

Manual de Usuario

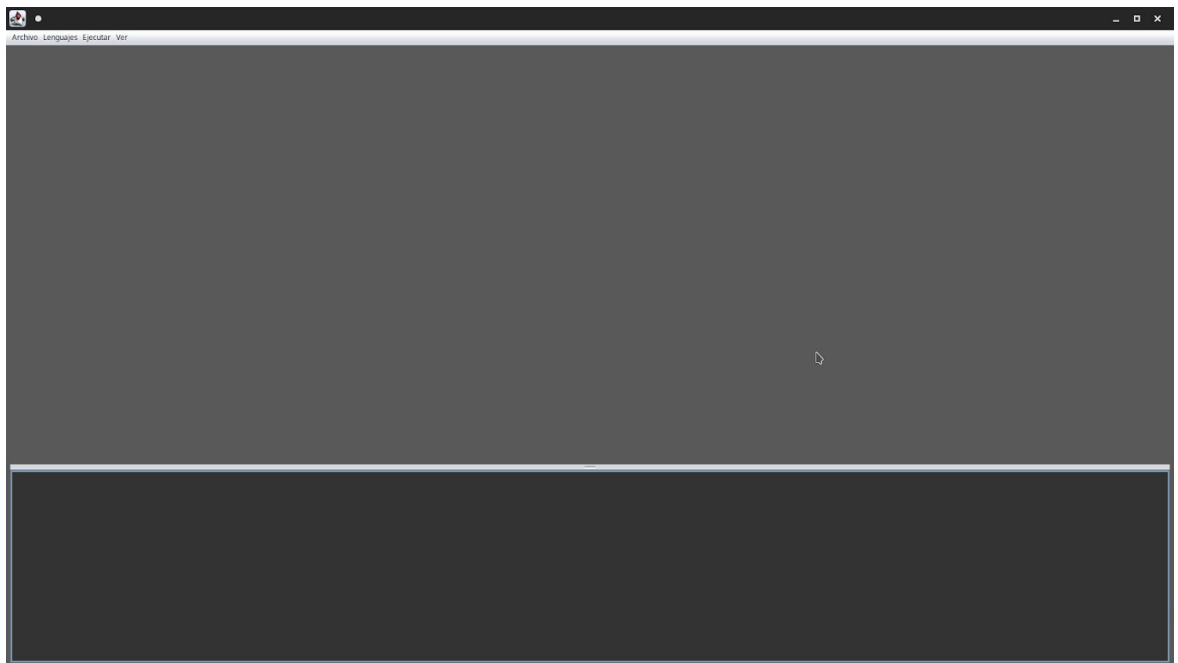
Introducción:

El programa llamado “bowl”, es una forma de representación del programa llamado “cup”, con la diferencia, que bowl se utiliza en tiempo de ejecución, para poder crear lenguajes y usarlos seguidamente. Con una gama más baja de objetos para utilizar (entero “Integer”, real “Float”, cadena “String”).

Este se basa en lenguajes con extensión “.len”, los cuales son los archivos encargados de crear los lenguajes, el cual puedes “cargar” en el programa, este agregando y guardandolo para un siguiente uso. Este lenguaje se agrega en la lista, y se puede escoger para usarlo, también se puede borrar, cada lenguaje tiene una extensión, para que solo admite archivos con esa extensión para analizarlo.

INSTRUCCIONES:

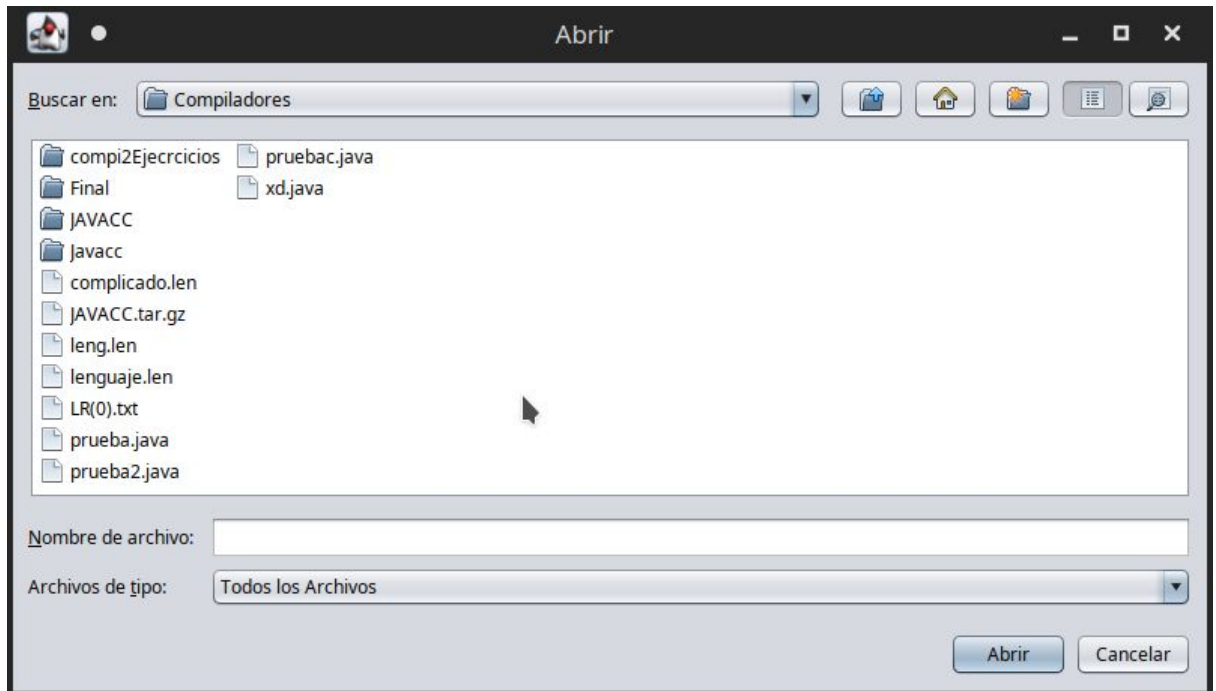
1. Abrir el programa:



Sección Archivo

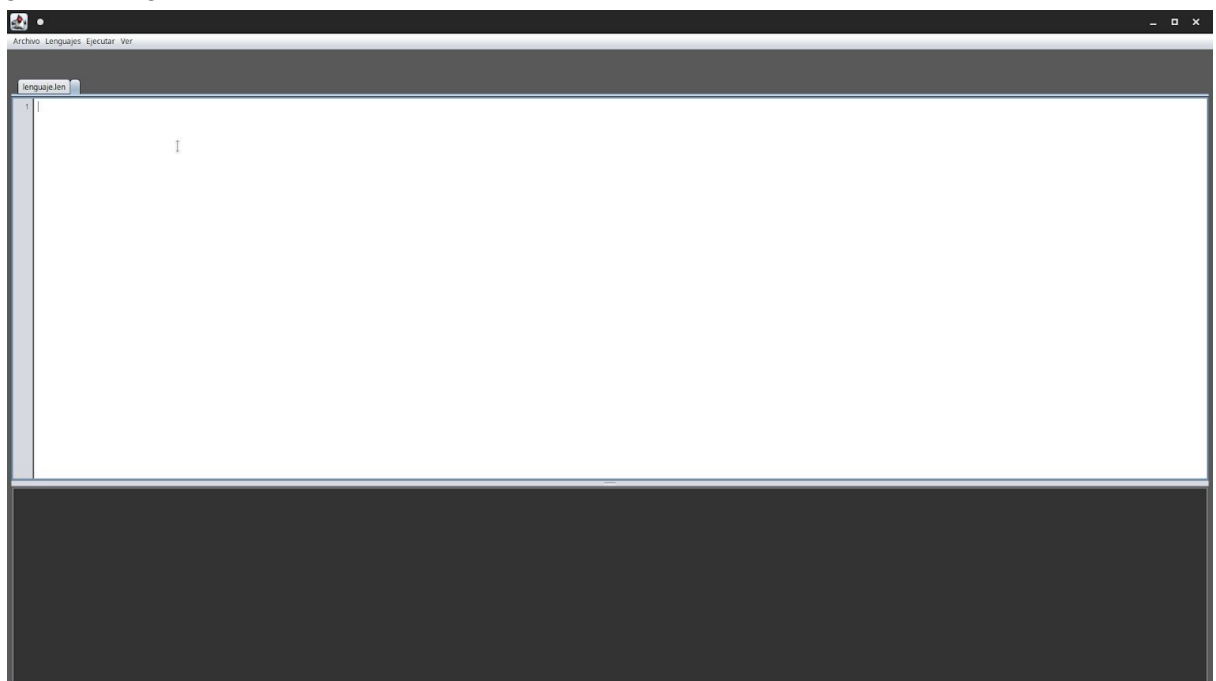
- Abrir Archivos:

Es para abrir archivos que se encuentran en la compu y poder editarlos.



- Nuevo:

Es específicamente para abrir un archivo en blanco, sin nombre, este se deberá guardar seguidamente, si se quiere volver a abrir en otra ocasión.

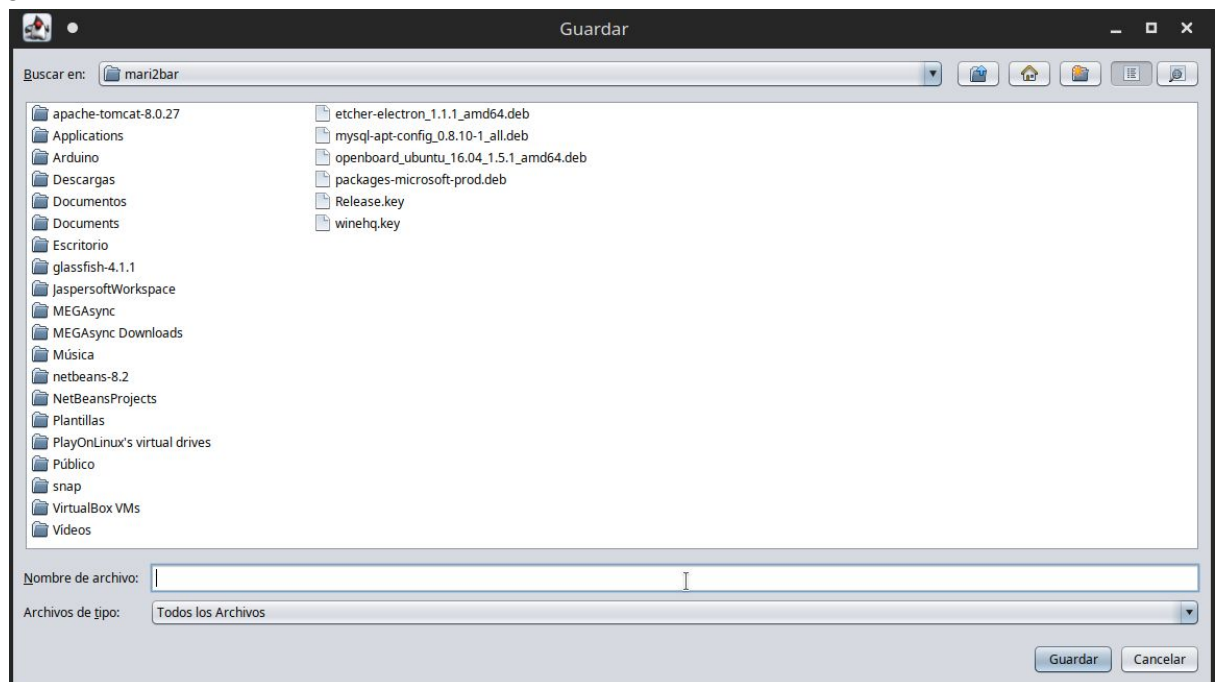


- **Guardar Archivo:**

Sirve para guardar el archivo que acaba de abrir, este guardándose en la misma dirección, de donde se encuentra, Si es un archivo nuevo (ver la sección anterior), se abrirá un cuadro para guardar el archivo por primera vez.

- **Guardar Como:**

Este es para guardar más veces si desea un archivo, no importando si este ya está guardado en otra locación.



- **Cerrar Texto:**

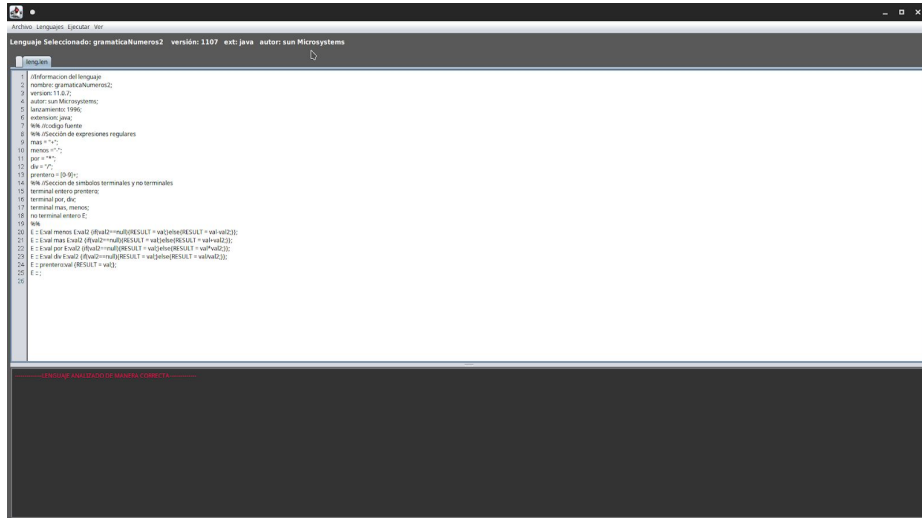
Este se encarga de cerrar el texto en el cual te encuentras editando, para así poder manejar bien cuales son los archivos abiertos en la pestaña. Este te dirá si estas seguro de cerrar, y si deseas guardarlo antes de cerrarlo.

- **Salir:**

Este solo se encarga de salir del programa.

Sección Lenguajes:

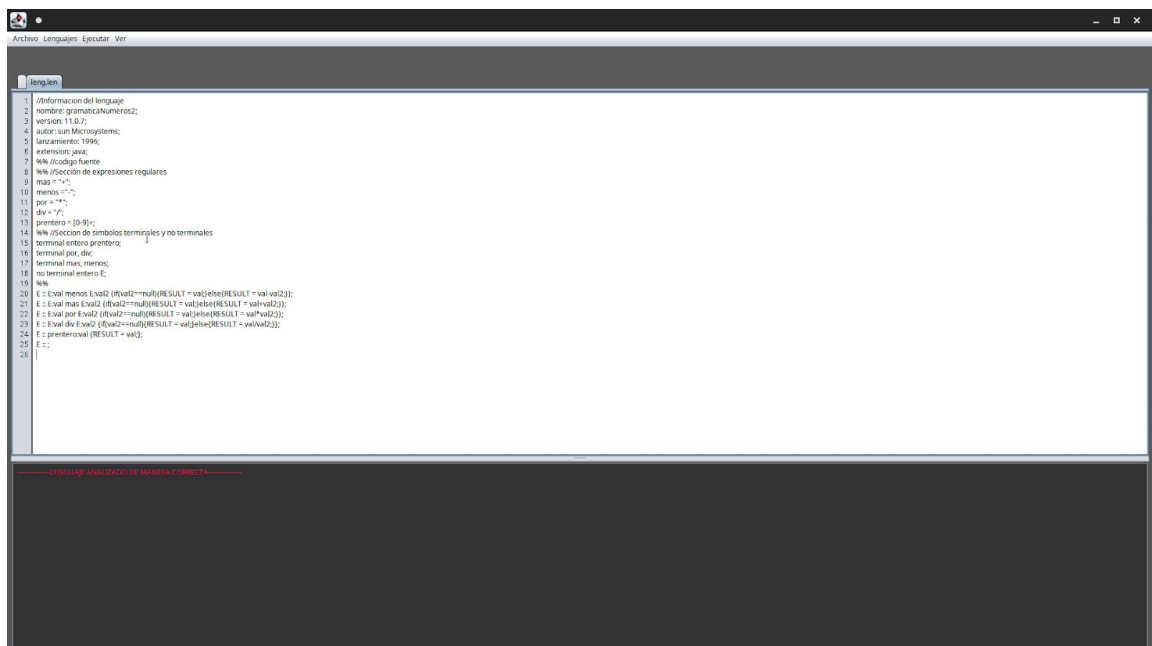
- En esta sección se agregan los lenguajes que se cargaron en la sección **Ejecutar**. Esta pudiendo escoger para poder analizar archivos que permita el lenguaje.



Sección Ejecutar:

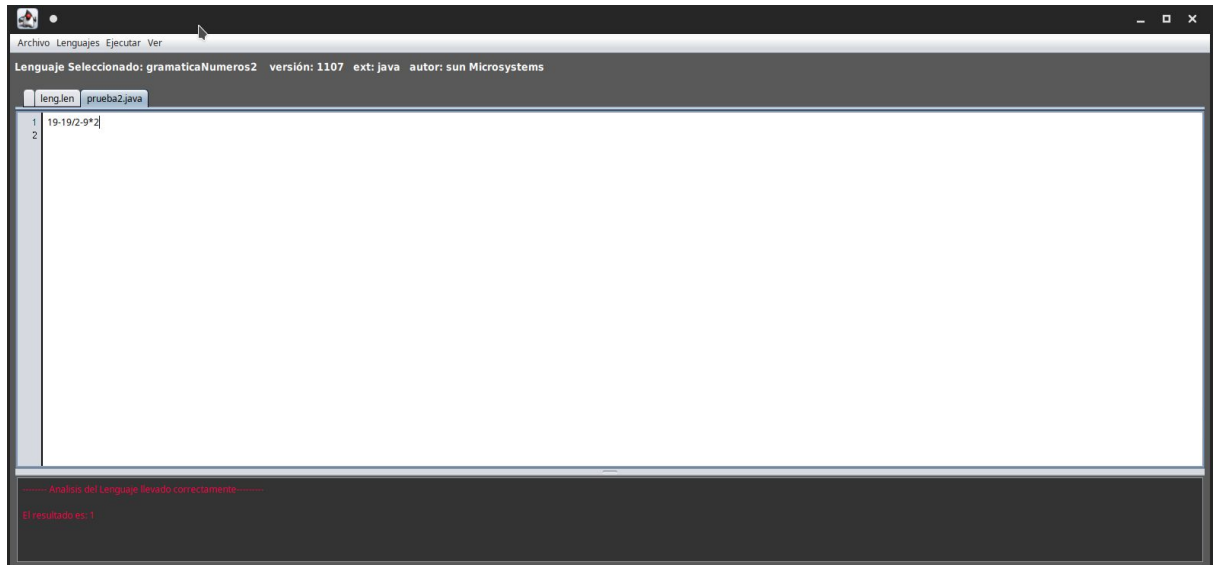
- Cargar Lenguaje:

Este se encarga de cargar un archivo “.len”, y convertirlo a un lenguaje que pueda analizar otros archivos, este se agrega a la sección **Lenguajes**, siempre y cuando todo su análisis haya sido correcto, y no tenga ningún error. Todos los errores, saldrán en la “terminal” del programa que se encuentra en la parte inferior.



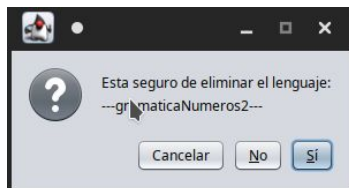
- Compilar:

Es la opción para poder compilar un archivo con alguna extensión **x**, siendo este aceptado por el lenguaje que se tiene seleccionado, si no hay ningún error este será compilado, y mostrará el objeto resultante del mismo análisis.



- Borrar Lenguaje:

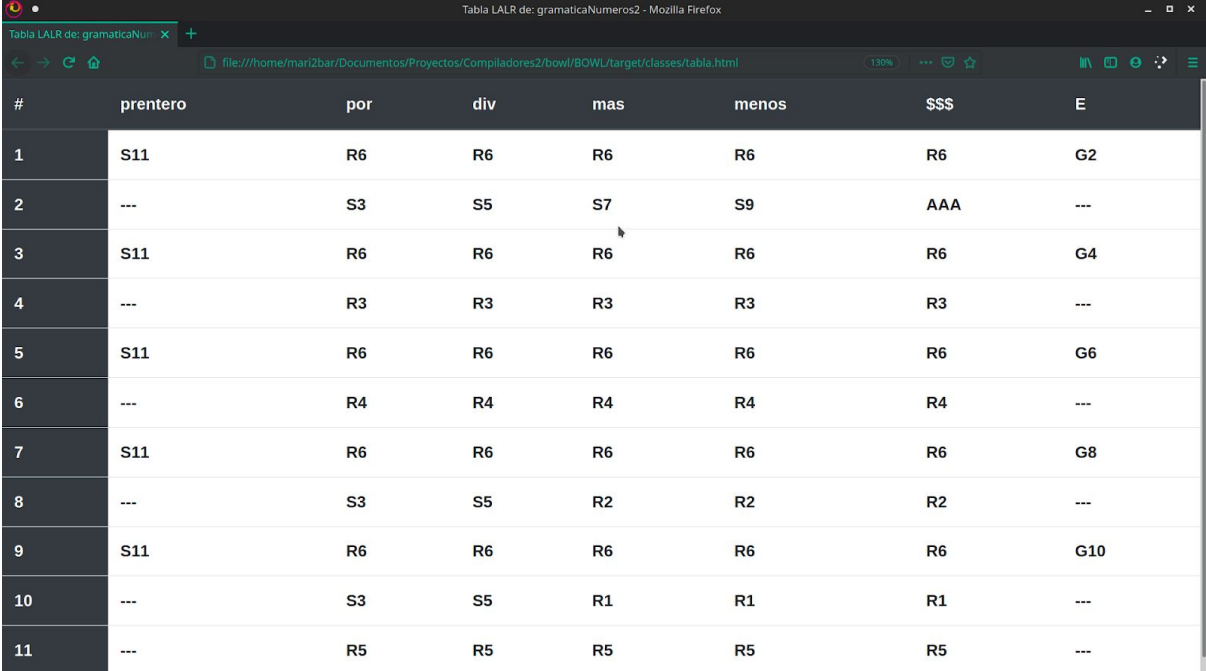
Este se muestran los mismos lenguajes que en la sección **Lenguajes**. Este cuando usted selecciona una, le saldrá un cuadro para verificar su decisión de borrar el lenguaje, y será borrado de Lenguajes.



Sección Ver:

- LALR:

Este mostrará y dirigirá a un archivo html, aparte de mostrarlo también en el mismo programa, la tabla LALR del lenguaje seleccionado.

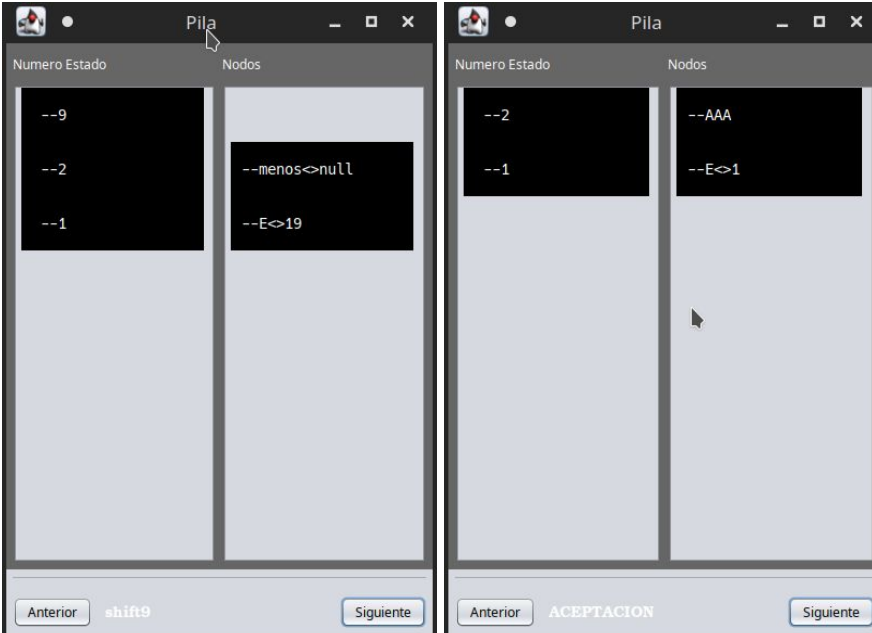


The screenshot shows a web browser window titled 'Tabla LALR de: gramaticaNumeros2 - Mozilla Firefox'. The address bar shows the file path: 'file:///home/mari2bar/Documentos/Proyectos/Compiladores2/bowl/BOWL/target/classes/tabla.html'. The browser displays a table with 11 rows and 8 columns. The columns are labeled: '#', 'pretero', 'por', 'div', 'mas', 'menos', '\$\$\$', and 'E'. The rows contain LALR items and transitions.

#	pretero	por	div	mas	menos	\$\$\$	E
1	S11	R6	R6	R6	R6	R6	G2
2	---	S3	S5	S7	S9	AAA	---
3	S11	R6	R6	R6	R6	R6	G4
4	---	R3	R3	R3	R3	R3	---
5	S11	R6	R6	R6	R6	R6	G6
6	---	R4	R4	R4	R4	R4	---
7	S11	R6	R6	R6	R6	R6	G8
8	---	S3	S5	R2	R2	R2	---
9	S11	R6	R6	R6	R6	R6	G10
10	---	S3	S5	R1	R1	R1	---
11	---	R5	R5	R5	R5	R5	---

- Pila:

Muestra la última compilación hecha del Lenguaje seleccionado, “la última buena compilación”. Y muestra el proceso de la pila y los pasos que fue siguiendo.



The first screenshot shows the 'Pila' window with two panels: 'Numero Estado' and 'Nodos'. The 'Numero Estado' panel displays a stack of states: --9, --2, and --1. The 'Nodos' panel displays the current node: --menos<null and the next node: --E<19. At the bottom, there are buttons for 'Anterior', 'shift9', and 'Siguiente'.

The second screenshot shows the 'Pila' window with the same panels. The 'Numero Estado' panel displays a stack of states: --2 and --1. The 'Nodos' panel displays the current node: --AAA and the next node: --E<1. At the bottom, there are buttons for 'Anterior', 'ACEPTACION', and 'Siguiente'.

Terminal:

Aquí se mostrarán todos los errores de cargar lenguaje y compilar un archivo “si los hay”, si no mostrará un mensaje de éxito. Donde podrás verificar errores que tengas en tu gramática, léxico o sintáctico, de tu lenguaje creado, o de tus archivos analizados por tu lenguaje.

```
Error Sintactico en la letra: expresionnumeros 7 - columna: 1
Error Sintactico en la letra: nulllinea 3 - columna: 3
Error java.lang.String cannot be cast to class com.mycompany.bowl.backend.language.Language (java.lang.String is in module java.base of loader 'bootstrap'; com.mycompany.bowl.backend.language.Language is in unnamed module of loader 'app')
Error: Terminal
```