



"1ª parte" → código fuente

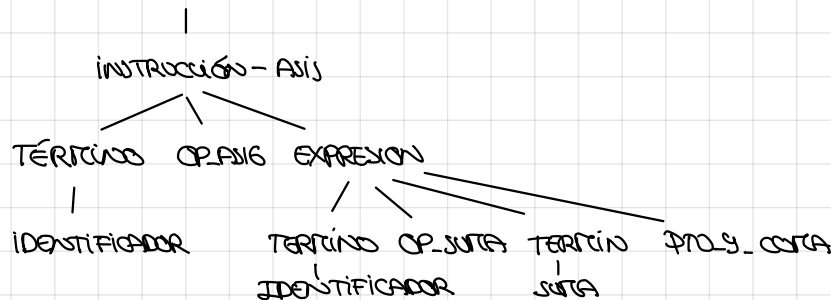
Programas que traducen código de lenguaje de alto nivel en lo que se puede ejecutar en computadores.

1ª etapa → análisis léxico (encuentra cuáles son los caracteres).

$a = a + 1;$ { IDENTIFICADOR (A)
OP. ASIGNACIÓN (=)
IDENTIFICADOR (A) ⇒ **TOKENS O CATEGORÍAS LÉXICAS.**
OP. SUMA (+)
ENTERO (1)
PTO. Y - CORCHA (;)

2ª etapa → análisis sintáctico (usa lenguajes independientes del contexto → AUTÓMATAS CON PUS).

Posible representación → INSTRUCCIÓN



3ª etapa → análisis semántico (coger el árbol y generar estructura análoga, especificando lo que quiere hacer ese código).

CHEQUEO DE TIPOS

- los valores que se asignan son de tipos correctos
- sobrecarga de operadores, el compilador tiene que determinar qué función tiene que hacer el operador.
- asignación automática de tipos.

→ **CORROBORACIÓN ÁRBITRO (TABLA SÍMBOLOS).**

4ª etapa → generación de código intermedio (lenguaje a mitad de camino entre código fuente y código máquina).

CÓDIGO FUENTE

CÓDIGO INTERMEDIO

CÓDIGO MÁQUINA

+ complejidad
+ capacidad expresiva

- complejidad
- capacidad expresiva

MULTICOMPILADORES \Rightarrow

- windows para C
- pascal para linux
- fortran para los.

5ª etapa \rightarrow optimización de código (sustitución de operadores complejos por más básicos).
 \hookrightarrow se realiza sobre código intermedio, con menor consumo de recursos.
 $a = a * 2 \Rightarrow a = a + a$

6ª etapa \rightarrow generación (+ optimización) de código máquina \rightarrow pasamos las instrucciones de código intermedio o código máquina.

- al generar el código, tenemos que tener en cuenta las características
- dependen de la arquitectura de la máquina.

Para reconocer los tokens del análisis léxico se usan lenguajes reguladores (AUTÓMATAS FINITOS)

GENERADORES DE ANALIZADORES

[

\hookrightarrow LEX (LÉXICO) \rightsquigarrow FLEX

\hookrightarrow YAC (SINTÁCTICO) \rightsquigarrow BISON

}

\nearrow lenguaje regular

\nwarrow independiente del contexto

herramientas que vamos a usar.

En nuestro caso nos vamos a fijar en las partes léxicas y sintácticas \Rightarrow utilizando algoritmos para poder hacerlo.

PRÁCTICA 2 \Rightarrow FLEX. \rightarrow dado un fichero de texto, da un archivo ejecutable.