

Instrucciones para la realización y entrega de la 1ª práctica.

1. La fecha límite para esta 1ª entrega será el 29 de enero (inclusive).
2. En esta primera entrega se debe definir, siguiendo el modelo del índice de la práctica, un lenguaje de programación mínimo y su procesador. Incluyendo la máquina virtual que ejecute el código objeto producido por el procesador.
3. Se entiende por un lenguaje de programación mínimo, un lenguaje cuyos programas o frases, deben declarar las variables utilizadas y que éstas puedan ser de al menos 2 tipos básicos (enteros, booleanos, reales o carácter). El programa en sí es una secuencia de instrucciones de asignación de los valores de las expresiones a las variables. Se tiene libertad para definir las expresiones del lenguaje, palabras clave, operadores, etc.
4. Este primer lenguaje no debe incluir ni instrucciones de control, ni tipos contruidos, ni funciones o procedimientos. El esfuerzo debe hacerse en definir y discutir de la forma más completa posible el lenguaje y la especificación de su procesador.
5. Opcionalmente se pueden incluir definición de constantes, la instrucción compuesta, variables locales a la instrucción compuesta y subrutinas.
6. Los alumnos que se vayan a presentar a la convocatoria extraordinaria de febrero pueden entregar de forma personal un trabajo complementario que incluya alguno de los temas que se excluyen en el punto 4
7. Se recomienda y se valorará realizar la práctica de forma modular e incremental. Resolviendo en una primera etapa el procesador de un sub-lenguaje de expresiones sencillas. En una segunda etapa completar el lenguaje de la expresiones. En una tercera añadir un sub-lenguaje para declarar variables, etc.

Entrega

- Un resumen de la memoria de la práctica debe entregarse impreso en papel. Este resumen debe ser básicamente un índice de los objetos de aprendizaje que componen la práctica, de su contenido y de las relaciones entre ellos.
- En la portada deben figurar el grupo y los miembros del mismo que la firman.
- Además se debe crear una carpeta en el grupo de practicas llamada, Practica 1 (ó Practica 2), y se deben colocar en ella los siguientes elementos:
 - Versión digital completa de la memoria de la práctica organizada como objetos de aprendizaje y cuya estructura debe coincidir con la del índice entregado en formato impreso.
 - Fichero de texto donde se describa el entorno de programación y el compilador que se ha usado, así como toda aquella información que se considere de interés para poder ejecutar la práctica.
 - Fichero de proyecto del entorno de programación utilizado, todos los fuentes y recursos utilizados listos para recompilar la aplicación. Sólo se pueden utilizar librerías estándar.
 - Ficheros binarios de la aplicación ya compilados.
 - Varios ficheros de prueba de distinta complejidad que muestren toda la funcionalidad implementada en la práctica. Algunos de ellos deben contener errores de sintaxis, etc. para mostrar como se comporta el compilador desarrollado ante dichos errores.