

## ALGORITMOS PROYECTO 1

### CLASE FORM1

#### INICIO METODO ABRIR PROYECTO

Mostrar "Archivo nuevo"

Texto de Area = null

Habilitar Area

Habilitar Area de errores

Habilitar BotonCompilar

Texto de Area de errores = null;

FIN

#### INICIO METODO CERRAR PROYECTO

SI (El Area esta habilitada)

condicion = AVISO = "¿Deseas Guardar el Archivo?"

SI (condicion = si)

SI (Se acepta guardar el archivo)

Texto de Area de errores = null

Guargar Archivo de Area

Mostrar "Archivo Guardado"

FIN\_SI

FIN\_SI

Texto de Area = null

Deshabilitar Area

Texto de area de errores = null

Deshabilitar area de errores

Deshabilitar BotonCompilar

FIN\_SI

FIN

#### INICIO METODO ABRIR PROYECTO

Habilitar Area

SI (Se presiona aceptar para cargar archivo)

Abrir Archivo

Area de errores = null

Habilitar BotonCompilar

Mostrar "Archivo Cargado"

FIN\_SI

FIN

#### INICIO METODO GUARDAR PROYECTO

SI (Area tiene texto)

SI (Se acepta guardar el archivo)

Texto de Area de errores = null

Guargar Archivo de Area

Mostrar "Archivo Guardado"

FIN\_SI

SINO

Mostrar "No haz abierto un archivo"

FIN\_SI

FIN

#### INICIO EVENTO CAMBIO DE TEXTO DEL AREA

posicion = Cursor en el Area

linea = Obtener linea donde esta el cursor

caracteres = posicion - Obtener la cantidad de caracteres de la linea

Texto de etiqueta = "Fila: " + linea + "Columna " + Caracteres;

FIN

INICIO EVENTO CLICK EN AREA

posicion = Cursor en el Area

linea = Obtener linea donde esta el cursor

caracteres = posicion - Obtener la cantidad de caracteres de la linea

Texto de etiqueta = "Fila: " + linea + "Columna " + Caracteres;

FIN

INICIO EVENTO BOTONCOMPILAR

SI (Area de texto != null)

Area de errores = null

lineas = cantidad de lineas de Area

PARA i, 0, lineas

posicion = Cursor en el Area

LineaDeTexto = Linea de Area[i]

LLAMAR analizador.Analizar

FIN\_PARA

MOSTRAR "Programa Compilado"

FIN\_SI

FIN

INICIO EVENTO BOTON COMPILAR EN EL MENU

SI (Area de texto != null)

Area de errores = null

lineas = cantidad de lineas de Area

PARA i, 0, lineas

posicion = Cursor en el Area

LineaDeTexto = Linea de Area[i]

```
        LLAMAR analizador.Analizar
    FIN_PARA
    MOSTRAR "Programa Compilado"
FIN_SI
FIN
```

#### INICIO METODO EXPORTAR ERRORES

```
    SI (Caja de Errores != null)
        SI (Se acepta guardar el archivo)
            Texto de Area de errores = null
            Guargar Archivo de Area
            Mostrar "Errores Guardados"
        FIN_SI
    ELSE
        MOSTRAR "No se guardaron los errores"
    FIN_SI
FIN
```

#### INICIO METODO EVENTO DE TECLAS

```
    SI (TECLA = Arriba || TECLA = Abajo || TECLA = Izquierda || TECLA = Derecha )
        posicion = Cursor en el Area
        linea = Obtener linea donde esta el cursor
        caracteres = posicion - Obtener la cantidad de caracteres de la linea
        Texto de etiqueta = "Fila: " + linea + "Columna " + Caracteres;
    FIN_SI
FIN
```

CLASE Analizador

## METODO Analizar

CantidadPalabras = 0

LineaDeTexto = LineaDeTexto + " "

caracter = LineaDeTexto.ConvertirAArregloDeCaracteres

PARA i, 0, tamañoDeCaracter

mini = caracter[i]

SI (caracter es una Letra)

aux = " "

PARA j, i, tamañodecaracter

SI (caracter es Letra o Numero)

aux = aux + caracter

SINO SI (caracter es espacio o simbolo o signo)

LLAMAR PintarPalabra

i = j -1

j = tamaño de caracter

palabra[cantidad] = aux

cantidad++

FIN\_SI

FIN\_PARA

FIN\_SI

SI (caracter es numero)

aux = " "

PARA j, i, tamañodecaracter

SI (caracter es Numero)

aux = aux + caracter

SINO SI (caracter es espacio o simbolo o signo)

SI (caracter = .)

aux = aux + caracter

SINO

LLAMAR PintarNumero

i = j -1

j = tamaño de caracter

palabra[cantidad] = aux

cantidad++

FIN\_SI

FIN\_SI

FIN\_PARA

FIN\_SI

SI (caracter es simbolo)

LLAMAR PintarSigno

FIN\_SI

SI (caracter es signo)

LLAMAR PintarSigno

FIN\_SI

SI (caracter = "\"")

string aux = "\""

PARA j, i+1, tamaño de caracter

SI (caracter es letra o numero o signo o simbolo o espacio)

aux = aux + caracter[j]

FIN\_SI

SI (caracter = "\"")

LLAMAR PintarPalabra

i = j -1

j = tamaño de caracter

palabra[cantidad] = aux

cantidad++

FIN\_SI

FIN\_PARA

```

    FIN_SI
    SI (caracter = "/" )
        SI (caracter + 1 = "/" || "**")
            aux = " "
            PARA j, i, tamaño de carater
                aux = aux + caracter[j]
            FIN_PARA
        FIN_SI
    FIN_SI
FIN_PARA
FIN

```

INICIO PintarPalabra

```

    SI (palabra = "entero")
        ObtenerPosicion
        Pintar de color Magenta
        Lugar de el cursor = posicion

```

FIN\_SI

```

    SI (palabra = "decimal")
        ObtenerPosicion
        Pintar de color Celeste
        Lugar de el cursor = posicion

```

FIN\_SI

```

    SI (palabra = "cadena")
        ObtenerPosicion
        Pintar de color Gris
        Lugar de el cursor = posicion

```

FIN\_SI

```

    SI (palabra = "booleano")

```

ObtenerPosicion

Pintar de color Naranja

Lugar de el cursor = posicion

FIN\_SI

SI (palabra = "caracter")

ObtenerPosicion

Pintar de color cafe

Lugar de el cursor = posicion

FIN\_SI

SI (palabra == "SI" || palabra == "SINO" || palabra == "MIENTRAS" || palabra == "HACER"  
|| palabra == "DESDE" || palabra == "HASTA" || palabra == "INCREMENTO")

ObtenerPosicion

Pintar de color Verde

Lugar de el cursor = posicion

FIN\_SI

SI (palabra.Length == 1)

ObtenerPosicion

Pintar de color Cafe

Lugar de el cursor = posicion

FIN\_SI

SI (palabra = "verdadero")

ObtenerPosicion

Pintar de color Naranja

Lugar de el cursor = posicion

FIN\_SI

SI (palabra = "falso")

ObtenerPosicion

Pintar de color Naranja

Lugar de el cursor = posicion



FIN\_SI

SI (palabra inicia con "/" o "/"\*)

ObtenerPosicion

Pintar de color Rojo

Lugar de el cursor = posicion

FIN\_SI

FIN

METODO ObtenerPosicion

pos = 0

PARA j, 0, linea

pos = pos + tamaño de linea[j]

FIN\_PARA

pos = pos + Linea + 1

pos + inicio - 1

DEVOLVER pos

FIN