

Instituto Politécnico Nacional

Escuela Superior de Cómputo

Compiladores

Tecla Parra Roberto

---

## **Manual técnico - Logo**

---

### **Integrantes**

Rafael Landa Aguirre

Rafael Landa Aguirre

Rafael Landa Aguirre

**Grupo:** 3CM8

Ciudad de México, lunes 8 de junio de 2018

# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>2</b>
<b>2. Requerimientos técnicos</b>	<b>3</b>
2.1. Java . . . . .	3
2.2. Maven . . . . .	3
<b>3. Instalaciones de plataforma</b>	<b>4</b>
3.1. Java . . . . .	4
3.2. Eclipse . . . . .	4
<b>4. Ejecución del aplicativo</b>	<b>5</b>
<b>5. Casos de uso</b>	<b>6</b>
<b>6. Modelo de información</b>	<b>7</b>
<b>7. Prototipos de pantallas del aplicativo</b>	<b>8</b>

## 1. Introducción

Para esta práctica se desarrollará una aplicación de interfaz gráfica en que un usuario podrá dibujar líneas, círculos, rectángulos, e inclusive colorear el contorno de alguna de tales curvas en algún color asignado de acuerdo a un conjunto de instrucciones determinadas por un conjunto de reglas gramaticales.

Para el desarrollo de la interfaz gráfica se cuenta con la API de JAVA: AWT, para aplicaciones de escritorio en Windows/Linux.

## **2. Requerimientos técnicos**

### **2.1. Java**

### **2.2. Maven**

### **3. Instalaciones de plataforma**

#### **3.1. Java**

#### **3.2. Eclipse**

## **4. Ejecución del aplicativo**

## **5. Casos de uso**

## **6. Modelo de información**



## **7. Prototipos de pantallas del aplicativo**