



Manual de Usuario.

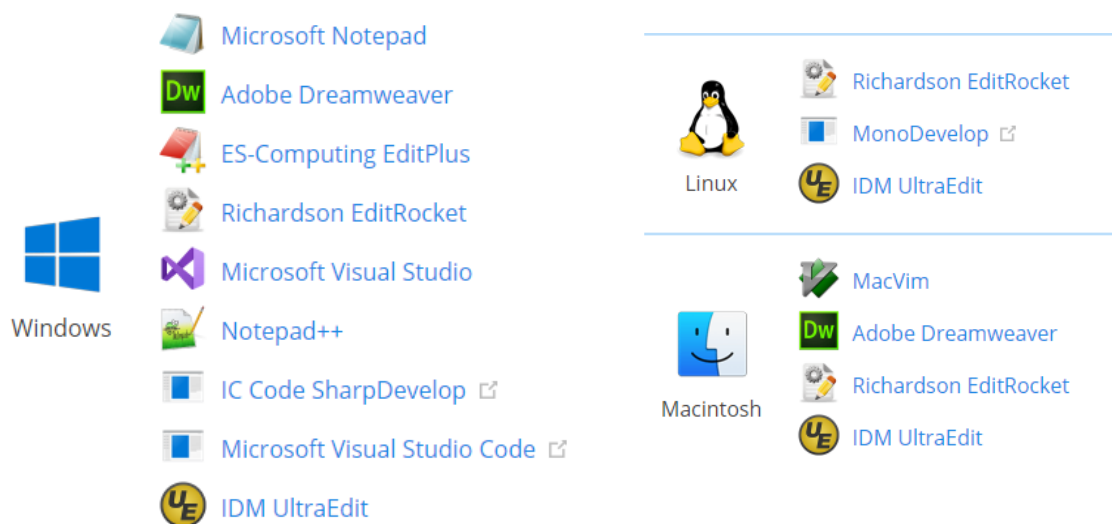
Karla Fernanda Matías de León.
-201830032-

IDE

Es un pequeño IDE realizado en el lenguaje C# (C Sharp), esta es unicamente la primera fase, que consiste en el editor de texto y manejo de archivos. Se presentara un archivo de extension .cs que es un archivo de código fuente escrito en C # (pronunciado "C Sharp"), un lenguaje de programación orientado a objetos creado por Microsoft para su uso con .NET Framework.

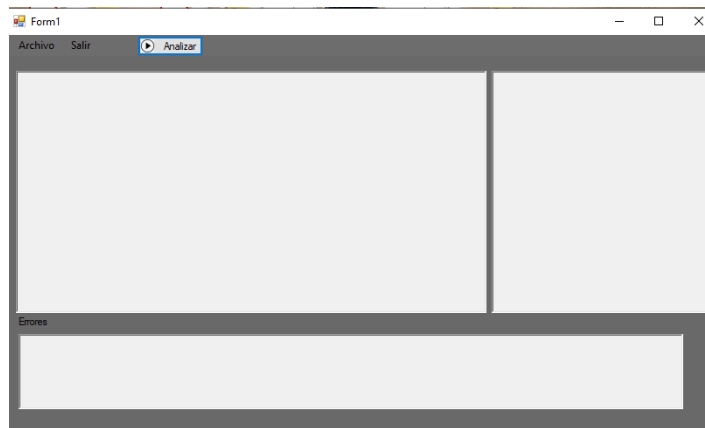


El archivo puede ser abierto en Windows, Linux, o Mac, siempre que se cuente con cualquiera de las siguientes aplicaciones en nuestro sistema de preferencia



Para la ejecucion de la aplicación, abriremos el archivo .cs en este caso desde Visual Studio 2019, y lo ejecutaremos, y nos saldra la ventana que se observa abajo, en la cual nos muestra un menu y tres cuadros de texto (RichTextBox), los cuales al entrar estaran desabilitos. El que encontramos del lado izquierdo, es el cuadro donde ingresaremos el texto y trabajaremos.

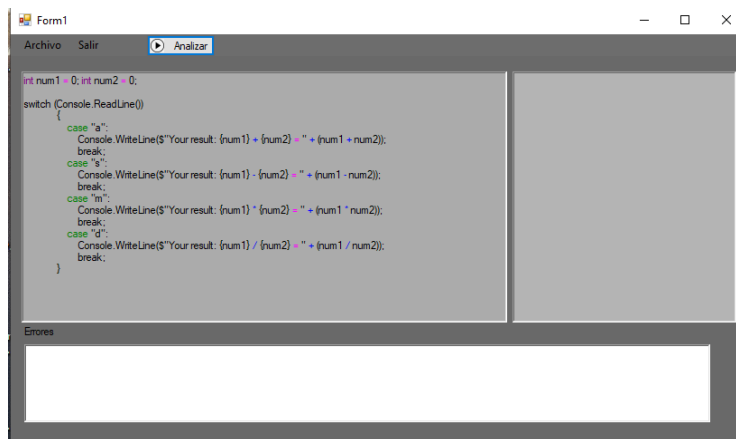
El cuadro del lado derecho sera en el cual al momento de dar click en el boton Analizar, nos mostrara cada uno de los Lexemas, el nombre que reciben y la linea en la que se encuentran, y finalmente el cuadro de la parte inferior, sera en el cual si existe algun error dentro del analisis se mostraran los Lexemas que son error y la linea en la que se encuentran.



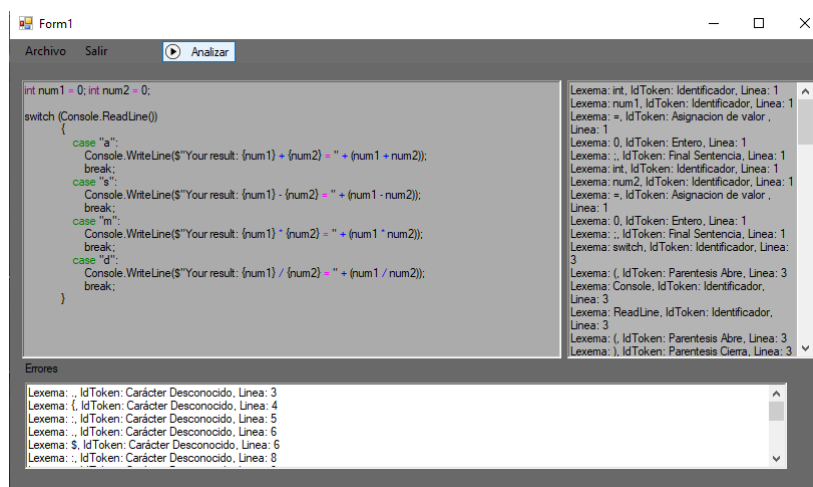
En el menu de Archivo, podemos crear un nuevo proyecto, abrir uno ya existente, guardar el archivo con el que estamos trabajando o podemos exportar los Errores encontrados en el analisis en un archivo de extension .gtE



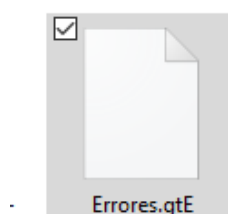
En la imagen siguiente se mostrara un archivo .txt que se abrio en nuestro IDE para ser analizado, como podemos observar, se resaltan las palabras reservadas en verde, en diferentes colores las variables, en rosado los signos de asignacion y sentencia final.



Ahora si damos click en el boton Analizar, como su nombre lo dice analizara el texto ingresado, devolviendonos los Lexemas que son parte de nuestro lenguaje en la parte derecha, y en la parte inferior nos mostrara los errores de nuestro texto ingresado. Los errores que el programa muestra son lexicos no sintacticos, esto quiere decir que solo nos mostrara como error los simbolos o letras que no esten dentro de nuestro lenguaje.



Para finalizar, el documento en el que estamos trabajando, lo podemos guardar como archivo .txt para poder trabajar con el en otra ocacion, o bien como se decia antes, podemos exportar los errores de nuestro programa en un archivo con extension .gtE



Fase 2 (Analizador Sintactico)

En esta fase vamos a analizar que lo que estemos escribiendo este correctamente escrito, según las reglas que hemos declarado. Como escribir al inicio de cualquier código la palabra Principal seguida de parentesis y llaves para abrir el método, la declaración de variables, etc. Se colocó de igual manera el botón que crea el árbol sintáctico correspondiente a la gramática que tenemos escrita.

