

---

**Universidad de San Carlos de Guatemala**  
**Facultad de Ingeniería**  
**Organización de Lenguajes y Compiladores 1 N**  
**Aux Emely García**  
**Maynor Octavio Piló Tuy**  
**201531166**

# **SYSCompiler**

## **Manual de Usuario**

### **Descripción**

SYSCompiler es un lenguaje de programación que consiste en un lenguaje de programación para que los estudiantes, del curso de Introducción a la Programación y Computación 1, aprendan a programar y tener conocimiento de todas las generalidades de un lenguaje de programación. Cabe destacar, que este lenguaje será utilizado para generar sus primeras prácticas de laboratorio del curso antes mencionado. Y para la programación en general .

### **Requerimientos mínimos del sistema**

El sistema debe de tener los siguientes requerimientos instalados:

- Windows 7,8,10
- graphviz-2.49.3 (64-bit)
- nodejs v14.17.6
- json v0.4.18

### **Descripción del uso del programa.**

#### **1. Interfaz :**

El programa tiene la siguiente interfaz con los siguientes componentes:

- a. Editor
- b. Funcionalidades
- c. Características
- d. Ejecutar
- e. Reporte

f. Consola

g.

## 2. Archivo:

La opción de "Archivo" ofrece las opciones de abrir, guardar, guardar como, archivos con la extensión ".sc".

## 3. Crear pestaña:

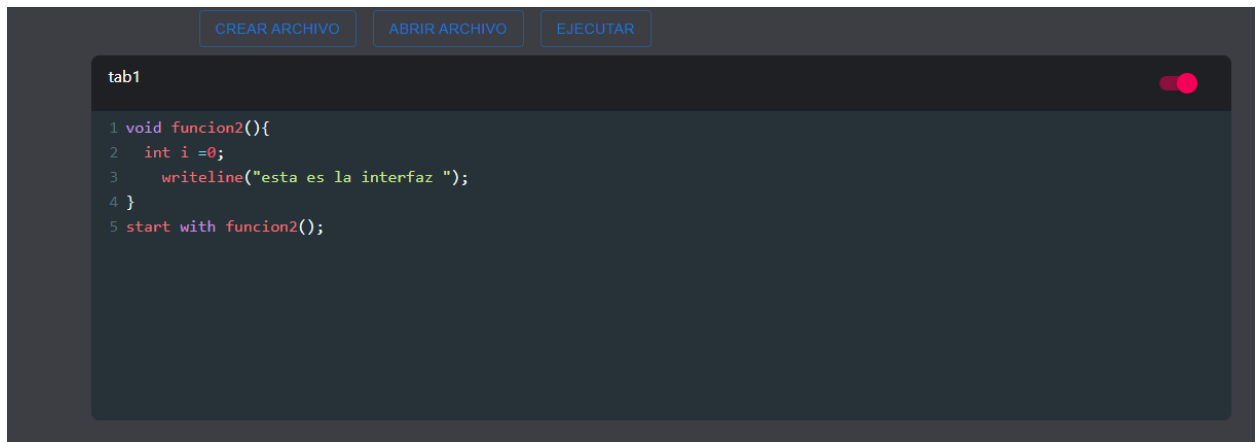
El boton de crear pestaña permite al usuario generar una nueva pestaña en la misma ventana de la aplicación, esto permite crear un nuevo archivo ".sc".

## 4. Cerrar Pestaña:

Este opción permite al usuario cerrar una pestaña donde se haya cargado un archivo ".sc".

## 5. Ejecutar:

Este botón permite al usuario realizar los análisis léxicos y sintácticos de los proyectos que se cargan con el archivo ".sc" .



## 6. Reporte :

Este opción permite al usuario generar los reportes respectivos ingresado en el archivo ".sc", y generar los siguientes reportes:

Reporte de errores:

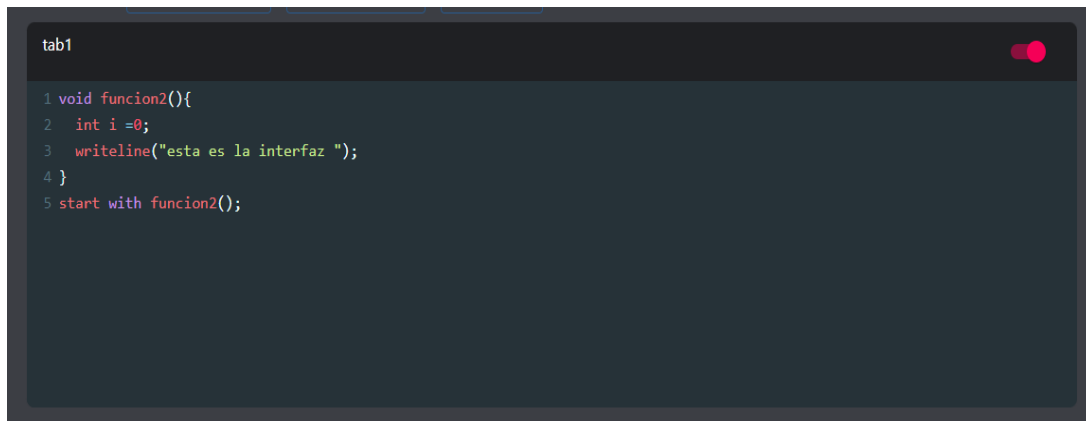
Reporte de Errores				
#	Tipo de Error	Descripcion	Linea	Columna
	Sintactico	Error sintactico: ;	5	19

Tabla de simbolos:

Tabla de simbolos						
#	Identificador	Tipo	Tipo	Entorno	Línea	Columna
	funcion2	VOID	METODO	--	1	0
	i	ENTERO	VARIABLE	ambito	2	2

## 7. Ventana de Código:

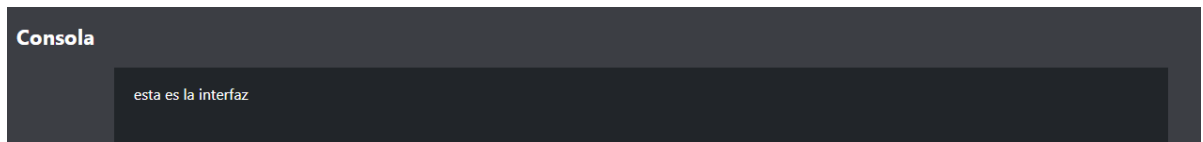
Estas son las ventanas que se generan al momento de crear nuevas pestañas, que permite al usuario verificar, modificar el código del archivo.sc cargado.



```
tab1
1 void funcion2(){
2   int i =0;
3   writeline("esta es la interfaz ");
4 }
5 start with funcion2();
```

## 8. Consola:

Esta ventana de consola permite visualizar en tiempo real, los procesos que se van ejecutando, tanto en el análisis de los archivos, como en la ejecución de reportes.



```
Consola
esta es la interfaz
```