

MANUAL DE USUARIO

**Lenguajes Formales y de
Programación**



Kevin Golwer Enrique Ruiz Barbales

CONTENIDO

CARATULA	I
Contenido	II
Introduccion	1
Requerimientos Minimios	2
Inicio	3
Comandos	4-5
Arbol de Directorios	6-7-8
Editor	9-10
Bitacora	11
Archivo de salida	12

INTRODUCCIÓN

En el presente manual se encontrara un breve resumen de las funcionalidades del el AU3D , el cual cuenta con área de código en donde se podrá programar lo que se desea generar en el las vistas , este muestra 4 vistas Planta Elevación Perfil y 3d las cuales se generaran simplemente escribiendo el código , el 3d podrá ser girado en cualquier dirección que se desee para mejor vista , las demás vías mostraran las dimensiones de lo que creo el usuario , se podrá ver el listado de errores y además la salida de tokens y errores de la compilación, además de poder permitir el crear nuevos diseños y abrir ya existentes.

REQUERIMIENTOS MINIMOS

Disco duro: 20gb

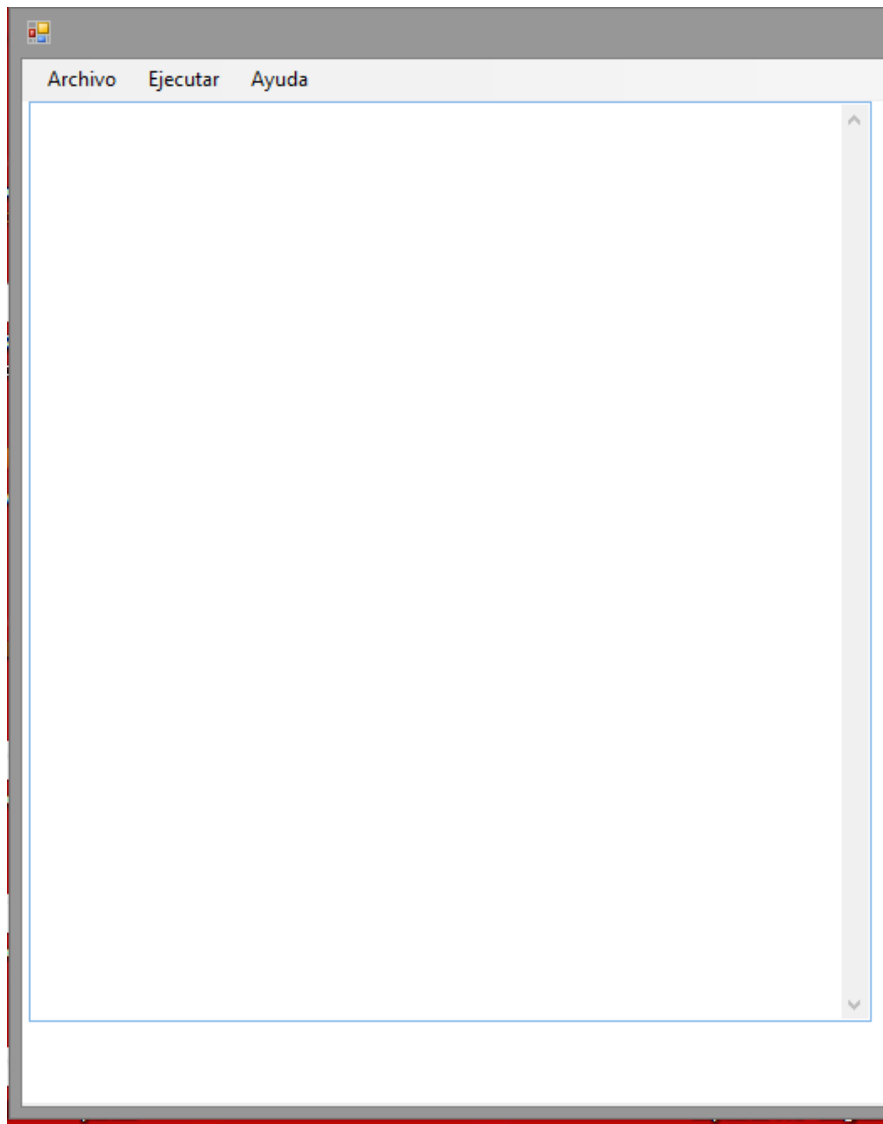
Memoria RAM: 512mb

Versión de Net Framework: 3.5 en adelante

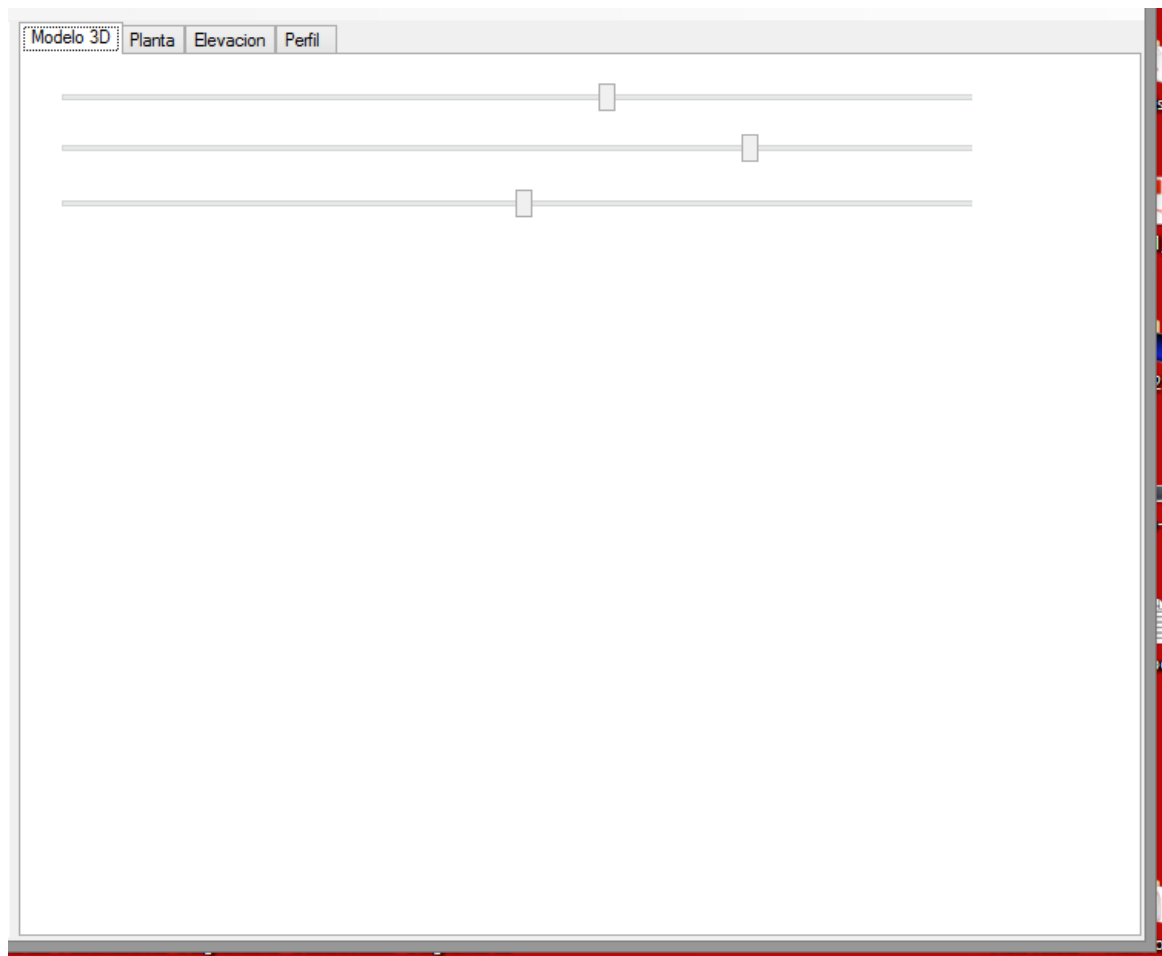
Procesador: Intel atom

Versión de Windows: Windows xp en adelante

INICIO

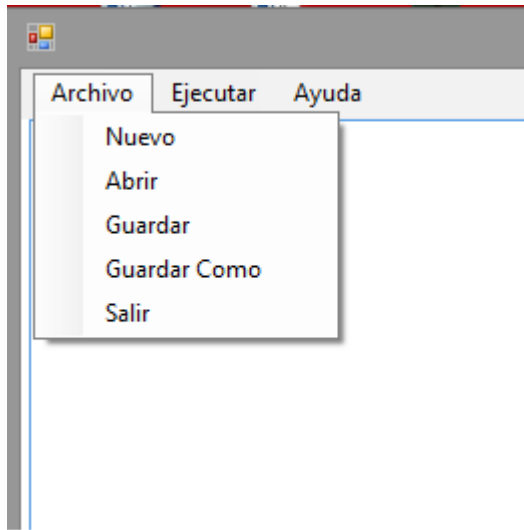


Al iniciar se podrá ver una ventana que esta dividida en 2, una parte será para la codificación y la otra para mostrar el 3d, la que se muestra será para ingresar el código.



Esta ventana servirá para mostrar los diseños, 3d, planta, elevación y perfil, al inicio estos estarán vacíos.

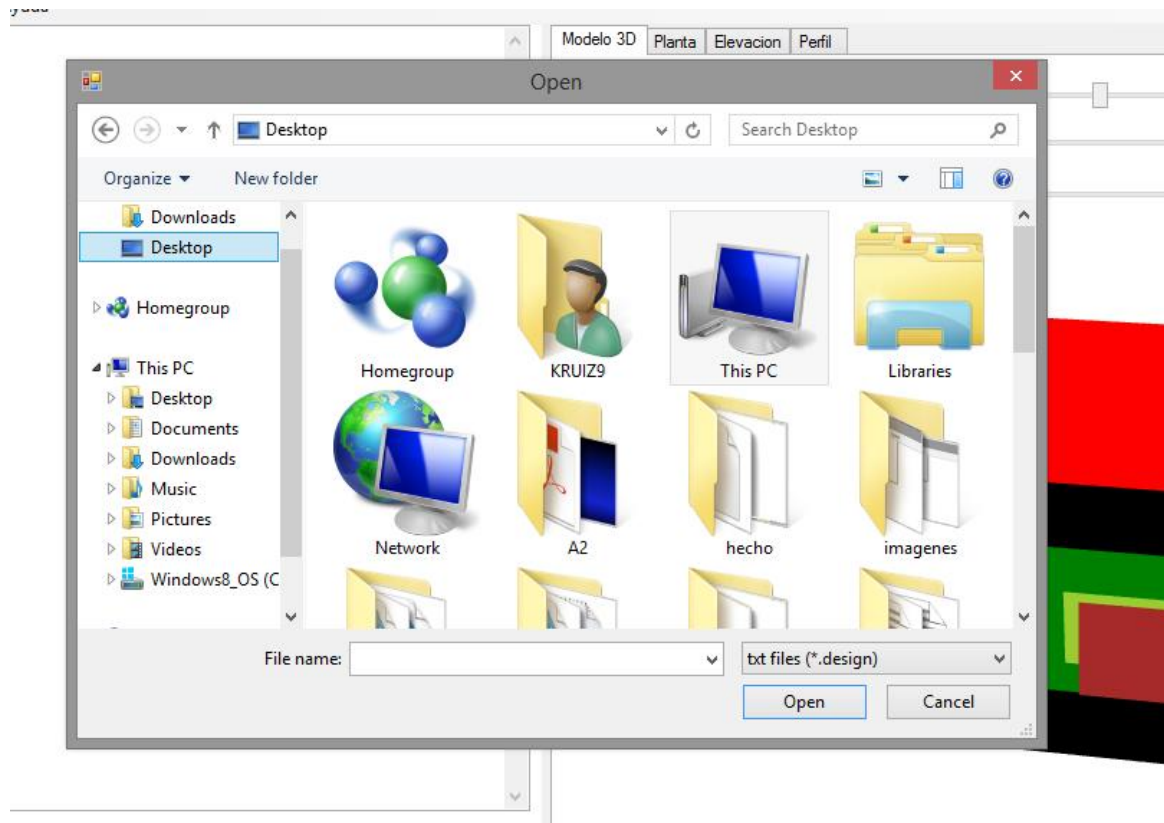
OPCIONES



Se mostraran las siguientes opciones >

Nuevo > creara un nuevo archivo para crear un nuevo diseño

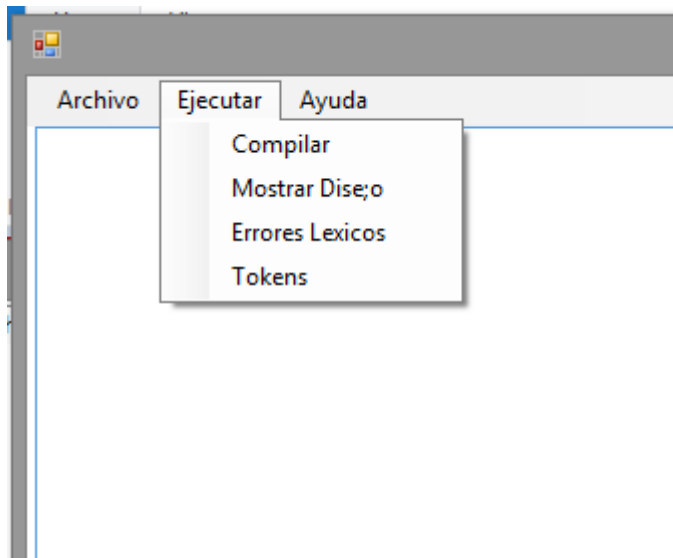
Abrir > seleccionara un archivo .design ya creado previamente, se mostrar una ventana para poder seleccionar el archivo a compilar.



Guardar> guardara un archivo

Guardar Como> guardara el actual archivo como nuevo, se mostrara una ventana similar a la de abrir.

Salir> lo sacara de la aplicación



Compilar> inicia el análisis léxico y sintáctico del código ingresado

Mostrar diseño muestra el diseño generado por el código

Errores> muestra los errores léxicos y sintácticos generados durante la compilación

Tokens> muestra los tokens que se generaron en el análisis léxico

ESTRUCTURA CODIGO

```
<diseño>
<variables>
nombre:variable_1
tipo:entero
valor:10;

nombre:variable_2
tipo:entero
valor:variable_1;

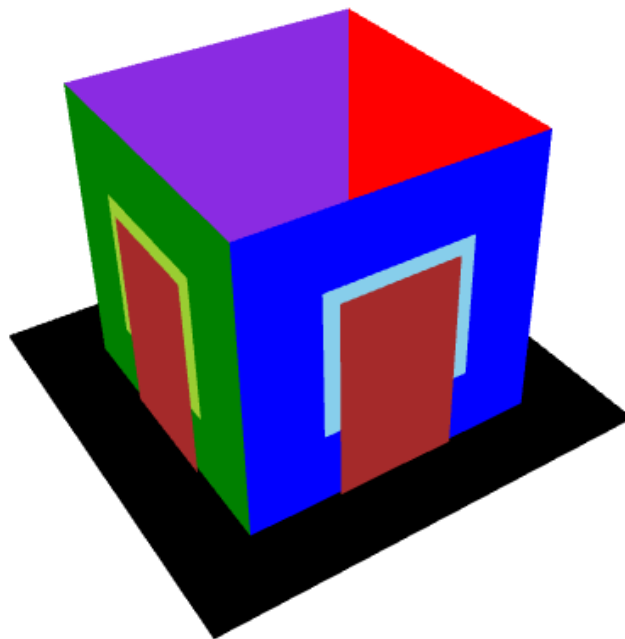
</variables>
<construccion>
<terreno>
ancho:10
largo:10
</terreno>
<pared>
nombre:pare
color:blue
alto:3
inicio:0,0
fin:10,0;

</pared>
<ventana>
nombre:ventanax
tipo:cuadrado
longitud:1
pared_asociada:pared_izqui;
</ventana>
<puerta>
```

El código tendrá una estructura similar a la mostrada en pantalla, dentro de cada etiqueta se deberán ingresar sus respectivos atributos, cada uno tiene asignado un tipo, sino se cumple con esto se generara un error.

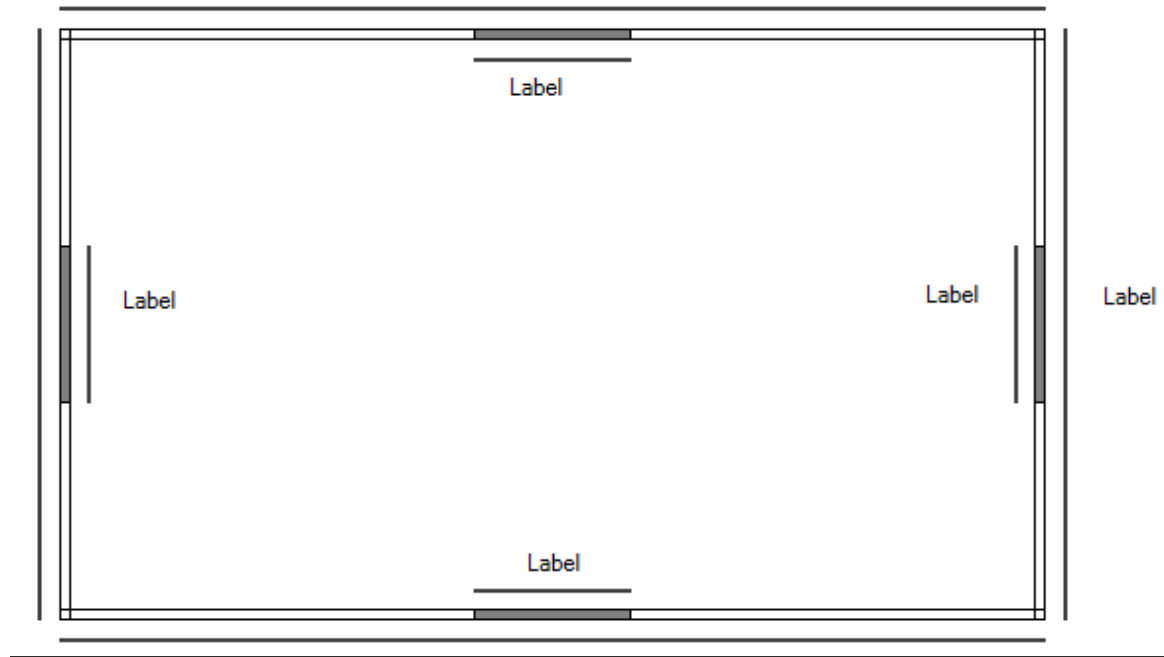
SALIDAS

3D



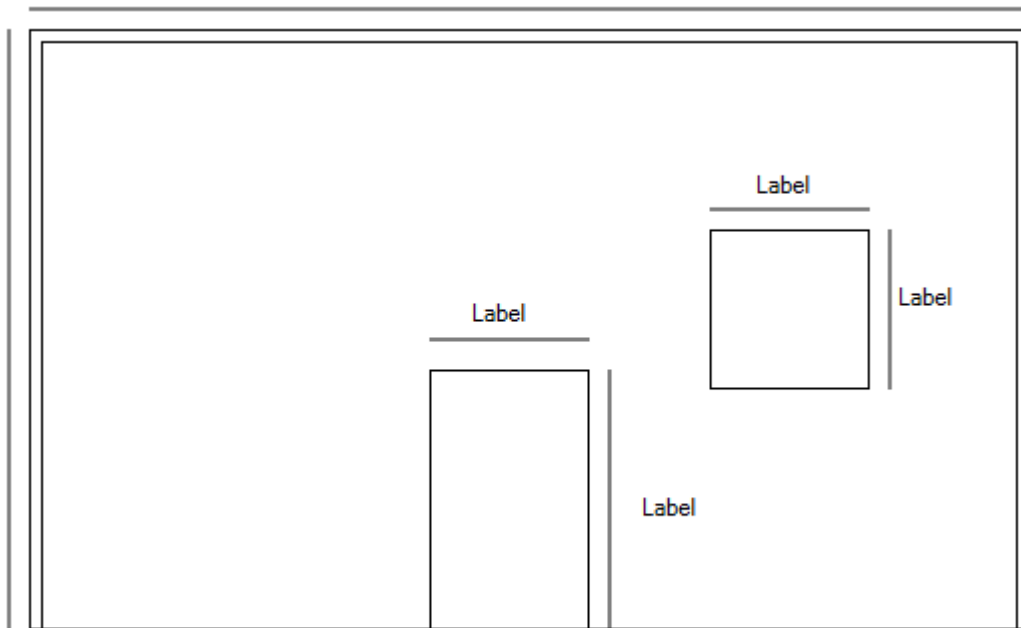
Si el código que se compila es correcto, entonces se podrá ver algo similar a esto, se podrá girar en cualquier dirección de los 3 ejes para mejor vista del objeto creado.

PLANTA



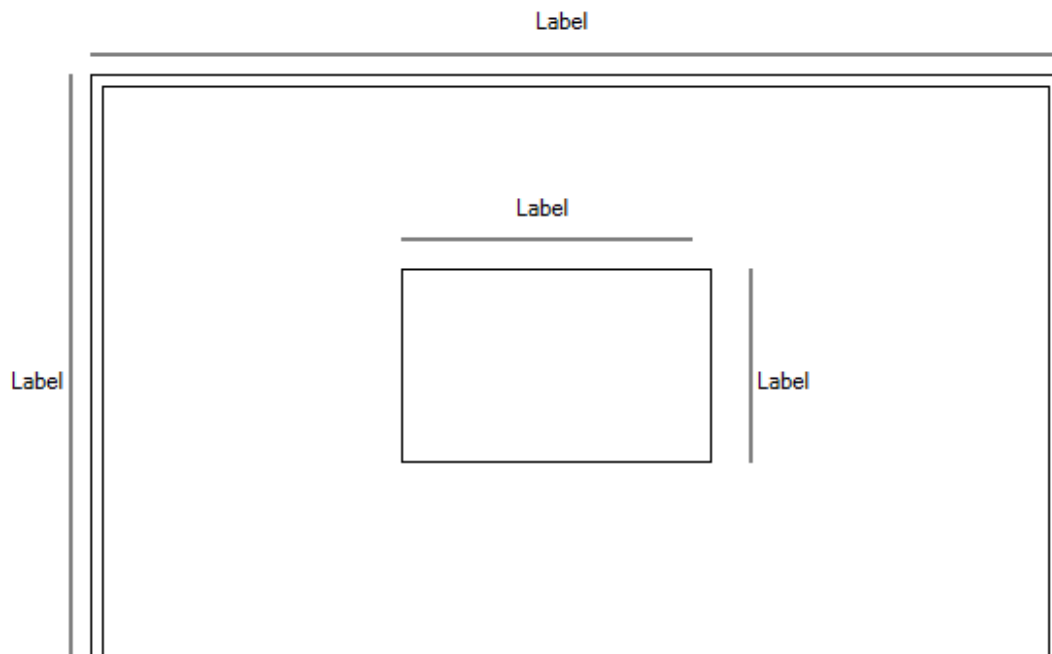
En planta se mostrara una forma similar a esta, donde se podrán ver las dimensiones de cada pared creada, también las ventanas.

Elevación



Se podrá ver el frente de la construcción se mostrara ventana si tuviese alguna

Perfil



Se mostrara, de igual manera la parte lateral de la construcción, se podrá visualizar el perfil, se puede apreciar en este caso las dimensiones y la ventana con sus dimensiones.

Tokens

SALIDA DE TOKENS					
#	Nombre	Fila	Columna	Token	Nombre
0	<diseño>	0	0	texto	Etiqueta
1	<variables>	1	0	texto	Etiqueta
2	nombre	2	0	texto	Palbra Reservada
3	:	2	1	signo	dospuntos
4	variable_1	2	2	texto	Valor
5	tipo	3	0	texto	Palbra Reservada
6	:	3	1	signo	dospuntos
7	entero	3	2	texto	Valor
8	valor	4	0	texto	Palbra Reservada
9	:	4	1	signo	dospuntos
10	10	4	2	numero	numero
11	;	4	3	signo	puntoycoma
12	nombre	5	0	texto	Palbra Reservada
13	:	5	1	signo	dospuntos
14	variable_2	5	2	texto	Valor
15	tipo	6	0	texto	Palbra Reservada
16	:	6	1	signo	dospuntos
17	entero	6	2	texto	Valor
18	valor	7	0	texto	Palbra Reservada
19	:	7	1	signo	dospuntos
20	variable_1	7	2	texto	Valor
21	;	7	3	signo	puntoycoma
22	</variables>	8	0	texto	Etiqueta
23	<construccion>	9	0	texto	Etiqueta

Se podrán ver la salida de tokens generados por la aplicación en orden de análisis.