

# **ACIDE**

A CONFIGURABLE IDE

---

**MANUAL DE USUARIO**

---

## ÍNDICE

<b>Índice.....</b>	<b>2</b>
<b>1. Requisitos del Sistema.....</b>	<b>7</b>
<b>1.1. Usuario .....</b>	<b>7</b>
<b>1.2. Desarrollador.....</b>	<b>8</b>
<b>2. Barra de Menús.....</b>	<b>8</b>
<b>2.1. Menú Archivo .....</b>	<b>8</b>
<b>2.1.1. Nuevo.....</b>	<b>8</b>
<b>2.1.2. Abrir .....</b>	<b>8</b>
<b>2.1.3. Abrir Archivos Recientes.....</b>	<b>9</b>
<b>2.1.4. Abrir Todos.....</b>	<b>9</b>
<b>2.1.5. Cerrar .....</b>	<b>9</b>
<b>2.1.6. Cerrar Todos .....</b>	<b>9</b>
<b>2.1.7. Guardar .....</b>	<b>9</b>
<b>2.1.8. Guardar Como .....</b>	<b>9</b>
<b>2.1.9. Guardar Todo.....</b>	<b>9</b>
<b>2.1.10. Imprimir .....</b>	<b>9</b>
<b>2.1.11. Salir.....</b>	<b>12</b>
<b>2.2. Menú Edición.....</b>	<b>13</b>
<b>2.2.1. Deshacer .....</b>	<b>13</b>
<b>2.2.2. Rehacer.....</b>	<b>13</b>
<b>2.2.3. Copiar.....</b>	<b>13</b>
<b>2.2.4. Pegar.....</b>	<b>13</b>
<b>2.2.5. Cortar .....</b>	<b>13</b>
<b>2.2.6. Seleccionar todo .....</b>	<b>13</b>
<b>2.2.7. Ir a Línea.....</b>	<b>14</b>

2.2.8. Buscar .....	14
2.2.9. Reemplazar .....	17
<b>2.3. Menú Proyecto .....</b>	<b>21</b>
2.3.1. Nuevo Proyecto.....	21
2.3.2. Abrir Proyecto.....	22
2.3.3. Abrir Proyectos Recientes.....	22
2.3.4. Cerrar Proyecto .....	23
2.3.5. Guardar Proyecto.....	23
2.3.6. Guardar Proyecto Como.....	23
2.3.7. Archivo Nuevo.....	23
2.3.8. Añadir todos los Archivos Abiertos.....	23
2.3.9. Añadir Archivo .....	23
2.3.10. Quitar Archivo.....	23
2.3.11. Borrar Archivo .....	23
2.3.12. Añadir Carpeta.....	24
2.3.13. Eliminar Carpeta .....	24
2.3.14. Compilar Proyecto.....	25
2.3.14.1. Compilación según "extensión" .....	25
2.3.14.2. Compilar según "ficheros marcados para compilar" .....	26
2.3.15. Ejecutar Proyecto .....	28
2.3.16. Marcar Archivo Compilable.....	29
2.3.17. Desmarcar Archivo Compilable .....	29
2.3.18. Marcar Archivo Principal.....	29
2.3.19. Desmarcar Archivo Principal.....	29
<b>2.4. Menú Ver .....</b>	<b>30</b>
2.4.1. Mostrar Log .....	30

2.4.2. Mostrar el panel del explorador .....	30
2.4.3. Mostrar el panel de la consola.....	30
<b>2.5. Menú de Configuración.....</b>	<b>31</b>
2.5.1. Configuración Léxica .....	31
2.5.1.1. Nueva Léxico.....	31
2.5.1.2. Asignar Léxico .....	31
2.5.1.3. Modificar Léxico.....	31
2.5.1.3.1. Configuración de palabras reservadas.....	32
2.5.1.3.2. Configuración de separadores.....	33
2.5.1.3.3. Configuración de comentarios .....	34
2.5.1.4. Léxicos por defecto .....	36
2.5.2. Configuración Sintáctica .....	37
2.5.2.1. Nueva.....	37
2.5.2.2. Cargar .....	40
2.5.2.3. Modificar .....	40
2.5.2.4. Guardar .....	40
2.5.2.5. Guardar Como .....	41
2.5.2.6. Configurar Rutas .....	41
2.5.3. Compilador .....	42
2.5.4. Configuración del Editor de Archivos.....	43
2.5.4.1. Configuración de la presentación del editor de archivos.....	43
2.5.4.2. Sangrado automático .....	44
2.5.4.3. Ajuste de línea.....	44
2.5.4.4. Máximo número de líneas para enviar a la consola .....	44
2.5.4.5. Enviar contenido a la consola.....	44
2.5.5. Configuración de la Consola .....	45

2.5.5.1.	Configurar .....	45
2.5.5.2.	Ejecutar Comando Externo .....	46
2.5.5.3.	Configuración de la presentación de la Consola .....	47
2.5.5.4.	Guardar contenido en Archivo .....	48
2.5.5.5.	Asignar Léxico .....	49
2.5.5.6.	Buscar .....	49
2.5.5.7.	Cerrar la Consola .....	49
2.5.5.8.	Reiniciar Consola .....	49
2.5.5.9.	Borrar Consola .....	49
2.5.6.	Configuración del Idioma .....	50
2.5.7.	Configuración del Menú .....	51
2.5.7.1.	Nuevo .....	51
2.5.7.2.	Cargar .....	52
2.5.7.3.	Modificar .....	52
2.5.7.4.	Guardar .....	52
2.5.7.5.	Guardar Como .....	52
2.5.8.	Configuración de Barra de Herramientas .....	53
2.5.8.1.	Nuevo .....	53
2.5.8.2.	Cargar .....	55
2.5.8.3.	Modificar .....	55
2.5.8.4.	Guardar .....	56
2.5.8.5.	Guardar Como .....	56
2.6.	<b>Menú Ayuda .....</b>	57
2.6.1.	Mostrar Ayuda .....	57
2.6.2.	Acerca De .....	57
2.7.	<b>Atajos de Accesibilidad .....</b>	58

**2.8. Opciones de Accesibilidad.....58**

## 1. REQUISITOS DEL SISTEMA

### 1.1. USUARIO

ACIDE no requiere una configuración especial para el sistema ni unos requisitos especiales dado que se proporciona un archivo autoejecutable con el que se puede usar la herramienta sin ningún tipo de problema.

El único requisito exigido es tener instalada la máquina virtual de Java (JVM) dado que el propio archivo comprimido de Java la necesita para poder ejecutarse. Para poder instalar la JVM es necesario bajarse de la página de Sun (<http://www.java.com/es/download/manual.jsp>) el instalador correspondiente a alguna de las versiones de Java Runtime Environment (JRE) iguales o posteriores a la versión 1.6. Con esta simple instalación se podrá trabajar con el entorno de desarrollo, pero no será posible trabajar con configuraciones sintácticas.

Para poder usar ACIDE junto con una configuración sintáctica adecuada para el lenguaje con el que se quiera trabajar es necesario tener instaladas también dos herramientas más de java: la de compilación (javac.exe) y la de creación y manipulación de archivos comprimidos de java (jar.exe). Estas dos características vienen incluidas en el archivo de instalación de Java Development Kit (JDK) disponible en [10].

Por último, para poder visualizar el presente documento, el usuario deberá disponer de un visor de archivos PDF.

## 1.2. DESARROLLADOR

En el caso de ser desarrollador de la aplicación será necesario tener instalado como requisito obligatorio el JDK en su última versión posterior a 1.6 y una herramienta de desarrollo de código a gusto del programador para la edición del código fuente de la aplicación.

Como se ha comentado con anterioridad, el código fuente ha sido editado con la herramienta **Eclipse**[5], por lo que para el código fuente está disponible también su correspondiente proyecto de **Eclipse**.

## 2. BARRA DE MENÚS

### 2.1. MENÚ ARCHIVO

En la opción de Archivo se encuentran las opciones básicas del editor de archivos de ACIDE.



A continuación se procede a describir con profundidad el funcionamiento de cada una de las opciones del menú:

#### 2.1.1. NUEVO

Crea un nuevo archivo vacío en el editor de archivos.

#### 2.1.2. ABRIR

Abre un archivo anteriormente salvado.

### 2.1.3. ABRIR ARCHIVOS RECENTES

Despliega una lista con los archivos que han sido recientemente abiertos en el editor de archivos de la aplicación junto con la opción de vaciar la lista anteriormente desplegada.

### 2.1.4. ABRIR TODOS

Abre todos los archivos asociados a un proyecto. Esta opción solamente está disponible cuando hay un proyecto abierto distinto de la configuración por defecto.

### 2.1.5. CERRAR

Cierra un archivo abierto, y si éste ha sido modificado con anterioridad, pregunta al usuario si quiere guardarlo.

### 2.1.6. CERRAR TODOS

Cierra todos los archivos abiertos en el editor de archivos, preguntando al usuario si quiere guardar cada archivo si éste ha sido modificado con anterioridad.

### 2.1.7. GUARDAR

Guarda un archivo anteriormente salvado, en la misma ruta establecida.

### 2.1.8. GUARDAR COMO

Guarda un archivo abierto en el editor de archivos con un nombre diferente.

### 2.1.9. GUARDAR TODO

Guarda todos los archivos abiertos en el editor de archivos.

### 2.1.10. IMPRIMIR

Imprime el archivo actual en el editor de archivos por impresora o en formato PDF.

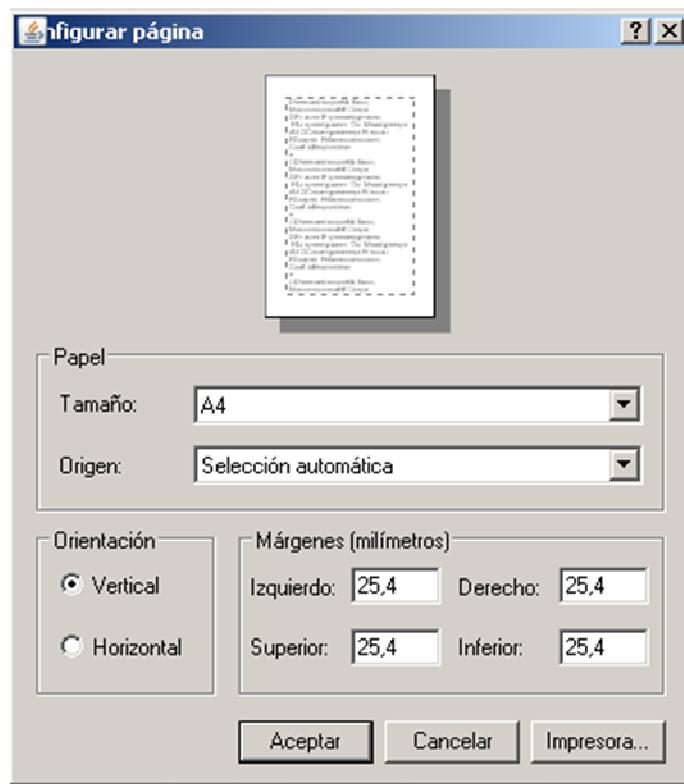
A continuación se procede a ilustrar el funcionamiento de la opción mediante un ejemplo práctico, para lo cual se ha seleccionado la opción de crear un archivo nuevo en formato PDF.

Los pasos para imprimir el archivo actual en el editor de archivos son los siguientes:

1. Seleccionar la opción **imprimir** en el menú archivo.
2. Para elegir las configuraciones de impresión se pulsa sobre el botón configuración de página en la ventana de configuración de la impresión de archivos, pudiéndose elegir la impresión en el documento del número de página y la fecha:

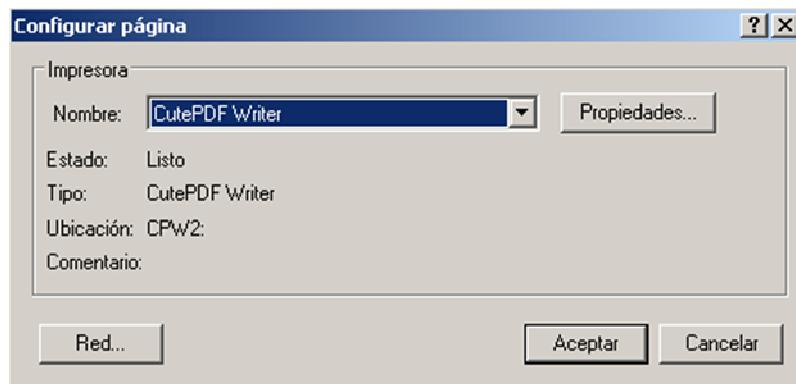


A continuación, se mostrará la siguiente pantalla:



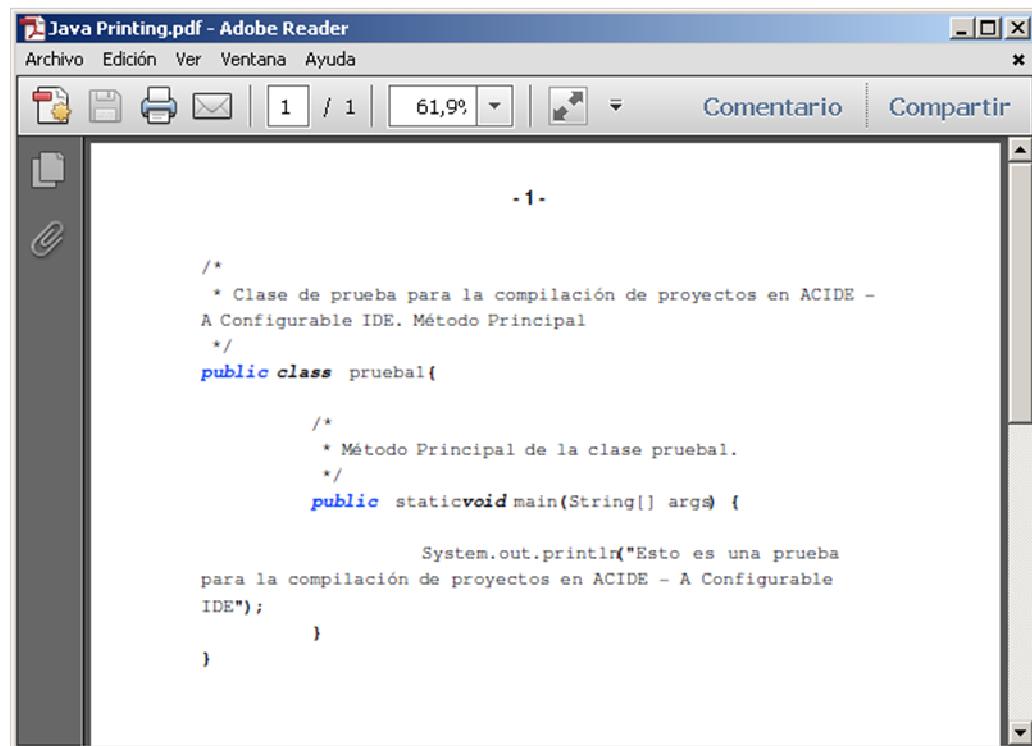
3. Se eligen las opciones de impresión apropiadas: tamaño, origen del papel, orientación (Vertical u Horizontal) y los márgenes.

4. Para seleccionar la impresión por PDF se usa la opción de **impresora**. Al pulsarla se muestra la siguiente ventana:



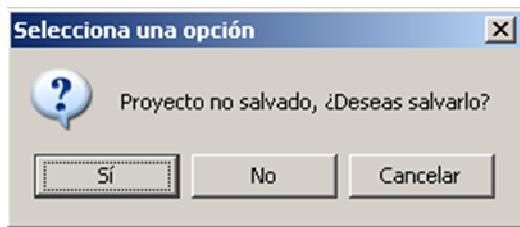
5. En esta ventana se elige el modo de impresión, en este caso **CutePDFWriter** y se pulsa el botón **aceptar**.
6. Finalmente se pulsa en el botón imprimir preguntando al usuario por el nombre y la ubicación del archivo que se quiere imprimir.

Finalmente, éste es el resultado del PDF generado:

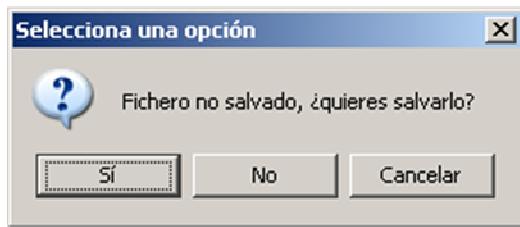


### 2.1.11. SALIR

Cierra la aplicación. Si ha habido cambios en la configuración del proyecto muestra un cuadro de confirmación al usuario:

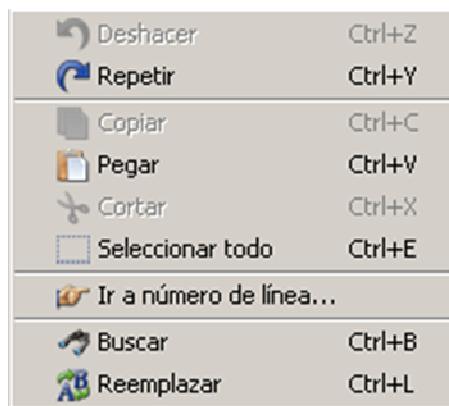


Si alguno de los archivos abiertos en el editor de archivos ha sido modificado preguntará por cada uno de ellos. Si el usuario decide cancelar la operación en alguno de ellos, la aplicación no se cerrará:



## 2.2. MENÚ EDICIÓN

Contiene todas las opciones necesarias para la manipulación y procesamiento del contenido de los archivos en el editor de archivos.



A continuación se procede a describir con profundidad el funcionamiento de cada una de las opciones del menú:

### 2.2.1. DESHACER

Deshace los cambios producidos en el editor de archivos.

### 2.2.2. REHACER

Rehace los cambios producidos en el editor de archivos.

### 2.2.3. COPIAR

Copia el texto seleccionado en el archivo activo en el editor de archivos al portapapeles.

### 2.2.4. PEGAR

Pega un texto almacenado en el portapapeles en la posición actual del cursor en el editor de archivos.

### 2.2.5. CORTAR

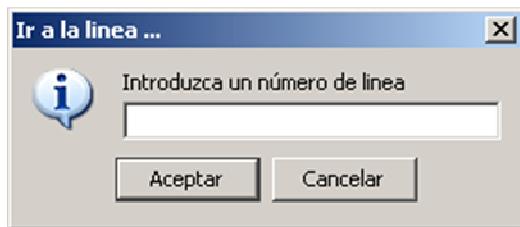
corta el texto seleccionado en el editor al portapapeles, en otras palabras, lo copia al portapapeles y lo elimina del archivo actual en el editor de archivos.

### 2.2.6. SELECCIONAR TODO

Selecciona todo el contenido del archivo actual en el editor de archivos.

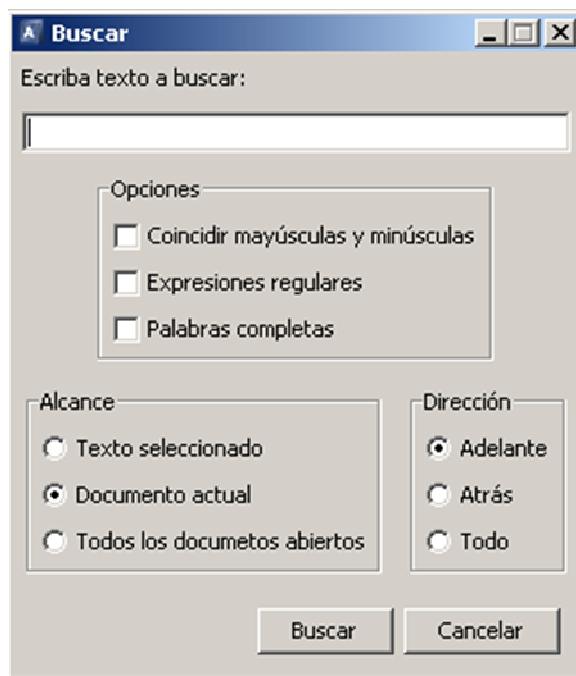
## 2.2.7. IR A LÍNEA

Se pide al usuario que introduzca el número de línea donde se quiere situar el cursor de texto en el archivo actual en el editor de archivos:



## 2.2.8. BUSCAR

Muestra la ventana de búsquedas de texto en el editor de archivos:



A continuación se procede a describir cada uno de los componentes de la ventana:

- **Cuadro de texto:** es aquí donde se introduce el texto a buscar.

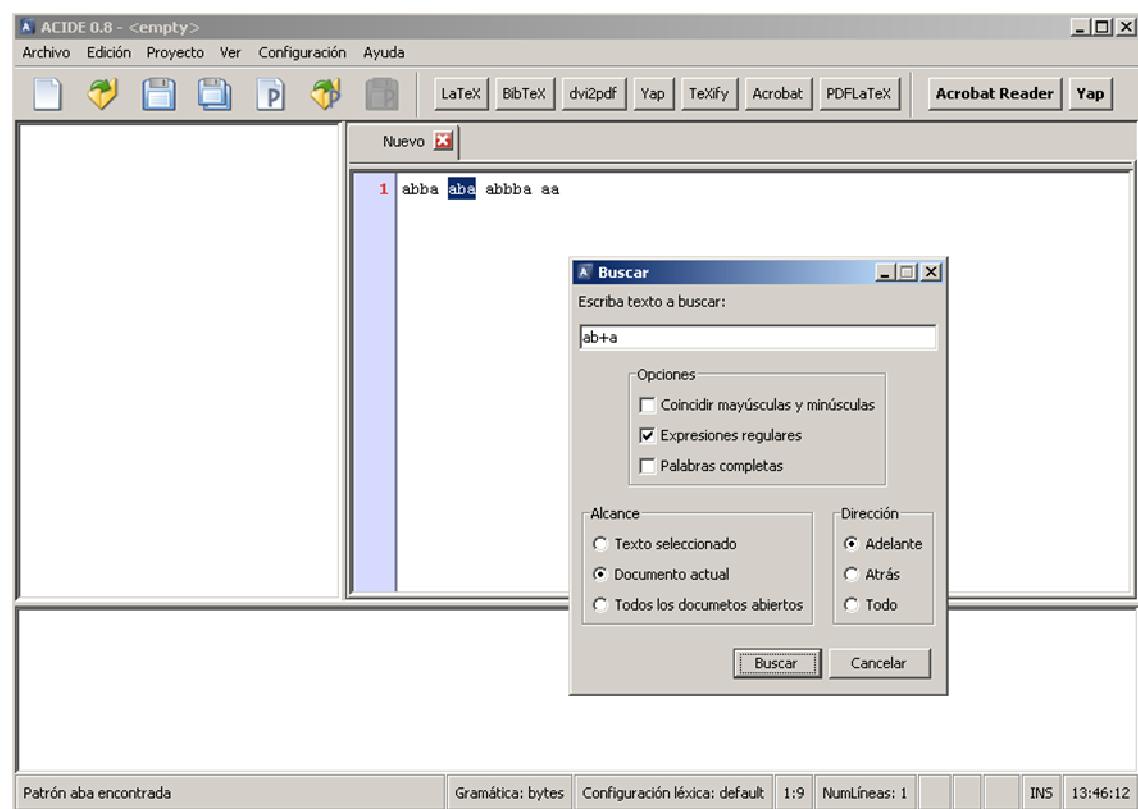
- **Opciones:**

- **Sensible a Mayúsculas/Minúsculas:** esta opción se utiliza para buscar cadenas sin tener o teniendo en cuenta a las Mayúsculas/Minúsculas.
- **Expresiones Regulares:** Busca expresiones regulares asociadas a un patrón de búsqueda.
- **Palabras completas:** Busca sólo palabras completas.

- **Alcance:**

- **Texto seleccionado:** busca dentro de un texto seleccionado.
- **Documento actual:** busca en una posición determinada del archivo activo del editor de archivos.
- **Todos los documentos abiertos:** busca en todos los archivos abiertos en el editor de archivos.
- **Dirección:**
  - **Hacia adelante:** busca desde el cursor actual hasta el final del archivo activo en el editor de archivos.
  - **Hacia atrás:** busca desde la posición del cursor actual hasta principio de archivo en el editor de archivos.
  - **Cíclico:** busca desde la posición actual del cursor hasta el final del archivo actual en el editor de archivos, y empieza desde el principio hasta la posición de partida.

En el siguiente ejemplo se buscan cadenas asociadas al patrón ab+a (a seguido de al menos una b o más y terminado con otra a).



## 2.2.9. REEMPLAZAR

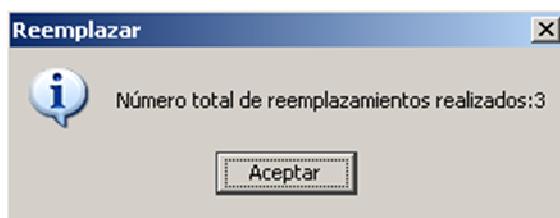


Muestra la ventana de reemplazamiento de texto en el editor de archivos:

La ventana dispone de las mismas opciones que la ventana de búsqueda de la aplicación y una nueva opción disponible:

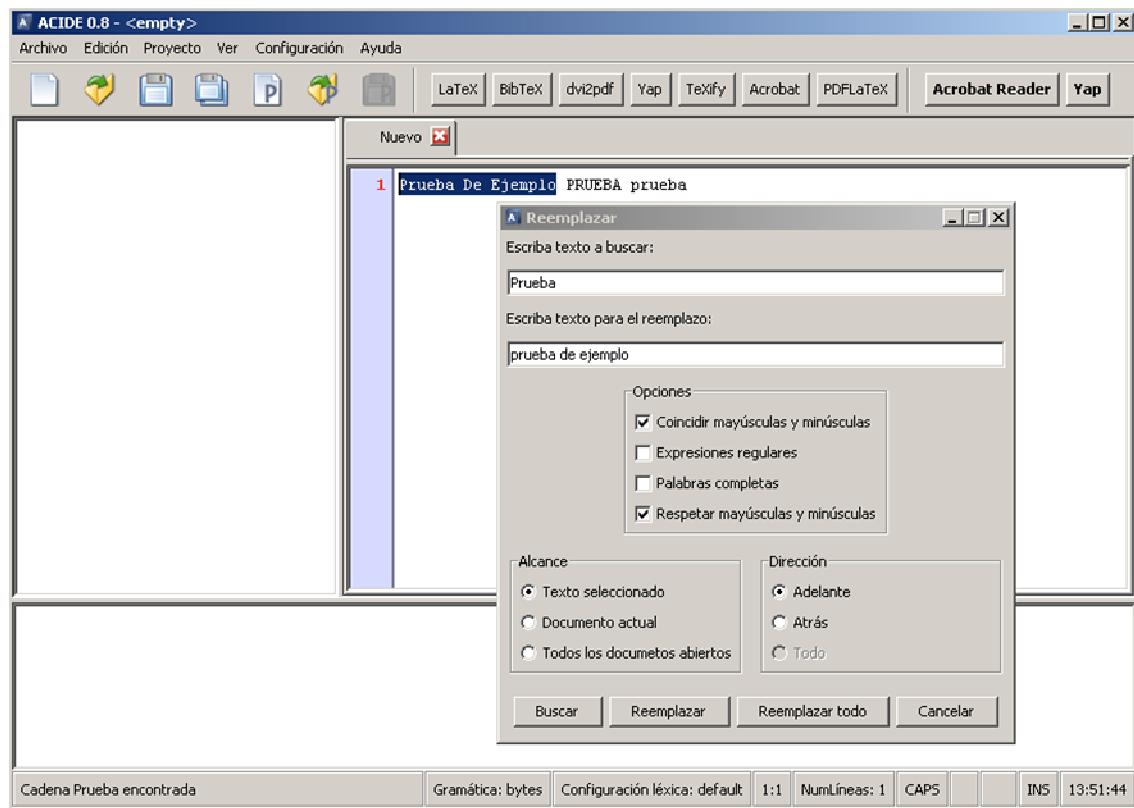
- **Respetar Minúsculas y Mayúsculas:** Se respeta la capitalización de las palabras en los reemplazamientos.

Además se pueden reemplazar una o todas las cadenas mediante los botones correspondientes. Al final de un reemplazamiento general se informa acerca del número de reemplazamientos realizados:

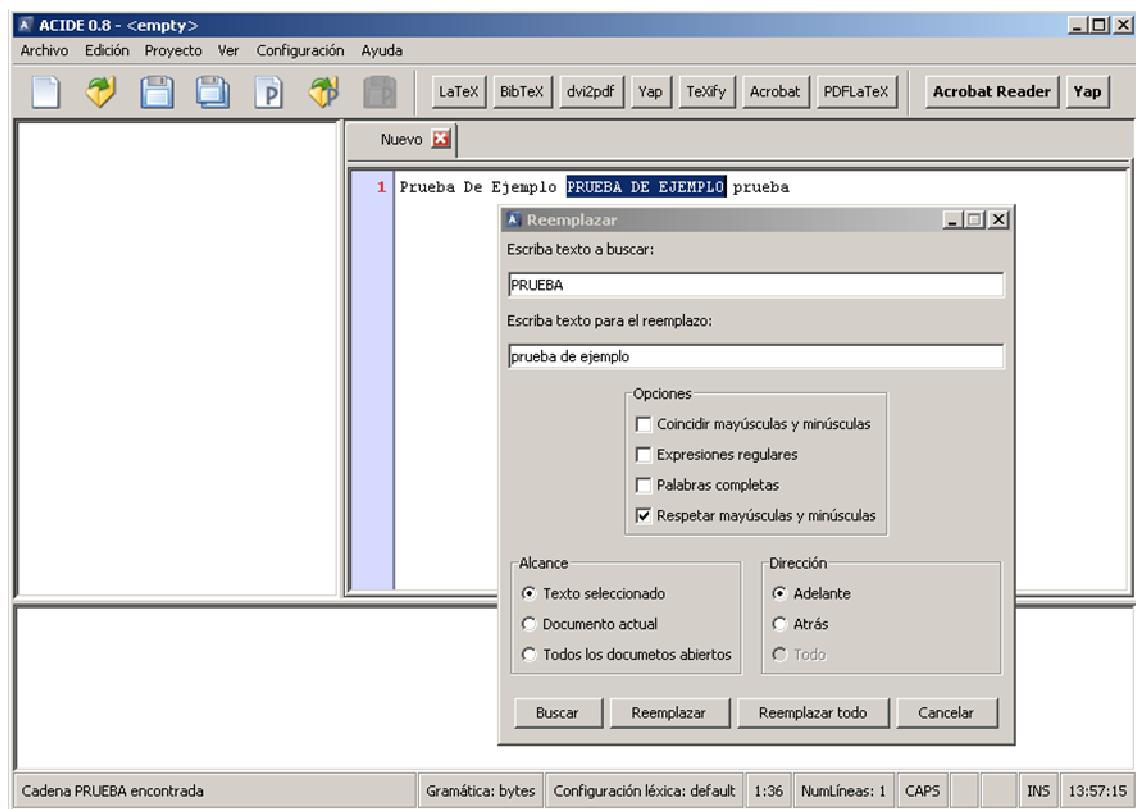




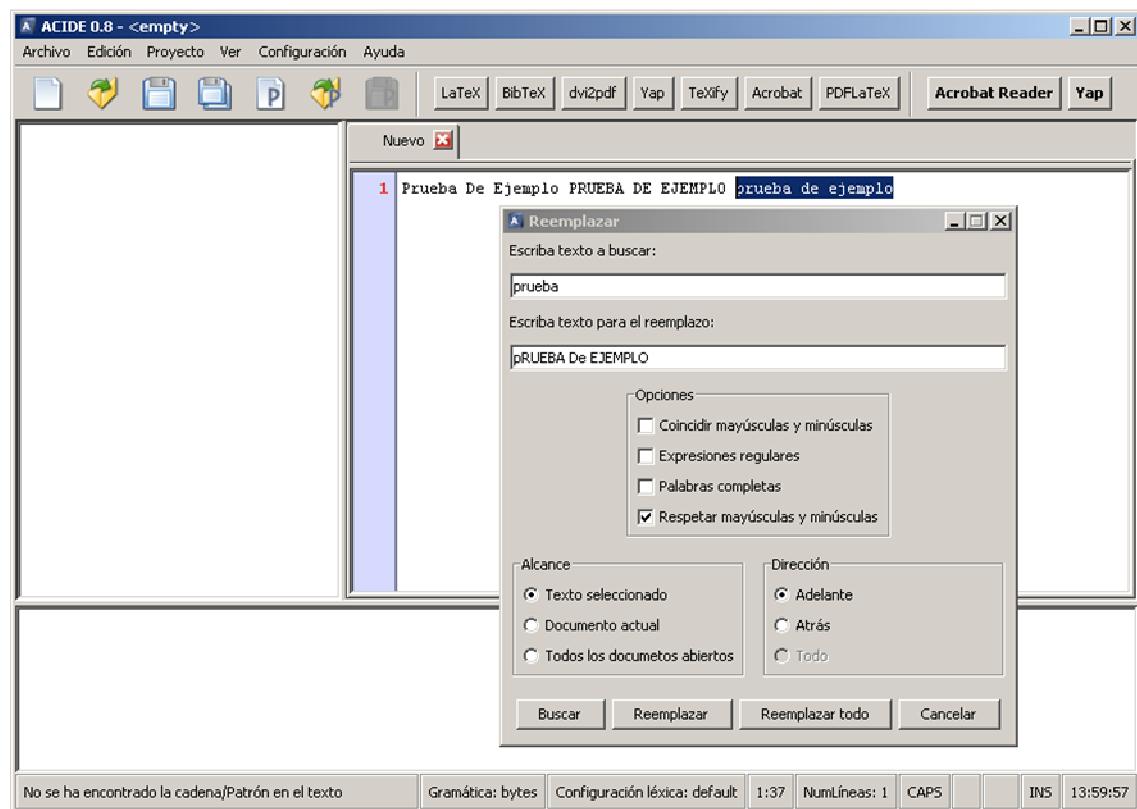
En el ejemplo siguiente se ilustra el funcionamiento de la nueva opción descrita con anterioridad. Se procede a cambiar "Prueba" por la cadena "prueba de ejemplo" para ilustrar el caso de cuando la cadena original empieza por mayúscula seguida de letras minúsculas:



En el ejemplo siguiente se sustituye la cadena "PRUEBA" por la cadena "prueba de ejemplo" para ilustrar el resultado obtenido cuando la cadena original solamente contiene mayúsculas:



En el ejemplo siguiente se sustituye la cadena "prueba" por la cadena "pRUEBA" de EJEMPLO" para ilustrar el resultado obtenido cuando la cadena original solamente contiene minúsculas:



## 2.3. MENÚ PROYECTO

Al marcar la opción del menú se despliegan las opciones necesarias para la gestión de proyectos en la aplicación:



A continuación se procede a describir con profundidad el funcionamiento de cada una de las opciones del menú:

### 2.3.1. NUEVO PROYECTO

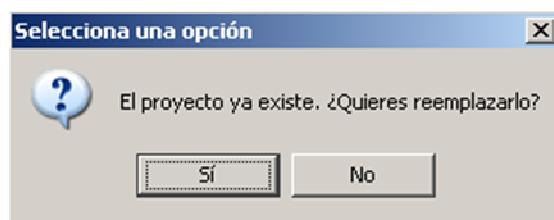
Configura un nuevo proyecto para la aplicación, para lo cual muestra la siguiente ventana de configuración:



Las opciones de la ventana anterior son las siguientes:

- **Nombre:** Indica el nombre del proyecto.
- **Directorio:** Indica el directorio donde se quiere guardar el proyecto. Si el proyecto ya existe en dicho directorio se pregunta al usuario si quiere sobreescribirlo o no.
- **Opciones de compilador /Intérprete**
  - **Compilación:** Selecciona la configuración del compilador para el nuevo proyecto.
  - **Intérprete:** Selecciona la configuración del panel de la consola para el nuevo proyecto.

Si el usuario elige un proyecto que ya existe en el directorio especificado se le da la opción de sobreescibir el mismo:



### 2.3.2. ABRIR PROYECTO

Abre un proyecto existente.

### 2.3.3. ABRIR PROYECTOS RECENTES

Despliega una lista con la lista de proyectos que han sido recientemente abiertos en la aplicación con la posibilidad de limpiar la lista mostrada.

### 2.3.4. CERRAR PROYECTO

Cierra el proyecto actual y establece la configuración por defecto en la aplicación.

### 2.3.5. GUARDAR PROYECTO

Guarda la configuración actual del proyecto abierto en la aplicación en su archivo de configuración.

### 2.3.6. GUARDAR PROYECTO COMO

Guarda la configuración actual del proyecto abierto en la aplicación en otro archivo de configuración diferente con la opción de sobreescritura de los mismos y actualizando la ventana principal de la aplicación con el nuevo nombre del proyecto.

### 2.3.7. ARCHIVO NUEVO

Crea un archivo nuevo en el editor, se pregunta al usuario para que elija una ruta donde guardarlo y éste se añade al proyecto. Si no se desea guardar el archivo se cierra el archivo nuevo en el editor.

### 2.3.8. AÑADIR TODOS LOS ARCHIVOS ABIERTOS

Añade todos los archivos abiertos en el editor de archivos al proyecto. Si ya está añadido simplemente se ignora.

### 2.3.9. AÑADIR ARCHIVO

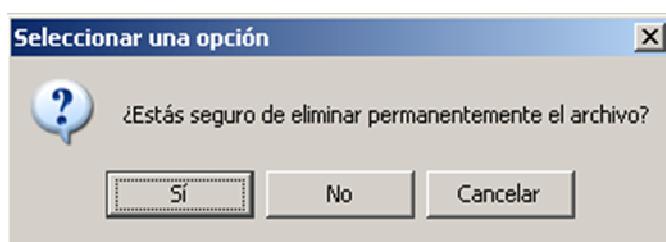
Añade el archivo actual en el editor de archivos al proyecto. Si ya está añadido simplemente se ignora.

### 2.3.10. QUITAR ARCHIVO

Quita el archivo del proyecto pero sin eliminarlo.

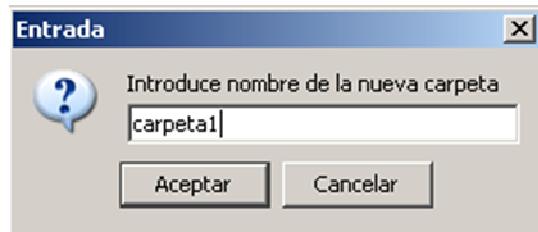
### 2.3.11. BORRAR ARCHIVO

Borra el archivo del proyecto y del sistema de archivos del sistema operativo previa confirmación del usuario:



### 2.3.12. AÑADIR CARPETA

Añade un carpeta nueva al proyecto, previa comprobación de que la nueva carpeta no existe en el directorio donde se ha seleccionado en el explorador de archivos:

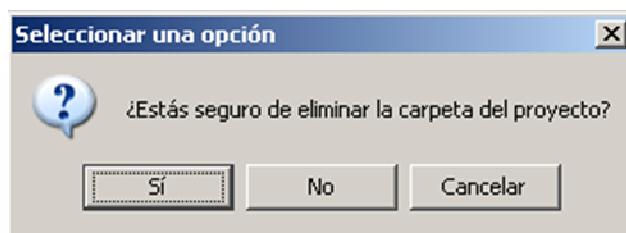


Si ya existe una carpeta con el mismo nombre en la carpeta de destino se informa al usuario de dicho suceso y se cancela la creación de la misma:



### 2.3.13. ELIMINAR CARPETA

Elimina la carpeta del proyecto previo mensaje de confirmación:



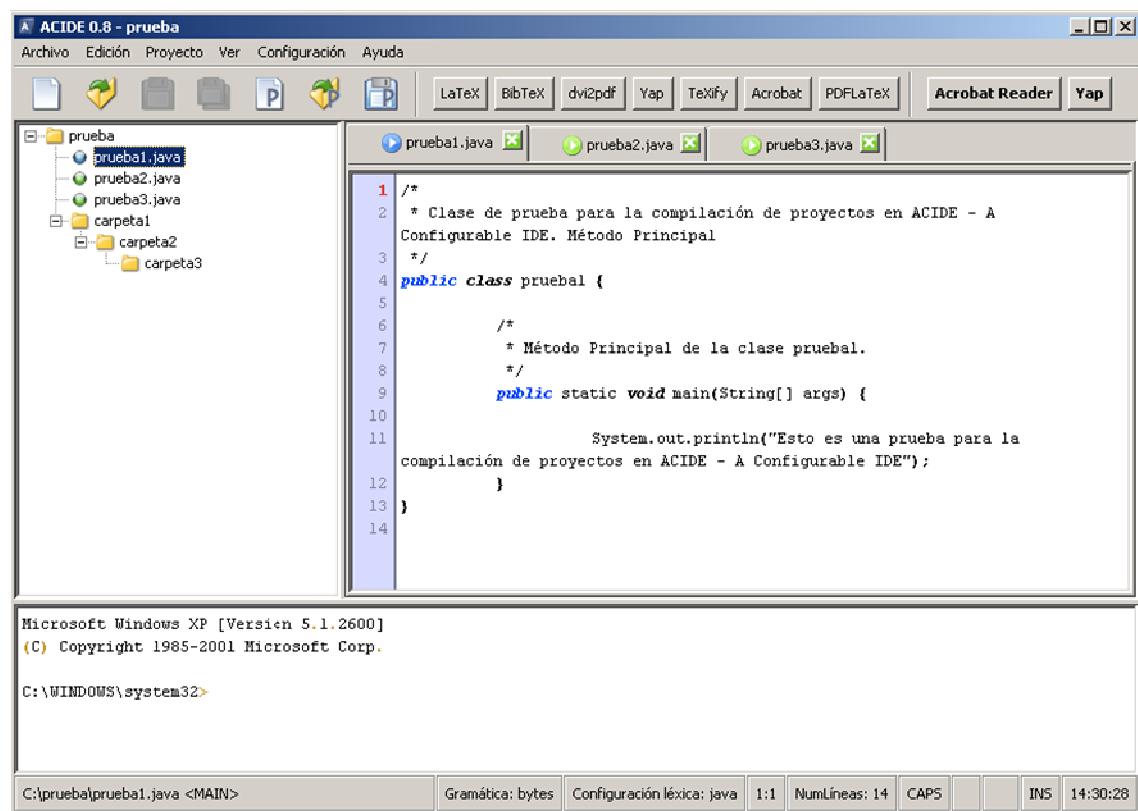
## 2.3.14. COMPIALAR PROYECTO

Se compila el proyecto con los parámetros establecidos en la ventana de configuración del compilador. A continuación se procede a ilustrar el funcionamiento de ésta opción con dos ejemplos:

### 2.3.14.1. COMPILACIÓN SEGÚN "EXTENSIÓN"

El proceso se compone de los siguientes pasos

1. Primero se seleccionan los archivos susceptibles de ser compilados con las opciones del menú proyecto o del menú contextual del editor de archivos correspondientes:



The screenshot shows the ACIDE 0.8 interface. The top menu bar includes Archivo, Edición, Proyecto, Ver, Configuración, and Ayuda. The toolbar contains icons for file operations like Open, Save, Print, and LaTeX/BibTeX/PDF generation. The left sidebar displays a project tree with a 'prueba' folder containing 'prueba1.java', 'prueba2.java', and 'prueba3.java', and a 'carpeta1' folder containing 'carpeta2' and 'carpeta3'. The main editor window shows the code for 'prueba1.java':

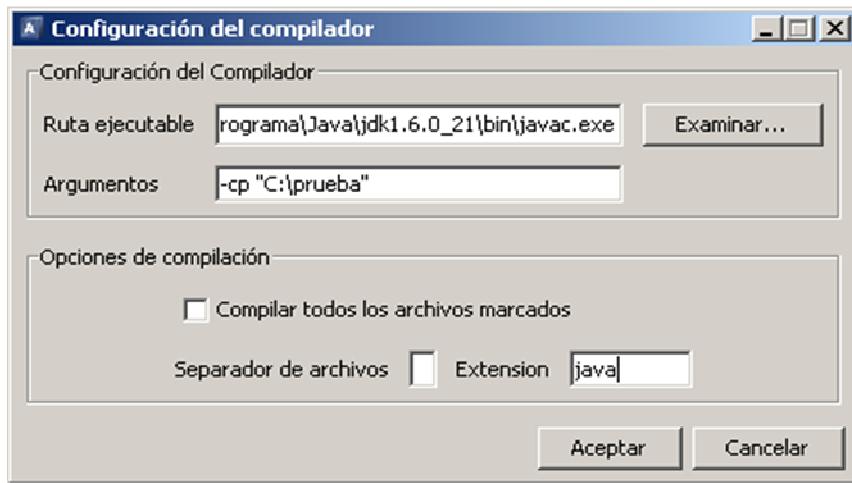
```

1 /*
2  * Clase de prueba para la compilación de proyectos en ACIDE - A
3  * Configurable IDE. Método Principal
4  */
5 public class prueba1 {
6
7     /*
8      * Método Principal de la clase prueba1.
9      */
10    public static void main(String[] args) {
11
12        System.out.println("Esto es una prueba para la
13        compilación de proyectos en ACIDE - A Configurable IDE");
14    }
}

```

The status bar at the bottom shows the path 'C:\prueba\prueba1.java <MAIN>', grammatical information 'Gramática: bytes', lexical configuration 'Configuración léxica: java', line number '1:1', and other system details.

2. En la ventana de configuración de las opciones del compilador se seleccionan la extensión de archivo correspondiente como se ilustra a continuación:

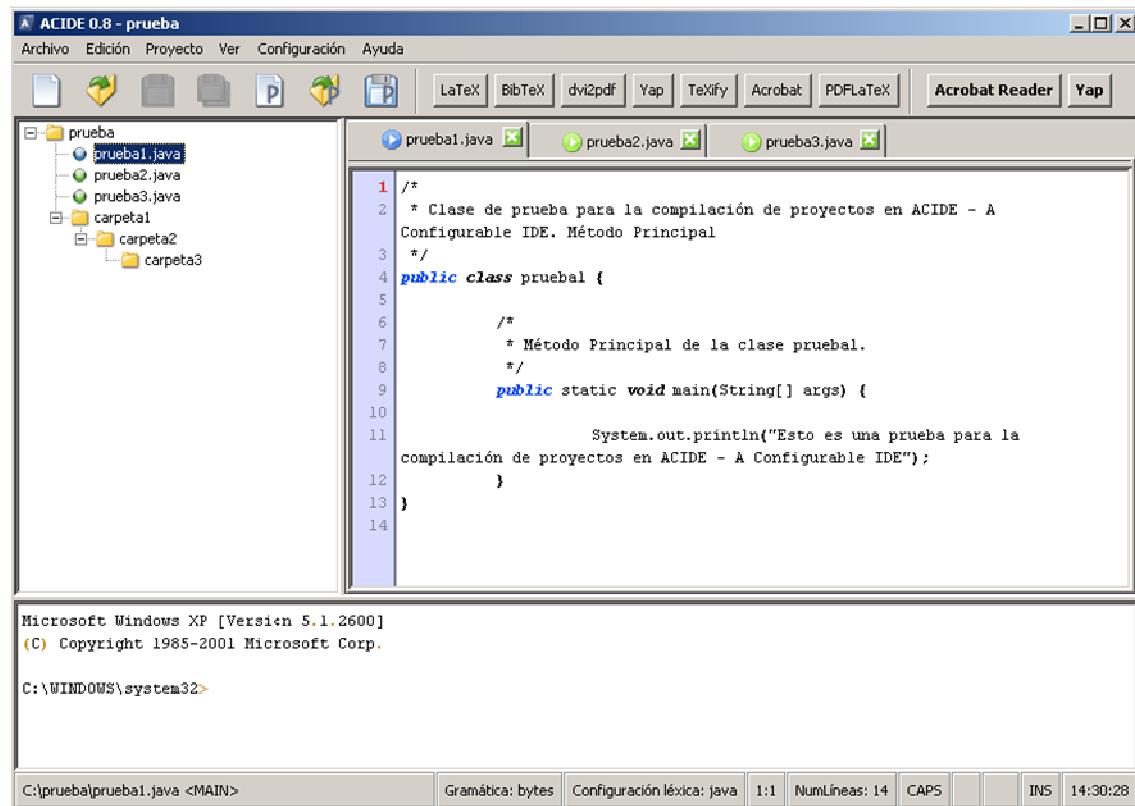


Por último se compila el proyecto mediante la opción *Menú/Proyecto/Compilar*.

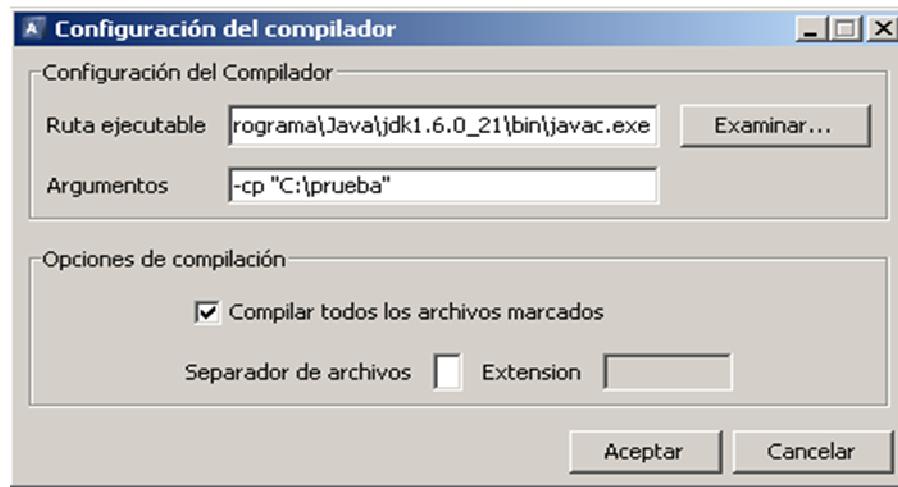
#### **2.3.14.2. COMPIALAR SEGÚN “FICHEROS MARCADOS PARA COMPIALAR”**

El proceso se compone de los siguientes pasos

1. Primero se seleccionan los archivos susceptibles de ser compilados con las opciones del menú proyecto o del menú contextual del editor de archivos correspondientes:



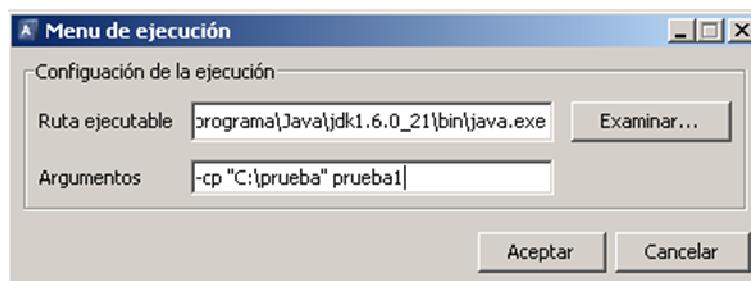
- Después se configuran las opciones de compilación en la ventana de configuración del mismo seleccionando la opción de compilar para cada fichero marcado y se usando un espacio en blanco para el separador de ficheros como sigue:



Por último se compila en la opción *Menú/Proyecto/Compilar*.

### 2.3.15. EJECUTAR PROYECTO

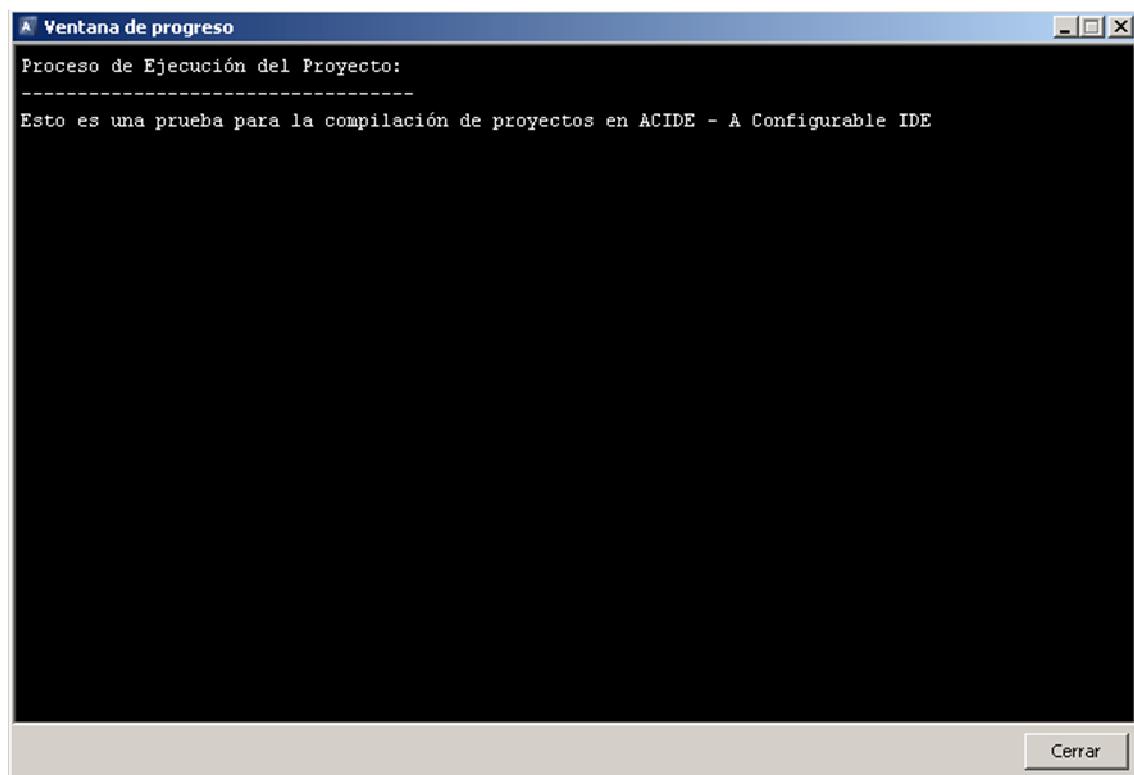
Se muestra la siguiente ventana al usuario:



A continuación se procede a describir las opciones de la misma con más detalle:

- **Ruta del ejecutable:** ruta donde se encuentra el ejecutable que va a proceder a ejecutar la aplicación.
- **Argumentos del ejecutable:** argumentos para el ejecutable que va a proceder a ejecutar la aplicación.

El resultado de la ejecución se muestra a continuación mediante la ventana de progreso:



### **2.3.16. MARCAR ARCHIVO COMPILABLE**

Marca el archivo actual del editor de archivos como compilable.

### **2.3.17. DESMARCAR ARCHIVO COMPILABLE**

Desmarca el archivo actual del editor de archivos como compilable.

### **2.3.18. MARCAR ARCHIVO PRINCIPAL**

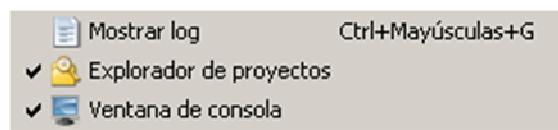
Marca el archivo actual del editor de archivos como principal.

### **2.3.19. DESMARCAR ARCHIVO PRINCIPAL**

Desmarca el archivo actual del editor de archivos como principal.

## 2.4. MENÚ VER

Este menú ofrece las opciones necesarias para controlar las partes visibles de la ventana principal de la aplicación así como la visualización del log de las operaciones realizadas por el propio programa.



A continuación se procede a describir con profundidad el funcionamiento de cada una de las opciones del menú:

### 2.4.1. MOSTRAR LOG

Muestra en una nueva pestaña del editor de archivos el log de la ejecución actual del programa. En él están listadas cada una de las operaciones que realiza el entorno para cada una de las acciones que realiza el usuario con el mismo. En caso de ser necesario acceder a logs de ejecuciones anteriores podremos hacerlo abriendolas como si fueran un archivo normal desde el directorio de instalación de ACIDE, en la subcarpeta log.

### 2.4.2. MOSTRAR EL PANEL DEL EXPLORADOR

Muestra u oculta el panel del explorador de archivos situado en la parte izquierda de la ventana principal de la aplicación.

### 2.4.3. MOSTRAR EL PANEL DE LA CONSOLA

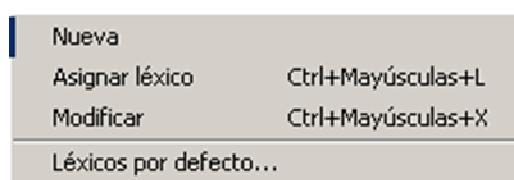
Muestra u oculta el panel de la consola situado en la parte inferior de la ventana principal de la aplicación.

## 2.5. MENÚ DE CONFIGURACIÓN

El menú de configuración contiene todos los menús necesarios para la configuración de todos los módulos de la aplicación. A continuación se describen en detalle las opciones de cada submenú del mismo:

### 2.5.1. CONFIGURACIÓN LÉXICA

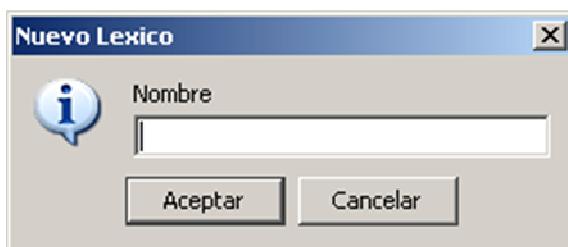
Ofrece las opciones necesarias para la gestión de las configuraciones léxicas de la aplicación:



A continuación se procede a describir con profundidad el funcionamiento de cada una de las opciones del menú:

#### 2.5.1.1. NUEVA LÉXICO

Crea una nueva configuración léxica con un nombre introducido por el usuario en una ventana con cuadro de diálogo y la aplica sobre el archivo actual en el editor de archivos:



#### 2.5.1.2. ASIGNAR LÉXICO

Carga el archivo de configuración léxica con extensión **XML** en el archivo activo en el editor de archivos de la aplicación.

#### 2.5.1.3. MODIFICAR LÉXICO

Abre la ventana de configuración de la configuración léxica en la que se pueden encontrar tres pestañas diferentes que se proceden a describir a continuación:

### 2.5.1.3.1. CONFIGURACIÓN DE PALABRAS RESERVADAS

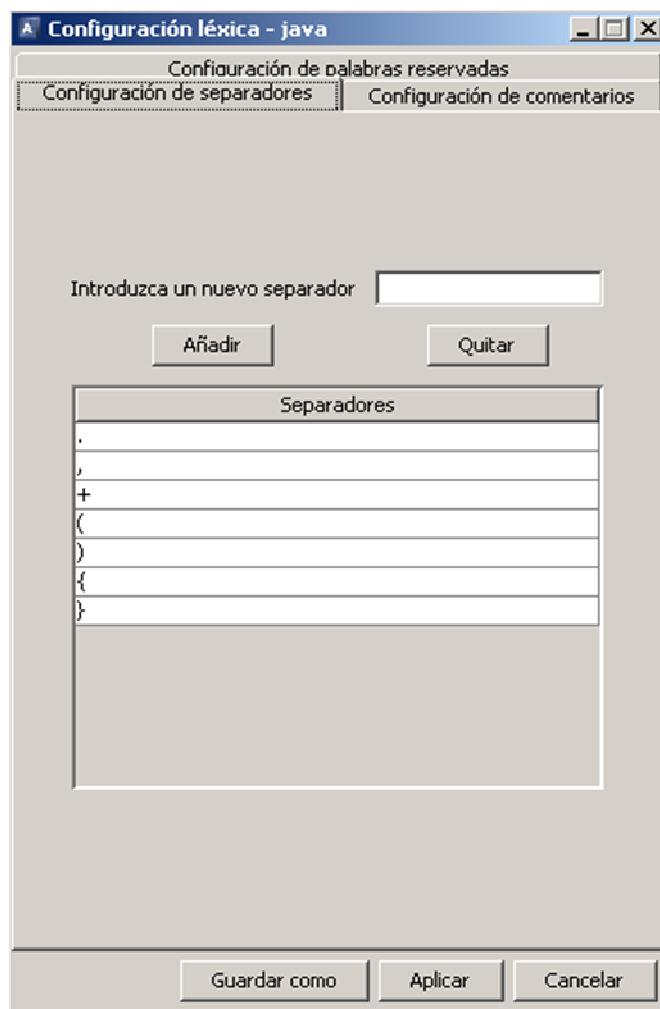


Contiene los siguientes elementos:

- **Añadir:** Añade una nueva palabra reservada.
- **Eliminar:** Elimina una nueva palabra reservada.
- **Modificar:** Modifica un entrada ya existente sobre la tabla.
- **Aplicar un estilo a todos los delimitadores:** la lista de delimitadores también pasará formar parte de la lista de palabras reservadas.

- **Tabla:** contiene la lista con los grupos de palabras reservadas por tipos y colores. No obstante no está habilitada la opción de editar los mismos sobre la misma tabla.

#### 2.5.1.3.2. CONFIGURACIÓN DE SEPARADORES



El panel cuenta con los siguientes componentes:

- **Campo de texto de nuevo separador:** el usuario podrá introducir el nombre del nuevo separador.
- **Botón añadir:** el usuario podrá añadir el nuevo separador definido en el campo de texto anterior a la tabla.

- **Botón quitar:** el usuario podrá eliminar el separador seleccionado en la tabla.
- **Tabla:** contiene la lista de separadores, sobre la que el usuario podrá realizar las modificaciones oportunas.

### 2.5.1.3.3. CONFIGURACIÓN DE COMENTARIOS



El panel cuanta con los siguientes componentes:

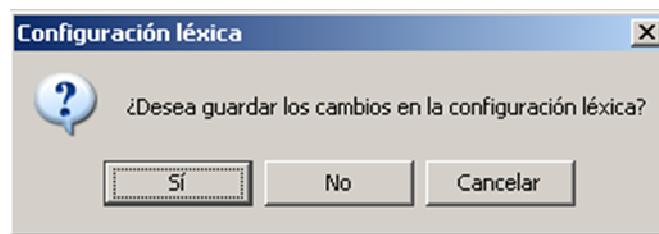
- **Símbolo de comentario de línea:** el usuario podrá definir el símbolo de comentario de línea en el campo de texto.
- **Sensible a mayúsculas/minúsculas:** el usuario podrá determinar si el símbolo escogido anteriormente es sensible a mayúsculas/minúsculas o no.
- **Botón de selección de color:** el usuario podrá seleccionar el color del símbolo de comentario de línea.

- **Tipo de fuente:** el usuario podrá seleccionar el tipo de fuente a aplicar para el símbolo de comentario de línea.
- **Vista previa:** muestra la vista previa de la configuración escogida para el usuario.

La ventana cuenta en la parte inferior con los botones:

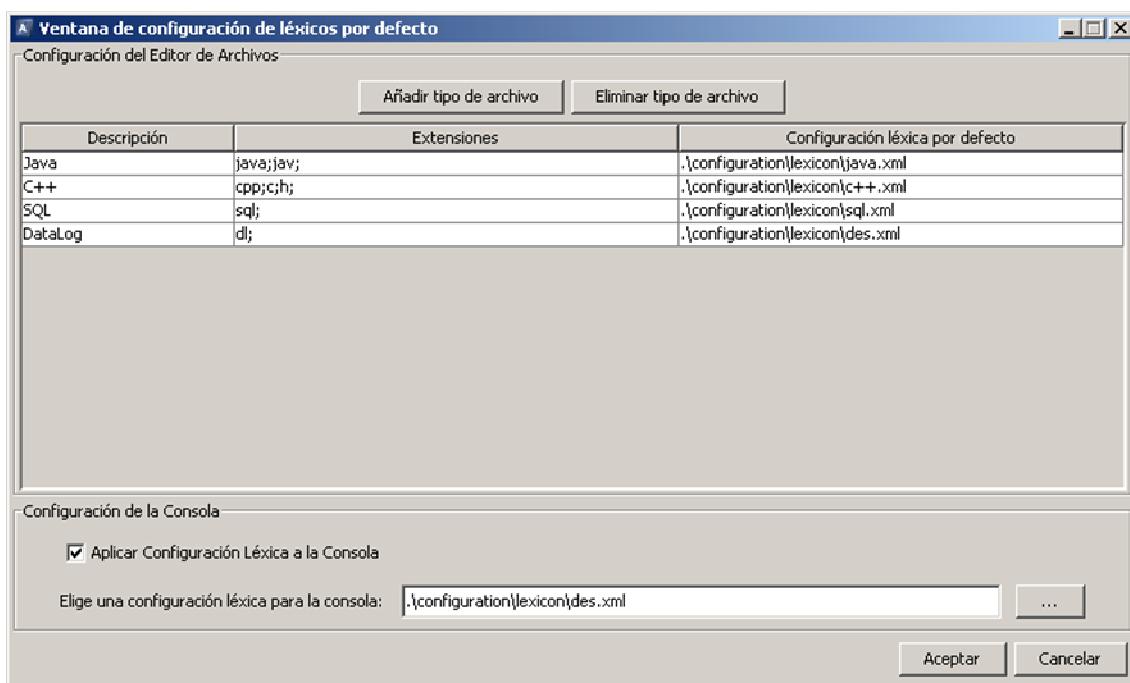
- **Guardar como:** Guarda la configuración léxica actual en otro archivo diferente al actual con extensión **XML**.
- **Aplicar:** Aplica los cambios a todos los archivos abiertos en el editor y a la consola con esa configuración léxica además de guardarla automáticamente en su archivo de configuración.
- **Cancelar:** Cierra la ventana de configuración sin aplicar los cambios.

Por último, si se han producido cambios en alguno de los paneles descritos con anterioridad y el usuario cierra la ventana mediante el botón correspondiente ó bien mediante la tecla ESC se preguntará al usuario si desea guardar los cambios:



#### 2.5.1.4. LÉXICOS POR DEFECTO

Muestra la ventana de configuración de léxicos por defecto:



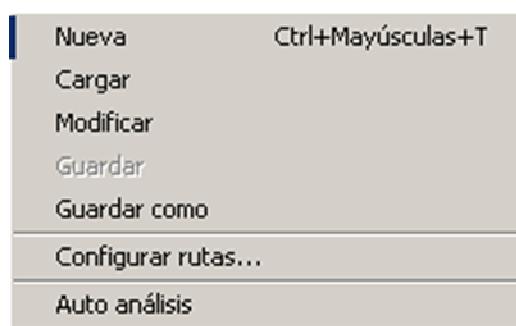
A continuación se detalla el funcionamiento de cada uno de los componentes de la ventana:

- **Panel de configuración del editor:** contiene los elementos necesarios para la gestión de las configuraciones léxicas por defecto del editor de archivos. Contiene los siguientes elementos:
  - **Añadir tipo de archivo:** añade una nueva configuración léxica por defecto a la tabla
  - **Eliminar tipo de archivo:** elimina una configuración léxica seleccionada de la tabla.
  - **Tabla de edición:** contiene los siguientes campos:
    - **Descripción.**
    - **Extensiones:** lista con las extensiones de archivo a aplicar separadas por ";".
    - **Configuración léxica por defecto:** configuración léxica a cargar.

- **Configuración de la consola:** contiene los elementos necesarios para la gestión de las configuraciones léxicas por defecto del panel de la consola. Contiene los siguientes elementos:
  - **Aplicar configuración léxica a la consola:** indica si la configuración léxica elegida en el siguiente componente se ha de aplicar o no.
  - **Configuración léxica de la consola:** configuración léxica a aplicar sobre el panel de la consola.

## 2.5.2. CONFIGURACIÓN SINTÁCTICA

Ofrece las opciones necesarias para la gestión de las configuraciones sintácticas de la aplicación:



A continuación se procede a describir con profundidad el funcionamiento de cada una de las opciones del menú:

### 2.5.2.1. NUEVA

Permite crear nuevas gramáticas a partir de unas categorías léxicas y unas reglas sintácticas escritas en sintaxis EBNF e introducidas en los cuadros correspondientes de la siguiente ventana:



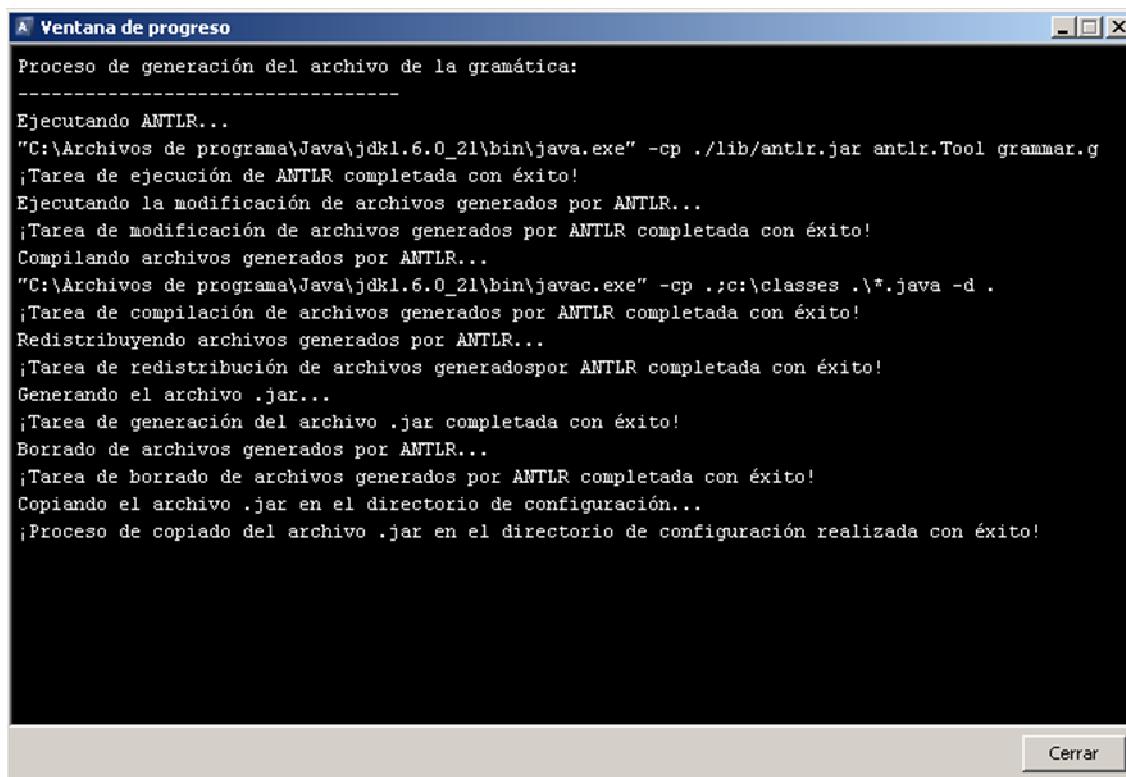
La ventana tiene los siguientes componentes:

- **Panel de categorías léxicas:**
  - **Cuadro de texto de categorías léxicas:** muestra el contenido del archivo de texto plano con extensión **TXT** que guarda las categorías léxicas.
  - **Botón cargar:** carga el contenido del archivo de texto plano con extensión **TXT** que guarda las categorías léxicas en el cuadro de texto anterior.
  - **Botón guardar:** guarda el contenido del cuadro de texto de las categorías léxicas en un archivo de texto plano con extensión **TXT**.
- **Panel de reglas de la gramática:**
  - **Cuadro de texto de reglas de la gramática:** muestra el contenido del archivo de texto plano con extensión **TXT** que guarda las reglas de la gramática.
  - **Botón cargar:** carga el contenido del archivo de texto plano con extensión **TXT** que guarda las reglas de la gramática en el cuadro de texto anterior.

- **Botón guardar:** guarda contenido del cuadro de texto de las reglas de la gramática en un archivo de texto plano con extensión **TXT**.
- **Pestaña de visualización del proceso:** Indica si el proceso de la generación del archivo de la gramática se visualiza en una ventana de progreso o no.
- **Botón aceptar:** se inicia el proceso de creación de la gramática.
- **Botón cancelar:** se cierra la ventana y se pierden los cambios.

En el momento de crear una nueva gramática no se guarda hasta que el usuario no lo indique explícitamente con las opciones de menú destinadas a ello. En caso de cerrar la aplicación sin guardar estos cambios se recuperará la última configuración sintáctica guardada.

Si se selecciona la opción de visualizar proceso, se mostrará al usuario la siguiente ventana:



La ventana irá mostrando el progreso con todos los pasos necesarios para la creación de archivo y finalmente activará el botón cerrar al final del mismo.

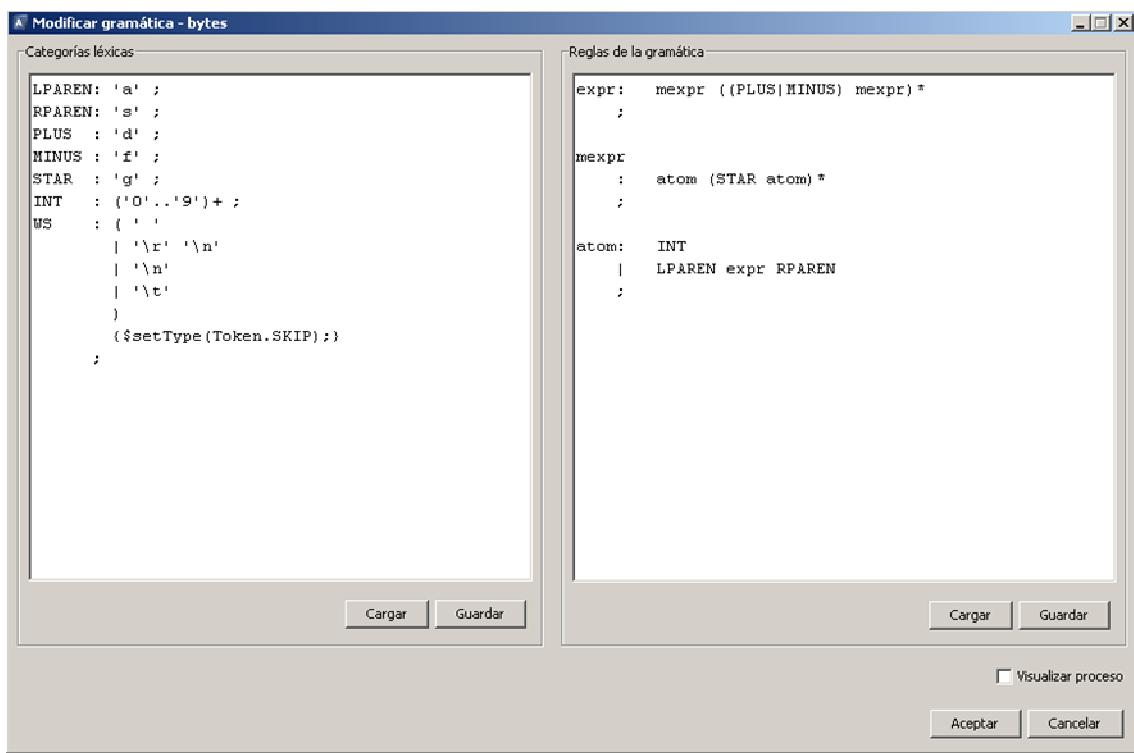
### 2.5.2.2. CARGAR

Ésta opción permite al usuario cargar, desde el diálogo de sistema, una configuración sintáctica previamente guardada con extensión **JAR**.

### 2.5.2.3. MODIFICAR

Para modificar una gramática los pasos a seguir son los mismos que para crear una nueva. Las dos diferencias con la creación de una nueva gramática son que en las ventanas de texto para introducir las categorías léxicas y las reglas gramaticales podremos ver las de la gramática actual para poder modificarlas directamente y que en la barra de título de la ventana aparece el nombre de la gramática que se está modificando.

La ventana de modificación tiene la siguiente apariencia con las misma opciones que se han definido para la opción nueva:



### 2.5.2.4. GUARDAR

Permite guardar las modificaciones realizadas sobre una configuración sintáctica original sobre escribiendo el archivo en el que estaba guardada con extensión **JAR**.

### 2.5.2.5. GUARDAR COMO

Permite guardar las nuevas configuraciones sintácticas y las modificaciones hechas sobre una configuración original en la ruta y archivo de destino que el usuario elija en una ventana de diálogo con extensión **JAR**.

### 2.5.2.6. CONFIGURAR RUTAS

Para la creación, modificación y manejo de gramáticas es necesario tener instaladas una serie de herramientas de Java explicadas en la sección de requisitos del sistema. Además de tenerlas instaladas tenemos que configurar sus rutas para que ACIDE pueda acceder y trabajar con ellas. En caso de no tener bien configuradas las rutas no será posible crear, modificar o manejar las gramáticas.

La ventana que se muestra cuando se van a configurar las gramáticas es la siguiente:

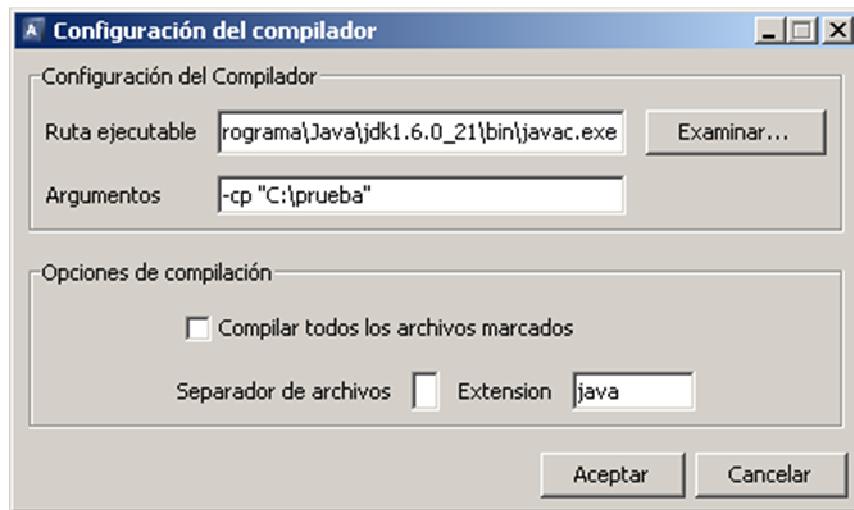


En cada cuadro de texto hay que introducir las rutas de las herramientas necesarias. Junto a cada cuadro de texto tenemos otros dos elementos:

- **Cuadro de validación:** si lo tenemos seleccionado se usará la ruta insertada en el cuadro de texto; y en caso de no seleccionarlo se usará la ruta de esa herramienta que esté insertada en el CLASSPATH del sistema operativo.
- **Botón de exploración:** en caso de no conocer la ruta de la herramienta podemos buscarla en el sistema de carpetas por medio de este botón que lanza el diálogo de sistema.

## 2.5.3. COMPILADOR

Se muestra la siguiente ventana de configuración al usuario:

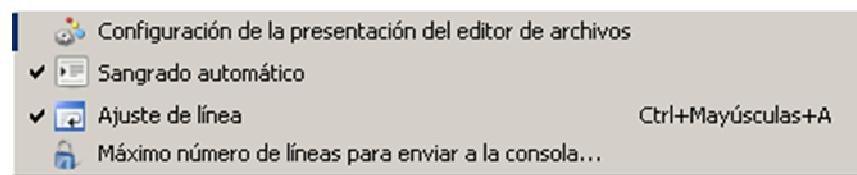


La ventana tiene los siguientes componentes:

- **Panel de configuración del compilador:**
  - **Ruta del ejecutable:** ruta del ejecutable del compilador seleccionada mediante el botón **examinar** o bien introducida a mano por el usuario.
  - **Argumentos:** argumentos del compilador.
- **Panel de opciones de compilación:**
  - **Compilar todos los archivos marcados:** si se selecciona se deshabilita el cuadro de texto de la extensión ya que la compilación se hará por archivos marcados. Si no se selecciona, el usuario deberá especificar una extensión de archivo para compilar los mismos.
  - **Separador de archivos:** separador para usar entre los archivos compilados.
  - **Extensión:** extensión de los archivos a compilar.
- **Botón aceptar:** aplica los cambios.
- **Botón cancelar:** cancela los cambios y cierra la ventana.

## 2.5.4. CONFIGURACIÓN DEL EDITOR DE ARCHIVOS

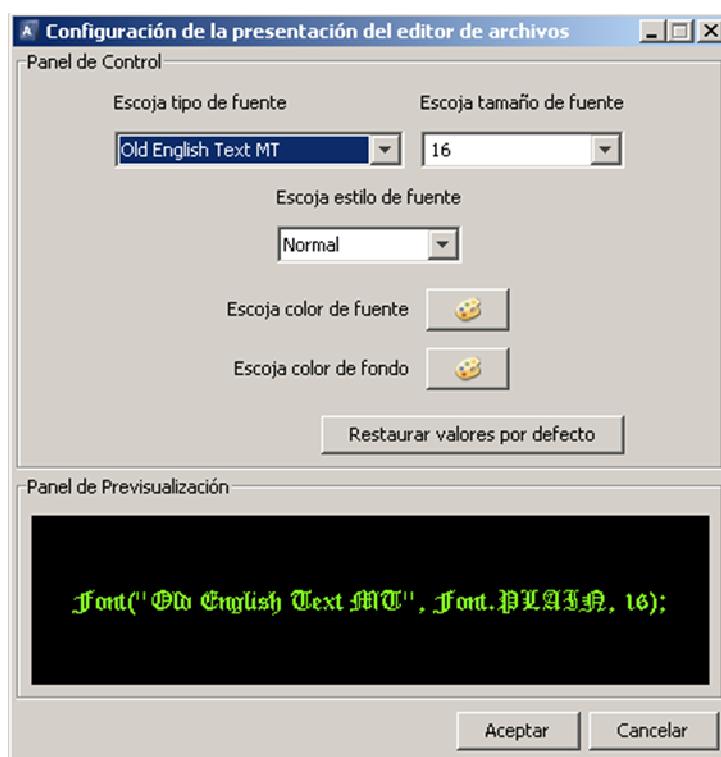
El menú contiene las siguientes opciones:



A continuación se procede a detallar el funcionamiento de cada una de las opciones anteriormente mencionadas:

### 2.5.4.1. CONFIGURACIÓN DE LA PRESENTACIÓN DEL EDITOR DE ARCHIVOS

Muestra la siguiente ventana de configuración:



En la misma, el usuario puede seleccionar:

- **Tipo de fuente.**
- **Tamaño de fuente.**
- **Estilo de fuente.**
- **Color de fuente.**

- **Color de fondo.**
- **Restaurar valores por defecto:** aplica la configuración por defecto para el editor de archivos: letra "Monospaced", plana, tamaño 12 negra con fondo blanco.

El usuario puede visualizar en todo momento la vista previa en el panel inferior de *previsualización* de la ventana.

#### 2.5.4.2. SANGRADO AUTOMÁTICO

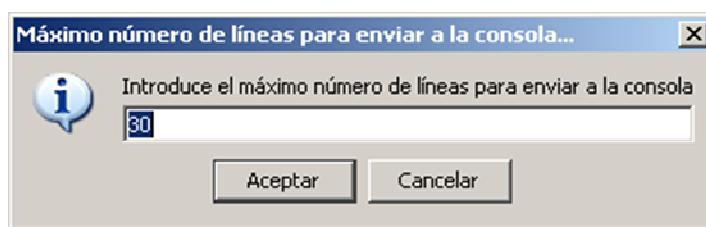
Activa o desactiva el sangrado automático en el editor de archivos.

#### 2.5.4.3. AJUSTE DE LÍNEA

Activa o desactiva el ajuste de línea en el editor de archivos.

#### 2.5.4.4. MÁXIMO NÚMERO DE LÍNEAS PARA ENVIAR A LA CONSOLA

Solicita el máximo número de líneas para enviar a la consola desde el archivo activo en el editor de archivos mediante el siguiente cuadro de diálogo:



#### 2.5.4.5. ENVIAR CONTENIDO A LA CONSOLA

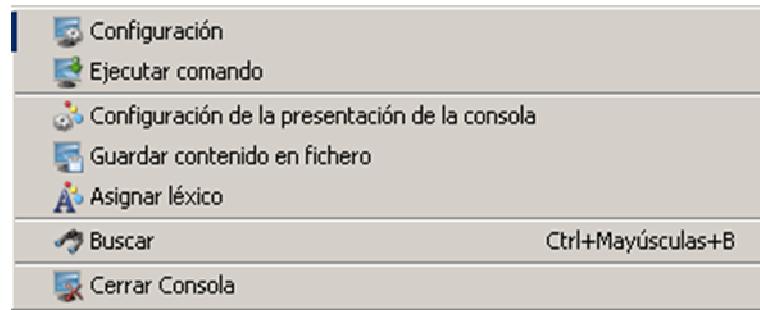
Ésta opción está disponible para el usuario en el *menú contextual* del editor de archivos. Si el número de líneas del archivo supera al máximo número de líneas definido en la anterior opción se pregunta al usuario si realmente desea realizar la operación:



Si el tamaño no supera el número de líneas simplemente se envía a la consola. Cada línea del archivo será considerada como una nuevo comando en el historial de comandos del panel de la consola.

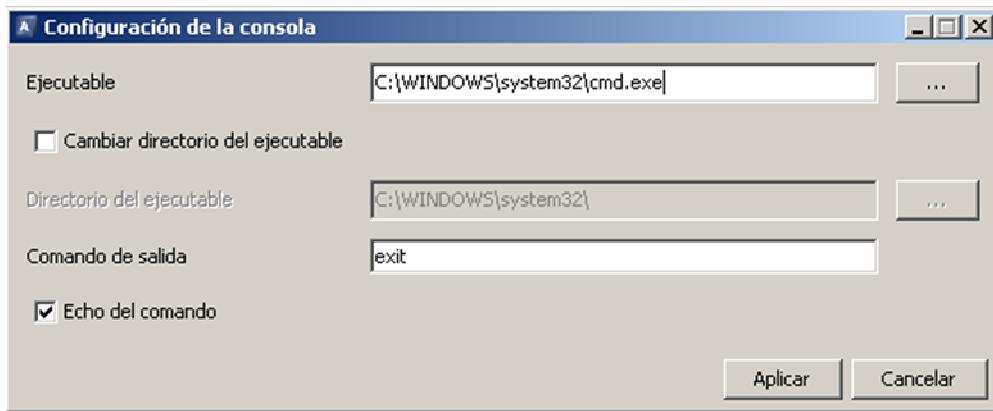
## 2.5.5. CONFIGURACIÓN DE LA CONSOLA

Proporciona los métodos necesarios para la configuración del panel de la consola de la aplicación:



### 2.5.5.1. CONFIGURAR

Configura el interpréte que se carga en el panel de la consola de la aplicación:

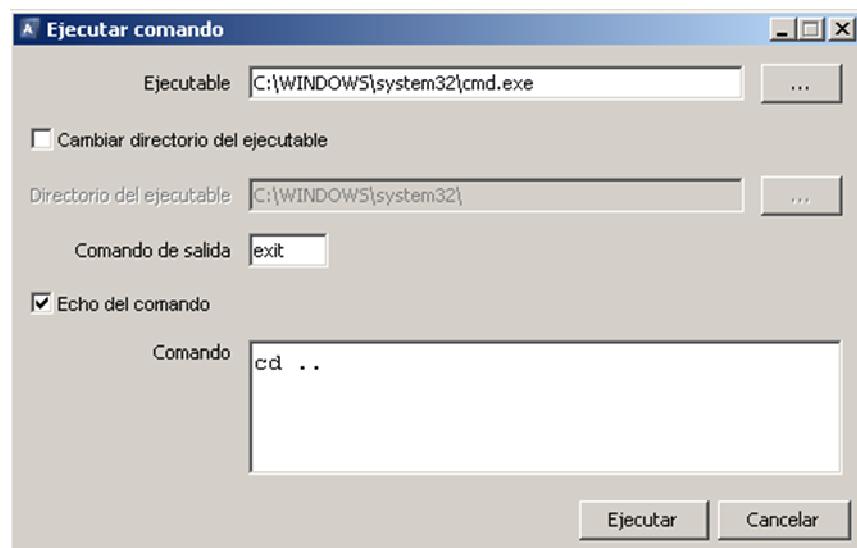


A continuación se describen los componentes de la ventana:

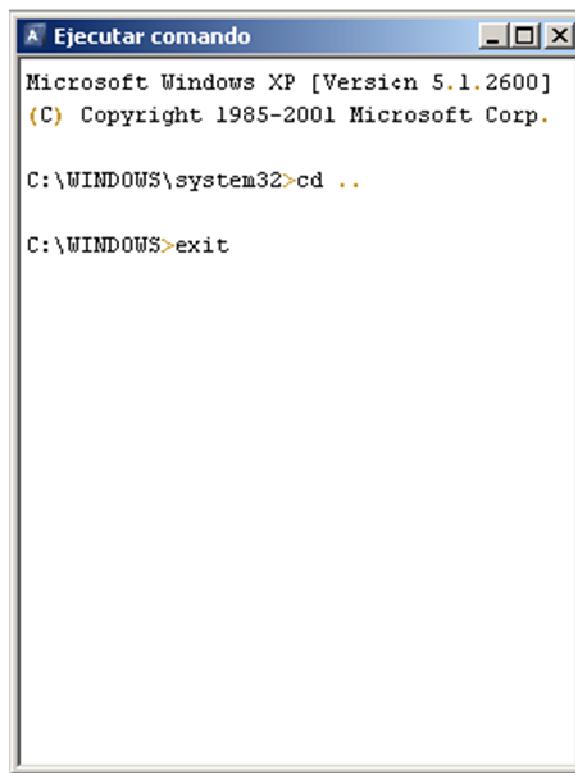
- **Ejecutable:** ruta donde se encontrará el ejecutable.
- **Cambiar directorio del ejecutable:** se usa para especificar un directorio distinto de donde se encuentra el ejecutable.
- **Directorio del ejecutable:** directorio de ejecución en caso de que sea distinto al directorio del ejecutable.
- **Comando de salida:** comando para poder cerrar el flujo de datos de la consola cargada en el panel de la consola de la aplicación.
- **Echo del comando:** indica si los comandos en la consola cargada en el panel de la consola de la aplicación se ha de visualizar o no.

### 2.5.5.2. EJECUTAR COMANDO EXTERNO

Para ello el usuario puede configurar el comando a ejecutar mediante la siguiente ventana de configuración:

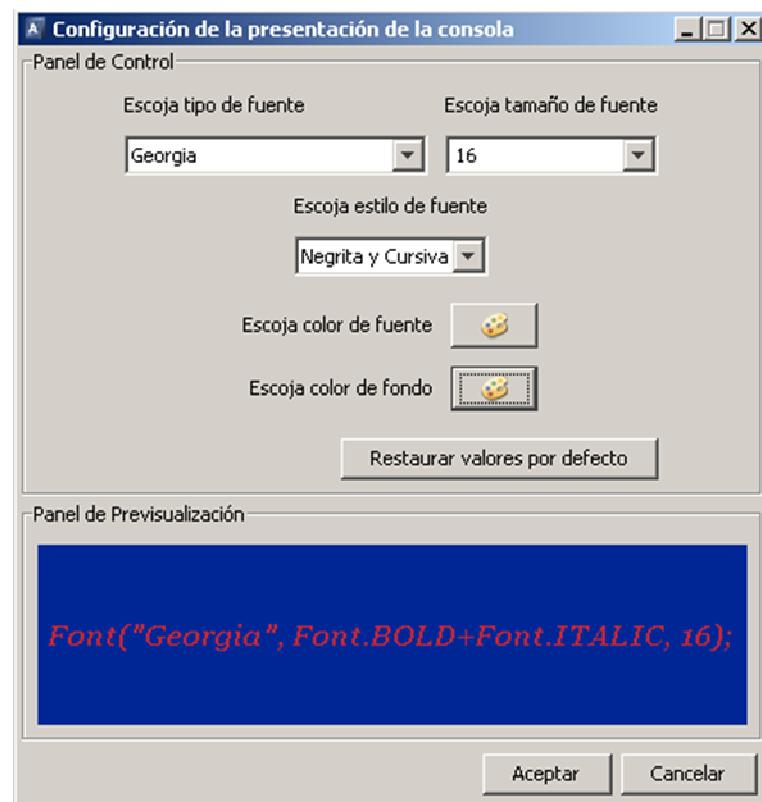


Mostrándose el resultado en una ventana separada:



### 2.5.5.3. CONFIGURACIÓN DE LA PRESENTACIÓN DE LA CONSOLA

Muestra la ventana de configuración de la presentación de la consola:



En la misma, el usuario puede seleccionar:

- **Tipo de fuente.**
- **Tamaño de fuente.**
- **Estilo de fuente.**
- **Color de fuente.**
- **Color de fondo.**
- **Restaurar valores por defecto:** aplica la configuración por defecto para la consola: letra "Monospaced", plana, tamaño 12 negra con fondo blanco.

El usuario puede visualizar en todo momento la vista previa en el panel inferior de *previsualización* de la ventana.

#### 2.5.5.4. GUARDAR CONTENIDO EN ARCHIVO

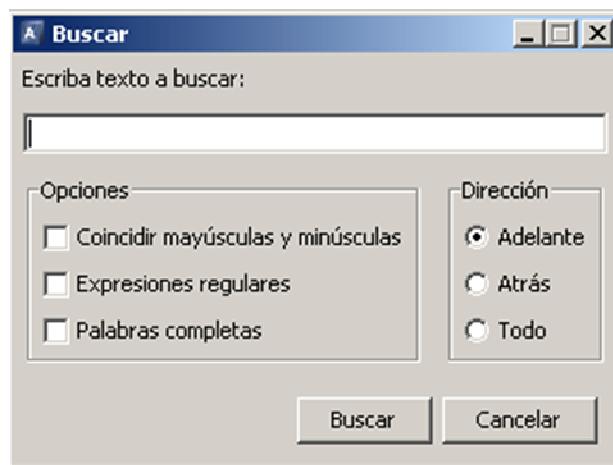
Guarda el contenido del panel de la consola en un archivo seleccionado por el usuario mediante una ventana de diálogo.

### 2.5.5.5. ASIGNAR LÉXICO

Asigna una configuración léxica al panel de la consola mediante una ventana de diálogo con archivos de configuración léxica con extensión **XML**.

### 2.5.5.6. BUSCAR

Muestra la ventana de búsquedas para el panel de la consola:



El usuario podrá realizar las búsquedas correspondientes sobre el panel de la consola de la aplicación introduciendo la cadena a buscar en el campo de texto de la ventana en la dirección correspondiente y con las opciones previamente explicadas en el apartado de **búscar** y **reemplazar** del presente manual.

### 2.5.5.7. CERRAR LA CONSOLA

Cierra la consola activa en el panel de la consola de la aplicación.

### 2.5.5.8. REINICIAR CONSOLA

Ésta opción está solamente disponible mediante la opción del menú contextual en el panel de la consola. Reinicia la consola activa en el panel de la consola de la aplicación.

### 2.5.5.9. BORRAR CONSOLA

Ésta opción está solamente disponible mediante la opción del menú contextual en el panel de la consola. Borra el contenido de la consola y deja solamente la última línea al estilo del comando `cls` en MS-DOS.

## 2.5.6. CONFIGURACIÓN DEL IDIOMA

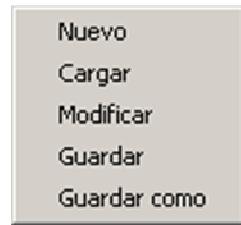
Muestra la lista de idiomas disponibles de la aplicación para aplicar sobre la misma:



El usuario podrá elegir entre el idioma *Castellano* ó *Inglés* seleccionando la opción correspondiente.

## 2.5.7. CONFIGURACIÓN DEL MENÚ

El menú de configuración de la barra de menús ofrece las siguientes opciones:



A continuación se procede a detallar el funcionamiento de cada una de las opciones anteriormente mencionadas:

### 2.5.7.1. NUEVO

Al seleccionar esta opción se mostrará la siguiente ventana de configuración:



Aquí simplemente tendremos que marcar cada una de las opciones de menú que queramos tener visibles. Para ello también podemos usar los botones situados en la parte inferior de la ventana que nos permiten seleccionar todas las opciones existentes o bien no seleccionar ninguna.

La nueva configuración de menú no quedará guardada hasta que el usuario lo haga explícitamente con la opción de configuración de menú correspondiente. En caso de cerrar la aplicación con la nueva configuración sin guardar, ésta se perderá y se recuperará la última configuración guardada.

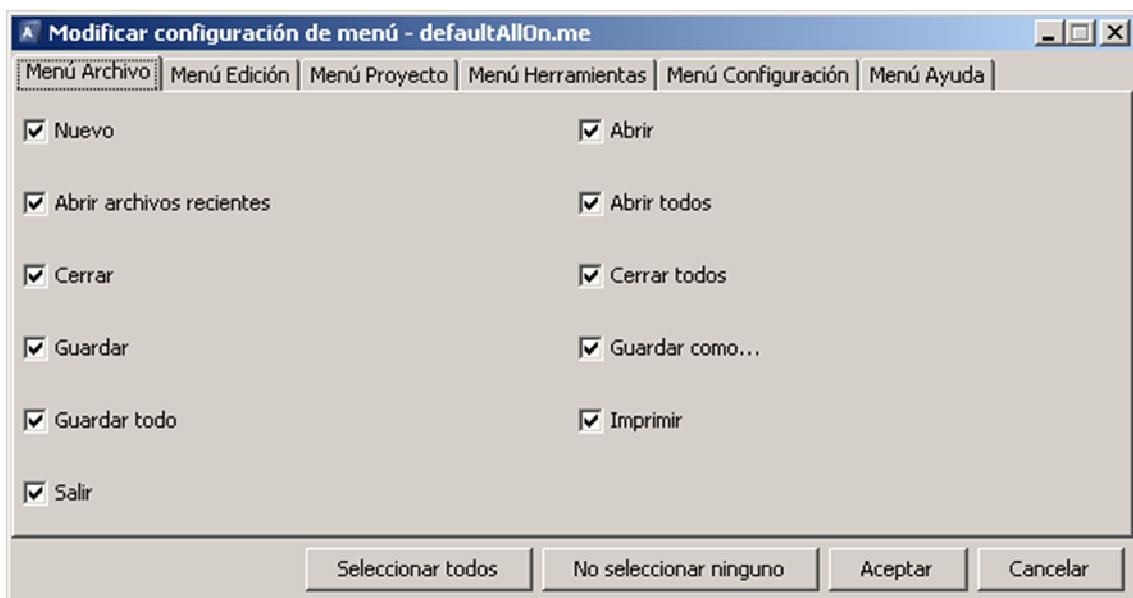
Los archivos de configuración de menú tienen extensión **menuConfig**.

### 2.5.7.2. CARGAR

Permite cargar una configuración de menú previamente guardada en la aplicación mediante una ventana de diálogo con extensión **menuConfig**.

### 2.5.7.3. MODIFICAR

Al seleccionar ésta opción se muestra la siguiente ventana de configuración, similar a la de nueva creación de una configuración pero con las opciones correspondientes marcadas y con el nombre de la configuración en el título de la ventana:



Al modificar una configuración original no se guardarán los cambios hasta que el usuario lo haga de forma explícita usando las opciones de menú correspondientes.

### 2.5.7.4. GUARDAR

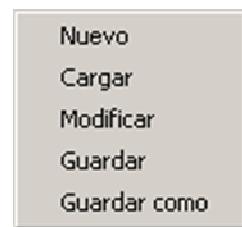
Guarda las modificaciones de un archivo original de configuración de menú sobre escribiendo el mismo con extensión **menuConfig**.

### 2.5.7.5. GUARDAR COMO

Guarda las modificaciones de un archivo original de configuración de menú en la ruta y archivo de destino que el usuario indique en la ventana de diálogo con extensión **menuConfig**.

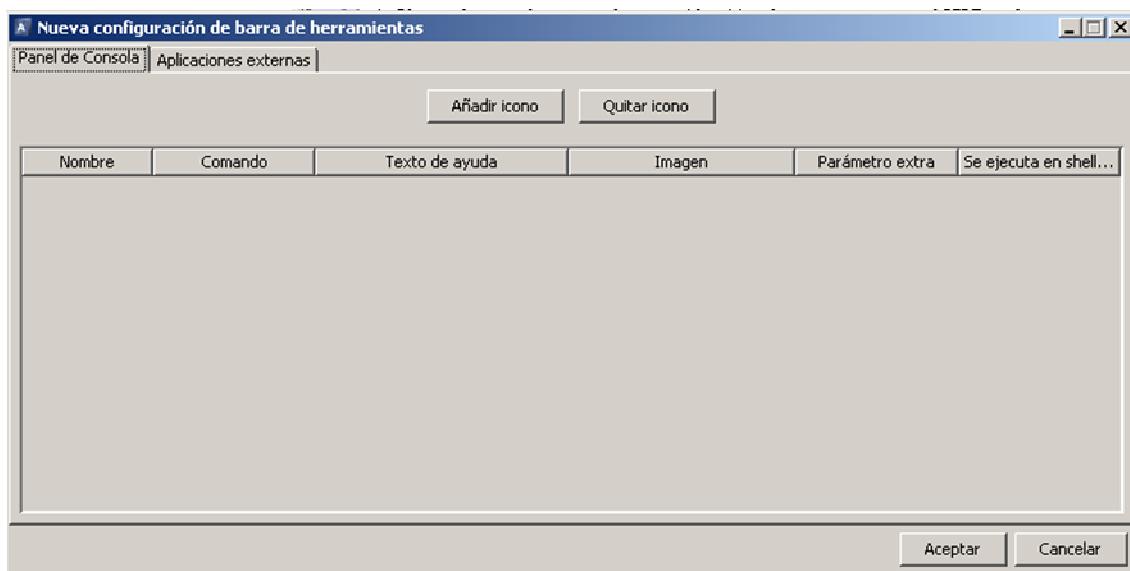
## 2.5.8. CONFIGURACIÓN DE BARRA DE HERRAMIENTAS

El menú de configuración de la barra de herramientas ofrece las siguientes opciones:



### 2.5.8.1. NUEVO

Al seleccionar ésta opción se muestra la siguiente ventana de configuración:



La ventana se compone de dos pestañas diferentes:

- **Panel de consola:** define los comandos relativos a la barra de herramientas basada en comandos que se ejecutan en la consola de la aplicación.
- **Aplicaciones externas:** define los comandos relativos a la barra de herramientas basada en comandos que se ejecutan externamente a la aplicación.

En cada uno de los paneles el usuario podrá realizar distintas operaciones sobre las listas de comandos asociadas a cada una de las pestañas mediante:

- **Botón añadir ícono:** añade un nuevo comando a la lista de comandos.

- **Botón borrar ícono:** borra el comando seleccionado en la tabla de la lista de comandos.
- **Edición directa sobre las tablas:** el usuario podrá modificar los datos relativos a cada comando sobre la misma tabla.

En la pestaña del *panel de la consola* la tabla tiene los siguientes campos que se procede a detallarlos en profundidad a continuación:

- **Nombre:** texto que mostrará el botón. En caso de existir un ícono para este botón se mostrará el ícono en lugar del nombre; y si dejamos este campo vacío el sistema le asignará automáticamente un número como nombre.
- **Comando:** es el comando a ejecutar.
- **Texto de ayuda:** texto que se muestra en un comentario emergente si dejamos el cursor posicionado sobre el botón.
- **Imagen:** si queremos que el botón muestre una imagen en lugar de el nombre que le hemos puesto podremos poner en este campo la ruta de la imagen que deseemos. En este caso también podremos buscarla con el botón de apertura de archivos del diálogo del sistema que se encuentra disponible en el menú contextual de la columna asociada.
- **Parámetro extra:** muestra una lista desplegable al usuario con las opciones posibles para éste parámetro: *Ninguno*, *Texto*, *Archivo*, *Directorio*. Cuando el usuario pulse el comando en la barra de herramientas, la aplicación podrá solicitar dicho parámetro extra al usuario definido con anterioridad en el modo que corresponda.
- **Se ejecuta en shell del sistema operativo:** indica si el comando se ejecuta en la consola cargada en el panel de la consola de la aplicación ó bien en la consola del sistema operativo.

En la pestaña de *aplicaciones externas* la tabla tiene los siguientes campos que se procede a detallarlos en profundidad a continuación:

- **Nombre:** texto que mostrará el botón. En caso de existir un ícono para este botón se mostrará el ícono en lugar del nombre; y si dejamos este campo vacío el sistema le asignará automáticamente un número como nombre.
- **Directorio del ejecutable:** directorio donde se encuentra el ejecutable del comando externo a ejecutar.

- **Texto de ayuda:** texto que se muestra en un comentario emergente si dejamos el cursor posicionado sobre el botón.
- **Imagen:** si queremos que el botón muestre una imagen en lugar de el nombre que le hemos puesto podremos poner en este campo la ruta de la imagen que deseemos. En este caso también podremos buscarla con el botón de apertura de archivos del diálogo del sistema que se encuentra disponible en el menú contextual de la columna asociada.

La configuración de la nueva barra de herramientas no quedará guardada hasta que el usuario no lo haga explícitamente con la opción de configuración destinada a tal efecto. Si en el momento de cerrar la aplicación la barra de herramientas no ha sido guardada, se perderá esa configuración y se recuperará la anterior configuración que estuviera guardada.

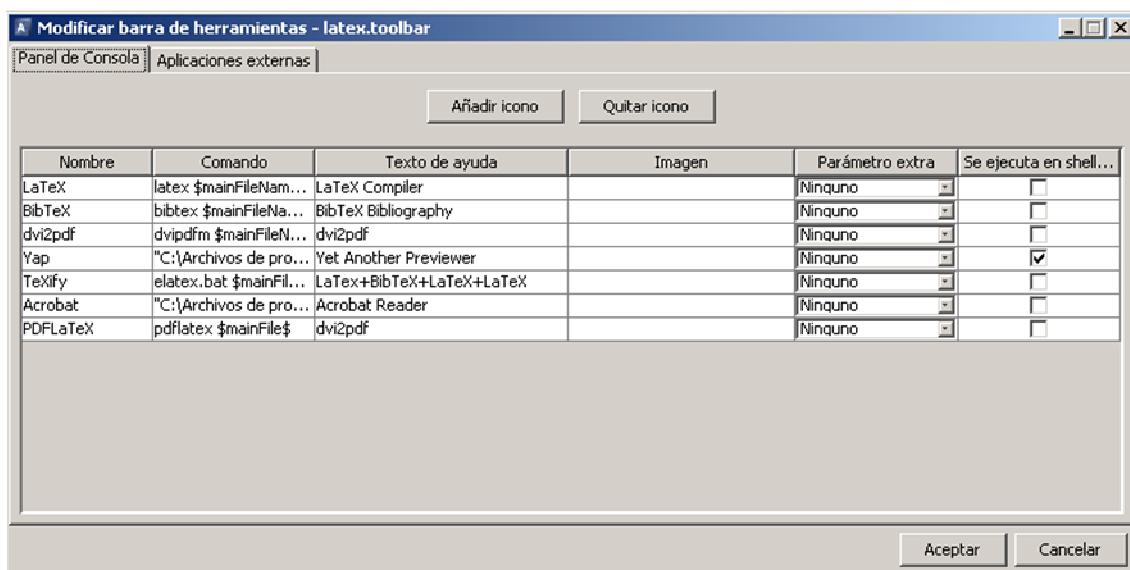
Los archivos de barra de herramientas tienen extensión **toolbarConfig**.

#### 2.5.8.2. CARGAR

Permite cargar, a través del diálogo de sistema, una barra de herramientas previamente guardada por el usuario en un archivo de extensión **toolbarConfig**.

#### 2.5.8.3. MODIFICAR

Al seleccionar ésta opción se muestra la siguiente ventana de configuración:



Se tienen las mismas opciones que en la ventana de configuración mostrada en la opción *menú/configuración/menú/nuevo*.

Ahora la ventana muestra la configuración cargada en la tabla así como el nombre de la configuración a modificar en el título de la ventana.

Cuando modificamos una barra de herramientas ocurre lo mismo que cuando creamos una barra de herramientas nueva: los cambios no se podrán recuperar una vez cerrada la aplicación a no ser que el usuario los haya guardado explícitamente en un archivo de configuración de barra de herramientas con extensión **toolbarConfig**.

#### 2.5.8.4. GUARDAR

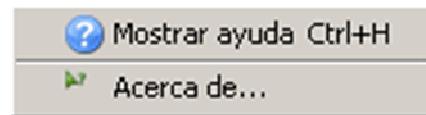
Guarda las modificaciones de un archivo original de configuración de barra de herramientas sobreescribiendo el mismo con extensión **toolbarConfig**.

#### 2.5.8.5. GUARDAR COMO

Guarda las modificaciones de un archivo original de configuración de barra de herramientas en la ruta y archivo de destino que el usuario indique en la ventana de diálogo con extensión **toolbarConfig**.

## 2.6. MENÚ AYUDA

Contiene los menús necesarios para mostrar ayuda u otro tipo de información acerca de la aplicación al usuario:



A continuación se explica cada una de las opciones del menú.

### 2.6.1. MOSTRAR AYUDA

Enlaza con este archivo de manual de usuario para cualquier consulta que sea necesaria.

### 2.6.2. ACERCA DE

Muestra una ventana con información acerca de la aplicación:



## 2.7. ATAJOS DE ACCESIBILIDAD

La aplicación dispone de una serie de atajos para mejorar la accesibilidad de algunas funciones u operaciones frecuentes que los usuarios realizan sobre la misma y que se proceden a detallarse a continuación:

- **F3+Texto Seleccionado:** busca el texto seleccionado hacia *adelante* en el archivo activo en el editor de archivos.
- **F3+Mayúsculas+Texto Seleccionado:** busca el texto seleccionado hacia *atrás* en el archivo activo en el editor de archivos.
- **Control+Flecha Arriba/Flecha Abajo:** realizan el scroll vertical línea a línea en el editor de archivos y en el panel de la consola.
- **Rueda del ratón:** Realiza el scroll vertical línea a línea en el editor de archivos y en el panel de la consola.
- **Control+Rueda del ratón:** realiza el efecto zoom para el tamaño de la fuente en el editor de archivos y en el panel de la consola.

## 2.8. OPCIONES DE ACCESIBILIDAD

Cuando la barra de herramientas tiene un tamaño más grande que el tamaño de la ventana se han introducido unos botones para realizar el scroll sobre la misma y así tener acceso a todas las opciones de la barra de herramientas:

