

Herramientas de programación

martes, 24 de agosto de 2021 07:10 a. m.

Máquina	Sistema Operativo	Herramientas			Testing	Editores
		IDE (Entorno de desarrollo integrado)	Compiladores	Interpretes		
- PC (Laptos, Pc Escritorio)	- Windows	- Eclipse	-MingW	- Rstudio	- Sahi	- Notepad ++
- Dispositivos móviles	- Linux/UNIX	- NetBeens	-Cywin	-Cpython	-Xray	
		- DevC		-Pypy	-JUnit	
		- Visual Studio Code				

Durante el curso se utilizará Visual Studio Code y como compilador a MingW 4 .

Windows: PowerShell
Linux/MacOs: Terminal

Es importante el conocimiento y ejecución de los siguientes comandos:

- cd : change directory -> Movernos entre directorios
- ls: list /DIR -> Listar el contenido de un directorio
- chmod: change modify -> Reajustar los permisos de directorios o aplicaciones
- gcc compilador C -> Compilar archivos .h, .c (Lenguaje C)
- ./ : Ejecutar -> Ejecutar una aplicación

Lenguaje C (ANSI)

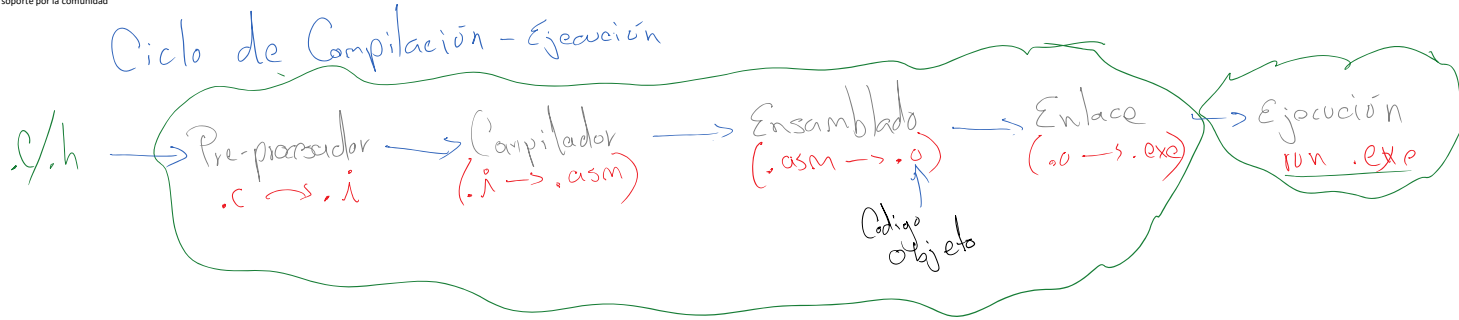
martes, 24 de agosto de 2021 07:43 a. m.

Es un lenguaje de programación desarrollado en los laboratorios BELL, es una evolución del lenguaje B. Es un lenguaje que obedece al paradigma estructurado.

Para 1970 cuando ya era popular el lenguaje C se establecieron reglas de sintaxis y semántica generales. En 1983 se postula el primer documento que estandariza al lenguaje y en 1990 nace el ISO/IEC 9899:1990, en el cual se estandariza completamente al lenguaje C.

Propiedades:

- Su núcleo es simple
- Es un lenguaje estructurado
- Cuenta con la capacidad de ser pre-procesado #
- Acceso directo a memoria (a través de apuntadores)
- Cuenta con un pequeño conjunto de 32 palabras reservadas
- Amplio soporte por la comunidad



Tipos de datos primitivos y Operadores aritméticos

martes, 24 de agosto de 2021 08:03 a. m.

Palabras Reservadas:

Son aquellas palabras que tienen un significado gramatical para un determinado lenguaje de programación y que no puede utilizarse como identificadores. En C hay 32 palabras reservadas:

char	void	do	return
int (Z)	auto	while	const
float (R)	if	continue	static
double	else	goto	extern
long	switch	struct	volatile
short	case	typedef	register
signed	break	union	sizeof
unsigned	for	enum	default

* Identificador: En los lenguajes de programación los elementos de un programa se diferencian entre sí a través de su nombre, a estos nombres se les conoce como identificadores.

Reglas y recomendaciones de construcción:

- No deben utilizar palabras como nombres de variables, funciones, etc.
- Las constantes que se declaren se deberían escribir en Mayúsculas.
- De preferencia utilizar el estilo CamelCase: Se deben unir palabras iniciando la segunda, tercera, etc. palabra con su primera letra en mayúscula: alturaJuanGomez, mesaCafe, sillaAlta
- No se deben utilizar nombres cortos como identificadores. Hay que utilizar nombres adecuados, con la finalidad de comprender la implementación de la solución.
- Todo identificador debe comenzar con una letra. dado1, dadoSecundario