

## *Hinweise zum Erzeugen eines Editors*

Ausgangspunkt unserer Arbeit ist immer eine Spezifikation des Editors, ein File - <dateiname>.dsl - !

1. Loggen Sie sich an einer Workstation (Solaris) am Fakultätsrechenzentrum am **serv12** ein. Beachten Sie die Solaris-Hinweise des FRZ zu den Grundeinstellungen (.cshrc), von diesen geht das Praktikum aus.  
[http://www.inf.tu-dresden.de/index.php?node\\_id=2037&ln=de](http://www.inf.tu-dresden.de/index.php?node_id=2037&ln=de)
2. Setzen Sie den Pfad :  

```
set path = (~pthi/bin $path)
```
3. Legen Sie ein neues Verzeichnis an:  

```
mkdir genlabpraktikum
```
4. Wechseln Sie in das neue Verzeichnis und speichern dort wiederum in einem *neuen* Verzeichnis die bereitgestellte oder selbst erzeugte \*.dsl - Datei.
5. Führen Sie am Prompt das Kommando **genlab** aus. Sie werden aufgefordert, den Namen der Spezifikationsdatei einzugeben, z.B. Example\_1.dsl (steht als einfaches Beispiel zum Download zur Verfügung).  
Jetzt wird der Editor generiert, Sie sehen das an Ausschriften wie:  

```
ghc -c Input_Tokens.hs
```

```
...
```

```
and now linking all together.
```
6. In Ihrem Verzeichnis gibt es jetzt die ausführbare Datei **Start**.  
Geben Sie das Kommando **./Start** ein!

## *Hinweise zur Arbeit mit dem Editor*

1. Beenden Sie stets die Arbeit mit dem Editor immer über den Menüpunkt *Exit* des PullDown-Menüs **File** (siehe Kopfzeile)!
2. Probieren Sie, wie man einen strukturellen Bestandteil des Programms erreichen, selektieren, kann. Nutzen Sie die angebotenen Schaltflächen, Button *forward* bzw. die Taste *PageDown* usw., zum Durchlaufen der Struktur des Programms.  
Achten Sie auf den **aktuellen** Inhalt des Textfeldes unterhalb der Schaltflächen.
3. Verwenden Sie die strukturellen Transformationen, und entwickeln Sie schrittweise ein Programm. Machen Sie auch zu Testzwecken gezielt Fehler!
4. Nutzen Sie die Menüpunkte *Save*, *Open* und *New*.
5. Probieren Sie das ‚textuelle‘ Editieren, z.B. soll der Bezeichner einer Variablen von einem bestimmten Typ über die Tastatur eingegeben werden. Beachten Sie, durch **Verlassen** der Struktureinheit <identifier> wird die Eingabe akzeptiert.  
Die Taste <enter> hat **nicht** die gewohnte Wirkung!