

## Manual de Usuario

---

### Bienvenido al manual del usuario

En este documento usted aprenderá a usar la aplicación que recibió: IDE para programar en uweb language

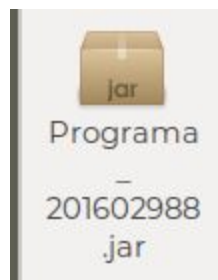
# INSTALACION

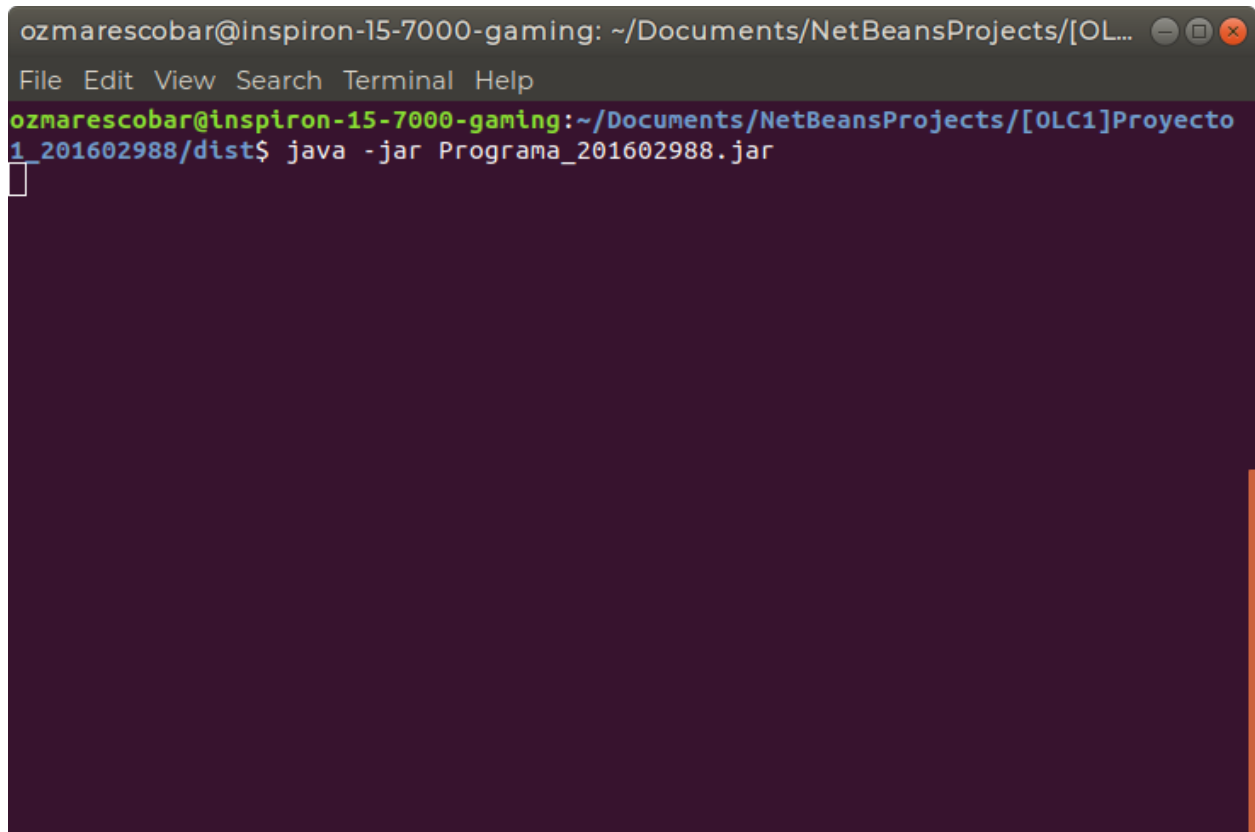
Para empezar descargue OpenJDK JRE 11 u Oracle Java SE 11, es la plataforma en la cual fue desarrollada esta aplicación.

En este caso de uso, se estará usando **Ubuntu 18**

Ahora dirijase al directorio en donde tiene la aplicación y ejecute el único archivo con extensión .jar con el siguiente comando desde consola:

**java -jar nombreDelArchivo.jar**

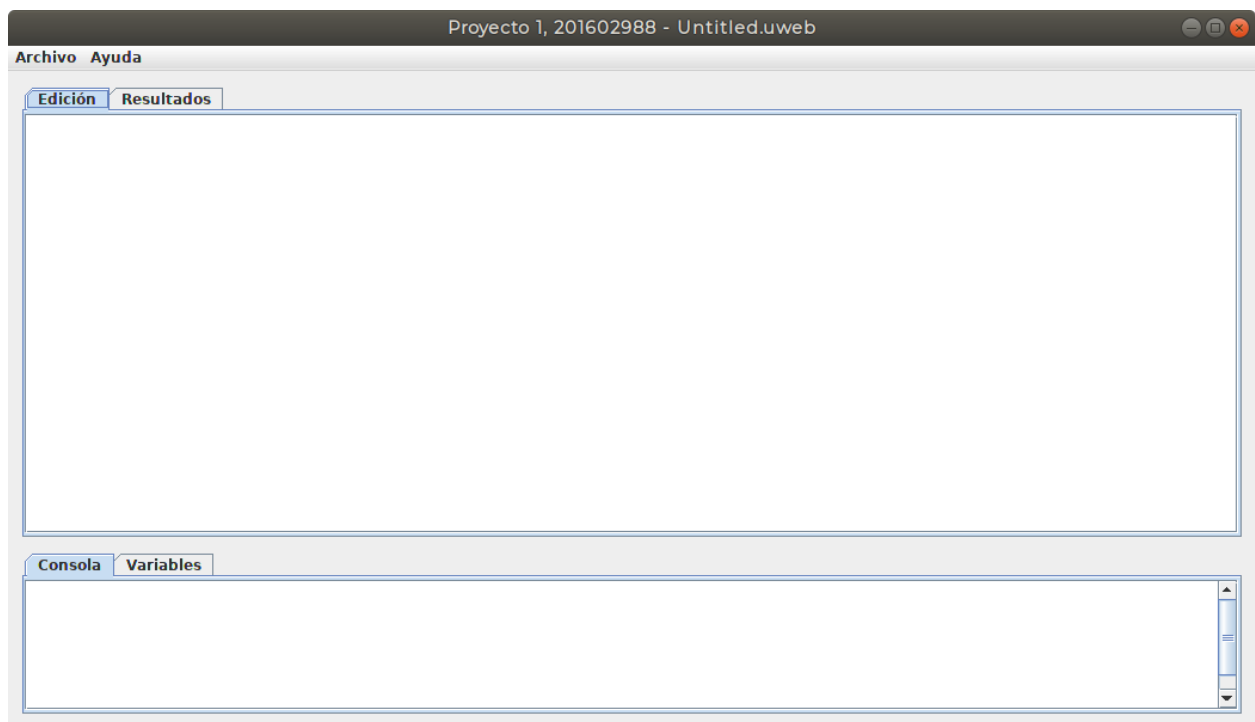




A terminal window with a dark background. The title bar shows the user 'ozmarescobar@inspiron-15-7000-gaming' and the current directory '~/Documents/NetBeansProjects/[OL...'. The menu bar includes 'File', 'Edit', 'View', 'Search', 'Terminal', and 'Help'. The command prompt shows the user has navigated to the directory '~/Documents/NetBeansProjects/[0LC1]Proyecto 1\_201602988/dist' and has executed the command 'java -jar Programa\_201602988.jar'. A cursor is visible on the line following the command.

```
ozmarescobar@inspiron-15-7000-gaming: ~/Documents/NetBeansProjects/[OL...
File Edit View Search Terminal Help
ozmarescobar@inspiron-15-7000-gaming:~/Documents/NetBeansProjects/[0LC1]Proyecto
1_201602988/dist$ java -jar Programa_201602988.jar
```

Y aparecerá la siguiente ventana:



# Menu Archivo

Contiene las siguientes funcionalidades de edición:

1. Nuevo
2. Abrir
3. Guardar
4. Guardar como...
5. Compilar
6. Limpiar Consola (Salida)
7. Limpiar Variables (Salida)

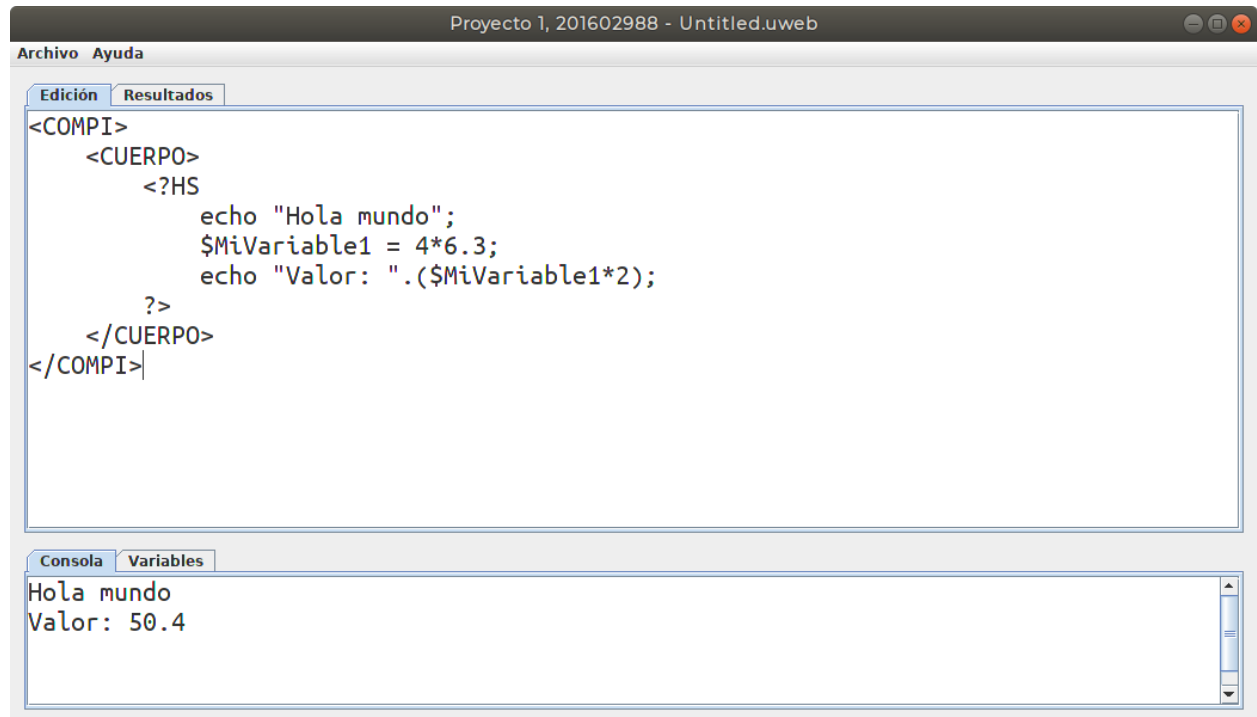
# Menu Ayuda

Contiene las siguientes opciones;

1. Manual de Usuario
  - a. Despliega este manual
2. Manual Técnico
3. Acerca de...

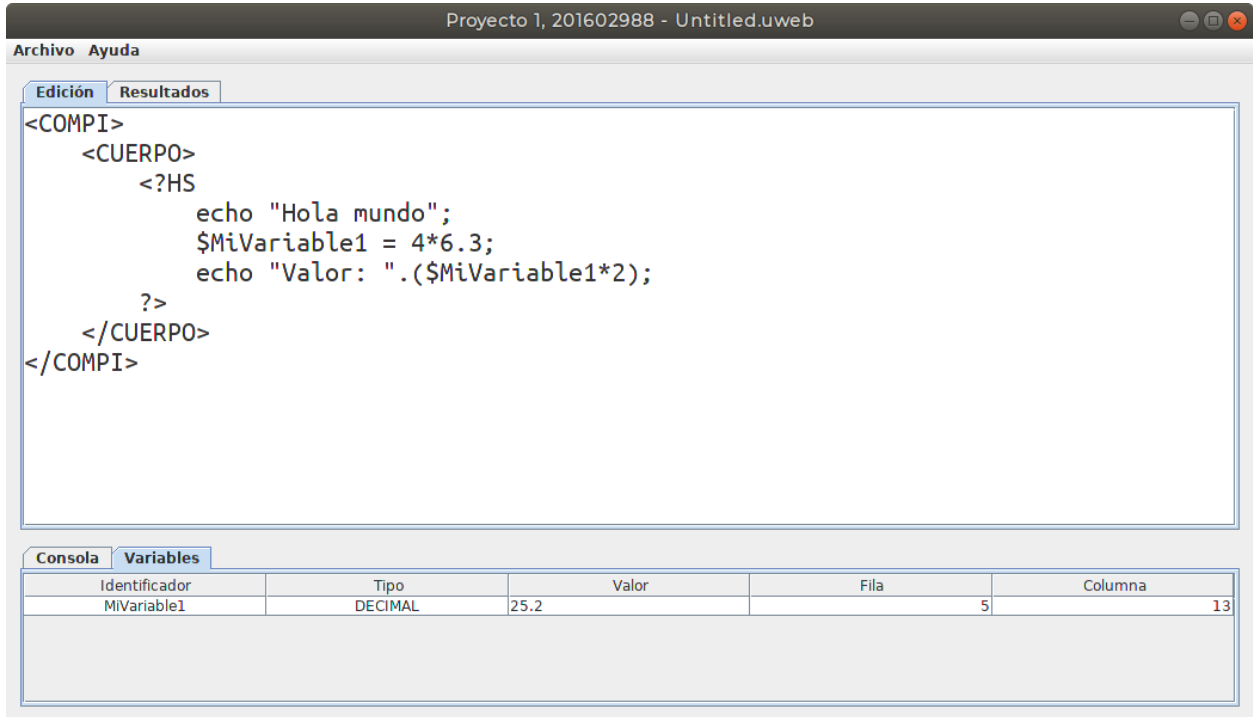
# Area de Edición

En este apartado, usted podrá escribir código y ejecutarlo, con ayuda de la gramática proporcionada en este paquete, el area de consola en la parte inferior, usted podrá visualizar todas las salidas que usted genere y los errores semánticos que puedan generarse.



# Area de Variables

En esta parte, podrá ver todas aquellas variables que usted declaró y sus valores finales



The screenshot shows a web development tool interface with a title bar "Proyecto 1, 201602988 - Untitled.uweb". Below the title bar is a menu bar with "Archivo" and "Ayuda". The main area is divided into two tabs: "Edición" and "Resultados". The "Edición" tab is active, showing the following code:

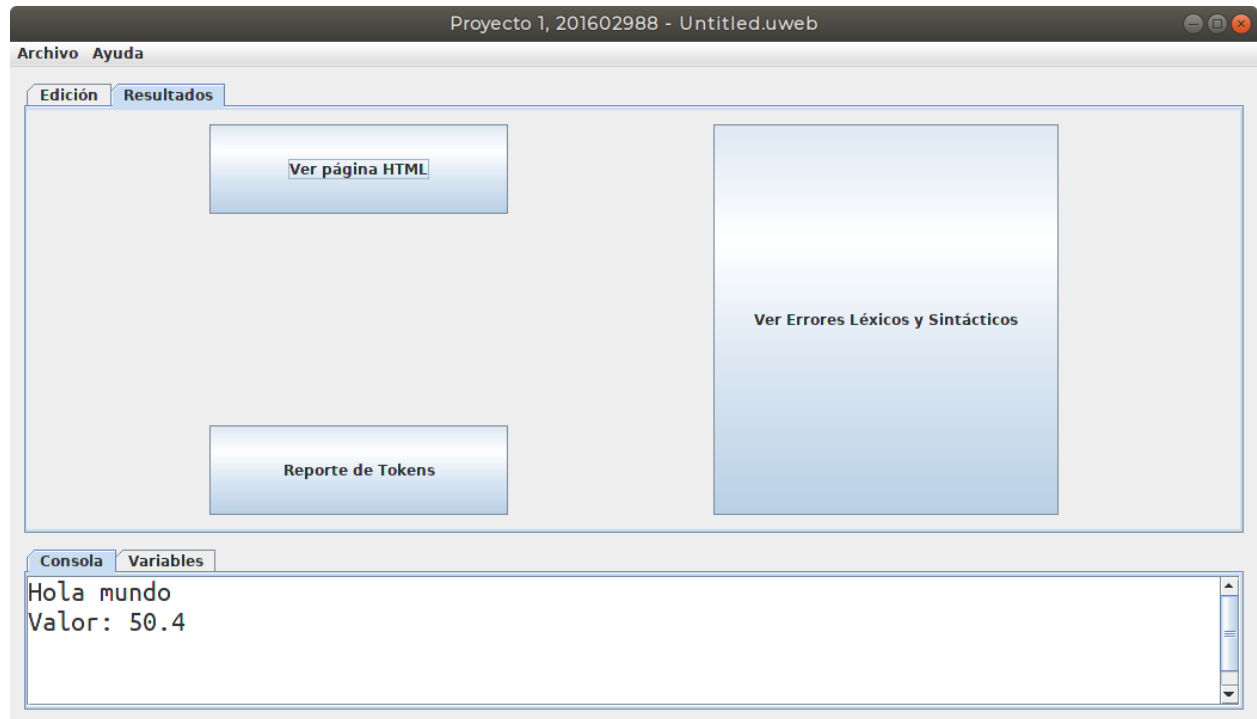
```
<COMPI>
  <CUERPO>
    <?HS
      echo "Hola mundo";
      $MiVariable1 = 4*6.3;
      echo "Valor: ".$MiVariable1*2);
    ?>
  </CUERPO>
</COMPI>
```

Below the code editor is a "Consola" tab, which is also active. It displays a table with the following data:

Identificador	Tipo	Valor	Fila	Columna
MiVariable1	DECIMAL	25.2	5	13

# Area de Resultados

En esta parte, después de haber ejecutado al menos un análisis, usted podrá visualizar todas las salidas que ofrece este programa, tanto de la página HTML que usted genere, y del análisis del traductor.



# Reporte de Tokens

Si da click en este botón, se abrirá el navegador, mostrando el resultado del análisis léxico

## Análisis Léxico

Tipo	Lexema	Fila	Columna
MENORQUE	<	1	0
RCOMPI	COMPI	1	1
MAYORQUE	>	1	6
MENORQUE	<	2	4
RCUERPO	CUERPO	2	5
MAYORQUE	>	2	11
MENORQUE	<	3	8
RHS	?HS	3	9
ECHO	echo	4	12
CADENA	Hola mundo	4	17
PYCOMA	:	4	29
DOLAR	\$	5	12
IDENTIFICADOR	MiVariable1	5	13
SIGNOIGUAL	=	5	25
ENTERO	4	5	27
SIGNOPOR	*	5	28
DECIMAL	6.3	5	29
PYCOMA	:	5	32
ECHO	echo	6	12
CADENA	Valor:	6	17
PUNTO	.	6	26
PARENTA	(	6	27
DOLAR	\$	6	28
IDENTIFICADOR	MiVariable1	6	29
SIGNOPOR	*	6	40
ENTERO	2	6	41
PARENTC	)	6	42
PYCOMA	:	6	43
ENDHS	?>	7	8
MENORQUE	<	8	4
SIGNODIVIDIDO	/	8	5
RCUERPO	CUERPO	8	6
MAYORQUE	>	8	12
MENORQUE	<	9	0

# Errores Léxicos y Sintácticos

Si da click en este botón, se abrirá el navegador, mostrando el resultado del análisis léxico y sintáctico, dándole a conocer si hubo errores durante la traducción

## Errores Léxicos

No hay errores

## Errores Sintácticos

No hay errores



# Resultados HTML

Si da click en este botón, se abrirá el navegador, mostrando el resultado de la ejecución del código que usted escribió

