

Reporte sobre compiladores e interpretadores

1 Introduccion

La práctica realizada el pasado martes durante la hora de laboratorio consistió de utilizar 6 distintos lenguajes de programación para crear y hacer funcionar "Hola mundo" y un juego para adivinar la mente. Se utilizaron tutoriales y cada lenguaje con su respectivo compilador en línea, proporcionado por la página codingground.

Nombre	Paradigma	Creadores	Año de aparición	Extensiones de archivo	Ejemplo de compilación/Interpretación
ANSI C	Imperativo	Dennis M. Ritchie	1972	.h .c	gcc micodigo.c -o miprograma
C++	Estructurada, genérica	Bjarne Stroustrup	1985	.cpp	gcc nombrearchivo.c -o nombre
Fortran 90	Imperativo	John Backus	1957	.f90	gfortran nombre-dearchivo.f90 -o nombre
Java	Orientado a objetos	James Gosling	1995	.java	javac nombre-dearchivo.java
Python	Orientado a objetos, imperativo, funcional	Guido van Rossum	1991	.py, .pyc, .pyd, .pyo, .pyw	python nombre-dearchivo.py
Ruby	Orientado a objetos, reflexivo	Yukihiro Matsumoto	1993	.rb	ruby nombre-dearchivo.rb

Ejemplos de los programas "Adivina la mente":

1) ANSI (hola.c)

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    printf ("Hola! Tratare de adivinar un numero\n");
    printf ("Piensa en un numero entre 1 y 10\n");
    sleep(5);
    printf ("Ahora multiplicallo por 9\n");
}
```

```

sleep(5);
printf ("Si el numero tiene 2 digitos, sumalos entre si: Ej.36 -> 3+6=9. Si tu nmero tiene
sleep(5);
printf ("Al nmero resultante smale 4.\n");
sleep(10);
printf ("Muy bien. El resultado es 13 :) \n");

}

```

2) C++ (hola.cpp)

```

#include <iostream>
#include <unistd.h>
int main()
{
std::cout << "Hola! Tratare de adivinar un numero. Piensa en un numero entre 1 y 10\n";
sleep(5);
std::cout << "Ahora multiplicallo por 9.\n";
sleep(5);
std::cout << "Si el numero tiene 2 digitos, sumalos entre si: Ej. 36 -> 3+6=9. Si tu numero
sleep(5);
std::cout << "Al numero resultante sumale 4.\n";
sleep(10);
std::cout << "Muy bien. El resultado es 13 :3\n";
return(0);
}

```

3) Fortran90 (hola.f90)

```

program hello
write(*,*) 'Hola! Tratar de adivinar un nmero.'
write(*,*)'Piensa un numero entre 1 y 10'
call sleep(5)
write(*,*) 'Ahora multiplicallo por 9'
call sleep(5)
write(*,*) 'Si el nmero tiene 2 dgitos, smalos entre si: Ej. 36 -> 3+6=9. Si tu nmero tiene
call sleep(5)
write(*,*) 'Al numero resultante sumale 4'
call sleep(10)
write(*,*)'Muy bien. El resultado es 13 :)'
end program hello

```

4) Java (hola.java)

```

class HelloWorld {
static public void main( String args[] ) {
System.out.println( "Hola! Tratar de adivinar un nmero. Piensa un nmero entre 1 y 10." );
try {
Thread.sleep(5000);
} catch(InterruptedException ex) {
Thread.currentThread().interrupt();
}
System.out.println( "Ahora multiplcalo por 9." );
try {
Thread.sleep(5000);
} catch(InterruptedException ex) {
Thread.currentThread().interrupt();
}
System.out.println( "Si el nmero tiene 2 dgitos, smalos entre si: Ej. 36 -> 3+6=9. Si tu nm
try {
Thread.sleep(5000);
} catch(InterruptedException ex) {
Thread.currentThread().interrupt();
}
System.out.println( "Al nmero resultante smale 4." );
try {
Thread.sleep(10000);
} catch(InterruptedException ex) {
Thread.currentThread().interrupt();
}
System.out.println( "Muy bien. El resultado es 13 :3 " );
}
}

```

5) Python (hola.py)

```

# Hello World in Python
import time
print "Hola! Tratare de adivinar un numero."
import time
print "Piensa en un numero entre el 1 y el 10"
import time
time.sleep(5)
print "Ahora multiplicalo por 9"
import time
time.sleep(5)
print "Si el numero tiene 2 digitos, sumalos entre si. Si tu numero tiene un solo digito, s
import time
time.sleep(5)

```

```
print "Al numero resultante sumale 4"
import time
time.sleep(10)
print "Muy bien. El resultado es 13 :)"
```

6) Ruby (hola.rb)

```
print "Hola! Tratar de adivinar un nmero."
print "Piensa en un nmero entre 1 y 10."
sleep(5)
print "Ahora multiplcalo por 9"
sleep(5)
print "Si el nmero tiene 2 dgitos, smalos entre si: Ej. 36 -> 3+6=9. Si tu nmero tiene un s
sleep(5)
print "Al nmero resultante smale 4."
sleep(10)
print "Muy bien. El resultado es 13 :)"
```