



Universidad Autónoma de Tlaxcala
Facultad de Ciencias Básicas Ingeniería y Tecnología
Ingeniería en Computación

UA: Diseño de Lenguajes: Cuestionario No 2

Tarea: Conteste el cuestionario No 2, que se encuentra a continuación lo más completo posible y súbalo al Siga en formato PDF.

Nombre del Alumno: Josue Barrales Gálvez

Matricula: 20191390

1.- ¿Que es un Lenguaje de Programación?

Es un lenguaje que por medio de instrucciones muy formales permite dar órdenes a la computadora para que realice ciertas tareas. A todo este conjunto de órdenes escritas mediante un lenguaje de programación se le denomina programa informático.


2.- ¿Características de un Lenguaje de Programación?

- Tiene reglas semánticas y sintácticas
- Tiene un sistema estructurado
- Tiene palabras clave
- Reglas gramaticales bien definidas

3.- Mencione la clasificación de los lenguajes de programación según los paradigmas de programación.



La programación se clasifica de diferente manera de acuerdo a las necesidades y al enfoque a la que está dirigida

ESTRUCTURADA	Es una forma simplificada de programación, hace uso de bucles y estructuras de control para la estructuración del orden de las instrucciones	
PROCEDIMENTAL	Incorpora bloques de código o algoritmos por porciones, se denominan rutinas, funciones o métodos, con el propósito de distribuir las instrucciones	
MODULAR	Es muy parecido al enfoque procedimental, el código fuente se divide en bloques independientes y estos se pueden probar por separado antes de trabajar con todos juntos. Esto facilita el proceso de debugging	
FUNCIONAL	Trabaja con funciones o métodos concatenados y pueden cambiar de acuerdo como sea la ejecución del programa, pueden tener parámetros o resultados de una operación o simplemente datos.	
LOGICA	Esta basada en la lógica cotidiana, contiene un conjunto de principios que se entiende como una recopilación de hechos o suposiciones. Para su	

	ejecución se deben de definir reglas previas.	
--	---	--

4.- Clasificación de los lenguajes de programación según el nivel de abstracción.

-BAJO NIVEL se acercan al lenguaje de la computadora (**lenguaje maquina**) por lo que para las personas es complicado utilizarlos se necesitan conocimientos firmes en al área de computación y electrónica

-(NIVEL MEDIO) por algunos actores se considera en este lenguaje **el lenguaje ensamblador** ya que incorpora una sintaxis más fácil pero igual se deben de conocer los diagramas de los procesadores y las direcciones de memoria por lo que aun es difícil de usar.

-ALTO NIVEL los lenguajes de alto nivel son los que mas se acercan al lenguaje de las personas por lo que no se necesitan conocimientos avanzados de electrónica. Estos lenguajes son muy populares por su utilidad, algunos problemas de este lenguajes es que no podemos contralar directamente a la maquina ya que nosotros escribimos en lenguaje de alto nivel y se tienen varios procesos para que la computadora lo pueda entender. Algunos lenguajes populares son: BASIC, C, C++, C#, JAVA, PHP, RUBY, PHYTON, ETC.

5.- Clasificación de los lenguajes de programación según la forma de ejecución.

Lenguajes interpretados: Estos lenguajes necesitan traducirse a lenguaje maquina y ocupan un programa llamado interprete para que se puede ejecutar y ocupar. Cada parte del programa va siendo traducido y ejecutado por lo que no se genera ningún ejecutable permanente.

Lenguajes compilados: Estos necesitan de un compilador el cual hace la transformación a un lenguaje entendible para la máquina, este archivo generado es el ejecutable y no necesita de otro programa para su ejecución.

6.- Describa “Mi lenguaje de programación”

Titulo: CodeDB

Problema a resolver: Incorporar en un solo lenguaje la programación orientada a objetos y la gestión de la base de datos.

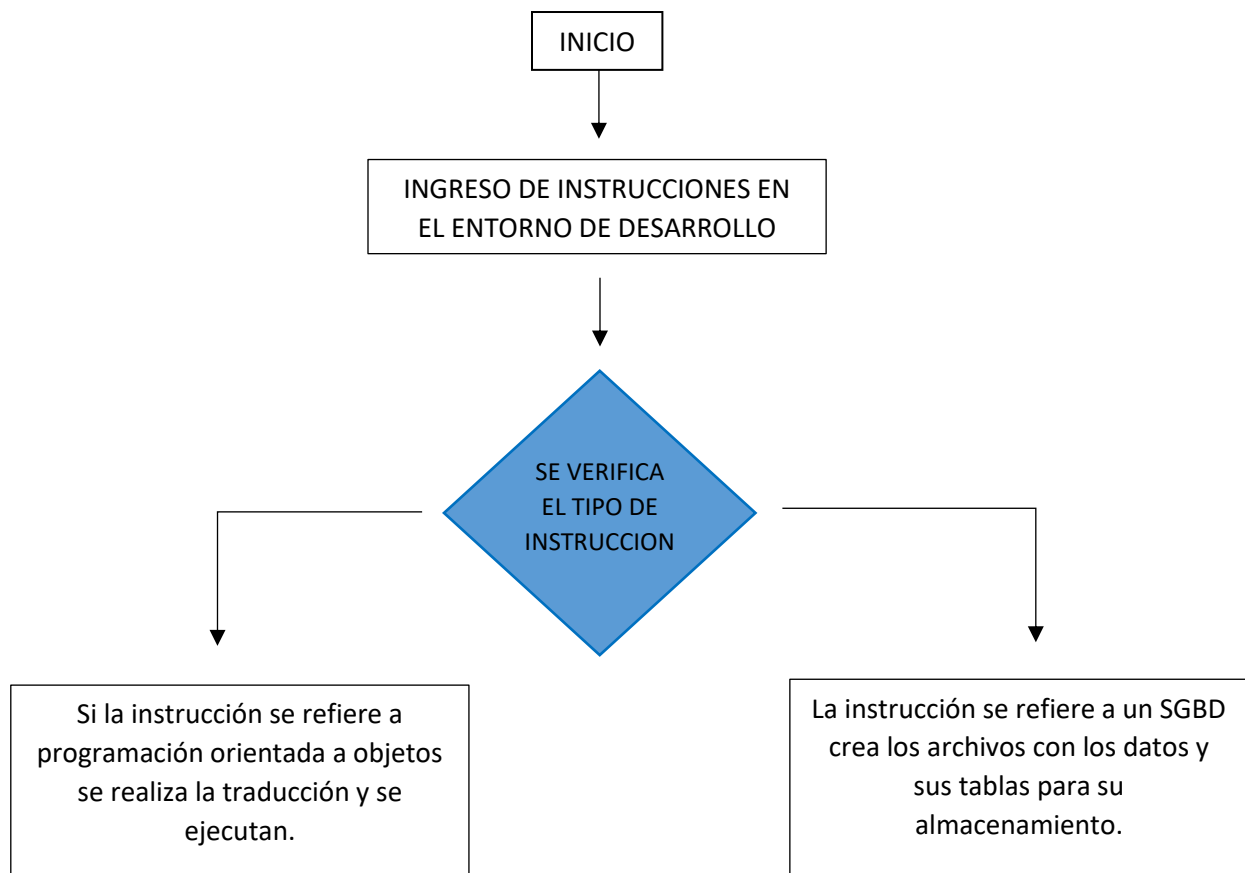
Justificación (quien lo usará): Esta pensado para todo tipo de desarrollador ya que utiliza el lenguaje de programación orientada a objetos y los modelos de base de datos.

Objetivo: El objetivo en general es lograr una fusión entre el programa funcional y la gestión de los datos. Logrando un manejo de datos mas rápido aun que puede que menos estructurado.

Objetivos Específicos:

- 1.Incorporar dos áreas de la programación.
- 2.Estructurar datos más rápido
- 3.Poder hacer datos de tipo objeto.
- 4.Lograr un programa más rápido y poder empezar con pruebas.

Diagrama General



Comentarios Generales: Este lenguaje en lo general va a ayudar para optimizar la gestión de los datos en BD sencillas, si necesitamos probar un programa que estamos desarrollando y necesitamos hacer uso de una BD podemos diseñarla dentro del mismo programa y empezar con las pruebas.