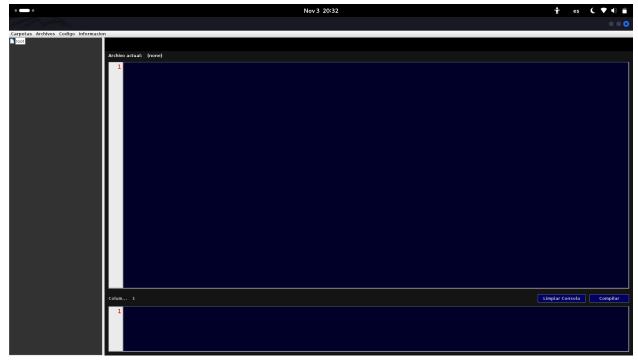
GULTI GMPILER

....

U S E R M A N U A L

INTERFAZ DE USUARIO



La interfaz de usuario permite al programador escribir sus programas en un lenguaje que incluye pascal, java y c.

SECCIÓN DE HERRAMIENTAS



Contiene diferentes opciones para editar archivos/carpetas

- Carpetas: permite manejar todo lo relacionado con las carpetas como abrir el árbol de carpetas o cerrar todo lo abierto.
- **Archivos:** permite gestionar todo lo relacionado con los archivos individuales, como guardarlo, guardar como, crear uno nuevo, cerrarlo, entre otros.
- Código: permite ver el código generado.
- Ayuda: refiere a los manuales de ayuda.

SECCIÓN DE ARCHIVOS ABIERTOS

Es una sección donde se mostrarán todos los archivos abiertos actuales.

```
ComplexLinkedList.mlg issues2_conditions.mlg

Archivo actual: issues2_conditions.mlg
```

EDITOR

En este apartado se puede editar el código.

```
Archivo actual: ComplexLinkedList.mlg
     %%PASCAL
   2 %%JAVA
   3 public class DoublyLinkedList {
       private Node head;
   5
       private Node tail;
   6
  7
       public void addToEnd(int data) {
          Node newNode = new Node(data);
  8
  9
          if (head == null) {
 10
             head = newNode;
 11
             tail = newNode;
 12
          } else {
 13
             tail.setNext(newNode);
```

CONSOLA

Aqui se mostrarán mensajes relacionados con el análisis relacionados.

Botones:

- Analizar: analiza el archivo abierto actual en la consola, si no hay errores genera automáticamente una gráfica de la tabla de símbolos, la tabla de tipos y el árbol de activaciones
- Limpiar consola: limpia la consola.

CÓDIGO COMPILADO

Cuando el codigo ingresado sea válido léxicamente, sintácticamente y semánticamente, el código se compilará y se abrirá una terminal.

