Manual de Usuario

WRITINGMACHINE

Jorge Luis Guillén Campos 2022178359 Henry Daniel Nuñez Perez 2022089224 Kun Kin Zheng Liang 2022205015



# ÍNDICE

I.	Insta	alación	4
	I.I.	Recursos Hardware	4
	I.2.	Recursos Software	4
	1.3.	Dependencias	4
	I.4.	Instalación y Configuración del Software	5
	1.5.	Compilación del Sistema	5
2.	Sinta	axis del Lenguaje	6
	2.I.	Definición de variable	6
	2.2.	Actualización de variable	6
	2.3.	Incremento	6
	2.4.	Movimiento	7
		2.4.I. Arriba	7
		2.4.2. Abajo	7
		2.4.3. Derecha	7
		2.4.4. Izquierda	8
	2.5.	Posiciones	8
		2.5.1. En coordenada X e Y	8
		2.5.2. En coordenada X	8
		2.5.3. En coordenada Y	8
	2.6.	Movimiento de lápicero	8
	2.7.	Posición inicial	9
	2.8.	For	9
	2.9.	Case	9
	2.IO.	Repeat	IO
	2.II.	While	Ю
	2.12.	Equal	II
	2.13.	And	II
	2.14.	Or	12
	2.15.	Greater	12
	2.16.	Smaller	12

Referencias				
3.	Uso del sistema	14		
	2.21. Sum	14		
	2.20. Div	13		
	2.19. Mult	13		
	2.18. Random	13		
	2.17. Substr	12		

L3 Dependencias

## Instalación

#### I.I RECURSOS HARDWARE

Los principales recursos de hardware necesarios para instalar, configurar y compilar el sistema se encuentran detallados en la Tabla 1.

Dato	Valor mínimo	Valor recomendado
Procesador	Core is	Core i7
Memoria RAM	4 GB	16 GB
Tamaño de almacenamiento	50 GB	100 GB

Cuadro 1: Requisitos de hardware.

### 1.2 RECURSOS SOFTWARE

Dentro de los principales recursos de software necesarios para instalar, configurar y compilar el sistema se encuentran los siguientes, detallados en la Tabla 2.

Dato	Valor mínimo	Valor recomendado
Windows	7	II
Visual Studio Code	Community 2017	Community 2022
Python	3.9	3.II
LLVM	19.1.4	19.1.4

Cuadro 2: Requisitos de software.

#### 1.3 DEPENDENCIAS

Dentro de las principales dependencias necesarias para instalar, configurar y compilar el sistema se encuentran los siguientes, detallados en la Tabla 3.

Dato	Valor mínimo	Valor recomendado
PLY	4.0	4.0
LLVMlite	0.42.0	0.42.0

Cuadro 3: Dependencias.

## 1.4 Instalación y Configuración del Software

Writing Machine corresponde al proyecto del curso de Compiladores e Intérpretes (CE1108) del II Semestre 2024. Este se encuentra alojado en la plataforma GitHub, para acceder presione aquí.

Para clonar el repositorio y configurar el proyecto, sigue estos pasos:

- 1. Diríjase a la página principal del repositorio del proyecto en GitHub.
- 2. Debajo del nombre del repositorio, haga clic en Clonar o descargar.
- 3. En la sección clonar con HTTPS, haga clic para copiar la URL de clonación del repositorio.
- 4. Abra Git Bash.
- 5. Cambie el directorio de trabajo actual a la ubicación donde desee que se cree el directorio clonado.
- 6. Escriba git clone, y luego pegue la URL que copiastó en el paso 3: https://github.com/kunZhen/writingMachine.git
- 7. Presione **Enter**. Se creará un clon local de writing Machine.

## 1.5 COMPILACIÓN DEL SISTEMA

Para hacer uso de la herramienta es necesario compilar el programa dentro de otra herramienta de desarrollo, por lo que se recomienda seguir los pasos descritos en la Tabla 4.

Paso	Descripción
I	Abra el proyecto en su IDE de preferencia y construya el proyec-
	to para verificar la correcta implementación de la dependencia
	ply.
2	Ejecute el código.

Cuadro 4: Pasos para compilar el backend del sistema

2.3 Incremento

## SINTAXIS DEL LENGUAJE

#### 2.1 Definición de variable

A una variable se le puede asignar un valor, este valor puede ir cambiando a lo largo de la ejecución de un programa. El valor depende del tipo de dato que se quiera guardar en la variable. Esta puede guardar los siguientes tipos de datos: número y lógico.

```
Def (nombre_variable, valor);
```

Ejemplos:

```
Def(variable1, 5);
Def(variable3,TRUE);
```

El tipo de datos de la variable se asigna con el valor inicial usado en la creación de la variable. Solamente se trabajan con números enteros positivos y los valores lógicos son TRUE o FALSE. Si posteriormente se le asigna otro valor de distinto tipo de dato, se genera un error 'semántico'. Si no se le asigna un valor a una variable en su definición, se muestra un error.

#### 2.2 ACTUALIZACIÓN DE VARIABLE

Altera el valor actual de la variable por el dato colocado en la instrucción. n es el valor para usar. Acepta no solamente un valor sino también una operación, por tanto, el valor de n puede ser el resultado de una operación.

```
Put (identifica, n);
```

Ejemplos:

```
PUT(mivar, Substr(100, 45));
```

#### 2.3 Incremento

Incrementa el valor de una variable. Se cuentan con dos sintaxis: si usa un único identificador, el incremento será valor identificador + 1. En caso de que se tengan una variable y un valor, se incrementa N1 en N2 veces. N2 puede ser una operación matemática o el valor de otra variable.

MOVIMIENTO 2.4

```
Add (N1);
Add(N1,N2);
```

Ejemplos:

```
ADD(var);
ADD(var, 5);
ADD(var, var3);
```

### 2.4 MOVIMIENTO

Permite el movimiento de n unidades en base al eje en que se encuentra; siendo el movimiento de una posición a otra posición hasta alcanzar n

### 2.4.1. Arriba

```
ContinueUp n;
```

Ejemplos:

```
ContinueUp 10;
ContinueUp 5*3;
ContinueUp var1;
```

## 2.4.2. Abajo

```
ContinueDown n;
```

Ejemplos:

```
ContinueDown 10;
ContinueDown 5*3;
ContinueDown var1;;
```

## 2.4.3. Derecha

```
ContinueRight n;
```

Ejemplos:

```
ContinueRight 9;
ContinueRight 5;
```

## 2.4.4. Izquierda

```
ContinueLeft n;

Ejemplos:
```

```
ContinueLeft 9;
ContinueLeft 5;
```

## 2.5 Posiciones

## 2.5.1. En coordenada X e Y

```
Pos(X,Y);
```

Ejemplo:

```
Pos(100,0);
```

## 2.5.2. En coordenada X

```
PosX n;
```

Ejemplo:

```
PosX 100;
```

## 2.5.3. En coordenada Y

```
PosY n;
```

Ejemplo:

```
PosY 100;
```

### 2.6 MOVIMIENTO DE LÁPICERO

Este permite el movimiento de lápicero en el eje Z, ya sea para subir o bajar este de la superficie de impresión de tal manera que escriba o no sobre este.

```
Down;
```

Case 2.9

#### 2.7 Posición inicial

Coloca el lápicero en la posición inicial (1, 1).

```
Beginning;
```

#### 2.8 For

La sentencia FOR-LOOP permite especificar un rango de números enteros, finalmente ejecuta una secuencia de instrucciones para cada número entero dentro del cuerpo de la sentencia.

Variable es un identificador del valor del rango en cada iteración. No debe existir un identificador con ese nombre previamente.

Min es un entero en el cual iniciará la sentencia de control. Max es un entero en el cual finalizará la sentencia de control. Max debe ser mayor a Min sino se debe generar un error.

Ejecuta todas las instrucciones que se encuentran en el cuerpo (Ordenes) por n cantidad de veces de acuerdo con la diferencia entre Max-Min.

```
FOR variable(Min to Max) LOOP
[sentencias]
END LOOP;
```

## Ejemplo:

```
For var1(1 to 5) Loop
[PoxY Add(var2, var1);
ContinueRight 9;]
End Loop;
```

#### 2.9 CASE

Consulta el valor de la variable, y dependiendo de ese valor ejecuta el cuerpo de instrucciones asignado.

```
Case variable
When Valor Then
[instrucciones]
When Valor Then
[instrucciones]
...
End Case ;
```

2.II WHILE

```
Case variable
When Valor Then
[instrucciones]
When Valor Then
[instrucciones]
...
Else
[instrucciones]
End Case;
```

#### 2.10 REPEAT

Repite la lista de instrucciones tantas veces hasta que se cumpla la condición. Primero ejecuta el conjunto de instrucciones, de esta forma se asegura que las instrucciones se ejecutan al menos una vez antes de comprobar la condición. En caso de no cumplirse, se vuelve a ejecutar el conjunto de instrucciones.

```
Repeat
[instrucciones]
Until
[condición];
```

Ejemplo:

```
Repeat
    [TurnRight 90]
Until
    [bucle = 2];
```

#### 2.II WHILE

Repite la lista de instrucciones tanta veces hasta que se cumpla la condición. Si la condición expresada NO se cumple no se ejecutan las instrucciones ni una sola vez.

```
While [condición]
[instrucciones]
Whend;
```

Ejemplo:

And 2.13

```
While [bucle=1]
  [TurnRight 90]
Whend;

While [Equal(var1,2*5)]
  [TurnRight 90]
Whend;
```

2.12 EQUAL

Devuelve TRUE si N1 y N2 son iguales, de lo contario devuelve FALSO.

```
Equal(N1,N2)
```

Ejmplos:

```
Equal(10,2*5);
Equal(10,5);
Equal(var1,2*5);
```

2.13 AND

Devuelve TRUE si tanto la condición N1 como N2 son ciertos.

```
And(N1,N2)
```

Ejemplos:

```
And(true,true);
And(10>2,2>5);
And(var1>2,2<5);
```

2.17 Substr

2.14 OR

Devuelve True si al menos una de las condiciones es cierta.

```
Or(N1, N2)
```

Ejemplo:

```
Or(10>2,2>5);
```

2.15 GREATER

Devuelve cierto si N1 es mayor a N2.

```
Greater(N1,N2)
```

Ejemplo:

```
Greater(10, 2*5);
Greater(var1,2*5);
```

2.16 SMALLER

Devuelve cierto si N1 es menor a N2.

```
Smaller(N1, N2)
```

Ejemplos:

```
Smaller(10, 2*5);
Smaller(var1,2*5);
```

2.17 Substr

Esta función siempre retornará un valor.

Ni puede ser una variable o un valor numérico, y a su valor es "restado" por el valor retornado en N2.

N2 puede ser números, variables u operaciones.

```
Substr(N1, N2)
```

DIV 2.20

## Ejemplos:

```
TurnLeft Substr(100, 45);
TurnLeft Substr(var1, 45);
TurnLeft Substr(var1, var2);
```

#### 2.18 RANDOM

```
Random(n)
```

## Ejemplo:

```
TurnLeft Random(360);
```

#### 2.19 MULT

Esta función siempre retornará un valor.

N1 puede ser una variable o un valor numérico, y a su valor es "multiplicado" por el valor retornado en N2.

N2 puede ser números, variables u operaciones.

```
Mult(N1, N2)
```

Ejemplo:

```
TurnRight Mult(2,5)
TurnRight Mult(2,Mult(5,3));
```

#### 2.20 Div

Esta función siempre retornará un valor. N1 puede ser una variable o un valor numérico, y a su valor es "dividido" por el valor retornado en N2.

N2 puede ser números, variables u operaciones.

```
Div (N1, N2)
```

### Ejemplo:

```
TurnRight Div(12, 4);
TurnRight Div(var1, 4);
```

#### 2.21 SUM

Esta función siempre retornará un valor.

N1 puede ser una variable o un valor numérico, y a su valor es "sumado" por el valor retornado en N2. N2 puede ser números, variables u operaciones.

Sum(N1, N2)

Ejemplo:

Sum(1, 2);

Uso del sistema

En una terminal dirigirse a la dirección en que se encuentra el proyecto y ejecutar el archivo principal con el comando:

python main.py

Seguidamente se presentará la aplicación en ejecución correspondiente al IDE tal como se muestra en la Figura 1.

Como se puede observar, la pantalla consta principalmente de cuatro botones y 3 paneles. El **panel su- perior derecho** corresponde al editor de texxto principal, donde se marcan los números de línea y se permite al usuario modificar su código en base a su preferencia. El **panel superior izquierdo** es el que muestra los archivos disponibles para editar. Este panel se actualiza con la adición de archivos a la memoria del sistema. Para seleccionar un archivo solo se debe hacer clic sobre él, y se verá como en la Figura 2. Por último, el **panel inferior**, corresponde a la terminal del sistema, donde se van a imprimir los resultados de compilación.

Ahora bien, con respecto a los botones del sistema, su función se divide de la siguiente manera:

- Import: Permite importar archivos externos al programa para poder editarlos, salvarlos y compilarlos. Un ejemplo de la ejecución de este botón se ve en la Figura 3.
- New: Permite generar un nuevo archivo editable en el programa, cuando se ejecuta solicita al usuario el nombre del archivo. Se observa su funcionamiento en la Figura 4.
- Save: Permite, guardar los cambios realizados en un archivo. Si no se guardan los cambios, el archivo no se conserva.

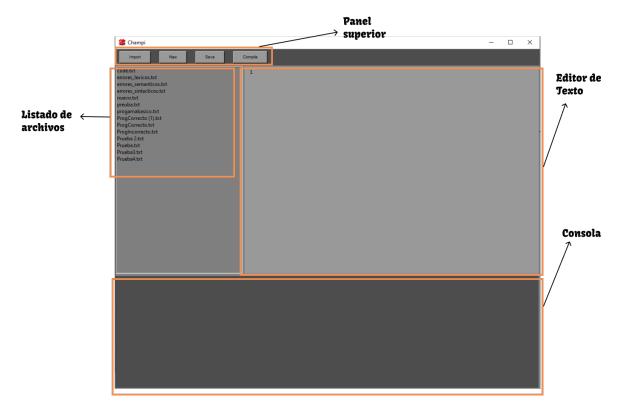


Figura 1: Interfaz del IDE.

• **Compile:** Permite ejecutar el análisis del archivo y mostrar resultados en el programa. Un ejemplo de un funcionamiento correcto se observa en la Figura 5 y 6, mostrando en la consola el AST generado, una ventada con la tabla de símbolos del código y el código intermedio IR generado con las optimizaciones incluidas.

Por otro lado, se presentan ejemplos de casos de funcionamiento correcto en las Figuras 7, 8, 9, 10, 11 y 12.

## REFERENCIAS

- [I] G. Hernández, *Gramáticas Ambiguas*, https://web2.uaeh.edu.mx/docencia/P\_Presentaciones/huejutla/sistemas/2017/Gramaticas\_Ambiguas.pdf, 2017.
- [2] GINNI, What is Left Recursion and how it is eliminated? https://www.tutorialspoint.com/what-is-left-recursion-and-how-it-is-eliminated, 2021.
- [3] W.J.T.y Adam Crymble, *Trabajar con archivos de texto en Python*, https://programminghistorian.org/es/lecciones/trabajar-con-archivos-de-texto, 2022.
- [4] E. A. F. MARTÍNEZ, *Análisis Sintáctico II*, https://docencia.eafranco.com/materiales/compiladores/17\_Analisis\_sintactico\_II.pdf.

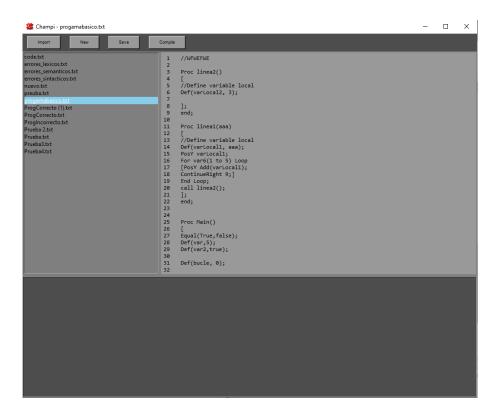


Figura 2: Pantalla con selección de archivo editable.

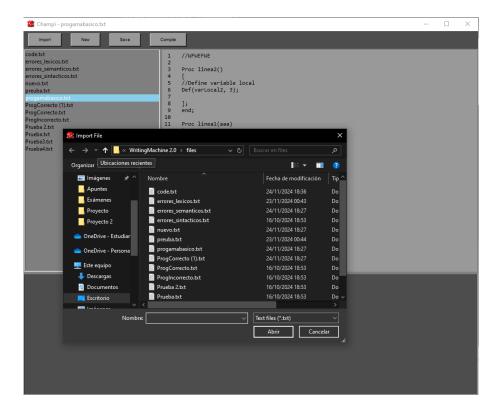


Figura 3: Pantalla de importación.

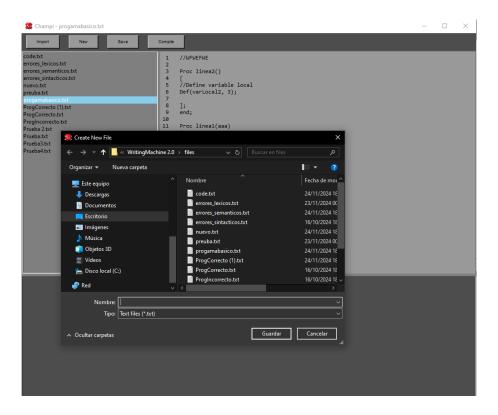


Figura 4: Pantalla de nuevo archivo.

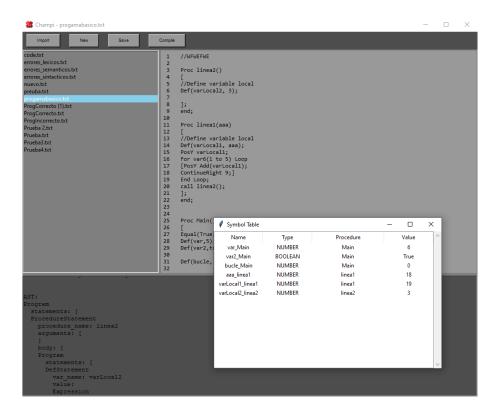


Figura 5: Pantalla con resultado de compilación correcta presentando el AST.

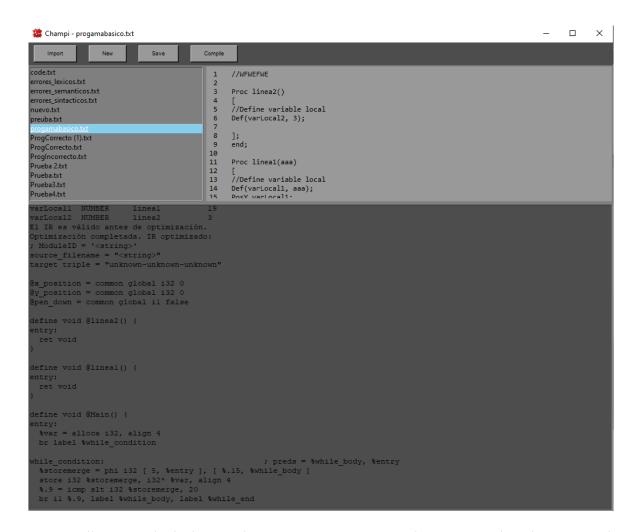


Figura 6: Pantalla con resultado de compilación correcta presentación la generación de código intermedio IR.

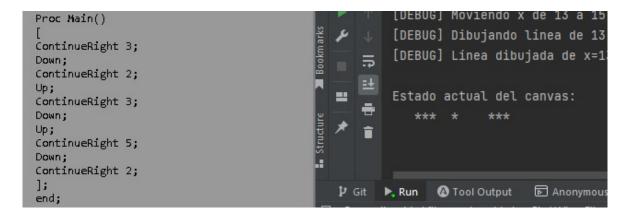


Figura 7: Ejecución de la función continueRight.

Figura 8: Ejecución de continueUp, continueRight, continueDown y continueLeft.

```
//hola
Proc Main()
[
Def(var, 2);
Down;
ContinueDown var*2;
ContinueLeft 3;
Down;
ContinueLeft 3;
Down;
ContinueDown 2;
];
end;
```

Figura 9: Ejecución con variables y operaciones matemáticas.

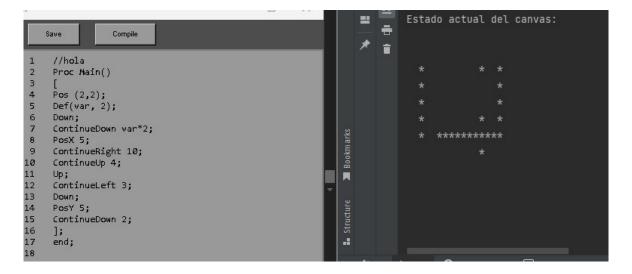


Figura 10: Actualización de posiciones Pos.

Figura II: Ejecución con llamado de funciones.

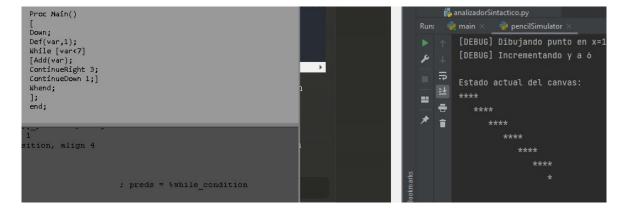


Figura 12: Actualización de while.