

MANUAL USUARIO

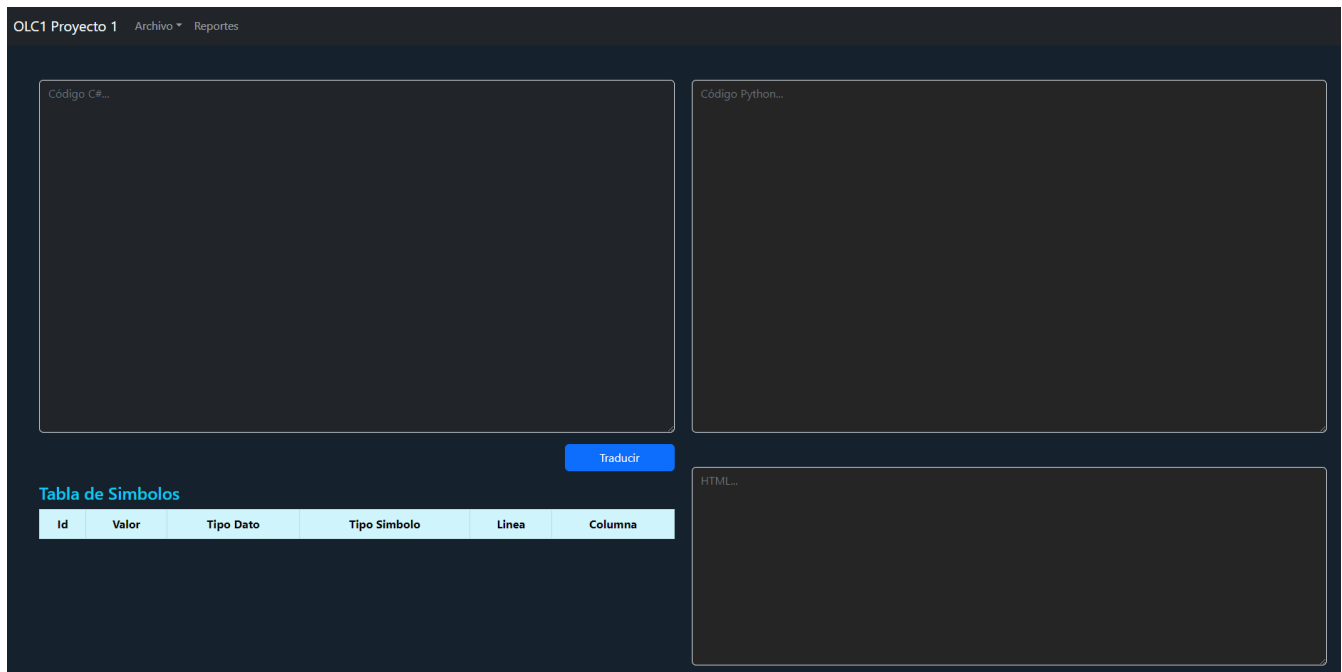
OLC1 - PROYECTO 1

Samuel Isaac Pérez Pérez
201902308



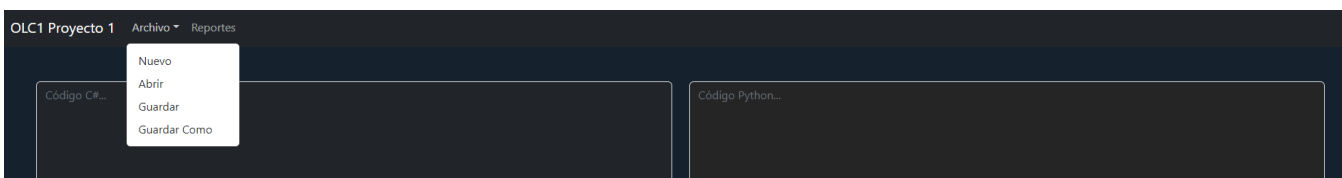
Interfaz Gráfica

Debido a lo tedioso que puede llegar a ser el sobrescribir una aplicación de un lenguaje a otro, se realizó una aplicación la cual tiene como función ser un traductor de lenguaje de programación C# a Python, el cual contiene algunas de las sentencias básicas del lenguaje como lo son declaración y asignación de variables, sentencias de retorno, sentencias de condición y repetición, métodos, funciones entre otros. Mediante la entrada en C# se generará la salida del lenguaje python así como el resultado final de texto tipo HTML.



Funcionalidades

- **Archivo:** En esta área se tiene un menú el cual se encarga de crear nuevos documentos en blanco, abrir documentos existentes, guardar documentos o guardar como.
- **Reportes:** Este es el menu en el cual se generan los reportes de salida en formato .py para la salida en python y en formato .html para la salida html de la página obtenida.
- **Consolas:** Se tienen 2 consolas de salida las cuales contienen la salida en código python y la salida del código html obtenido, respectivamente. Ambas consolas tienen la restricción de no ser editables.
- **Tabla de símbolos:** En esta tabla se muestran todas las variables identificadas.
- **Tabla de errores:** En esta tabla se muestran los errores léxicos y sintácticos.



Funcionalidad Principal

Al darle click al botón **traducir**, se envía el contenido del textArea del código de C# a la API y se pinta la respuesta brindada en los textArea correspondientes, asi como también en la tabla de simbolos y en la tabla de errores.

OLC1 Proyecto 1 Archivo Reportes

```
int a =4;

string v_1="Marcos Alberto Santos Aquino";

bool v_2= true;

bool v_3 = false;

char v_5= '%';
double l=45.53232432999999;

void id (int a, int b , int c){

if(a>b && b<c){

Console.WriteLine("B esta en los limites exactos: ->" + b);
```

Traducir

Tabla de Símbolos

Id	Valor	Tipo Dato	Tipo Símbolo	Línea	Columna
a	4	ENTERO	DEC_VARIABLE	1	1
v_1	"Marcos Alberto Santos Aquino"	CADENA	DEC_VARIABLE	4	1
v_2	true	BOOLEANO	DEC_VARIABLE	6	1
v_3	false	BOOLEANO	DEC_VARIABLE	8	1
v_5	'%'	CHAR	DEC_VARIABLE	10	1

```
a = 4
v_1 = "Marcos Alberto Santos Aquino"
v_2 = true
v_3 = false
v_5 = '%'
l = 45.53232432999999
def id(a, b, c):
    if a > b and b < c:
        print("B esta en los limites exactos: ->" , b)
    else:
        print("B no esta aceptada")

    return

def main():
    def switch(valor):
        switcher = {
            1: precio = 55
            if precio > 30 or precio < 100 and precio >= 0:
                print("Datos aceptado" , " si si" , " seguimos")
```

```
B esta en los limites exactos: -> b
B no esta aceptada
Datos aceptado si si seguimos
El precio es 0 :(
No valido. Escoja 1, 2, o 3.
el valor de a es: a
el valor de a es: a
el valor de a es: a
el valor de a es: a
```

Tabla de Errores

Tipo Error	Línea	Columna	Descripción
Léxico	3	4	El carácter \$ no pertenece al lenguaje.
Sintáctico	35	1	Error en Instrucción: FUNCION