**Universidad de Granada**

*DEPARTAMENTO DE LENGUAJES Y SISTEMAS INFORMÁTICOS*

Práctica 1 – Procesadores de Lenguajes

**Diseño del Lenguaje**

**Autores**: Alexander Moreno Borrego

Carlos Jesus Fernandez Basso

Francisco Santolalla Quiñonero

**Correos:** [alexmobo@correo.ugr.es](mailto:alexmobo@correo.ugr.es)

[mkarloos@correo.ugr.es](mailto:mkarloos@correo.ugr.es)

**DNI:** 39906263-K

**Profesor**: Salvador Villena Morales

Contenido

[Especificación 3](#_Toc351230196)

[Descripción de los algoritmos 5](#_Toc351230197)

[Potenciación modular 5](#_Toc351230198)

[Logaritmo discreto 5](#_Toc351230199)

[Curvas elípticas 6](#_Toc351230200)

[Estudio de los tiempos 6](#_Toc351230201)

[Resutados potenciación modular 6](#_Toc351230202)

[Resultados logaritmo discreto 7](#_Toc351230203)

[Manual de uso de la aplicación 8](#_Toc351230204)

[SSOO Windows 8](#_Toc351230205)

[SSOO Linux o Mac 8](#_Toc351230206)

Especificación

Objetivos

Obtener la definición del lenguaje de programación para el cual se va a diseñar el traductor.

Características del lenguaje a diseñar

El lenguaje a implementar será asignado por el profesor de prácticas y tendrá las siguientes características mínimas:

* Ser un subconjunto de un lenguaje de programación estructurado.
* Los identificadores debe ser declarados antes de ser usados.
* Los tipos de datos mínimos son: entero, real, carácter y booleano. Se definirán las operaciones típicas para cada uno de ellos, según se puede ver en la siguiente tabla:

|  |  |
| --- | --- |
| Tipo de dato | Operaciones |
| entero, real | suma, resta, producto, división, operaciones de relación |
| booleano | and, or, not, xor |

* Poseerá la sentencia de asignación para todos los tipos de expresiones.
* Permitirá expresiones aritméticas lógicas.
* Tendrá una sentencia de entrada y otra de salida (se utilizará como dispositivo de entrada el teclado y de salida la pantalla). Además, la sentencia de entrada deberá permitir leer sobre una lista de identificadores y la sentencia de salida deberá permitir escribir una lista de expresiones y/o constantes de tipo cadena. A diferencia de los lenguajes conocidos y usados como referencia, estas sentencias no representan llamada a subprograma.
* Dispone de las estructuras de control siguientes:
  1. IF-THEN-ELSE
  2. WHILE
* Con independencia del tipo de lenguaje asignado:
  1. La estructura sintáctica del programa es:

<Programa> ::= <Cabecera\_programa> <bloque>

* 1. En cualquier parte se podrán definir bloques como en C, es decir, tendremos una estructura sintáctica como la que se muestra a continuación:

<bloque> ::= <Inicio\_de\_bloque>

<Declar\_de\_variables\_locales>

<Declar\_de\_subprogs>

<Sentencias>

<Fin\_de\_bloque>

* 1. Una sentencia puede ser, un bloque, por lo que se permite el anidamiento de bloques y subprogramas.
  2. La comprobación de tipos será como la del Pascal, es decir, fuertemente tipado.
  3. Para los argumentos de un subprograma, el mecanismo de paso de parámetros es por valor.
  4. No se permiten declaraciones fuera de los bloques. Las declaraciones deben ir entre una marca de inicio y otra de final de las declaraciones1.
  5. La estructura sintáctica de un subprograma será el siguiente:

<Declar\_subprog> ::= <Cabecera\_subprograma> <bloque>

* 1. El lenguaje debe admitir tanto las letras mayúsculas como las minúsculas, exceptuando aquellos que tengan lenguaje C que ofrece sensibilidad en este sentido, mientras que para el caso de Pascal no sucede.
* El lenguaje debe incluir **cinco elementos nuevos**, además de los enumerados anteriormente:
  1. Sintaxis inspirada en un lenguaje de programación.
     + **Pascal**
  2. Palabras reservadas.
     + **Inglés**
  3. Estructura de datos considerada como tipo elemental.
     + **Conjuntos** con las operaciones para manejo de conjuntos. Debe definirse la constante de tipo conjunto y un término para indicar el conjunto vacío.
  4. Subprogramas.
     + **Funciones**
  5. Estructura de control adicional.
     + **FOR**

Introducción

El lenguaje que se nos ha asignado para tener como referencia a la hora de diseñar el nuestro es **Pascal**. Pascal fue diseñado y publicado para que los programadores pudieran aprenderlo fácilmente utilizando programación estructurada y estructuras de datos.

Se caracteriza por ser un lenguaje de programación **estructurado fuertemente tipado**. Lo que implica dos aspectos:

* El código está dividido en porciones fácilmente legibles (funciones o procedimientos).
* El tipo de dato de todas las variables debe ser declarado previamente para que su uso quede habilitado.