

# Lenguaje de Programación Yare

Leonardo Gutiérrez Ramírez  
Instituto Tecnológico de Chihuahua II

17 de Junio del 2012

### 0.0.1. ¿Por qué otro lenguaje de programación?

Mi gusto por la programación comenzó con la lectura de algunos artículos que curioseando en Internet me llegué a topar.

Dichos artículos trataban sobre un "lenguaje" que interpretaba archivos en donde se ponía una serie de códigos extraños y la máquina interpretaba, este lenguaje es **Batch**. Un lenguaje arcaico bastante limitado (con tan solo decir que no tiene soporte para números decimales) pero en el que era o es divertido para los principiantes realizar pequeños códigos y tener resultados sobre el Sistema Operativo relativamente rápidos. Programando en Batch me divertía y esto cultivó en mí un amor hacia la programación. Sin embargo, siempre me sentí limitado por dicho lenguaje, por eso he decidido intentar crear mi propio lenguaje de programación.

No espero competir con los demás lenguajes de programación, sería una tontería, lo que sí espero es que los que estén intentando crear algo parecido a un lenguaje, encuentren un camino más fácil con el que yo me topé. Es por eso que el código de **Yare** está disponible para modificarlo y claro si ustedes gustan contribuir, pues ¡adelante!

Programar un lenguaje es una tarea bastante difícil (por lo menos así me ha parecido) y agotadora, requiere de análisis y sobre todo de mucho tiempo. Sin embargo, pienso que es una de las tareas que como programador te deja más experiencias.

### 0.0.2. ¿Qué es Yare?

**Yare** es un lenguaje de programación de alto nivel enfocado a personas que se inician en el hermoso arte de la programación de Software.

Yare es bastante limitado (en parte por mis limitaciones como programador), pero crecerá con el tiempo, si es que el tiempo me lo permite.

### 0.0.3. Sobre los errores . . .

No dudo que el código contenga errores y dé resultados inesperados, por lo que agradecería que me lo hicieran saber por medio de mi correo electrónico.

**leorocko13@hotmail.com**

# Características

## Tipos de datos

Por ahora no hay varios tipos de datos, el único tipo de dato soportado es **double** (8 *bytes*)

Aunque se asignen variables con un tipo entero:

```
x = -4536
```

Esta se asigna internamente como  $x = -4536.0000$ .

## Variables y su declaración

**Yare** posee por defecto 26 variables, estas son las variables  $a \dots z$ , las cuales también son de tipo *double*.

Para declarar variables basta con escribir un identificador entre los caracteres ':', de esta manera:

```
: edad : = 13343;
```

```
: posicion : = 0.003;
```

```
etc...
```

Hay varias maneras de asignar un valor a las variables, estas pueden ser por medio de: los smileys, con un valor aleatorio o por medio del valor devuelto por una función.

- **Smileys.**
- **Aleatorios.**
- **Valor devuelto por una funcin.**

### Smileys

Las inicializaciones de variables por smileys se dan de la siguiente manera:

```
: id : (variable =)
```