

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
INGENIERÍA EN CIENCIAS Y SISTEMAS
ORGANIZACIÓN DE LENGUAJES Y COMPILADORES 2**

Manual de Usuario OakLand

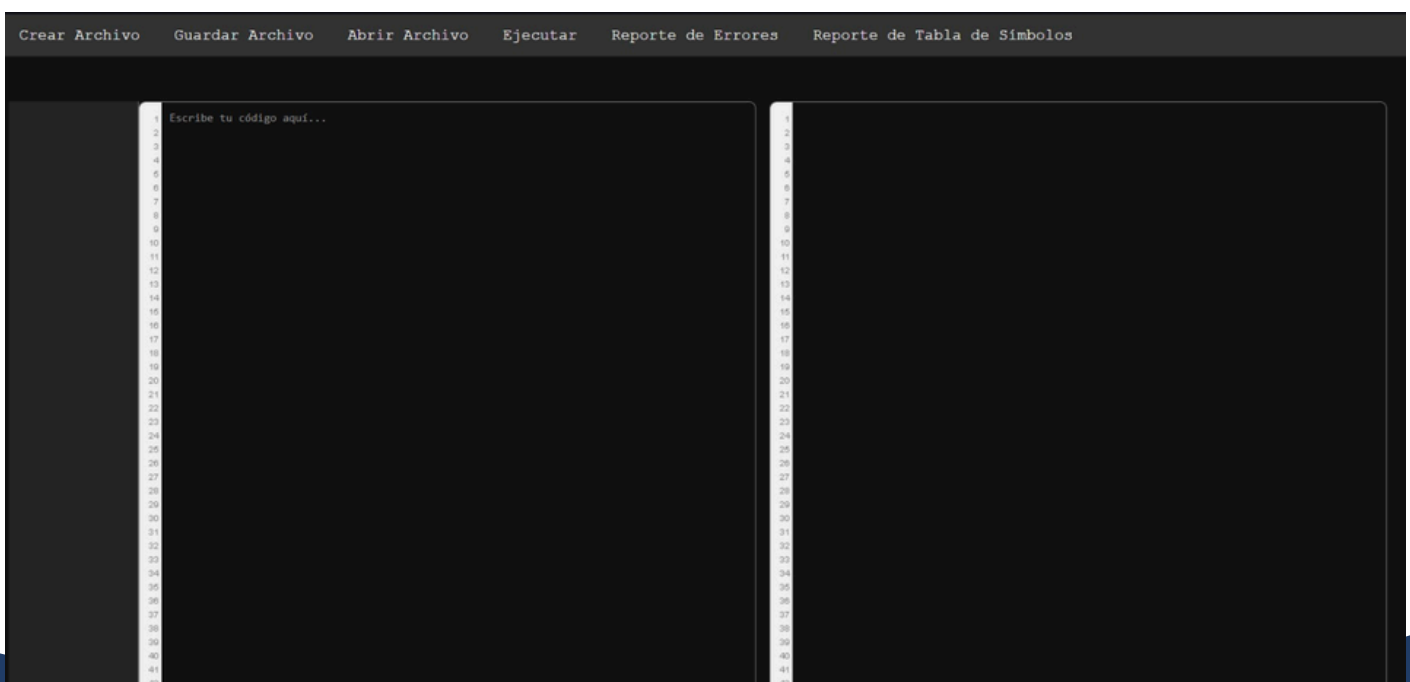
**María Patricia Serrano Ramírez
202201689
17 de septiembre del 2024**

Manual de Usuario

El manual está diseñado para que cualquier usuario pueda comprender y utilizarlo de forma intuitiva. A continuación se detallara el funcionamiento así como los requisitos de de la aplicación y así obtener su desarrollo exitoso al ejecutarla

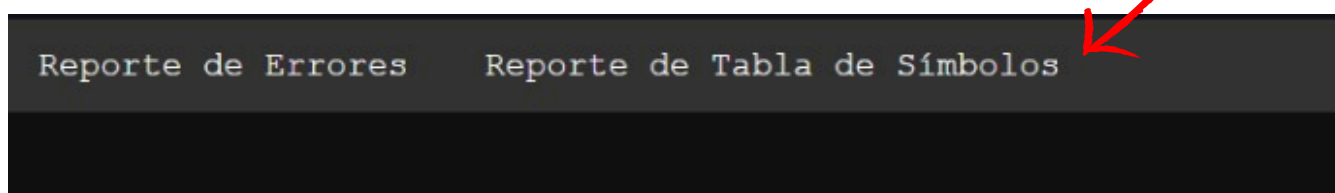
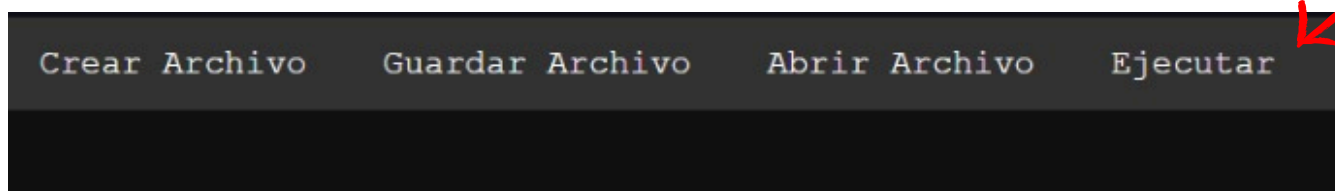
VENTANA PRINCIPAL:

Al ejecutar la aplicación primero se nos mostrara la ventana principal



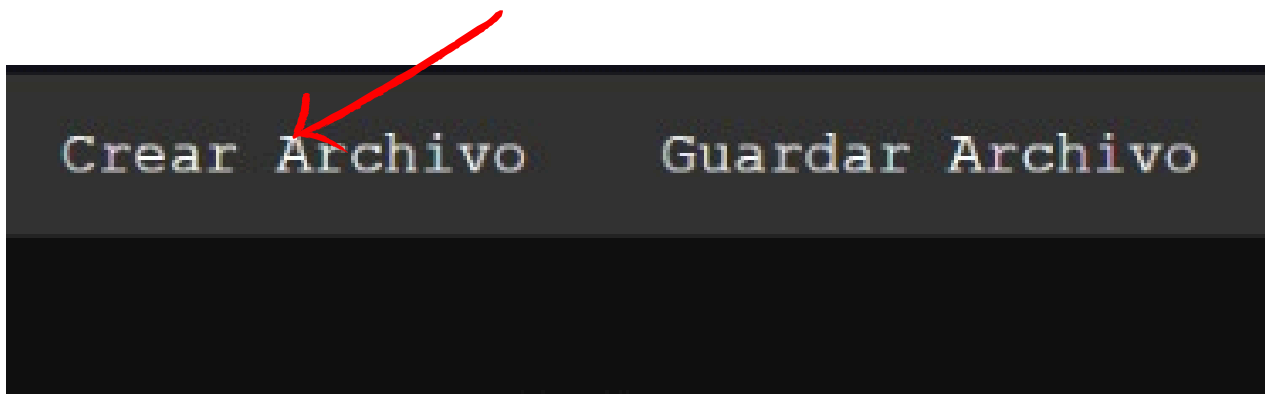
BARRA DE MENU

En la parte superior podemos observar la Barra de Menú con distintas opciones como Crear Archivo, Guardar Archivo, Abrir Archivo, Ejecutar, Reporte de errores, reporte de Tabla de símbolos..

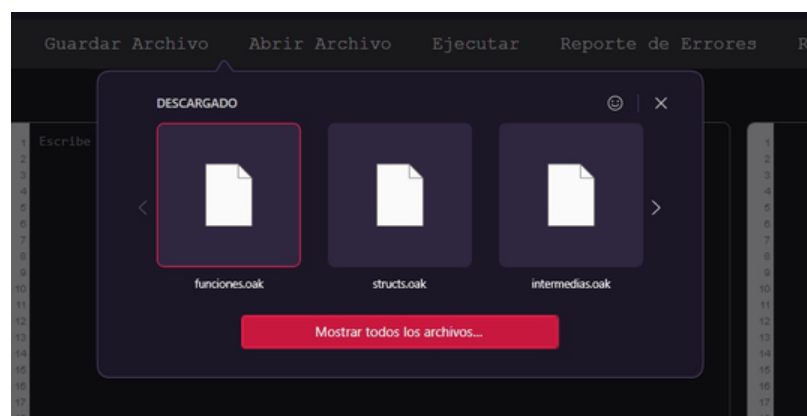
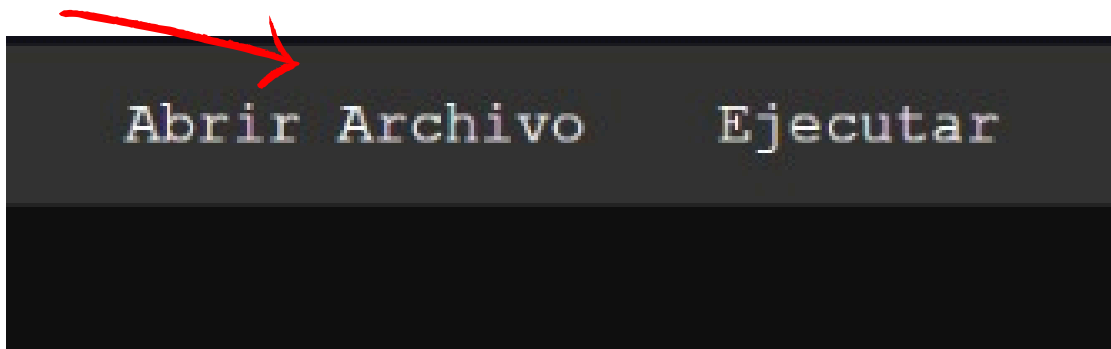


CREAR ARCHIVO

1. Nuevo Archivo: solicita nombre del archivo.

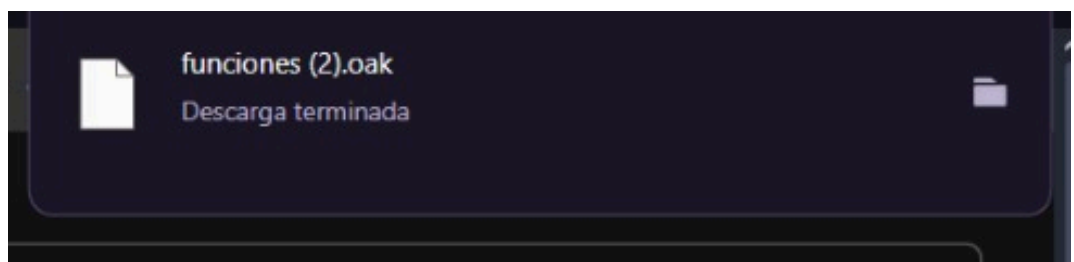
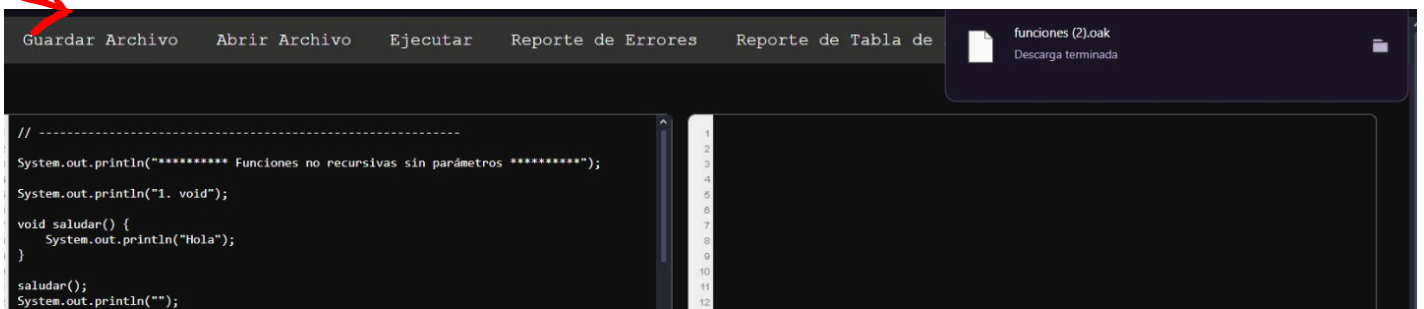


2. Abrir Archivo: seleccionamos el archivo



GUARDAR ARCHIVO

3. Guardar: Permite el mismo nombre o se le puedes cambiar.



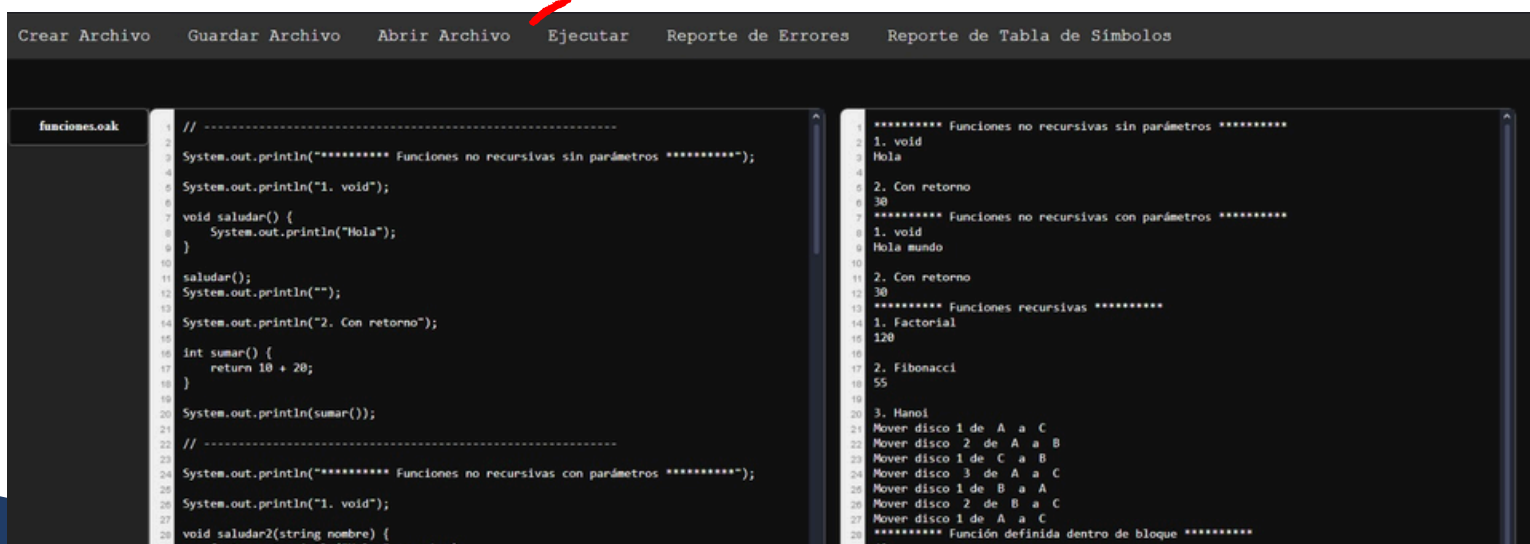
EJECUTAR

El menú Ejecutar este envía al analizador toda la cadena de texto que se encuentra en la pestaña abierta para analizarla y dependiendo de lo que envíe el archivo se pueden mostrar impresiones en consola. Es decir, pondrá en marcha el intérprete, el cual llevará a cabo un análisis estructural y semántico del código

DATOS ENVIADOS A CONSOLA



Abrir Archivo Ejecutar



The screenshot shows the IDE interface with the 'Ejecutar' menu highlighted. The console output displays the results of the code execution, including function definitions and their outputs.

```
Crear Archivo  Guardar Archivo  Abrir Archivo  Ejecutar  Reporte de Errores  Reporte de Tabla de Símbolos
```

```
funciones.oak
1 // -----
2 System.out.println("***** Funciones no recursivas sin parámetros *****");
3
4 System.out.println("1. void");
5
6 void saludar() {
7     System.out.println("Hola");
8 }
9
10 saludar();
11 System.out.println("");
12
13 System.out.println("2. Con retorno");
14
15 int sumar() {
16     return 10 + 20;
17 }
18
19 System.out.println(sumar());
20
21 // -----
22 System.out.println("***** Funciones no recursivas con parámetros *****");
23
24 System.out.println("1. void");
25
26 void saludar2(string nombre) {
27     System.out.println("Hola " + nombre);
28 }
29
30 ***** Funciones no recursivas sin parámetros *****
31 1. void
32 Hola
33
34 2. Con retorno
35 30
36 ***** Funciones no recursivas con parámetros *****
37 1. void
38 Hola mundo
39
40 2. Con retorno
41 30
42 ***** Funciones recursivas *****
43 1. Factorial
44 120
45
46 2. Fibonacci
47 55
48
49 3. Hanoi
50 Mover disco 1 de A a C
51 Mover disco 2 de A a B
52 Mover disco 1 de C a B
53 Mover disco 3 de A a C
54 Mover disco 1 de B a A
55 Mover disco 2 de B a C
56 Mover disco 1 de A a C
57 ***** Función definida dentro de bloque *****
58 40
```

REPORTES

El menú Reportes consta de tres opciones:

- Reporte Errores: Muestra un reporte de los tokens analizados.
- Tabla Símbolos: Muestra los datos relevantes como Variables, Funciones y structs.

REPORTES

1. Reporte Errores: al dar clic se abrirá automáticamente en el navegador la tabla de errores.

The screenshot shows an IDE interface. The top menu bar includes 'Crear Archivo', 'Guardar Archivo', 'Abrir Archivo', 'Ejecutar', 'Reporte de Errores', and 'Reporte de Tabla de Símbolos'. The 'Reporte de Errores' menu is highlighted. Below the menu, there are two panels: the left panel shows a code editor with Java code, and the right panel shows a 'Tabla de Símbolos' (Symbol Table) with entries like '1. parseInt', '2. parseFloat', '3. toString', '4. toLowerCase', and 'hola mundo'. Below these panels, there are two tables: 'Tabla de Símbolos' and 'Tabla de Errores'. The 'Tabla de Errores' table has 5 columns: 'No.', 'Descripción', 'Tipo', 'Línea', and 'Columna'. It contains 3 rows of error data.

No.	ID	Tipo de Símbolo	Tipo de Dato	Línea	Columna
Tabla de Errores					
No.	Descripción		Tipo	Línea	Columna
1	Variable definida con null tipos no coinciden		Semantico	117	1
2	Variable definida con null tipos no coinciden		Semantico	143	1
3	Variable definida con null tipos no coinciden		Semantico	151	1

REPORTES

2. Tabla de Símbolos: al dar clic se abrirá automáticamente en el navegador la tabla de símbolos.



Archivo	Guardar Archivo	Abrir Archivo	Ejecutar	Reporte de Errores	Reporte de Tabla de Símbolos
Tabla de Símbolos					
	ID	Tipo de Símbolo	Tipo de Dato	Línea	Columna
	numero1	Variable	int	9	1
	numero2	Variable	float	10	1
	cadena	Variable	string	11	1
	letra	Variable	char	12	1
	numero3	Variable	int	22	1
	numero4	Variable	float	23	1
	numero5	Variable	var	31	1
	numero6	Variable	var	32	1
	cadena2	Variable	var	33	1
	letra2	Variable	var	34	1
	incorrectoNulo1	Variable	int	206	1
	incorrectoNulo2	Variable	var	211	1