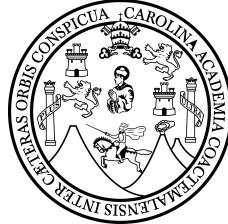


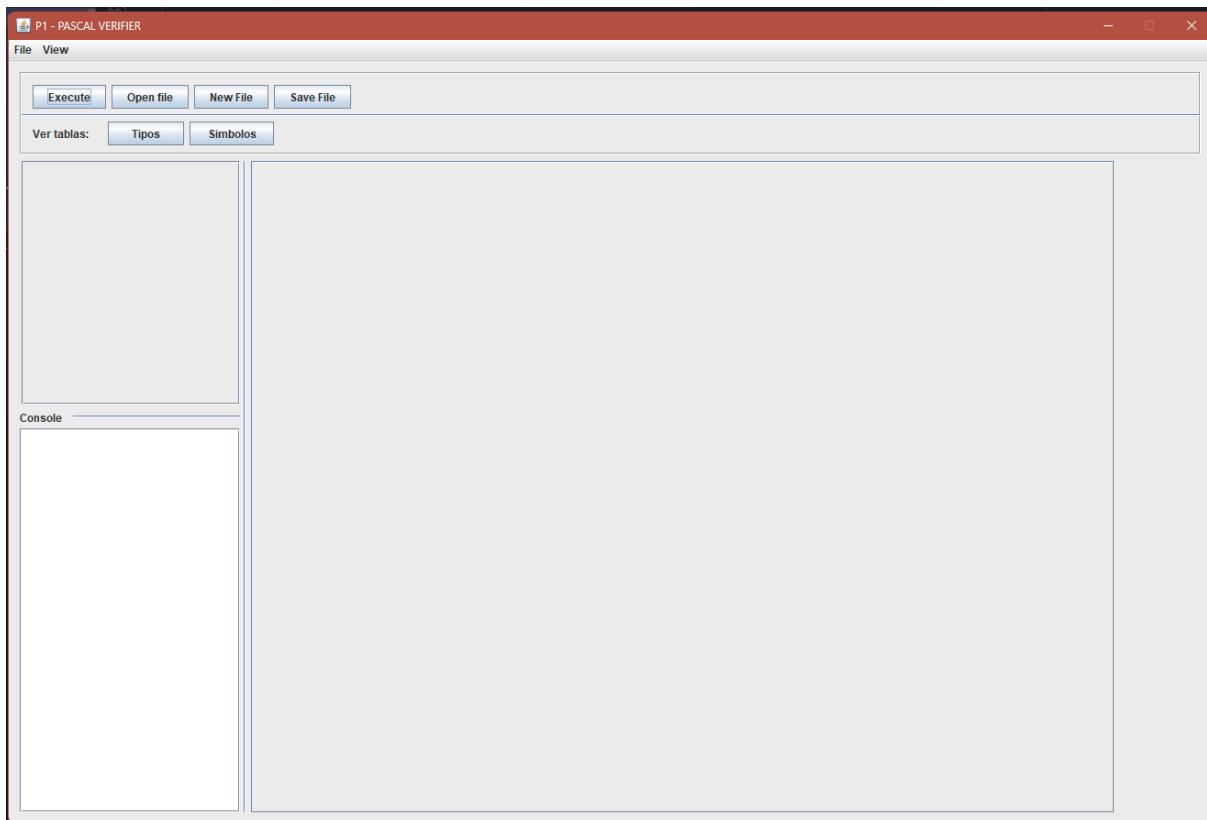
Centro Universitario de Occidente
Universidad de San Carlos de Guatemala
Ingeniería en Ciencias y Sistemas
División de Ciencias de la Ingeniería
Organización de lenguajes y compiladores 2



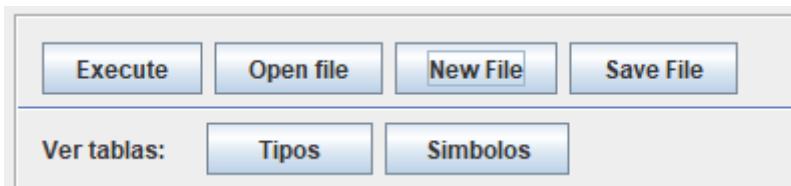
Proyecto 1
Manual de usuario

Byron Javier Vasquez Villagran
201931806

Al ejecutar el programa, se abrirá la siguiente ventana



Barra de botones superiores



- **Execute:** Este botón permite ejecutar el código que se ha escrito en el área de edición. Al hacer clic en él, el programa procesa el archivo y ejecuta las instrucciones correspondientes.
atajo: ctrl + alt + enter
- **Open File:** Abre un diálogo para seleccionar y cargar un archivo desde el sistema de archivos local al editor, permitiendo trabajar sobre el código ya existente.
atajo: ctrl + o
- **New File:** Crea un nuevo archivo en una pestaña del editor. Al seleccionarlo, el área de edición queda vacía y lista para recibir nuevas instrucciones o código.
atajo: ctrl + n
- **Save File:** Guardar el archivo actual que se está editando en una ubicación específica del sistema de archivos. Al hacer clic en él, se guarda el contenido escrito en el editor.
atajo: ctrl + s

Ver tablas: Esta sección tiene dos botones:

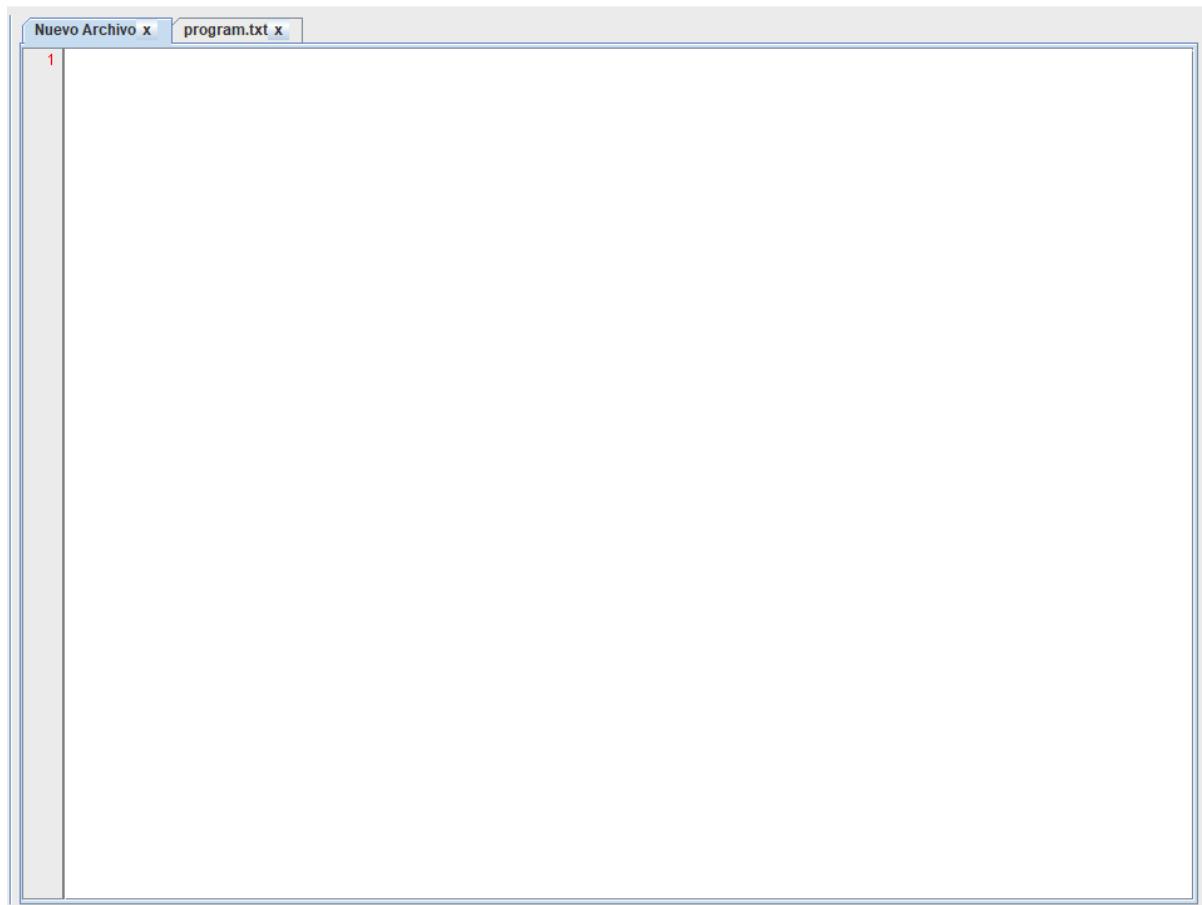
- **Tipos:** Al hacer clic en este botón, el programa muestra la tabla de tipos de datos que se han utilizado o definido en el código actual. Esta tabla permite al usuario revisar los tipos que se han declarado, como tipos primitivos o tipos de registros.

nombre	p-tipo	Arreglo	inicio	final	tamaño
days	integer	false	0	0	1
age	integer	false	0	0	1
yes	boolean	false	0	0	1
true	boolean	false	0	0	1
Books	record	false	0	0	202
vector[25]	real	true	1	25	25

- **Símbolos:** Muestra la tabla de símbolos. Esta tabla contiene información sobre los identificadores (variables, constantes, funciones, etc.) que se han declarado en el código, junto con su tipo y valor (si aplica).

nombre	valor	record	tipo	categoria	scope	Arreglo	inicio	final	tamaño	boolean	M-pos
P	18		integer	5	global	false	0	0	1	0	0
Q	90		integer	5	global	false	0	0	1	0	1
HOLA_M...	hola mun...		string	5	global	false	0	0	1	0	2
choice			boolean	0	global	false	0	0	1	1	3
asd			boolean	0	global	false	0	0	1	1	4
isready			boolean	0	global	false	0	0	1	1	5
initials			char	0	global	false	0	0	1	0	6
grade			char	0	global	false	0	0	1	0	7
name[10]	arbol		char	0	global	true	1	10	10	0	8
organizati...	cunoc		string	0	global	false	0	0	1	0	18
books1		Books	record	0	global	false	0	0	202	0	19
books2		Books	record	0	global	false	0	0	202	0	221
a			integer	0	global	false	0	0	1	0	423
b			integer	0	global	false	0	0	1	0	424
c	25		integer	0	global	false	0	0	1	0	425
d			integer	0	global	false	0	0	1	0	426
e			integer	0	global	false	0	0	1	0	427
s	C		char	0	global	false	0	0	1	0	428
f	2.5		real	0	global	false	0	0	1	0	429
toto[10]			char	0	proc1	true	1	10	10	0	441
tito			string	0	proc1	false	0	0	1	0	451
proc1			void	4	global	false	0	0	4	0	452
tete[10]			char	0	func1	true	1	10	10	0	467
tuto			string	0	func1	false	0	0	1	0	477
func1			char	3	global	false	0	0	4	0	478

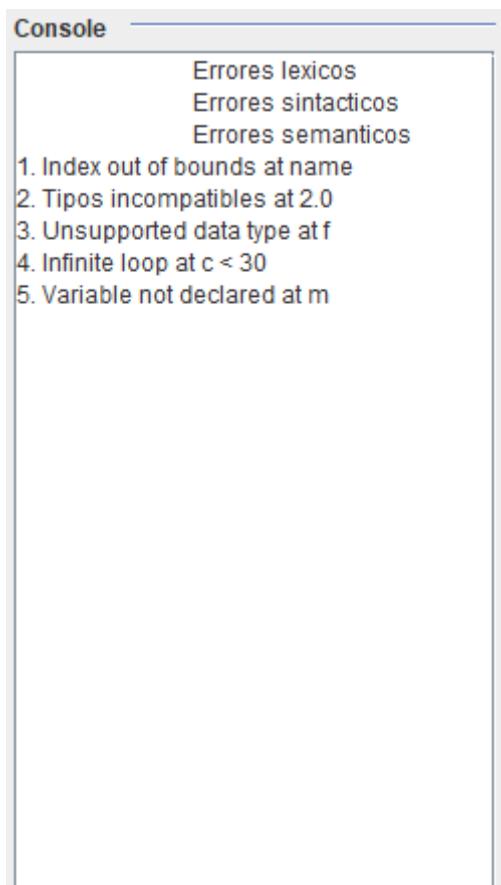
Area de edición



Esta es la zona principal donde el usuario escribe o edita el código fuente. En la imagen, se muestra una pestaña llamada "Nuevo Archivo", lo que sugiere que se pueden abrir o crear varios archivos simultáneamente, cada uno en su propia pestaña.

En la parte izquierda del área de edición se encuentran los números de línea, lo cual es útil para la navegación dentro del archivo y para la referencia al escribir código.

Area de consola



La consola es el área que se encuentra debajo de la sección de edición, y su propósito principal es mostrar la salida de los programas que se ejecutan, así como posibles mensajes de error, advertencias o información de depuración. Aquí, el usuario puede ver los resultados de la ejecución del código o los mensajes generados por el sistema.