**Tp2**

1)

**a- Sensibilidad mayúsculas y minúsculas**

Desventajas:

El mal uso de esta característica lleva a problemas de legiblidad rápidamente. Tanto así que las mayoría de los lenguajes que adoptaron esta facilidad terminan proponiendo convenciones para los nombres.

Ventajas:

Se cuenta facilidad escritura debido a que tenemos la opción de usar mayor cantidad de nombres.

**b- Palabras claves y palabras reservadas**

Desventajas:

Al tener mayor cantidad de palabras claves y/o reservadas nos genera complicación en la facilidad de escritura, ya que costaría elegir nombres de variables.

Ventajas:

Si tenemos muchas palabras reservadas / claves podríamos definir mas tipos de datos y estructura de datos, también se puede observar al tener mas palabras reservadas/especiales mayor simplicidad, un ejemplo puede ser con if con un end if.

**C- aliasing**: dos nombres de variables diferentes pueden utilizarse para acceder a la misma locación de memoria al mismo tiempo

Desventajas:

.El aliasing perjudica la legibilidad de los programas, ya que el programador que lee el programa debe tener presente todos los alias de una locación

. Es malo y peligroso para la confiabilidad

.Facilidad de escritura.

Ventajas:

**D- Declaraciones implícitas**: es un mecanismo para especificar, por defecto, el tipo de una variable (la primera aparición de la variable en el programa). Ej: Fortran, Perl

Ventaja: Facilidad de escritura

*Desv*ent*aja:* Perjudican la confiabilidad (impiden detectar errores tipográficos en compilación)

Algunos problemas pueden evitarse requiriendo que los nombres para ciertos tipos comienzan con caracteres especiales (Ej: $ para tipos escalares el Perl).

.Legibilidad ya que no sabemos a priori de que tipo será la variable.

E-Reglas de alcance estático vs. alcance dinámico:

Alcance estático: en un lenguaje con reglas de alcance estático o léxico la ligadura se determina en tiempo de compilación a partir de la examinación del texto del programa

Alcance Dinámico: la ligadura se resuelve siguiendo la secuencia de llamados, no en la relación del texto del programa. De ahí que solo pueda determinarse en ejecución