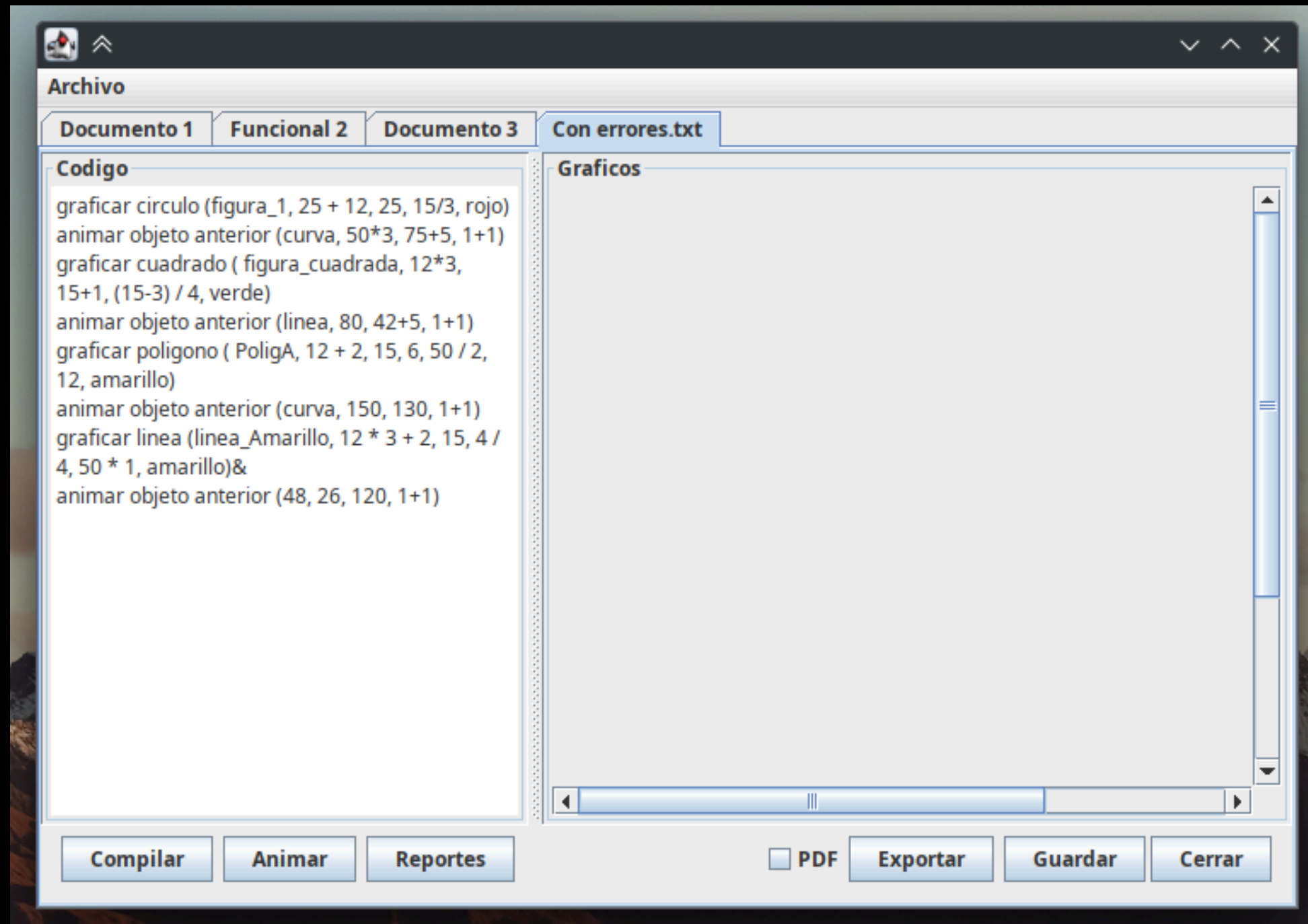
NUEVO



Crea una instancia de un área de trabajo sin un archivo de código. Esto significa que el área de trabajo iniciará en blanco para que podamos escribir todo el código que deseemos sin necesidad de abrir un archivo.

Al momento de guardar nos pedirá que ingresemos la ruta y nombre del archivo. A partir de ello, crea el archivo, guarda el contenido del área de trabajo y apunta a él para trabajar.

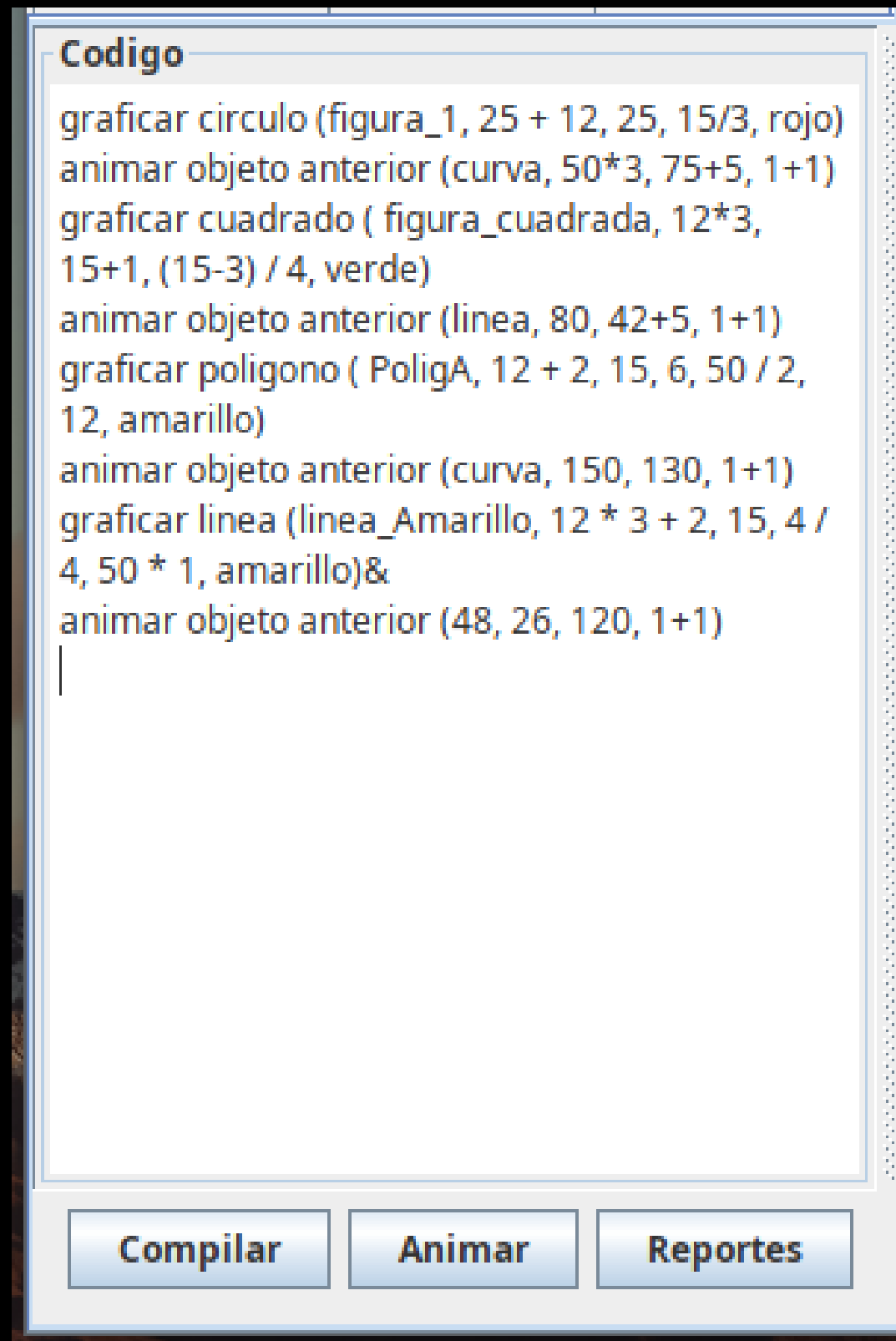
ABRIR



Crea una instancia de un área de trabajo que tiene un archivo asociado existente en el equipo.

Esto significa que carga el contenido del archivo, además de poder guardar los cambios realizados en el área de edición de código

EDICION DE CODIGO

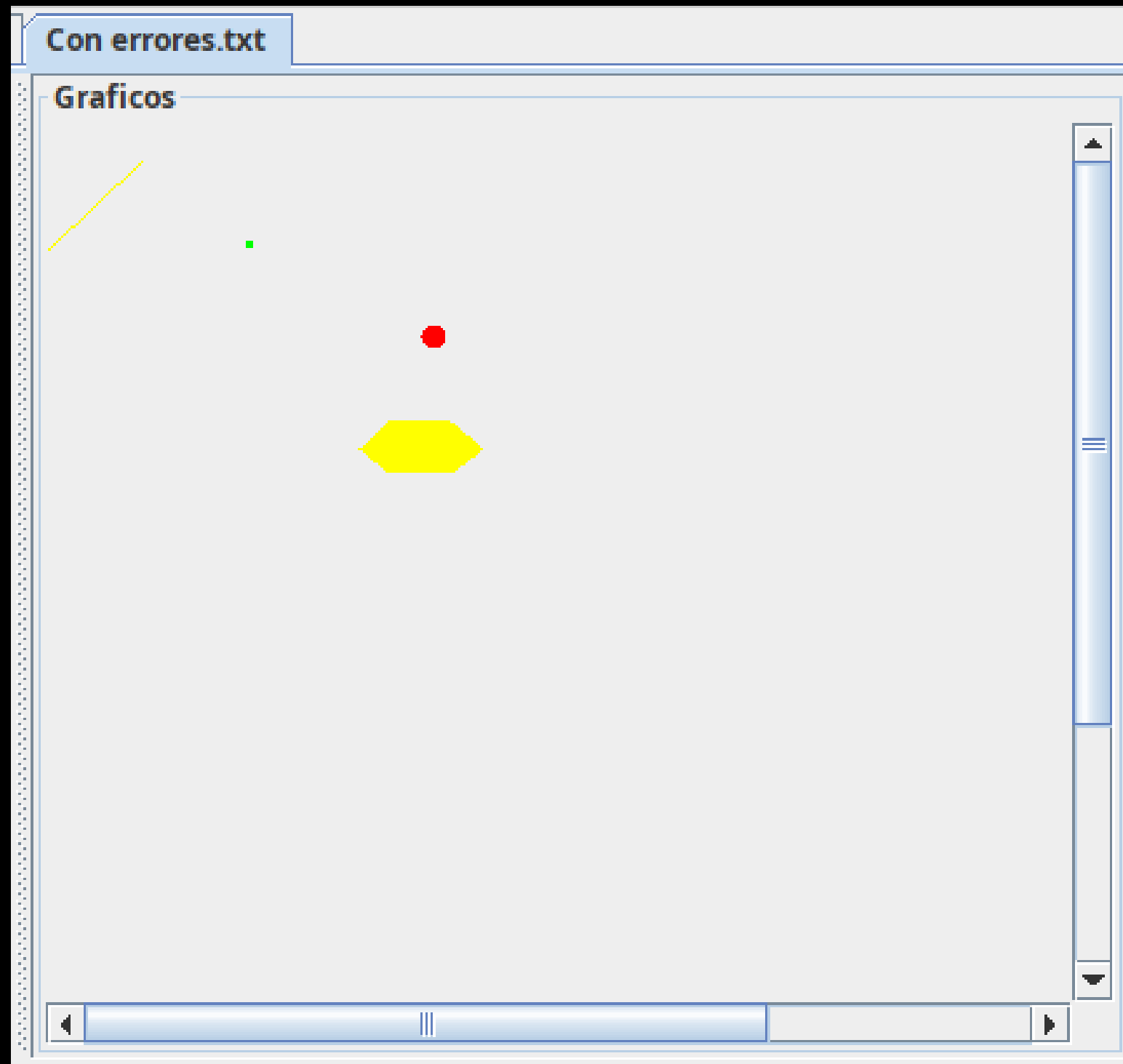


En esta área se puede escribir todo el código de gráficos que queremos graficar y/o animar.

Cuando terminamos de escribir este código, podremos procesar su contenido en el botón compilar ubicado en la parte inferior derecha o ejecutar animaciones con el botón de animar.

También tendremos la posibilidad de guardar su contenido en el archivo al que apunta el área de trabajo o cerrar la ventana de trabajo.

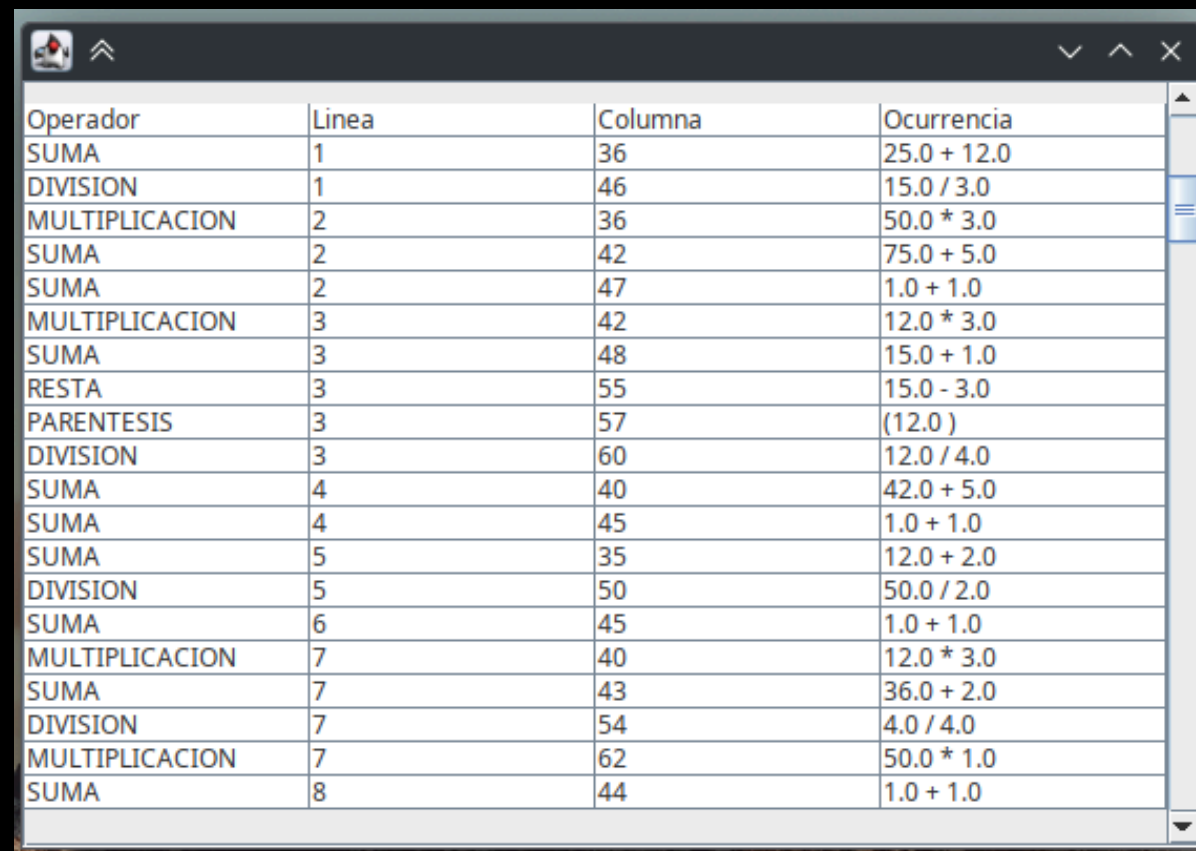
GRAFICOS



Esta área muestra el resultado del análisis léxico y sintáctico graficando según las instrucciones descritas en el código.

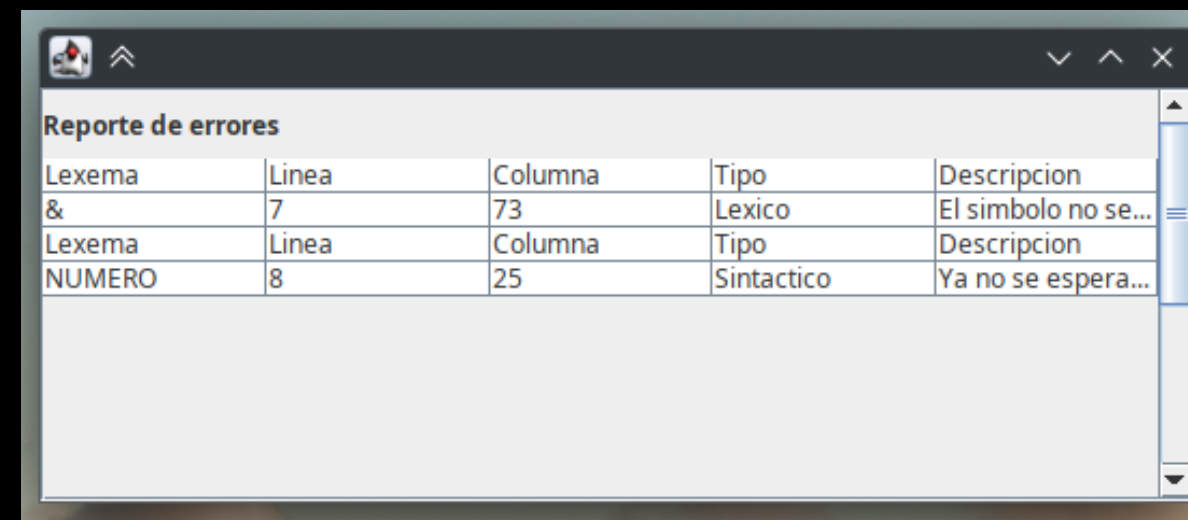
En esta área también podremos ver el resultado de ejecutar las animaciones.

REPORTES



Operador	Linea	Columna	Ocurrencia
SUMA	1	36	25.0 + 12.0
DIVISION	1	46	15.0 / 3.0
MULTIPLICACION	2	36	50.0 * 3.0
SUMA	2	42	75.0 + 5.0
SUMA	2	47	1.0 + 1.0
MULTIPLICACION	3	42	12.0 * 3.0
SUMA	3	48	15.0 + 1.0
RESTA	3	55	15.0 - 3.0
PARENTESIS	3	57	(12.0)
DIVISION	3	60	12.0 / 4.0
SUMA	4	40	42.0 + 5.0
SUMA	4	45	1.0 + 1.0
SUMA	5	35	12.0 + 2.0
DIVISION	5	50	50.0 / 2.0
SUMA	6	45	1.0 + 1.0
MULTIPLICACION	7	40	12.0 * 3.0
SUMA	7	43	36.0 + 2.0
DIVISION	7	54	4.0 / 4.0
MULTIPLICACION	7	62	50.0 * 1.0
SUMA	8	44	1.0 + 1.0

Sin errores



Reporte de errores				
Lexema	Linea	Columna	Tipo	Descripcion
&	7	73	Lexico	El simbolo no se...
Lexema	Linea	Columna	Tipo	Descripcion
NUMERO	8	25	Sintactico	Ya no se espera...

Con errores



Se accede a esta área al pulsar el botón Reportes.

A través de ellas podemos obtener estadísticas de interés. Si se encontraron errores solamente se mostrará información sobre ellos. De lo contrario, se desplegará información de los simbolos procesados en el código.

ACCIONES

Graficar figura:

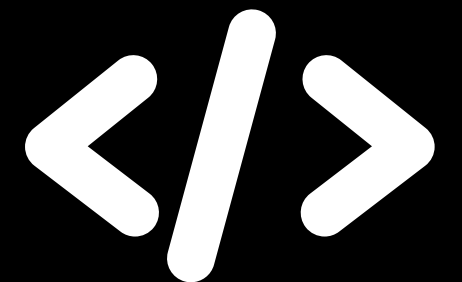
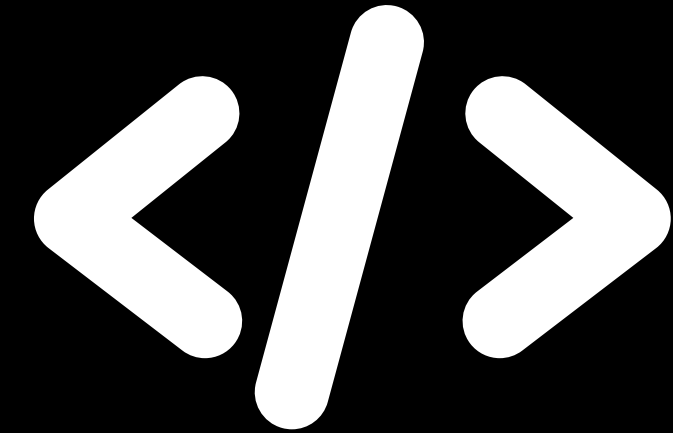
graficar circulo (<nombre>, <posx>, <posy>, <radio>, <color>)
graficar cuadrado (<nombre>, <posx>, <posy>, <tamaño lado>, <color>)
graficar rectangulo (<nombre>, <posx>, <posy>, <ancho>, <alto>, <color>)
graficar linea (<nombre>, <posx1>, <posy1>, <posx2>, <posy2>, <color>)
graficar poligono (<nombre>, <posx>, <posy>, <cantidad lados>, <ancho>, <alto>, <color>)

Colores:

azul, rojo, amarillo, verde, morado, naranja, turquesa, negro, cafe

Animar:

animar objeto anterior (<tipoanimacion>, <destinox>, <destinoy>, <orden>)



EXPORTAR



Podemos exportar los graficos generados a PDF o PNG.

Para ello se debe hacer click sobre el botón “Exportar” situado en la parte inferior.

Al hacerlo debemos buscar la carpeta donde queremos exportar nuestros graficos.

Podemos elegir que sea PDF o PNG con el checkbox ubicado al lado del botón exportar. Si está seleccionado se exportará en PDF, de lo contrario lo hará en PNG.

