

MANUAL DE USUARIO PROYECTO 1

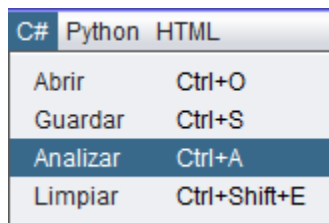
COMPILADORES



descripción::=

Analizador lexico y sintactico que convierte código C# a código Python, desplegando una tabla de símbolos y una salida por consola.

funcionamiento::=



C#	Python	HTML
Abrir	Ctrl+O	
Guardar	Ctrl+S	
Analizar	Ctrl+A	
Limpiar	Ctrl+Shift+E	

Una vez se presione el botón “Analizar”, el proceso comenzará automáticamente y el resultado será mostrado en pantalla, en las diferentes secciones descritas a continuación.

interfaz::=

Entrada de texto c#

Entrada C#

```
68 default:
69 Console.WriteLine("No válido. Escoja 1, 2, o 3.");
70 break;
71 }
72
73 for (int a=0; a<10; a++){
74 Console.WriteLine("el valor de a es: " + a);
75
76
77 }
78
79
80 for (int a=20; a>10; a--){
81 Console.WriteLine("el valor de a es: " + a);
82
```

Salida de errores

ERRORES

1

Salida de texto por consola

Salida Consola

```
1 "B esta en los limites exactos: ->", b
2 "B no esta aceptada"
3 "B esta en los limites exactos: ->", b
4 "B no esta aceptada"
5 "Datos aceptado", " si si", " seguimos"
6 "EL precio es 0 :("
7 "No válido. Escoja 1, 2, o 3."
8 "el valor de a es: ", a
9 "el valor de a es: ", a
10 "el valor de a es: ", a
```

11

Salida de tabla de Símbolos

Tabla de simbolos	
1	INT a = 4; row: 3 col:0
2	STRING v_1 = "Marcos Alberto Santos Aquino"; row: 5 col:0
3	BOOL v_2 = true; row: 7 col:0
4	BOOL v_3 = false; row: 9 col:0
5	CHAR v_5 = '%'; row: 10 col:0
6	DOUBLE l = 45.53232432999999; row: 14 col:0
7	void id; row: 32 col:0
8	STRING id; row: 50 col:0
9	asignacion precio = 55; row: 56 col:0
10	asignacion precio = 25; row: 64 col:0
11	asignacion precio = 40; row: 66 col:0
12	void main; row: 90 col:0
13	

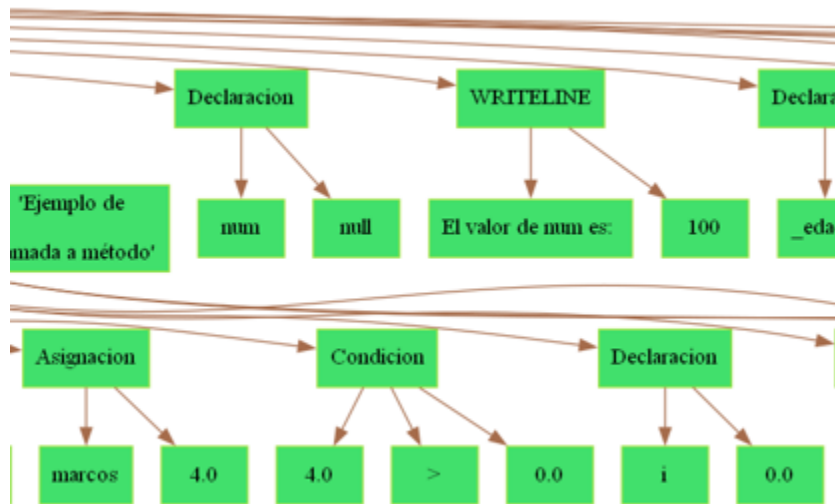
Barra de herramientas

C# Python HTML
Entrada C#

OPCIONES VARIAS

C# Python HTML	C# Python HTML
Abrir Ctrl+O	Entrada C#
Guardar Ctrl+S	Guardar Ctrl+H
Analizar Ctrl+A	✓ Editar
Limpiar Ctrl+Shift+E	1

GENERACIÓN DEL ARBOL



Una vez hecho click en “analizar”, el archivo será leído por el parser, y si no se encuentran errores, el árbol se generará en la carpeta raíz del proyecto.

