

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Ingeniería

Clase : Organización de Lenguajes y
Compiladores 1

Sección N

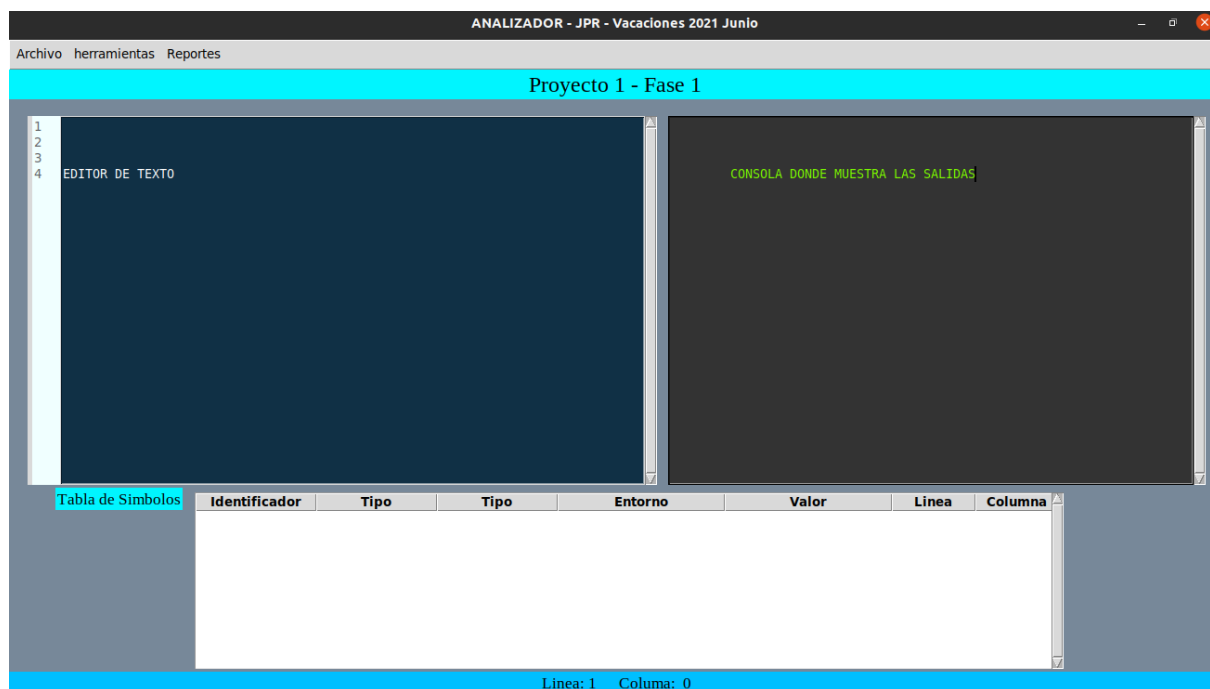
Auxiliar: Jose Puac



Manual de Usuario Proyecto JPR

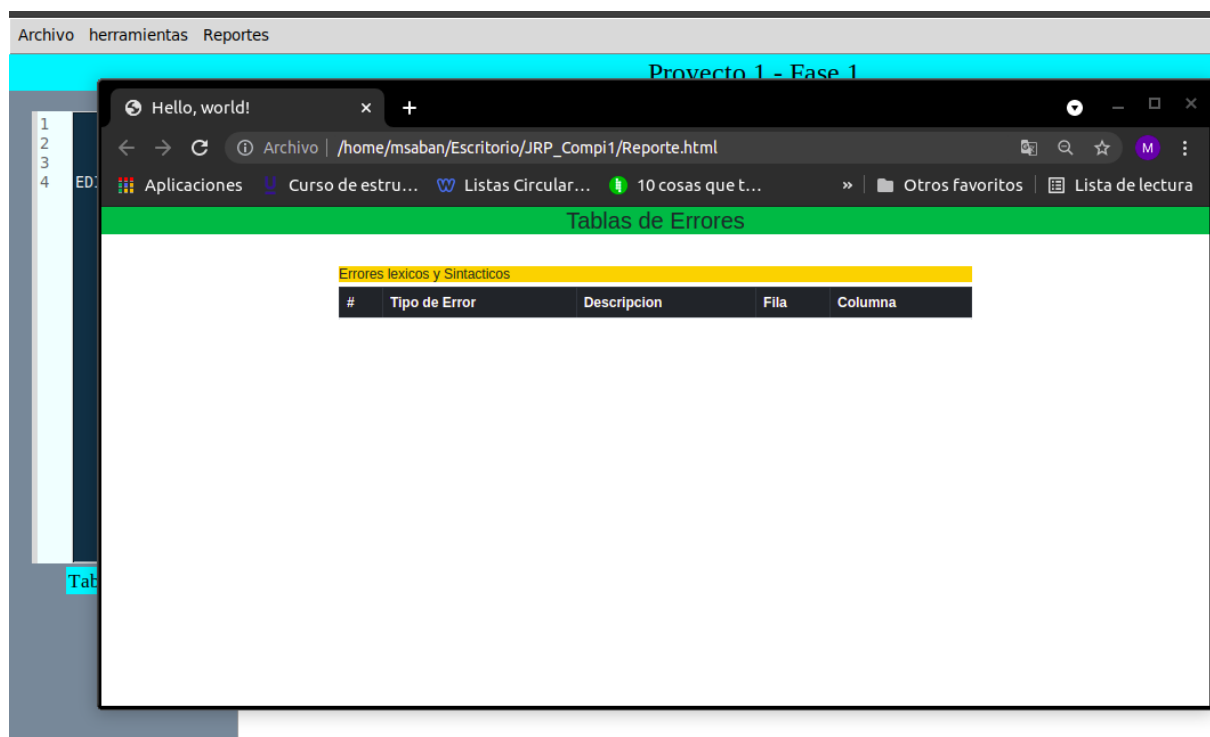
Mynor Alison Isai Saban Che
201800516

PANTALLA PRINCIPAL DEL LENGUAJE JPR



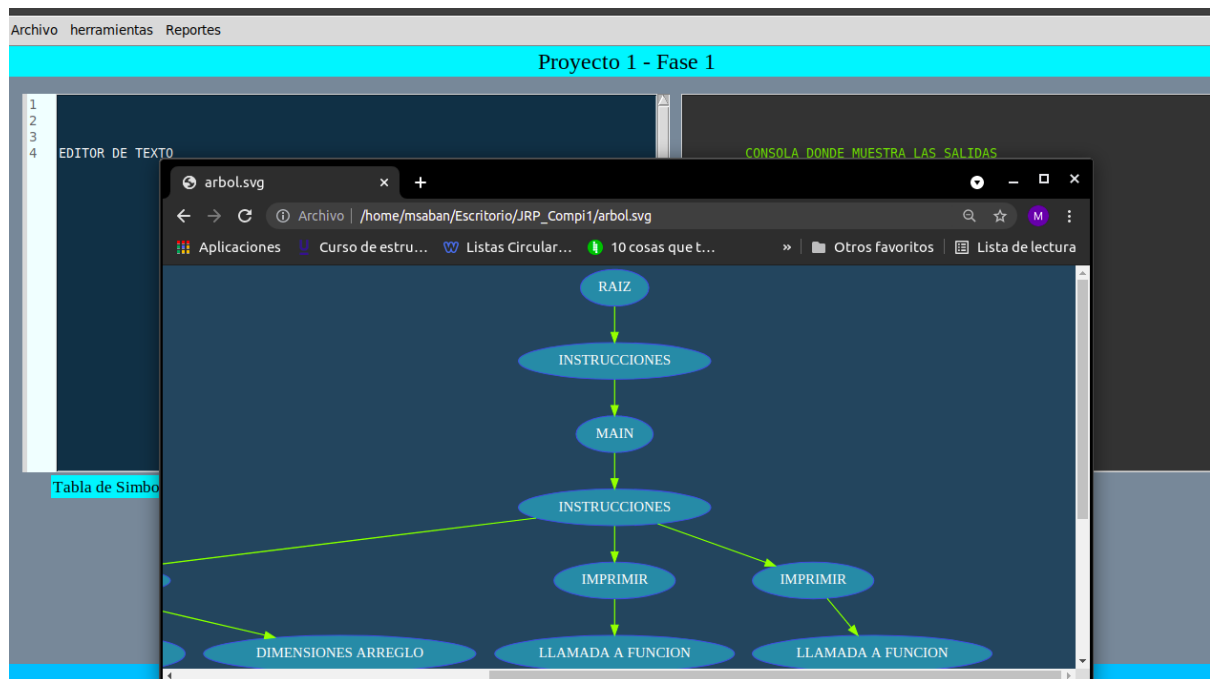
Como se puede apreciar esta es la pantalla principal de nuestro lenguaje, donde el lado izquierdo se tiene el editor, y a lado derecho se tiene la consola donde muestra todas las salidas de nuestro analizador, también en la parte inferior se tiene la tabla de símbolos, esta se actualiza cuando se analiza.

TABLA DE ERRORES



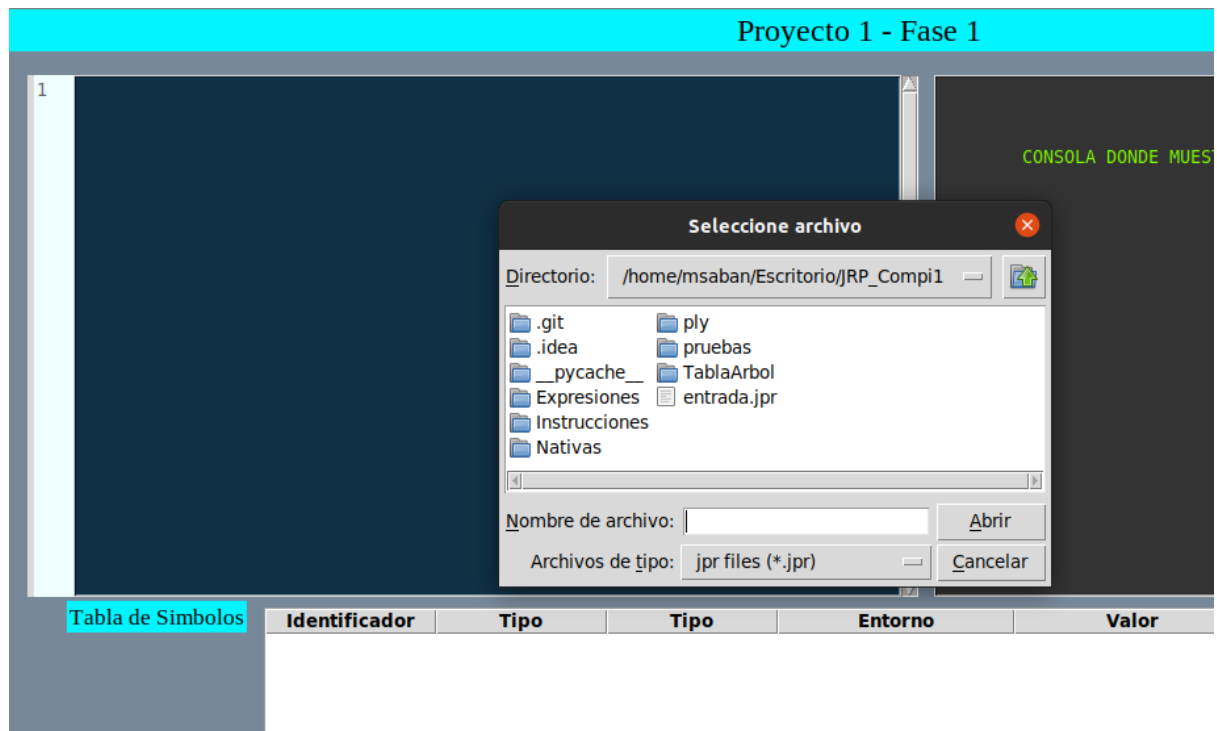
en el lado de reportes se abre la pestaña de reportes, aqui muestra todos los errores que existen en nuestro código al momento de analizar

ÁRBOL AST



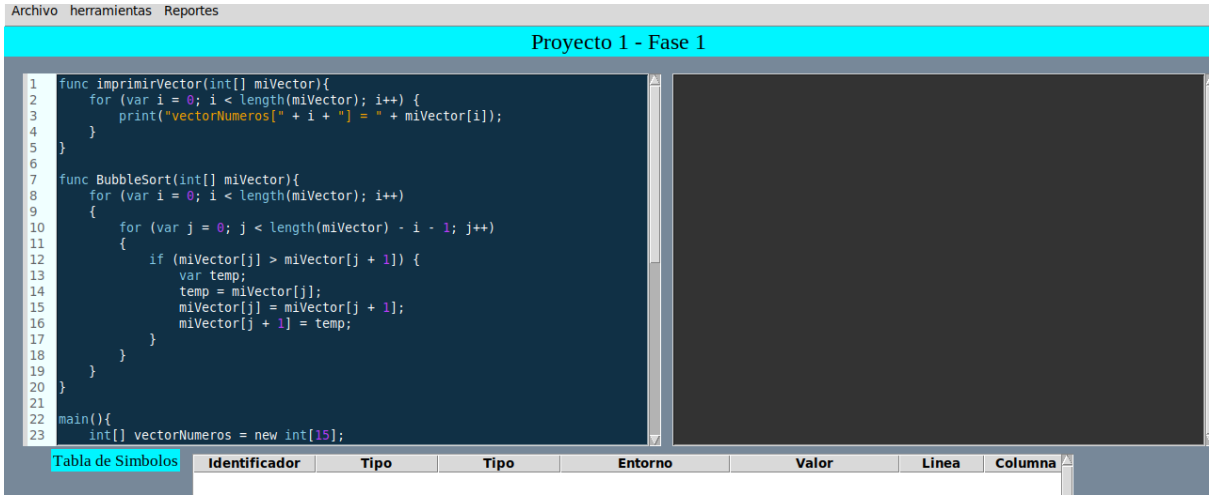
al terminar de ejecutar nuestro código, se genera un árbol ast del código que se analizó, se abre en el navegador que se tiene por defecto. Se abre con extensión SVG, donde se puede moverse hacia donde uno quiera

MENU ARCHIVO DE NUESTRO EDITOR



Al ingresar en el apartado archivo y abrir un archivo, entonces este lanza un `jfilechooser`, para poder buscar el archivo que se quiera importar en el editor. siempre recordando que el archivo debe tener una extensión JPR. Al momento de seleccionar este carga al editor listo para analizar

EDITOR DE TEXTO CON EL ARCHIVO LISTA PARA ANALIZAR

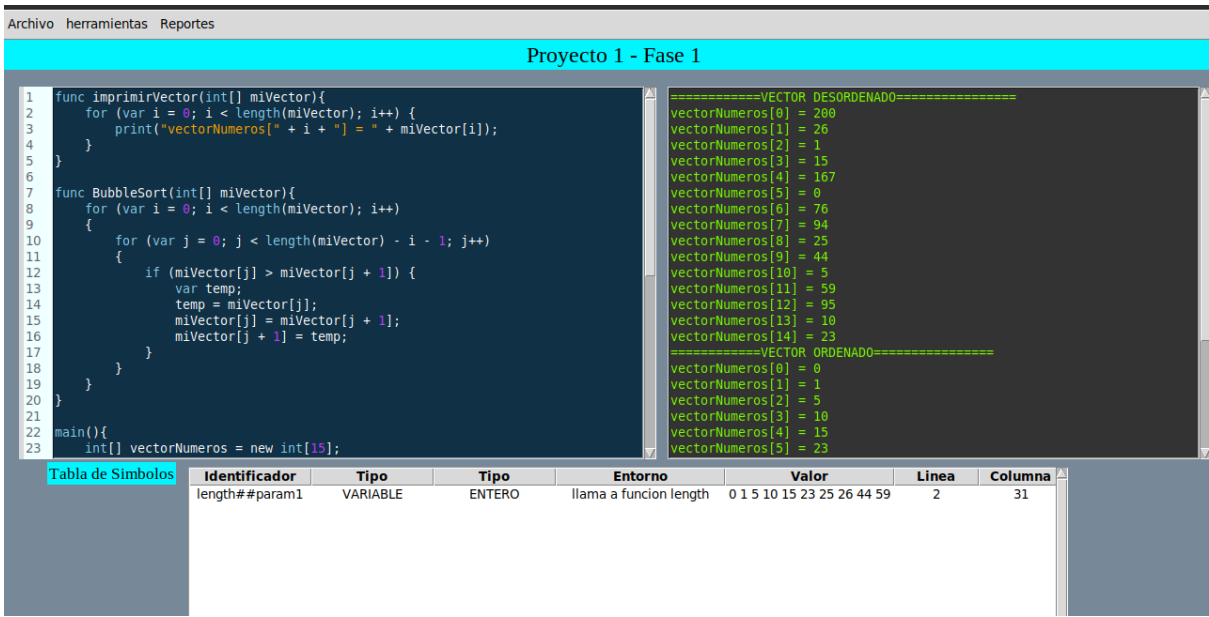


cómo se logra apreciar el archivo se seleccionó, y se cargó de forma automática. Al mismo tiempo que se carga este se pinta, con las palabras con colores específicos.

Token	Color
Palabras reservadas	Azul
Cadenas, caracteres	Naranja
Números	Morado
Comentarios	Gris
Otro	Negro

cada palabra se pinta según su color de la tabla a la izquierda

SALIDA DE NUESTRO LENGUAJE AL LADO DERECHO



Al momento de analizar. Esto se encuentra en la parte de Herramientas -> analizar.

este ejecuta todo el código, dando como resultado a la parte izquierda su salida del lenguaje.

Debajo se puede apreciar la tabla de símbolos, aquí se encuentran todas las variables y funciones y arreglos usados y declarados dentro de nuestro código.

TABLA DE SÍMBOLOS DE NUESTRO EDITOR

Esta es la salida de nuestra tabla de símbolos al momento de analizar el lenguaje, aquí se encuentra todos las funciones, variables y arreglos usados al momento de ejecutar, si una función no fue utilizada, en la tabla de simbolos no aparece su ámbito porque no fue invocada

Tabla de Símbolos	Identificador	Tipo	Tipo	Entorno	Valor	Línea	Columna
	arreglo	ARREGLO	CADENA	llama a funcion agregarAlt	{None None None None N	58	18
	indice	VARIABLE	ENTERO	llama a funcion agregarAlt	0	58	18
	nombre	VARIABLE	CADENA	llama a funcion agregarAlt	PruebaNombre	58	18
	cui	VARIABLE	CADENA	llama a funcion agregarAlt	1234567890101	58	18
	carpet	VARIABLE	CADENA	llama a funcion agregarAlt	200012345	58	18
	edad	VARIABLE	CADENA	llama a funcion agregarAlt	20	58	18
	nota	VARIABLE	CADENA	llama a funcion agregarAlt	100	58	18
	alumnos	ARREGLO	CADENA	GLOBAL	{None None None None N	46	12