

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingeniería
Escuela Ciencias y Sistemas
Laboratorio OLC2
Aux. Javier Navarro

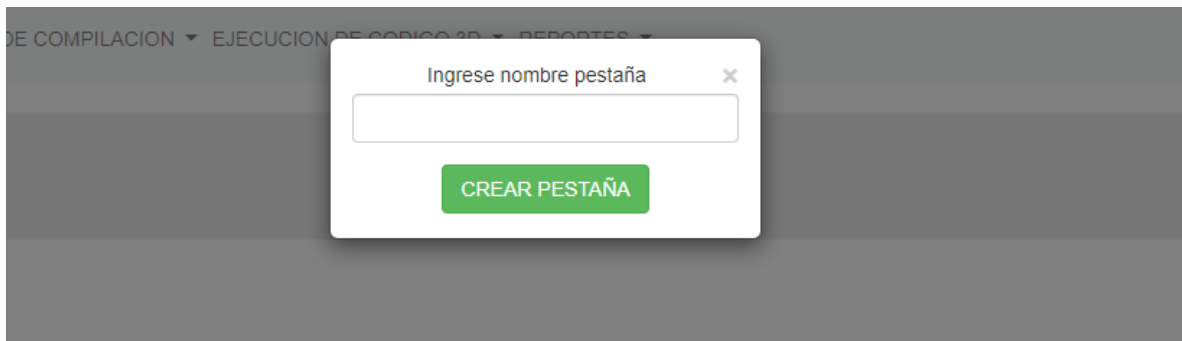
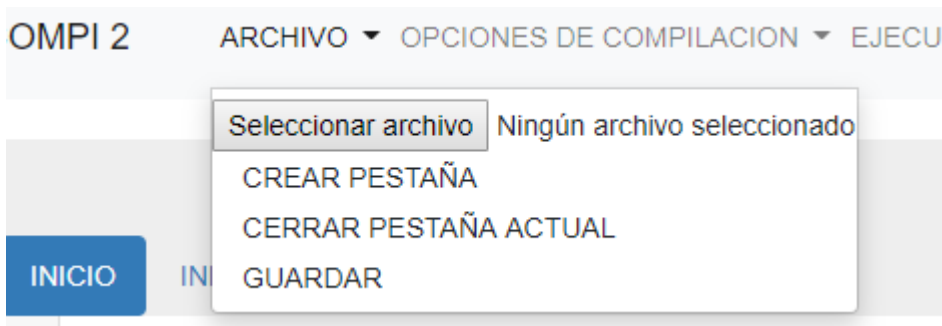
MANUAL DE USUARIO

Manuel Antonio Fuentes Fuentes
201213580
14/05/2019

INDICE

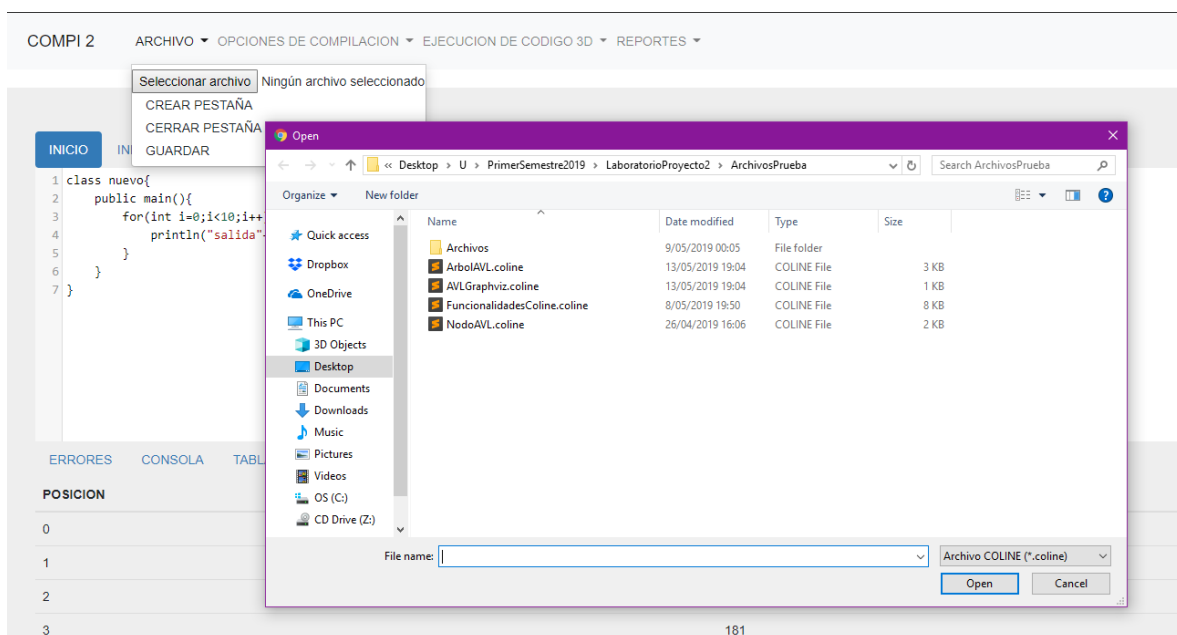
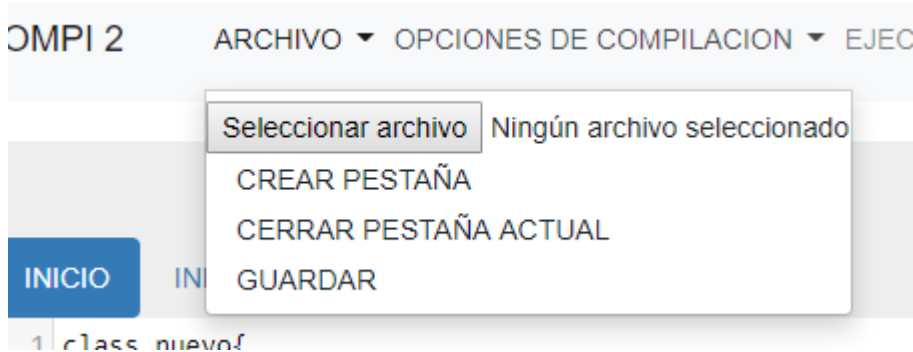
PASOS PARA CARGAR UN ARCHIVO A COLINE HASTA SU EJECUCION

1. **Crear Pestaña:** para poder crear una pestaña tenemos la opción en el panel general en la sección archivo y crear pestaña, esta nos lanzará un cuadro de dialogo que nos pedirá el nombre con el que queremos crear la pestaña:

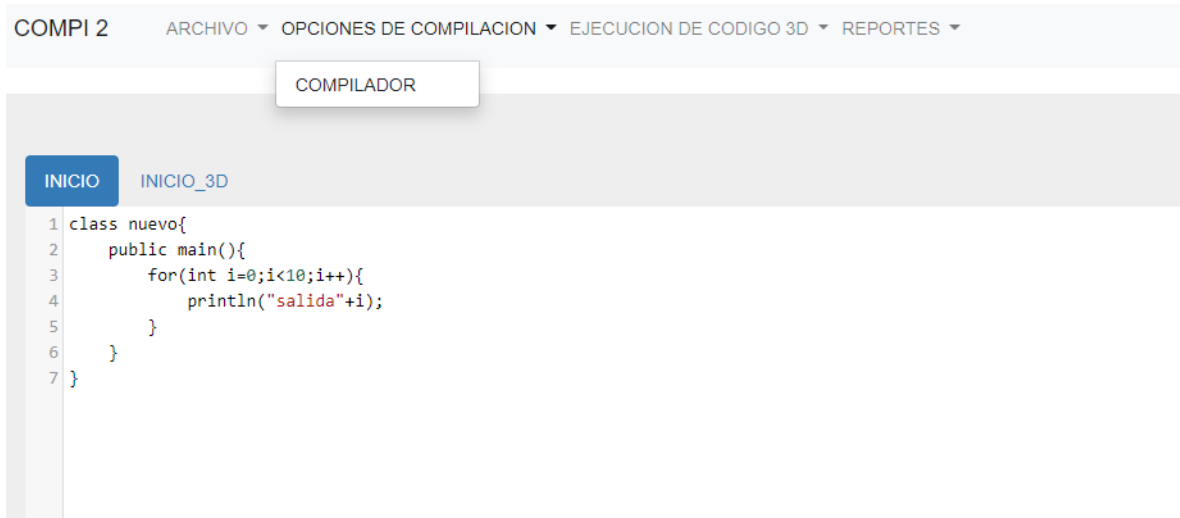


Con esto nos habilitara un área de texto donde podemos añadir las líneas de código colinea para su compilación.

2. **Abrir archivo:** esta sección se encuentra en la pestaña de archivo, en esta nos permitirá seleccionar un archivo desde el navegador y automáticamente nos la agregará en el área de pestañas, para su edición y compilación.

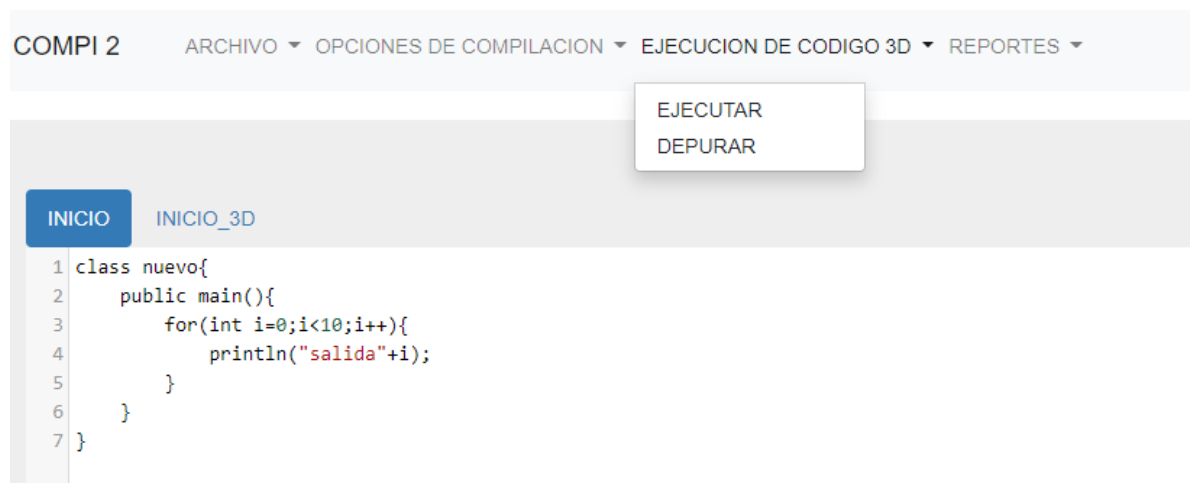


3. **Compilar archivo:** para poder compilar un archivo debemos de tener cargada la información en alguna de las pestañas, al momento de tenerla podemos buscar en la pestaña de opciones de compilación y buscamos la opción compilar con esto comienza el proceso de compilación de la pestaña actual, esta automáticamente genera los reportes de tabla de símbolos, árbol ast y errores y los envía a dynamodb para almacenar.



4. **Ejecución de 3D:**

Luego que de compilemos la pestaña, esta nos genera una nueva pestaña con el código 3d generado, para ejecutarlo debemos de buscar la pestaña de ejecución código 3d, con lo cual se ejecutará y nos dará la salida del código.



INICIO

INICIO_3D

```
1 var heap[];
2 var stack[];
3 var h=1;
4 var p=1;
5 var
    t0,t1,t2,t3,t4,t5,t6,t7,t8,t9,t10,t11,t12,t13,t14,t15,t16,t17,t18,t19,t20,t21,t22,t23,t24,t25,t26,t27,t28,t29,t30,t31,t32,t33,t34,t35,t36,t37,t38,t39,t40,t41,t42,
    t43,t44,t45,t46,t47,t48,t49,t50,t51,t52,t53,t54,t55,t56,t57,t58,t59,t60,t61,t62,t63,t64,t65;
6 proc globales_nuevo begin
7 end
8
9 //INICIA LA CREACION DEL METODO
10 proc main begin
11 t25=h;
12 h=h+1;
13 t26=p+2;
```

ERRORES

CONSOLA

TABLA SIMBOLOS

HEAP

STACK

salida0
salida1
salida2
salida3
salida4
salida5
salida6
salida7
salida8
...

5. Salida Final:

En el área de reportes podremos observar tanto la salida en consola como el heap y stack que se generó para la ejecución del código 3D.

ERRORES

CONSOLA

TABLA SIMBOLOS

HEAP

STACK

salida0
salida1
salida2
salida3
salida4
salida5
salida6
salida7
salida8
salida9

PASOS PARA GENERAR Y GUARDAR REPORTES

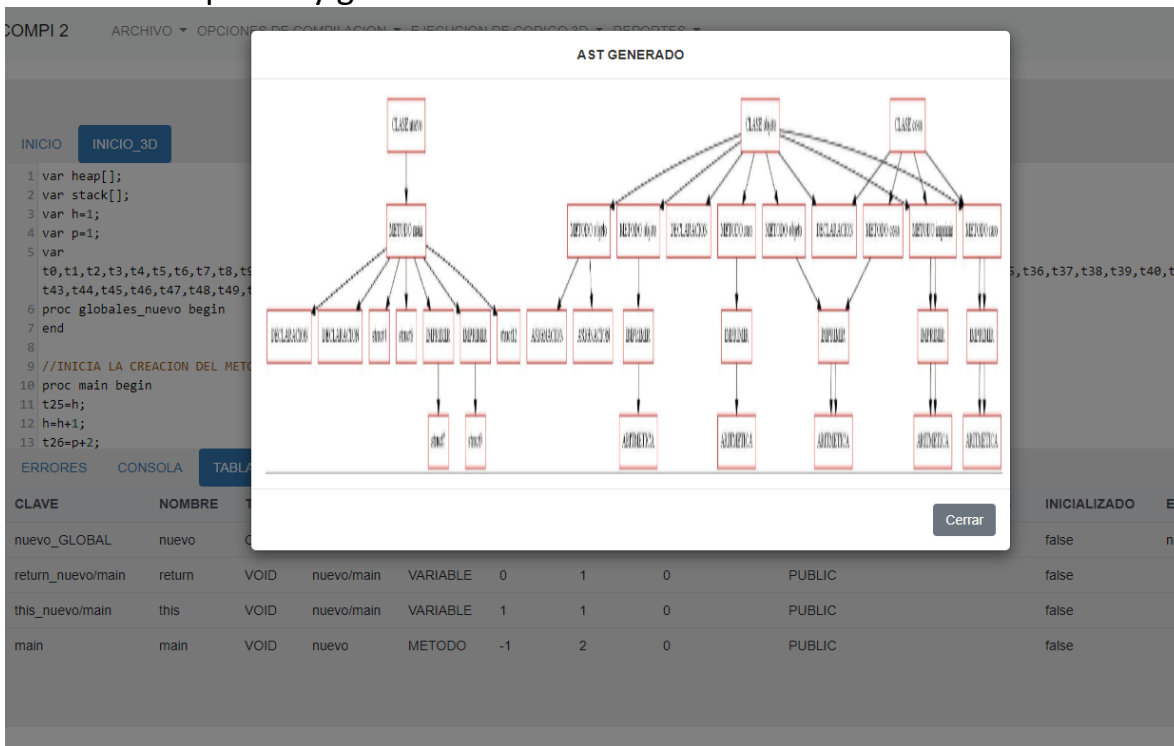
1. Reporte de Errores:

Durante el proceso de compilación se genera el reporte de errores este reporte esta almacenado en Dynamodb por lo que para generalo y mostrarlo en pantalla debemos de dirigirnos a la parte de Generacion de Reportes y elegimos reporte de errores.

<div>ERRORES</div> <div>CONSOLA</div> <div>TABLA SIMBOLOS</div> <div>HEAP</div> <div>STACK</div>			
Tipo	Descripcion	Linea	Columna
LEXICO	TOKEN NO RECONOCIDO \$	3	1
Semantico	declaracion erronea por tiposSTRING_INTEGER	0	0

2. Reporte de Arbol AST:

el árbol ast se genera en el proceso de compilación y se almacena en dynamodb, para poder traer la imagen del ast se tiene que buscar en la sección de reportes y generación ast.



3. Reporte de Tabla de Simbolos:

la tabla de simbolos se genera en el proceso de compilación y se almacena en dynamodb para poder mostrarla se debe de buscar en la sección de generación de reportes tabla de simbolos y podremos verla.

COMPI 2

ARCHIVOOPCIONES DE COMPILACIONEJECUCION DE CODIGO 3DREPORTES

REPORTERREPORTE TABLA DE SIMBOLOS
GENERAR AST
ARCHIVOS EJEMPLO

INICIOINICIO_3D

```
1 var heap[];  
2 var stack[];  
3 var h=1;  
4 var p=1;  
5 var  
  t0,t1,t2,t3,t4,t5,t6,t7,t8,t9,t10,t11,t12,t13,t14,t15,t16,t17,t18,t19,t20,t21,t22,t23,t24,t25,t26,t27,t28,t29,t30,t31,t32,t33,t34,t35,t36,t37,t38,t39,t40,t41,t42,  
  t43,t44,t45,t46,t47,t48,t49,t50,t51,t52,t53,t54,t55,t56,t57,t58,t59,t60,t61,t62,t63,t64,t65;  
6 proc globales_nuevo begin  
7 end  
8  
9 //INICIA LA CREACION DEL METODO  
10 proc main begin  
11   t25=h;  
12   h=h+1;  
13   t26=p+2;
```

ERRERESCONSOLA
TABLA SIMBOLOS
HEAPSTACK

CLAVE	NOMBRE	TIPO	AMBITO	ROL	POSREL	TAMAÑO	DIMENSIONES	VISIBILIDAD	MODIFICADORES	INICIALIZADO	EXTIENDE
nuevo_GLOBAL	nuevo	CLASE	GLOBAL	CLASE	-1	0	0	PUBLIC		false	null
return_nuevo/main	return	VOID	nuevo/main	VARIABLE	0	1	0	PUBLIC		false	
this_nuevo/main	this	VOID	nuevo/main	VARIABLE	1	1	0	PUBLIC		false	
main	main	VOID	nuevo	METODO	-1	2	0	PUBLIC		false	

VISTAS PRINCIPALES

1. Vista General:

COMPI 2

ARCHIVOOPCIONES DE COMPILACIONEJECUCION DE CODIGO 3DREPORTES

INICIO

ERRERESCONSOLA
TABLA SIMBOLOS
HEAPSTACK

Tipo	Descripcion	Linea	Columna
------	-------------	-------	---------

2. Area Pestañas

INICIOarchivo.colineprueba.coline

```
1 class nuevo{
2     public main(){
3         objeto lista[]=new objeto[10];
4         objeto obj1=new objeto(100);
5         lista[0]=obj1;
6         objeto obj2=new objeto(200);
7         obj2=lista[0];
8         println(obj2.edad);
9     }
10 }
11 class objeto{
12     int edad;
13     objeto(int op){
14         this.edad=op;
15     }
16 }
```

ERRORESCONSOLA TABLA SIMBOLOS HEAP STACK

3. Area de reportes:

ERRORES	CONSOLA	TABLA SIMBOLOS	HEAP	STACK
Tipo		Descripcion		
Semantico		declaracion erronea por tiposSTRING_INTEGER		

4. Area Consola:

ERRORESCONSOLA TABLA SIMBOLOS HEAP STACK

salida
salida
salida
salida
salida
salida
salida
salida
salida
salida
salida
salida

5. Area Tabla Simbolos:

ERRORES	CONSOLA	TABLA SIMBOLOS	HEAP	STACK							
CLAVE	NOMBRE	TIPO	AMBITO	ROL	POSREL	TAMAÑO	DIMENSIONES	VISIBILIDAD	MODIFICADORES	INICIALIZADO	EXTIENDE
nuevo_GLOBAL	nuevo	CLASE	GLOBAL	CLASE	-1	0	0	PUBLIC		false	null
return_nuevo/main	return	VOID	nuevo/main	VARIABLE	0	1	0	PUBLIC		false	
this_nuevo/main	this	VOID	nuevo/main	VARIABLE	1	1	0	PUBLIC		false	
main	main	VOID	nuevo	METODO	-1	2	0	PUBLIC		false	

6. Area Panel General:

COMPI 2

ARCHIVO ▾ OPCIONES DE COMPILACION ▾ EJECUCION DE CODIGO 3D ▾ REPORTES ▾

Seleccionar archivo Ningún archivo seleccionado

CREAR PESTAÑA
CERRAR PESTAÑA ACTUAL
GUARDAR

REPORTES
REPORTES DE ERRORES
REPORTES TABLA DE SIMBOLOS
GENERAR AST
ARCHIVOS EJEMPLO

INICIO IN

1 class nuevo{

7. Area Heap:

POSICION	VALOR
0	
1	
2	10
3	115
4	97
5	108
6	105
7	100
8	97
9	0
10	48

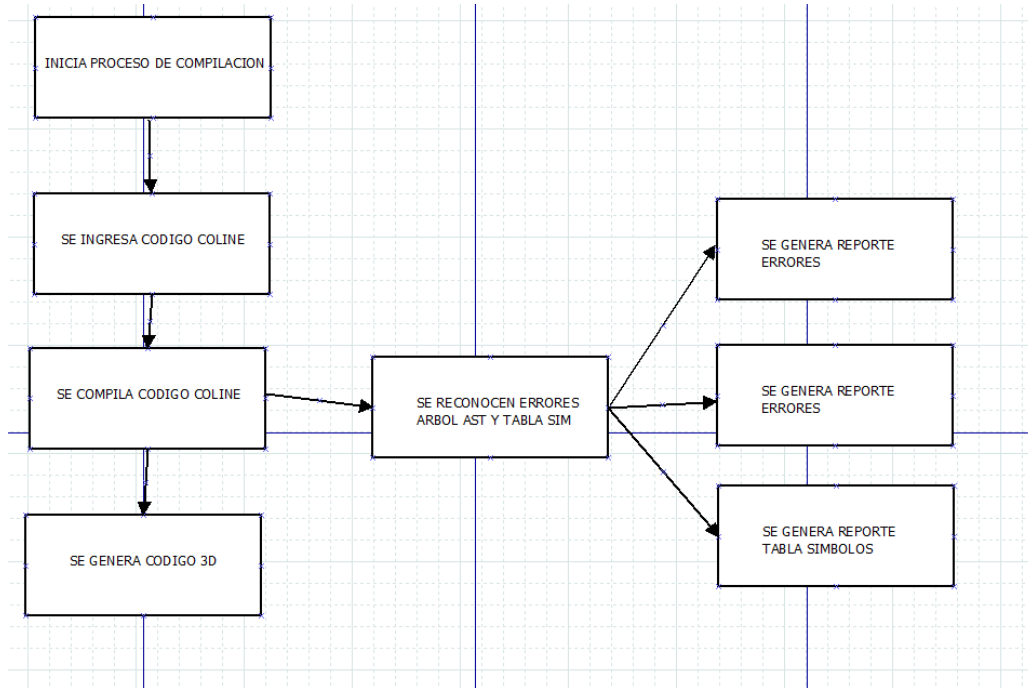
8. Area Stack:

ERRORES CONSOLA TABLA SIMBOLOS HEAP **STACK**

POSICION	VALOR
0	
1	2
2	
3	181
4	57
5	
6	185

FLUJO DE LA APLICACION

COMPILACION CODIGO COLINE



EJECUCION CODIGO 3D

