

COMPILEDORES 1 - N

# Manual de usuario

2021O18O

Juan Carlos Gonzalez Valdez



COMPILEDORES  
EN JAVA Y JFLEX

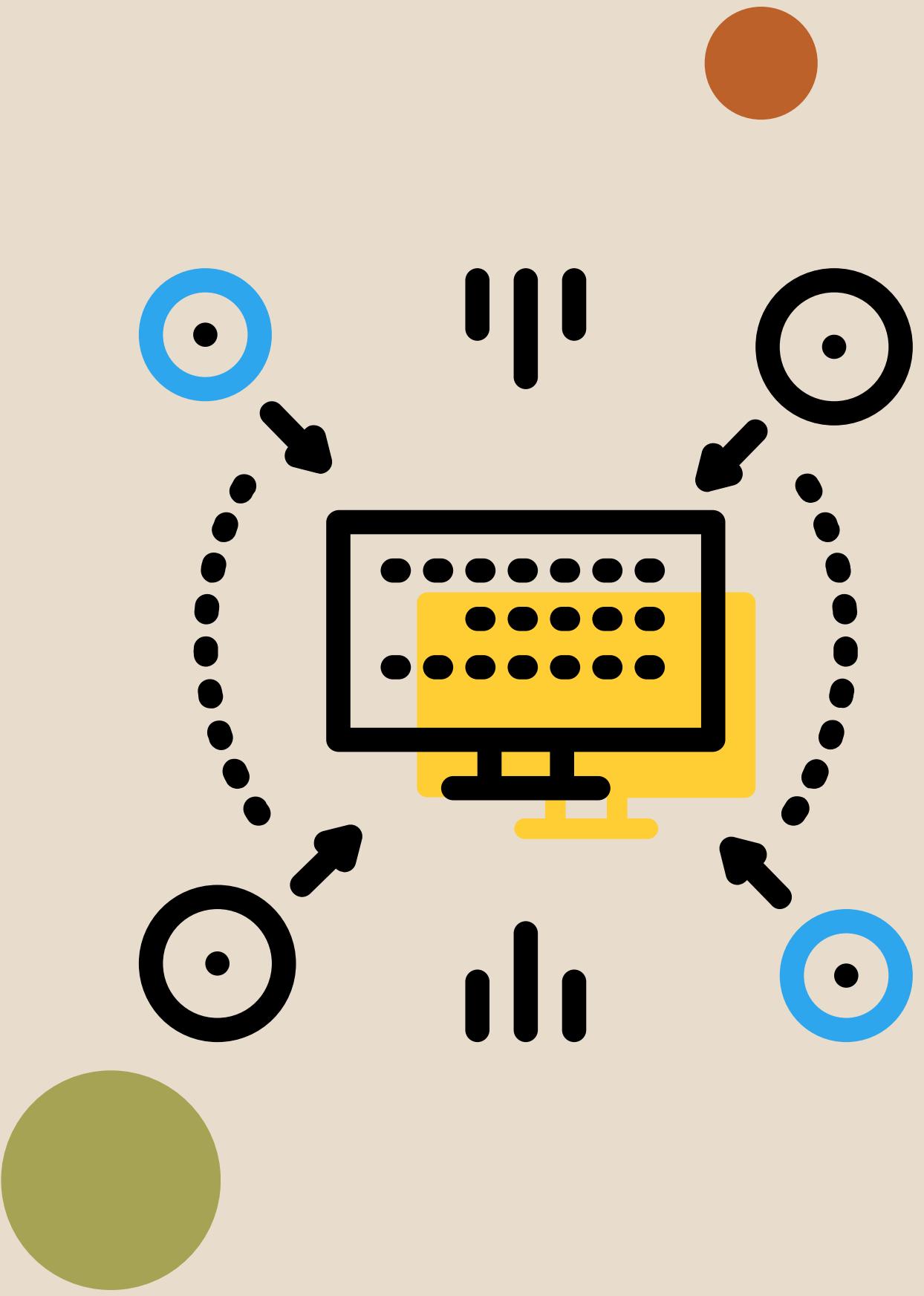


# **Que es un compilador:**

Es una herramienta de software que traduce código fuente escrito por un programador en un lenguaje de programación de alto nivel (como C++, Java, Python, etc.) a código objeto ejecutable en la plataforma de destino (como código de máquina). El proceso de compilación consta de varias etapas, como análisis léxico, análisis sintáctico, generación de código intermedio, optimización y generación de código objeto.

# **Objetivo del programa:**

Este tiene un fin de aprendizaje para que el estudiante pueda entender el funcionamiento y el proceso de creacion del mismo, en este caso fue creado con java utilizando jflex y cup para poderse crear.

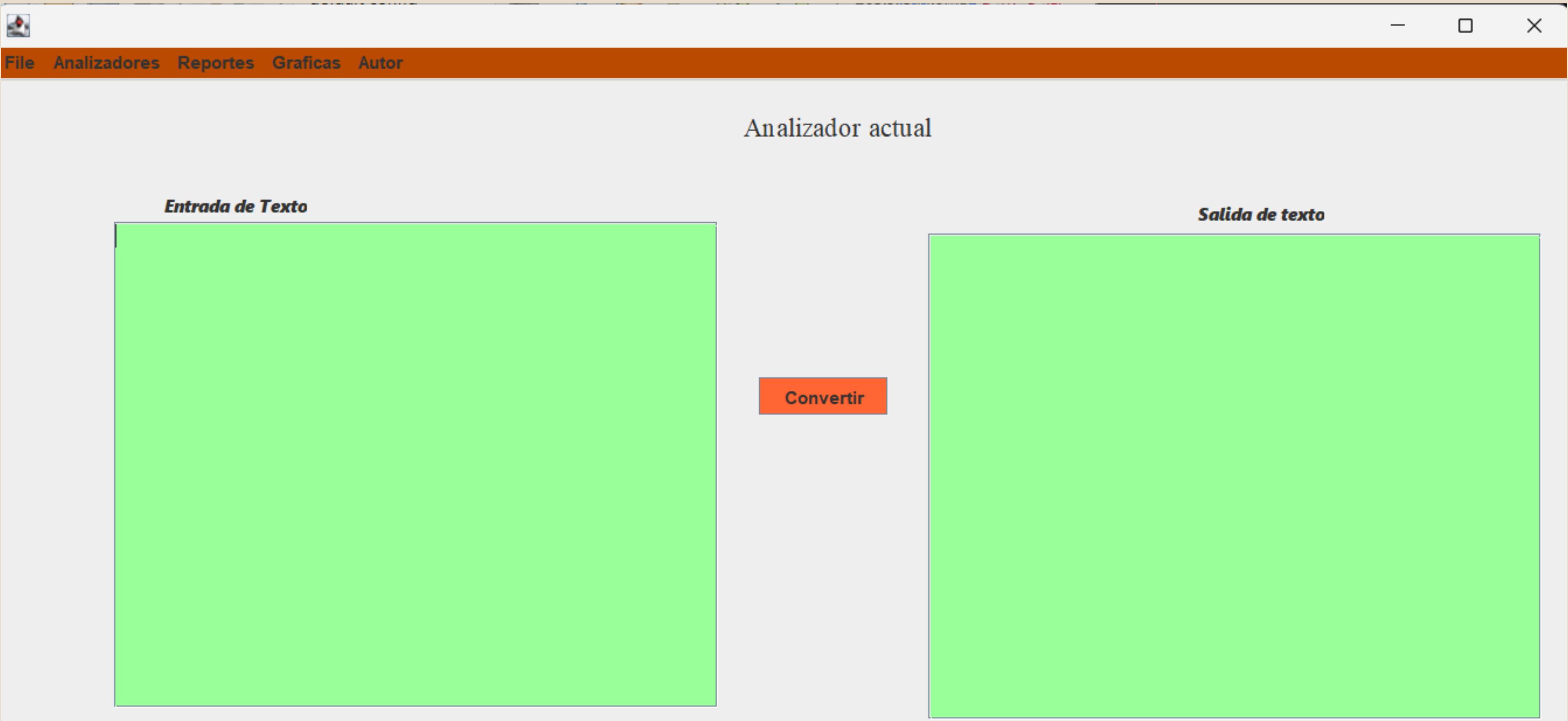


# Interfaz

```
container">
  "our" title="product"
    <div className="row">
      <ProductConsumer>
        {(value) => {
          |   console.log(value)
        }}
      </ProductConsumer>
    </div>
  </div>
</div>
```

# Interfaz

Esta esta compuesta por un boton y 5 sub menus pregables con opciones propias



# Boton

Aqui se haya el boton para utilizar los analizadores y convertir el texto:

- Convertir: Este sirve para convertir el texto en base al analizador que seleccionemos.

**Entrada de Texto**

```
void main (){  
    int b = 2;  
    int a =1;  
    int var1 = 5+8*9;  
    if (b > a){  
        Console.WriteLine("b mayor que a");  
    }else if(a == b){  
        Console.WriteLine("a y b son iguales");  
    }  
    void DefinirGlobales(){  
        string reporte1 = "Reporte 1";  
        double pe1 = 0.8;  
        double pe2 = 0.5;  
        double pe3 = 0.2;  
        double po1 = ${ NewValor, "archivo2.json", "valor1" };  
        double po2 = ${ NewValor, "archivo1.json", "valor1" };  
        string vart = "Valor Obtenido";  
        string var2 = "Valor Esperado clase 1";  
        string var22 = "Valor Obtenido clase 1";  
        string var3 = "Valor Esperado clase 2";  
    }  
}
```

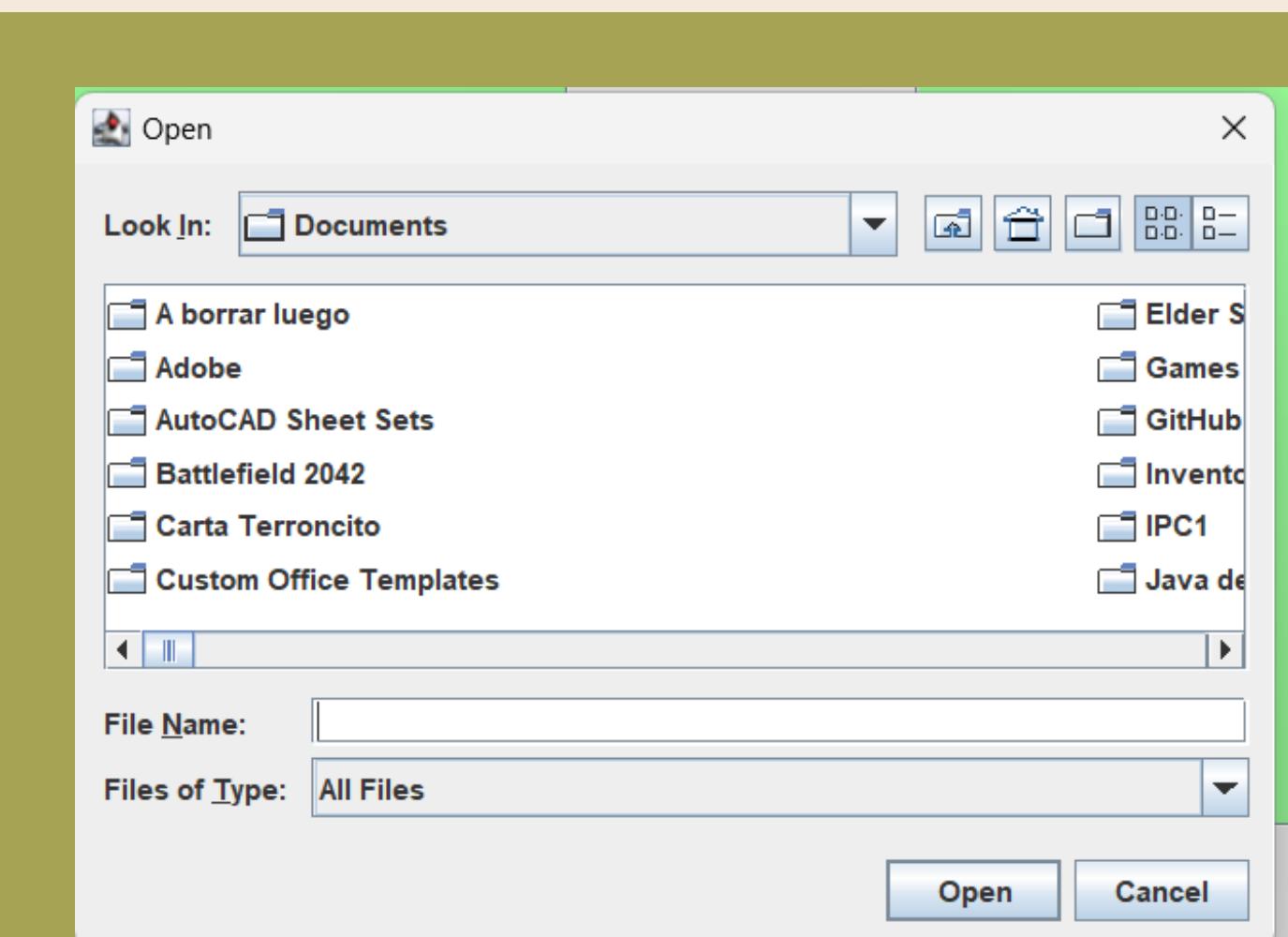
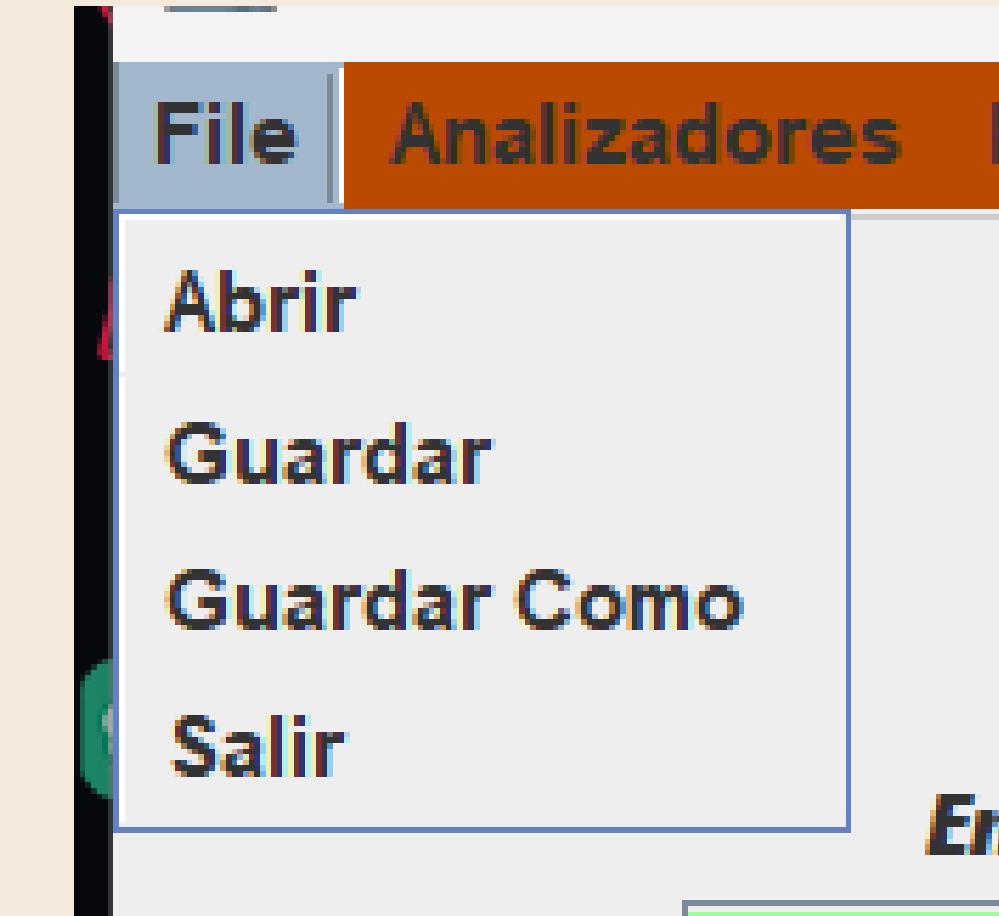
**Salida de texto**

```
def main():  
    int b = 2  
  
    int a = 1  
  
    int var1 = 5 + 8 * 9  
  
    if b > a:  
        print("b mayor que a")  
  
    elif a == b:  
        print("a y b son iguales")  
  
    def DefinirGlobales():  
        String reporte1 = "Reporte 1"  
        Double pe1 = 0.8  
        Double pe2 = 0.5  
        Double pe3 = 0.2  
        Double po1 = "valor1"
```

# File

En la misma encontramos 4 opciones principales para la utilizacion del programa, las cuales son:

- Abrir: Nos sirve para abrir un archivo directo desde su carpeta.
- Guardar: Nos permite guardar un archivo con los cambios mismos
- Guardar como: Nos permiste guardar los cambios y crear un archivo nuevo
- Salir: Salida del programa



# Analizadores

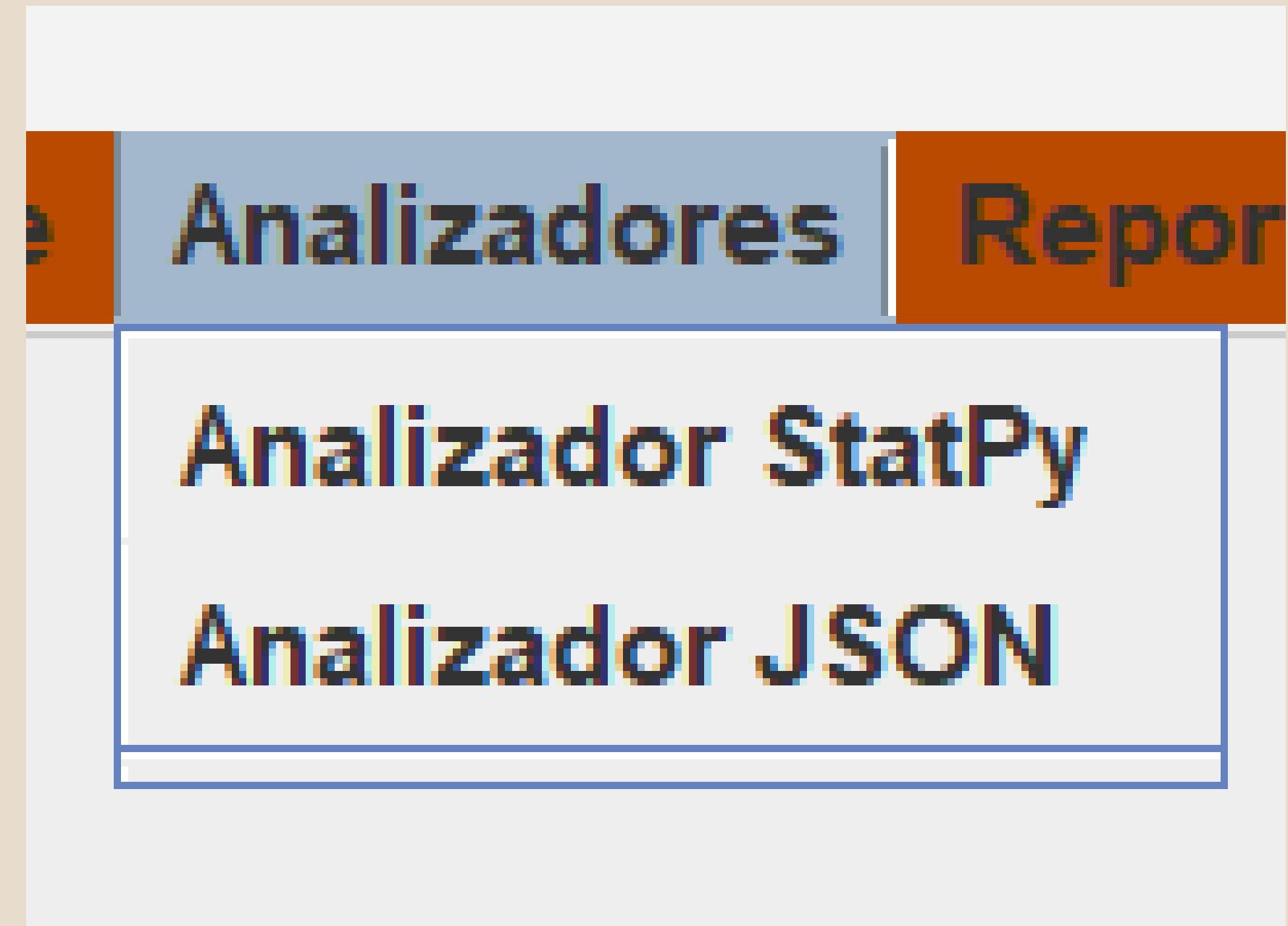
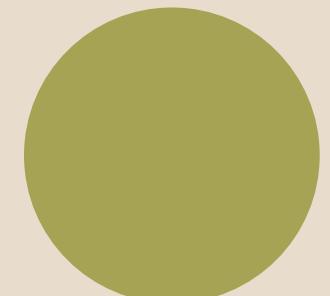
En este caso tenemos dos opciones, las cuales son StatPy y JSON, ambos con funciones propias.

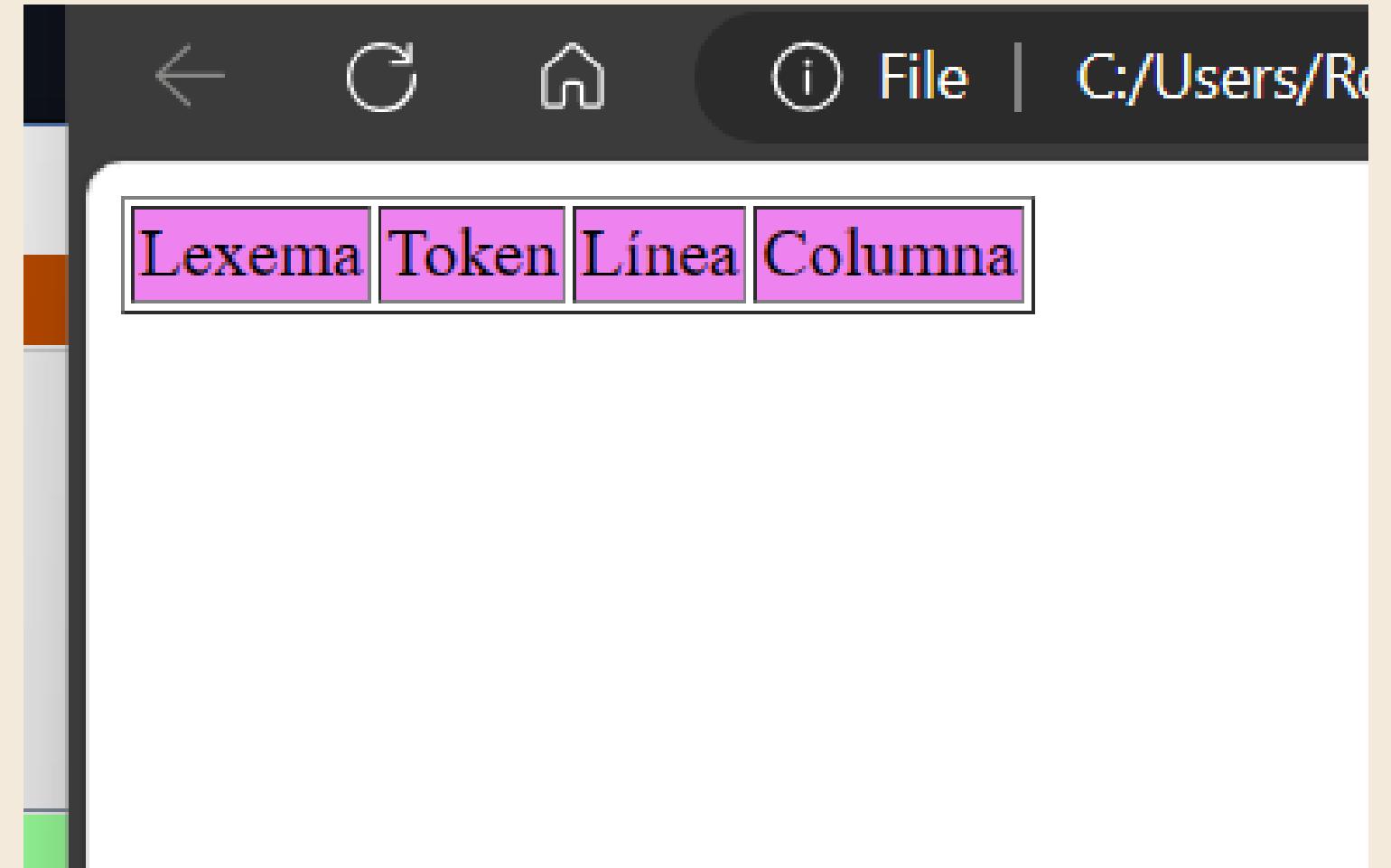
## Statpy

En este caso tenemos dos opciones, las cuales son StatPy y JSON, ambos con funciones propias.

## JSON

En este caso tenemos dos opciones, las cuales son StatPy y JSON, ambos con funciones propias.

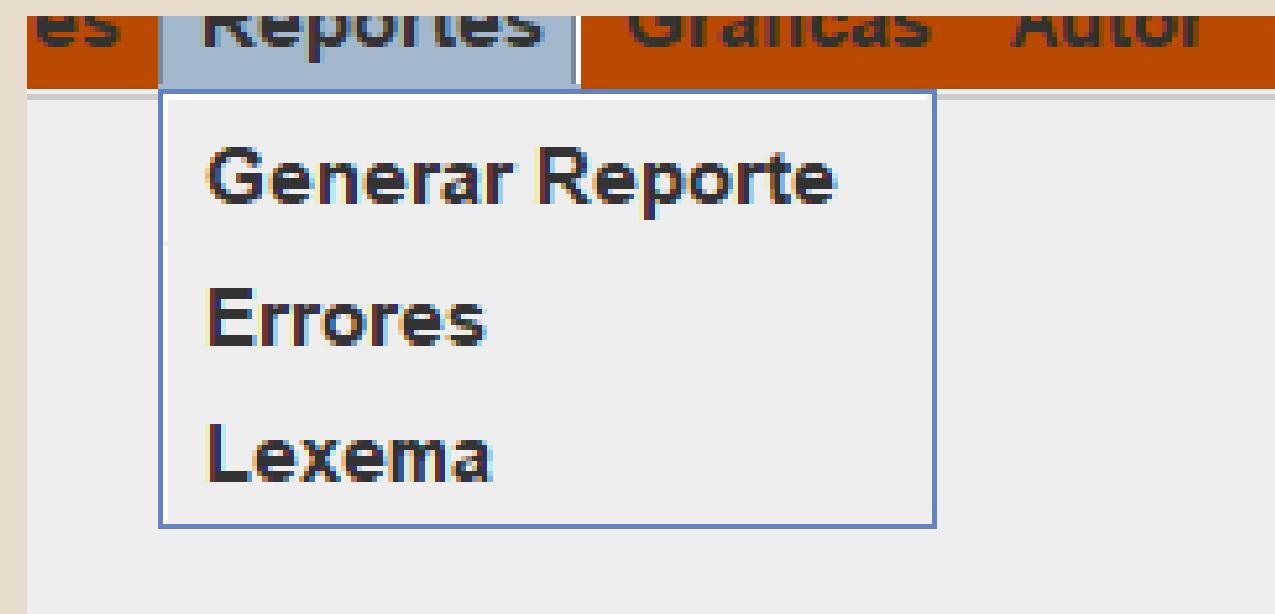
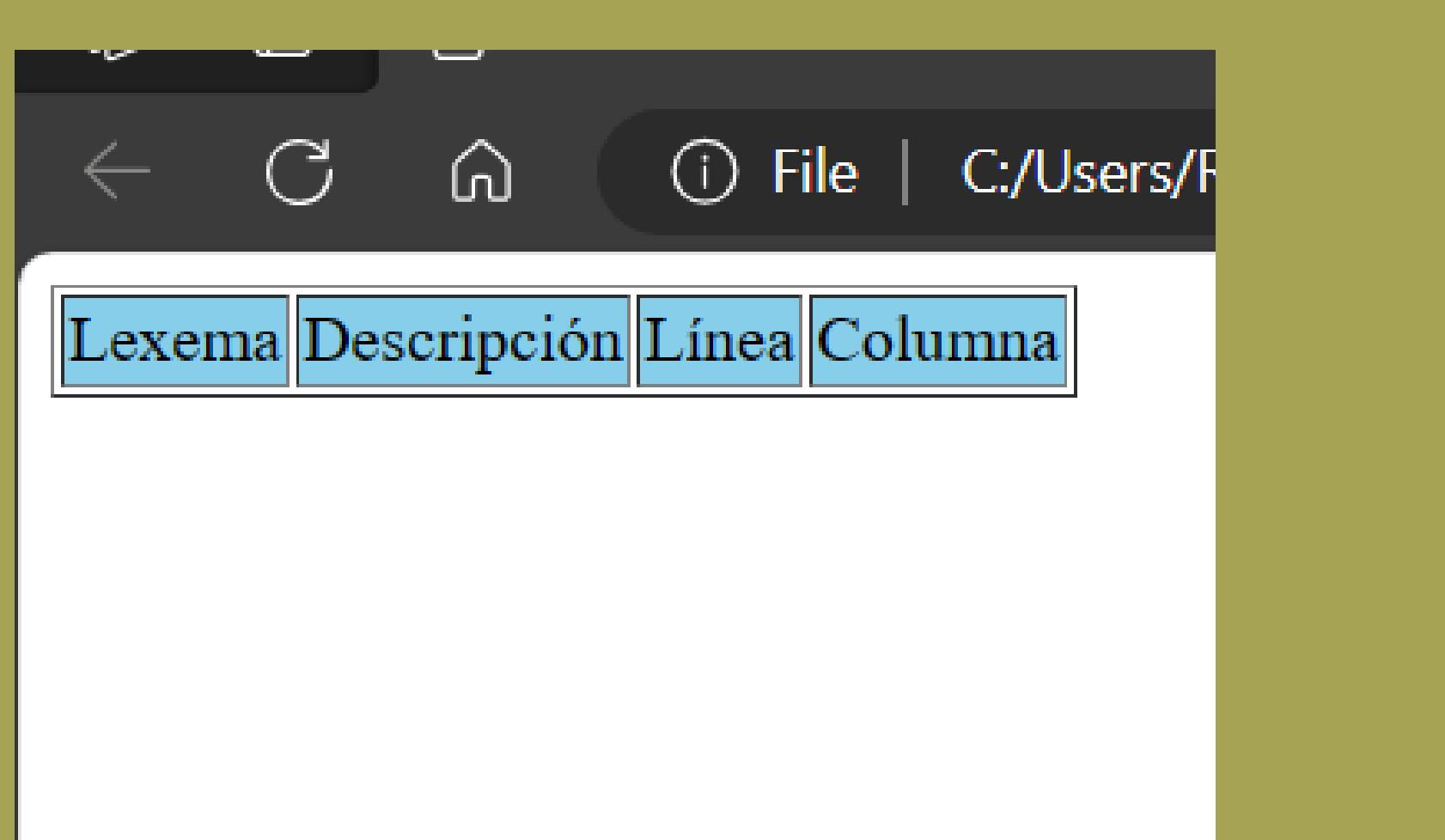




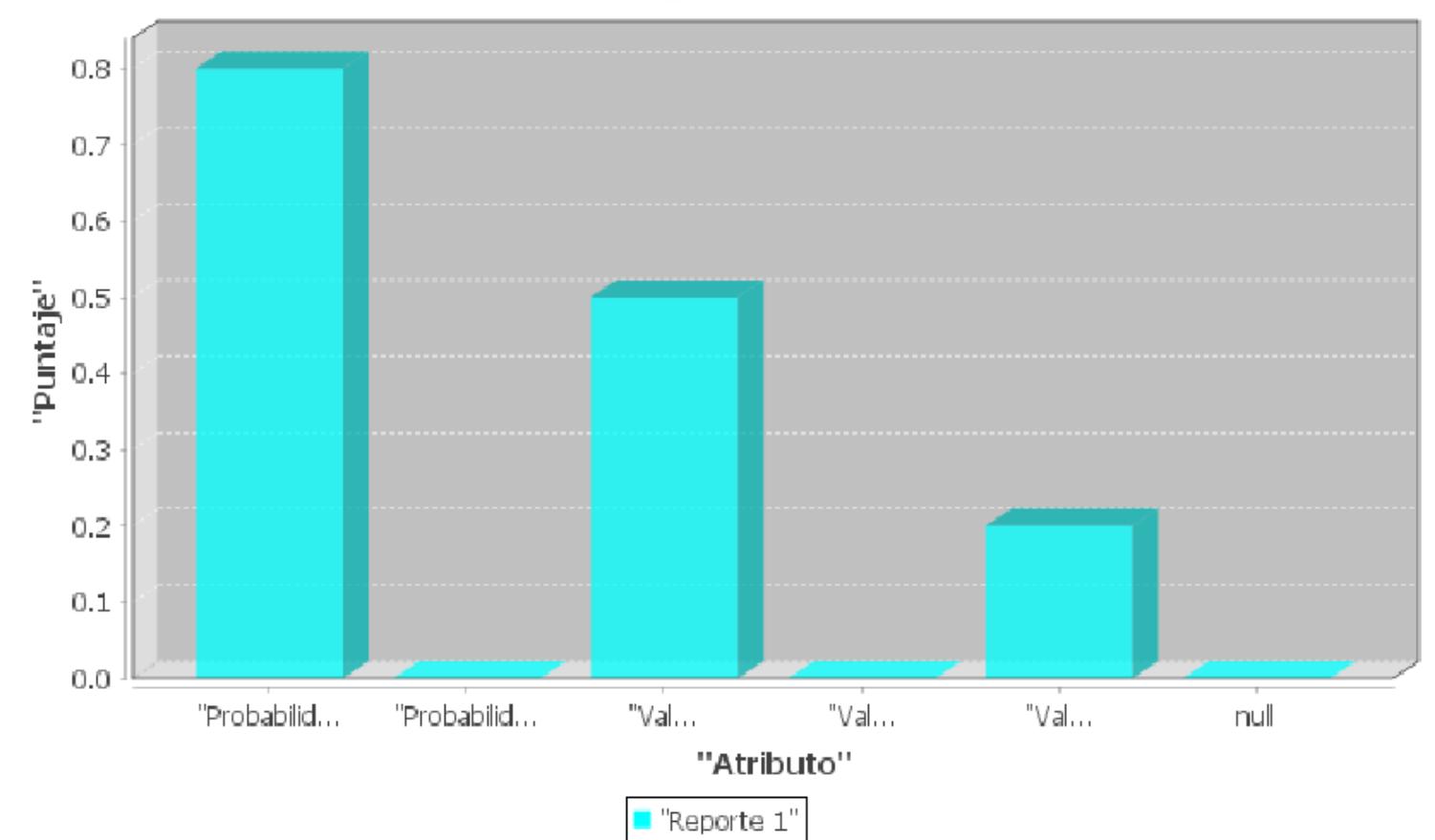
# Reportes

En esta sección nos muestra las opciones de generar los dos tipos de reportes:

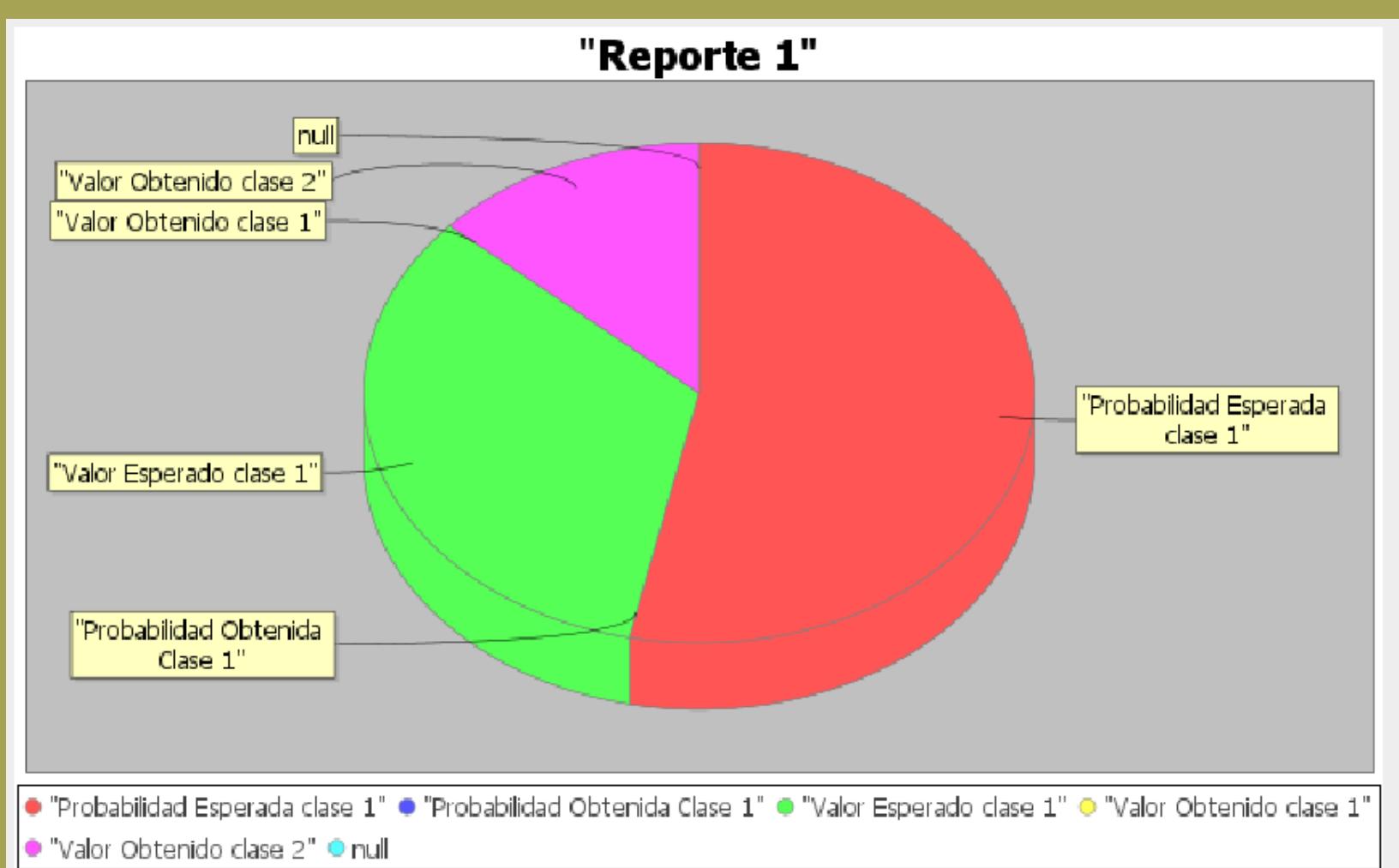
- Lexemas: Nos permite visualizar los lexemas utilizados en nuestro archivo.
- Errores: Permite visualizar un formato de errores donde muestra lexema, descripción, linea y columna de los errores



## "Reporte 1"



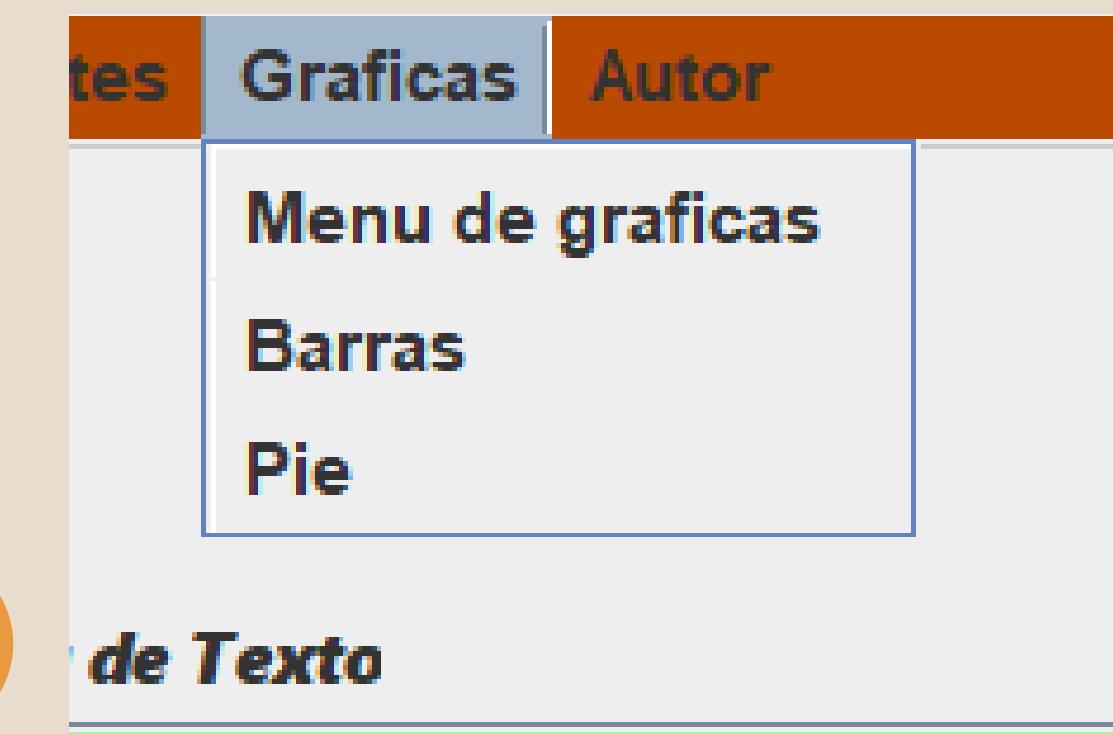
## "Reporte 1"



# Graficos

Aqui se muestran los reportes que genera en base al archivo, son en base a la grafica de pie y de barras:

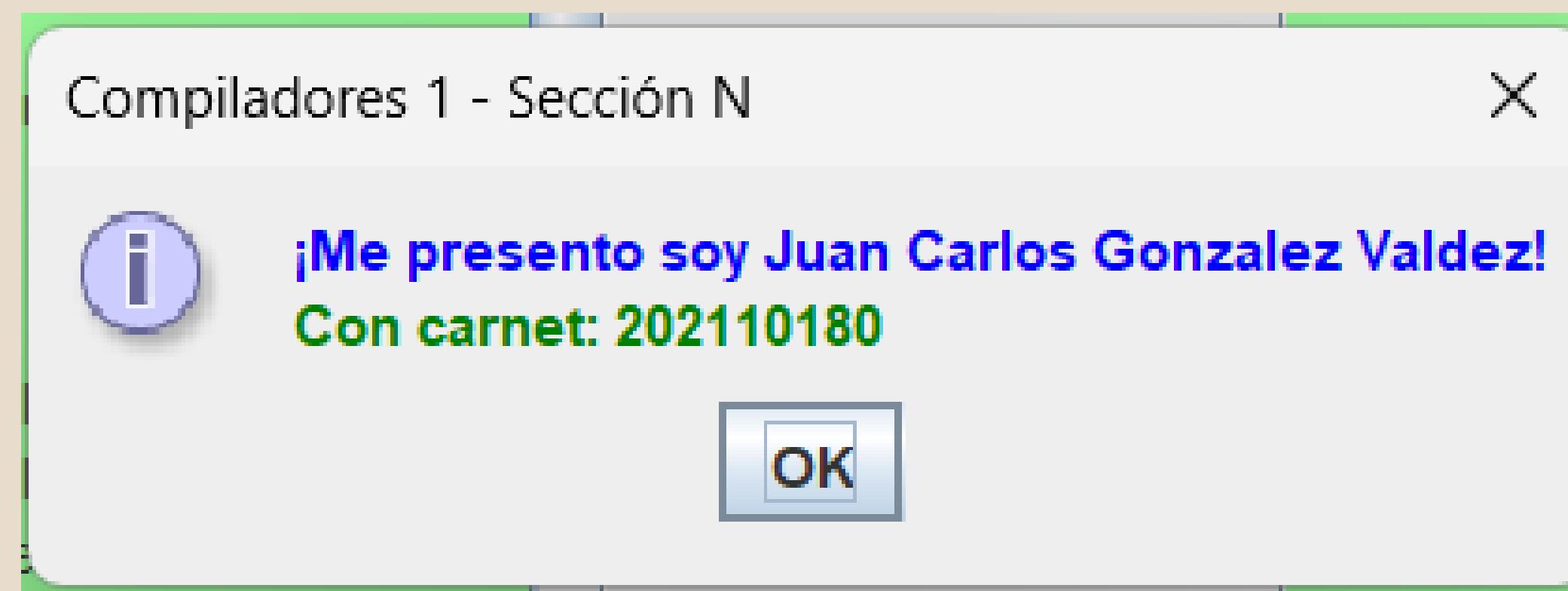
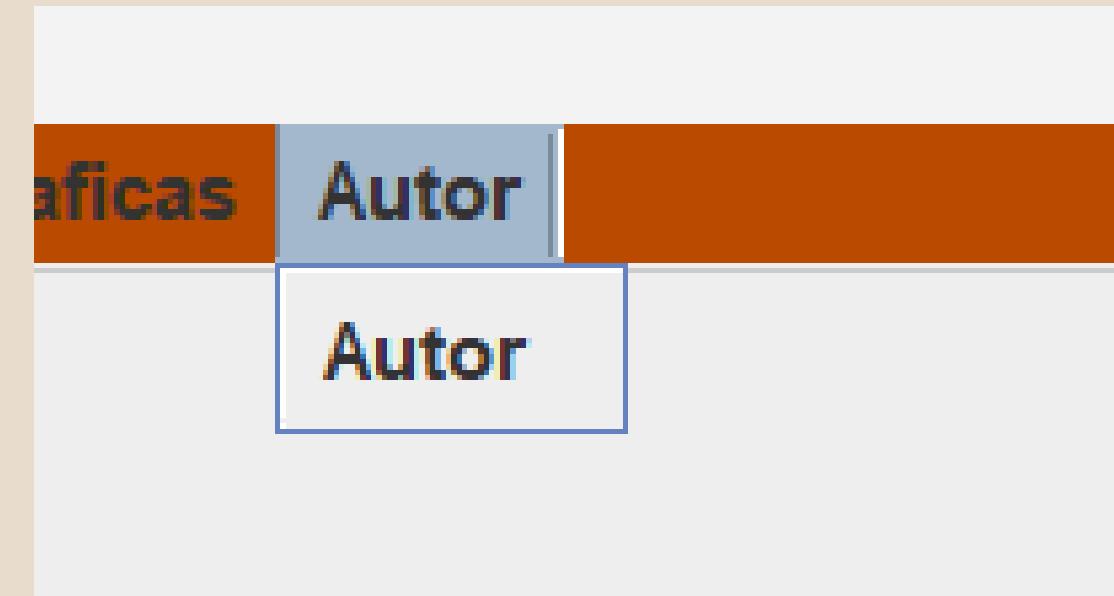
- Barras: Nos permite visualizar las graficas con barras..
- Pie: Permite visualizar los datos de manera grafica en formato de pastel.

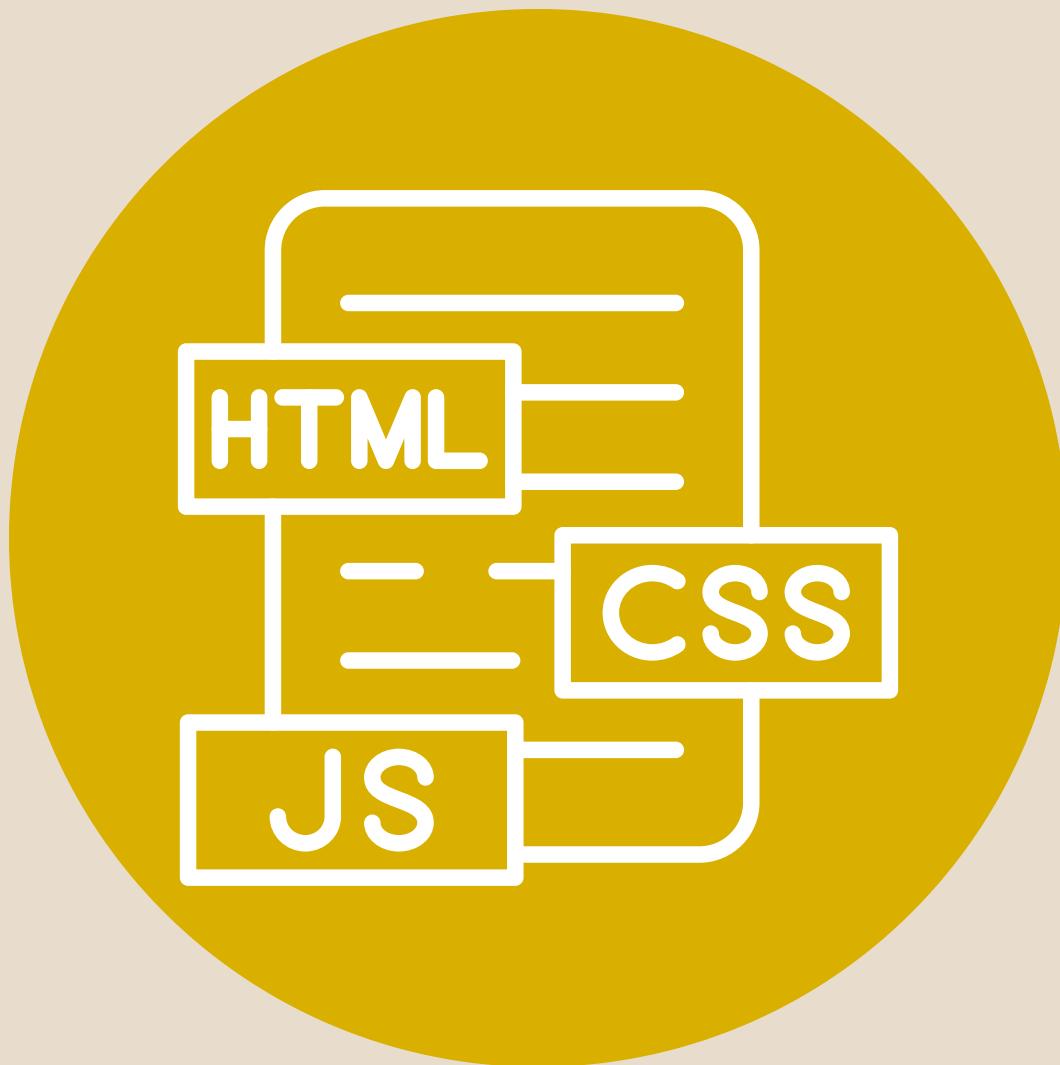


de Texto

# Autor

Aqui esta la opcion donde muestra mis datos al crear el pograma.





# Proyecto 1 - Compiladores 1

Las contraseñas son como la ropa interior. No puedes dejar que nadie la vea, debes cambiarla regularmente y no debes compartirla con extraños

- Chris Pirillo -

“Cualquier tecnología suficientemente avanzada es indistinguible de la magia”. Arthur C. Clarke

Emplea tu tiempo cultivándote a través de los escritos de otros, así ganaras fácilmente lo que para nosotros ha sido una dura tarea.

