

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA**

**CENTRO UNIVERSITARIO DE OCCIDENTE**

**DIVISIÓN DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA**



**MANUAL DE USUARIO DE PRÁCTICA 1**

**LABORATORIO DE  
ORGANIZACIÓN DE LENGUAJES Y COMPILADORES 1**

**PRESENTADO POR:**

**UMAÑA DE LEÓN, WILLIAM RODRIGO**

**(201931448)**

**DOCENTE:**

**Ing. JOSE MOISES GRANADOS GUEVARA**

**AUXILIAR**

**Bach. BRAYN MISAEL MONZON FUENTES**

**QUETZALTENANGO – QUETZALTENANGO – GUATEMALA**

**22-02-2021**

## Índice

<b>Índice</b>	<b>2</b>
<b>Contenido</b>	<b>3</b>
Pasos para instalar	3
Interfaz gráfica	3
Figuras	4

## Contenido

Este manual está dirigido a todas aquellas personas que desean utilizar de manera correcta la aplicación creada para esta práctica.

### Pasos para instalar

1. Abrir el repositorio de github.
2. Descargar el repositorio completo o la carpeta llamada apk.
3. Instalar apk en el dispositivo móvil.

### Interfaz gráfica

Se ha realizado una interfaz grafica sencilla para que usted, el usuario, logre su objetivo de poder utilizar al máximo la aplicacion.

Al iniciar la aplicación encontrará una pantalla de inicio donde se encuentra un pequeño botón y un espacio para escribir.



PruebaPractica2

Ingrese las instrucciones



INGRESAR

---

En el apartado para escribir usted puede decirle a la aplicación mediante texto las instrucciones para dibujar los distintos objetos o figuras, así como también si desea agregar animaciones a estos objetos.

Los objetos o figuras que puede dibujar y su respectiva instrucción son las siguientes:

## Figuras

- Círculo: graficar circulo (<posx>, <posy>, <radio>, <color>).
- Cuadrado: graficar cuadrado (<posx>, <posy>, <tamaño lado>, <color>)
- Rectángulo: graficar rectangulo (<posx>, <posy>, <alto>, <ancho>, <color>)
- Línea: graficar linea (<posx>, <posy>, <posx1>, <posy2>, <color>)
- Polígono: Esta figura es un caso especial ya que la aplicación nos impide dibujar polígonos de más de 10 lados, si en dado caso ingresa una instrucción de un polígono de más de diez lados solo dibujara uno de cinco lados en su lugar.

graficar poligono (<posx>, <posy>, <alto>, <ancho>, <cantidad lados>, <color>)

Los colores que se pueden utilizar para las figuras son los siguientes: azul, verde, amarillo, naranja, rojo, morado, cafe, negro.

Si desea animar algún objeto debe escribir la siguiente línea justo debajo de donde describió la figura: animar objeto anterior (<destinox>, <destinoy>, <tipoanimacion>)

Luego que usted ingrese las instrucciones en pantalla debe presionar el botón de ingresar para que la aplicación se encargue de revisar si usted ingresó correctamente las instrucciones, en dado caso usted no ingresó correctamente las instrucciones aparecerá una pantalla con la lista de errores que cometió así como la siguiente:

Lista de Errores				
Lexema	Linea	Columna	Tipo	Descripcion
aaa	0	0	Lexico	Palabra no existe en el lenguaje
FFF	1	0	Lexico	Palabra no existe en el lenguaje

Si usted ingresó correctamente las instrucciones será trasladado hacia la pantalla con las figuras gráficas. Como por ejemplo: se ingreso la siguiente instrucción, graficar circulo (100,100,20,verde), por lo que se dibujó y se mostró lo siguiente en pantalla



Como se puede observar hay un pequeño botón con una flecha en la esquina inferior derecha, este botón realiza las animaciones de las figuras que se indicó. También pueden encontrar el botón que está en la esquina superior derecha, este funciona como guía hacia los reportes que crea la aplicación al graficar las figuras y se ve de la siguiente manera.

