Universidad de San Carlos de Guatemala Facultad de ingeniería Ingeniería en Ciencias y Sistemas ESTRUCTURA DE DATOS



MANUAL DE USUARIO

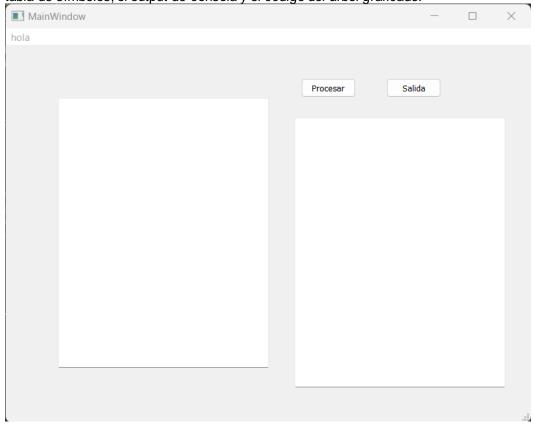
Alberto Josue Hernández Armas 201903553

Guatemala 4 de NOVIEMBRE de 2022

INTRODUCCION	
En el presente manual de usuario se observará como es la ejecución del programa implementado en Escritorio, para que el usuario tenga a su disposición un compilador de uso propio, con el lenguaje indicado. Y pueda ver la generación del compilado o ya bien su árbol graficado.	

MANUAL DE USUARIO

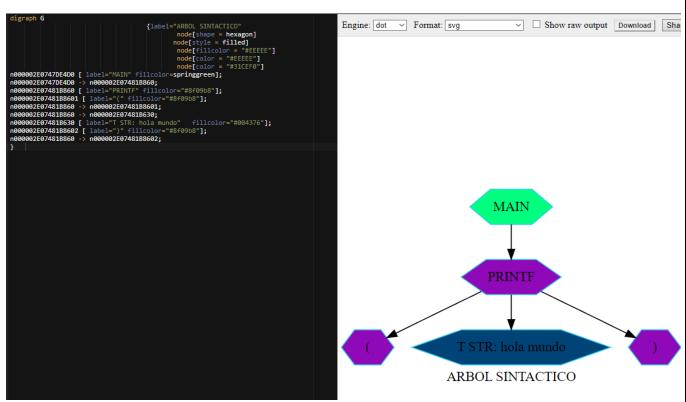
Al Iniciar el programa se presenta una pantalla con dos editores de texto, y una consola donde se mostrara la tabla de símbolos, el output de consola y el código del árbol graficado.



Cada sección de edición de texto cuenta con su propio botón para generar sus acciones respectivas. El primer botón realiza el graficado de la gramática y el segundo botón realiza las acciones que indica el lenguaje escrito adentro del editor mostrando el comportamiento del programa.

Al ingresar texto y presionar el primer botón

```
Salida
                                                             Procesar
printf("hola mundo");
                                                          digraph G
                                                                                 {label="ARBOL
                                                          SINTACTICO"
                                                                                      node[shape =
                                                          hexagon]
                                                                                     node[style = filled]
                                                                                      node[fillcolor =
                                                          "#EEEEE"]
                                                                                      node[color =
                                                          "#EEEEE"]
                                                                                      node[color =
                                                          "#31CEF0"]
                                                          n000002E0747DE4D0 [ label="MAIN"
                                                          fillcolor=springgreen];
                                                          n000002E0747DE4D0 -> n000002E07481B860;
                                                          n000002E07481B860 [ label="PRINTF"
                                                          fillcolor="#8f09b8"];
                                                          n000002E07481B8601 [ label="("
                                                          fillcolor="#8f09b8"];
                                                          n000002E07481B860 -> n000002E07481B8601;
                                                          n000002E07481B860 -> n000002E07481B630;
                                                          n000002E07481B630 [ label="T STR: hola mundo"
                                                          fillcolor="#004376"];
                                                          n000002E07481B8602 [ label=")"
                                                          fillcolor="#8f09b8"];
```



Generando un código que generara nuestra gramática graficada

El otro botón compilara el código y hará las instrucciones mostrando el resultado en pantalla, Además de mostrar la tabla de símbolos con todos los valores de todas las variables actualizados.

