

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE OCCIDENTE
DIVISION DE CINECIAS DE LA INGENIERIA
INGENIERIA EN CIENCIAS Y SITEMAS
LENGUAJE FORMAL Y DE PROGRAMACION

“MANUAL DE USUARIO DE IDE”
VERSION 1.5
201730347 HECTOR ADOLFO SON CHICHÉ

Quetzaltenango, noviembre 2020.

- INTRODUCCION:

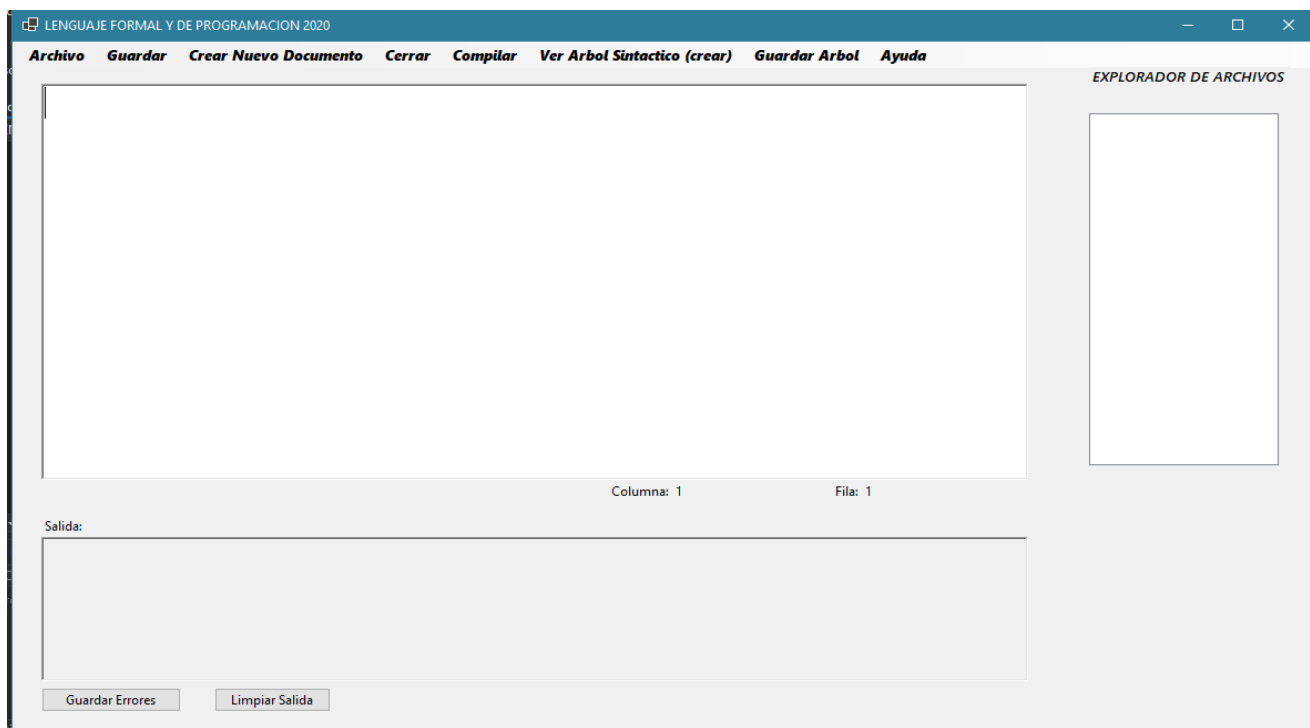
Este IDE fue desarrollado para el ingreso de código, el cual revisa carácter por carácter, verificando posibles errores en el mismo código.

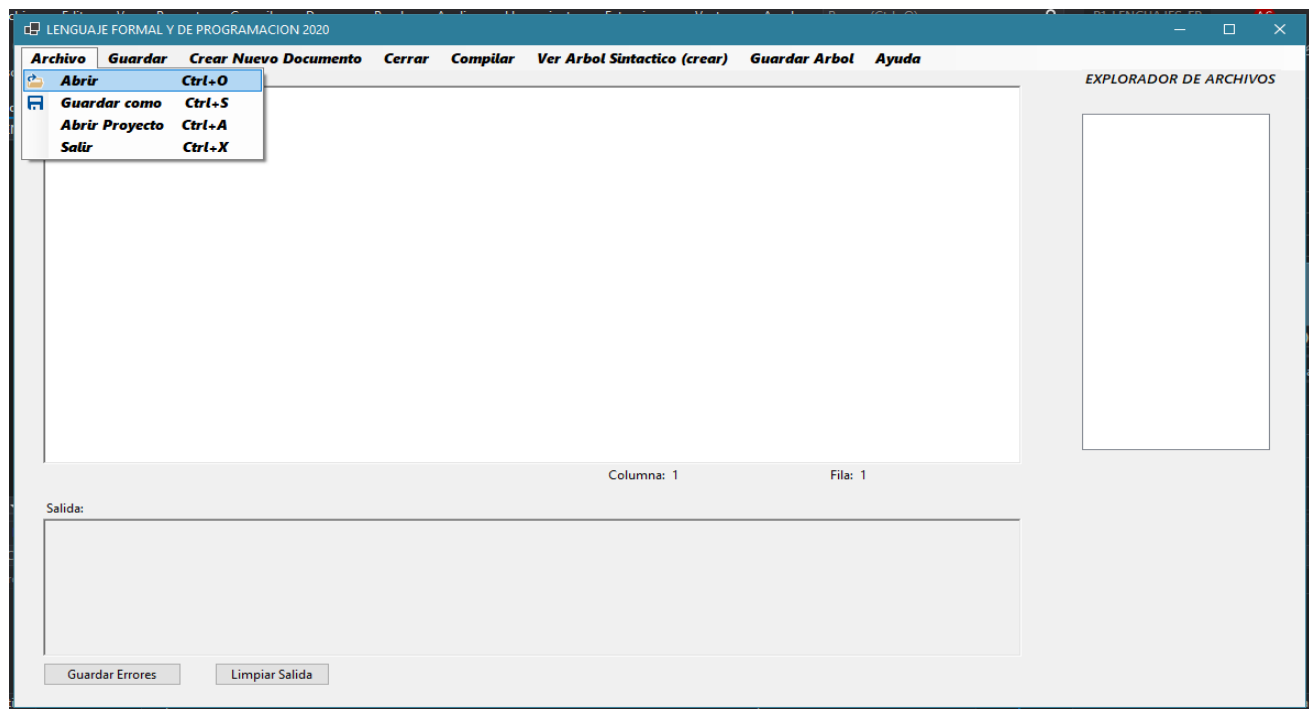
- INICIO:

Al iniciar el programa se encontrará con una ventana donde podrá trabajar, el cual consta de tres partes:

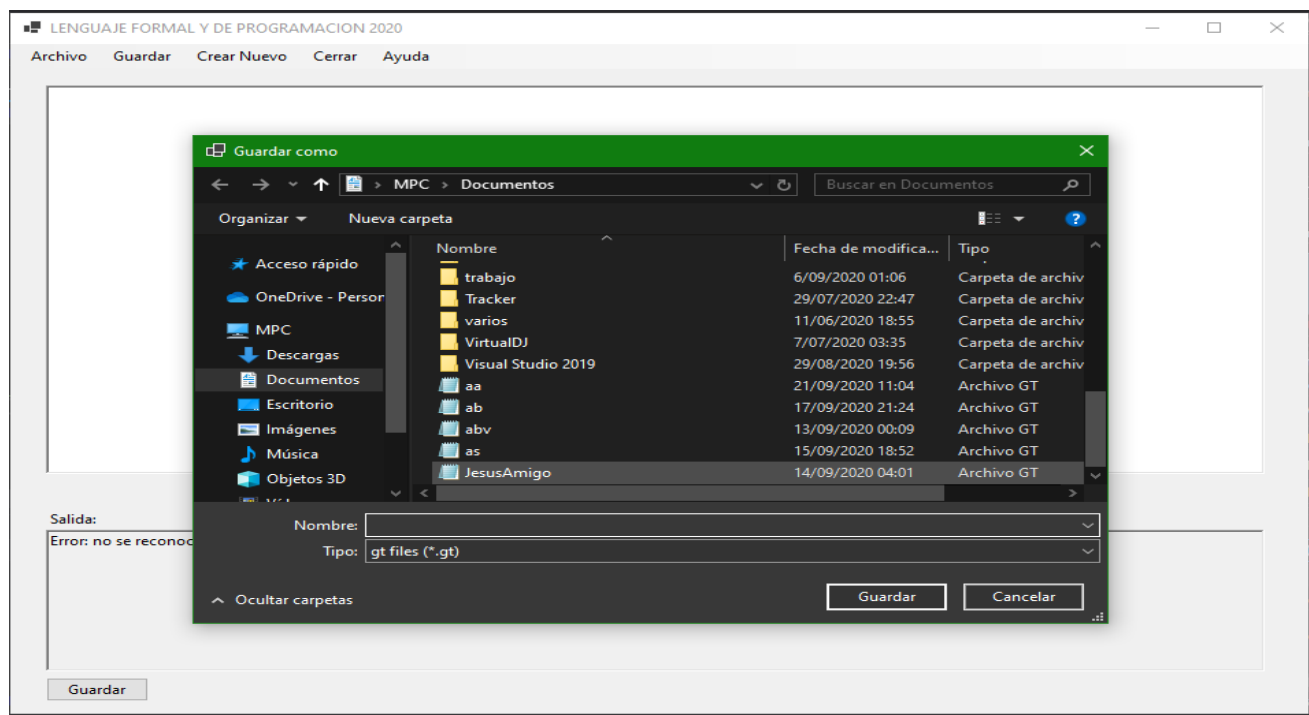
1-. MENUS

En la parte superior se encuentra una barra de menú, el cual el primero de ellos podrá desplegarlo, y obtener otras opciones, con estas opciones podrá guardar un documento donde tiene su código, abrir uno que ya había creado o cerrar el archivo con el que está trabajando.

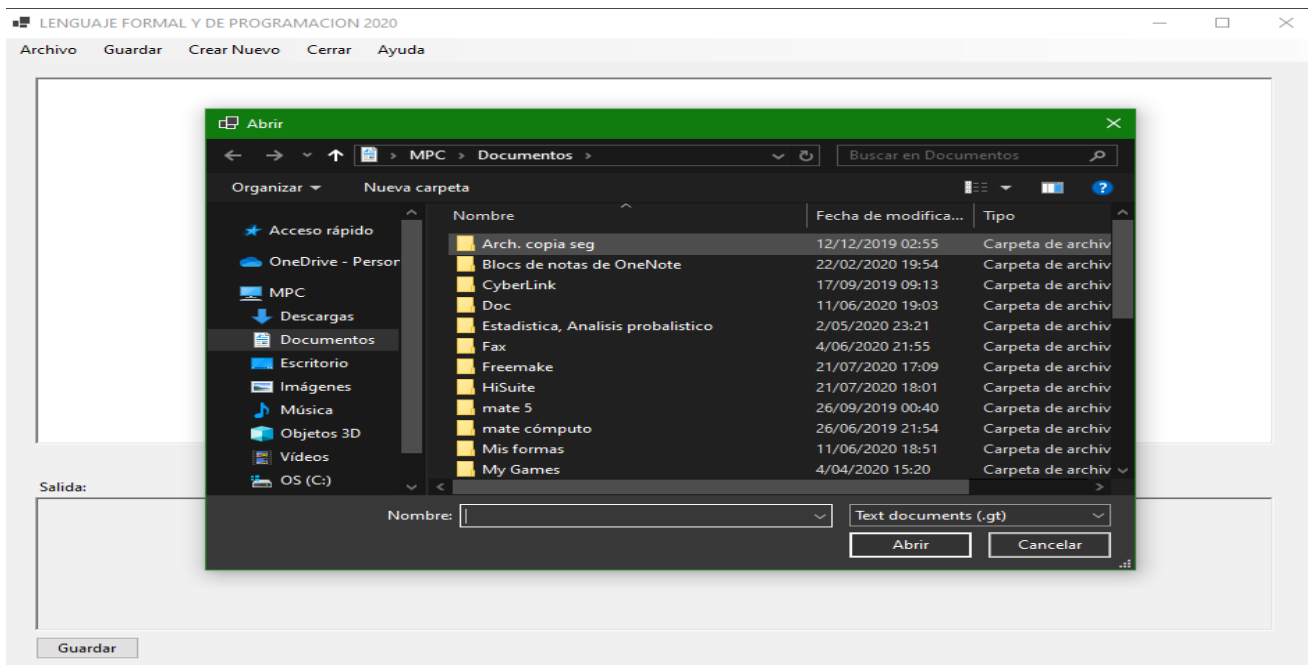




Si va a guardar un documento, se abrirá una ventana donde debe darle un nombre al archivo si es que no existe uno, tiene que ser con extensión .gt, el cual si no lo ingresa se generara automáticamente.

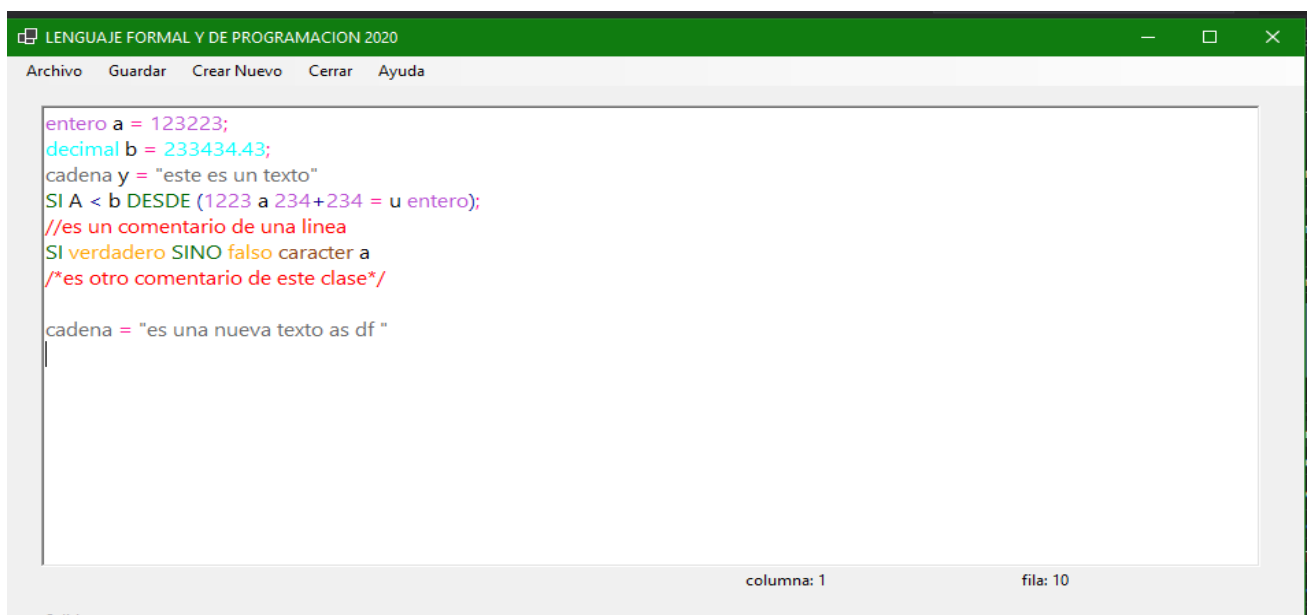


Para abrir un archivo ya creado, le aparecerá una ventana donde solo le mostrará los archivos con extensión .gt, debe seleccionar uno y dar clic en abrir.



2-. CUADRO DE TEXTO PARA EL CODIGO

Esta parte es un cuadro donde usted podrá escribir el código de sus aplicaciones, el texto es pintado si están bien escritos, o si es una palabra reservada, se muestra la posición del cursor, fila y columna.



3-. CUADRO DE SALIDA (ERRORES)

En esta parte se muestran todos los errores que se generan al escribir el código de una aplicación, los cuales son revisados un carácter a la vez. También cuenta con un botón, que sirva para guardar los errores generados en el mismo código, el cual se guardara con una extensión gtE.



VERSION 1.5

- COMPILAR

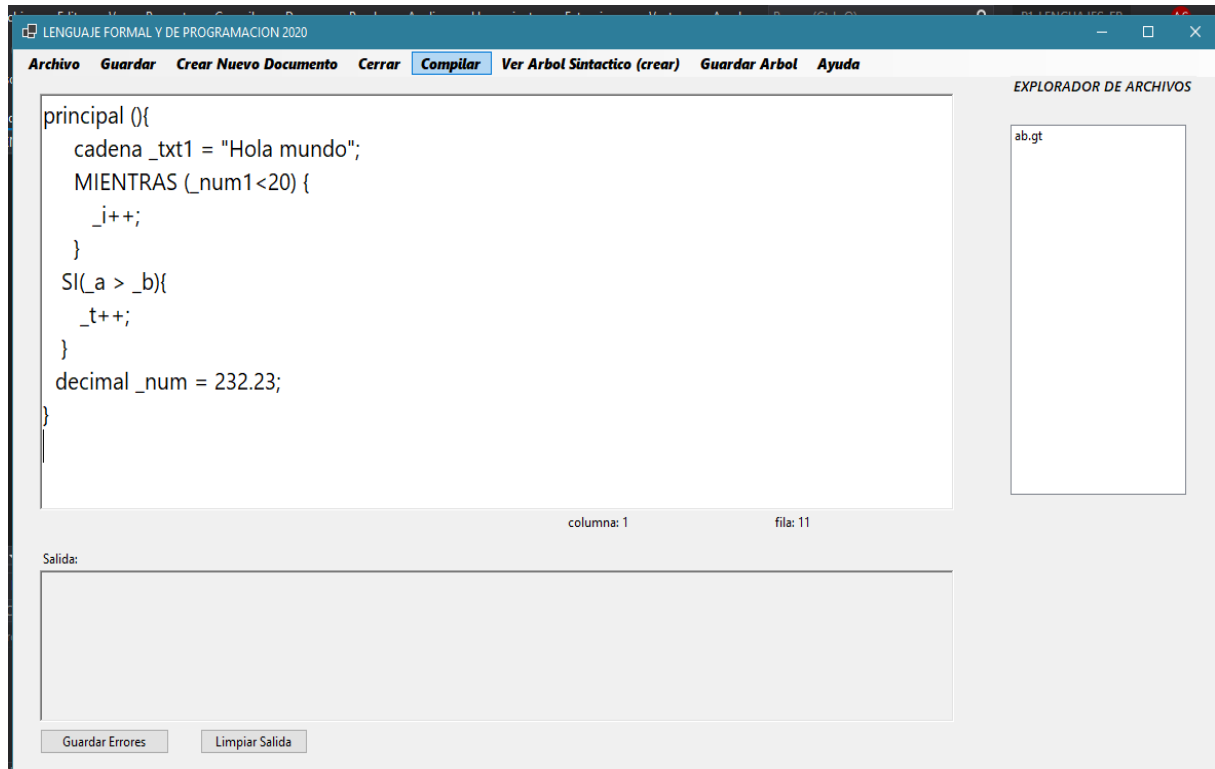
En esta versión se agregó un botón para que pueda escribir primero el código y después compilar el proyecto, para que sea más fácil y practico escribir código, El botón se encuentra en la parte superior, en el menú, primero debe de escribir el código para que puede se analizado y buscar los posibles errores.

Para que el código no tenga errores debe de estar escrito de una estructura ya establecida:

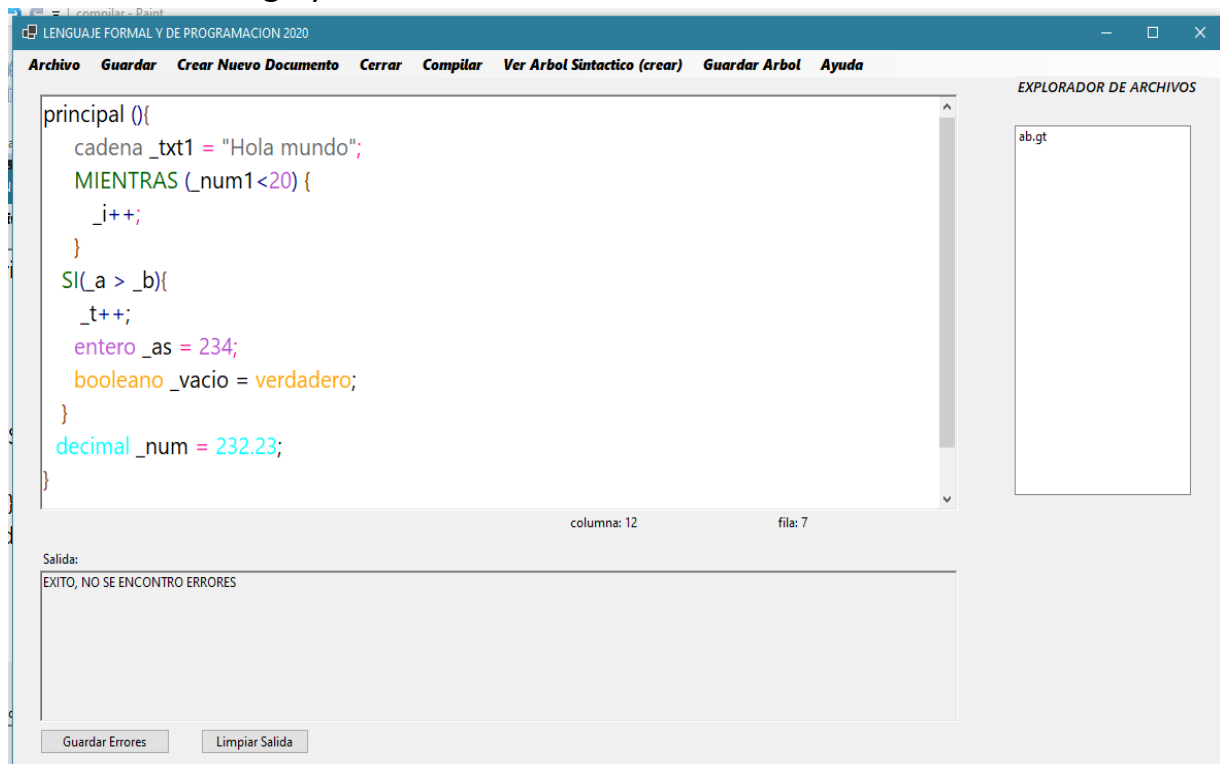
Todo código debe de ir dentro del método: `principal () { //código }`

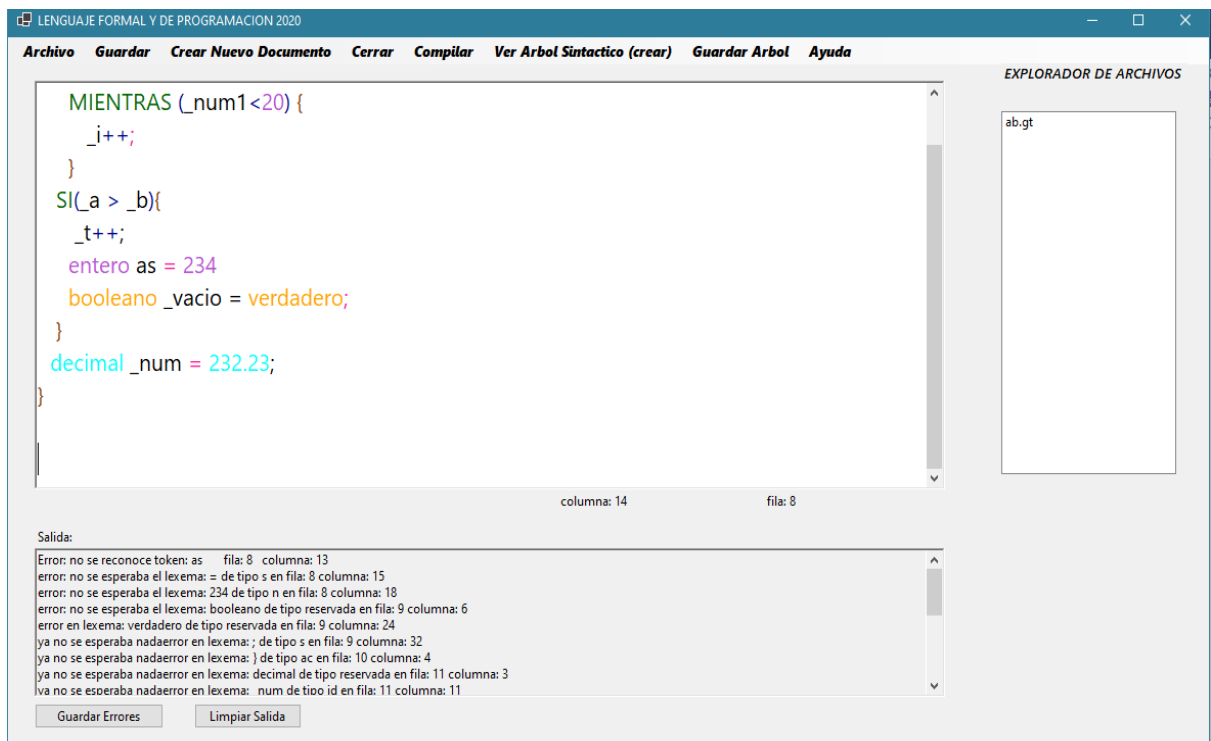
A continuación, se muestra un ejemplo de código correcto:

- Escribimos el código y presione en compilar.



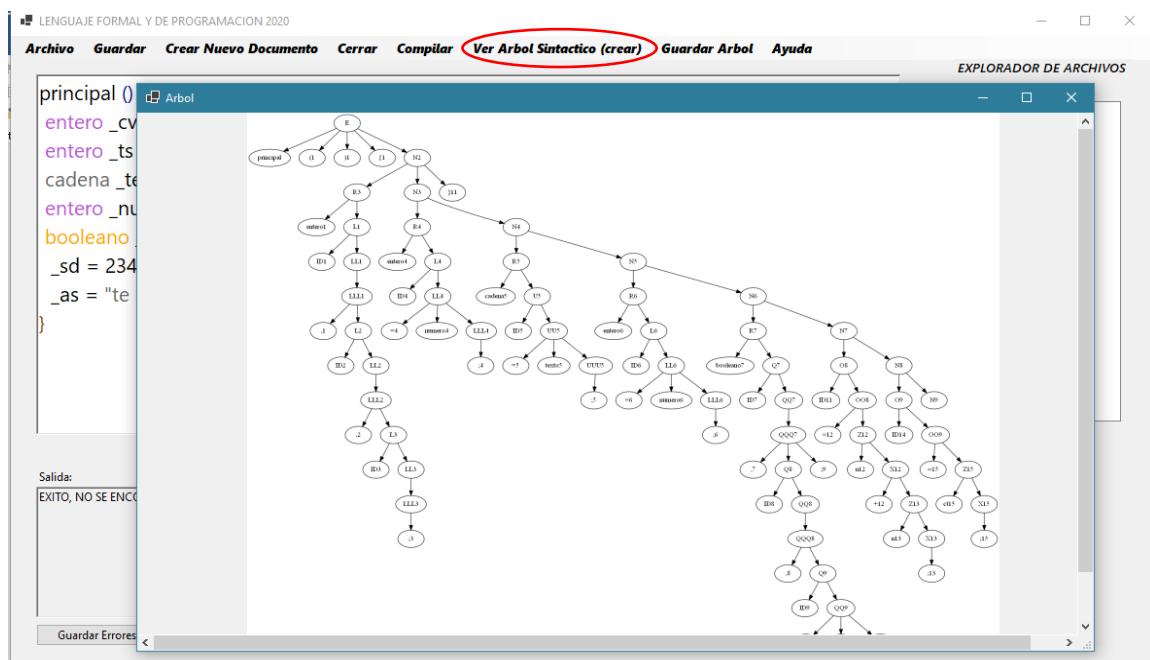
- se analiza el código y se muestra en la salida si existe errores.





- CREAR ARBOL (VER)

En esta parte se genera un árbol sintáctico del código que se compila sin errores, solo seleccione la opción ver Árbol Sintáctico (crear), para que se cree primero el árbol y posteriormente se muestre en una nueva ventana.



- ARCHIVOS

En esta versión agregamos un explorador para abrir un proyecto por completo que contenga varias clases.

Solo debe de seleccionar abrir proyecto, y se mostrara todo el archivo que contiene el proyecto seleccionado.

