

**Universidad de San Carlos de Guatemala**

**Facultad de Ingeniería**

**Escuela de Ciencias y Sistemas**

---

**Proyecto 2: MINOR-C**

**Manual Usuario**

---

**Organización de Lenguajes y Compiladores II**

**M.Sc Luis Fernando Espino Barrios**

**Aux. Pavel Vásquez**

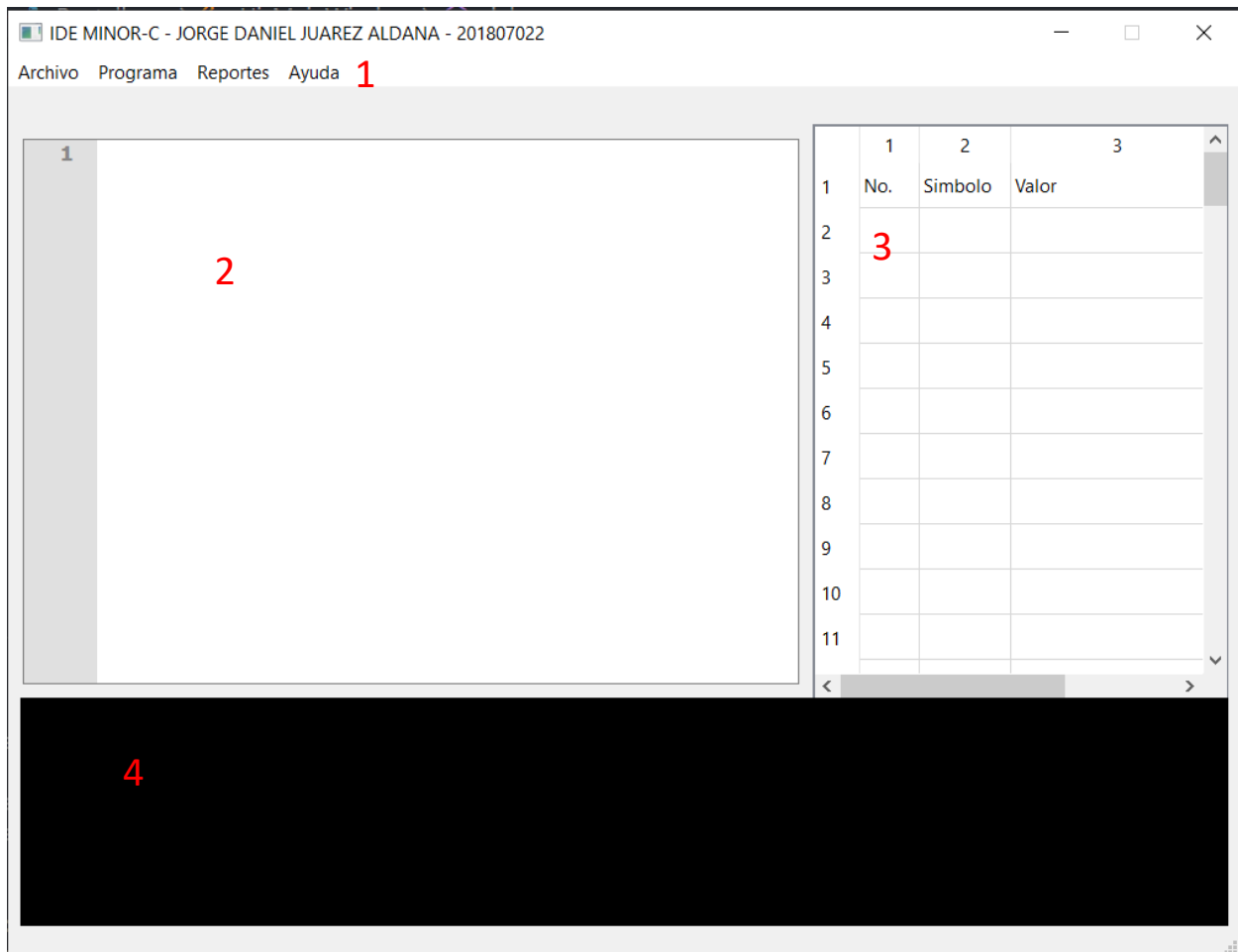
**Aux. Juan Carlos Maeda**

---

**Jorge Daniel Juarez Aldana**

**201807022**

## INTERFAZ DE USUARIO:



La interfaz de usuario de la aplicación consta de 4 principales partes. Las cuales se pueden dividir en:

**1) Barra de Herramientas:**

Esta consta de 4 secciones que se especifican más adelante, cada una de estas secciones cuenta con distintas opciones para el manejo del programa. Con ellas se puede desde abrir archivos hasta analizar y generar reportes.

**2) Editor de texto:**

Es una de las partes mas fundamentales del IDE, ya que en ella se permite editar el texto que se desea analizar. El editor de texto cuenta con numeración de líneas y con resaltado de sintaxis básico.

**3) Tabla de Símbolos Debugger:**

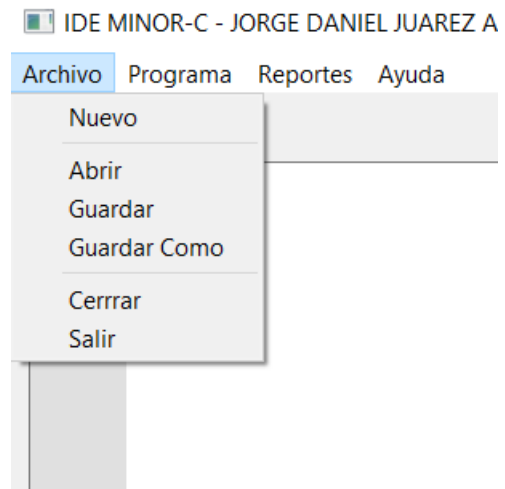
En esta sección del IDE se muestra el funcionamiento de la tabla de símbolos de la ejecución del código cuando esta se encuentra en modo debug, de lo contrario el reporte de tabla de símbolos se puede acceder por medio de la barra de herramientas.

#### 4) Consola:

En este apartado se muestra la salida del código que se ejecute en el editor de texto, también se pueden ingresar los datos al realizar algún comando de lectura por consola, cabe destacar que la consola no está restringida, por lo cual el contenido en ella puede ser escrito y borrado a voluntad del usuario.

## BARRA DE HERRAMIENTAS:

La barra de herramientas, como se mencionó anteriormente, está compuesta por 4 secciones organizadas, cada una con opciones para el manejo de la aplicación.



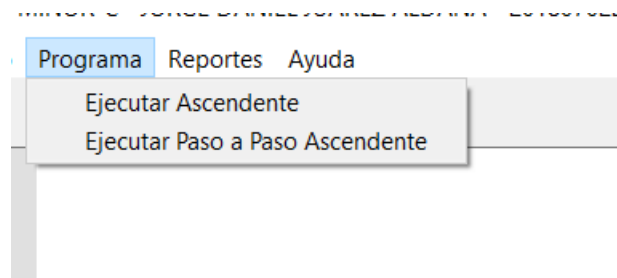
#### 1) Archivo:

En esta pestaña se encuentran las opciones para la manipulación de archivos fuera de la aplicación, los cuales son utilizados para crear, editar y guardar contenido por medio del editor de texto. Entre sus opciones se encuentra:

- **Nuevo:** Borra el contenido del editor.
- **Abrir:** Abre un archivo y copia su contenido en el editor.
- **Guardar:** Actualiza el archivo abierto con el contenido del editor.
- **Guardar Como:** Permite guardar un nuevo archivo.
- **Cerrar:** Cierra el archivo actual.
- **Salir:** Cierra la aplicación.

#### 2) Programa:

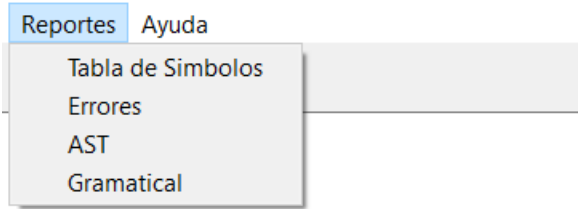
En esta pestaña se encuentran las opciones para el análisis y ejecución del contenido escrito en el editor de texto.



- **Ejecutar Ascendente:** Se realiza el análisis léxico, sintáctico y semántico, y luego se ejecuta el código que se encuentre en el editor.
- **Ejecutar Paso a Paso Ascendente:** Es el mismo proceso de la opción anterior, pero funciona como un debugger ya que permite ver como cambia la tabla de símbolos en tiempo de ejecución.

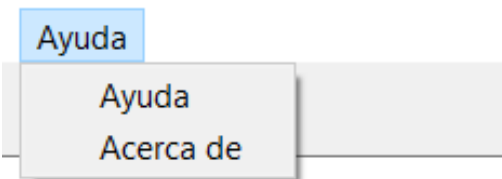
### 3) Reportes

En esta pestaña se puede acceder a todos los reportes luego de realizar una ejecución.



- **Tabla de Símbolos:** Este reporte muestra los símbolos registrados en la ejecución.
- **Errores:** En el se muestran los errores léxicos, sintácticos y semánticos encontrados durante la ejecución del programa.
- **AST:** Muestra el árbol de sintaxis abstracta generado en la ejecución.
- **Gramatical:** Muestra las producciones por las cuales ha pasado el código al ser analizado sintáctica y semánticamente.

### 4) Ayuda



- **Ayuda:** En este apartado se encuentra el acceso a los manuales de la aplicación.
- **Acerca de:** Despliega una ventana con los datos del desarrollador.