Compiladores e Interpretadores

Antonio Cota Rodríguez

1 Compiladores

Un compilador traduce completamente un programa fuente escrito en un lenguaje de alto nivel a un lenguaje ensamblador o máquina. Usualmente el segundo lenguaje es lenguaje de máquina, pero también puede ser un código intermedio, o simplemente texto. Este proceso de traducción se conoce como compilación.

2 Intérpretes

En ciencias de la computación, intérprete o interpretador es un programa informático capaz de analizar y ejecutar otros programas. Los intérpretes se diferencian de los compiladores o de los ensambladores en que mientras estos traducen un programa desde su descripción en un lenguaje de programación al código de máquina del sistema, los intérpretes slo realizan la traducción a medida que sea necesaria, típicamente, instrucción por instrucción, y normalmente no guardan el resultado de dicha traducción.

3 Tabla comparativa

| Nombre | Paradigma | Creadores | Año | Extensiones |
|---------|--------------------------------|--------------------|------|-------------|
| С | Imperativo | Bell Labs | 1972 | .h .c |
| C++ | Imperativo | Bjarne Stroustrup | 1983 | .cpp |
| Fortran | Imperativo | IBM | 1957 | .f90 |
| Java | Orientado a objetos | Sun Microsystems | 1995 | .java |
| Python | Funcional | Guido van Rossum | 1991 | .py |
| Ruby | Orientado a objetos, reflexivo | Yukihiro Matsumoto | 1995 | .rb |

4 Ejemplos

• Fortran

program juego

```
write(*,*) 'Hola! Tratar de adivinar un nmero'
write(*,*) 'Piensa un nmero entre 1 y 10.'
```

```
call sleep(5)
    write(*,*) 'Ahora multiplcalo por 9.'
    call sleep(5)
    write(*,*) 'Si el nmero tiene 2 digtos, smalos entre si; Si tu nmero tiene unn solo dgi
    call sleep(5)
    write(*,*) 'Al nmero resultante smale 4'
    call sleep(10)
    write(*,*) 'Muy bien. El resultado es 13.'
end program juego
   • C++
#include <iostream>
#include <Windows.h>
using namespace std;
int main()
{
cout << "Hola! Tratar de adivinar un nmero.";</pre>
cout <<
"Piensa un numero entre 1 y 10.";
Sleep(5000);
cout << "Ahora multiplcalo por 9.";</pre>
Sleep(5000);
cout << "Si el nmero tiene 2 dgitos, smalos entre si: Ej. 36 -> 3+6=9. Si tu nmero tiene un
Sleep(5000);
cout << "Al nmero resultante smale 4.";</pre>
Sleep(10000);
cout << "Muy bien. El resultado es 13 :)";</pre>
return 0;
}
   • Ruby
# -*- coding: utf-8 -*-
```

```
puts "Hola! Tratar de adivinar un nmero."
puts "Piensa un nmero entre 1 y 10."
sleep(5)
puts "Ahora multiplcalo por 9."
sleep(5)
puts "Si el nmero tiene 2 dgitos, smalos entre si: Ej. 36 -> 3+6=9. Si tu nmero tiene un so:
sleep(5)
puts "Al nmero resultante smale 4."
sleep(10)
puts "Muy bien. El resultado es 13 :) "
   • Python
import time
print "Hola! Tratare de adivinar un numero."
import time
time.sleep(5)
print "Piensa un numero entre 1 y 10."
import time
time.sleep(5)
print "Multiplicalo por 9"
import time
time.sleep(5)
print "Si el numero es de dos digitos, sumalos entre si: Ej. 36 -> 3+6=9. Si tu numero tien
import time
time.sleep(5)
print "Al numero resultante sumale 4"
import time
time.sleep(10)
print "Muy bien. El resultado es 13 :)"
```

```
print ""
import time
time.sleep(5)
import time
time.sleep(5)
   • Java
public class juego{
    public static void main(String[]args){
System.out.println("Hola!, Tratare de adivinar un numero");
try{
    Thread.sleep(5000);
}
catch(InterruptedException ex){
    Thread.currentThread().interrupt();
}
System.out.println("Multiplicalo por 9");
try{
    Thread.sleep(5000);
}
catch(InterruptedException ex){
    Thread.currentThread().interrupt();
}
System.out.println("Si el numero es de dos digitos, sumalos entre si.");
try{
    Thread.sleep(5000);
catch(InterruptedException ex){
    Thread.currentThread().interrupt();
}
System.out.println("Al numero resultante sumale 4 ");
try{
    Thread.sleep(10000);
```

```
}
catch(InterruptedException ex){
    Thread.currentThread().interrupt();
}

System.out.println("Muy bien. El resultado es 13 :)");
    }
}
```