

## **Instrucciones para la realización y entrega de la 2ª Práctica**

### **CONTENIDO DE LA 2ª práctica:**

La estructura del índice debe ser la misma que en la 1ª práctica.

Si la organización en OdAs de la 1ª práctica era correcta ésta no tiene que cambiar en la 2ª entrega, solo se añadirán nuevos recursos a los OdAs, que estarán claramente etiquetados como pertenecientes a la 2ª entrega de la práctica.

La 2ª práctica debe incluir las siguientes correcciones y ampliaciones del lenguaje:

- Corregir todos los defectos detectados en la 1ª entrega. Hay que corregir tanto los contenidos como la organización de los OdAs y ¡MUY IMPORTANTE! la navegación por los mismos
- Ampliar el lenguaje (y la máquina-p) con la instrucción IF y un bucle
- Ampliar el lenguaje (y la máquina-p) para incluir el tipo "puntero" y al menos el tipo "registro" o el tipo "array" (basta con uno de los dos)
- Ampliar el lenguaje (y la máquina-p) para incluir procedimientos o funciones (no es obligatorio, aunque es recomendable, incluir paso de parámetros por valor)
- Un anexo con ejemplos ejecutables documentados de DCGs y LEX-YACC

### **ENTREGA:**

La memoria de la práctica debe entregarse en formato digital como un conjunto de OdAs navegables desde un objeto de entrada en el campus virtual. Las rutas serán relativas y los nombres de los archivos no pueden contener caracteres especiales.

Además hay que entregar una introducción a la práctica en papel (unas pocas hojas) explicando como está organizada. En la portada de este documento deben figurar el grupo y los miembros del mismo que firman la práctica.

Para la entrega se debe crear una carpeta en el grupo de practicas llamada "Practica 2" y se deben colocar en ella los siguientes elementos:

- Carpeta con el conjunto de OdAs de la entrega 2 de la práctica
- 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.