



USAC

TRICENTENARIA

Universidad de San Carlos de Guatemala

INGENIERIA

CUNOC

Laboratorio Organización de Lenguajes y Compiladores 1

Práctica1: Manual de Usuario

Sección: A

Nombre:

Registro académico:

Mariano Francisco Camposeco Camposeco

202030987

Quetzaltenango, 01 de marzo de 2022.

INTRODUCCIÓN

En el ingreso de algún dato se puede requerir que se obtenga información de eso según que patrones tenga, ya sea para generar una gráfica tanto de pastel como de barra y así distinguiéndose en su forma y datos, por lo que podrá graficar de una manera relativamente fácil unas gráficas sólo ingresando texto en un apartado de área.

OBJETIVOS

Objetivo general:

- Experimentar de una buena manera el reconocimiento de patrones.

Objetivos específicos:

1. Entender la funcionalidad de cup y jflex.
2. Experimentar búsqueda de palabras en una estructura para generar algo.
3. Verificar posibles errores obtenidos al no cumplir el patrón establecido.

Requerimientos

→Android

Sistema operativo Android 4.2, Android 4.4.2 o superior

ProcesadorProcesador Intel Atom® Z2520 1.2 GHz, o uno más rápido

Almacenamiento Entre 850 MB y 1,2 GB, dependiendo de la versión de idioma

RAM Mínimo de 512 MB, se recomiendan 2 GB

Disco duro

2 GB de espacio en disco duro disponible para su instalación; se requiere espacio libre adicional durante la instalación.

No puede instalar utilizando un dispositivo de almacenamiento flash extraíble.

Video1280 x 800 píxeles o más en un dispositivo de 10 pulgadas

Software PDF Viewer

Esta aplicación ha sido diseñada para trabajar sin conexión.

Para descargar e iniciar aplicaciones de Google Play* Store dentro de la aplicación, se recomienda una conexión a Internet a alta velocidad.

Guía de uso

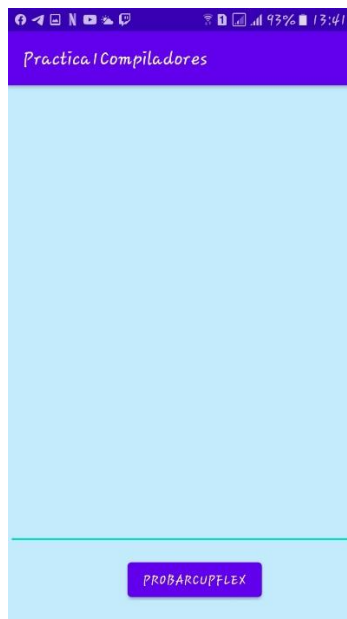
Al instalar el apk

Al ejecutar el archivo descargado lo abres, no te preocupes, es seguro.



Ingresar texto:

Apartado para ingresar texto:



Tipo de texto:

Ejemplo de entrada:

```
#Aqui estoy definiendo un gráfico de barras
def Barras{
  titulo: "Grafica 1" ;
  ejex:[ "item1" , "item2" ];
  ejey:[5, 9];
  unir:[{0,1}, {1,0}];
  #Aqui termine
}

#Aqui estoy definiendo varios gráficos de Pie
Def Pie{
  titulo: "Grafica 2" ;
  tipo: Cantidad;
  etiquetas: [ "Compi1" , "Compi2" ];
  valores:[5, 10];
  total: 25;
  unir:[{0,1}, {1,0}];
  extra: "Resto" ;
}

Def Pie{
  titulo: "Grafica 3" ;
  tipo: Porcentaje;
  etiquetas: [ "Compi1" , "Compi2" ];
  valores:[70, 120];
  unir:[{0,1}, {1,0}];
  extra: "Resto" ;
}

#Aqui ejecutar la gráfica 1 y puedo ejecutar más de una grafica
Ejecutar ( "Grafica 1" );
```

Para que sirve cada cosa:

Palabra reservada Descripción Uso

Def Inicio de la declaración de una nueva gráfica. Inicio de declaración.

Barras / Pie Tipo de gráfico que se describe Tipo de gráfico

título [Atributo de gráfico] Código de identificación único de la gráfica, si este identificador se repite en múltiples gráficas al momento de ejecutar la gráfica se tomará la primera gráfica analizada con ese título (Esto no excluye a gráficas con el mismo título de su análisis léxico y sintáctico).

En gráficos de pie y barras

ejeX [Atributo de gráfico] Lista de cadenas separados por comas y encerrados entre corchetes, los cuales podrán ser usados en el eje x de la gráfica.

En gráficos de barras

ejeY [Atributo de gráfico] Lista de valores numéricos separados por comas y encerrados entre corchetes, los cuales podrán ser usados en el eje y de la gráfica.

En gráficos de barras

etiquetas [Atributo de gráfico] Lista de cadenas separados por comas y encerrados entre corchetes, los cuales podrán ser usados como etiquetas en el gráfico.

En gráficos de pie

valores [Atributo de gráfico] Lista de valores numéricos separados por comas y encerrados entre corchetes, los cuales podrán ser usados como un valor parcial del valor total en el gráfico.

En gráficos de pie

unir [Atributo de gráfico] Lista de tuplas separadas por comas y encerradas entre corchetes las cuales indican una pertenencia entre un ítem de la lista ejeX/etiquetas con un ítem en la lista ejeY/valores, estas tuplas serán valores del tipo numérico sin punto decimal

En gráficos de pie y barras

Graficar:

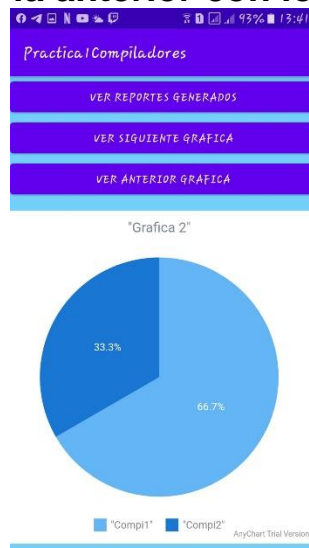
Dale en botón analizar y te cargará las gráficas.

```
Practica1Compiladores

titulo: "Grafica 1";#hola 223*- tamales
ejex:["item1", "item2"];
ejey:[5, 10];#hola 223*- tamales
unir:[[0,1], [1,0]];
}
Def Pie[
titulo: "Grafica 2";
tipo: Cantidad;
etiquetas: ["Compil1", "Compiz"];
valores:[5, 10];
total: 25;
unir:[[0,1], [1,0]];
extra: "Resto";
}
Def Pie[#hola 223*- tamales
titulo: "Grafica 3";
tipo: Porcentaje;#hola 223*- tamales
etiquetas: ["Compil1", "Compiz"];
valores:[70, 120];
unir:[[0,1], [1,0]];
extra: "Resto";
}#hola 223*- tamales
Ejecutar ("Grafica 1");#hola 223*- tamales
Ejecutar ("Grafica 2");#hola 223*- tamales

PROBARCUPLEX
```

Puedes ir a la siguiente o la anterior con los botones que dicen esto.





Reportes:
Si todo bien todo correcto de cargará que graficas definiste y si hiciste operaciones:

Practica! Compiladores

REPORTES OBTENIDOS

OCURRENCIAS DE OPERADORES MATEMATICOS

OperadorLinea.Columna.Ejemplo de

Resta	4	32	4 -
Division	4	28	3 /
Suma	4	23	10 +
Resta	4	19	4 -
Division	4	15	3 /
Suma	4	10	10 +

GRAFICOS DEFINIDOS

Objeto	Cantidad de Definiciones
Barras	1
Pie	2

Error:

Si tienes algún error en escritura no te cargará nada y sólo podrá verse este reporte

Practica 1 Compiladores				
REPORTES OBTENIDOS				
ERRORES				
Lexema	Línea	Columna	Tipo	Descripción
@	12	11	lexico	Símbolo no existe en el lenguaje
+	9	15	Sintactico	Se esperaba 'graficar' o 'animar