

**Universidad de San Carlos de Guatemala**

**Facultad de Ingeniería**

**Escuela de Ciencias y Sistemas**

---

**Proyecto 1: AUGUS**

**Manual Usuario**

---

**Organización de Lenguajes y Compiladores II**

**M.Sc Luis Fernando Espino Barrios**

**Aux. Pavel Vásquez**

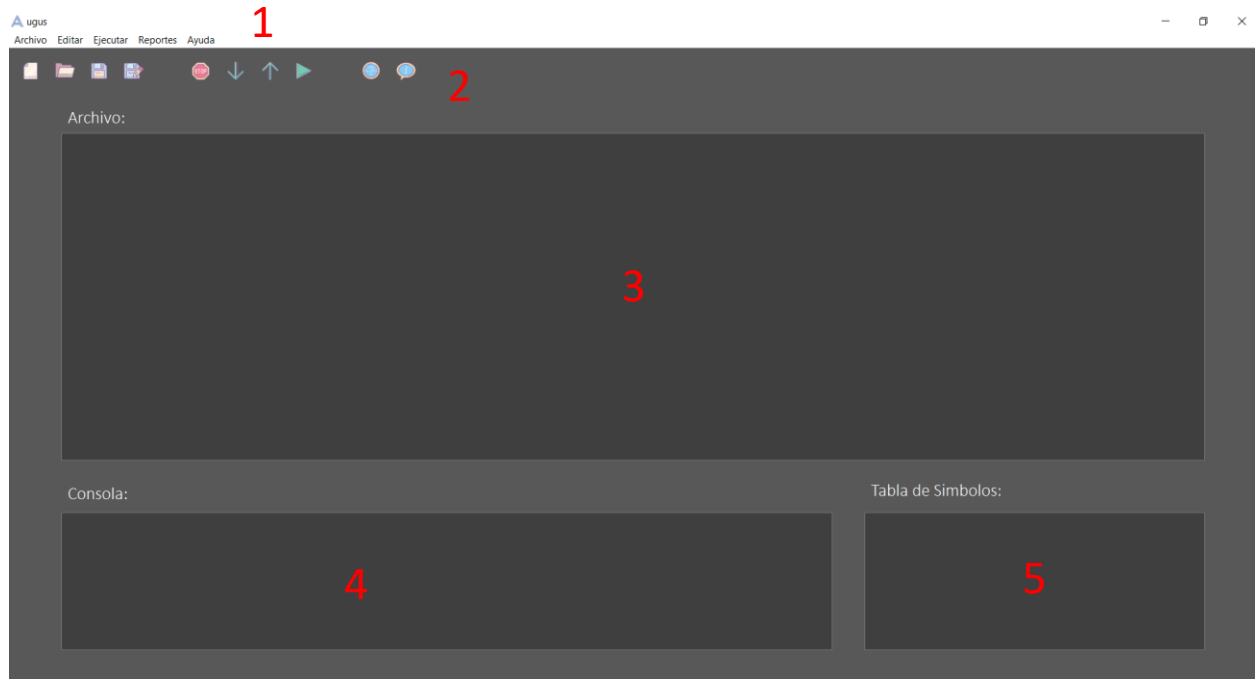
**Aux. Juan Carlos Maeda**

---

**Jorge Daniel Juarez Aldana**

**201807022**

## Ventana Principal:



Al iniciar el programa la primera imagen que se podrá ver es la que se muestra anteriormente, esta es la pantalla principal. La pantalla principal esta conformada por 5 partes importantes, en las cuales se mostrarán las salidas y se podrán realizar entradas para utilizar el IDE y así poder crear, modificar y probar programas realizados en el lenguaje de programación AUGUS.

### 1) Barra Herramientas:

Esta cuenta con distintas opciones entre las cuales se encuentra archivo, editar, ejecutar, reportes y ayuda. Por motivos de tiempo en el desarrollo solamente la opción de reportes se encuentra disponible para su uso. Con ella es posible generar los reportes gramaticales y AST de la ultima ejecución realizada por el IDE.

### 2) Barra de ejecución:

En esta barra se encuentran todas las opciones de ejecución del IDE, en ella podemos abrir y guardar archivos y de igual manera ejecutar de manera ascendente y descendente.

### 3) Editor:

El editor de texto es un editor especialmente hecho para soportar programas escritos en AUGUS ya que cuenta con un sistema de marcado para una mayor facilidad de escritura y lectura del código.

**4) Consola:**

El programa además cuenta con una consola, en la cual se muestran todos los errores que se encuentran durante las ejecuciones, así como las salidas de los prints realizados en la ejecución.

**5) Tabla de Símbolos:**

Es una pequeña consola en la que se muestran todas las funciones y variables registrados durante la ejecución, es importante considerar que este reporte solamente muestra la tabla de símbolos del estado final de la ejecución.