

## 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

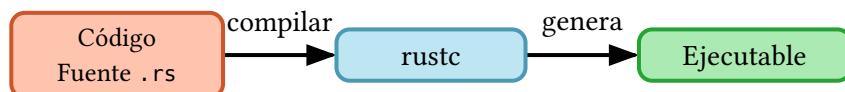


Diagrama 1: Flujo de compilación en Rust: desde el código fuente hasta el ejecutable

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  
}
```



- A:

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

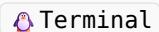
- B:

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
```



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)
cargo new a hola_mundo b
```

Terminal

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

```
# Entrar al directorio
cd hola_mundo
```

Terminal

Estructura creada:

```
hello_world/ Raíz del proyecto
├── 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
```

Output

Anatomía del Proyecto: Cargo.toml

Contenido inicial de Cargo.toml

```
[package]
name = "hola_mundo" Nombre del proyecto
version = "0.1.0" Versión siguiendo
edition = "2021" Edición estable de Rust 2021
```

toml

```
[dependencies] crates
```

```
# Ejemplos
```

} (1) Metadatos

```
# 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 inmutable?

```
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 inmutable  
`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](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 “sombrea” 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 A : f64 B = 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.

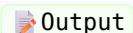
3. C:

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

```
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

### 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 devuleve un `unit type ()`.

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

 Rust

1. A:

Devuelve `unit type ()`

`y = ()`

 Output

## Sistema de Memoria

La seguridad de memoria de Rust garantiza que un programa nunca acceda a memoria inválida ni cometa errores peligrosos al manejar recursos. En lenguajes como C y C++, esta responsabilidad recae por completo en el programador, lo que abre la puerta a introducir accidentalmente vulnerabilidades como desbordamientos de búfer, use-after-free, double free o data races.

Rust elimina estos problemas desde su diseño.

Todo esto sin la necesidad de un garbage collector y sin costo adicional en tiempo de ejecución. Este enfoque permite escribir software seguro y eficiente.

Los primeros conceptos pilares es comprender como se administra la memoria. Rust divide la memoria en dos grandes regiones Stack y Heap, su diferencia es esencial para evitar errores como:

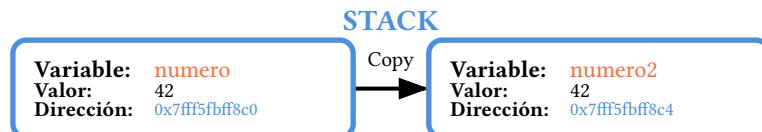
- use-after-free
- double free
- dangling pointers

- data races

## Stack

El Stack es una región de la memoria RAM para almacenar datos cuya vida útil y tamaño son conocidos en tiempo de compilación.

```
fn main() {
    let numero: u8 = 5;
    let numero2 = numero;
}
```



*Los valores se copian porque i32 implementa Copy*

Diagrama 2: Representación del stack de memoria en Rust

## Heap

El Heap es una región de la memoria RAM para almacenar datos cuya vida útil y tamaño son conocidos en tiempo de ejecución.

```
fn main() {
    let texto : String A = String::from("Rust"); B
    let texto2: String = texto; C

    println!("{}"); D
    //println!("{}"); D
}
```



1. A:

- String es un tipo de dato que se almacena en el Heap y su tamaño es desconocido en tiempo de compilación.
- Se usa para representar texto dinámico, cuya longitud o contenido puede cambiar en tiempo de ejecución.

2. B:

- Sirve para construir una String a partir de un &str por ejemplo un “Hola” u otros tipos convertibles, como otro mismo String.
- Es equivalente a .to\_string() en muchos casos, pero se prefiere String::from() por ser más explícito y genérico.

3. C:

- texto tiene un comportamiento llamado Move cuando texto2 la consume.

- Después de la asignación, texto ya no es válido, puesto que el compilador no te dejará usarlo, move semantics.
- Primera regla de Ownership solo puede haber un único propietario y es por esta razon que Rust no permite que dos variables apunten al mismo dato en el Heap.
- texto2 es ahora el propietario del String “Rûst”
- `println!("{}");`

4. D:

- El uso de la variable texto es invalido, ya que fue movida a texto2.

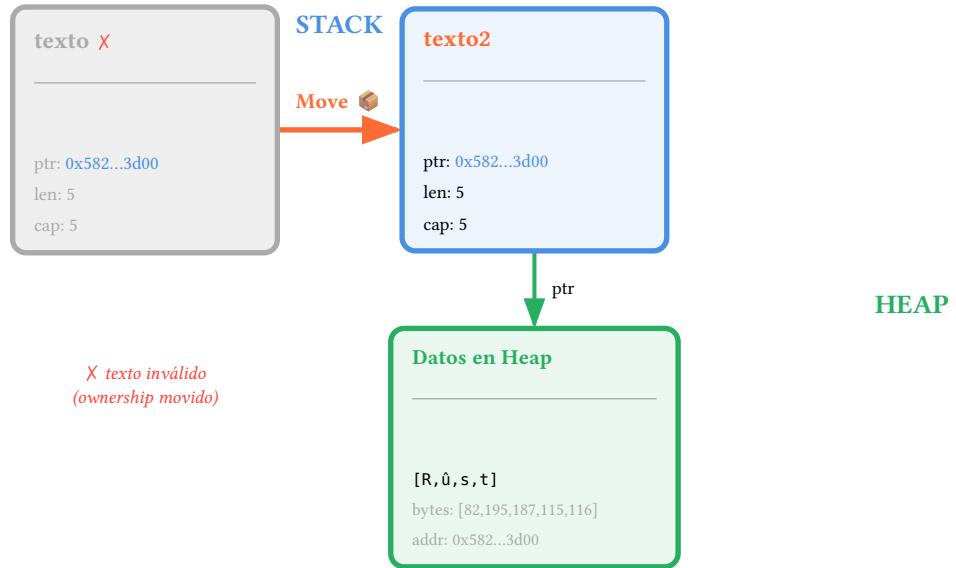


Diagrama 3: Move semántico: el ownership se transfiere de `texto` a `texto2`