

Manual de Usuario

IDE web



Requisitos	2
Ejecución	2
Inicio de la aplicación	3
Carga	4
Ejecutar	6
Galeria de imagenes	7
Guardar	8



Requisitos

Descargar e instalar npm : <https://www.npmjs.com/>

Descargar e instalar nodejs : <https://nodejs.org/es/>

Descargar la aplicación desde el repositorio de github :
<https://github.com/RudyPacheco/ProyectoFinalCompi1>

Ejecución

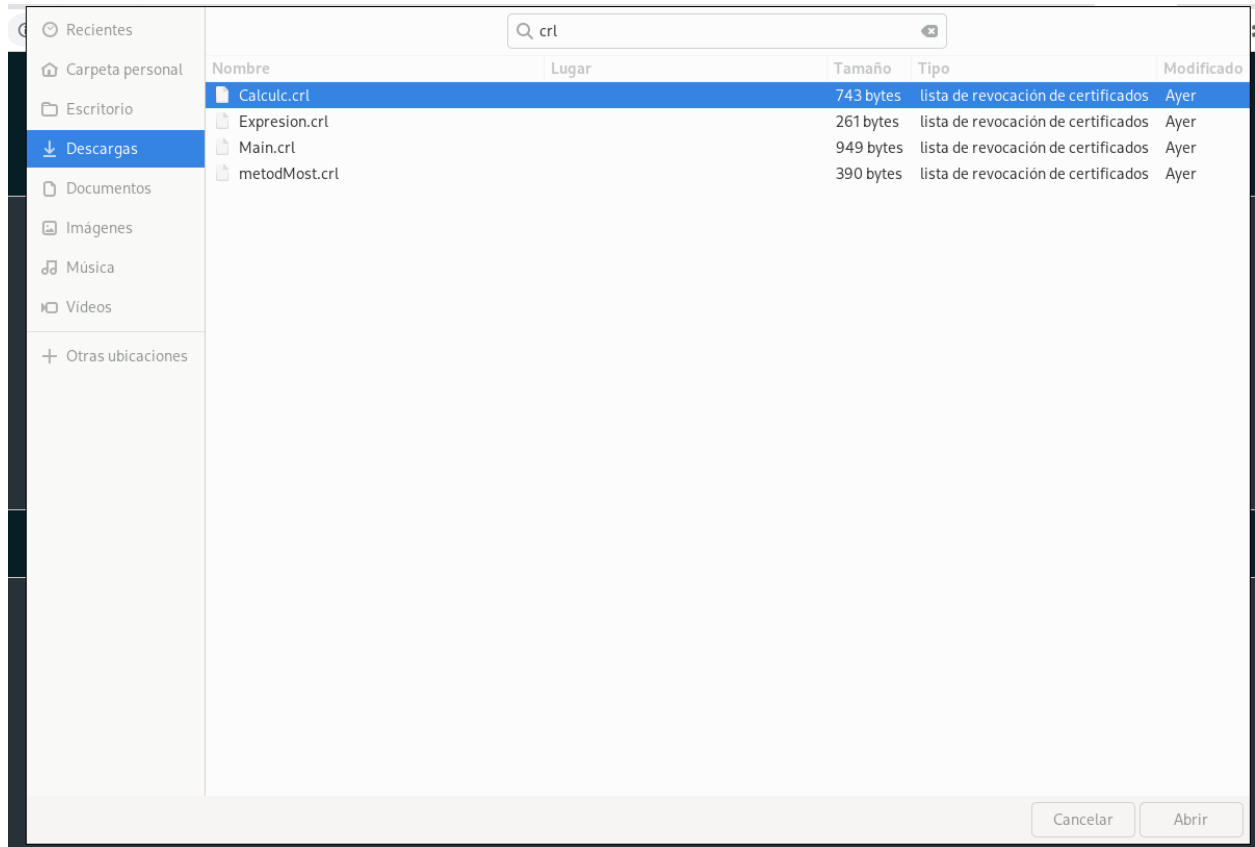
Para poder ejecutar la aplicación se deberá ejecutar el comando “ ng serve -o”

Inicio de la aplicación



podemos ver el editor principal y la consola de salida, así como las opciones de nuevo , cargar , guardar , ejecutar y poder ir a la galería de imágenes

Carga



se nos desplegará una pestaña para poder seleccionar el archivo a cargar



al seleccionar el archivo , se desplegara su contenido en el editor de codigo y se creara una nueva pestaña si existen errors estos se mostraran

Ejecutar



The screenshot shows a web IDE interface with a dark theme. At the top, the title "IDE WEB" is displayed in yellow. Below it, there are five buttons: "Nuevo", "Cargar", "Guardar", "Ejecutar", and "Ver graficos", all in light blue. On the left, a tab labeled "Main.crl" is active, with a close button "X". The main editor area contains C# code for a "Principal" method. Below the editor, the "CONSOLA SALIDA" (Output Console) shows the execution results of the code.

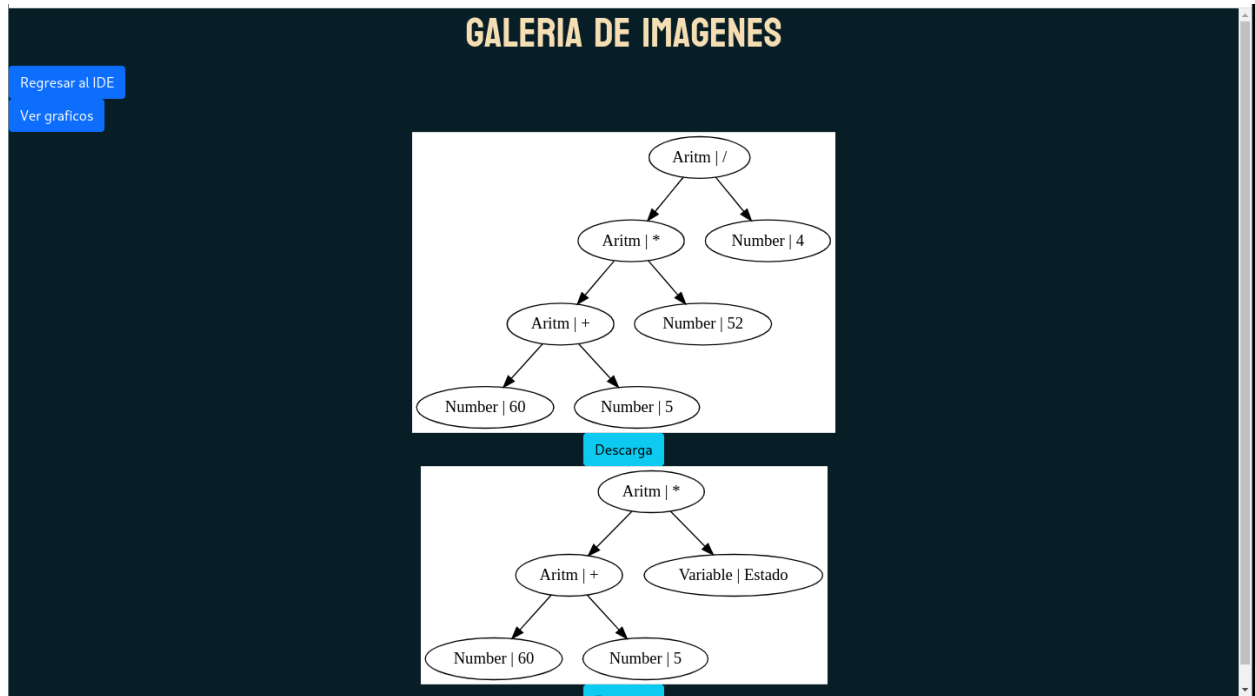
```
17 Void Principal():  
18     String comienzo = "Empezando la Compilacion"  
19     Mostrar (comienzo)  
20     Si (realizar |& negad):  
21         Mostrar ("Se cumplio el si")  
22         DibujarEXP((60+5)*52/4)  
23     Sino:  
24         DibujarEXP((60+5)*Estado)  
25         Mostrar ("Se cumple sino")  
26         Mostrar ("salimos de la sentencia si")  
27         DibujarEXP((60+5)*Estado)  
28
```

CONSOLA SALIDA

```
1 Empezando la Compilacion  
2 Se cumplio el si  
3 salimos de la sentencia si  
4
```

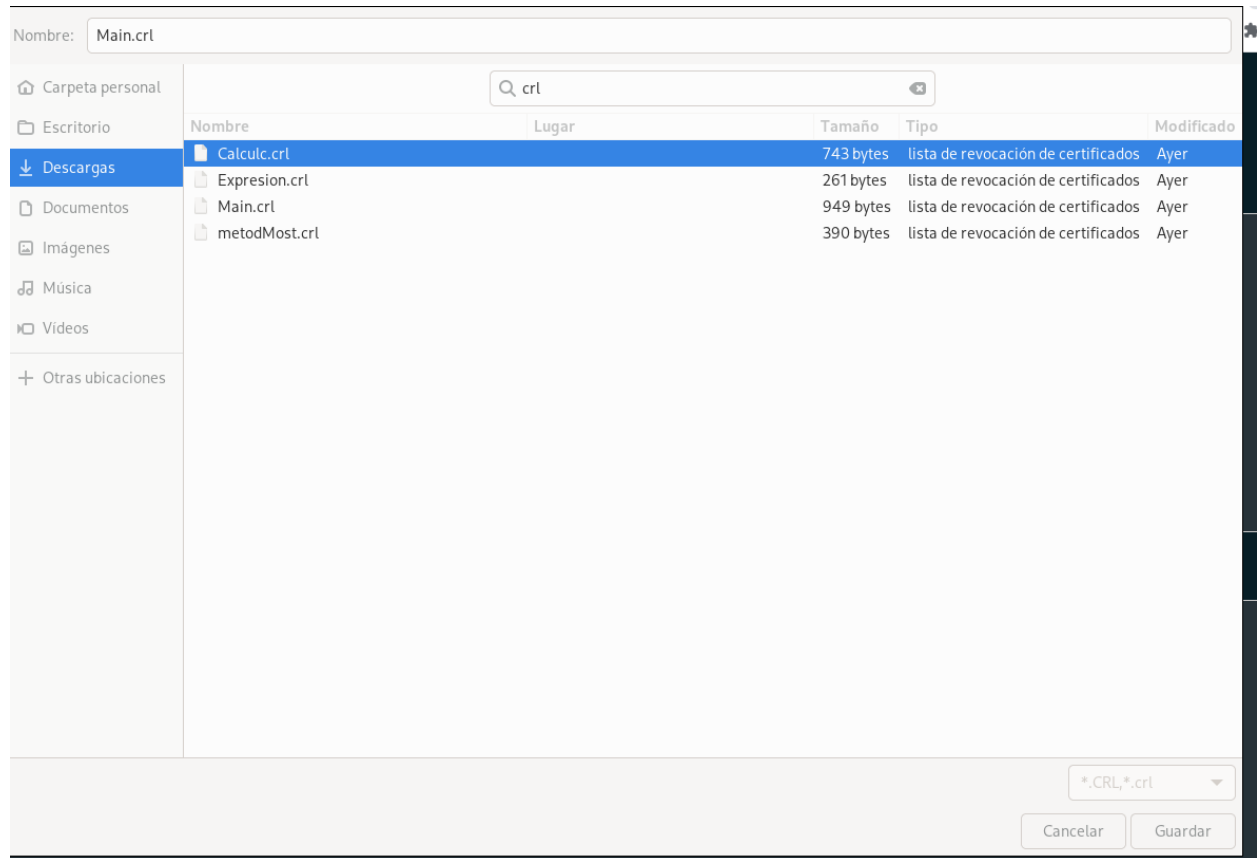
ejecuta el codigo que este en la pestaña actual , y genera su salida respetiva

Galeria de imagenes



después de ejecutar nuestro código y si este cuenta con la función para graficar , podremos ver las graficas en la galería y la opción de descargar

Guardar



si presionamos la opción de guardar