

Sistemas de Traducción de Lenguajes de Programación

Interpretes

En lugar de producir un programa objeto como resultado de una traducción, un intérprete realiza las operaciones que implica el programa fuente.

Cargadores

El proceso de carga consiste en tomar el código de máquina relocable, modificar las direcciones relocables y ubicar las instrucciones y los datos modificados en las posiciones apropiadas de la memoria.

Preprocesadores

Los preprocesadores son un caso particular de traductor en el cual se traduce un lenguaje de alto nivel a "otro", cuando el primero no puede pasar a lenguaje máquina directamente.

Ensambladores

Si el lenguaje fuente es el lenguaje ensamblador y el lenguaje objeto es el lenguaje máquina, entonces el traductor se llama Ensamblador. Los ensambladores son traductores sencillos.

Editores

Un editor es un programa del sistema que sirve para introducir textos en una computadora mediante la terminal de video

Depuradores

permiten encontrar y corregir los errores de los programas (bugs). Suelen ir ligados a los compiladores de forma que el programador pueda comprobar y visualizar la correcta ejecución de un programa.

Ligadores o Editores de Enlace

El editor de enlace permite formar un sólo programa a partir de varios archivos de código de máquina relocable. Estos archivos pueden haber sido el resultado de varias compilaciones distintas

Perfiladores

Es un programa que recolecta estadísticas sobre el comportamiento de un programa objeto durante la ejecución.

Administradores de Proyectos

un administrador de proyecto debería coordinar la mezcla de diferentes versiones del mismo archivo producido por programadores diferentes.

Las estadísticas típicas que pueden ser de interés para el programador son el número de veces que se llama cada procedimiento y el porcentaje de tiempo de ejecución que se ocupa en cada uno de ellos.