

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS
ORGANIZACIÓN DE LENGUAJES Y COMPILADORES 1
PRIMER SEMESTRE 2024

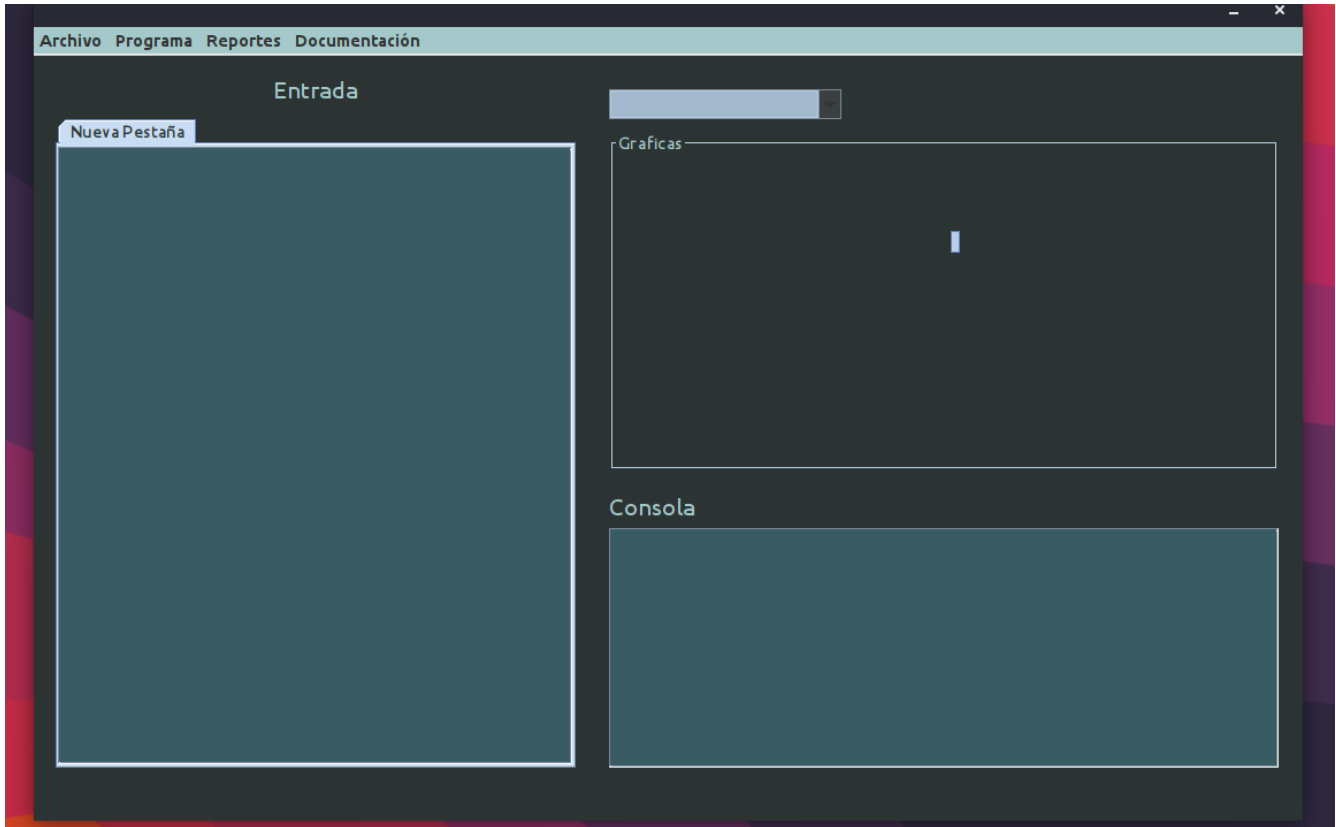
DataForge

Proyecto 1

Manual de Usuario

Samuel Isaí Muñoz Pereira - 202100119
Auxiliar: Walter Alexander Guerra Duque
Ingeniero: Mario Bautista

Interfaz Grafica (GUI)



Partes del Programa

Editor de texto: permite ingresar los comandos que se desean ejecutar, ademas que tiene opción para ir colocando múltiples pestañas sin cerrar por completo el programa para limpiar el programa

Visor de Gráficas: muestra las gráficas que se van generando al ejecutar el programa, ademas que existe un comboBox que permite seleccionar que gráfica se quiere ver según el titulo asignado a la gráfica en el editor de texto, ademas de que las gráficas son interactivas.

Consola: permite ver el historial de comando ejecutados, como los prints o las operaciones realizadas por gráficas, como el histograma que muestra el calculo realizado en una tabla.

El programa principal cuenta con con las opciones básicas para el manejo del programa, a continuación se detalla cada uno de los menús, junto con sus opciones:

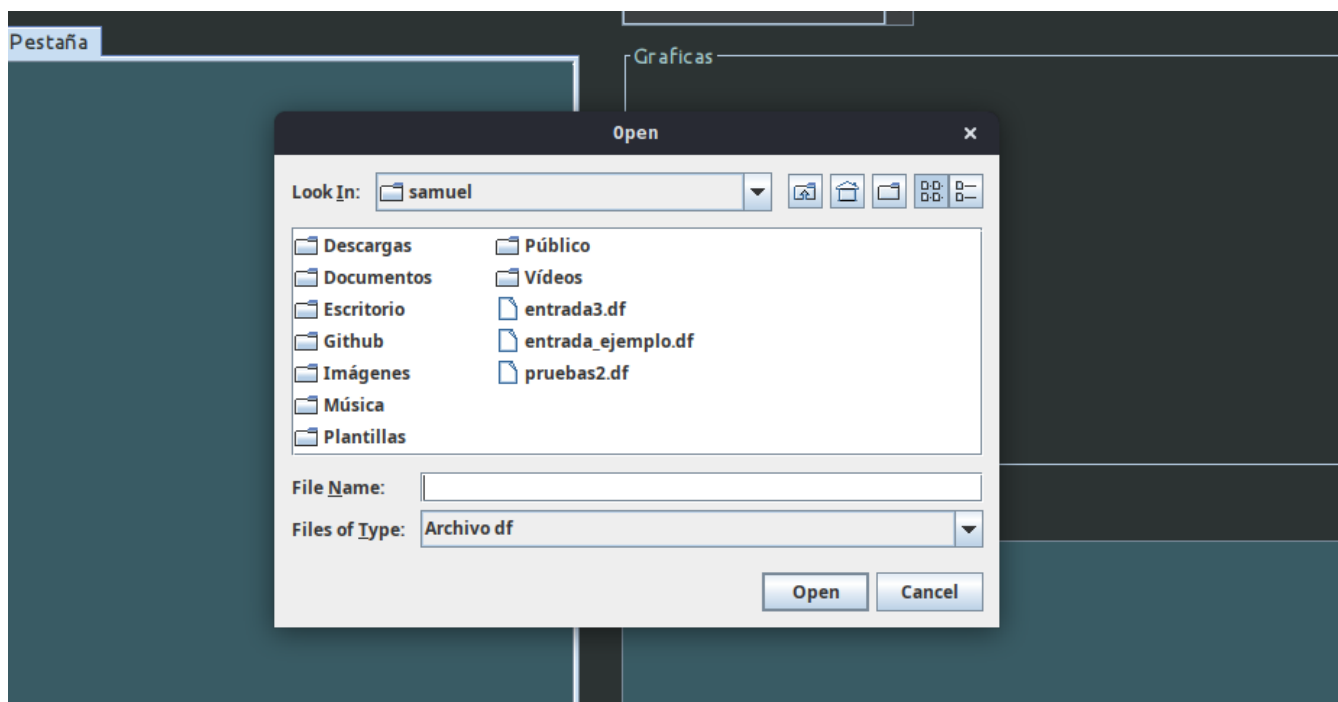
1. Archivo

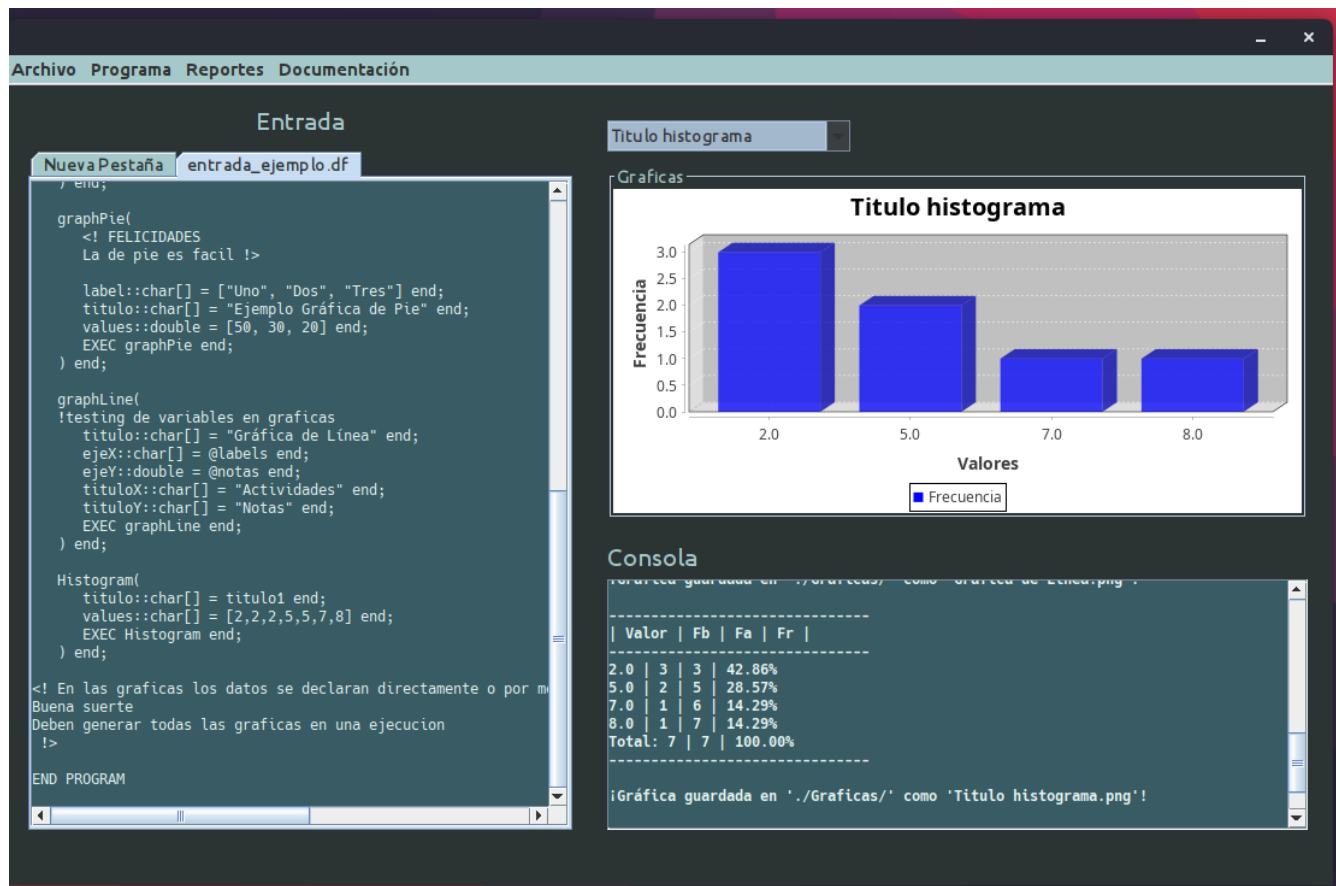
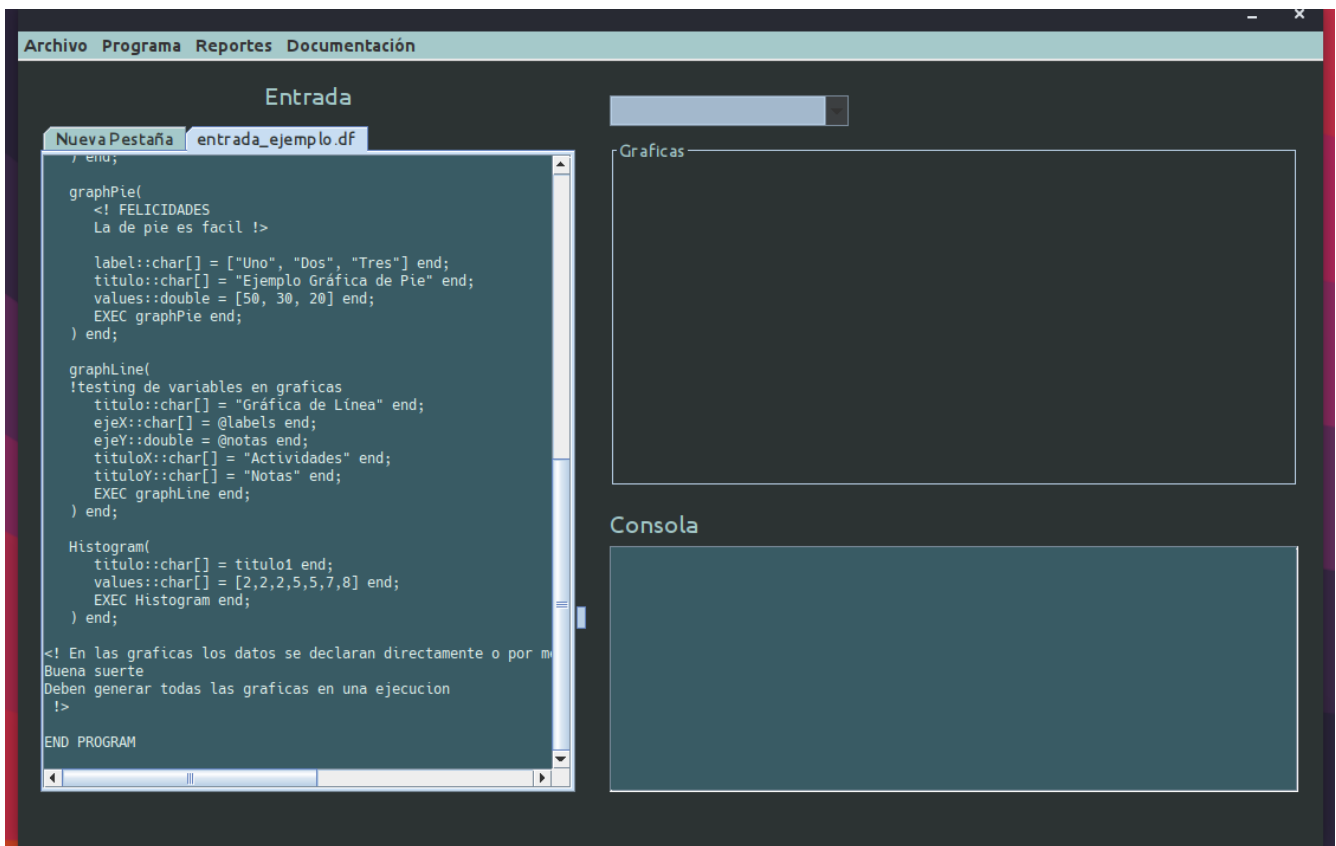
- **Nuevo Archivo:** permite crear una nueva pestaña para poderla editar o añadir nuevos comandos.
- **Abrir Archivo:** carga el contenido de un archivo .df en una nueva pestaña con su respectivo nombre.
- **Guardar:** guarda el contenido de la pestaña seleccionada en ese momento en la ruta predilecta, es opción funciona unicamente si ya existe una ruta en la que se pueda guardar.
- **Guardar Como:** permite guardar el contenido de una pestaña con un nombre y ruta especifica.
- **Eliminar Pestaña:** borra de la interfaz la pestaña seleccionada en ese momento.

2. Programa

- **Ejecutar:** Toma el contenido de la pestaña seleccionada y ejecuta el programa, devolviendo los reportes y gráficas si es que existen.
- **Limpiar Consola:** limpia todo el contenido presente en la consola de salida.
- **Borrar Documentos:** esta opción requiere de confirmación ya que borra todo el contenido generado por el programa, historial de consola, Gráficas creadas y guardadas y todos los reportes.

3. **Reportes:** puede seleccionar que reporte quiere mostrar, siendo las opciones reporte de tokens, reporte de errores y tabla de símbolos, todos se lanzan en un archivo HTML.
4. **Documentación:** de igual manera que los reportes se puede seleccionar cual de los manuales quiere ver, siendo estos manual de usuario, técnico y la gramática del programa en un archivo txt.





Reportes:

Reporte de Tokens				
#	Lexema	Token	Linea	Columna
1	PROGRAM	PR_PROGRAM	1	1
2	! Variables	COM_SIMPLE	2	3
3	var	PR_VAR	3	16
4	:	DOSPUNTOS	3	19
5	double	PR_DOUBLE	3	20
6	:	DOSPUNTOS	3	26
7	:	DOSPUNTOS	3	27
8	notaAprobar	ID	3	29
9	<	MENOR_QUE	3	41
10	-	MENOS	3	42
11	61	DOUBLE	3	44
12	end	PR_END	3	47
13	;	PTCOMA	3	50
14	var	PR_VAR	4	3
15	:	DOSPUNTOS	4	6
16	char	PR_CHAR	4	7
17	[COR_IZQ	4	11
18]	COR_DER	4	12
19	:	DOSPUNTOS	4	13
20	:	DOSPUNTOS	4	14

Tabla de Simbolos					
#	Nombre	Tipo	Valor	Linea	Columna
1	notaaprobar	Variable Double	61	3	29
2	labelaprobar	Variable String	"Nota Minima"	4	16
3	titulo1	Variable String	"Titulo histograma"	5	16
4	notas	Arreglo Double	[61, 33.75, 2.0]	8	29
5	labels	Arreglo String	["Nota Minima", "P1", "P2"]	9	17
6	gb1	Variable Double	61	24	16
7	gbt	Variable String	"Datos"	25	16