

Compilación y Ejecución en Rust

La ejecución de código en Rust puede realizarse mediante dos vías fundamentales:

- Compilador directo, `rustc`, para tareas sencillas.
- Cargo la herramienta estándar de gestión de proyectos, indispensable para el desarrollo moderno.

Usando `rustc`

`rustc` es el compilador oficial de Rust. Es el programa que transforma tu código fuente (archivos `.rs`) en ejecutables que tu computadora puede ejecutar.

Entender **rustc** te ayuda a comprender mejor lo que sucede “bajo el capó”.

Imagina que escribes una receta en español, pero tu horno solo entiende instrucciones en lenguaje de máquina. El compilador **rustc** es el traductor que convierte tu receta **código Rust** en instrucciones que el horno **CPU** puede ejecutar.

Proceso de Compilación

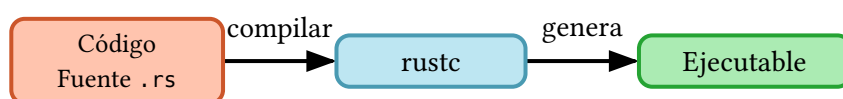


Diagrama 1: Flujo de compilación en Rust: desde el código fuente hasta el ejecutable

Como vemos en el Diagrama 1, el compilador `rustc` es el encargado de transformar nuestro código.

Fases del Proceso

1. Paso 1: Creación del Módulo Fuente

Todo comienza con el código fuente, que tradicionalmente lleva la extensión `.rs`.

```
fn A main B () {  
    println!("Compilador directo rustc."); //Archivo: main.rs  
}
```

 Rust

- A:

Define la función principal y obligatoria de un programa ejecutable en Rust.


- B:

Es un nombre reservado y especial que el compilador de Rust y el sistema operativo buscan para saber dónde empezar a ejecutar el código.

2. Paso 2: Compilación

Desde la terminal, se invoca a `rustc`, apuntando al archivo de entrada. El compilador lee el código y genera un archivo binario ejecutable en el mismo directorio.

```
rustc main.rs
```

 Terminal

En este proceso, `rustc` maneja internamente la verificación de tipos, el borrow checker y la generación del código máquina optimizado, utilizando LLVM.

3. Ejecución

Esto genera un ejecutable.

- Windows:

```
.\main.exe
```

Terminal

- Linux/macOS:

```
./main
```

Terminal

Resultado:

```
Compilador directo rustc.
```

Output

Tu Primer Proyecto con Cargo

Crear un nuevo proyecto

```
# Crear un proyecto binario (aplicación)
```

Terminal

```
cargo new a hola_mundo b
```

- a: Crear un nuevo proyecto Rust
- b: Nombre del proyecto

```
# Entrar al directorio
```

Terminal

```
cd hola_mundo
```

Estructura creada:

```
hello_world/ Raíz del proyecto
```

Output

```
├─ Cargo.lock Registra las versiones específicas
├─ Cargo.toml Define las dependencias
├─ src/
│   └─ main.rs Código fuente principal
└─ target/ Destino de la Compilación
    └─ debug/
        ├── build/
        └─ deps/
            └─ hello_world El ejecutable de tu aplicación
```

Anatomía del Proyecto: Cargo.toml

Contenido inicial de Cargo.toml

```
[package]
```

toml

```
name = "hola_mundo" Nombre del proyecto
```

```
version = "0.1.0" Versión siguiendo
```

```
edition = "2021" Edición estable de Rust 2021
```

} (1)
Metadatos

```
[dependencies] crates
```

```
# Ejmplos
```

```
# rand = "0.8.5" Permite generar números aleatorios

# serde = "1.0.130" Permite serializar y deserializar datos
```

} (2)
Librerías

Punto de entrada: main.rs

```
fn main() A { C

    println! B ("Hola, Rust!");


} C
```

 Rust

1. A: Define la función principal del programa
2. B: Es una macro que imprime texto en la consola
3. C: Delimitan el bloque de código de la función

Compilar y Ejecutar

```
cargo run
```


 Terminal

```
Compiling hola_mundo v0.1.0 (/ruta/hola_mundo) A

Finished `dev` profile [unoptimized + debuginfo] target(s) in 3.42s B

Running `target/debug/hola_mundo` C


Hola, Rust! D
```

 Terminal

1. A: Cargo compila el proyecto (solo la primera vez o si hay cambios)
2. B: Perfil de compilación: dev (desarrollo, sin optimizaciones)
3. C: Ruta del ejecutable que se está ejecutando
4. D: Output de tu programa

Si no modificaste el código, la segunda ejecución será instantánea:

```
Finished `dev` profile [unoptimized + debuginfo] target(s) in 0.01s
Running `target/debug/hola_mundo`
Hola, Rust!
```

 Terminal

Variables con Rust

Let

```
fn main() {

    let A edad B = 25 C;

    println!("Mi edad es {}", edad);

}
```

 Rust

1. A: La palabra reservada **let** se usa para declarar variables inmutables por defecto
2. B: Nombre de la variable **edad**
3. C: Asignación de tipo de valor entero **25**

Mi edad es 25

Output

Que pasa si queremos modificar el valor de una variable immutable?

```
fn main() {  
    let edad = 25;  
    edad = 26; ERROR!!  
    println!("Mi edad es {}", edad);  
}
```

Rust

Gracias a herramientas inteligentes como rust-analyzer y rustc, nuestros editores de código pueden analizar información avanzada e interactiva a través del Language Server Protocol (LSP). De esta manera, es posible visualizar errores, comprender por qué el código es incorrecto e incluso recibir sugerencias automáticas para corregirlo.

```
error[E0384]: No se puede asignar dos veces a la variable immutable  
`edad`  
--> src/main.rs:3:3  
3 |     edad = 26;  
  |  
help: consider making this binding mutable  
2 |     let mut edad = 25;  
  |         +++  
For more information about this error, try `rustc --explain E0384`.
```

Terminal

1. El Código de Error: [E0384]

Este es el identificador único y universal del problema.

Con documentacion https://doc.rust-lang.org/error_codes/error-index.html exacta para el tipo de error y explicacion detallada de ese problema.

variables mutables

Si necesitas cambiar el valor de una variable, debes declararla explícitamente como mutable usando **let mut**.

```
fn main() {  
    let mut A carro = "Toyota";  
    println!("Mi carro es {}", carro);  
    carro = "Honda";  
    println!("Mi nuevo carro es {}", carro);  
}
```

Rust

1. A: La palabra reservada **let mut** se usa para declarar variables mutables que cambian su valor a lo largo del programa.

Shadowing

El shadowing permite declarar una nueva variable con el mismo nombre que una anterior.


La nueva variable “sombrea” a la anterior.

```
fn main() {
    let mut edad = 25;
    println!("Mi edad es {}", edad);
    let edad = "Mi edad es 35"; A
    println!("{}", edad);
}
```

 Rust

- A:
 - Rust permite declarar una nueva variable con el mismo nombre que una anterior.
 - La nueva variable “sombra” a la anterior.
 - Shadowing permite cambiar el tipo de una variable.

```
Mi edad es 25
Mi edad es 35
```

 Output

Lo que no se puede hacer es cambiar el tipo de una variable sin “sombrear”.

```
let mut texto = "Hola";
texto = 5; ERROR!
```

 Rust

Scopes

El scope determina dónde una variable es válida en tu código. En Rust, el scope está definido por llaves {}.


```
fn main() {
    let x = 5;
    println!("Valor de x: {x}");
    {
        let x = x * 2;
        let y = x;
        println!("Dentro del scope x: {x}");
        println!("Dentro del scope y: {y}");
    } A
    //println!("Valor de y: {y}"); ERROR!
    println!("Valor de x: {x}");
}
```

 Rust

- A:
 - La variable **x** y **y** son válidas dentro del scope en el que fueron declaradas.
 - Terminado el scope, las variables **x** y **y** son liberadas.
 - Ya no se pueden usar fuera del scope en el que fueron declaradas.

Nota: Puedes crear scopes anidados.

```
Valor de x: 5
Dentro del scope x: 10
```

 Output

```
Dentro del scope y: 10
Valor de x: 5
```

Constantes

Las constantes son valores globales que nunca cambian y deben tener un tipo explícito. No tienen una dirección de memoria fija. Se utiliza para valores que son absolutamente fijos y conocidos de antemano, como constantes matemáticas, límites, o configuraciones fijas.

```
const PI : f64 = 3.14159265359;

fn main() {
    const PI: f64 = 5.14; C
    println!("Valor de PI: {}", PI);
    //PI = 3.12; D
}
```

1. A:

Las constantes siempre usan **SCREAMING_SNAKE_CASE**.

2. B:

El tipo debe ser explícito **f64** en este caso flotante.

3. C:

Rust permiten sombrear constantes con el mismo nombre.

4. D:

Rust no permite mutar constantes.

```
Valor de PI: 5.14
```

Valores estaticos

Las variables estáticas tienen una ubicación fija en memoria y viven durante toda la ejecución del programa. Se inicializan al inicio de la ejecución del programa (cuando el programa se carga, antes de que se ejecute la función main).

```
static PROTOCOLO_VERSION A : u8 = 2;

fn main() {
    // let PROTOCOLO_VERSION:u8 = 3; B
    // PROTOCOLO_VERSION: u8 = 8; C
    println!("Protocolo v{}", PROTOCOLO_VERSION);
}
```

1. A:

Declaramos un valor estatico con **static**

2. B

No podemos sombrear un valor estatico con el mismo nombre.

3. C

No podemos mutar un valor estatico.

Protocolo v2

Output

Statements & Expressions

Una sentencia es una instrucción que realiza una acción y no devuelve un valor. En Rust, la mayoría de las sentencias terminan con un punto y coma `;`.

Una expresión es cualquier pieza de código que se evalúa y devuelve un valor.

```
fn main() {  
    let y = { A  
        let z = 3; B  
        z + 1 D  
    }; A  
  
    println!("y = {}", y); A  
}
```

Rust

1. A:

- Tenemos la primera Sentencia (statement) `let y = { ... };`, una unidad de ejecución que no produce un valor que pueda ser utilizado por otra parte del código.
- Expresión Asignada: `{ ... }` La expresión de bloque se evalúa y devuelve un valor

2. B:

- Tenemos la segunda Sentencia (statement) La sentencia `let` realiza la acción de vincular un valor a un nombre y nunca devuelve un valor, Rust evita side-effect oculto.

```
let y = (let x = 5); ERROR!!!!
```

Ejemplos:

Javascript

```
let x = 1;  
let y = (x = 2, x++); // y = 2; x = 3  
console.log(y, x);    // 2 3 = side-effect dentro de la expresión  
  
if (count = 0) { }    // 0 es falsy = nunca entra, pero *asigna*
```

JavaScript

Python

```
b = 5  
a = (b := 1) + (b := 2) # a = 2  
print("Valor de a es: ",a) #Valor de a es: 3  
print("Valor de b es: ",b) #Valor de b es: 2
```

Python

- Rust prohíbe que **let** devuelva valor y así evita bugs clásicos como **if** (**x = 5**).
- **println!** devuelve **unit type ()**, y la llamada como declaración.
- Rust prohíbe que **let** sea una expresión para eliminar una clase entera de errores que sí existen en lenguajes donde la asignación devuelve valor.
- La regla de oro en Rust es que la mayoría de las sentencias terminan con un **;**.

3. C:

- Tenemos la primera Expresión (Expression) Cuando omites el punto y coma en la última línea de un bloque, le estás diciendo al compilador:


“Quiero que el valor resultante de esta operación sea el valor de retorno de todo el bloque.”

4. D:

Por ultimo, tenemos un Statement

Aunque la llamada a la macro **println!** es técnicamente una expresión (ya que se evalúa), su valor de retorno es el tipo unitario **()** (pronunciado “unit”).

```
y = 4
```

 Output

En caso de poner **;** al final se convierte en una sentencia (statement) y devuelve un unit type **()**.


```
fn main() {
    let y = {
        let z = 3;
        z + 1; A
    };
    println!("y = {:?}", y);
}
```

 Rust

1. A:

Devuelve unit type **()**

```
y = ()
```

 Output

Anotaciones de Tipo

Rust infiere tipos automáticamente, pero puedes y a veces debes anotarlos explícitamente.