

ARS COMPILE

«No one in the brief history of computing has ever written a piece of perfect software. It's unlikely that you'll be the first»

Andy Hunt

El proyecto del segundo semestre 2019 AD que consiste en un compilador de Decaf a MIPS. El nombre del proyecto es la unión de dos expresiones en latín que juntas significan el arte (*ars*) de la compilación (*compile*). La programación es una disciplina, al igual que la música o la pintura, requiere práctica, técnica, ciencia y goza de gracia y belleza.

Se escogió Java como el lenguaje para realizarlo debido a su capacidad multiplataforma.

DISEÑO

Como patrón de diseño se usó *Singleton*, que consiste en el uso de una única instancia para elementos que tienen ésa naturaleza, entre ellos las clases que no son modelos, sino llevan a cabo acciones, como cada una de las etapas o fases del compilador.

MODELOS

Para objetos abstractos repetidos se crearon modelos con su constructor. Para el proceso de Scanner los más relevantes son dos: Symbol y Token.

UTILIDADES

En esta sección se almacenan los procesos auxiliares del compilador como la lectura de archivos y la interfaz.

SCANNER

Dentro de esta carpeta se encuentra todo lo relacionado con la etapa de scanner, desde la clase Lexer¹ que separa cada lexema hasta el comparador que identifica cada token con un símbolo.

REQUERIMIENTOS

Los requerimientos indispensables para poder compilar el código son la presencia del JDK correctamente configurado en el equipo, así como los archivos almacenados en su dispositivo.

DOCUMENTACIÓN

Para poder conocer más sobre los métodos que componen el proyecto hacer clic en el enlace [index.html](#)

¹ Se utilizó este nombre ya que la palabra Scanner coincide con un recurso de la librería java.util.