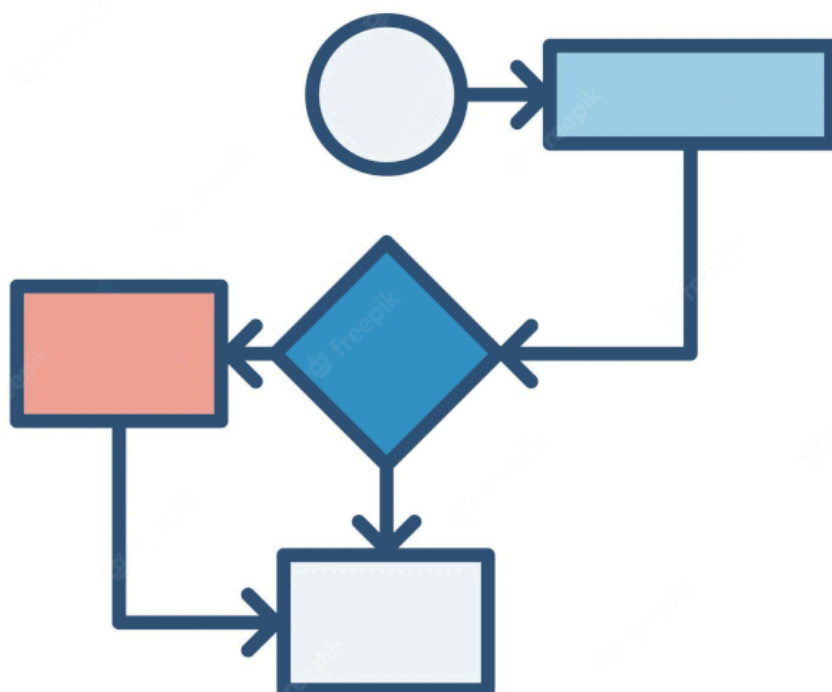


# Manual de Usuario

## Traductor Pseudocódigo a Diagrama de Flujo



# Introducción

Programa que traduce instrucciones en pseudocódigo a diagramas de flujo

## Ejecución

Instalar y ejecutar el archivo .apk

## Programa

### Lenguaje aceptado

Lenguaje de pseudocódigo

Dentro del lenguaje se podrán utilizar expresiones aritméticas que incluyen literales numéricos e identificadores de variables.

La asignación se hace mediante el operador =

Los comentarios se definen con un # seguido de cualquier texto

INICIO: Marca el inicio del diagrama.

FIN: Marca el final.

SI (condición) ENTONCES: Representa a una condicional

MIENTRAS (condición) HACER: Representa a un ciclo.

MOSTRAR "texto": Muestra un mensaje en consola.

LEER variable: Representa la lectura de un valor para una variable.

No se pueden anidar ciclos ni condiciones.

Un bloque de código es un conjunto de una o mas instrucciones consecutivas. Las instrucciones son: VAR, asignación, MOSTRAR o LEER

Se aceptan operadores relacionales y logicos

Definición del lenguaje de configuración de diagrama de flujo

%DEFAULT=<indice>

%COLOR\_TEXTO\_SI=<rgb> o <hexadecimal>|<indice>

%COLOR\_SI=<rgb> o <hexadecimal>|<indice>

%FIGURA\_SI=<NOMBRE\_FIGURA>|<indice>

%LETRA\_SI=<NOMBRE\_LETRA>|<indice>

%LETRA\_SIZE\_SI=<expresion decimal>|<indice>

%COLOR\_TEXTO\_MIENTRAS=<rgb> o <hexadecimal>|<indice>

%COLOR\_MIENTRAS=<rgb> o <hexadecimal>|<indice>

%FIGURA\_MIENTRAS=<NOMBRE\_FIGURA>|<indice>

%LETRA\_MIENTRAS=<NOMBRE\_LETRA>|<indice>  
%LETRA\_SIZE\_MIENTRAS=<expresion decimal>|<indice>  
%COLOR\_TEXTO\_BLOQUE=<rgb> o <hexadecimal>|<indice>  
%COLOR\_BLOQUE=<rgb> o <hexadecimal>|<indice>  
%FIGURA\_BLOQUE=<NOMBRE\_FIGURA>|<indice>  
%LETRA\_BLOQUE=<NOMBRE\_LETRA>|<indice>  
%LETRA\_SIZE\_BLOQUE=<expresion decimal>|<indice>

Ejemplo:

INICIO

```
VAR a = 10
VAR b = 20
SI (a < b) ENTONCES
  MOSTRAR "a es menor que b"
FIN SI
MIENTRAS (a < 15) HACER
  a = a + 1
  MOSTRAR a
FIN MIENTRAS
MOSTRAR "Fin del programa"
```

FIN

%%%%

%DEFAULT=1

%COLOR\_TEXTO\_SI=12,45-5,1|1


%FIGURA\_MIENTRAS=CIRCULO|1

%DEFAULT=3

## Entrada de texto

Se dispone de un área de texto para ingresar el pseudocódigo

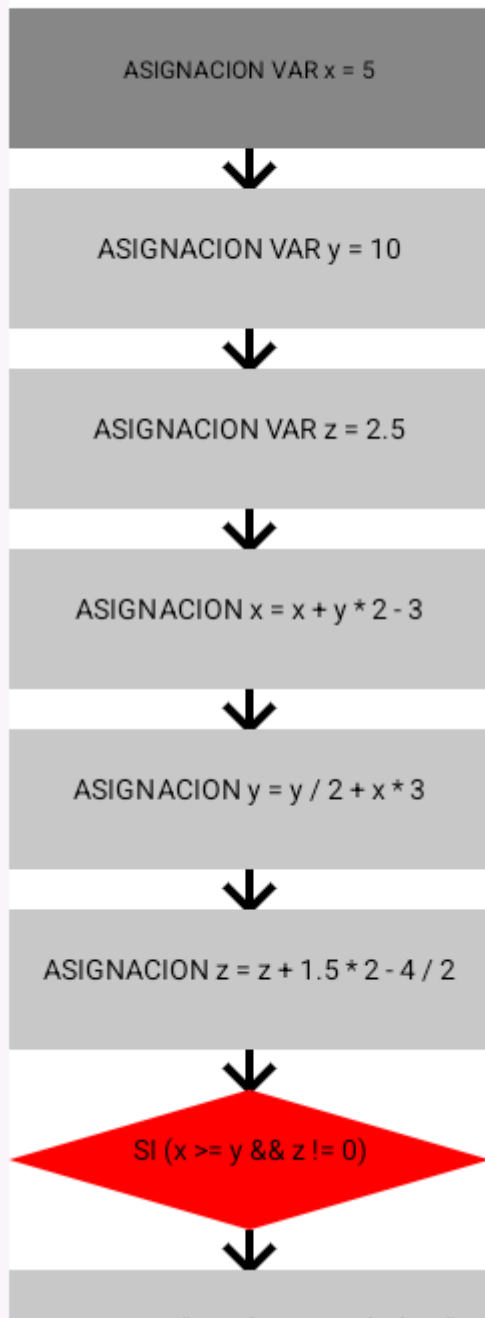
Analizador sintáctico de pseudocódigo



Analizar

## Diagrama

Al presionar analizar, se mostrará el diagrama de flujo generado



## Reportes

Debajo del diagrama se mostrarán varios reportes

### Reporte de ocurrencias de operadores matemáticos

Operador | Línea | Columna | Ocurrencia

Suma | 4 | 3 |  $x + y * 2 - 3$

Multiplicacion | 4 | 7 |  $x + y * 2 - 3$

Resta | 4 | 11 |  $x + y * 2 - 3$

Division | 5 | 3 |  $y / 2 + x * 3$

Suma | 5 | 7 |  $y / 2 + x * 3$

Multiplicacion | 5 | 11 |  $y / 2 + x * 3$

Suma | 6 | 3 |  $z + 1.5 * 2 - 4 / 2$

Multiplicacion | 6 | 10 |  $z + 1.5 * 2 - 4 / 2$

## Errores

Si la entrada tiene errores léxicos o sintácticos, se mostrarán en la parte inferior

Salida:

Errores lexicos:

Error léxico -> @ Línea: 2 Columna: 1

Errores sintácticos:

Error sintactico: 4 linea 6 columna 17

Error que no se puede recuperar