



Universidad San Carlos de Guatemala
Centro Universitario de Occidente
Proyecto 1 Lab. Lenguajes formales y de programación
Jeffrey Kenneth Menéndez Castillo
201930643

Manual de usuario



Índice

Descripción	3
Requisitos previos	3
Inicio del programa	4
Splash Screen	4
Menú principal	4
Dock	5
Zona de texto	6
División de caracteres.....	6

Descripción

El siguiente programa fue diseñado de manera que el usuario pueda crear códigos los cuales serán ordenados de manera inteligente y visual por medio de caracteres, ya sea texto, números enteros, decimales, etc.

- El programa es capaz de ordenar
- Enteros
- Decimales
- Texto o cadenas
- Booleanos
- Caracteres
- Sentencias = y ;
- Comentarios
- Palabras reservadas
- Operadores
- Errores

Requisitos previos

Requerimientos de Hardware

Para que la aplicación tenga un mejor rendimiento se recomienda contar con algunos requisitos mínimos en cuanto al Hardware, no es obligatorio contar con ellos sin embargo aseguran un mejor desempeño de la aplicación

- Procesador: Core
- RAM: 2gb
- Disco Duro: 500gb

Requerimientos de Software

Para esta aplicación se deberá contar con algunos requisitos de software asegurando que la aplicación corra de manera eficaz y sin fallos

- Sistema operativo: Linux/Windows
- Versión: Ubuntu 8.0 en adelante / Windows 7 en adelante
- Permisos: Permisos de administrador
- .Net
- Visual Studio (opcional)

Inicio del programa

Debe iniciar el programa abriendo carpeta del código fuente y accediendo al .exe que está dentro de la carpeta BIN

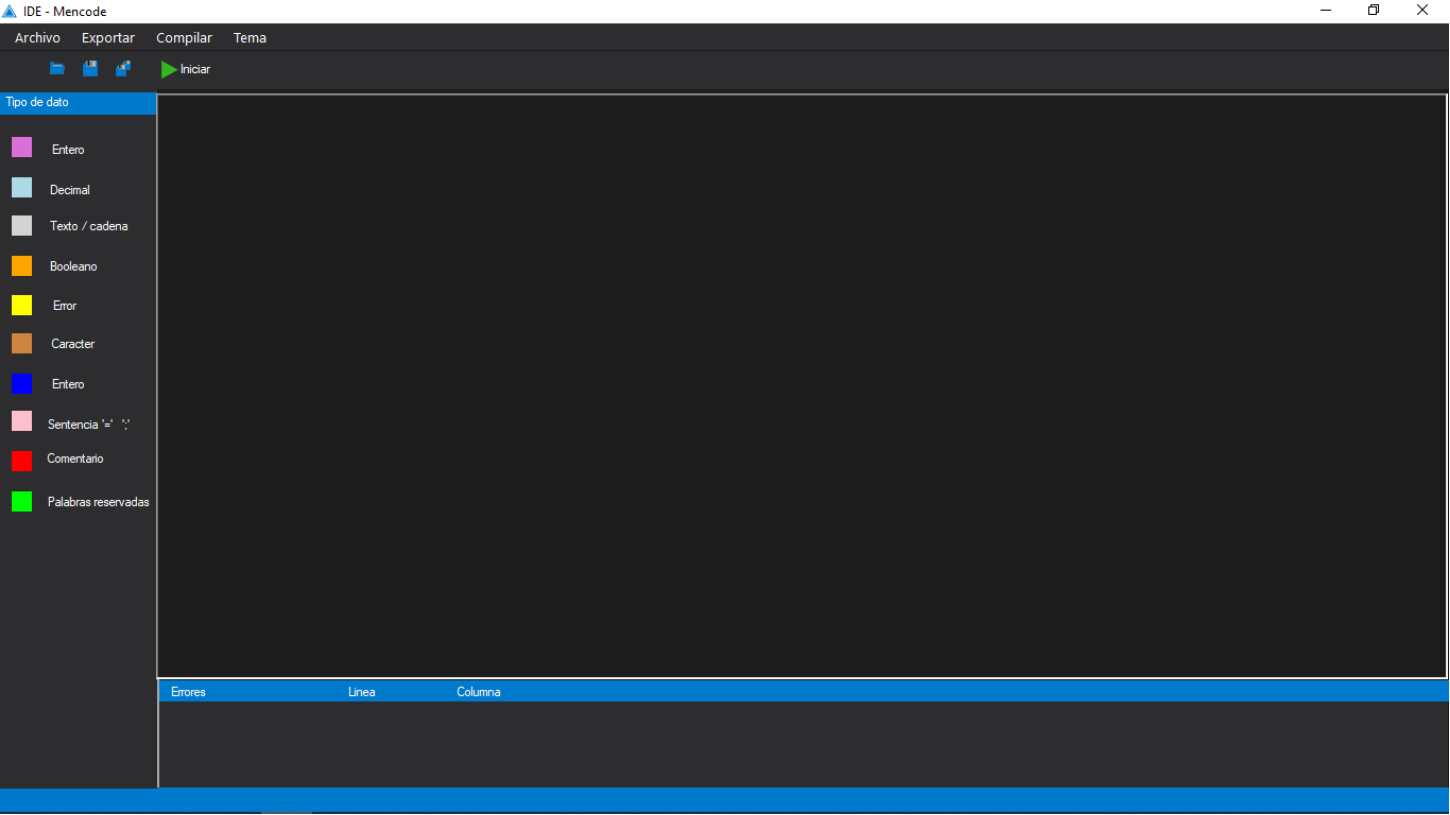
Splash Screen

Lo primero que vera será una Splash Screen, por favor espere mientras se cargan los componentes



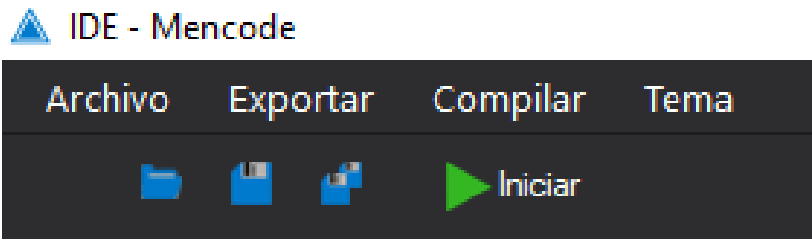
Menú principal

En el menú principal podrá visualizar las diferentes opciones donde podrá crear, abrir y editar proyectos para luego poder ser analizados



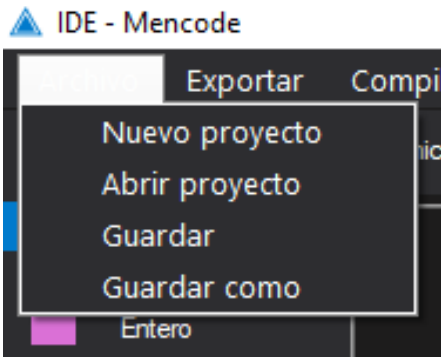
Dock

Dentro del dock será posible acceder a diferentes herramientas



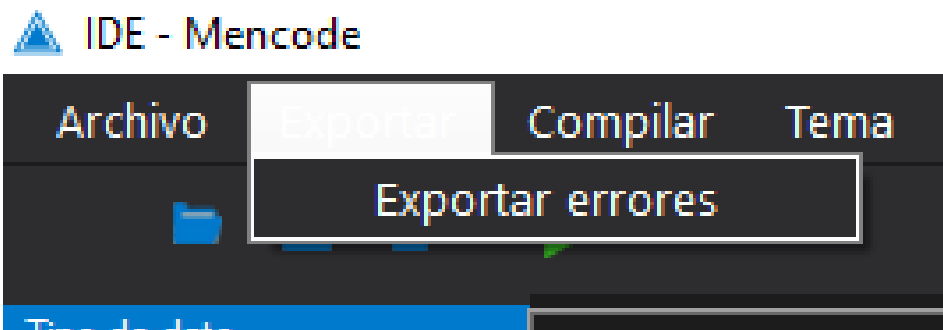
Archivo

Podrá guardar, crear y abrir proyectos de manera rápida y fácil



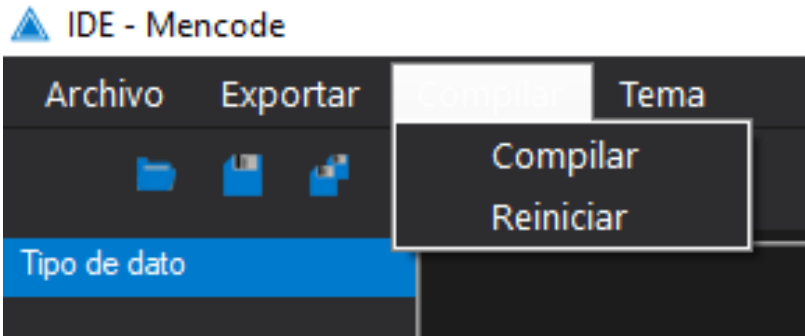
Exportar

Podrá exportar los errores que encuentre en el código



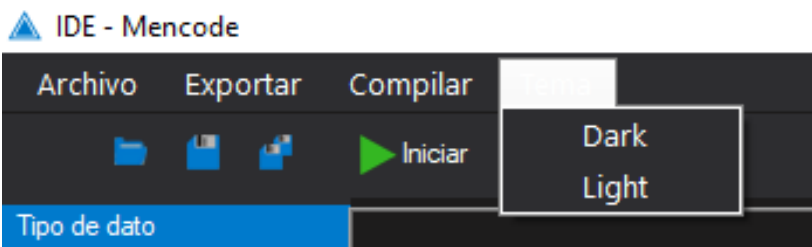
Compilar

Aquí podrá compilar y analizar el código ingresado



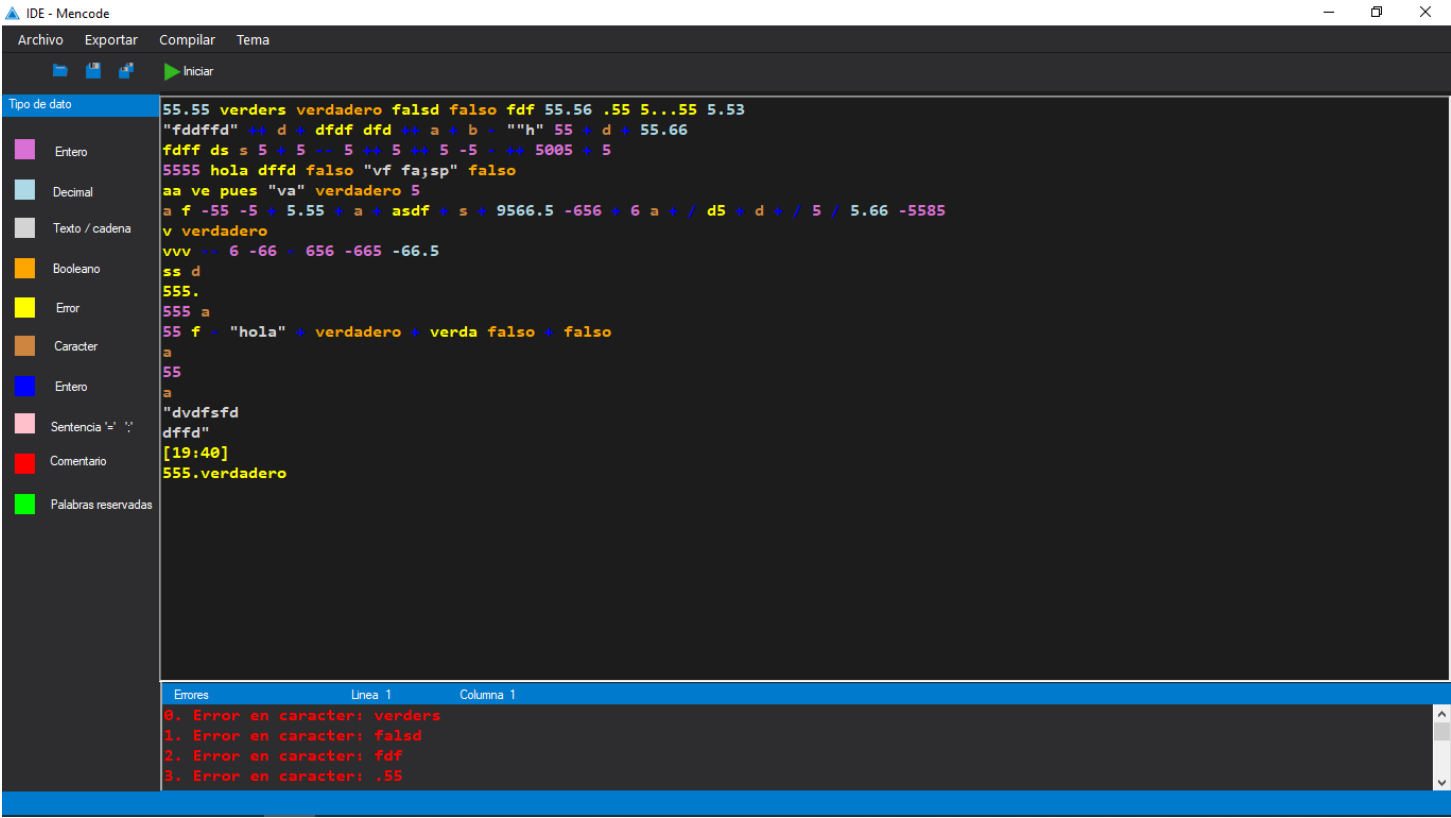
Tema

Aquí podrá elegir el tema deseado entre dos opciones: oscuro y claro



Zona de texto

Esta es la zona donde podrá escribir su código para luego ser pintado



División de caracteres

