

UNIVERSIDAD SAN CARLOS DE GUATEMALA  
CENTRO UNIVERSITARIO DE OCCIDENTE  
DIVISIÓN DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA  
ORGANIZACIÓN DE LENGUAJES Y COMPILADORES 2  
ING. JOSÉ GRANADOS  
AUX. CESAR TZOC



PROYECTO 2  
MANUAL TECNICO  
20173034-7 HECTOR ADOLFO SON CHICHÉ

QUETZALTENANGO, 2023.

## INTRODUCCIÓN

El sistema consta de una arquitectura de cliente servidor, por lo que consta de dos partes:

un módulo servidor, es el back End que sera encargado de la lógica de proyecto y generar código de tres direcciones.

El módulo consumidor/cliente, sera el frontEnd y sera encargado de las vistas y la interacción con el usuario.

## SERVIDOR

### HERRAMIENTAS UTILIZADOS

- NetBeans
- java 11
- jflex
- cup
- loombok

Versión del proyecto: 1.0-SNAPSHOT

este servidor sera el encargado de guardar los proyectos creados y su contenido.

También sera el encargado de generar el código de tres direcciones de cada proyecto, es cual el cliente podra hacer peticiones desde el frontend para que se le devuelva los resultados.

## CLIENTE

### HERRAMIENTAS UTILIZADOS

- Visual Studio code
- Node v16.20.1
- Angular
- npm 8.19.4
- json

Versión del proyecto: 1.0

este cliente sera el encargado de mostrar un editor de código y un manejo de proyectos, con la funcionalidad de poder agregar archivos que utilizaran el lenguaje java. También sera la encargada de construir los analizar el codigo y construir los cuartetos para enviárselo al servidor para que genere el código tres direcciones.

Link proyectos:

[https://github.com/adolfosonchiche/FE\\_PF\\_COMPI2.git](https://github.com/adolfosonchiche/FE_PF_COMPI2.git)

[https://github.com/adolfosonchiche/BE\\_PF\\_COMPI2.git](https://github.com/adolfosonchiche/BE_PF_COMPI2.git)