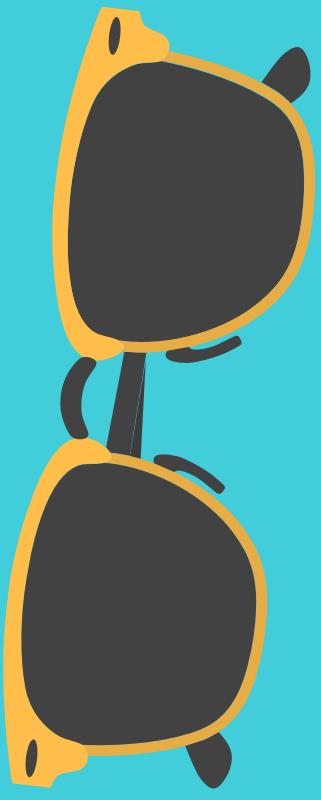


MANUAL DE USUARIO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE
COLOMBIA
JEFERSON SALAZAR DIAZ
(0917068)
2021



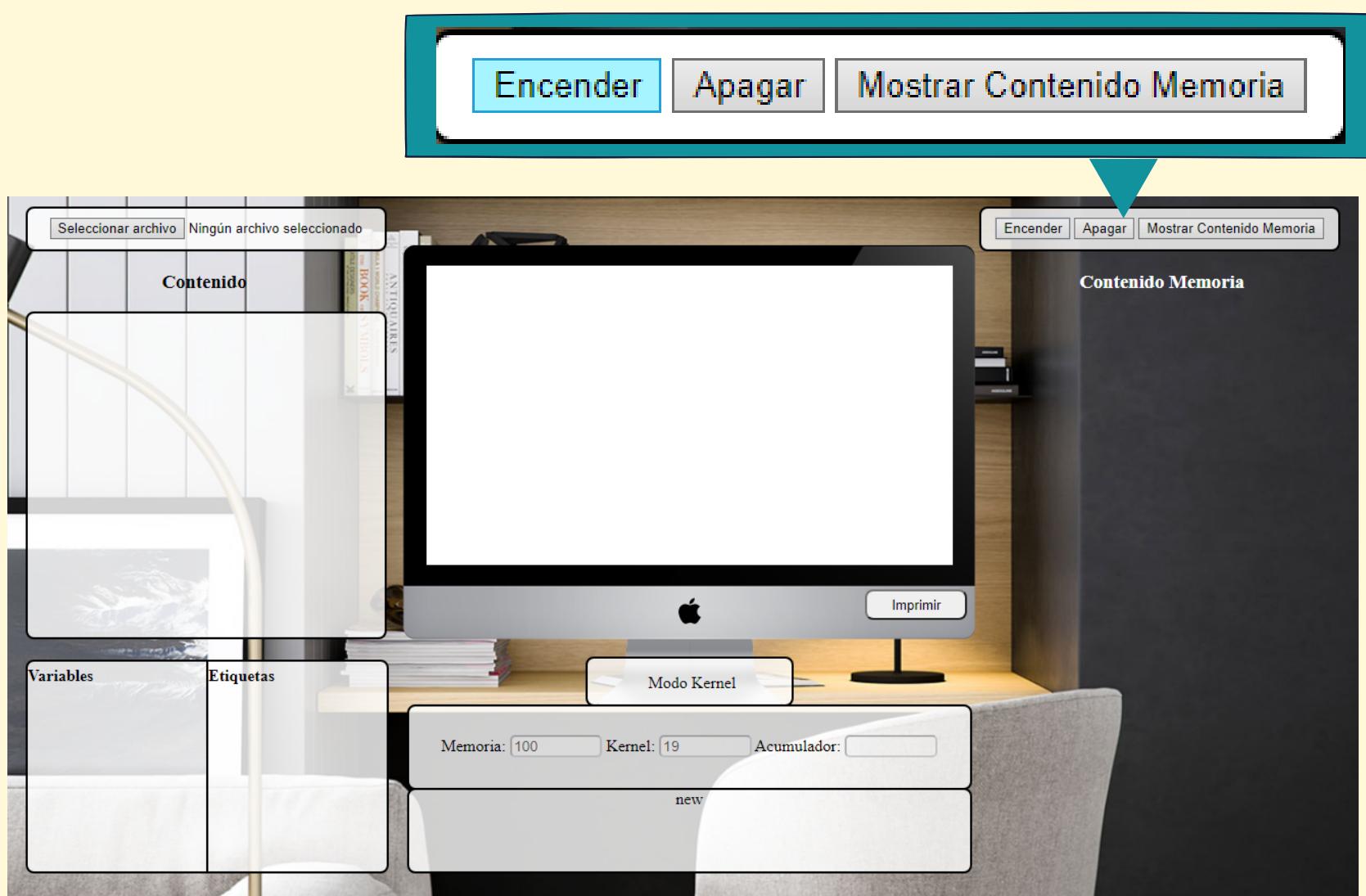


SIMULADOR DE SSISTEMA OPERATIVO

AL MOMENTO DE TENER EL SIMULADOR CORRIENDO EN EL NAVEGADOR, PARA HACERLO FUNCIONAR, PRIMERO SE DEBE INGRESAR, EN SUS RESPECTIVOS CAMPOS, CUANTA MEMORIA QUEREMOS (LA CUAL NO DEBE SOBREPASAR LAS 9999 POSICIONES) Y CUANTA MEMORIA SERÁ OCUPADA POR EL KERNEL.
EL PROGRAMA TIENE LOS VALORES PREDETERMINADOS DE 100 ESPACIOS PARA LA MEMORIA Y 19 PARA EL KERNEL POR SI NO SE DESEA CAMBIARLOS.

Encender el Simulador

XXXXXX



XXXXXX

Después de ingresar los valores deseados para la memoria y el Kernel (o haber dejado los predeterminados), se le debe dar al botón Encender, esto mostrara 3 recuadros más, Contenido, Variables y Etiquetas, en este momento el simulador empezó a ejecutarse.

Mostrar el Contenido de la Memoria

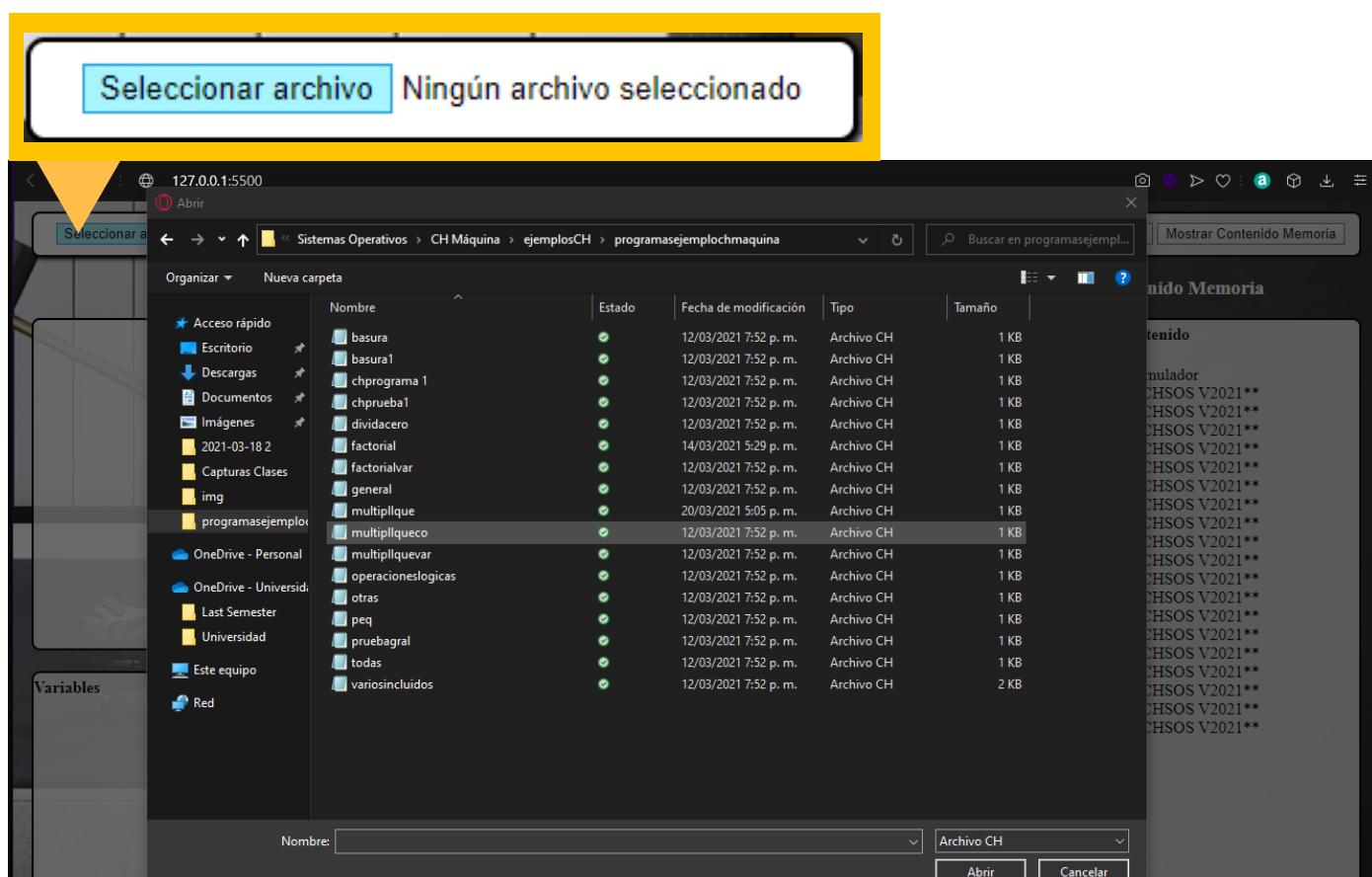


EN LA PARTE SUPERIOR DERECHA PODEMOS VER UN BOTÓN QUE DICE MOSTRAR CONTENIDO MEMORIA, ESTE BOTON HACE VISIBLE EL RECUADRO DE LA DERECHA, DONDE SE PUEDE VER TODAS LAS POSICIONES DE LA MEMORIA.

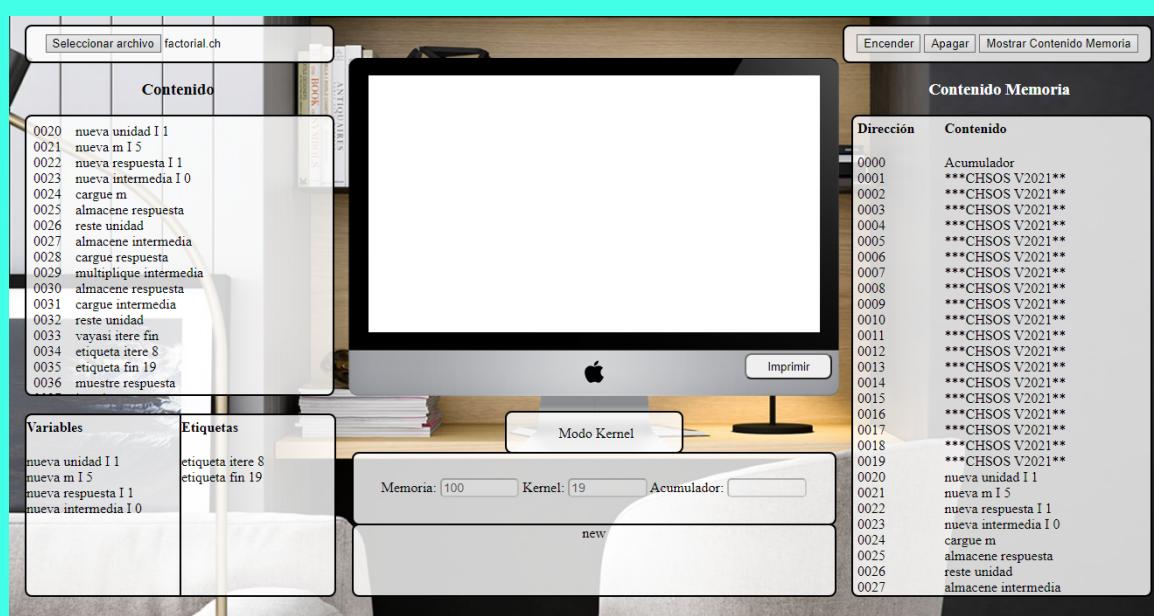
LA PRIMERA POSICIÓN ESTA RESERVADA PARA EL ACUMULADOR, LUEGO DE ESTE VIENEN LAS POSICIONES QUE NECESITA EL KERNEL Y DESPUÉS SE PUEDEN VER TODAS LAS POSICIONES VACIAS Y DISPONIBLES QUE LE QUEDAN A LA MEMORIA PARA SER UTILIZADAS.

Seleccionar Archivo

PARA SELECCIONAR UNA CARPETA Y CORRERLO, SE PRECIONA EL BOTÓN **SELECCIONAR ARCHIVO**, ESTO DEPLIEGARA EL ADMINISTRADOR DE ARCHIVOS DEL COMPUTADOR DONDE SE ESTE EJECUTANDO EL EMULADOR, ASI EL USUAIRO PODRA ELEGIR EL ARCHIVO QUE DESEE CARGAR, SIEMPRE Y CUANDO SEA EXTENSION .CH, YA QUE EL PROGRAMA ESTA RESTRINGIDO PARA RECIBIR ESTE TIPO DE ARCHIVO Y NO SE PODRA NI VER NI SELECCIOANR NINGUN OTRO.



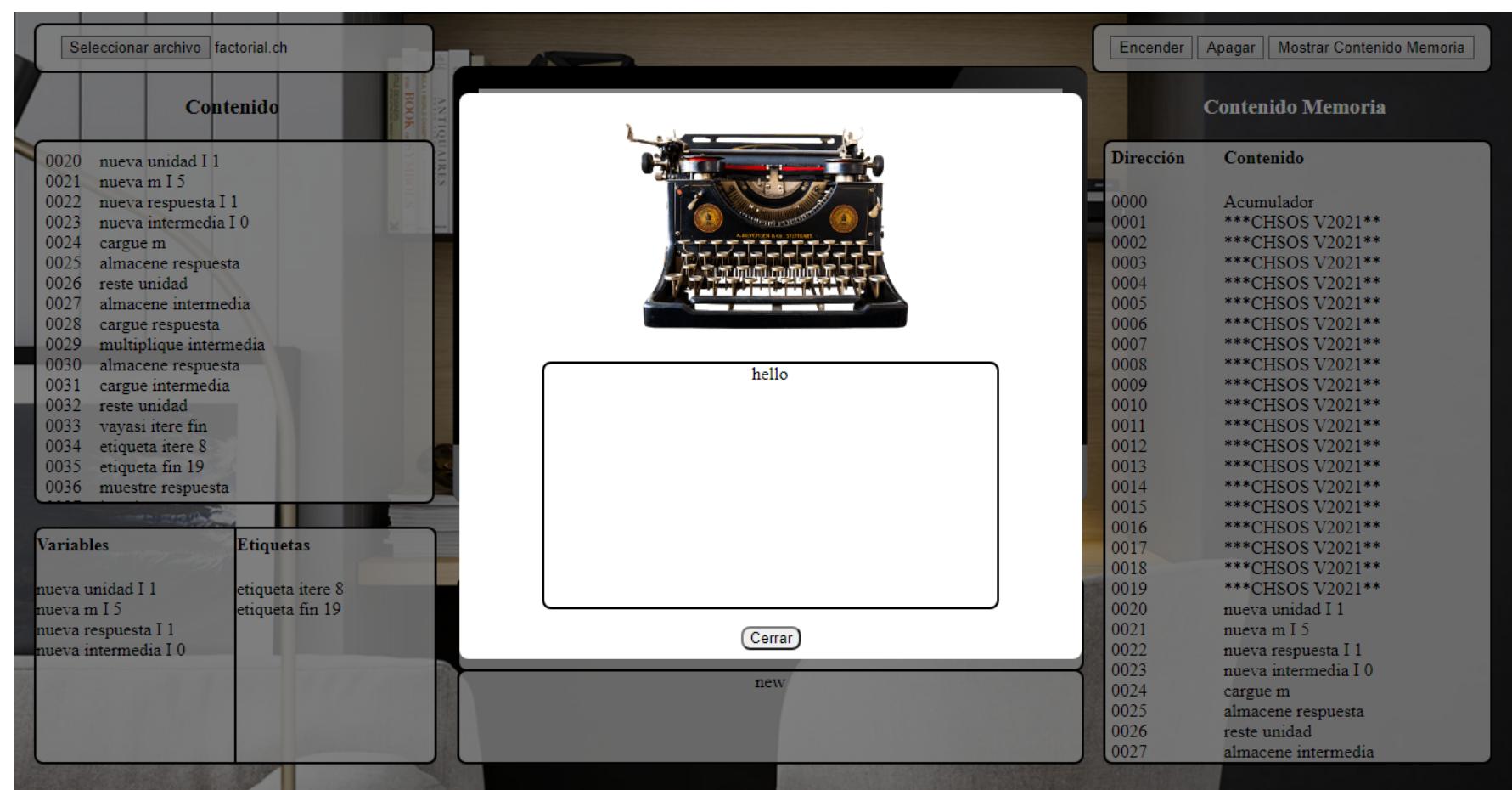
VISTA DE ARCHIVO



Al momento de seleccionar el archivo deseado, este se cargara al simulador, ocupando los espacios de memoria correspondientes a las líneas que posea este archivo, las cuales representan líneas de código del algoritmo que corresponde al archivo seleccionado.

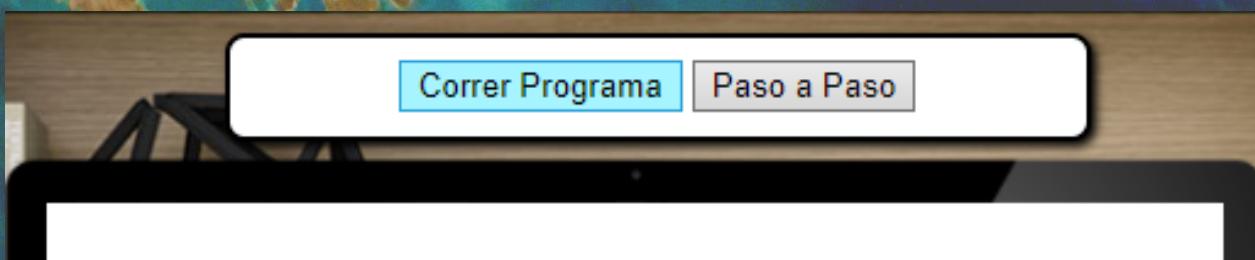
En la parte izquierda se mostrará solo el contenido que tiene el archivo en su interior junto con las posiciones que ocupa en la memoria, bajo este recuadro aparecen las variables y etiquetas clasificadas del archivo cargado.

EN LA PARTE INFERIOR DERECHA DE LA IMAGEN QUE SIMULA LA PANTALLA DE UN COMPUTADOR, SE ENCUENTRA UN BOTÓN QUE DICE IMPRIMIR, ESTE BOTÓN TIENE COMO FUNCIÓN DESPLEGAR UNA PESTAÑA CON UNA IMPRESORA Y UNA HOJA EN BLANCO. EN ESTE ESPACIO AÚN NO APARECE NADA, PERO SERÁ DONDE SE PODRÁ IMPRIMIR EL RESULTADO DE LAS FUNCIONES CARGADAS.

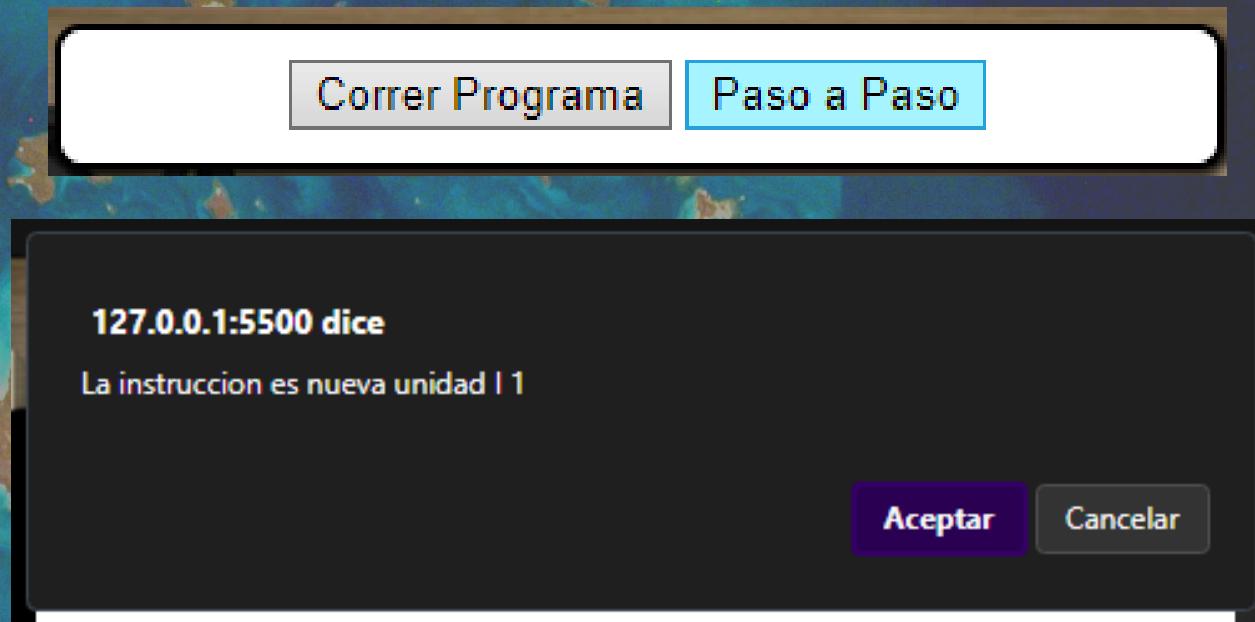


Por ahora es solo un campo visual que se puede cerrar presionando el botón cerrar.

El programa luego de cargar los archivos .ch, tiene la posibilidad de ejecutarlos al presionar el botón "Correr Programa" ubicado en la parte superior de la pantalla, esta acción muestra inmediatamente el resultado de ejecutar el conjunto de instrucciones del archivo.

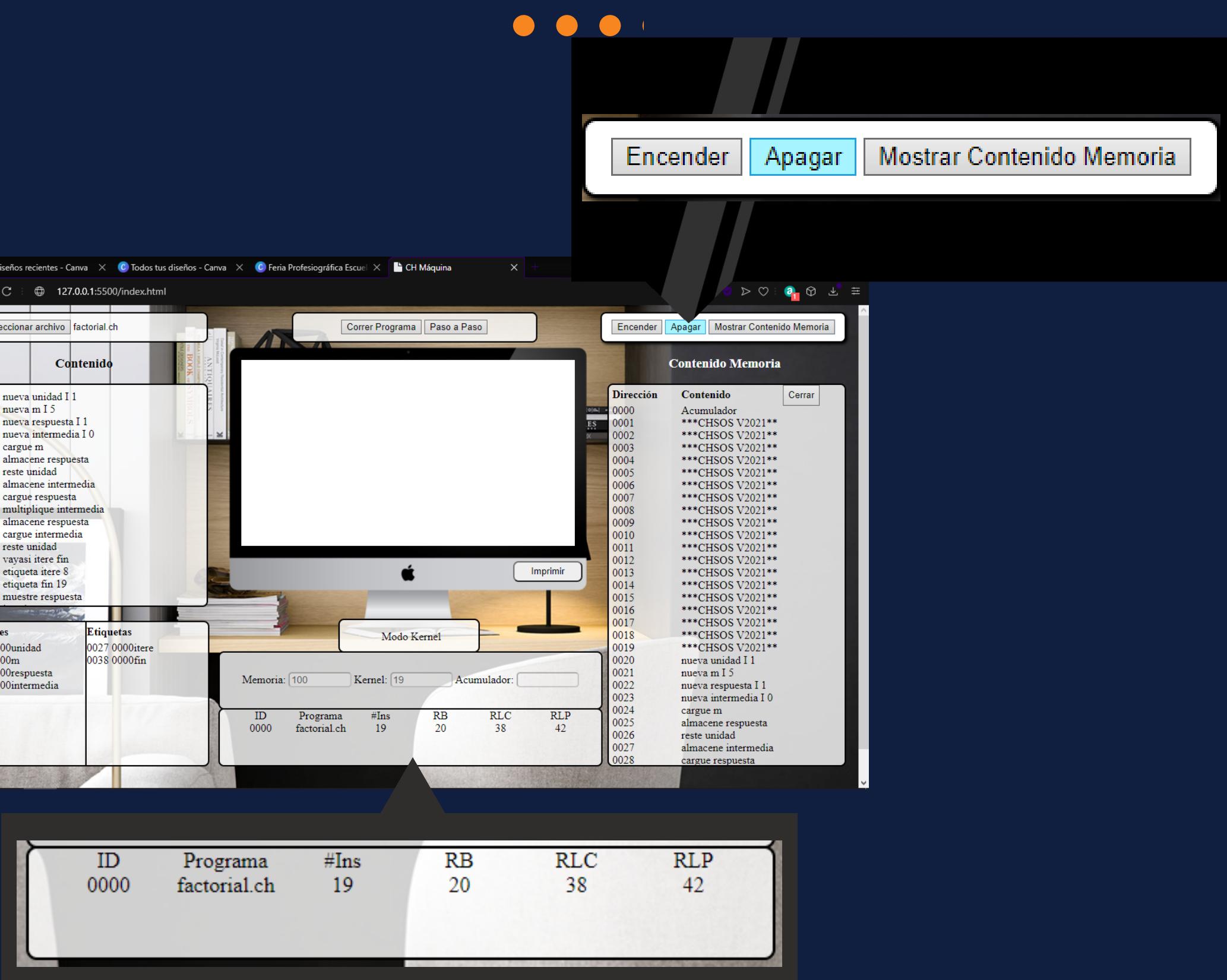


Seguido a este botón tenemos el botón que dice "Paso a Paso", la función de este botón es ejecutar la lista de instrucciones del programa .ch que carguemos, pero con la diferencia de que ejecuta una linea cada vez que presionamos el botón, mostrando la línea que actualmente se está ejecutando actualizando valores de, por ejemplo, el acumulador.



Una ventana emergente se mostrará cada vez que presionemos el botón, enseñándonos en qué instrucción va la ejecución del programa.

PAra finalizar, después de ver como es el funcionamiento del programa solo queda apagarlo, en la parte superior derecha de la pantalla se puede ver el boton apagar, al presionarlo el sistema se apaga, borrando todo el contenido de la memoria y ocultando de nuevo las ventanas donde se mostraba el contenido, volviendo a la pantalla inicial donde se pueden ingresar los valores de memoria y Kernel para iniciar de nuevo con el proceso



En la parte inferior de la pantalla podemos apreciar una sección que nos muestra diferentes características sobre el programa, tales como, su nombre, número de instrucciones, en que posición de la memoria se posiciona, etc.