

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingeniería
Escuela de Ciencias y Sistemas
ORGANIZACION DE LENGUAJES Y COMPILADORES 1
Sección A
Catedrático: ING. KEVIN ADIEL LAJPOP AJPACAJA
Tutor académico: MOISES GONZALEZ FUENTES



MANUAL DE USUARIO

MFMScript

Juan Pablo García Ceballos

201901598

Lugar y Fecha: Guatemala, Sacatepéquez 03/11/2022

Índice

Descripción del proyecto.....	3
Requisitos del sistema.....	3
Interfaz Grafica.....	4
Interfaz de Inicio.....	4
Editor de Código.....	4
Información.....	4
El botón guardar archivo.....	5
Ejemplo de carga y ejecución	6
Reportes	6
AST	7

Descripción del proyecto

Este programa es una solución de software, de la Escuela de Ciencias y Sistemas de la Facultad de Ingeniería, que consiste en 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.

Requisitos del sistema

Mínimos:

CPU	Pentium 2
RAM	1 GB
Internet	Si
Sistema operativo	Windows vista SP2
Extensión de los archivos	".olc"

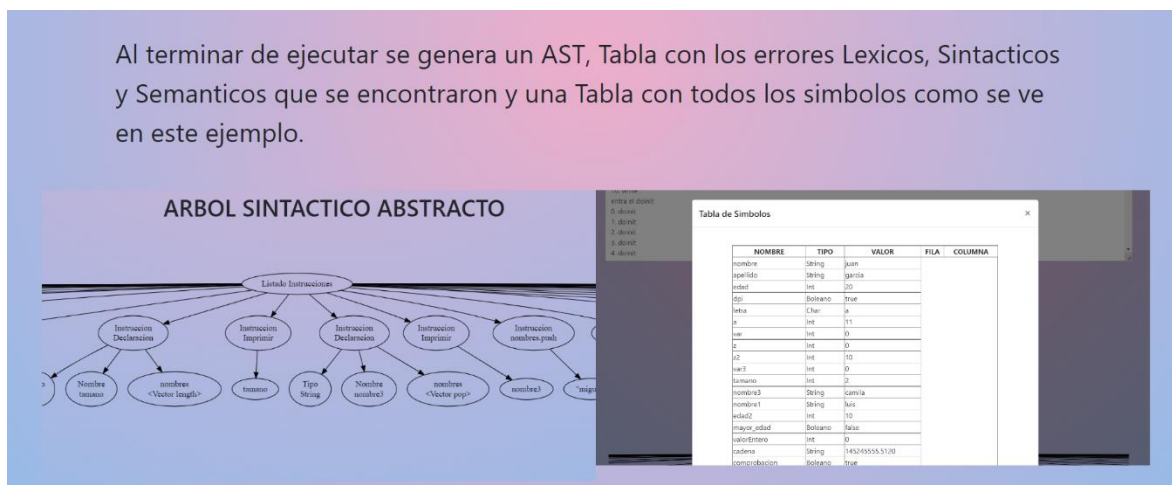
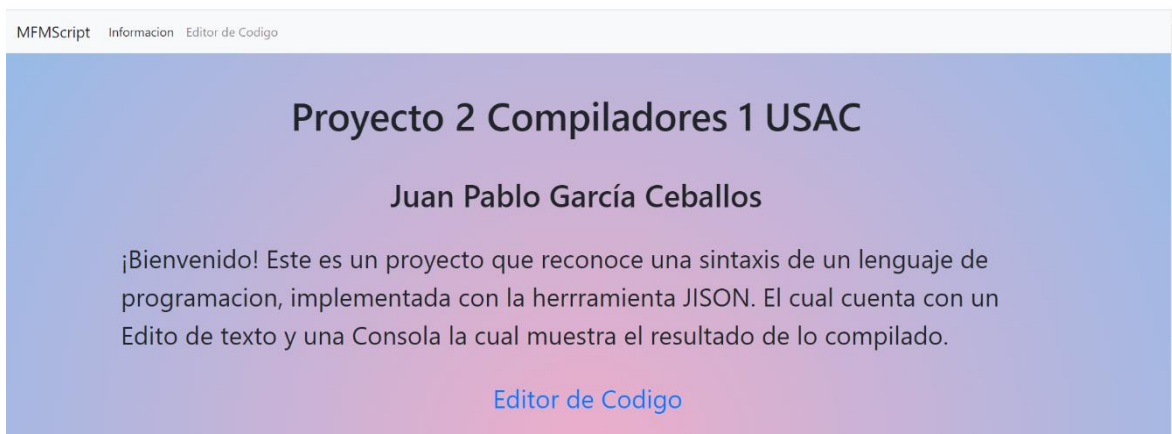
Recomendados:

CPU	Intel Core 2
RAM	4 GB
Internet	Si
Sistema Operativo	Windows 7
Extensión los archivos	".olc"

Interfaz Grafica

En esta sección se dará una explicación de las herramientas de este programa.

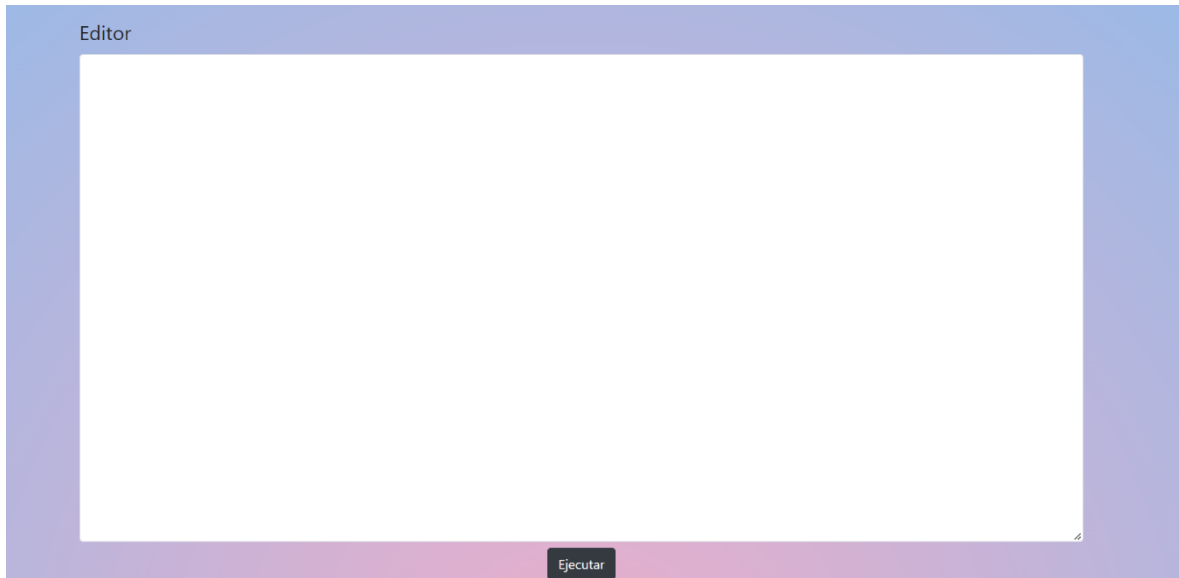
Interfaz de Inicio



BOTONES:

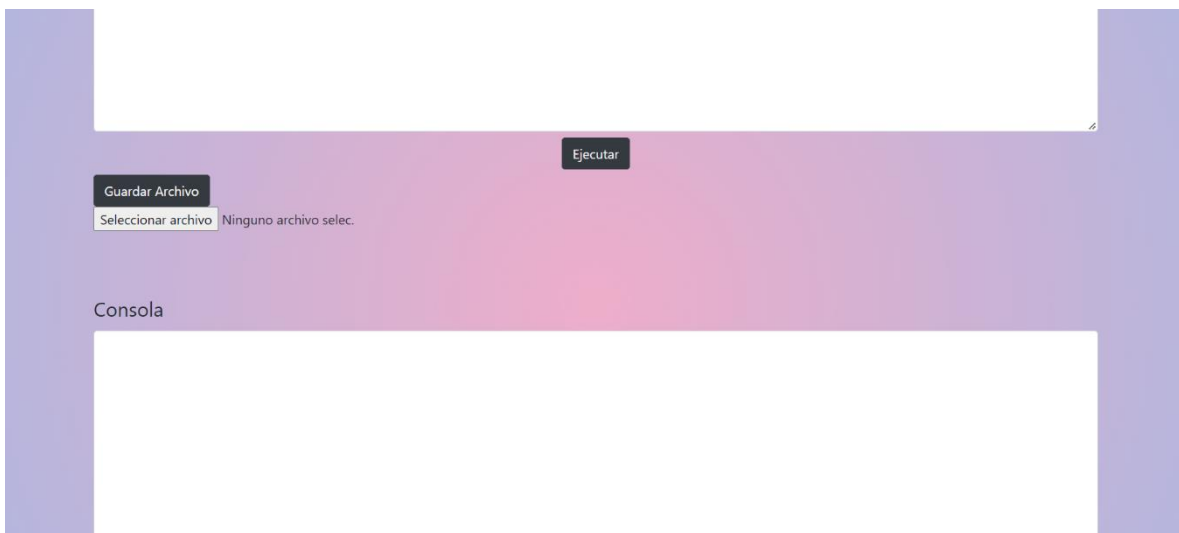
Editor de Código= Redirige la pagina al editor de código, para cargar archivos o escribir Código y así ejecutarlo.

Información= Muestra la información del programa y su programador.



Ya estando en el editor podemos escribir Código o cargar un archivo existente. Para poderlo compilar.

El botón guardar archivo, descargara el archivo en formato. olv de lo escrito en el editor.



Cargado el archivo o escrito el Código se procede a ejecutarlo con ayuda del botón ejecutar el cual mostrara el resultado en consola.

Ejemplo de carga y ejecución:

Editor

```
//tipos de dato en asignacion
string nombre="juan ";
string apellido ="garcia";
print(nombre+apellido);

int edad=20;
print(edad);

boolean dpi=edad>=18;
print(dpi);

char letra="a";
print(letra);

//incrementos etc
int a=10;
a++;
print(a);

//CICLO IF
if(a>15){
    print("a es mayo a 15");
}
elseif(a==15){
```

Ejecutar

```
juan garcia
20
true
a
11
a es menor a 15
entra al while
0. while
1. while
2. while
3. while
4. while
5. while
6. while
7. while
8. while
9. while
10. while
entra el doinit
0. doinit
1. doinit
2. doinit
3. doinit
4. doinit
```

Limpiar

Reportes: Ejecutado el Código se mostrará en el modal los errores, símbolos del sistema encontrados en la ejecución.

Tabla de Símbolos

NOMBRE	TIPO	VALOR	FILA	COLUMNA
nombre	String	juan		
apellido	String	garcia		
edad	Int	20		
dpi	Booleano	true		
letra	Char	a		
a	Int	11		
var	Int	0		
z	Int	0		
z2	Int	10		
var3	Int	0		
tamano	Int	2		
nombre3	String	camila		
nombre1	String	luis		
edad2	Int	10		
mayor_edad	Booleano	false		
valorEntero	Int	0		
cadena	String	145345555.5120		
comprobacion	Booleano	true		
comprobacion2	Booleano	false		
carlanaSiemond	Booleano	true		

AST: ejecutado el código mostrara el árbol creado en pantalla.

