

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE  
GUATEMALA  
FACULTAD DE INGENIERÍA  
ORGANIZACION DE LENGUAJES Y  
COMPILADORES 1



# MANUAL DE USUARIO

Cristian Fernando Hernández Tello - 202010905

Guatemala, Octubre 2022

# INDICE

## 01

Objetivos

## 02

Información general del sistema

## 03

Requisitos del sistema

## 04

Interfaz del sistema



# OBJETIVOS

Brindar al lector una guía que contenga la información de como utilizar cada una de las partes de la interfaz del programa, así como las funcionalidades de cada una de ellas para mejorar la experiencia al utilizar el sistema.

Enseñándole a interactuar con la aplicación, acceder a diferentes funciones, para poder realizar la traducción de pseudocódigo al lenguaje de preferencia según las opciones brindadas.



# INFORMACIÓN GENERAL DEL SISTEMA

La aplicación está desarrollado con el lenguaje de programación Java, permite la carga de archivos .olc para ingresar el pseudocódigo de manera más eficaz, y también es apta para mostrar imágenes y archivos de extensión HTML, cuenta con 3 menú según la función que desea hacerse, estando bien indicados para hacer la experiencia al usuario de manera amigable.

El objetivo de la aplicación es crear un traductor para el usuario que no tiene conocimientos de los lenguajes python y Golang, para que a través de un pseudocódigo pueda ver la sintaxis del mismo en los lenguajes mencionados. Si existe algún error en la sintaxis se mostrará un mensaje como una tabla con los errores.

# REQUISITOS DEL SISTEMA

- **Procesador:** Procesador Intel i5 o i7 o AMD Ryzen 5 o superior .
- **Memoria Ram:** Mínimo 4 GB
- **Espacio en Disco:** Mínimo 1 GB Disponible
- **Sistema Operativo:** Windows 7 o superior.
- **Navegador:** Cualquier navegador a su gusto, recomendable, Chrome, Opera, Brave, Edge. Se necesita conexión a Internet

# INTERFAZ DEL SISTEMA

La pantalla principal de la aplicación cuenta con 3 menú que son el de File, Reports, View con 2 botones para interactuar con el pseudocódigo que son el de clear para limpiar la caja de texto, y el botón Run que hace correr el pseudocódigo para su traducción. Están los 2 botones para visualizar la traducción en lenguaje python y Golang, y en la esquina inferior izquierda, cuenta con un contador de errores léxicos y sintácticos que tenga el pseudocódigo al momento de ejecutarlo.



El **menú File**, cuenta con 2 opciones que sería la opción "Open File", que permite con el explorador de archivos escoger un archivo de extensión .olc para cargar el pseudocódigo guardado previamente en su dispositivo, si no cuenta con uno puede escribirlo directamente en la caja de texto.

Y la opción de "Save File" que permite guardar lo que tenga la caja de texto y guardar en su dispositivo en un archivo con extensión en .olc.



**Menú Report:** Cuenta con 3 opciones; FlowChart que permite abrir en una imagen el diagrama de flujo del código traducido, Errors, despliega en una pagina html los errores léxicos y sintácticos que el programa genero en su ejecución, árbol sintáctico que despliega una imagen en formato .jpg con los tokens del analizador sintáctico.

**TABLA DE ERRORES**

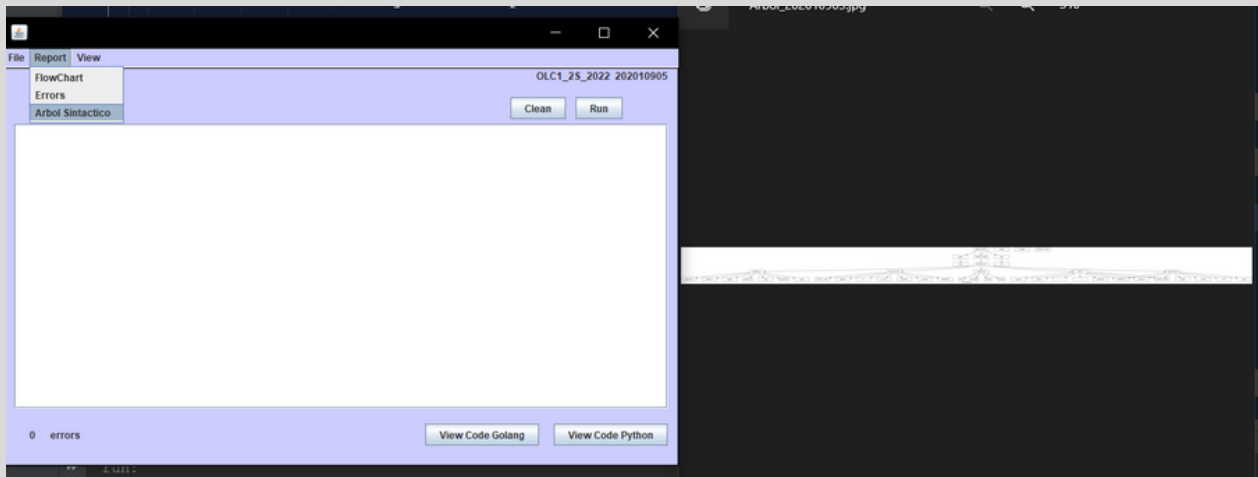
CRISTIAN FERNANDO HERNANDEZ TELLO

202010905

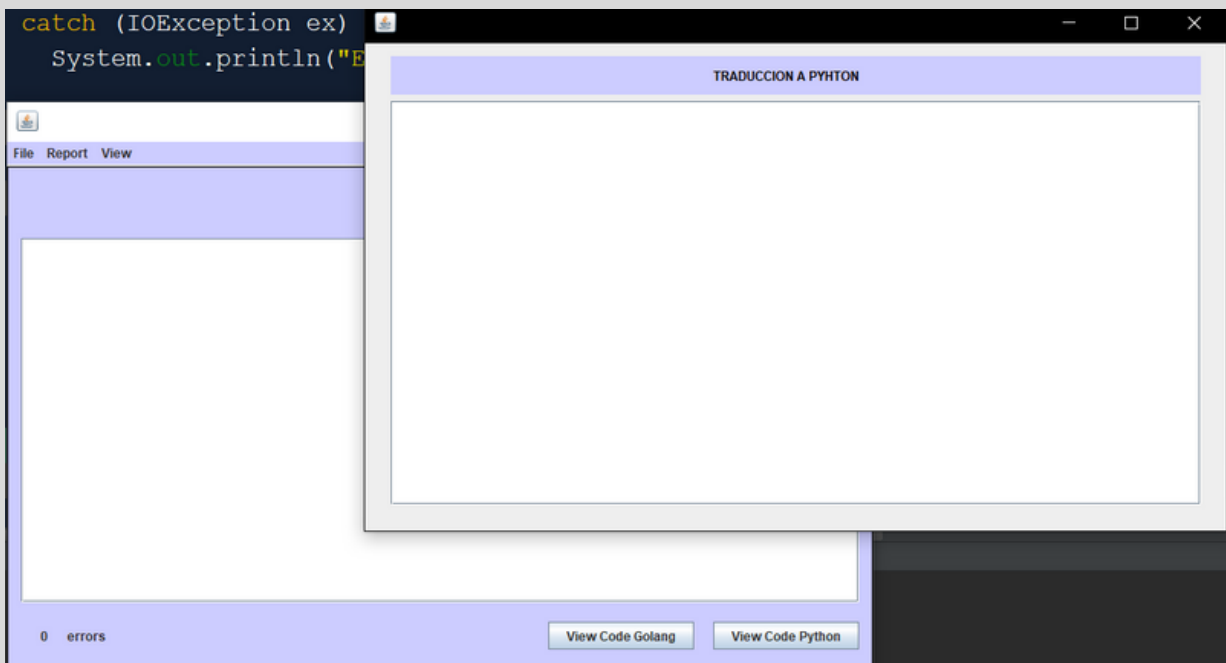
NO	TIPO	LEXEMA
1	Léxico	a
2	Léxico	s
3	Léxico	d
4	Léxico	f
-----	-----	ERRORES SINTACTICOS

## OPCION Errors

# OPCION ARBOL SINTACTICO



**Boton View Code Python:** Al presionar este botón se abrirá una ventana nueva de nuestro programa con el que se verá la traducción de nuestro pseudocódigo en el lenguaje de programación python, para probar puede copiarlo y pegarlo con CTR+C y CTRL+V en un PlayGround para ver su correcta funcionalidad.





**Menú View:** Al acceder a este menú se le desplegaran 2 <sup>5</sup> opciones que será "User Manual" donde se podrá observar este manual en formato PDF y "Technical Manual" donde se podrá observar el manual con especificaciones técnicas de la aplicación también en formato PDF.



Repositorio Github:  
<https://github.com/cristiaan05/OLC1-202010905.git>

