

Instituto Politécnico Nacional

Escuela Superior de Cómputo

Compiladores

Tecla Parra Roberto

Manual de usuario - Logo

Integrantes

Rafael Landa Aguirre

Rafael Landa Aguirre

Rafael Landa Aguirre

Grupo: 3CM8

Ciudad de México, lunes 8 de junio de 2018

Índice

1. Introducción	2
2. Requisitos de la aplicación	3
3. Ejecución de la aplicación	4
4. Componentes de la aplicación	5
4.1. Ejecutar un nuevo programa	5
4.2. Reiniciar estado del dibujador	5
4.3. Realizar acercamiento de vista o zoom	5
4.4. Acerca de Logo	5

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. Requisitos de la aplicación

3. Ejecución de la aplicación

4. Componentes de la aplicación

4.1. Ejecutar un nuevo programa

4.2. Reiniciar estado del dibujador

4.3. Realizar acercamiento de vista o zoom

4.4. Acerca de Logo