



Manual de usuario

Compilador Reeves

Instituto Tecnológico Superior de El Mante.

Profesora: M.AN.M Verónica Sobrevilla Pintor

Materia: Lenguajes y Autómatas II.

Carrera: Ingeniería en Sistemas Computacionales.



Contenido

| | |
|----------------------------------|----|
| Objetivo | 2 |
| Desarrollo del manual de usuario | 3 |
| Ejecutar programa | 3 |
| Pantalla principal | 4 |
| Compilador | 5 |
| Pantallas de errores | 7 |
| Menú de tutoriales | 8 |
| Tutorial | 9 |
| Flujo de interfaces. | 11 |



Objetivo

Este manual tiene como finalidad dar a conocer las características y las formas de funcionamiento del Compilador Reeves de tal manera que oriente a los usuarios como utilizarlo de forma correcta y sencilla.



Desarrollo del manual de usuario

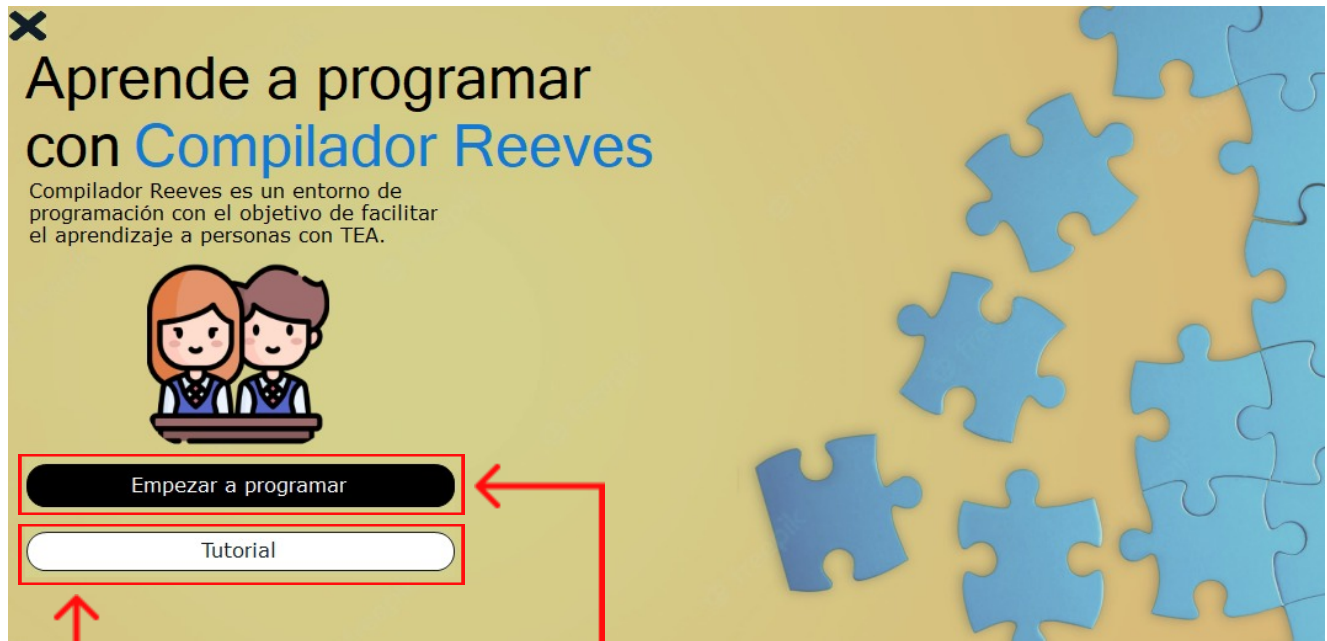
Ejecutar programa

El compilador está cargando para abrir.





Pantalla principal



Botón para dirigirse al
menú de tutoriales

Botón para dirigirse
a la ventana del
compilador

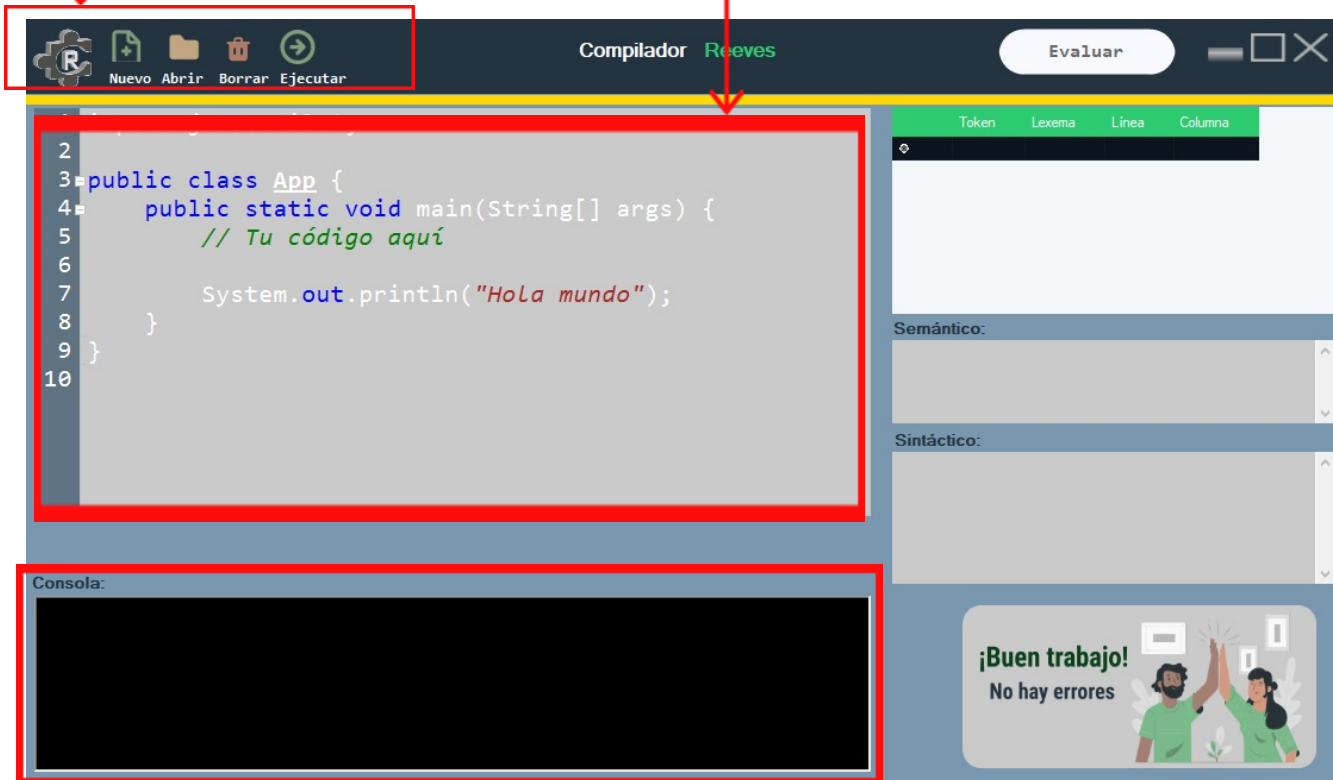


Compilador

En esta barra se tienen las opciones de:

- 1.-El logo que nos regresa a la pantalla principal.
- 2.-Opción para abrir nuevo doc.
- 3.-Opción para abrir doc.
- 4.-Opción para borrar.
- 5.-Opción para compilar.

Aquí se mostrará el código a ejecutar.



Se abre una consola del SO (CMD) y ahí se ejecuta el programa, en la consola de la imagen aparecen los resultados del programa



Evaluar

| Token | Lexema | Línea | Columna |
|------------|--------|-------|---------|
| RESERVADA | import | 1 | 1 |
| ID | java | 1 | 8 |
| DELIMITER | . | 1 | 12 |
| ID | util | 1 | 13 |
| DELIMITER | . | 1 | 17 |
| ARITHMETIC | * | 1 | 18 |
| SEMICOLON | ; | 1 | 19 |

Semántico:
No se encontraron errores
Análisis correcto

Sintáctico:
No se encontraron errores
Análisis correcto

====ÁRBOL====
Nodo[0]: IMPORT

¡Buen trabajo!
No hay errores

Botón de evaluar código

Muestra la tabla de símbolos, su token, lexema y ubicación

Ventana que nos muestra los errores semánticos.

Ventana que nos muestra los errores sintácticos.

Imagen que se mostrará si todo en el código está correcto.

!oh no;
Tienes algunos errores

Esta es la imagen que se mostrará si hay algún error.



Pantallas de errores

Aparecerán para indicar si tenemos errores sintácticos o semánticos en el código.

Error Sintáctico



Este tipo de errores siempre son detectados por el compilador, antes de ejecutar el programa.

A los errores tipográficos, como por ejemplo la falta de puntos y comas, nombres de variables incorrectas, falta de paréntesis, palabras claves mal escritas, etc. Los llamados errores SINTÁCTICOS.

Ejemplos:

Falta de punto y coma.

```
import java.util.*;
```

```
public class Main{  
    public static void main(String[] args){  
        a = 10  
    }  
}
```

Falta de paréntesis

```
import java.util.*;
```

```
public class Main{  
    public static void main(String[] args){  
        int a;  
    }
```



Entendido

Error Semántico



Un error semántico se produce cuando la sintaxis del código es correcta, pero la semántica o significado no es el que se pretendía.

La construcción obedece las reglas del lenguaje, y por ello el compilador o intérprete no detectan los errores semánticos.

Ejemplos:

Inicializa variables antes de declararla.

```
import java.util.*;
```

```
public class Main{  
    public static void main(String[] args){  
        a = 10;  
    }  
}
```

Variables con el mismo nombre

```
import java.util.*;
```

```
public class Main{  
    public static void main(String[] args){  
        int a;  
        int a;  
    }  
}
```



Entendido



Menú de tutoriales


Cada opción nos mostrará otra ventana con el tutorial correspondiente.





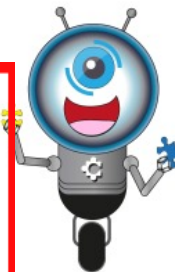
Tutorial

Explicación del tutorial.



La cadena señalada en amarillo es un método necesario para imprimir mensajes.
En color Azul está y entre comillas está el mensaje que queremos imprimir, por último están el punto y coma, estos definen el final de un metodo o instrucción.
!Lo has hecho bien! Más adelante veremos que es un metodo entre otros conceptos, no te preocupes

```
public class HolaMundo {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hola Mundo");  
    }  
  
}
```



← Atras

¡Quiero intentarlo!

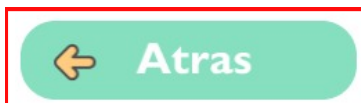
Siguiente →

Ejemplo

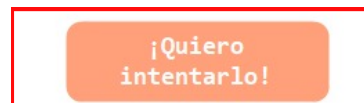


La cadena señalada en amarillo es un método necesario para imprimir mensajes.
En color Azul está y entre comillas está el mensaje que queremos imprimir, por último están el punto y coma, estos definen el final de un metodo o instrucción.
!Lo has hecho bien! Más adelante veremos que es un metodo entre otros conceptos, no te preocupes

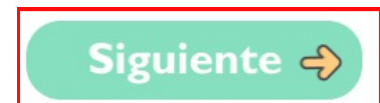
```
public class HolaMundo {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hola Mundo");  
    }  
  
}
```



Botón para regresar al menú de tutoriales



Botón que nos enviara a la pantalla del compilador.



Botón para avanzar en el tutorial.



Flujo de interfaces

