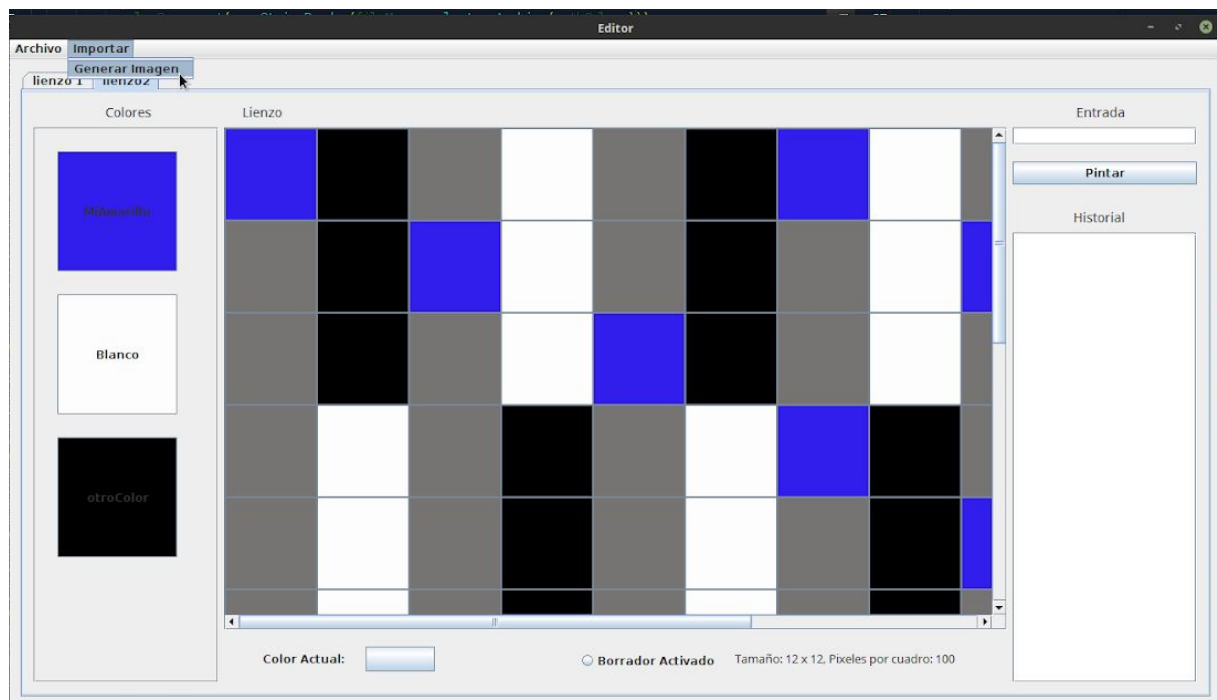


# IMAGEEDITOR ALPHA V 1.0



La interfaz gráfica es sencilla, permite visualizar el código del cual se genera la imagen y editarlo, luego permite editar la imagen de manera gráfica con los colores que este cuenta.

## *Archivos de entrada*

### CANVAS (.canvas)

Es el archivo donde se colocan las especificaciones de como estara construida la imagen colocando: el tamaño, el cantidad de pixeles por cuadro, el color base de la imagen el cual permite ingresar el color en código RGB (Red,Green,Blue) o en hexadecimal , y el formato de salida de la imagen (el formato ideal es .png). Se pueden declarar varias imágenes y cada una debe contar con todas las características necesarias para poder funcionar.

### COLORS (.clrs)

En este archivo deben encontrarse identificados los colores con un nombre y puede indicarse el color tanto en RGB (Red,Green,Blue) o en hexadecimal.

### PAINT (.pnt)

Donde se pueden declarar variables, colocar sumas y restas asignando los valores a las variables. Se puede agregar varios bloques con el comando para colocar los colores en cada cuadro generado, dentro de este comando se pueden indicar intervalos para colorear varios cuadros en un solo comando.

Cabe destacar que en cualquiera de las estructuras es posible colocar comentarios de una línea utilizando (//Este es un comentario de una línea) como un comentario complejo con varios saltos de línea (\*comentario\*/).

## Archivo

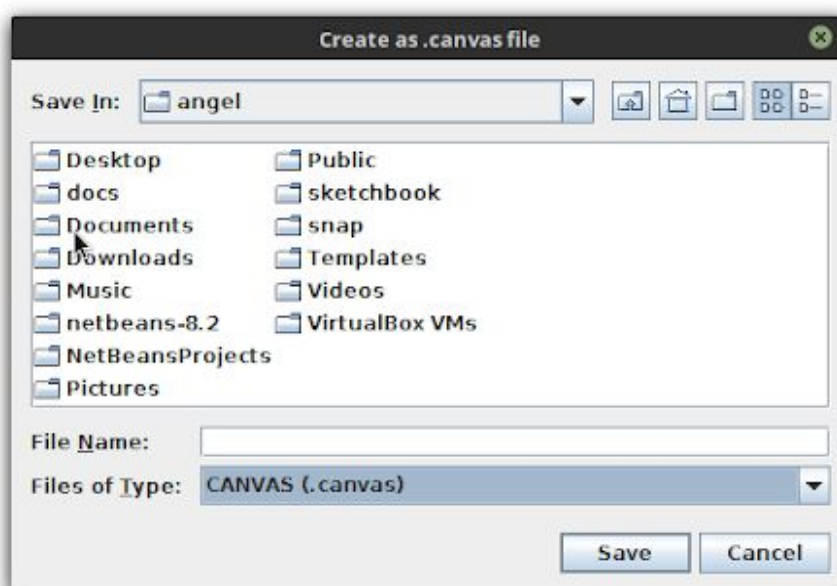


### Nuevo

Esta pestaña nos es útil para generar nuevos archivos en los diferentes formatos elegidos. Si ya se tiene abierta una ventana con alguno de los archivos a crear se eliminará la pestaña y se colocará la ventana con el archivo creado.

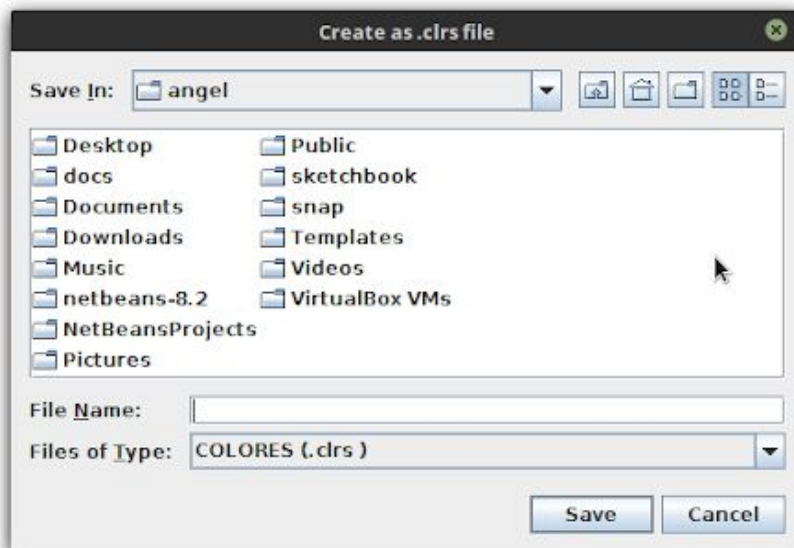
### Canvas

Este nos permite seleccionar y colocar el nombre del nuevo archivo.



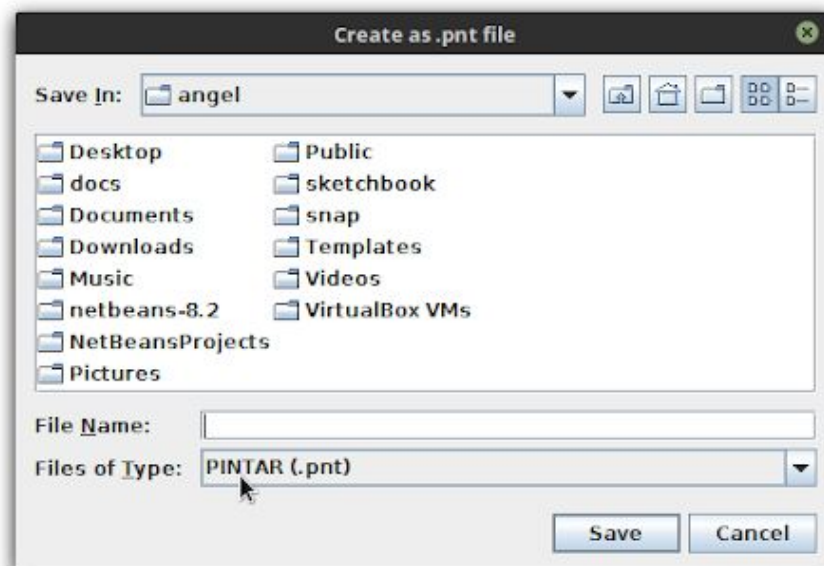
## Colores

Este nos permite seleccionar y colocar el nombre del nuevo archivo.



## Pintar

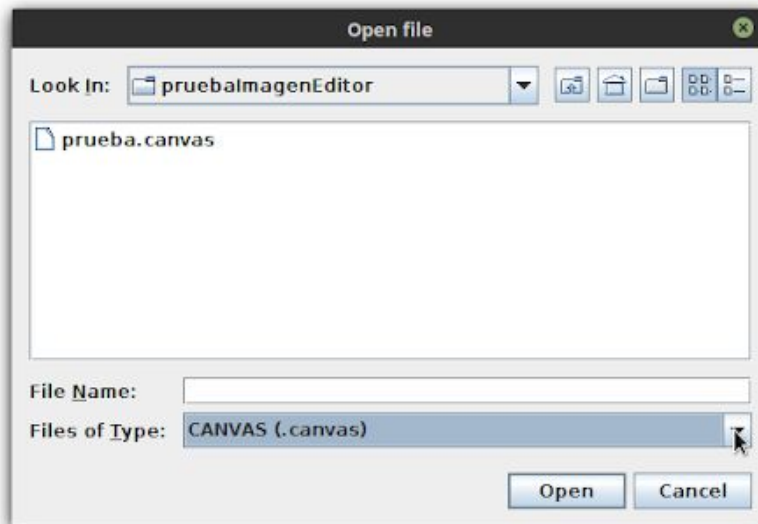
Este nos permite seleccionar y colocar el nombre del nuevo archivo.



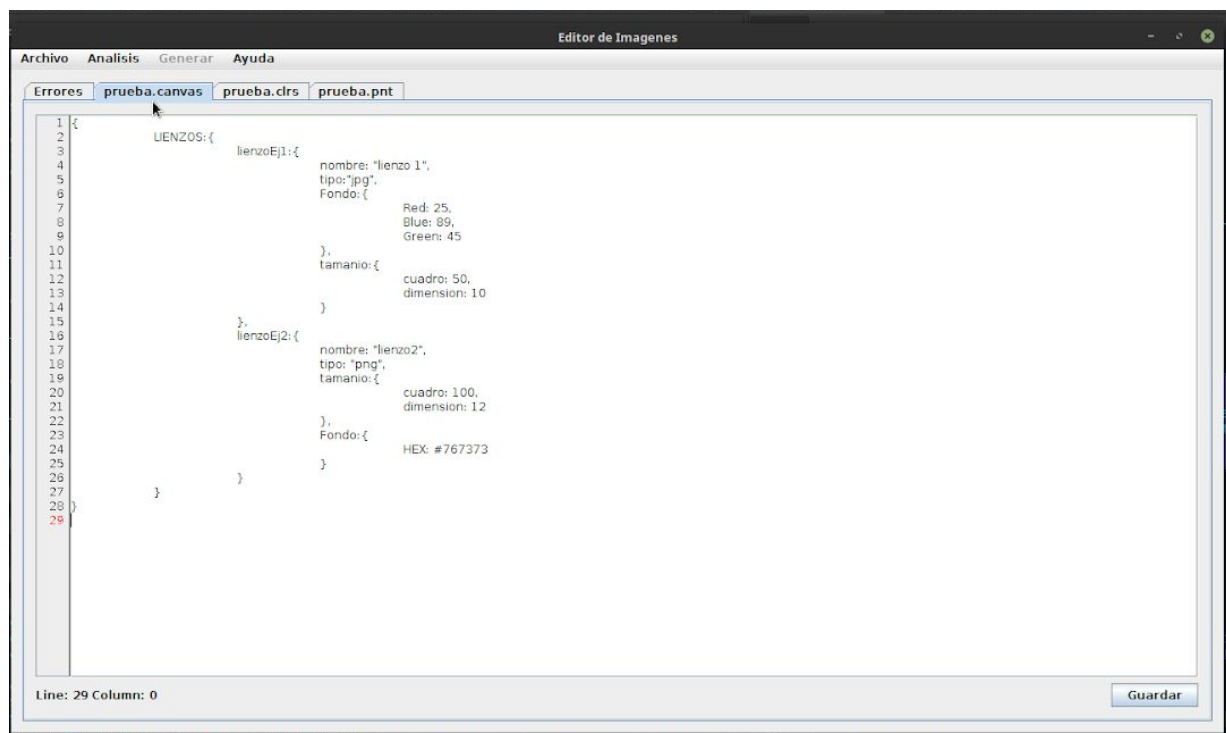
## Abrir

En esta opción permite seleccionar un solo archivo y con los filtros se indica la extensión que se desea abrir. Si ya se tiene una ventana abierta con esa extensión la reemplazará, si el archivo que está en la ventana a eliminar ha sufrido cambios preguntar si se desean guardar TODOS los cambios.

## Canvas

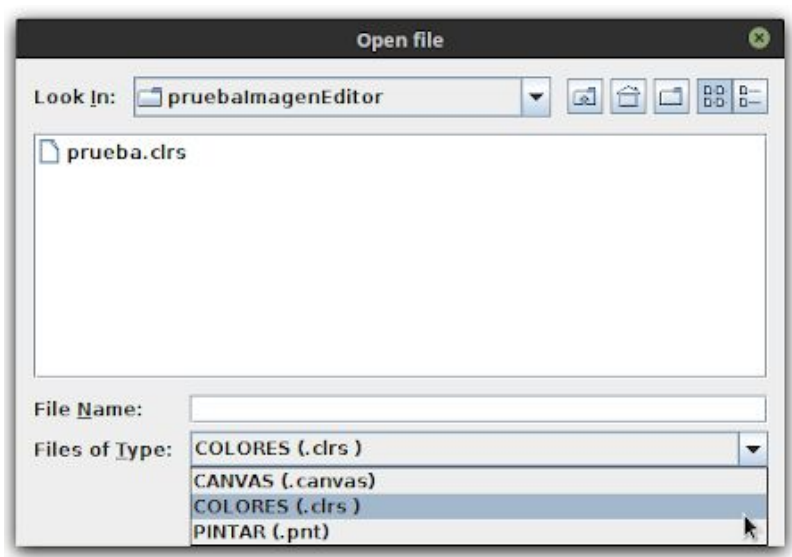


Luego de abrir el archivo lo veremos en la pestaña el código que se encontraba dentro del archivo.

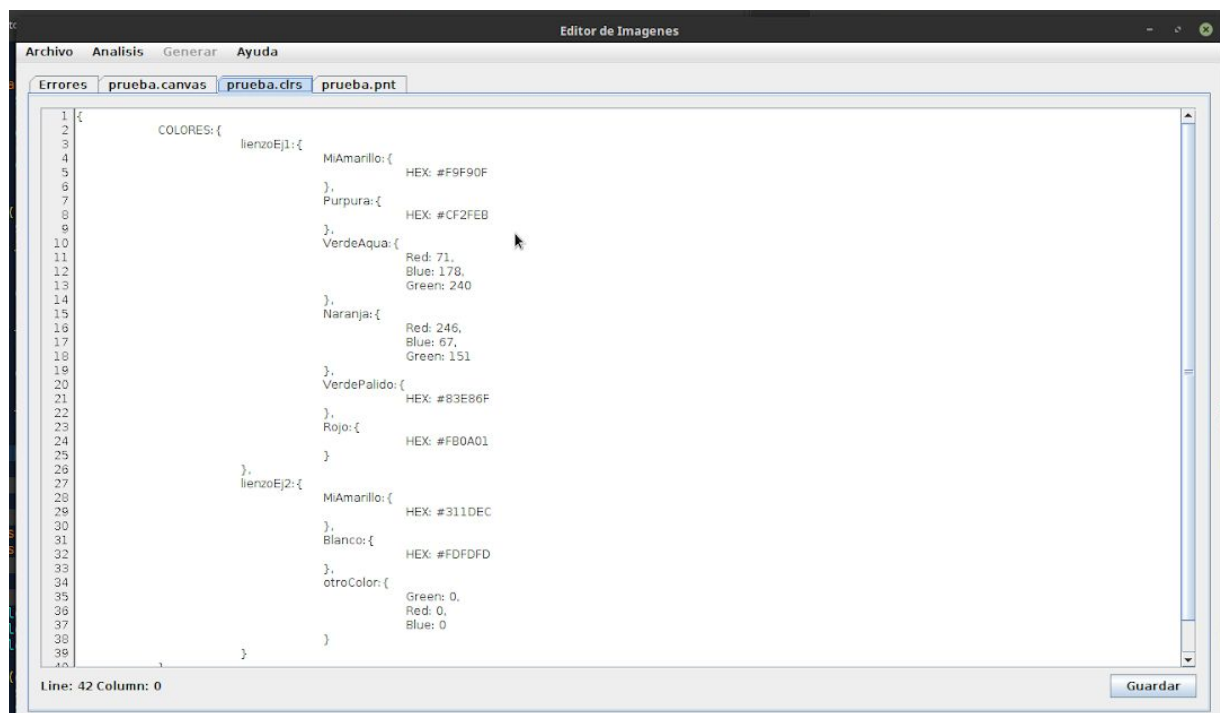


Cada área de edición de código cuenta con un botón independiente que permite guardar los cambios que se han realizado en esa pestaña, también contamos con número de línea y la opción para ver en qué línea y columna nos encontramos.

## Colores

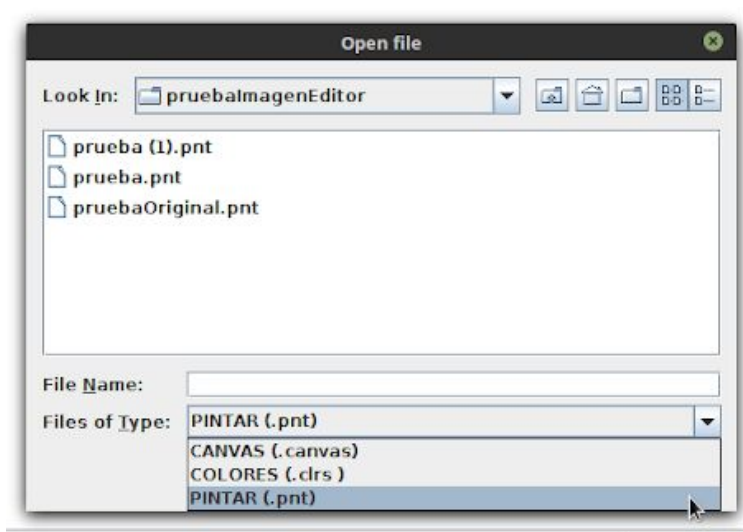


Luego de abrir el archivo lo veremos en la pestaña el código que se encontraba dentro del archivo.

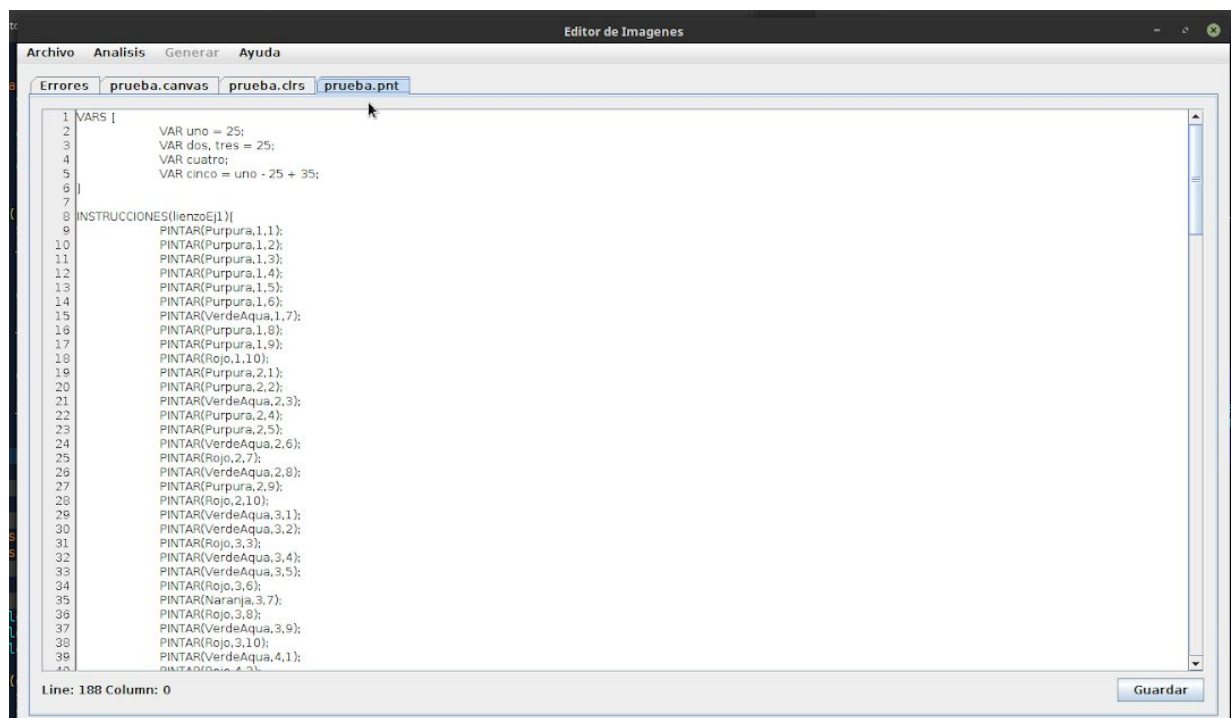


Cada área de edición de código cuenta con un botón independiente que permite guardar los cambios que se han realizado en esa pestaña, también contamos con número de línea y la opción para ver en qué línea y columna nos encontramos.

## Pintor



Luego de abrir el archivo lo veremos en la pestaña el código que se encontraba dentro del archivo.



Cada área de edición de código cuenta con un botón independiente que permite guardar los cambios que se han realizado en esa pestaña, también contamos con número de línea y la opción para ver en qué línea y columna nos encontramos.

## Guardar

Esta pestaña está dedicada a guardar los cambios en cada una de las pestañas que se encuentren abiertas.



## Salir

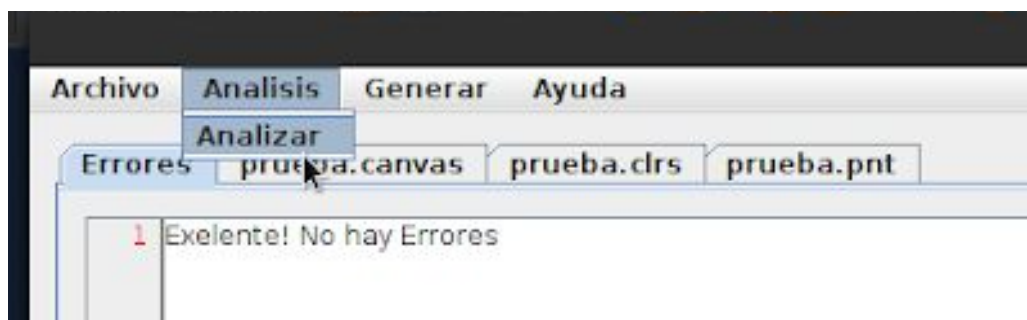
En nombre no puede identificar mejor el fin de dicho botón, aunque debemos agregar que si se realizaron cambios en los documentos preguntará si se desean guardar.

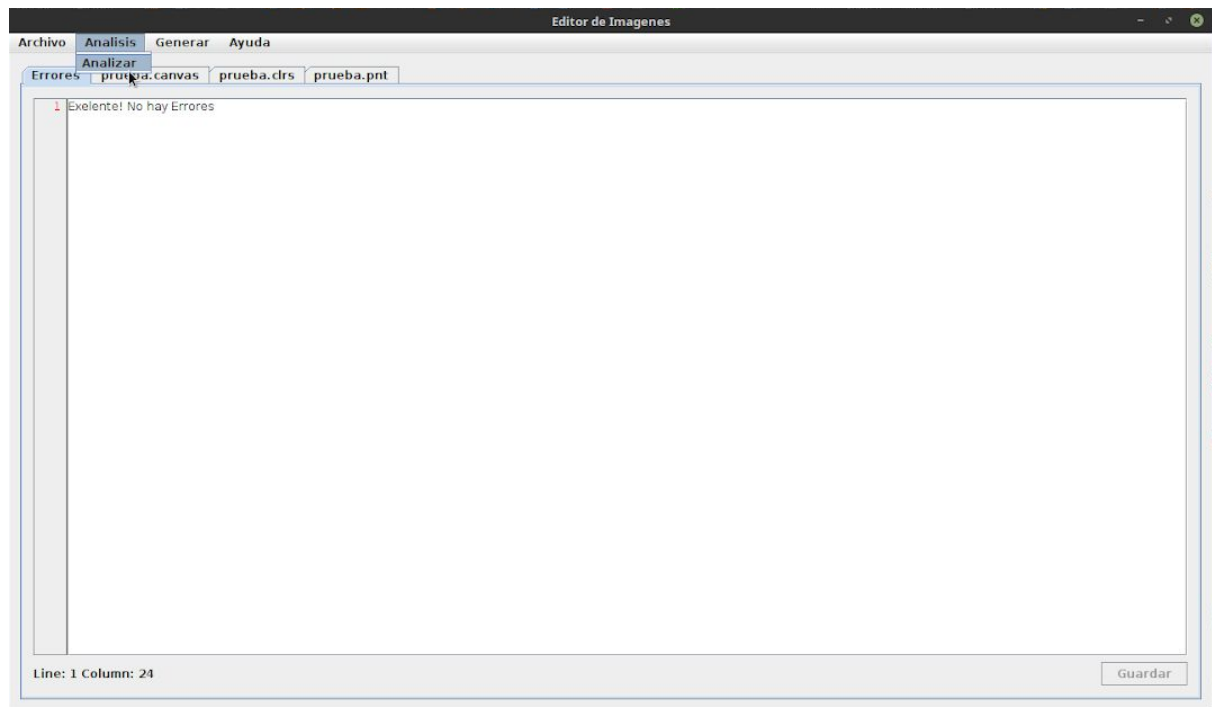


## Análisis

### Analizar

La única opción disponible en este área, se encarga de iniciar la verificación y construcción a nivel interno de la imagen, realizando un analisis lexico, sintactico e implementando a un nivel bajo lo que son las tablas de símbolos. Si el análisis es satisfactorio habilitará el "Generar", en caso contrario desplegará los errores en la pestaña errores.



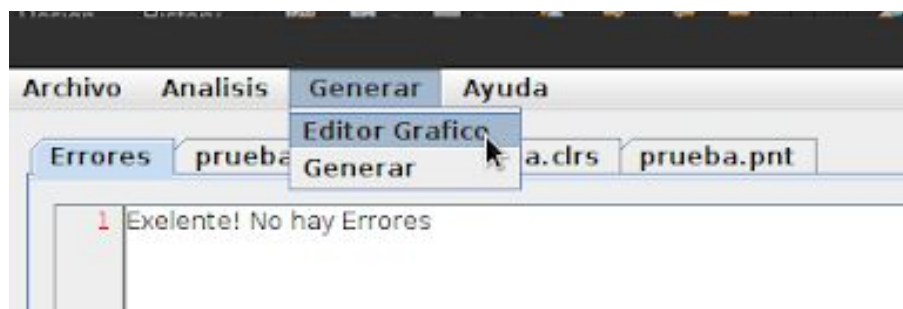


## Generar

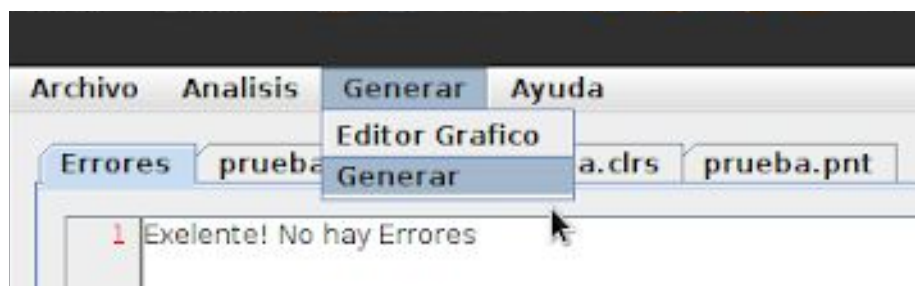
Esta opción se habilita, si y sólo si el análisis de las estructuras de datos de entrada fueron satisfactorias y no existe ningún tipo de error.

## Editor Gráfico

En esta sección podemos ver de manera gráfica el código colocado en los editores.

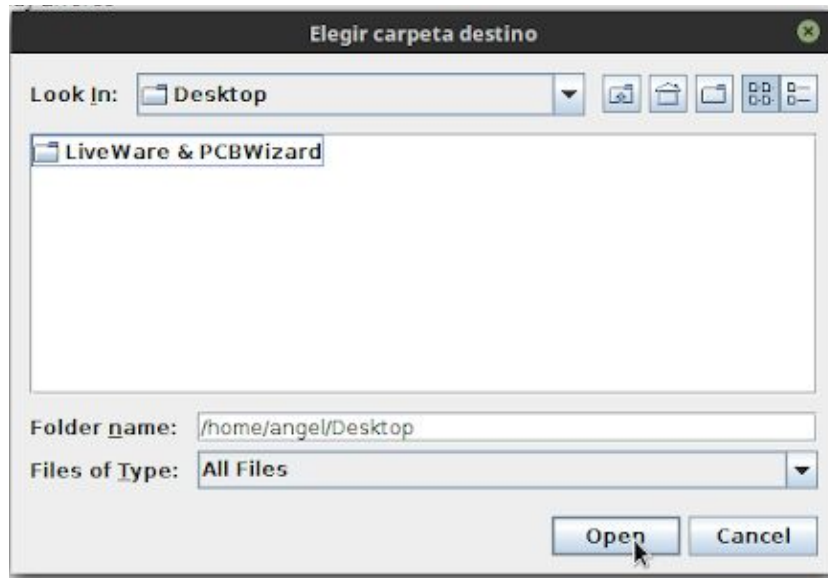


## Generar

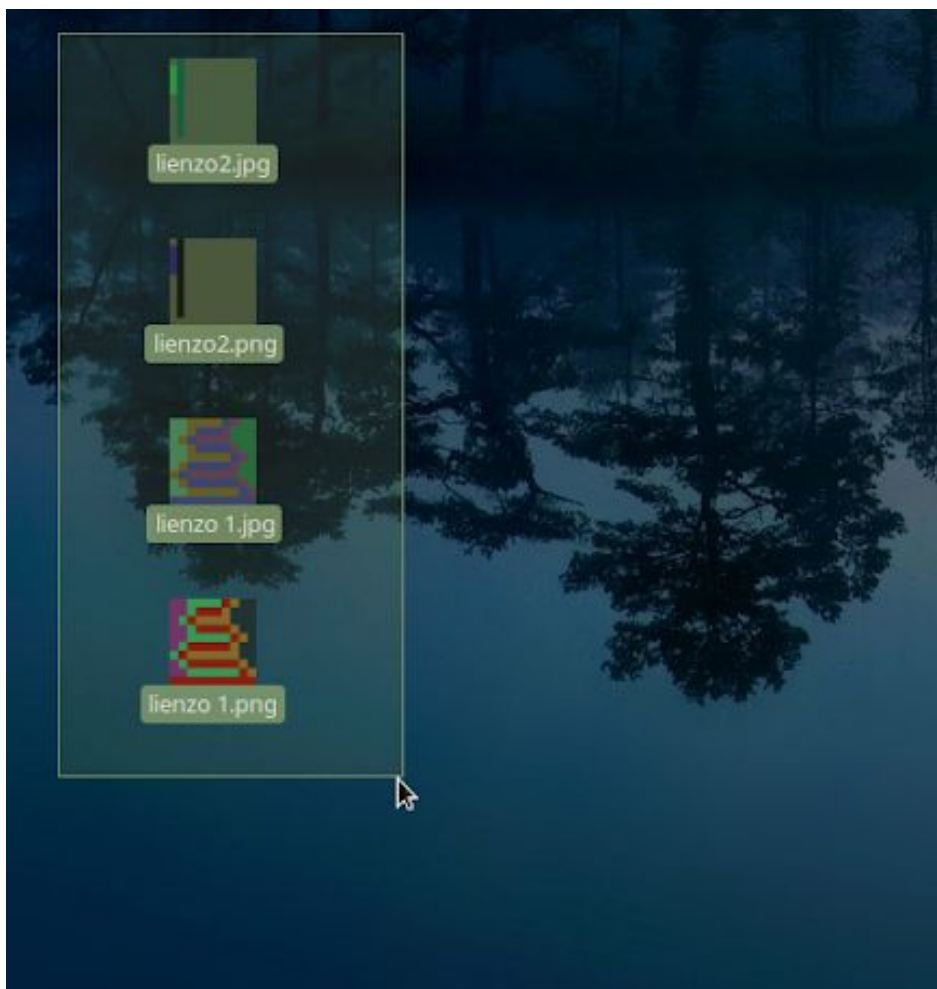




Luego de seleccionar la opción "Generar" nos lanzará un seleccionador de archivos donde debemos indicar la carpeta destino donde se guardarán nuestras imágenes.

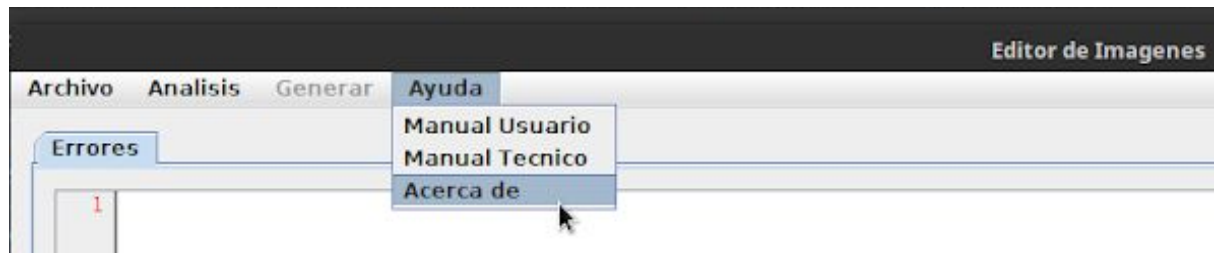


Luego de posicionarse en la carpeta destino, damos en "open" y nuestra imágenes se generan y guardaran en la carpeta indicada con el nombre y la extensión indicados en el archivo CANVAS.



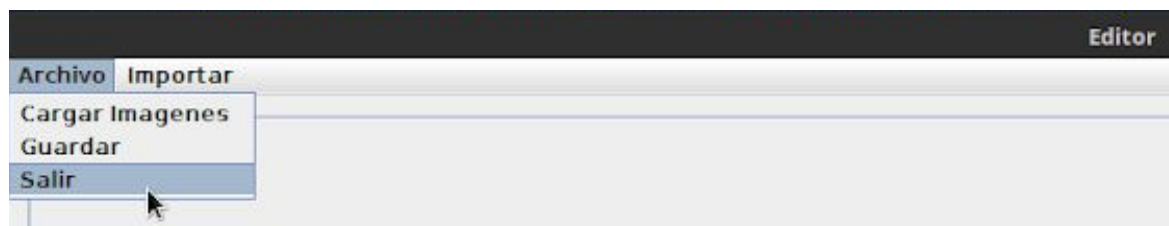
## Ayuda

En esta pestaña encontraremos la conexión a el "Manual de Usuario", también al "Manual Técnico" y por último y no menos importante la información del desarrollador de la aplicación.



## Archivo

### Cargar Imágenes

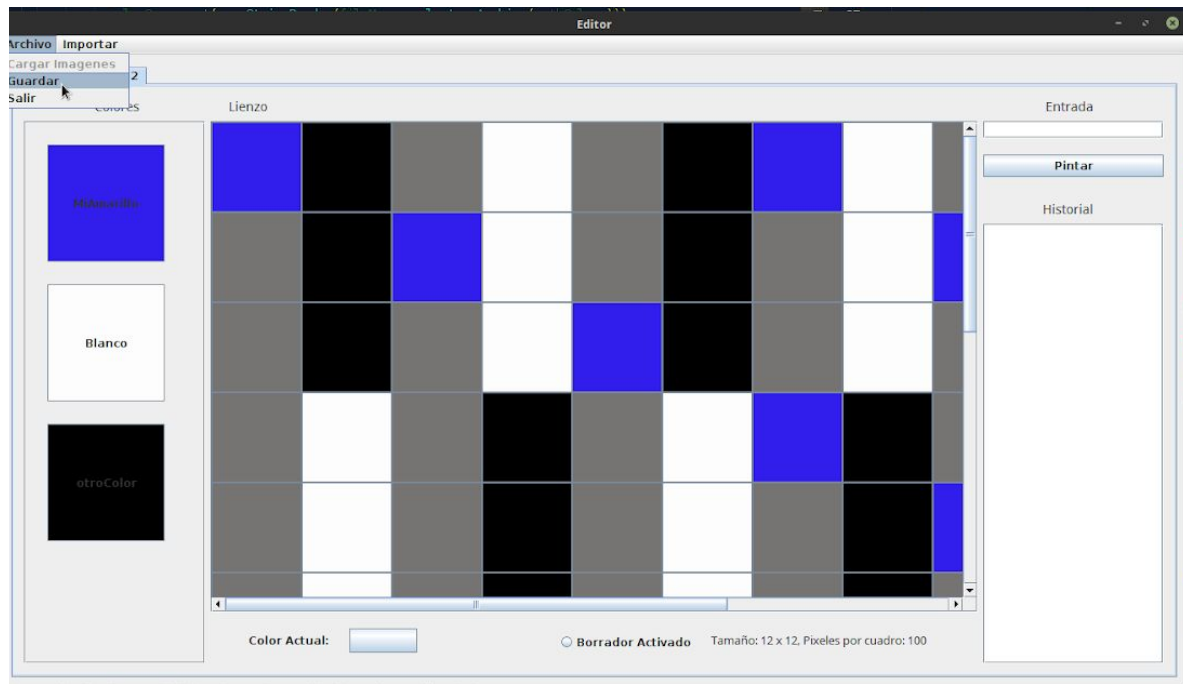


Esta opción habilita el área de edición gráfica de los archivos, generando una pestaña por cada lienzo (la imagen) que se va a editar.



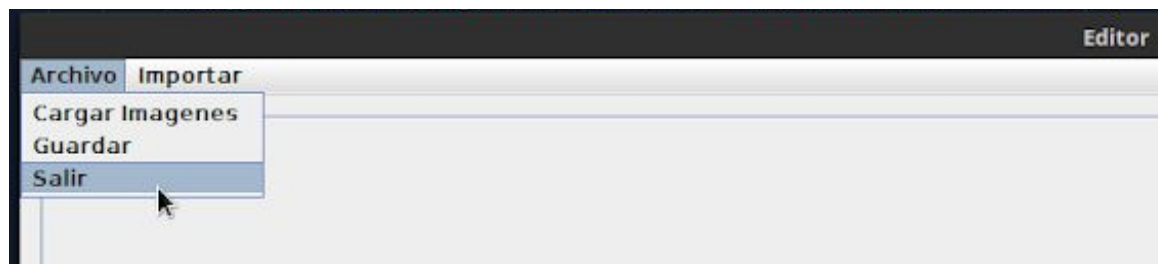
## Guardar

Esta pestaña está dedicada a guardar los cambios en cada una de las pestañas que se encuentren abiertas.



## Salir

Se encarga de cerrar la ventana de editor.



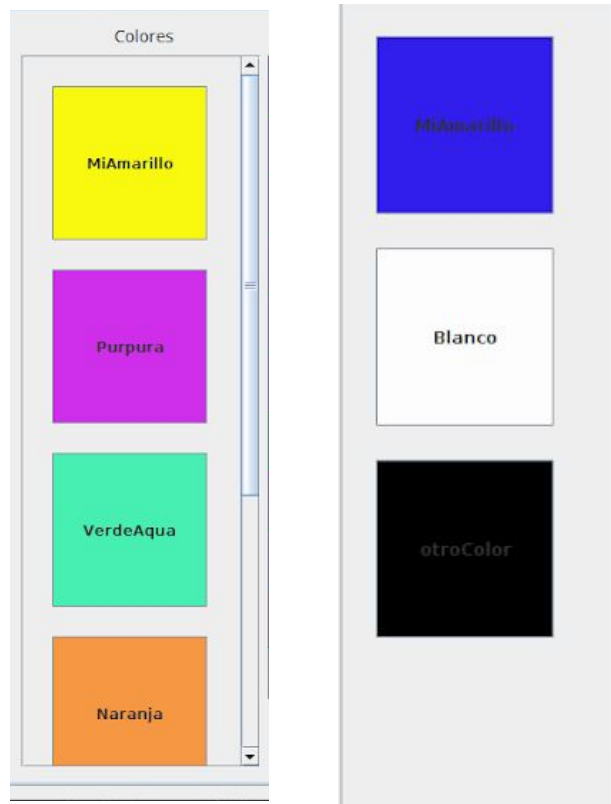
## Área de Edición de Imágenes

### Pestañas



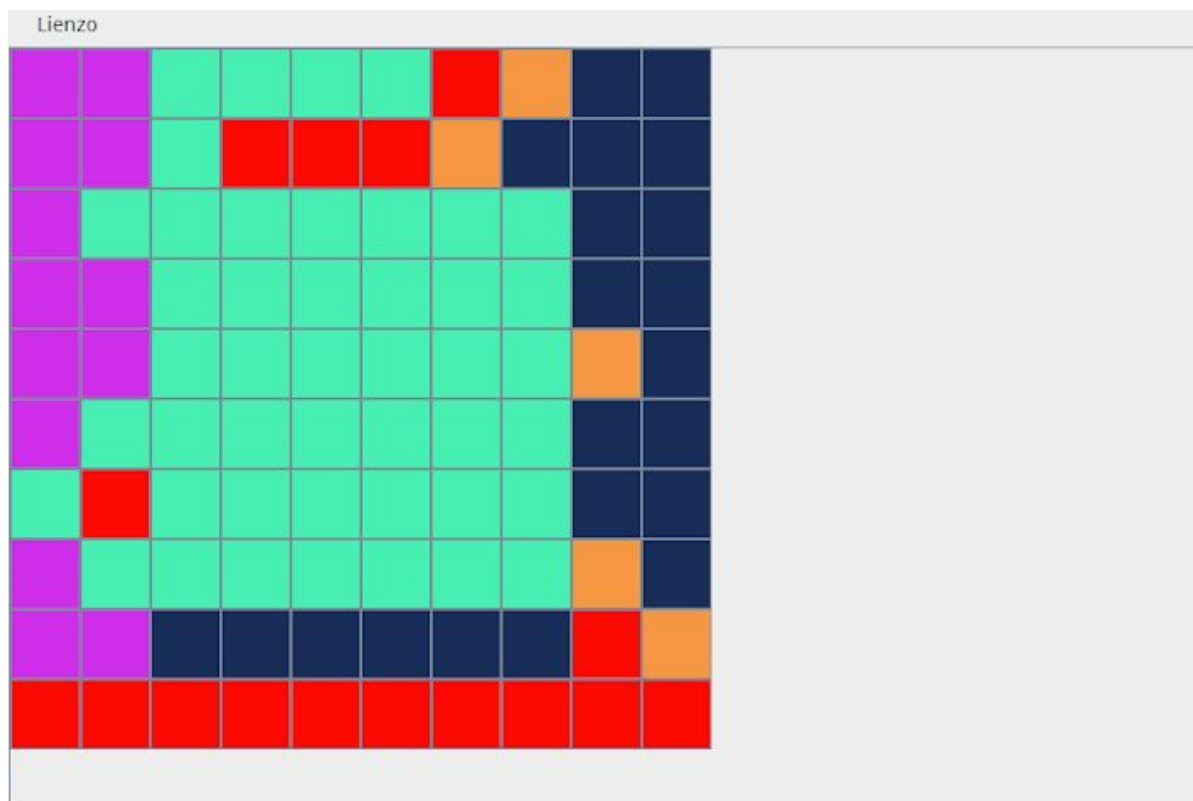
## Colores

En esta área encontramos todos los colores declarados en el archivo colores para la imagen o lienzo en específico.

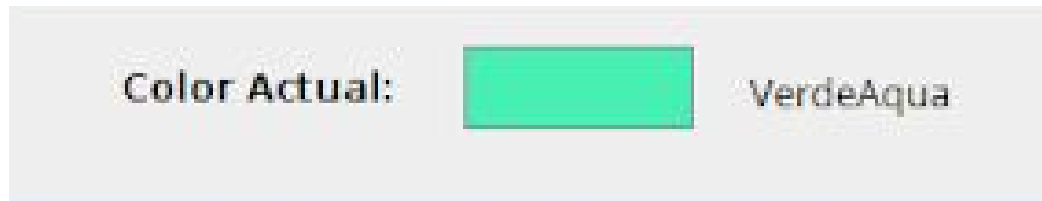


## Lienzo

Esta área encontramos los cuadros que se han de colorear con cada color que seleccionemos.



## Color Actual



En este área se indica el color que tenemos seleccionado para pintar nuestros cuadros.

## Borrador



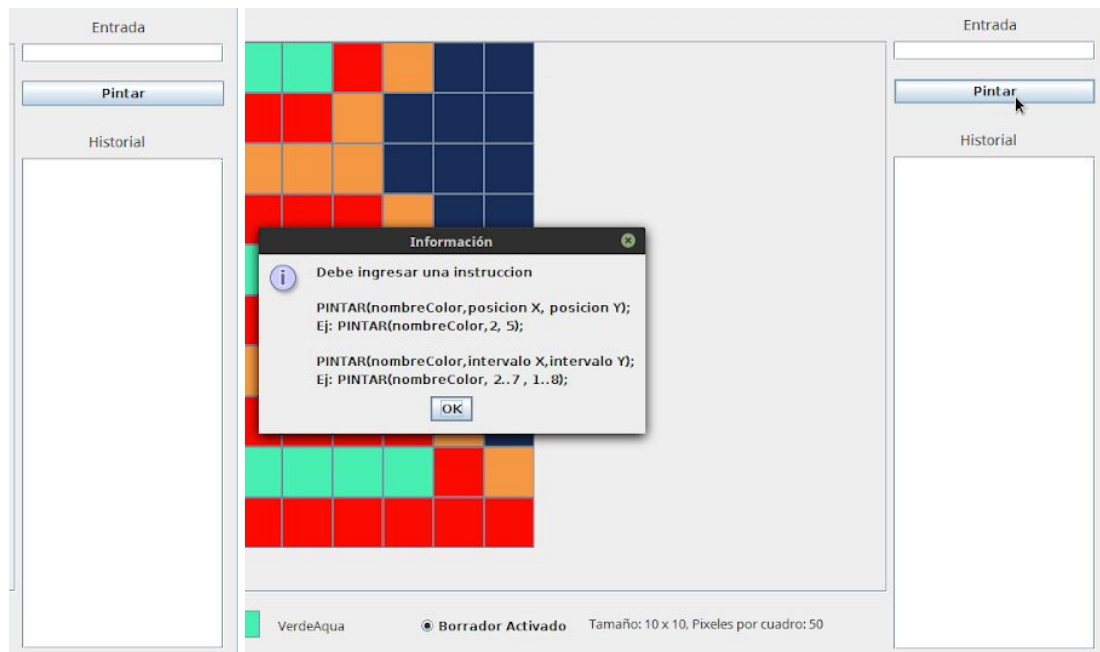
Con un radio Button podemos indicar cuando nuestro borrador está activo y consiste en revertir los cambios que hemos realizado en nuestro lienzo, hasta dejarlo únicamente con el color base.

También se agregan las dimensiones de nuestro lienzo y el tamaño en píxeles con el que cuenta cada cuadro.

## Entrada

Si se desea colorear los cuadros utilizando de igual manera al archivo pintar utilizando el comando `PINTAR(Color, posX, posY)`. Todos los comandos y sus errores se desplegarán en el área "Historial".

Para ver ejemplos sin ingresar algún comando dentro del espacio para el texto, presionamos el botón pintar y nos desplegará dos ejemplos de la utilización del comando.

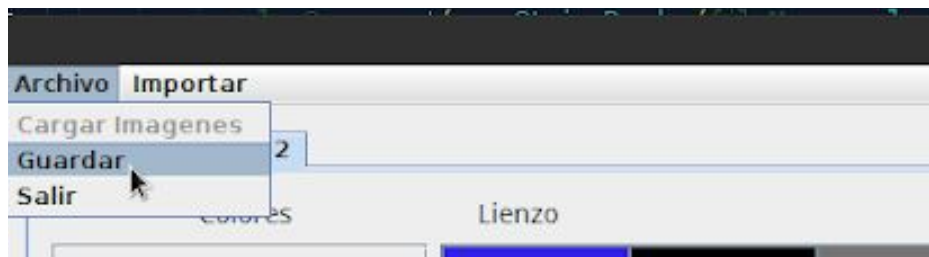


Esta mini entrada de comando es capaz de reconocer cuando se comete un error



## Guardar

Guarda los cambios realizados a la imagen sobrescribiendo el archivo con los nuevos datos.



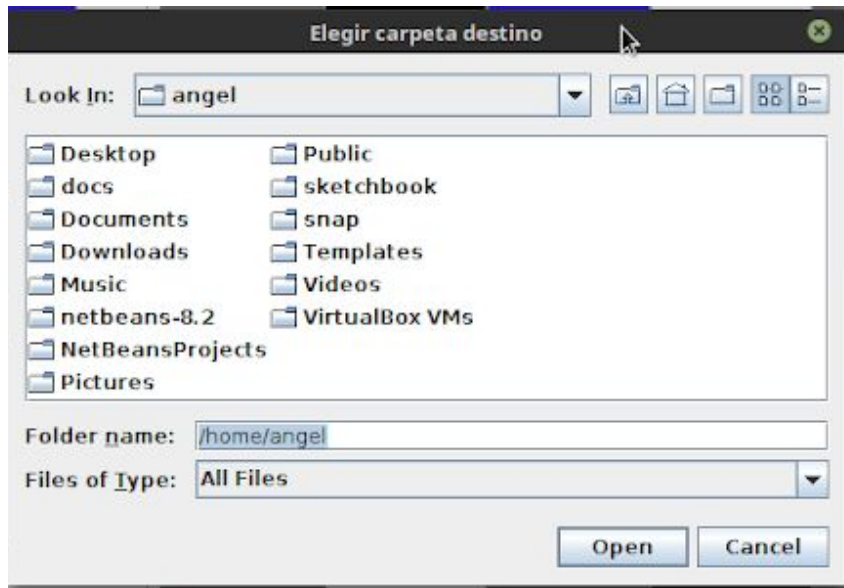
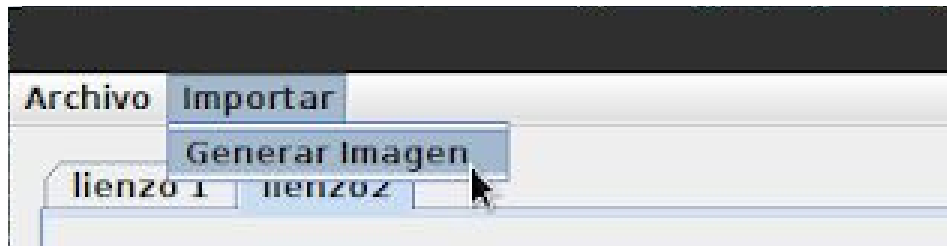
## Salir

Su función es devolvernos al área de edición de los archivos de entrada.

## Importar

## Generar Imágenes

se encarga de generar las imágenes luego de que especifiquemos la carpeta destino donde se guardaran las imágenes.



# ÍNDICE

CANVAS (.canvas)	1
COLORS (.clrs)	1
PAINT (.pnt)	1
Nuevo	2
Canvas	2
Colores	3
Pintar	3
Abrir	3
Canvas	4
Colores	5
Pintar	6
Guardar	7
Salir	7
Analizar	7



Editor Gráfico	8
Generar	8
Cargar Imágenes	10
Guardar	11
Salir	11
Pestañas	11
Colores	12
Lienzo	12
Color Actual	13
Borrador	13
Entrada	13
Guardar	15
Salir	15
Generar Imágenes	15