



UNIVERSIDAD AUTONOMA DE SAN LUIS POTOSÍ

FACULTAD DE INGENIERÍA ÁREA DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN "LABORATORIO PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS"

PRACTICA 7: "Implementación Interfaz Gráfica Mapa De Memoria"

PROFESOR: ING. AGUSTÍN HERNÁNDEZ GARCÍA

ALUMNO: Braulio Alejandro García Rivera

CLAVE ÚNICA: 239196

FECHA: 02/11/2020

SEMESTRE: 2020-2021/I

1. INTRODUCCIÓN

En este documento se explica cómo se implementó el paso 2 de la SIC Estándar continuando las practicas anteriores, se explican los procesos más importantes, así como problemas encontrados y su respectiva solución.

2. INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN

En Visual Studio 2017 se instalaron las siguientes extensiones:

- Antlr4Code
- ANTLR Language Support

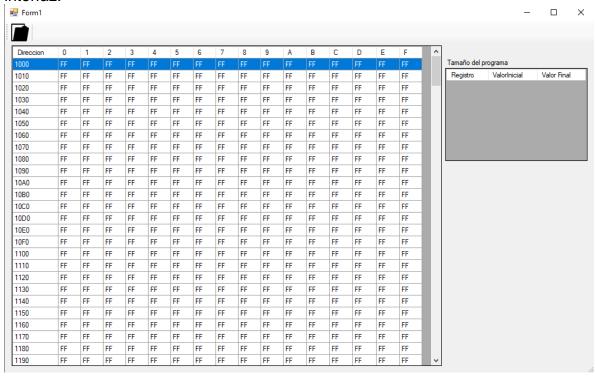
También se instalaron las bibliotecas de Antlr4 como paquetes NuGet:

- Antlr4 v4.6.6
- Antlr4.CodeGenerator v4.6.6
- Antlr4.Runtime v4.6.6

La configuración se realizó en base a la explicación del profesor y los ejemplos de la plataforma didacTIC.

3. INTERFAZ GRÁFICA IMPLEMENTADA

Se selecciona el botón MAPA DE MEMORIA el cual nos despliega la siguiente interfaz:



4. IMPRESIÓN DEL MAPA DE MEMORIA

A través del constructor ObjetoMem se asigna una matriz donde se rellena con FF cada posición dependiendo el tamaño del programa, se calculan las direcciones válidas y se va de diez en diez en valor hexadecimal y al final se imprime un DataGridView para poder visualizar los valores.

5. PROBLEMAS

El problema fue que los programas son muy grandes y se crean demasiadas localidades de memoria.

6. POSIBLES MEJORAS

Mejorar la estructura de acceso a las posiciones de memoria ya que son muchas localidades y así poder visualizarlas de manera más entendible.

7. CONCLUSIÓN

En esta práctica se implementó la interfaz para trabajar el mapa de memoria de los programas, para poder visualizar los datos almacenados y cargarlos de manera correcta lo cual nos abre paso a lograr cargar los datos correctos para la siguiente práctica.