

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE SAN LUIS POTOSÍ

FACULTAD DE INGENIERÍA

ÁREA DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

“LABORATORIO PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS”

PRACTICA 9:

“Implementación Interfaz Gráfica Simulador”

PROFESOR:

ING. AGUSTÍN HERNÁNDEZ GARCÍA

ALUMNO: Braulio Alejandro García Rivera

CLAVE ÚNICA: 239196

FECHA: 10/11/2020

SEMESTRE: 2020-2021/I

1. INTRODUCCIÓN

En este documento se explica cómo se diseñó la interfaz del simulador de la arquitectura SIC Estándar para posteriormente ver la ejecución de los archivos .obj de manera controlada.

2. INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN

En Visual Studio 2017 se instalaron las siguientes extensiones:

- Antlr4Code
- ANTLR Language Support

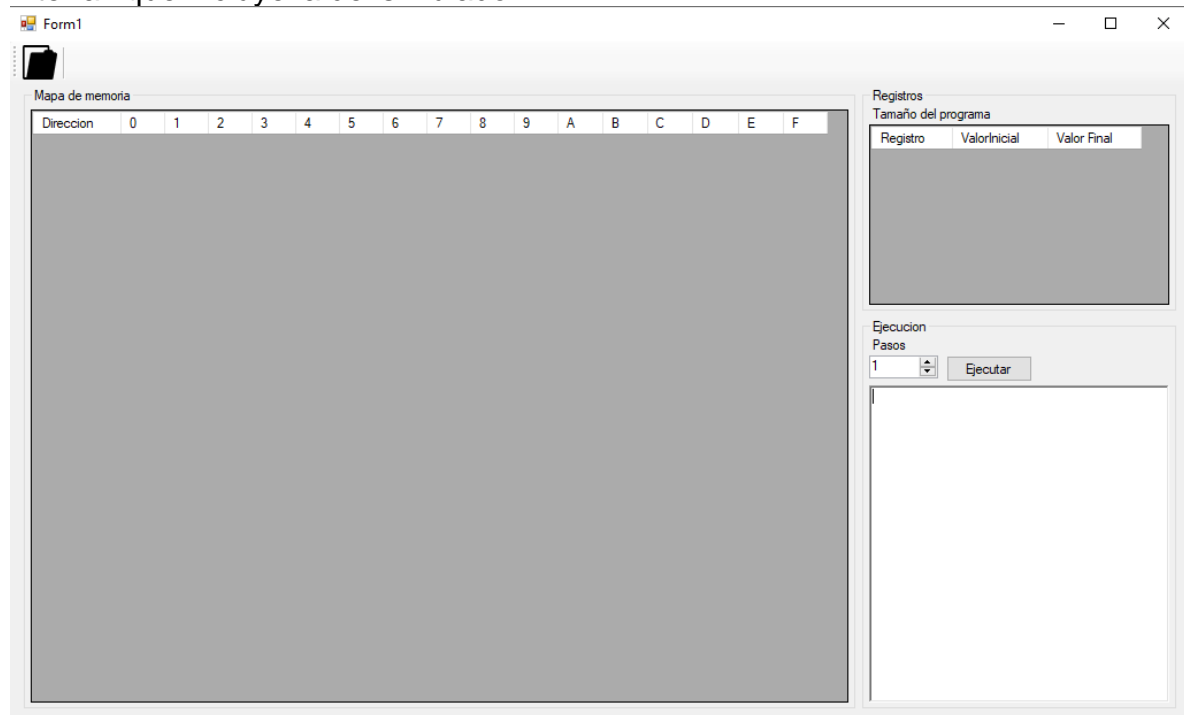
También se instalaron las bibliotecas de Antlr4 como paquetes NuGet:

- 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 que incluye la del simulador:



4. IMPRESIÓN DEL MAPA DE MEMORIA

El diseño del simulador consta de cuatro Label, un TextBox, un RichTextBox para desplegar los efectos y un botón que ejecutara este simulador.

5. PROBLEMAS

No se tuvo ningún problema al diseñar esta interfaz del simulador.

6. POSIBLES MEJORAS

Mejorar el diseño de interfaz para una mejor visualización de sus datos para una mayor comprensión.

7. CONCLUSIÓN

En esta práctica se implementó la interfaz para trabajar en la estructura del simulador y poder cargar los datos de los registros de manera correcta y lograr seguir la ejecución de los pasos más fácilmente.