# Descripción del proyecto

-  **Interpretar el código que se escriba y ejecutarlo paso a paso:**

El código puede ser ejecutado paso a paso o mostrando el resultado directamente. Conforme se vayan realizando los cambios cambiaran los respectivos registros mostrando así didácticamente el funcionamiento de un lenguaje ensamblador.

La interpretación sera explicita, como si copilásemos un archivo con extensión .asm

las instrucciones tendrán el nombre correspondiente al juego de instrucciones de CODE-2

y sus respectivos operandos.

-  **Los usuarios registrados guardan el código que hayan ejecutado**

Cuando un usuario registrado inicie sesión, habrá una sección con los códigos que ha

ejecutado, podrá volver a ejecutarlos, modificarlos y verlos.

- **Los que no están registrados solo pueden ejecutar el código**

Los usuarios no registrados sólo podrán ejecutar el CODE-2 sin guardar ninguna información sobre los resultados o el código ejecutado.

- **Registros que se van a mostrar:**

o Registros del procesador

o Flags

o Contador de programa

o Registro de instrucción

o Memoria

o Puertos de entrada y salida

-  **Documentación y definición del CODE-2**

Tendremos una sección donde todos los usuarios podrán acceder para buscar información sobre CODE-2, desde todas las funciones que puede hacer (tipos de salto, el formato que usan las funciones según su forma, etc) hasta como se originó.

-  **Correo con información al usuario registrado.**

En el momento en el que el usuario se registra recibirá un correo con información sobre CODE-2 junto con sus datos (login y password), así como una tabla con todas las funciones y forma de interpretarlas en CODE-2.

# 

# Bases de datos

Usuario(id-usuario,usuario,contraseña,email,fec\_ing)

Codigo\_fuente(Id\_codigo,fuente,fec\_cre,num\_lineas, id-usuario)

Log(id\_log,id-usuario,direccion\_ip,login\_time)