

Manual de Usuario

14/09/2020

Carlos Benjamín Pac Flores Carnet. 201931012
Centro Universitario de Occidente (CUNOC)

Requisitos de Sistema:	1
Descripción del programa:	2
Ventana Principal:	2
Barra de Herramientas:	2
Campo de texto:	4
Consola de Errores y Resultado de compilación:	4
Claves de lenguaje:	5
Palabras Reservadas:	5
Datos Primitivos:	5
Sentencias:	5
Operadores Aritméticos:	5
Operadores Relacionales:	6
Operadores Lógicos:	6
Signos De Agrupación:	6
Finalización de sentencia:	6

Requisitos de Sistema:

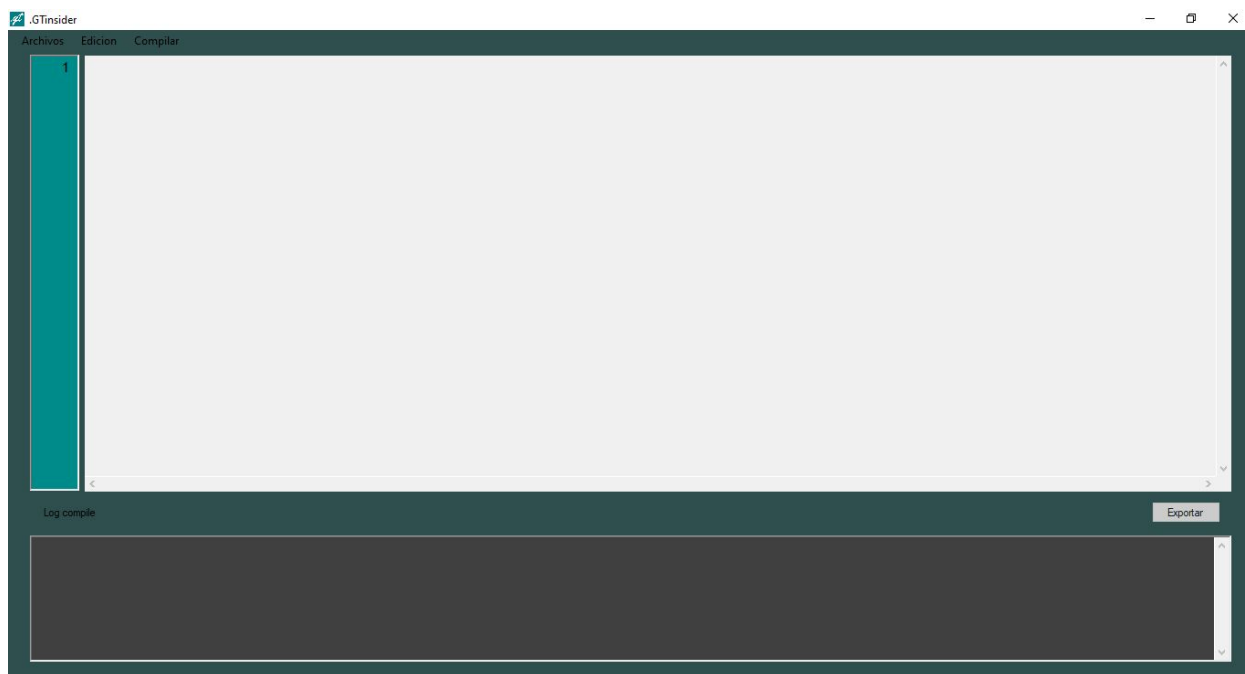
- Windows 10 ó 8.1.
- Framework 4.5 para Windows.
- 2 Gb de Ram.

Descripción del programa:

En el programa podrá editar y crear archivos con extensión .gt en los cuales podrá escribir su código, el programa es capaz de mostrar sus errores léxicos por medio de una consola que se encuentra en la parte inferior de la misma, dichos resultados pueden ser exportados hacia un archivo de texto .gtE en los cuales mostrará todas las características de los tokens encontrados, en su código, mostrándole su tipo también su ubicación y el contenido que tiene el mismo token.

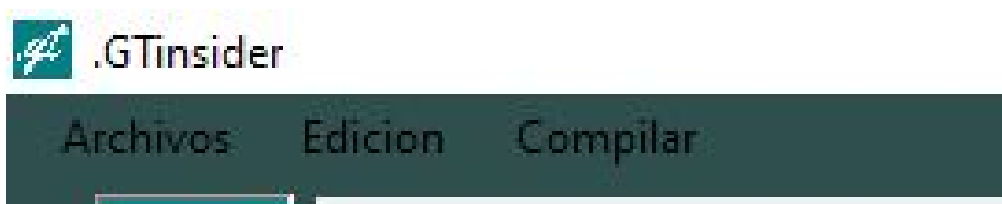
A Continuación se mostrará una guía de navegación por la ventana del programa:

Ventana Principal:



La ventana principal contiene una barra de herramientas, un campo de texto y un campo para visualizar las líneas que contiene el campo de texto, por debajo se encontrará la consola de compilación y resultado de errores léxicos de su escritura, además de un botón que permitirá la exportación del resultado mismo.

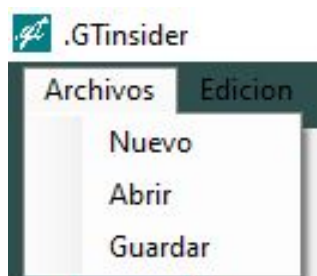
Barra de Herramientas:



La barra de herramientas cuenta con 3 opciones las cuales son:

1. Archivos:

En esta opción podrá acceder de forma gráfica al manejo de archivos y posee como sub opciones a:



1. Nuevo:

En esta opcion podra crear nuevos documentos con extensión .gt.

Si trabaja sobre un documento ya, y desea crear uno nuevo el programa preguntará si desea guardar los cambios que se realizaron sobre el documento antes de seleccionar esta opción.

2. Abrir:

En esta opcion podra abrir archivos con extensión .gt para la edición de los mismos.

Si trabaja sobre un documento ya, y sea abrir otro documento para editar, el programa preguntará si desea guardar los cambios que se realizaron sobre el documento antes de seleccionar esta opción.

3. Guardar:

En esta opcion podra guardar los cambios que ha realizado sobre el documento.

2. Edición:

En este apartado podrá encontrar los eventos de copiar, pegar, cortar para la manipulación de texto en programa.



3. Compilar:

Por último el botón de compilar el cual presentará un resultado en la consola inferior de todos los token encontrados en el código escrito por el usuario.



Campo de texto:

```

1 "comentario" entero - /; N
2 cadena "Cadena de texto"
3 caracter b y r
4 entero 45 90 67
5 decimal 5.6 678.67
6 booleano verdadero falso
7 /*comentario*/
8 hola //comentario de texto
9 ( NUMERO 0)
10 = / + - % $ # & =?|
11 < > ( numero > 5) < <
12 T t y
13 < estado = verdadero < < nuevo comentario de texto

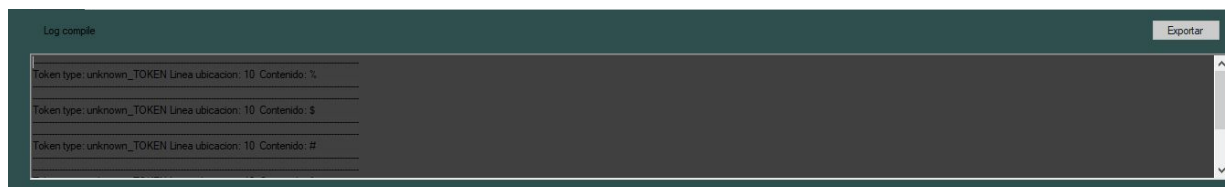
```

En este sector del programa podrá realizar la escritura de su código, y también podrá visualizar el coloreo de palabras mientras las escribe, para tener una noción gráfica de lo que el usuario está desarrollando.

Por el lado derecho encontrará una barra lateral donde podrá ver la cantidad de líneas de su documento y poderse ubicar si hubiera algún problema lanzado en la consola inferior.

Podrá realizar selección, inserción y modificación en este campo de texto.

Consola de Errores y Resultado de compilación:



En este apartado se puede visualizar en tiempo de escritura los errores léxicos que hay en el programa y al momento de compilar mostrará los atributos de los tokens procesados en el texto.

En la barra que se encuentra en la parte derecha se encuentra un botón que al momento de presionar lanzará una ventana para la ubicación de guardado de la exportación de la consola de errores y resultado de compilación con extensión .gtE.

Claves de lenguaje:

Palabras Reservadas:

1. Datos Primitivos:

- 1) entero → 34,2 → color morado
- 2) decimal → 3.4, 678.9, 0.45 → color celeste
- 3) cadena → "esta es una cadena" → color gris
- 4) booleano → verdadero,falso → color naranja
- 5) carácter → s,S,a,A → color café

2. Sentencias:

Serán pintadas de color verde el el campo de extrada de texto.

- 1) SI
- 2) SINO
- 3) SINO_SI
- 4) MIENTRAS
- 5) HACER
- 6) DESDE
- 7) HASTA
- 8) INCREMENTO

Operadores Aritméticos:

Serán pintados de color azul en el campo de entrada de texto.

- 1) +
- 2) -
- 3) *
- 4) /
- 5) ++
- 6) --
- 7) = (este símbolo también cumple como asignación de valor y su color es rosa única excepción) .

Operadores Relacionales:

Serán pintados de color azul en el campo de entrada de texto.

- 1) >
- 2) <
- 3) >=
- 4) <=
- 5) ==
- 6) !=

Operadores Lógicos:

Serán pintados de color azul en el campo de entrada de texto.

- 1) ||
- 2) &&
- 3) !

Signos De Agrupación:


Serán pintados de color azul en el campo de entrada de texto.

- 1) (
- 2))

Finalización de sentencia:

Serán pintados de color rosa en el campo de entrada de texto.

- 1) ;



También es de mencionar que se puede admitir el uso de comentarios con el siguiente formato y el color de representación es rojo:

- `//Esto es un comentario`
- `/* Esto también 5 es un comentario */`