|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fundamentos de tu lenguaje de programación** | | |
| **Clase** | **Retos** | **Solución** |
| **Introducción** | 1. **¿Cuáles son tus lenguajes de programación favoritos?** 2. **¿Cuáles son tus expectativas de crear un lenguaje de programación?** | *Escribe aquí tus respuestas.* |
| **Historia de los intérpretes y compiladores** | 1. **Durante la clase buscaste fotos e imágenes de los conceptos, personajes e historia vistos. Comparte en la casilla la que más te haya inspirado o gustado.** |  |
| **Los lenguajes de programación más influyentes** | 1. **¿Cuál es tu lenguaje de programación favorito? ¿Por qué lo utilizas? ¿Qué problema resuelve?** |  |
| **¿Cuándo se necesita un lenguaje de programación?** | 1. **Describe cómo crearías la estructura de LEGO con el mayor detalle posible.** 2. **Reflexiona en qué área podrías crear un lenguaje de programación que haga una diferencia siendo preciso y exacto.** |  |
| **Tipos de lenguajes de programación** | 1. **¿Dónde podrías utilizar los diferentes tipos y paradigmas de lenguajes de programación? ¿En qué problemas podrías aplicarlos para resolverlos de forma sencilla?** |  |
| **¿Qué es un intérprete?** | 1. **¿Cuáles son tus lenguajes interpretados favoritos? ¿Conoces algún lenguaje que caiga dentro de ser interpretado o compilado?** 2. **¿Qué otros lenguajes utilizan *bytecode*? ¿Cómo se generan *ast* en otros lenguajes? Investiga esto si todavía no lo conoces.** | *8. JavaScript - Python - Java - C# - Ruby - Go - PHP – TypeScript.*  *9. Con herramientas especificas los del punto 8 pueden usar bytecode.*  *\** *Análisis Léxico (Tokenización): El código fuente se descompone en tokens, que son unidades significativas (palabras clave, identificadores, operadores, etc.).*  *Análisis Sintáctico (Parsing): Los tokens se procesan y se construye una estructura de árbol según las reglas gramaticales del lenguaje.*  *Generación del AST: El árbol de sintaxis abstracta es generado a partir de la representación sintáctica del código, donde cada nodo del árbol representa un constructo del lenguaje (expresión, declaración, operador, etc.).* |
| **Diseño de lenguajes de programación: principios** | 1. **¿A qué dominio se va a aplicar tu lenguaje de programación?** 2. **¿Cómo se vería tu lenguaje de programación? Piensa en todos los elementos de un lenguaje.** | *Para esta solución puedes escribir tu respuesta completa en un archivo desde tu editor de texto favorito.* |
| **Diseño de lenguajes de programación: recomendaciones** | 1. **¿Qué otras recomendaciones tienes para diseñar lenguajes de programación y otros sistemas de software? Investiga otras si todavía no conoces más.** |  |

**¡Felicidades!** **Has completado el Curso de Introducción al Desarrollo de Lenguajes de Programación.** Me alegra mucho saber que vas por un excelente camino. Recuerda compartir tus resultados con toda la comunidad en los comentarios de la [última clase](https://platzi.com/clases/2188-desarrollo-lenguajes-programacion/34951-siguientes-pasos-para-disenar-lenguajes-de-program/) y así crezcamos en conjunto la creación de lenguajes de programación en Latinoamérica y países de habla hispana.