

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Ingenieria

Esculea de Ciencias y Sistemas

Manual de Usuario Graphik y Haskell++

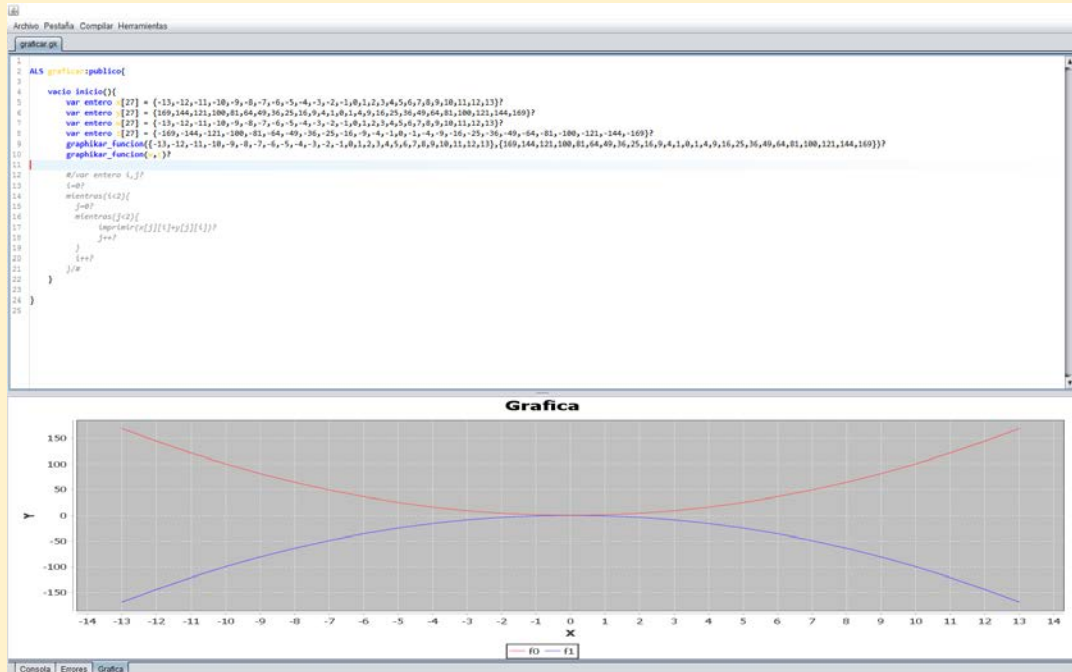
Marvin Emmanuel Pivaral Orellana

20231587

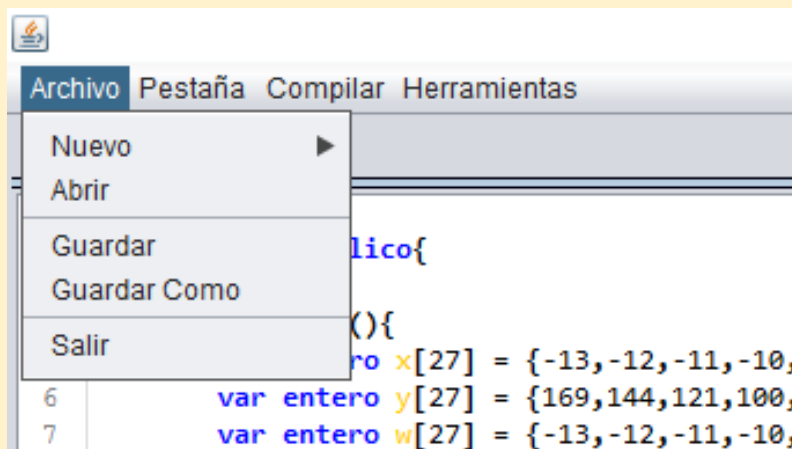
Requerimientos Mínimos

1. Windows 7 32 bits
2. 512 Ram
3. Intel core 2 duo

Interface



La interfaz cuenta con un menú el cual contine las siguiente opciones:



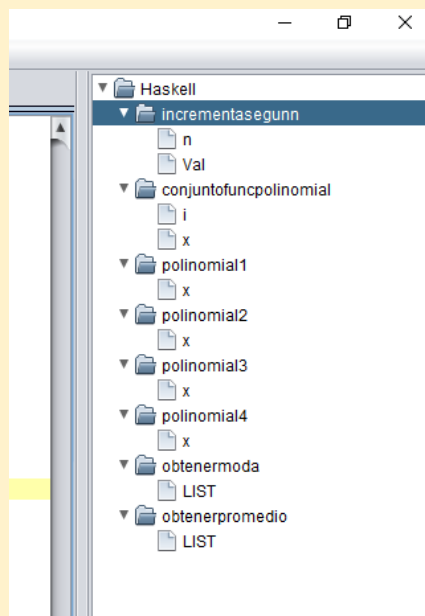
Archivo: el cual cuenta con los botones nuevo, con el cual se pude crear un nuevo archivo de graphik o haskell++, la opción de abrir, guardar y guardar como, y salir.

Pestaña: Esta se utiliza para cerrar la pestaña que actualmente se está utilizando.

Compilar: este cuenta con

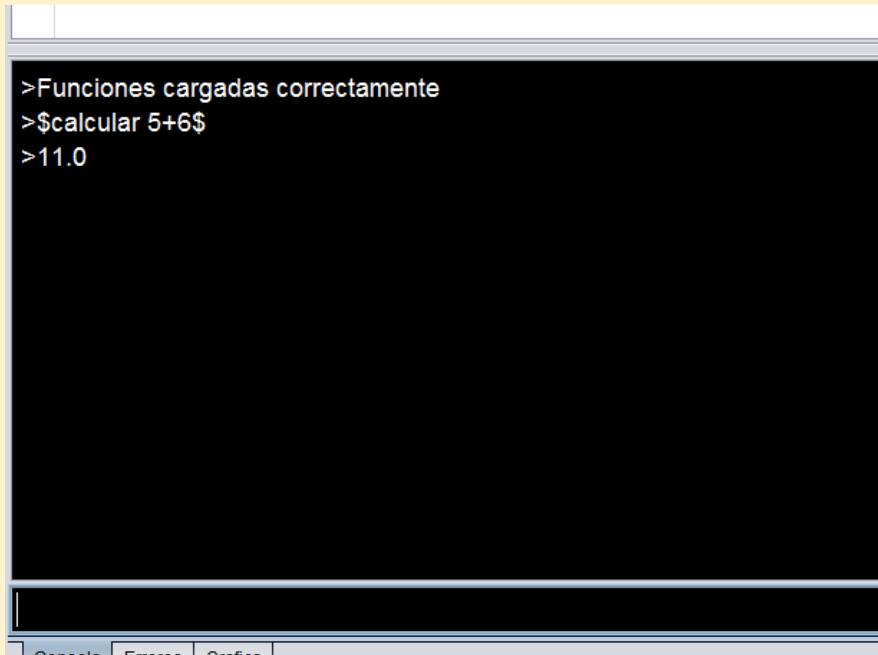
1. Ejecutar: Analiza el texto de la pestaña.
2. Cargar Datos: se utiliza para cargar un archivo csv a memoria.

Árbol de Funciones



El programa cuenta con un árbol el cual despliega las funciones cargadas en memoria para su posterior uso.

Consola



```
>Funciones cargadas correctamente
>$calcular 5+6$
>11.0
```

The image shows a screenshot of a Haskell REPL (Read-Eval-Print Loop) console window. The window has a black background with white text. The text shows three lines of interaction: a prompt followed by 'Funciones cargadas correctamente', another prompt followed by '\$calcular 5+6\$', and a third prompt followed by '11.0'. The window has a standard title bar and a tab bar at the bottom with tabs labeled 'Console', 'Errors', and 'Graphics'.

Se cuenta con una consola en la cual se le pueden ingresar funciones de Haskell para que realice su ejecución, eta también despliega los resultados de Graphik.