



## Manual de Usuario

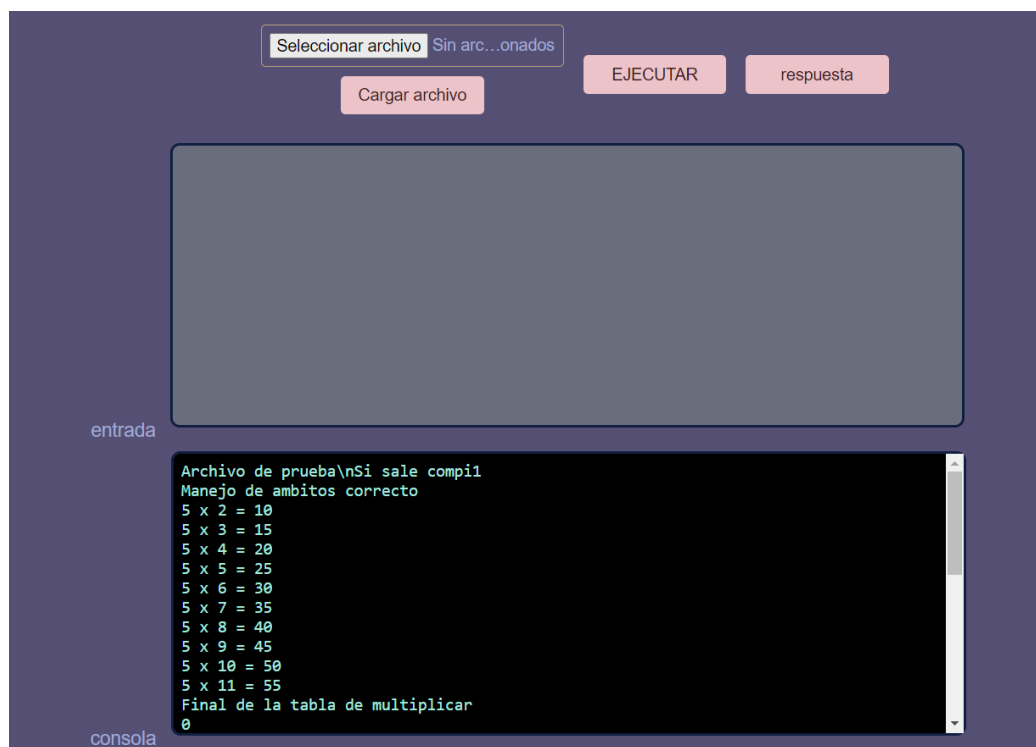
### -Menú Inicial

Al iniciar el programa se puede visualizar como interfaz gráfica como la que se encuentra a continuación, dividida en: Consola, entrada y una opción para cargar archivos propios del lenguaje.

- *versión horizontal*

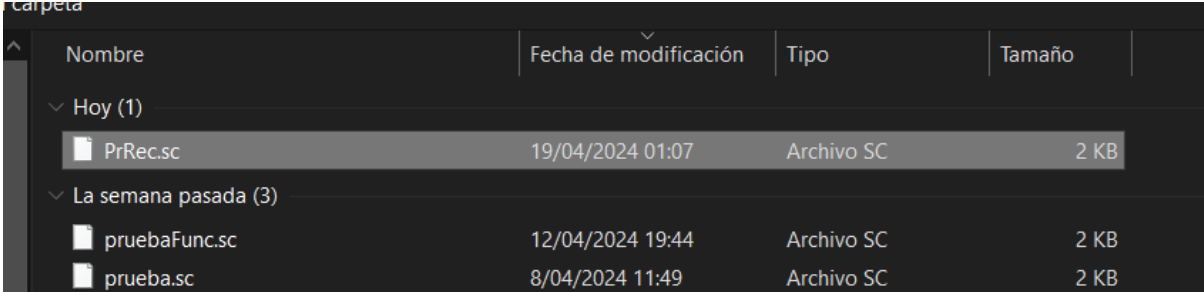


- *versión vertical*



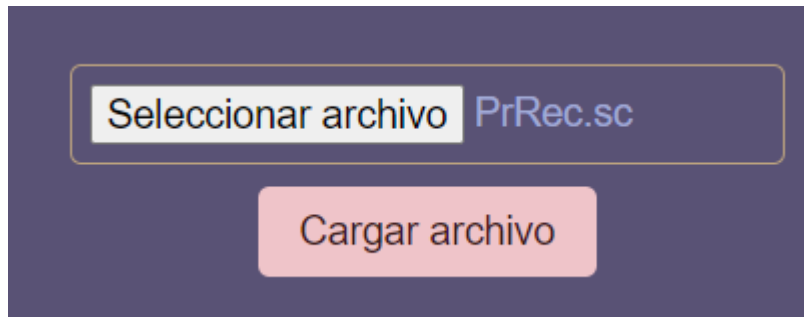
## - Seleccionar archivos

Al hacer click en la opción de seleccionar archivo, se le permite al usuario elegir entre archivos propios del lenguaje dentro de su computadora.



Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
Hoy (1)			
PrRec.sc	19/04/2024 01:07	Archivo SC	2 KB
La semana pasada (3)			
pruebaFunc.sc	12/04/2024 19:44	Archivo SC	2 KB
prueba.sc	8/04/2024 11:49	Archivo SC	2 KB

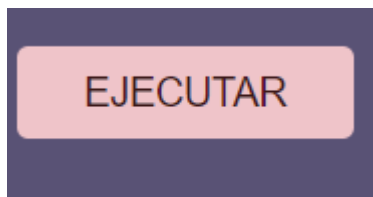
Una vez elegido, el nombre del archivo aparecerá al lado del botón de seleccionar, una vez esté confirmado que ese es el archivo deseado, se debe proceder a cargarlo a través del botón, cargar archivo.



Una vez cargado el archivo, este aparecerá en el área de entrada. El texto en esta área será el texto ejecutado por el compilador, por lo que cualquier cambio o funcionalidad que se desee agregar al texto se debe hacer a través de esta área.



## - Entrada



Una vez cargado el código que se desea ejecutar, y las modificaciones necesarias para el mismo.

El botón ejecutar permite, como su nombre lo indica, ejecutar el código disponible en la pantalla de entrada.

```
std::string cadenaSalida = "Final de la tabla de multiplicar";
for(int i=1; i<=11; i++){
    cout << valor + " x " + i + " = " + valor*i << endl;
    if(i==11){
        cout << cadenaSalida << endl;
        break;
    }
}

int pr = 0;

void AnalizarArreglo(int arreglo){
    int temporal;
    int suma;
```

El botón de ejecución no sólo proporciona al usuario la capacidad de ejecutar el código deseado, sino que también genera una serie de informes que permiten al usuario comprender mejor cómo está funcionando su código. Estos informes incluyen detalles sobre el flujo de ejecución, así como el lugar y el tipo de errores que podrían surgir

### • Reportes

Estos reportes se generan automáticamente al momento de ejecutar, y no se mantiene información de ejecuciones anteriores.

## - Tabla de Símbolos

ID	Tipo	Valor	Fila	Columna	ENTORNO	estructura
var1	INT	0	3	0	GLOBAL	VARIABLE
arreglo1	INT	0,0,0,0,0	5	0	GLOBAL	ARREGLO
arreglo2	INT	0,0,1,2,0,0,5,1,0,0,8,0,0	6	0	GLOBAL	ARREGLO
pr	INT	13	43	0	GLOBAL	VARIABLE
var1	INT	10	12	4	main	VARIABLE
cadenaSalida	STD::STRING	Final de la tabla de multiplicar	33	4	tablaMultiplicar	VARIABLE
temporal	INT	0	46	4	AnalizarArreglo	VARIABLE
suma	INT	0	47	0	AnalizarArreglo	VARIABLE
ceros	INT	0	48	0	AnalizarArreglo	VARIABLE
resultado	INT	12	73	4	recursividadBasica	VARIABLE

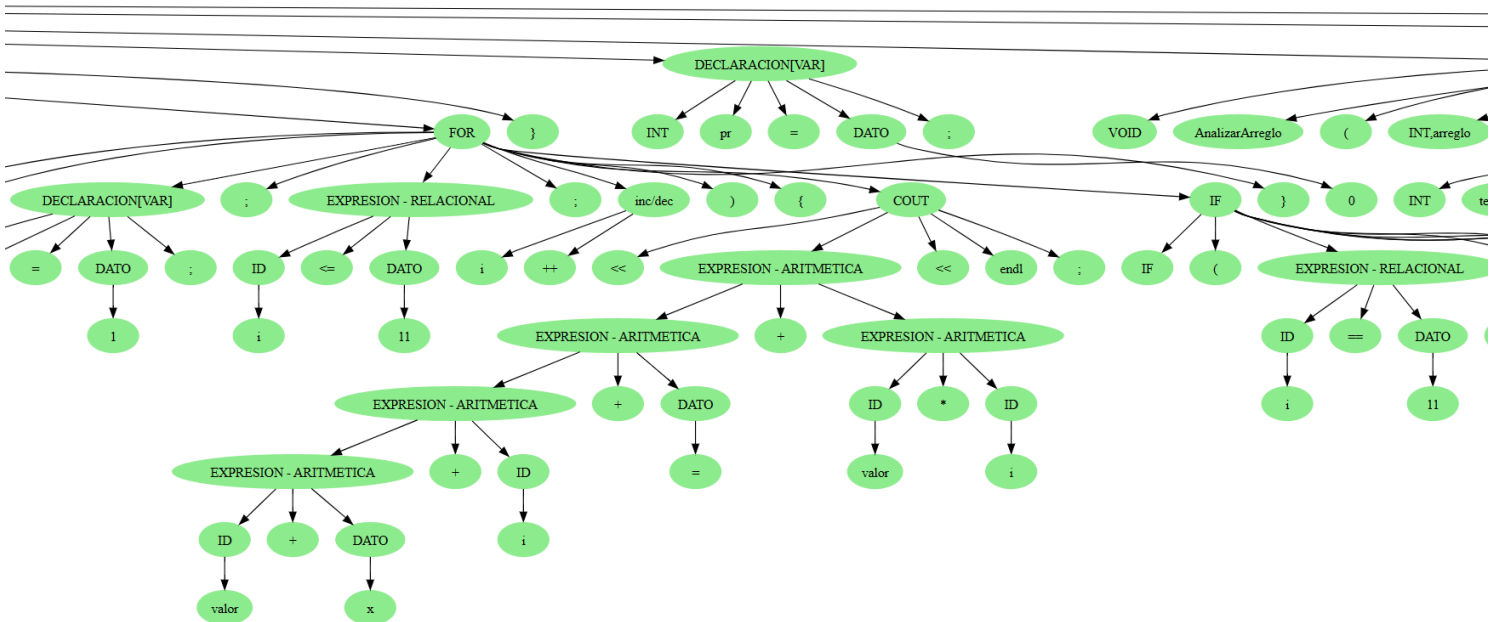
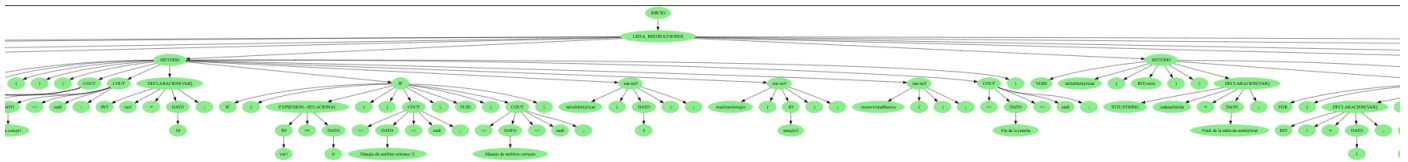
- Reporte de errores

Tipo	Valor	Fila	Columna
SINTACTICO	;	68	26

- Tabla de funciones y métodos

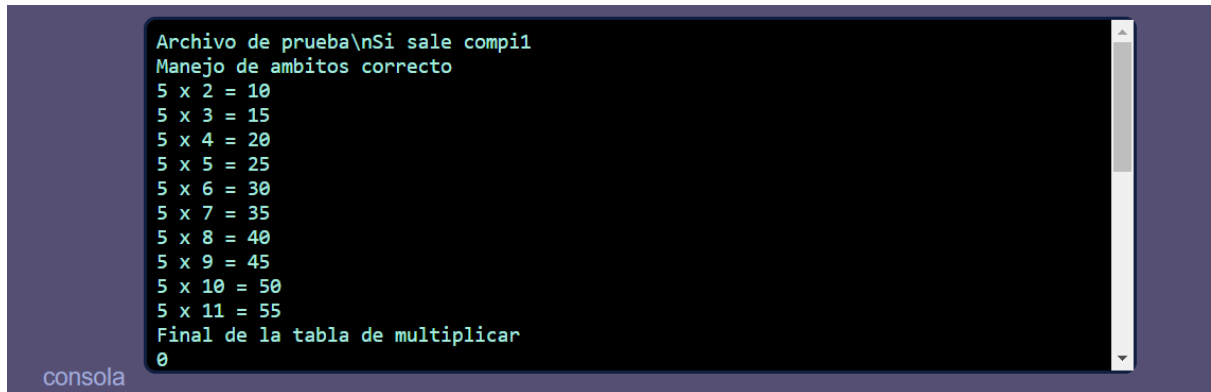
ID	Tipo	parametros	instrucciones	MET/FUNC
main	void	null	[object Object],[object Object],[object Object],[object Object],[object Object],[object Object],[object Object],[object Object]	METODO
tablaMultiplicar	void	INT,valor	[object Object],[object Object]	METODO
AnalizarArreglo	void	INT,arreglo	[object Object],[object Object],[object Object],[object Object],[object Object],[object Object]	METODO
med	INT	INT,a,INT,b	[object Object]	FUNCION
recursividadBasica	void	null	[object Object],[object Object],[object Object],[object Object]	METODO

- AST



- CONSOLA

La parte de la consola dentro del programa, permite al usuario visualizar los resultados de la ejecución.

A screenshot of a console window with a dark background and light green text. The text displays the execution results of a program, including a multiplication table for the number 5. The window has a title bar and a vertical scrollbar on the right side. The word 'consola' is written in a light blue font at the bottom left of the window.

```
Archivo de prueba\nSi sale compil
Manejo de ambitos correcto
5 x 2 = 10
5 x 3 = 15
5 x 4 = 20
5 x 5 = 25
5 x 6 = 30
5 x 7 = 35
5 x 8 = 40
5 x 9 = 45
5 x 10 = 50
5 x 11 = 55
Final de la tabla de multiplicar
0
```

consola