PRÁCTICA 9: NOTAS AUXILIARES PARA SU CORRECTO DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN

La práctica tiene por objetivo implementar mediante Java una GUI que actúe como intérprete de URM programas y que tenga dos modos de funcionamiento

- Edición del urm-programa en una ventana de texto específicamente habilitada para ello, y
- Carga de un fichero de texto con el urm.programa

¿Qué estructuras de datos necesito?

Será necesario habilitar las que considere oportunas para almacenar al menos el estado y la configuración del urm-programa que el intérprete está procesando.

¿Necesito una gramática para hacer todo esto?

Realmente no; la poca capacidad de parsing necesaria para implementar el intérprete se puede lorar directamente con la clase String y poca más; por supuesto, si se desea desarrollar el intérprete utilizando una gramática previamente definida, puede hacerse.

¿Cuál es el input de la simulación GUI?

El input típico de vuestra simulación debería incluir los siguientes elementos:

- URM-programa a interpretar, bien editado en una ventana de texto para edición, bien leído desde un fichero de disco, y mostrado en esa misma ventana.
- Campos de texto con el contenido de los registros que el URM-programa que se va interpretar necesita; ejemplo: si estamos editando el URM-programa que suma dos número naturales, deberemos poder introducir en los registros R1 y R2 los número naturales que se van a sumar.

¿Cuál debe ser el output de la simulación?

La simulación tendrá dos outputs:

- El número natural resultado de interpretar un URM-programa sobre sus datos de entrada,
 y
- La computación (traza) resultante del procesamiento.

¿Que elementos de control debe tener el GUI?

- Navegación por la estructura de carpetas para escoger un fichero de código URM.
- Botón de Inicio de la interpretación del URM-programa.
- Botón de Reset para limpiarlo todo y comenzar.
- Botón de Step, si el usuario desea efectuar la simulación paso a paso.

NOTA: como es natural, se puede utilizar como guía/ayuda para la implementación el URM-simulador ya conocido disponible en URM Simulator (oxy.edu):