

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Ingeniería

Escuela de Ciencias y Sistemas

Introducción a la programación y Computación 1

Segundo Semestre 2021

Catedrático: Kevin Adiel Lajpop AjpacajaTutor

Tutor académico: Moises Gonzalez Fuentes

Proyecto 1

Manual Usuario

Nombre: Josue Daniel Solis Osorio

Carnet: 2020001574

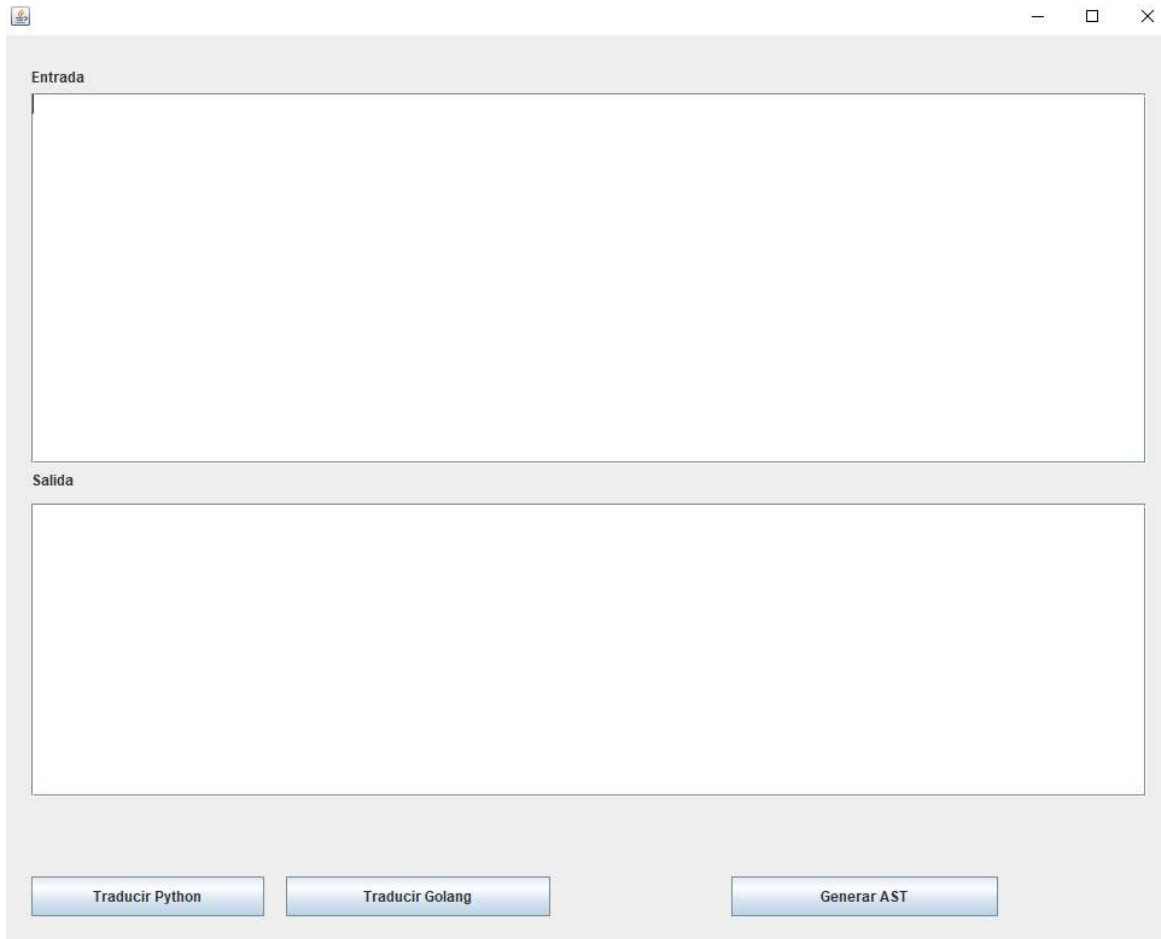
Fecha: 09/19/2022

Introducción

El presente documento describe como ejecutar correctamente la aplicación y los pasos para la utilización de esta

Pasos para la ejecución del sistema

Paso 1: Al ejecutar el programa se despliega una ventana la cual consiste de dos parte una de entrada y otra de salida



Paso 2: Una vez colocado el pseudo código que se desea traducir, se tiene que escoger una de las 2 opciones para la traducción deseada

Entrada

inicio

segun _varaux_ hacer

¿0? entonces

imprimir_nl "el valor es mayor a 0 y menos a 2";

¿2? entonces

imprimir_nl "el valor es mayor a 2";

fin_segun

fin

Salida

Traducir Python

Traducir Golang

Generar AST

Paso 3: Si se selecciona traducir a Golang en la parte de salida saldrá el texto traducido para el lenguaje de programación

Entrada

```
inicio
segun _varaux_hacer
    ¿0? entonces
        imprimir_nl "el valor es mayor a 0 y menos a 2";
    ¿2? entonces
        imprimir_nl "el valor es mayor a 2";
    fin_segun
fin
```

Salida

```
switch _varaux_{
case 0:
fmt.Print( "el valor es mayor a 0 y menos a 2")

case 2:
fmt.Print( "el valor es mayor a 2")

}
```

Traducir Python

Traducir Golang

Generar AST

Paso 4: Si se selecciona traducir a Python en la salida se desplegará la traducción para el lenguaje de programación de Python

Entrada

```
inicio
segun_varaux_hacer
    ¿0? entonces
        imprimir_nl "el valor es mayor a 0 y menos a 2";
    ¿2? entonces
        imprimir_nl "el valor es mayor a 2";
fin_segun
fin
```

Salida

```
if _varaux_:
elif 0:
    print("el valor es mayor a 0 y menos a 2")

elif 2:
    print("el valor es mayor a 2")
```

Traducir Python

Traducir Golang

Generar AST

Paso 5: Si se selecciona generar ast se producirá una imagen llamada "árbol.png" la cual es el AST de la entrada generada automáticamente

