Утвердить следующие темы курсовых работ по дисциплине «Теория языков программирования и методы трансляции» для студентов направления 09.03.01 Информатика и вычислительная техника, профиль подготовки «Программное обеспечение вычислительной техники и автоматизированных систем», группа ИВТ-17, руководитель курсовых работ ст. преподаватель Долгих Р.С. (7 семестр)

|  |  |
| --- | --- |
| Тема урсовой работы | Программная реализация транслятора |

Примеры содержания курсовых работ

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п\п | Тема курсовой работы | | Содержание | |
| 1. | Программная реализация транслятора | | Pascal→ Блок-схема→ С | |
| 2. | Программная реализация транслятора | | С# ↔ Pascal | |
| 3. | Программная реализация транслятора | | Алгоритмический язык → Python | |
| 4. | Программная реализация транслятора | | С++ →Блок-схема | |
| 5. | Программная реализация транслятора | | Компилятор языка Х | |
| 6. | Программная реализация транслятора | | Pascal ↔ С++ | |
| 7. | Программная реализация транслятора | | Pascal ↔ Basic | |
| 8. | Программная реализация транслятора | | Python 2→ Python 3 | |
| 9. | Программная реализация транслятора | | Блок-схема → Pascal | |
| 10. | Программная реализация транслятора | | Pascal ↔ С | |
| 11. | Программная реализация транслятора | | Алгоритмический язык → Pascal | |
| 12. | Программная реализация транслятора | | Домино Де Ремера | |
| 13. | Программная реализация транслятора | | С# →Assembler | |
| 14. | Программная реализация транслятора | | PIC Assembler↔ С++ | |
| 15. | Программная реализация транслятора | | | Многопроходный транслятор |
| 16. | Программная реализация транслятора | Оптимизация кода Assembler | | |
| 17. | Программная реализация транслятора | Транслятор для виртуальной машины | | |
| 18. | Программная реализация транслятора | Эзотерические языки программирования и трансляторы для них | | |
| 19. | Программная реализация транслятора | Интерпретатор схем | | |
| 20. | Программная реализация транслятора | Интеграция скриптового языка программирования в игровой движок | | |
| 21. | Программная реализация транслятора | Преобразование грамматик | | |