



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA  
Escuela de Ingeniería Informática

PROCESADORES DE LENGUAJE:

## Nombre de nuestro lenguaje

Curso 2018 / 2019

---

Realizado por:  
Medina Medina, David Alberto  
Brito Ramos, Christian  
Hernández Delgado, Christopher  
López González, Néstor



## Contents

<b>1</b>	<b>Definición del lenguaje (Autor: Quien termine antes)</b>	<b>2</b>
1.1	Tipos de datos (David)	3
1.2	Palabras reservadas (Christian)	4
1.3	Comentarios (Christian)	5
1.4	Tipos de operadores	6
1.4.1	Operadores aritméticos (David)	6
1.4.2	Operadores lógicos (Néstor)	6
1.4.3	Operadores bit a bit (Christian)	6
1.4.4	Operadores de array (Christopher)	6
1.5	Estructuras de control	7
1.5.1	Sentencias <code>if-ifelse-else</code> (Néstor)	7
1.5.2	Bucle <code>for-forelse-else</code> (Christopher)	7
1.5.3	Bucle <code>while-whileelse-else</code> (Christian)	7
1.6	Funciones (David)	8
1.7	Funciones primitivas (Néstor)	9
1.8	Código ejemplo (Christopher)	10

## 1 Definición del lenguaje (Autor: Quien termine antes)

Introducir breve introducción del lenguaje que planteamos.

## **1.1 Tipos de datos (David)**

Aquí va el texto. Poner siempre un código de ejemplo.

## 1.2 Palabras reservadas (Christian)

Aquí va el texto. Poner siempre un código de ejemplo.

- **'continue'** . La sentencia de continue es de tipo de control de bucles. Dentro de la iteracion en un bucle, de cualquiera de los tipos (while, do-while, for), el uso de esta sentencia rompe la iteracion de dicho bucle. Provocando que se ejecute la siguiente iteracion de dicho bucle, ignorando las sentencias posteriores a "continue".
- **'break'** . Dentro de la iteracion en un bucle, de cualquiera de los tipos (while, do-while, for), el uso de esta sentencia rompe la iteracion de dicho bucle.
- **'return'** . Palabra empleada para retornar el resultado de un método o función, además de interrumpir la ejecución del mismo.
- **'null'** . La palabra reservada "null" indica que una variable que referencia a un objeto dentro de un array, se encuentra "sin objeto", es decir, la variable ha sido declarada pero no apunta a ningún objeto.
- **'fun'** . REDACTAR.

### 1.3 Comentarios (Christian)

Aquí va el texto. Poner siempre un código de ejemplo.

- **'Comentario de línea'** . Para indicar un comentario de línea, basta con comenzar con '..', siendo el resultado final '.. TEXTO'.

```
int a = 7
.. Variable que almacena una suma.
int suma = 0
suma = 30 + a
```

- **'Comentario de bloque'** . Los comentarios de varias líneas se establecen utilizando '.,' y '.,' quedando como resultado '.,. VARIAS LÍNEAS DE TEXTO .,'.

```
int a = 7
int suma = 0
suma = 30 + a
.,
En este punto, la variable suma toma el
valor de 37.
.,
```

## 1.4 Tipos de operadores

Aquí va el texto. Poner siempre un código de ejemplo.

### 1.4.1 Operadores aritméticos (David)

Aquí va el texto. Poner siempre un código de ejemplo.

### 1.4.2 Operadores lógicos (Néstor)

Aquí va el texto. Poner siempre un código de ejemplo.

### 1.4.3 Operadores bit a bit (Christian)

Aquí va el texto. Poner siempre un código de ejemplo. QUE TIPOS SE APLICAN ESTOS OPERADORES?  
NO ME DEJA PONER ASPERSAN  
LOS OPERADORES MENOR QUE Y MAYOR QUE NO SE VISUALIZAN CORRECTAMENTE

- 'AND' . `EXPR` aspersan `EXPR`.
- 'OR' . `EXPR` — `EXPR`
- 'XOR' . `EXPR` \* `EXPR`
- 'DESPLAZAMIENTO DERECHA' . `EXPR` `>>` `EXPR`
- 'DESPLAZAMIENTO IZQUIERDA' . `EXPR` `<<` `EXPR`

### 1.4.4 Operadores de array (Christopher)

Aquí va el texto. Poner siempre un código de ejemplo.

## **1.5 Estructuras de control**

Aquí va el texto. Poner siempre un código de ejemplo.

### **1.5.1 Sentencias if-otherwise-else (Néstor)**

Aquí va el texto. Poner siempre un código de ejemplo.

### **1.5.2 Bucle for-foreach-else (Christopher)**

Aquí va el texto. Poner siempre un código de ejemplo.

### **1.5.3 Bucle while-whileelse-else (Christian)**

Aquí va el texto. Poner siempre un código de ejemplo.



## **1.6 Funciones (David)**

Aquí va el texto. Poner siempre un código de ejemplo.

## **1.7 Funciones primitivas (Néstor)**

Aquí va el texto. Poner siempre un código de ejemplo.

## 1.8 Código ejemplo (Christopher)

Aquí va el código de ejemplo con el que probaremos nuestro compilador.