Lenguage Natural

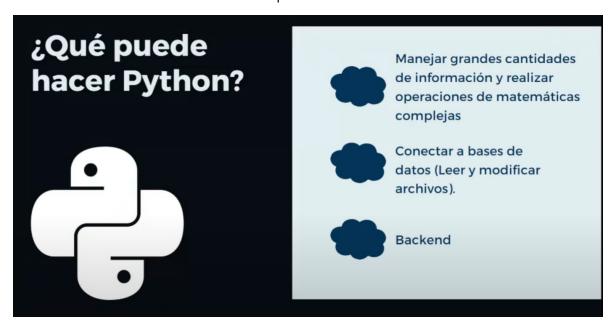
Utilizado dia con dia.

Lenguaje Formal

Ambito del conocimiento Cientifico

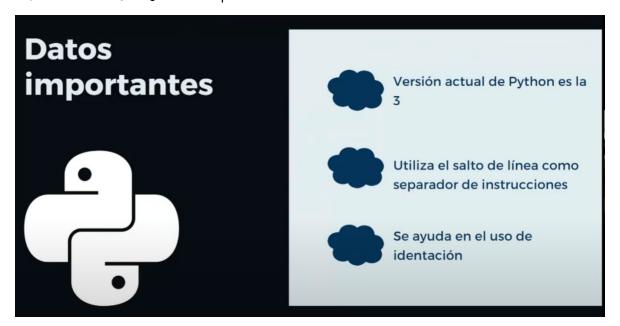
Lenguaje de Programacion

Comunicacion usuario, Computadora.





Python lenguaje interpretado.



Modos de acceso (archive)

Lectura ('r')

Escritura ('w')

Lectura y escritura ('r+')

Escritura y lectura ('w+')

Adjuntar ('a') Abre escritura, datos escritos al final.

Solo escritura ('a+') Abre lectura, daros escritos al final.

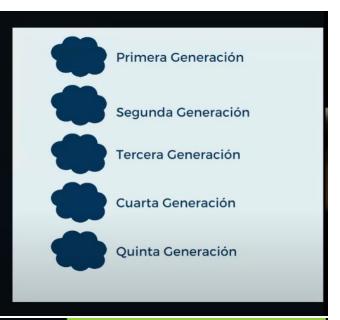
Lenguaje Formal

Es un lenguaje que ha sido desarrollado para expresar situaciones que se dan en específico en cada área del conocimiento científico.



Evolución de los Lenguajes





Primera Generación

Sistema Binario

Consistía enteramente de una secuencia de 0's y 1's que los controles de la computadora interpretan como instrucciones, eléctricamente.

Representan los primeros lenguajes de programación que la computadora podía entender, son conocidos como lenguaje máquina.



Segunda Generación

Lenguaje Máquina

Los lenguajes simbólicos, asímismo propios de la máquina simplifican la escritura de las instrucciones y las hacen más legibles. Se refiere al lenguaje ensamblador. Es el lenguaje de máquina combinado con una serie de poderosas macros que permiten declarar estructuras de datos y de control complejas.

```
MOVI R1, 0 ; Contador
MOVI R2, N ; Limite
MOVI R3, 0 ; Suma parcial
$MOVEI R4, V ; @ inicial de V
bucle:
CMPLT R5, R1, R2
BZ R5, fibucle ; Acaba en 5
ADD R5, R1, R1 ; Cada dato
;ocupa 2 bytes
ADD R5, R4, R5
LD R6, 0 (R5) ; Leemos un dato
ADD R3, R3, R6 ; Acumulamos
ADDI R1, R1, 1 ; Actualizamos
```

Tercera Generación

Lenguaje Alto Nivel

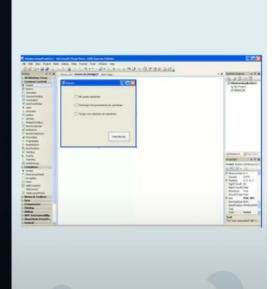
Se conoce como lenguajes de alto nivel. Un lenguaje de alto nivel tiene una gramática y sintaxis similar a las palabras en una oración. Un compilador se encarga de traducir el lenguaje de alto nivel a lenguaje ensamblador o código máquina. Un ejemplo puede ser C.

```
int main(void)
{
   printf("hello, world\n");
   return 0;
}
```

Cuarta Generación

Entornos de desarrollo

Son entornos de desarrollo de aplicaciones constituidos por un conjunto de herramientas integradas entre las que se encuentran editores, compiladores, sistemas para el acceso a bases de datos, generadores de informes, generadores de pantallas. C++, SQL, lenguajes orientados a objetos.



Quinta Generación

Se utilizan principalmente en la investigación de la inteligencia artificial, prolog, ops5 y mercury son ejemplos de lenguajes de quinta generación.

Linea del tiempo:

https://www.timetoast.com/timelines/gener aciones-de-los-lenguajes-de-programacion-78279214-40c7-4337-be29-0bcd0e376bd2



Clasificación por Niveles





ALTO NIVEL

Los que son más entendibles para el ser humano, como C, C++, Java

BAJO NIVEL

Ensamblador



LENGUAJE MÁQUINA

1 y O

Paradigmas de los Lenguajes



PARADIGMA

"Teoría o conjunto de teorías cuyo núcleo central se acepta sin cuestionar y que suministra la base de model para resolver problemas y avanzar en el conocimiento".

PARADIGMA IMPERATIVO

PARADIGMA DECLARATIVO

Paradigma Imperativo

Forma más usada y más antigua

Se basa en dar instrucciones al ordenador de como hacer las cosas en forma de algoritmos, en lugar de describir el problema o solución.



Paradigma Declarativo

No ¿cómo?, sino ¿Qué?

Esta basado en describir el problema declarando propiedades y reglas que deben cumplirse, en lugar de instrucciones.



Jerarquía de Chomsky

Gramáticas de tipo 3 (gramáticas regulares) generan los lenguajes regulares) generan los lenguajes regulares. Estas gramáticas se restringan a quellas reglas que trienna en la parte izquierda un no terminal, y en la parte derecha un sola terminal, posiblemente seguido de un no terminal. Estas lenguajes son aquellos que puaden ser obtenidas por medio de expresiones regulares.

TIPO 3

TIPO 2

TIPO 1

Gramáticas de tipo 0: (sin restricciones), que incluye a todas las gramáticas generan todos los lenguajes capaces de ser recuncidos por una máçuna de Turing.

TIPO 0

TIPO 0

Gramáticas de tipo 1 (gramáticas sensibles al contexto) generan los lenguajes sensibles al contexto. Pueden ser interpretadas por quitámatas lincales.

TIPO 1

Gramáticas de tipo 2 (gramáticas de tipo 1 (gramáticas sensibles al contexto) generan los lenguajes sensibles al contexto. Pueden ser interpretadas por quitámatas lincales.

TIPO 1

LABORATORIO LENGUAJES FORMALES Y DE PROGRAMACION

Lenguajes Regulares

Contienen "regularidades" o repeticiones de los mismos componentes, como por ejemplo en el lenguaje siguiente:

L1 = { AB, ABAB, ABABCCC, ABABABAB }

¿Cuál es la regularidad aquí?

LABORATORIO LENGUAJES FORMALES Y DE PROGRAMACION

Definición

Un lenguaje L es regular si y sólo si se cumple al menos una de las condiciones siguientes: "L" es finito.

"L" es la unión o la concatenación de otros lenguajes regulares.

"L" es la cerradura de Kleene de algún lenguaje regular, L = R*.

Los lenguajes regulares son generados por una gramática regular Un conjunto de símbolos **terminales** (variables)

Un conjunto se símbolos **no terminales** (constantes)

Un conjunto de reglas

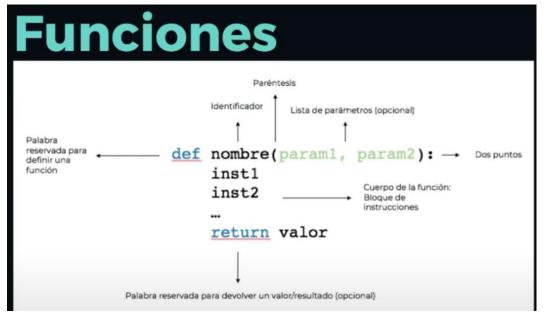
Un símbolo inicial

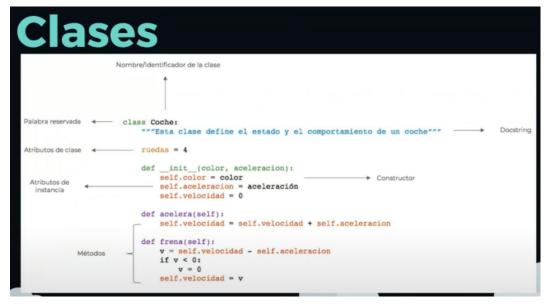
Los lenguajes regulares son generados por una gramática regular Las reglas se restringen a un único "no terminal" en la parte izquierda y una parte derecha compuesta por un único "terminal" que puede estar seguido o no de un único "no terminal".

Es decir, normas del tipo:

- A -> aB
- A -> a







```
Archivo Editar Selección Ver ir ... • clase3.py - Ejemplos - Visual Studio Code

EX... Che Che Color of the Color of Case3.py - Case
```





Patrones

if, letra seguida de letras y números

Es una descripción de la forma que pueden tomar los lexemas de un token. En el caso de una palabra clave como token, el patrón es sólo la secuencia de caracteres que forman la palabra clave.



Tokens

CADENA, ENTEROS, DECIMAL

Es un par que consiste en un nombre y un valor de atributo opcional. El nombre del token es un símbolo abstracto que representa un tipo de unidad léxica; por ejemplo: CADENA, ENTEROS, DECIMAL.



Lexema

variable1, n1, var1

Es una secuencia de caracteres en el programa fuente, que coinciden con el patrón para un token y que el analizador léxico identifica como una instancia de ese token.



Operaciones entre lenguajes



Cerradura de Kleene



Concatenación



Cerradura estrella



Cerradura positiva

Cerradura de Kleene

Σ*

Es el lenguaje con todas las cadenas que se pueden formar con el alfabeto. Sea $\Sigma = \{0, 1\}$

 Σ * = {0, 1, 00, 01, 10, 11, 000, 100, 101, 111.....}

Concatenación

LyM=LM

La concatenación de lenguajes se forma combinando todas las cadenas del lenguaje L con las cadenas del lenguaje M. Sean:

 $L = \{a, b, c\}$ $M = \{1, 2\}$

LM={a1, a2, b1, b2, c1, c2}

Cerradura Estrella

L*

Es la unión de todos los lenguajes potencia de L desde n=0 hasta infinito.



Cerradura Positiva

L+

Es la unión de todos los lenguajes potencia de L, desde n=1 hasta infinito, que se pueden formar con el alfabeto (Σ)



Cerradura Positiva

Sea Σ = {a, b}, L = {abb};

 $L+ = L^1 U L^2 U....U L^{\infty} = {abb} U {abbabb} U....U {abb}^{\infty}$

L+ = { abb, abbabb, abbabbabb, }

Expresiones Regulares



ER

Es una nueva forma de expresar los lenguajes regulares y tiene como finalidad facilitar la manipulación y simplifiacación de los mismos. La equivalencia entre lenguajes regulares y expresiones regulares es como se indica en la tabla a continuación:

Expresiones Regulares



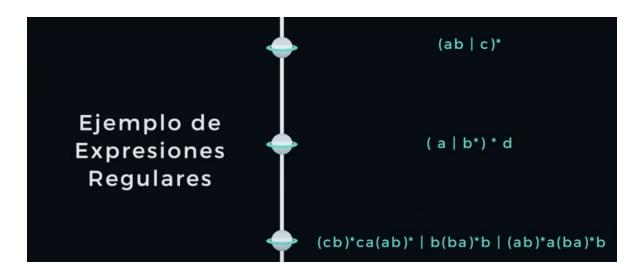
Lenguaje regular	Expresión regular
{a}	а
{3}	3
Ø*	3
{a} ⁺	a⁺
{a}*	a*
{ab}	ab
{a}∪{b}={a,b}	a∪b



Operación	Jerarquía
paréntesis	1 ^a
*, +, n	2 ^a
Concatenación (·)	3ª
U	4 ^a

Expresiones Regulares

No.	Equivalencia
1	a∪b=b∪a
2	a∪a = a
3	a∪Ø = Ø∪a = a
4	Ø*=ε
5	(a∪b) ∪c = a∪(b∪c)
6	aε = εa = a
7	$a\emptyset = \emptyset a = \emptyset$
8	$b^* = \varepsilon \cup b^+$
9	a ⁺ = aa*
10	$a(b \cup c) = ab \cup ac; (a \cup b)c = ac \cup bc$
11	(ab)c = a(bc)
12	$a^* = a^*a^* = a^{**} = (\varepsilon \cup a)^* = (a \cup \varepsilon)a^* = a^*(a \cup \varepsilon) = \varepsilon \cup aa^*$
13	$(a \cup b)^* = (a^* \cup b^*)^* = (a^*b^*)^* = (a^*b)^*a^* = a^*(ab^*)^*$
14	$a(ba)^* = (ab)^*a$
15	$(a*b)* = \varepsilon \cup (a \cup b)*b$
16	$(ab^*)^* = \varepsilon \cup a(a \cup b)^*$
17	$b(a \cup \varepsilon)^*(a \cup \varepsilon) \cup b = ba^*$
18	aa* = a*a



Autómatas

Un autómata, es una máquina automática programable capaz de realizar determinadas operaciones de manera autónoma y sustituir a los seres humanos en algunas tareas, en especial las pesadas, repetitivas o peligrosas; puede estar dotada de sensores, que le permiten adaptarse a nuevas situaciones.



Autómatas

Ejemplo de autómata:

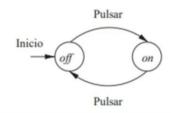


Figura 1.1. Modelo de un autómata finito de un interruptor de apagado/encendido (on/off).

Tipos de Autómatas





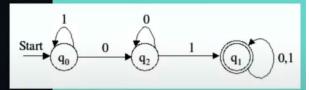
No Deterministas



Deterministas

Para cada entrada, hay sólo un estado al que el autómata puede ir desde el estado en el que se encuentre. Se representa como $A = (Q, \Sigma, \delta, q0, F)$. Donde:

Q es un conjunto de estados. Σ es un alfabeto de símbolos de entrada q0 es el estado inicial del autómata. F representa cero o más estados finales. δ es una función de transición.



No Deterministas

No Deterministas

Un autómata finito es no determinista cuando se permite que el **AF** tenga 0 o más estados siguientes para cada par de estadoentrada.

Un AFN contiene las mismas partes que un AFD a diferencia de las transiciones que se verán más adelante.

