



USAC

TRICENTENARIA

Universidad de San Carlos de Guatemala

INGENIERIA

CUNOC

Laboratorio de Organización de lenguajes y Compiladores

Práctica1: Manual de Usuario

Sección: A

Nombre:

Registro académico:

Mariano Francisco Camposeco Camposeco

202030987

Quetzaltenango, 07 de abril 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 verificar si un proyecto coincide con otro, en un método, clase, variables, comentarios, en caso el estudiante cometa fraude poder detectarlo.

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 copias obtenidos en proyectos

Requerimientos

→Windows

En casos de tener sistema operativo Windows necesita lo siguiente:

Windows 10 (8u51 y superiores)

Windows 8.x (escritorio)

Windows 7 SP1

Windows Vista SP2

Windows Server 2008 R2 SP1 (64 bits)

Windows Server 2012 y 2012 R2 (64 bits)

RAM: 128 MB

Espacio en disco: 124 MB para JRE; 2 MB para Java Update

Procesador: Mínimo Pentium 2 a 266 MHz

Exploradores: Internet Explorer 9 y superior, Firefox

→Mac OS X

En casos de tener sistema operativo Mac OS X necesita lo siguiente:

Mac con Intel que ejecuta Mac OS X 10.8.3+, 10.9+

Privilegios de administrador para la instalación

Explorador de 64 bits

Se requiere un explorador de 64 bits (Safari, por ejemplo) para ejecutar Oracle Java en Mac.

→Linux

En casos de tener sistema operativo Linux necesita lo siguiente:

Oracle Linux 5.5+1

Oracle Linux 6.x (32 bits), 6.x (64 bits)²

Oracle Linux 7.x (64 bits)² (8u20 y superiores)

Red Hat Enterprise Linux 5.5+1 6.x (32 bits), 6.x (64 bits)²

Red Hat Enterprise Linux 7.x (64 bits)² (8u20 y superiores)

Suse Linux Enterprise Server 10 SP2+, 11.x

Suse Linux Enterprise Server 12.x (64 bits)² (8u31 y superiores)

Ubuntu Linux 12.04 LTS, 13.x

Ubuntu Linux 14.x (8u25 y superiores)

Ubuntu Linux 15.04 (8u45 y superiores)

Ubuntu Linux 15.10 (8u65 y superiores)

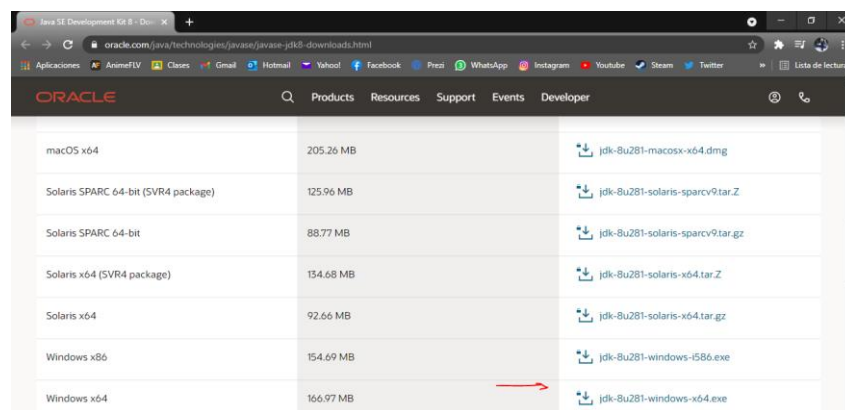
Exploradores: Firefox

Guía de uso

Antes de ejecutar el sistema

Primero necesitas tener instalado un jdk de java para poder ejecutar el juego, para ello accede al siguiente enlace, seleccionas tu sistema operativo y lo descargas :

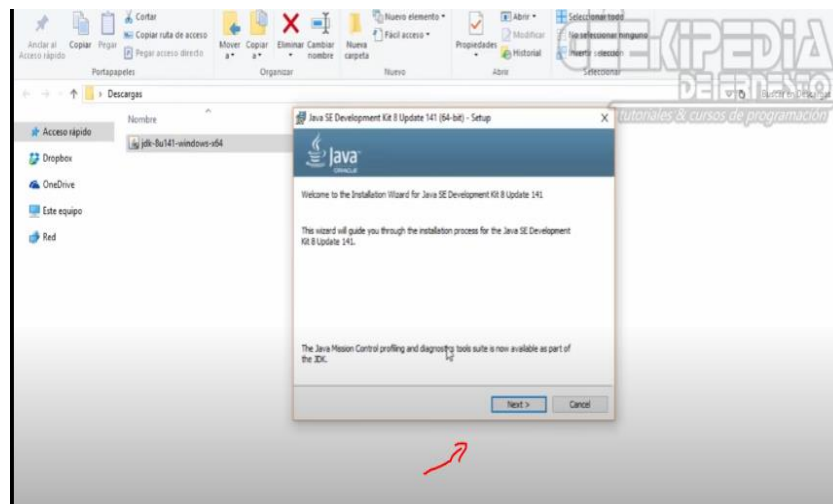
<https://www.oracle.com/java/technologies/javase/javase-jdk8-downloads.html>



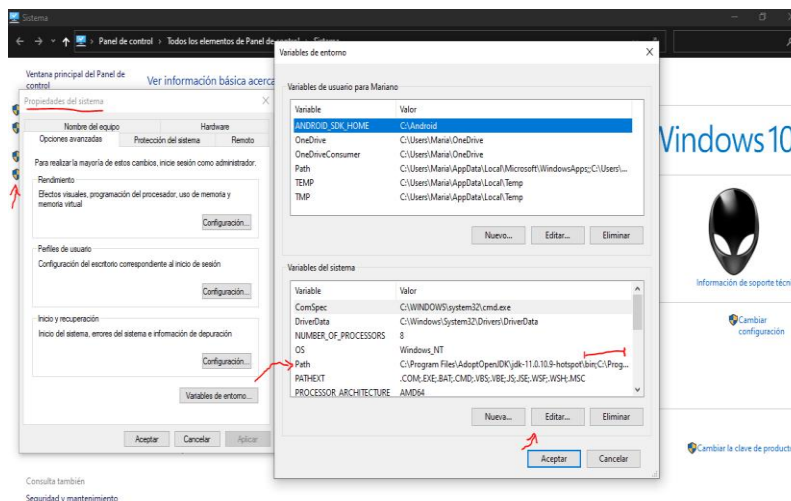
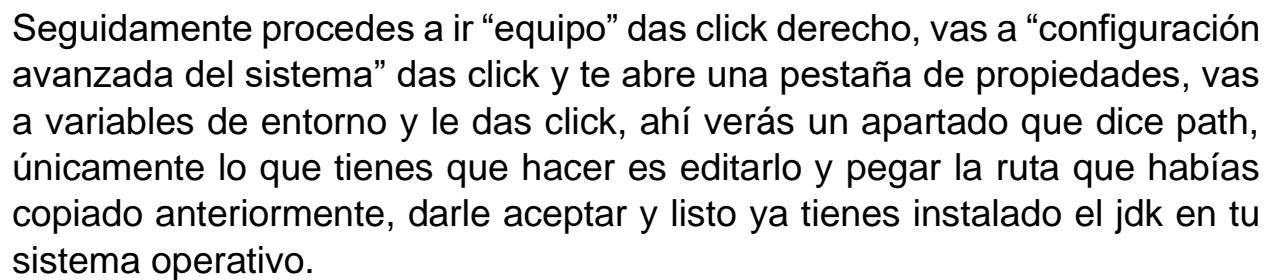
macOS x64	205.26 MB	jdk-8u281-macosx-x64.dmg
Solaris SPARC 64-bit (SVR4 package)	125.96 MB	jdk-8u281-solaris-sparcv9tar.Z
Solaris SPARC 64-bit	88.77 MB	jdk-8u281-solaris-sparcv9tar.gz
Solaris x64 (SVR4 package)	134.68 MB	jdk-8u281-solaris-x64tar.Z
Solaris x64	92.66 MB	jdk-8u281-solaris-x64tar.gz
Windows x86	154.69 MB	jdk-8u281-windows-i586.exe
Windows x64	166.97 MB	jdk-8u281-windows-x64.exe

Al instalar el jdk

Al ejecutar el archivo descargado lo abres y prosigues a dar la técnica siguiente, siguiente no te preocupes, es seguro.

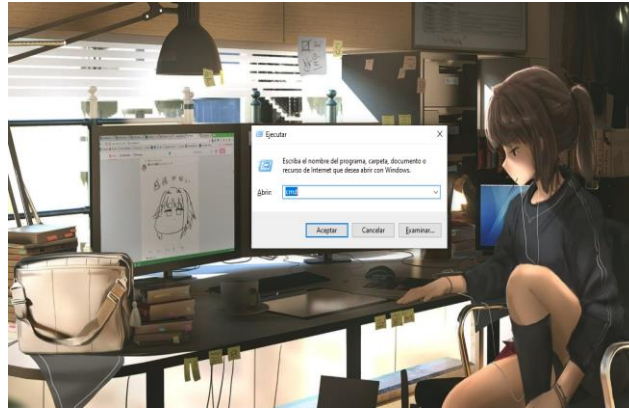


Para configurarlo entras a la carpeta bin y copias la ruta que se señala a continuación, la copias.

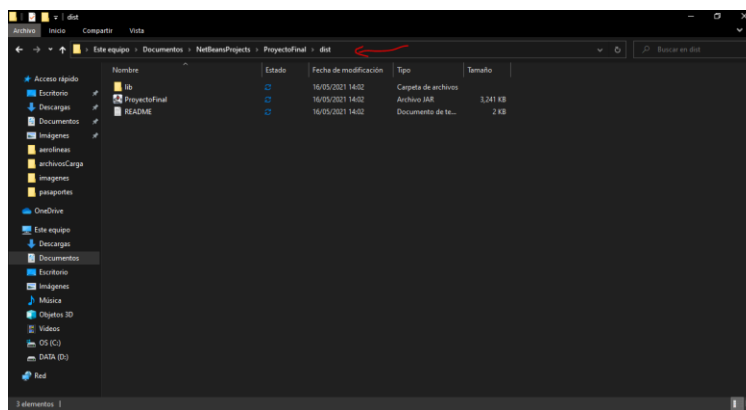


Para ejecutar el programa:

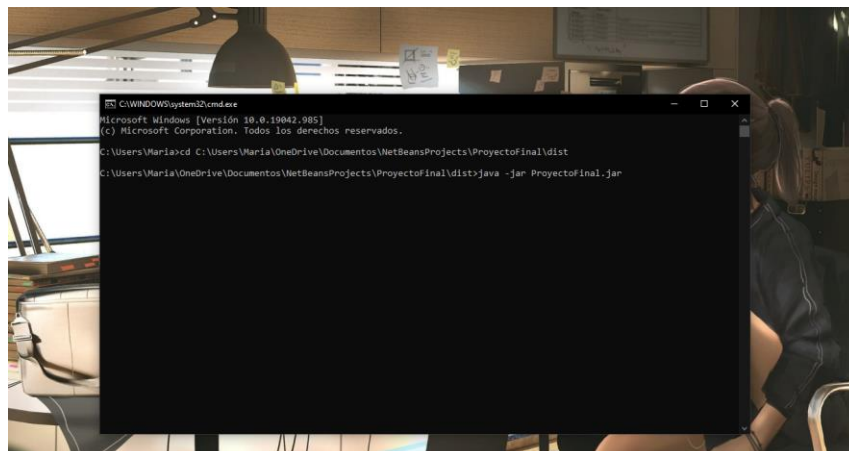
Ahora para ejecutar primero tienes que abrir CMD, presionando Tecla Windows+r y con la pestaña abierta escribes “cmd” y le das aceptar.



Seguidamente copias la dirección donde se encuentra el jdk.



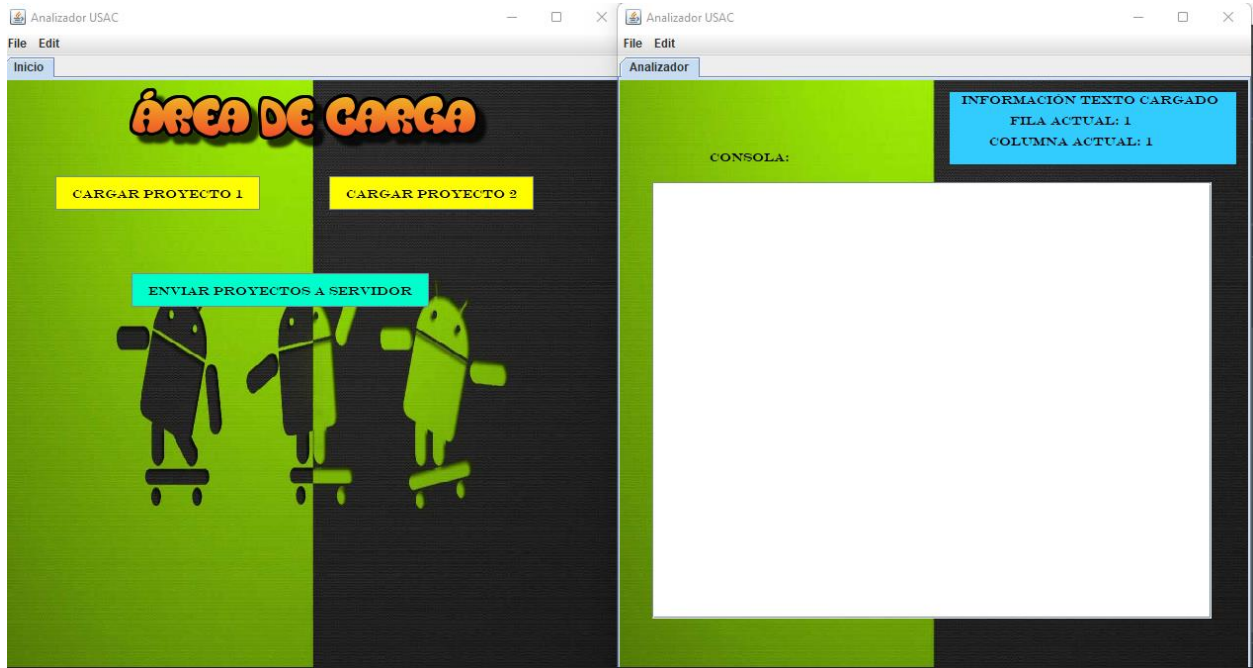
Escribes `cd "ruta de enlace copiada"` y le das enter, entonces únicamente tendrías que poner `java -jar ProyectoFinal.jar` das enter y te el programa



Guía de uso

Al tener el jdk

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



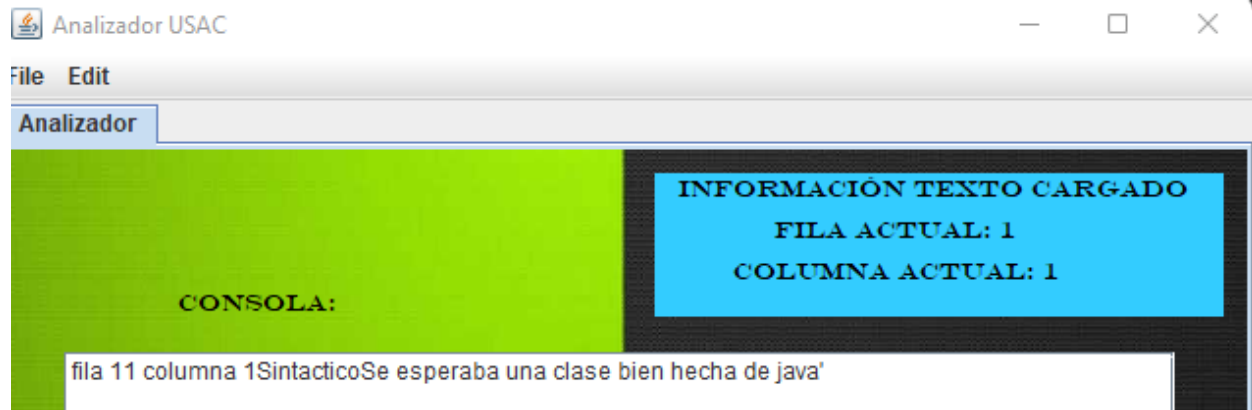
Cargar archivo:

Puedes cargar tu archivo seleccionando cargar proyecto 1 y proyecto 2, necesitaras de los dos para analizar.



Verificar errores:

Los errores se mostrarán en el apartado de consola del servidor en caso de error.



Datos Procesados:

Los datos procesados se mostrarán en consola por inconvenientes.

```
double
*Vemos parametros*
boolean
segundodouble
char
primerdouble
nombredouble
double
*Vemos variables metodos*
primeraVariabledouble
String
segundaVariabledouble
double
*Vemos variables clases*
primeroClase
int
terceroClase
```