



Patrones de Diseño: Interpreter

Nombre y Apellido: Guidici Billasante Juan Taniel

DNI: 42.098.613

Profesor: Fernández José

Cátedra: Ingeniería de Software II

Patrón de diseño: Patrones de Comportamiento - Interpreter

Es un patrón de diseño que, dado un lenguaje, define una representación para su gramática junto con un intérprete del lenguaje.

Objetivo

El objetivo de este patrón es interpretar expresiones específicas , por ejemplo, a un lenguaje de programación específico y definir la descripción de la gramática del lenguaje interpretado.

Problema

El problema en el que se puede utilizar el intérprete puede relacionarse con lenguajes que no queremos traducir en cada ocasión, por lo que podemos crear un intérprete para que traduzca su gramática.

Motivación

Un ejemplo donde podemos implementar dicho patrón para traducir su gramática es en el conjunto de los números romanos, estos tienen un lenguaje particular y podemos traducirlos mediante reglas que son implementadas.