



MANUAL DE USUARIO

TUTO+



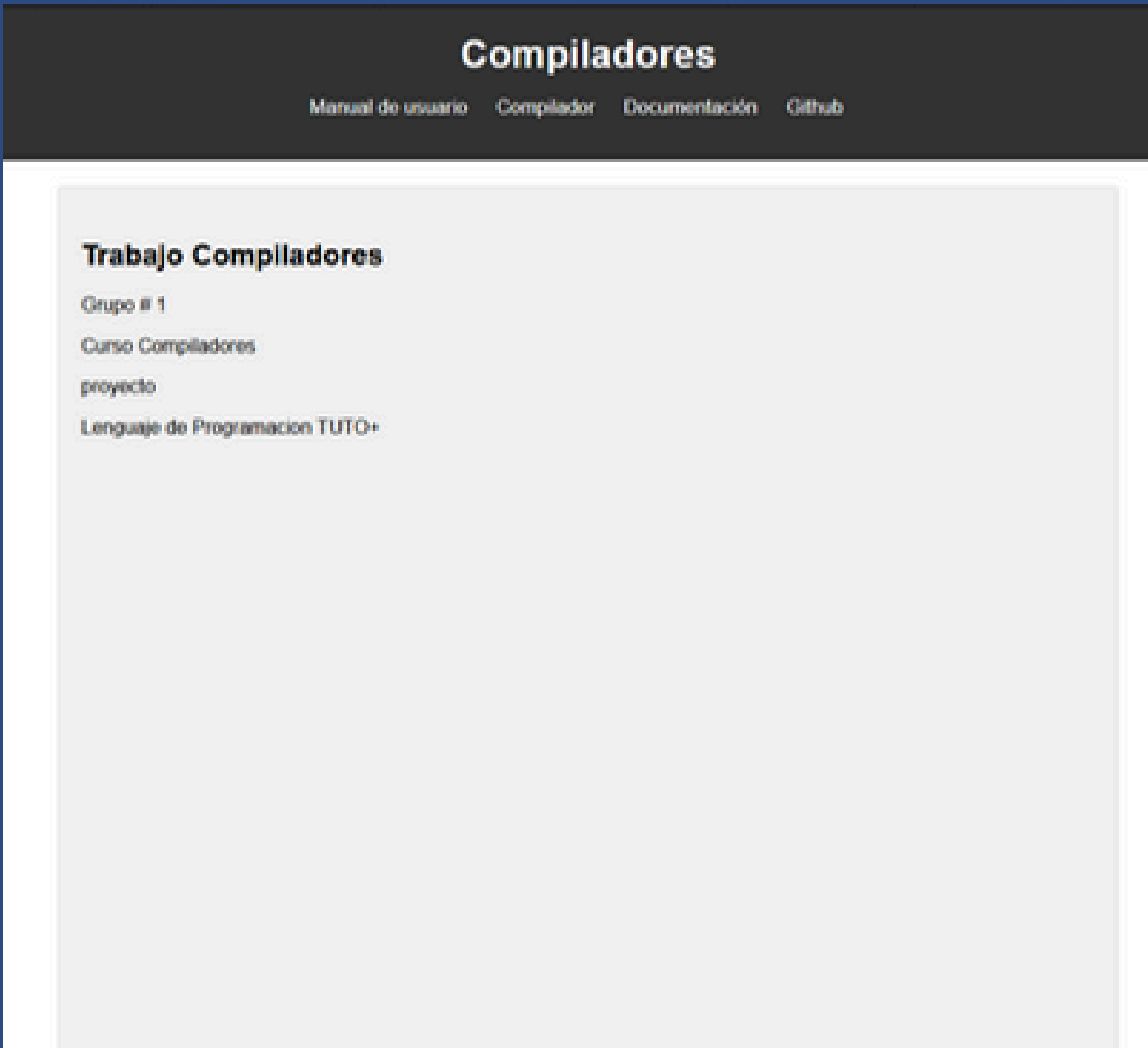


# Índice

- Fase 1 Creación del programa - página 3
- Fase 2 Analizador Léxico - página 10



# FASE 1 - CREACIÓN DE LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN



# Tuto+ - Campos

- Inicio
- Manual de usuario
- Compilador
- Documentación
- Github

## Compiladores

[Manual de usuario](#)

[Compilador](#)

[Documentación](#)

[Github](#)

### Trabajo Compiladores

Grupo # 1

Curso Compiladores

proyecto

Lenguaje de Programacion TUTO+

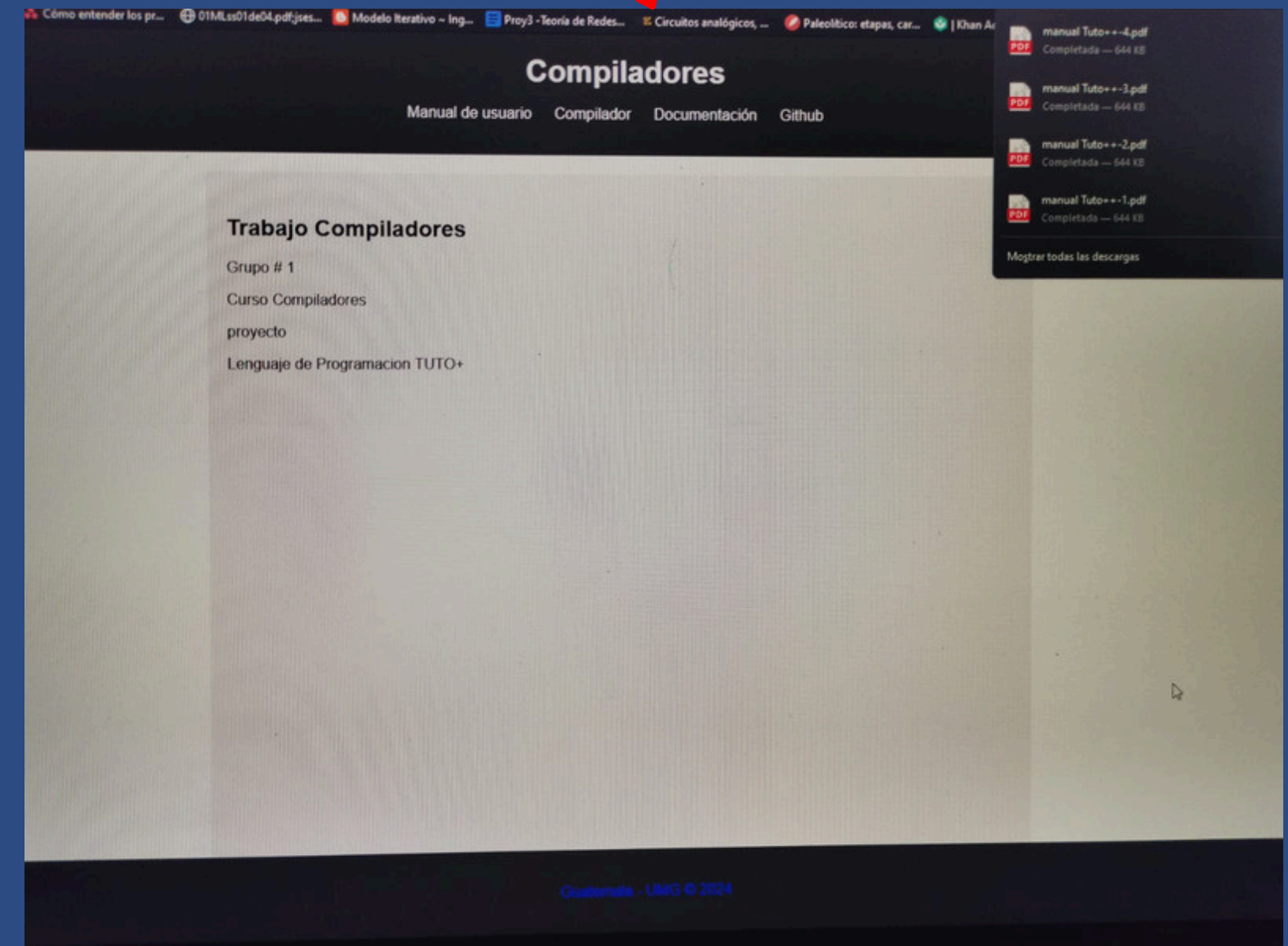
# Tuto+ - inicio

Es una interfaz destinada a dar una breve informacion sobre nuestro proyecto

# Tuto+ - Manual de usuario



- Al presionar el boton manual de usuario, nos descargara el manual de usuario, donde se explicara como utilizar de manera correcta nuestra app web





# Tuto+ - Compilador

- Al presionar el boton compilador se nos desplegara una nueva interfaz donde esta tendra una consola donde el usuario podra ingresar el codigo de manual, junto con 4 botones en la parte posterior del mismo



- Es una consola donde el usuario podra ingresar el codigo de manual.
- Compilar: Boton el cual el usuario podra compilar el codigo ingresado manualmente
- Cargar Archivo: El usuario al presionar este boton podra seleccionar de sus archivos personales cargar un archivo .ttp, el codigo almacenado en el archivo se trasladara a la consola, y se podra compilar.
- Guardar archivo: almacenara el codigo escrito en consola en un archivo .ttp, realizando la descarga al dispositivo

# Tuto+ - Documentacion

## Compiladores

[Manual de usuario](#) [Compilador](#) [Documentación](#) [Github](#)

### Trabajo Compiladores

Grupo # 1

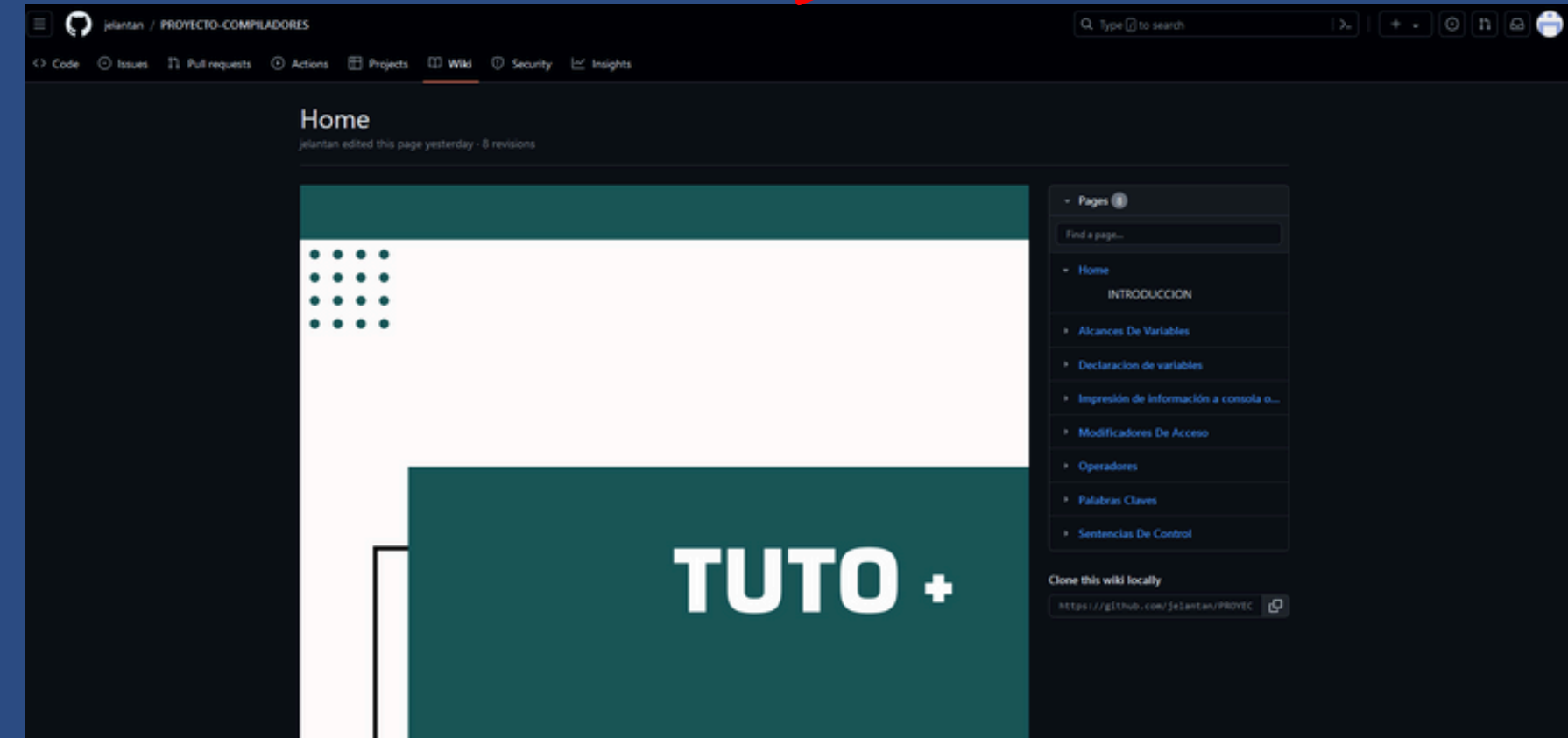
Curso Compiladores

proyecto

Lenguaje de Programacion TUTO+

Es un boton con enlace a la wiki de github donde nuestros usuarios podran acceder de manera inmediata

Al presionar este boton se desplegara la siguiente interfaz dentro de nuestro repositorio de github.





# Tuto+ - Github

## Compiladores

[Manual de usuario](#) [Compilador](#) [Documentación](#) [Github](#)

### Trabajo Compiladores

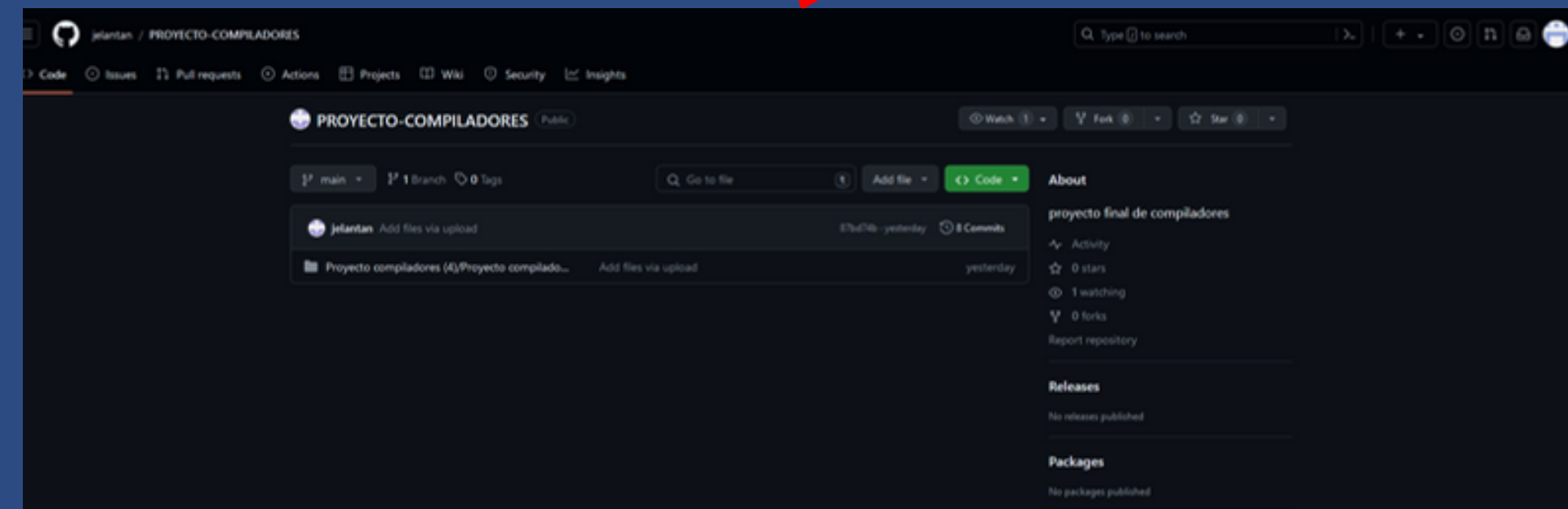
Grupo # 1

Curso Compiladores

proyecto

Lenguaje de Programacion TUTO+

Es un boton con enlace a github donde los usuarios podran descargar todos los componentes o observar los archivos que conforman nuestra app web





## FASE 2 - ANALIZADOR LEXICO

## Compiladores

[Inicio](#) [Manual de usuario](#) [Documentación](#) [Github](#)

```
1 ditto EjemploFuego {
2 movimiento principal() {
3     $$ Declaración e inicialización de una variable tipo Fuego (Char)
4     fuego letra = 'a';
5
6     $$ Imprimir el valor de la variable
7     grunido("El valor de la variable 'letra' es: ", letra);
8 }
```

Compilar

Cargar Archivo

Guardar Archivo .lfp

SALIDA DEL PROGRAMA

TOKENS

Línea	Token	Expresion
1	PALABRACLAVE	ditto
1	IDENTIFICADOR	EjemploFuego
1	OPERADOR	{
2	ACCESO	movimiento
2	IDENTIFICADOR	principal
2	OPERADOR	(

# Tuto+ - Campos

- tabla ingreso código
- Clasificación de palabras EEVEE
- Tabla de salida del programa
- Tablas - línea, token, expresión
- Tabla de errores

# Tuto+ - Tabla ingreso codigo

```
1  ditto EjemploFuego {  
2  movimiento principal() {  
3      $$ Declaración e inicialización de una variable tipo Fuego (Char)  
4      fuego letra = 'a';  
5  
6      $$ Imprimir el valor de la variable  
7      grunido("El valor de la variable 'letra' es: ", letra);  
8  }
```

~

Compilar Cargar Archivo Guardar Archivo .ttp

Se ha añadido como innovacion que se enliste cada linea de codigo ingresado, para una mejor identificacion de errores o comprension del codigo

# Tuto+ - Clasificación de palabras de EEEVEE

Se ha añadido colores para las palabras asignadas en base del proyecto de EEEVEE en la cual se clasifica lo siguiente:

- Palabras clave: Azul
- Variables: Azul marino
- Controles:
- Informaciones:
- Ciclos:
- Metodos:
- Accesos:
- Palabras reservadas: Azul

```
// Definición de palabras clave y variables
const palabrasClave = ['ditto', 'eclosion', 'contraataque', 'antidoto', 'veneno', 'margcargo', 'silvally', 'bici'];
const variables = ['roca', 'agua', 'acero', 'fuego', 'bicho', 'onix', 'combee', 'alakazam', 'doublade', 'kakuna'];
const eControles = ['slow', 'king', 'bro', 'pikachu', 'pika', 'chispa', 'chu'];
const informaciones = ['grunido', 'mordisco'];
const ciclos = ['klink', 'klang', 'entei'];
const metodos = ['starly'];
const accesos = ['masters', 'poke', 'super', 'ultra', 'movimiento'];
const palabrasReservadas = ['ditto', 'eclosion', 'contraataque', 'antidoto', 'veneno', 'margcargo', 'silvally', 'roca', 'agua', 'acero', 'fuego', 'bicho', 'onix', 'combee', 'alakazam', 'doublade', 'kakuna', 'hada', 'minun', 'pika', 'chispa', 'chu', 'grunido', 'mordisco', 'klink', 'klang', 'entei', 'starly', 'masters', 'poke', 'super'];
const identificadores = /^[a-zA-Z_$][ '+' ][a-zA-Z0-9_$]*$/;
const errores = [];
```

# Tuto+ - Tabla de salida de programas

```
1 ditto EjemploFuego {  
2 movimiento principal() {  
3     $$ Declaración e inicialización de una variable tipo Fuego (Char)  
4     fuego letra = 'a';  
5  
6     $$ Imprimir el valor de la variable  
7     grunido("El valor de la variable 'letra' es: ", letra);  
8 }
```

Compilar

Cargar Archivo

Guardar Archivo .ttp

SALIDA DEL PROGRAMA

se ha añadido una tabla donde nuestros usuarios podran visualizar los resultados del codigo ingresado y compilado.



# Tuto+ - Tablas Linea, Token, Expresion

## Compiladores

[Inicio](#) [Manual de usuario](#) [Documentación](#) [Github](#)

```
1 ditto EjemploFuego {
2 movimiento principal() {
3     $$ Declaración e inicialización de una variable tipo Fuego (Char)
4     fuego letra = 'a';
5
6     $$ Imprimir el valor de la variable
7     grunido("El valor de la variable 'letra' es: ", letra);
8 }
```

Compilar

Cargar Archivo

Guardar Archivo .ttp

SALIDA DEL PROGRAMA

TOKENS

Linea	Token	Expresion
1	PALABRACLAVE	ditto
1	IDENTIFICADOR	EjemploFuego
1	OPERADOR	{
2	ACCESO	movimiento
2	IDENTIFICADOR	principal
2	OPERADOR	(
2	OPERADOR	,

Se ha añadido esta nueva tabla a nuestro compilador el cual permite a nuestros usuarios el interpretar donde estan ubicados los elementos ingresados como palabras clave, identificadores, operadores, entre otros

- Linea: Describe en que numeracion de linea se encuentra el dato ingresado
- Token. Describe el tipo de dato que se ha ingresado como palabras claves, identificadores, operadores entre otros
- Expresion: Describe de manera textual el texto ingresado.



# Tuto+ - Tablas en los errores

1  
2

eclosionnn

eclosion

Compilar

Cargar Archivo

Guardar Archivo .ltp

SALIDA DEL PROGRAMA

TOKENS

Linea	Token	Expresion
1	ERROR	Posible palabra mal escrita. Puede que quieras decir: eclosion
2	PALABRACLAVE	eclosion

En el momento que se inserta las palabras que se tiene identificadas para el cambio de color, si se ingresa de forma incorrecta la palabra, en la tabla se muestra el error indicando en donde está el error la linea, la sugerencia para la corrección de la palabra, en cambio si se ingresa de forma correcta se identifica y si reconoce la palabra