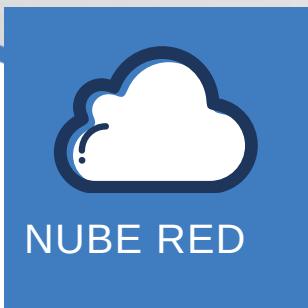


PROYECTO

```
function(){cards();});  
window).on('resize', function(){cards();});  
function cards(){  
var width = $(window).width();  
if(width < 750){  
cardssmallscreen();  
}  
else{  
cardsbigscreen();  
}  
}  
function cardssmallscreen(){  
cards = $('.card').length;  
i++ = 0;  
cards; i++){  
}
```



MANUAL SUSARIO



SOBRE P1

Aplicacion ideada para la traduccion de lenguaje en pseudocodigo hacia python y golang para facilitar la programacion de personas que aun no esten familiarizadas con los lenguajes

1 CPU

(Intel Core 2 Duo 2 GHz
recomendados)
(intel core inside recomendado)

2 RAM

(2 GB recomendados)

3 Memoria

200MB

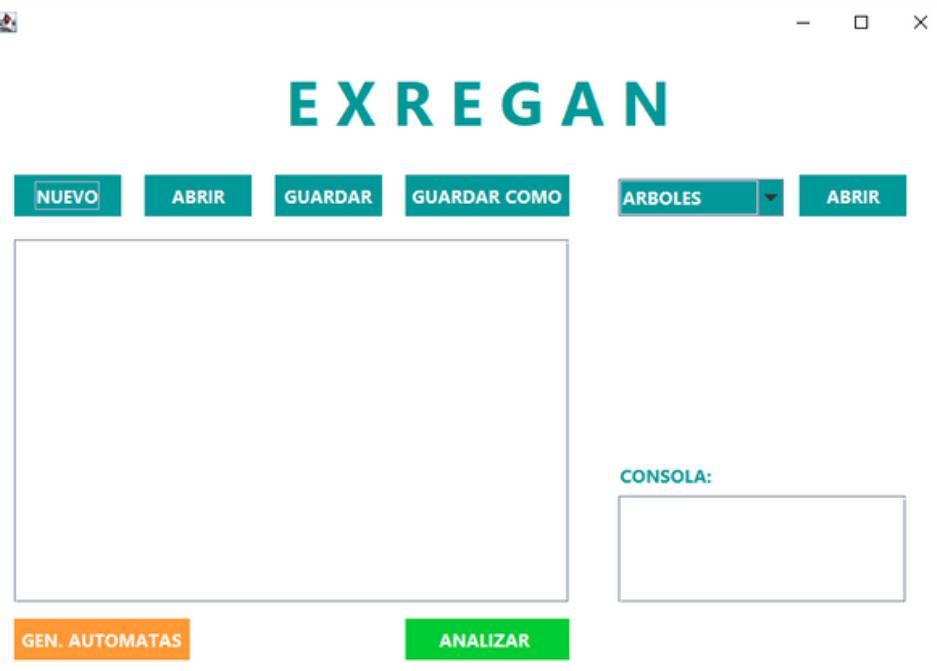
¡COMENCEMOS AHORA!

Encontraras el funcionamiento de la aplicación detallada paso por paso

INICIO

La interfaz es muy amigable para el usuario, haciendola sencilla de usar y haciendo que todas las funcionalidades que esta posee, esten debidamente identificadas para facilitar su uso

PRECAUCION: el programa NO distingue entre mayusculas y minusculas por lo que no deberá preocuparse de esto



CARGAR AL PROGRAMA

Con esta opción se podrá seleccionar un archivo de entrada .OLC el cual será analizado y traducido por el programa, este apartado se mostrará automáticamente en pantalla para su modificación antes de analizar.

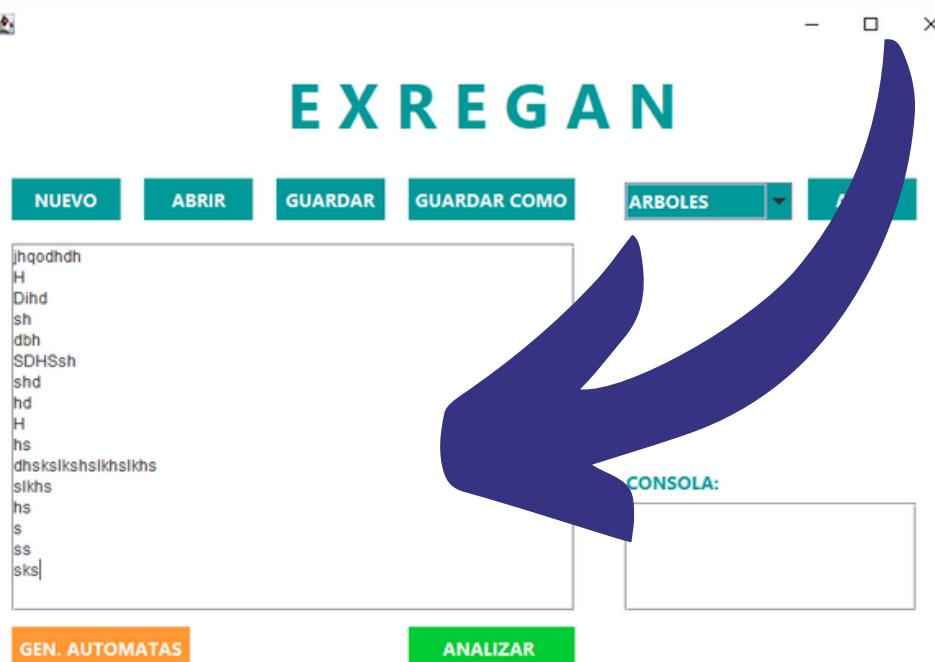
BOTÓN CLEAN Y RUN: con estos botones se limpiara el texto en pantalla y se analizará, respectivamente



RESPUESTA EN PANTALLA

Analizara tu mensaje y mostrara en pantalla una advertencia si no entiende el mensaje, esto significa que el comando ingresado es incorrecto

Se recomienda ser revisado y volver a escribir la instrucción



REPORTES

Estos botones generan y abren automáticamente los reportes de errores y el diagrama de arbol que contenía el archivo

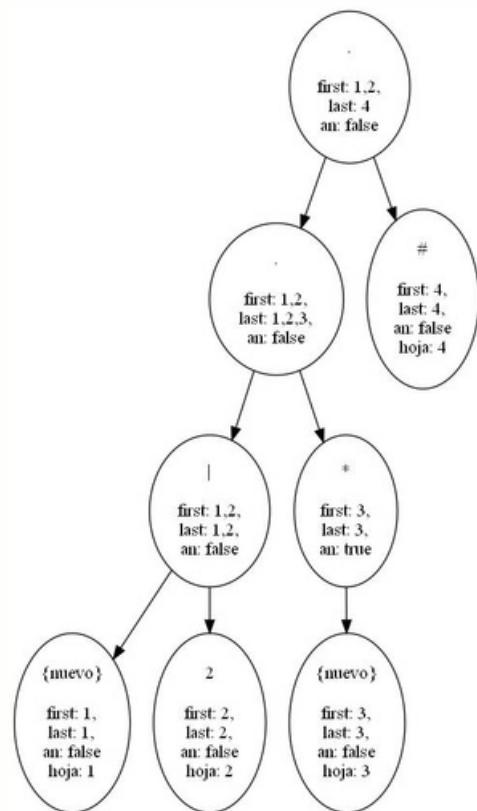
ATENCION: LA INFORAMCION ANALIZADA ES LA PERTENECIENTE AL AREA DE TEXTO MODIFICABLE, ASI QUE LOS CAMBIOS SE VERAN REFLEJADOS

SI DETECTA ERRORES UNICAMENTE SE CREARA EL REPORTE DE ERRORES PERO NO EL AST

ARBOLES ▾

ABRIR

EJEMPLO DE REPORTES



Syn	Hoja	Siguientes
{nuevo}	1	3,4,
2	2	3,4,
{nuevo}	3	3,4,
#	4	

Lista de Errores

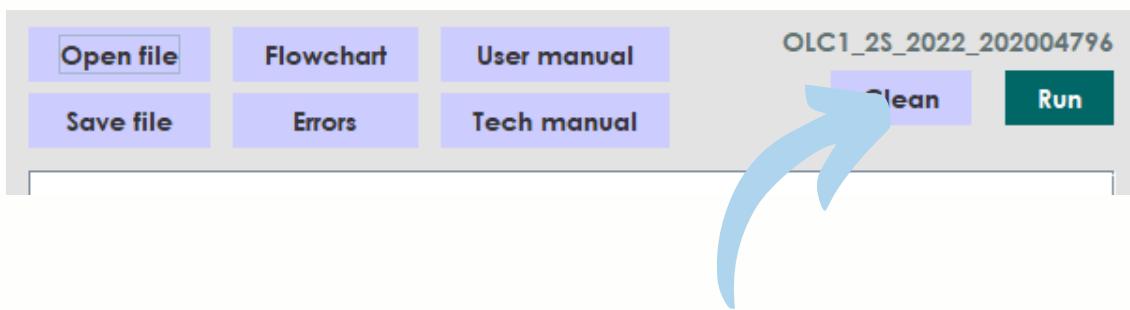
Creado por: Gerhard Benjamin Ardon Valdez 202004796

Tipo	Lexema	Línea
SINTACTICO	VS	1

LIMPIAR LOG DE TOKENS Y ERRORES

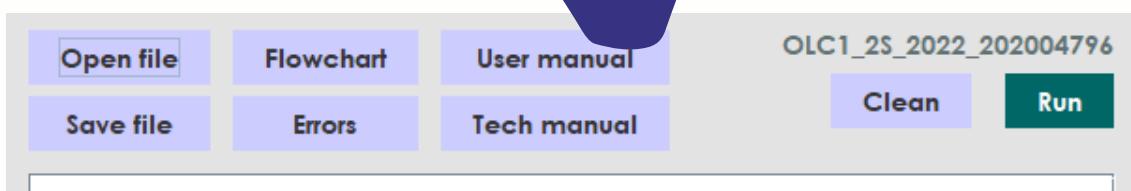
Estos botones eliminan automaticamente el registro de tokens o de errores, luego de pulsar el boton se mostrara una lista vacía

ATENCION: LA INFORAMCION ANALIZADA ES LA PERTENECIENTE AL AREA DE TEXTO MODIFICABLE, ASI QUE LOS CAMBIOS SE VERAN REFLEJADOS



ENSEÑAR MANUALES

En estos botones se enseñaran los manuales ambos, tecnico y de usuario para su correcta compresion



EJEMPLO DE ESCRITURA ARCHIVO OLC

A continuacion se muestra como deberá ir escrito el archivo OLC para el correctofuncionamiento, este archivo puede cargarse en cualquier momento

```
imprimir_nl _encabezado1_;
imprimir_nl _encabezado2_;
imprimir "...";
imprimir _anio1_ ;
imprimir _anio2_ ;
imprimir _anio3_ ;
imprimir _anio4_ ;
imprimir_nl ".";
imprimir_nl (_v3_);

si _v1_ es igual _v2_ entonces
|   imprimir_nl "Al parecer no funciona la asignacion";
|   mientras not (_variable1_ mayor_o igual 5*5+8/2) hacer
|       imprimir _variable1_;
|       _variable1_ -> _variable1_ + 1;
|   fin_mientras
fin_si

si _v1_ es igual _v2_ entonces
|   imprimir_nl "no tiene que imprimir este mensaje";
|   de_lo_contrario
|       imprimir "este print es un ejemplo";
fin_si
```