



NOMBRE DEL ALUMNO: Santos Méndez Ulises Jesús	INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL	ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO
PERIODO PARCIAL:2	TITULO DE LA TAREA: Conceptos	FECHA DE ENTREGA: 25/04/2022
GRUPO: 3CM12	ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS	PERIODO ESCOLAR 2022-2

Conceptos

- a) **Programa.-** Son el conjunto de operaciones que debe realizar el hardware de forma específica determinada por una lista de instrucciones llamadas programas o software. Un programa de software es un conjunto de sentencias o instrucciones a la computadora.
- b) **Lenguaje.-** Un lenguaje es un conjunto de cadenas, donde los símbolos se han seleccionado de un determinado alfabeto. Un lenguaje de programación se define como el conjunto de reglas, símbolos y palabras especiales establecidas para la construcción de programas.
- c) **Lenguaje de alto nivel.-** Es el lenguaje diseñado para que las personas escriban y entiendan los programas de un modo mucho más fácil que los lenguajes máquinas y ensambladores. Son portables y transportables y es independiente del hardware donde lo estás empleando.
- d) **Código fuente.-** El código fuente es un archivo o conjunto de archivos, que contienen instrucciones concretas, escritas en un lenguaje de programación, que posteriormente compilan uno o varios programas.
- e) **Lenguaje ensamblador.-** Lenguaje de bajo nivel por excelencia que tiene instrucciones conocidas como nemotécnicos para referirse a las distintas operaciones donde cada instrucción equivale a una instrucción en código máquina
- f) **Código ensamblador.-** Un programa escrito en lenguaje ensamblador no puede ser ejecutado directamente por la computadora sino que requiere una traducción al lenguaje máquina, el programa escrito en lenguaje ensamblador se denomina programa fuente.
- g) **Lenguaje máquina.-** Es el lenguaje nativo de la computadora encargado de traducir directamente el código máquina para que sea comprensible para las computadoras, las instrucciones en lenguaje máquina dependían de cada computadora.
- h) **Código máquina.-** Es el resultado de la traducción del código fuente con ayuda del lenguaje máquina, los programas que traducen el código fuente a código máquina se denominan traductores, el código máquina es el código binario y éste es comprensible para las computadoras, al resultado de la traducción se le denomina programa objeto (Véase figura 1).

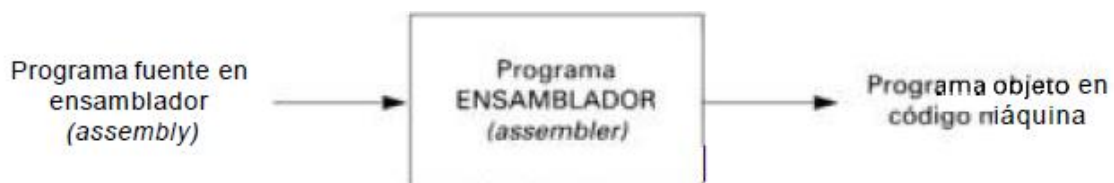


Figura 1. Programa ensamblador

Referencias en formato APA

- Joyanes Aguilar, L. (2008). *Fundamentos de programación (Algoritmos estructuras de datos y objetos)* (4a ed.). McGraw-Hill.
- Joyanes Aguilar, L. (2000). *Programación en C (Metodología, algoritmos y estructuras de datos)* (2a ed.). McGraw-Hill.
- Clavero Criado, A. (2012). *Programación en Lenguajes estructurados*. Alfaomega.
- Hopcroft, J. (2007). *Introducción a la teoría de autómatas, lenguajes y computación*. (3ª edición). PEARSON.