



Ministerio de Cultura y Educación
Universidad Nacional de San Luis
Facultad de Ciencias Físico Matemáticas y Naturales
Departamento: Informatica
Area: Area V: Automatas y Lenguajes

(Programa del año 2014)

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
ANALISIS COMPARATIVO DE LENGUAJES	LIC.CS.COMP.	32/12	2014	2° cuatrimestre
ANALISIS COMPARATIVO DE LENGUAJES	PROF.CS.COMPUT.	06/09	2014	2° cuatrimestre
ANALISIS COMPARATIVO DE LENGUAJES	LIC.CS.COMP.	006/0 5	2014	2° cuatrimestre

II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
ROGGERO, PATRICIA BEATRIZ	Prof. Responsable	P.Adj Exc	40 Hs
FUNEZ, DARIO GUSTAVO	Auxiliar de Práctico	A.1ra Exc	40 Hs
GATICA, CLAUDIA RUTH	Auxiliar de Práctico	A.1ra Semi	20 Hs

III - Características del Curso

Credito Horario Semanal				
Teórico/Práctico	Teóricas	Prácticas de Aula	Práct. de lab/ camp/ Resid/ PIP, etc.	Total
Hs	3 Hs	4 Hs	1 Hs	8 Hs

Tipificación	Periodo
B - Teoria con prácticas de aula y laboratorio	2° Cuatrimestre

Duración			
Desde	Hasta	Cantidad de Semanas	Cantidad de Horas
19/08/2014	21/11/2014	15	120

IV - Fundamentación

Este curso trata sobre los aspectos principales del diseño e implementación de los lenguajes de programación. También se incluye la teoría y los modelos formales subyacentes que forman la base para las decisiones tomadas en la creación de este tipo de lenguajes.

En este sentido, el curso complementa los contenidos introducidos en Programación I y Programación II, donde el énfasis fue puesto en los aspectos de programación utilizando lenguajes representativos de algunos de los principales paradigmas de programación.

En este curso la descripción de los lenguajes se realiza por medio de la arquitectura de hardware y software subyacente que se requiere para la ejecución de programas escritos en estos lenguajes.

Los modelos formales que dan origen a los principales paradigmas de programación también son analizados con una visión más general.

Los contenidos del curso se corresponden con las unidades de conocimiento recomendadas por la ACM/IEEE Computer

Society Joint Curriculum Task Force, para el área de lenguajes de programación.

En el convencimiento de que los aspectos básicos del diseño de compiladores deberían formar parte del conocimiento general de cualquier buen programador, este curso muestra de qué manera son compiladas las distintas construcciones de los lenguajes.

Los aspectos abordados, relacionados a la teoría formal de lenguajes y parsing servirán además como introducción a tópicos más avanzados a desarrollarse en otros cursos de la carrera como Autómatas y Lenguajes, y Compiladores.

V - Objetivos / Resultados de Aprendizaje

Al finalizar el curso los alumnos serán capaces de:

Evaluar en forma crítica distintos lenguajes de programación existentes y futuros.

Responder a cuestiones tales como las motivaciones de la existencia de tantos lenguajes de programación, cómo y por qué fueron desarrollados, en qué se asemejan y difieren.

Realizar un curso avanzado sobre el estudio del diseño y construcción de compiladores.

Reconocer los paradigmas claves usados en el desarrollo de lenguajes de programación modernos, sus bases teóricas, aplicativas y de implementación.

Entender la implementación de distintos lenguajes con suficiente detalle como para reconocer la relación entre un programa fuente y su comportamiento en ejecución.

Extender sus conocimientos sobre los tópicos anteriores con bibliografía adecuada y mínima supervisión.

VI - Contenidos

UNIDAD 1

Razones del estudio de lenguajes de programación. Historia de los lenguajes de programación. Características de un buen lenguaje. La estructura y operación de una computadora. Computadora de hardware, de firmware y simulada por software. Traductores. Computadoras virtuales y ligaduras. Tiempos de ligadura. Paradigmas de lenguajes.

UNIDAD 2

Propiedades de tipos y objetos. Tipos de datos. Especificación e implementación de tipos de datos elementales. Declaraciones. Chequeo de tipos. Conversión de tipos. Asignación e inicialización. Tipos de datos numéricos. Enumeraciones. Booleanos. Caracteres. Tipos de datos estructurados. Especificación e implementación. Vectores y arreglos. Registros. Cadenas de caracteres. Punteros. Conjuntos.

UNIDAD 3

Administración de memoria. Fases de la administración de memoria. Administración de memoria estática. Administración de memoria basada en Pila. Heap con elementos de tamaño fijo y de tamaño variable.

UNIDAD 4

Control de subprogramas. Llamada-retorno simple. Definición y activación de subprogramas. Subprogramas recursivos. Control de datos. Ambientes de referenciación. Alcance estático y dinámico. Estructura de bloques. Datos compartidos en subprogramas. Parámetros. Pasaje de parámetros. Ambientes comunes explícitos. Alcance dinámico. Alcance estático.

UNIDAD 5

Tipos de datos abstractos. Evolución del concepto de tipo de datos. Ocultamiento de la información. Encapsulamiento mediante subprogramas. Tipos de datos abstractos genéricos. Programación Orientada a Objetos: Herencia, Polimorfismo y ligadura dinámica. Subclases y subtipos. Herencia simple y múltiple. Aspectos de diseño en Smalltalk, C++ y Java.

UNIDAD 6

Sintaxis de los lenguajes de programación. Criterios sintácticos generales. Nociones básicas de semántica formal. Elementos sintácticos de un lenguaje. Estructura programa-subprograma general. Etapas en la traducción. Modelos de traducción formales. Gramáticas Libres del Contexto. Ambigüedad. Gramáticas Regulares. Autómatas finitos. Expresiones regulares. Autómatas Pushdown.

UNIDAD 7

Programación Lógica. Prolog. Elementos básicos: hechos, consultas y reglas. Variables. Variables anónimas. Unificación. Reglas recursivas. Proceso de backtracking. Functores. Listas.

UNIDAD 8

Control de secuencia explícito e implícito. Secuenciamiento en expresiones aritméticas. Representación de árbol. Representación en tiempo de ejecución. Control de secuencia entre sentencias. Sentencias estructuradas.

UNIDAD 9

Variantes en control de subprogramas. Excepciones y Manejadores de Excepciones. Corutinas. Subprogramas planificados. Programación Paralela: Comandos en guardia, Tareas.

VII - Plan de Trabajos Prácticos

Los prácticos de la asignatura son del tipo:

- a) Prácticos de aula, con un total de 60 horas.
- b) Prácticos de formación experimental, con un total de 15 horas.

Práctico 1: Tipos de Datos Elementales.

Práctico 2: Tipos de Datos Estructurados.

Práctico 3: Administración de Memoria (aula y formación experimental).

Práctico 4: Control de Secuencia y Datos en Subprogramas.

Práctico 5: Tipo de Datos Abstractos - Programación Orientada a Objetos.

Práctico 6: Descripción Formal de Lenguajes.

Práctico 7: Programación Lógica - Prolog (aula y formación experimental).

Práctico 8: Variantes en control de subprogramas.

Prácticos de Laboratorio:

Práctico 1: Implementación Algoritmo de Recolección de Basura.

Práctico 2: Lenguaje Prolog.

VIII - Régimen de Aprobación

A. Régimen para alumnos Regulares:

- 1) Aprobar los prácticos de laboratorio.
- 2) Entregar, resueltos, al menos el 80% de los ejercicios de prácticos de aula, solicitados por la cátedra.

3) Aprobar un examen parcial, que incluye todos los prácticos, con al menos el 70% correcto del total.

Al menos el 50% de cada uno de los ejercicios involucrados en el parcial deberán ser completados correctamente para considerar su aprobación.

4) El parcial tendrá 1 (una) recuperación, más la recuperación adicional para aquellos alumnos que trabajan, según conste en la lista de regulares emitida por Sección Alumnos.

5) Se requiere el 70% de asistencia a clase, condición que será flexibilizada para los alumnos que hayan presentado el correspondiente certificado de trabajo en Sección Alumnos.

B. La materia no admite régimen promocional.

C. Para aprobar la materia el alumno deberá rendir un examen final, el cual podrá ser oral y/o escrito.

D. No se admite rendir la materia en condición de libre.

IX - Bibliografía Básica

[1] "Programming Languages - Design and Implementation". Pratt, Terrence y Zelkowitz, Marvin. Cuarta edición. Prentice Hall, 2001.

[2] "Lenguajes de Programación - Diseño e Implementación". Pratt, Terrence y Zelkowitz, Marvin. Tercera edición. Prentice Hall, 1999.

[3] "Concepts of Programming Languages". Sebesta, Robert. Addison-Wesley. Cuarta Edición, 1999 y Sexta Edición, 2004.

[4] "Prolog, programming for artificial intelligence". Bratko, Ivan. Addison-Wesley. Tercera Edición, 2001.

[5] "El lenguaje de Programación C". Kernighan, Brian y Ritchie, Dennis. Prentice Hall, 1991.

[6] Apunte de la Cátedra Aspectos formales de la traducción de lenguajes

[7] Apunte de la Cátedra de Evolución del Concepto de Tipos de Datos - Tipo de Dato Abstracto - Programación Orientada a Objetos.

[8] Apunte de la Cátedra del Lenguaje Prolog.

X - Bibliografía Complementaria

[1] "Smalltalk-80. The Language and its implementation". Goldberg, Adele y Robson, David. Addison-Wesley, 1985.

[2] The Java class libraries. Chan, Patrick - Lee, Rosanna y Kramer, Douglas. Addison Wesley. Segunda Edición, 1998.

[3] "Piensa en Java". Eckel Bruce. Pearson Alhambra. Cuarta Edición, 2007.

[4] "Introduction to Java". Carlos Kavka. ICTP, 2004.

[5] "Introduction to Java". Hume, J.N. Patterson y Stephenson, Christine. Canada Holt Software Associates. Primera Edición, 2000.

XI - Resumen de Objetivos

El curso tiene como objetivo introducir al alumno a la problemática del diseño e implementación de lenguajes, incluyendo fundamentos teóricos y modelos formales. El estudio se realiza teniendo en cuenta todos los paradigmas actuales de programación, realizando un estudio comparativo de las técnicas de implementación de cada uno de ellos.

XII - Resumen del Programa

Historia de los lenguajes de programación. Evolución de los paradigmas de programación. Computadoras virtuales. Sistemas de traducción. Sintaxis y semántica. Gramáticas, expresiones regulares, autómatas. Características esenciales de los lenguajes de programación y su implementación: tipos de datos y su representación, control de secuencia y datos. Administración de Memoria. Abstracción de Datos. Programación lógica, lenguaje Prolog. Control de datos a nivel de subprogramas. Variantes en el control de subprogramas.

XIII - Imprevistos

--

XIV - Otros

--