



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO



PROYECTO. LOGO
Manual de Usuario
Compiladores
5CM2

Alumno:

2024630040 Manrique Godínez Daniel Alejandro

2024630188 Aguilar Bautista César Fernando

Profesor: Tecla Parra Roberto

ÍNDICE

ÍNDICE.....	2
COMPONENTES DE LA INTERFAZ.....	3
INSTRUCCIONES BÁSICAS.....	3
DEMOSTRACIONES.....	3

COMPONENTES DE LA INTERFAZ

La interfaz de este proyecto consta de 4 elementos principales:

1. Un panel que es donde se va a visualizar el dibujo realizado
2. Un área de texto que es donde se ingresan las líneas del lenguaje
3. Un comboBox que es donde se despliegan las opciones de dibujos a realizar
4. Un área de botones entre los que están
 - a. Un botón de limpiar Código, que borra todo del área de texto
 - b. Un botón de limpiar lienzo que borra el panel con el dibujo
 - c. Un botón de dibujar que dibuja la figura seleccionada

INSTRUCCIONES BÁSICAS

Para este proyecto se cuenta con instrucciones secuenciales, decisiones, ciclos, funciones y procedimientos y una lista de comandos básicos como lo son:

- **AVANZAR[n]**: Permite dibujar una línea recta avanzando n pixeles en la dirección hacia la que apunta el pincel que se encuentra en el panel.
- **GIRAR[n]**: Gira la dirección del pincel n grados en el panel.
- **SUBIR[n]**: Sube el pincel que se encuentra en el panel.
- **BAJAR[n]**: Baja el pincel que se encuentra en el panel
- **COLOR[n1, n2, n3]**: Modifica el color del trazo de dibujo siguiendo los parámetros en RGB (n1,n2,n3)

DEMOSTRACIONES

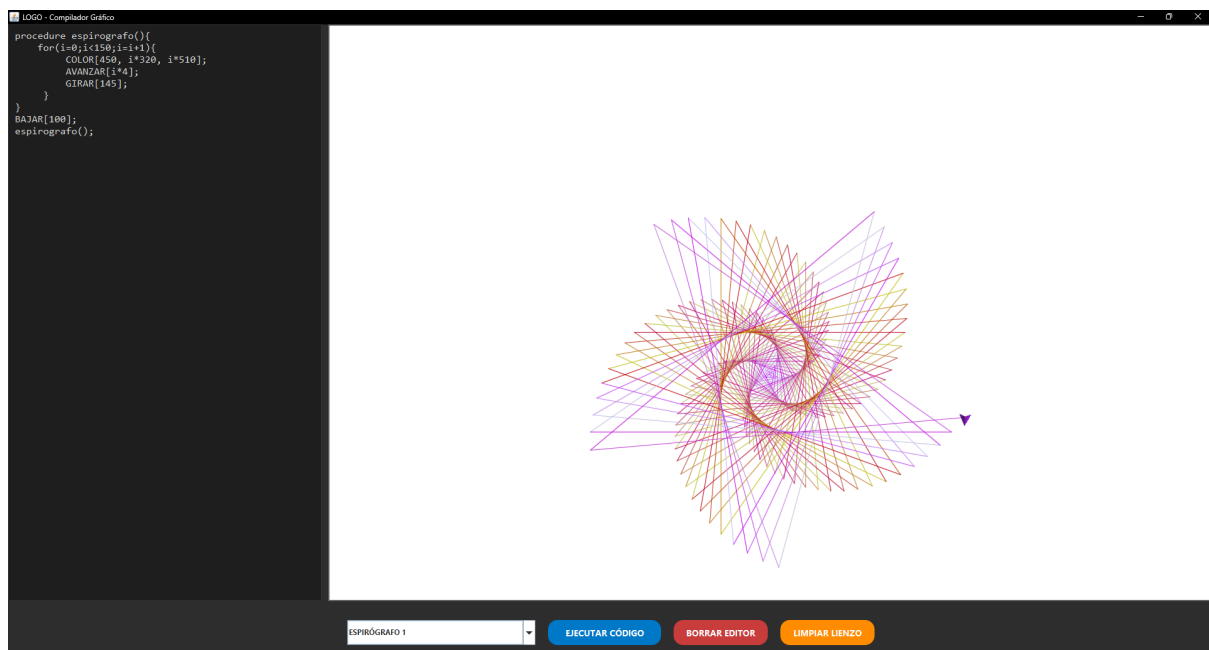


Ilustración 1. Espirógrafo 1

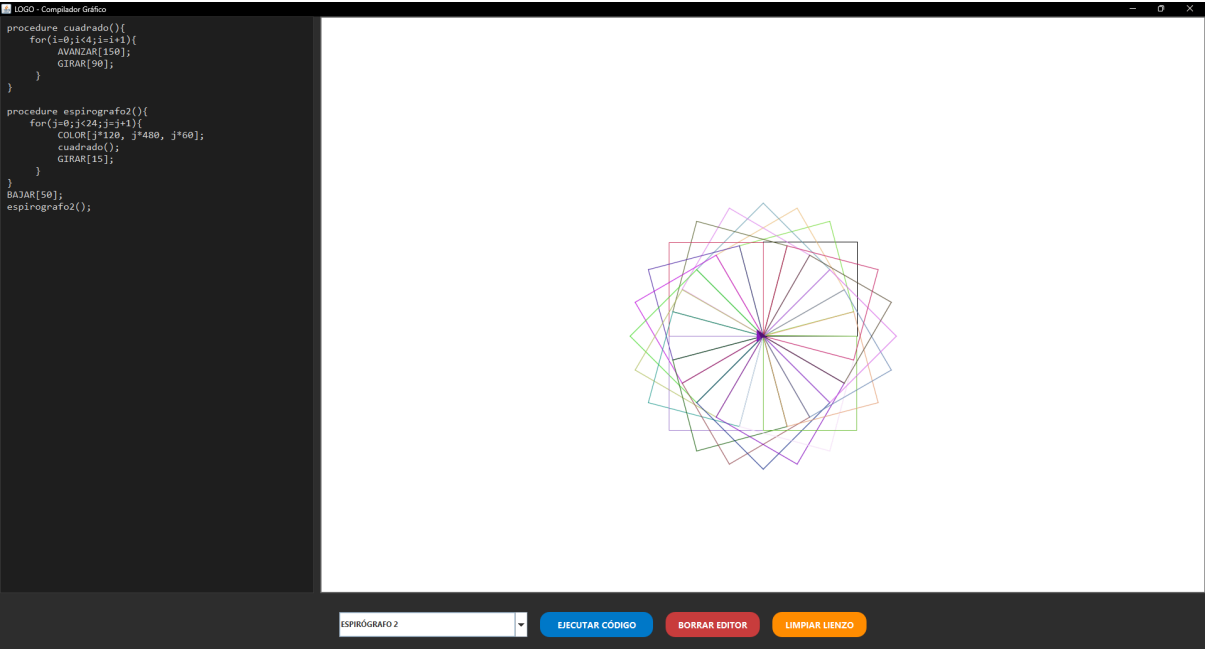


Ilustración 2. Espirógrafo 2.

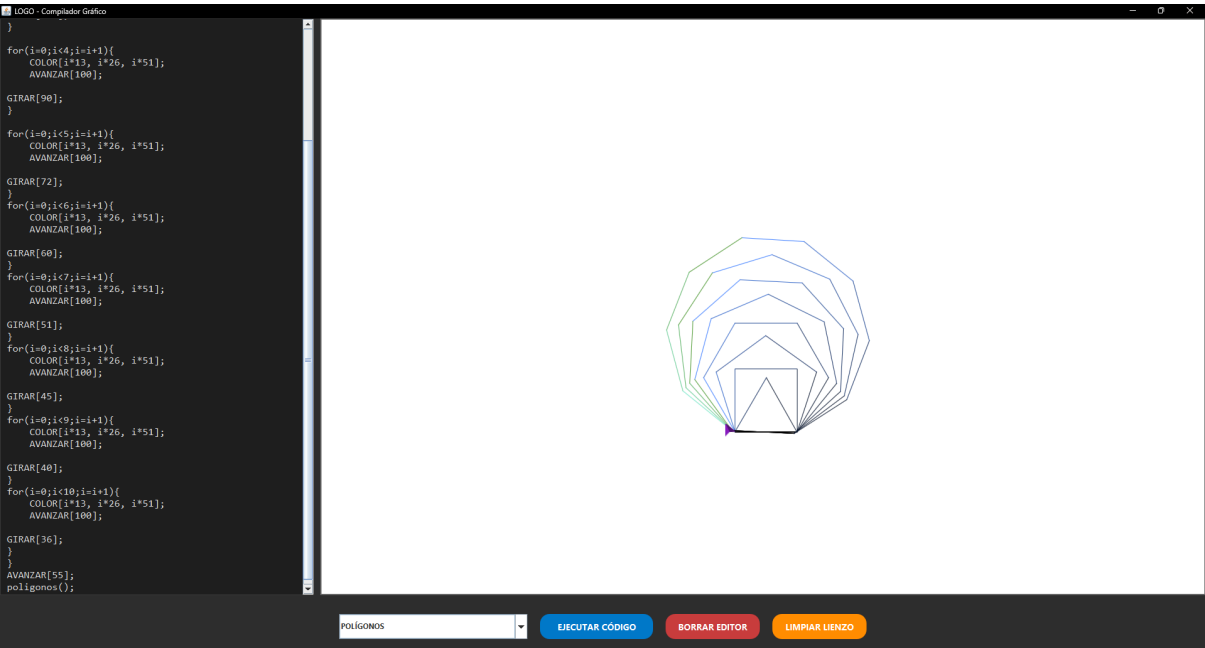


Ilustración 3. Polígonos

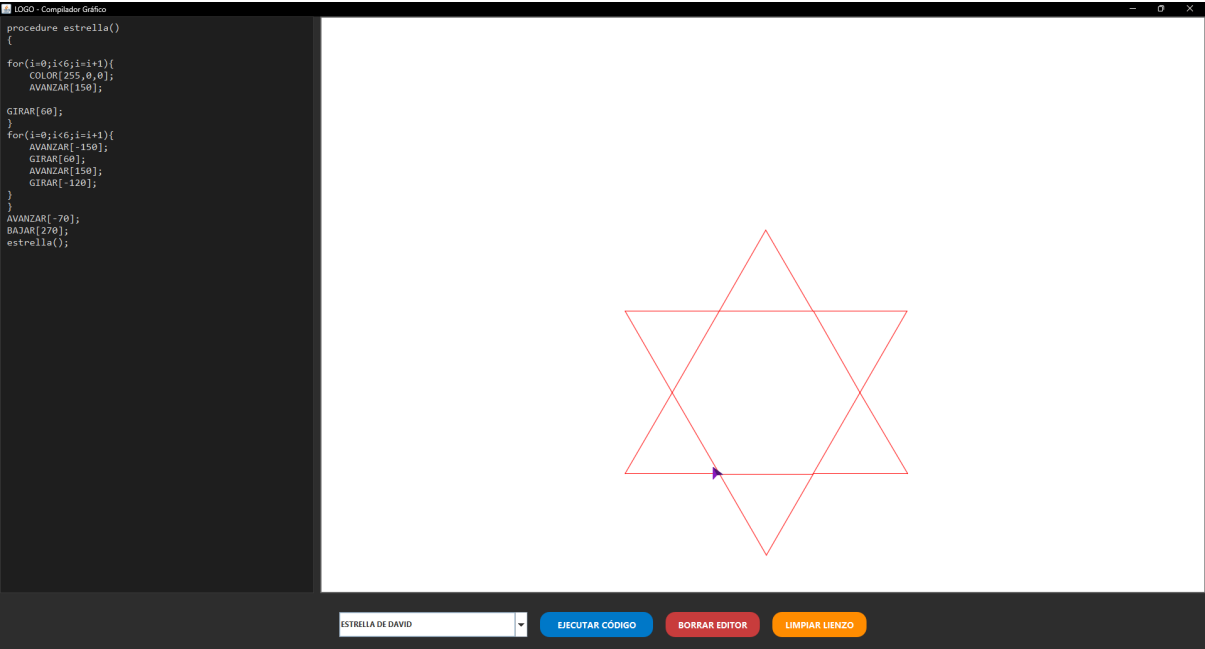


Ilustración 4. Estrella de David

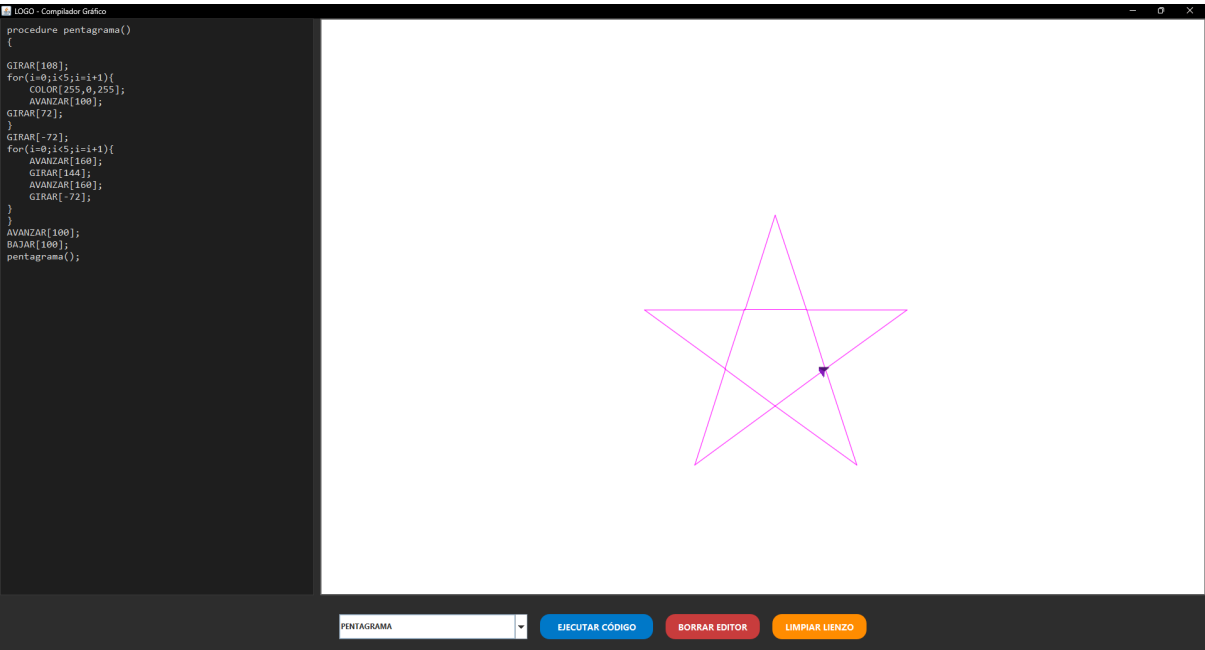


Ilustración 5. Pentagrama

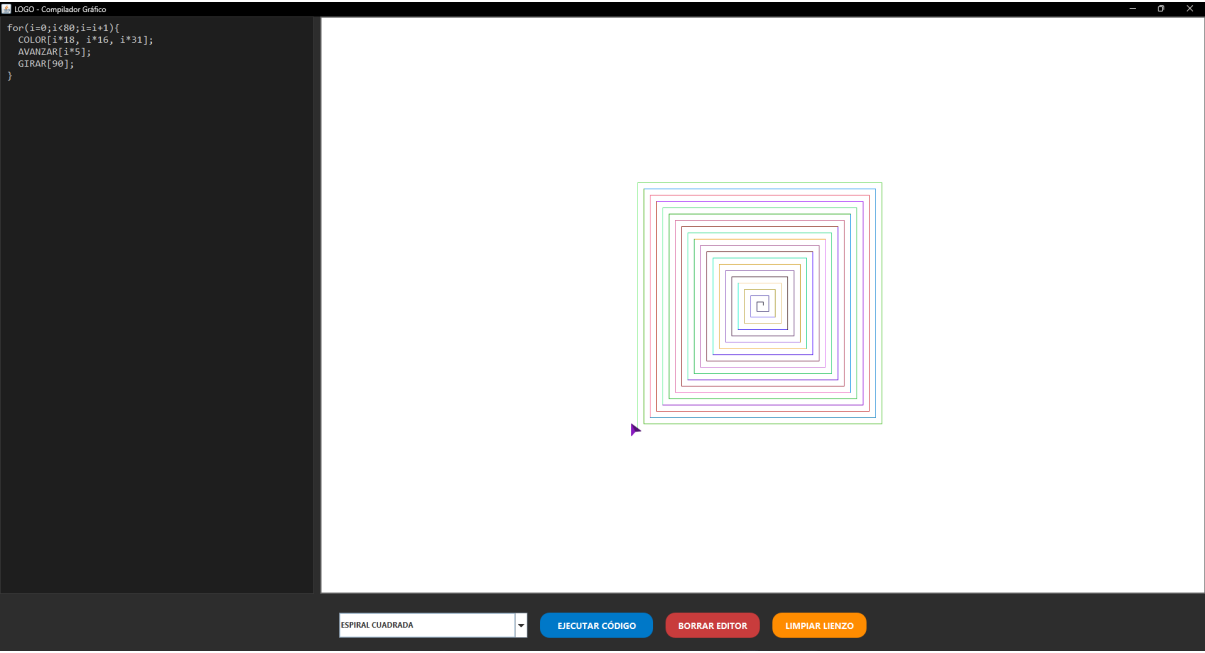


Ilustración 6. Espiral Cuadrada

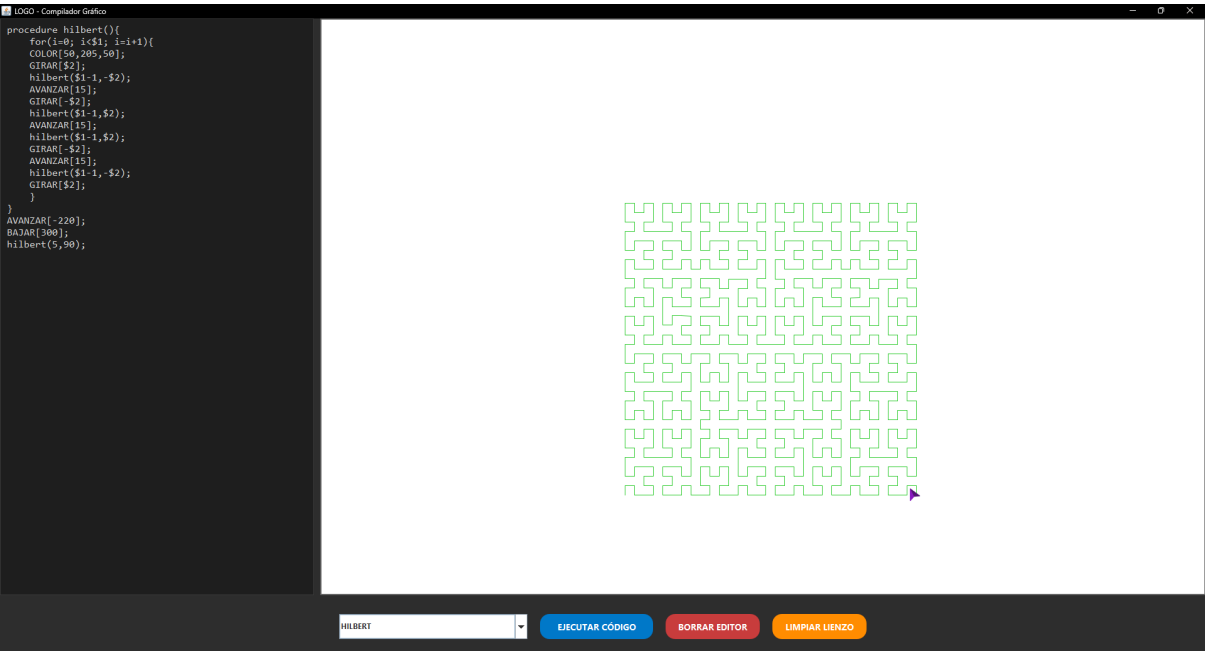


Ilustración 7. Curva de Hilbert

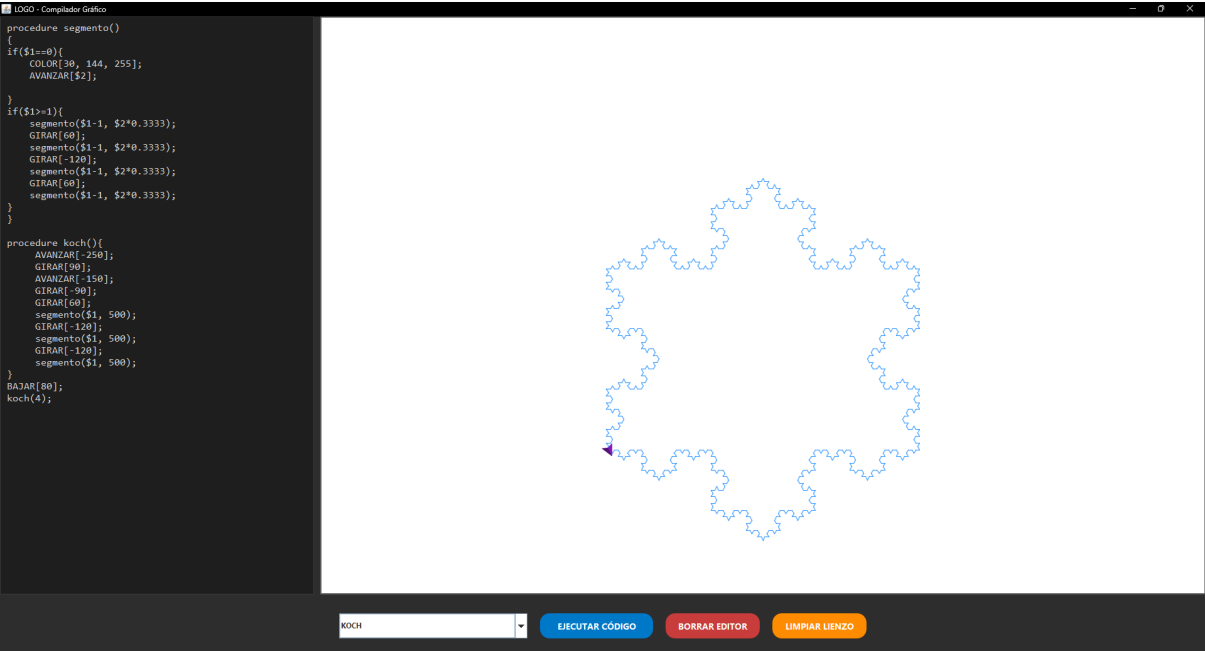


Ilustración 8. Curva de Koch

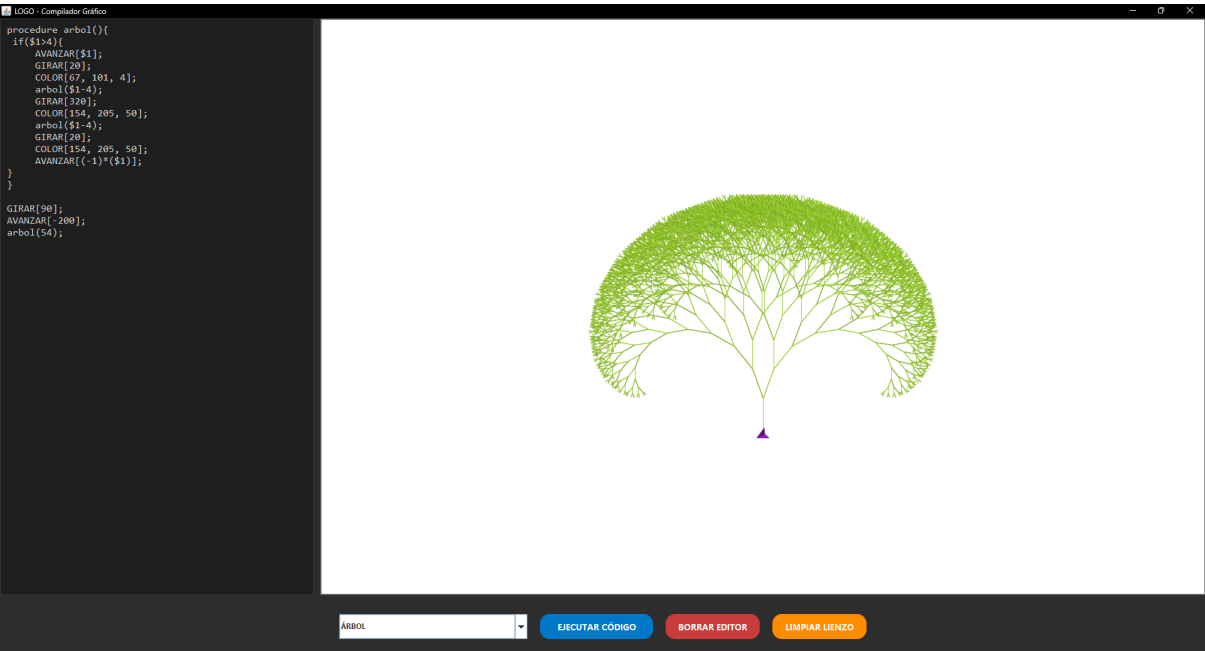


Ilustración 9. Árbol de n niveles

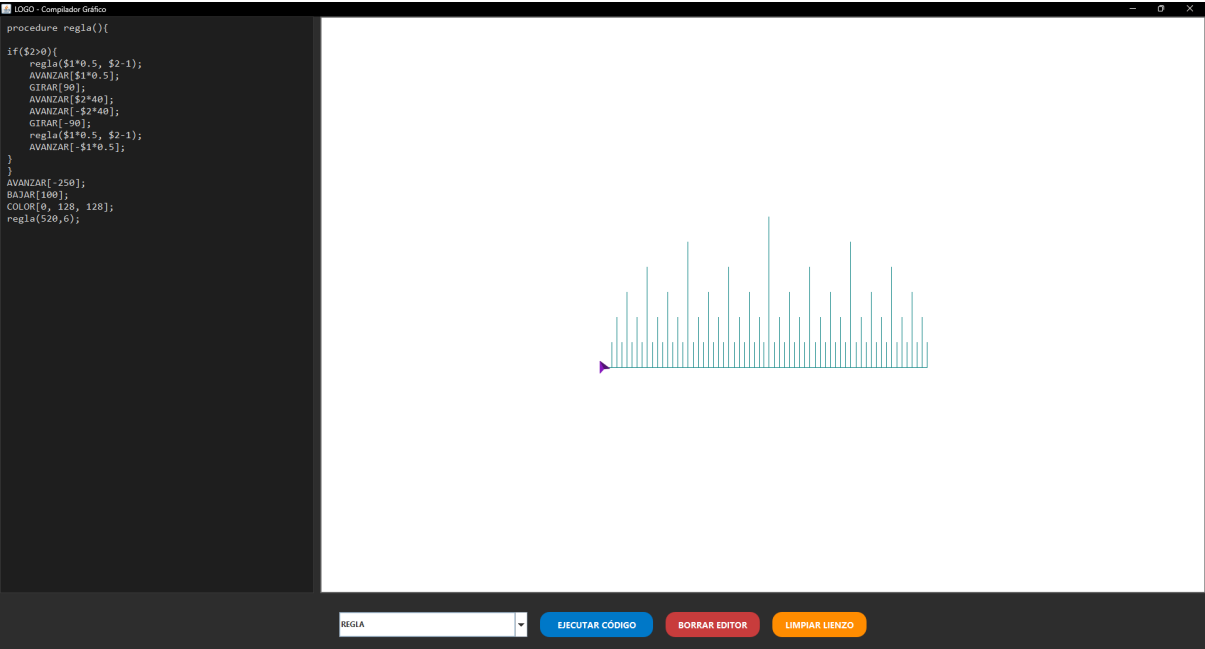


Ilustración 10. Regla de nivel n