**Programación II – Apuntes Teórico**

Unidad 1

* Intérpretes: Se realiza línea por línea. La traducción y ejecución se realizan de forma simultánea. Ej de lenguajes interpretados: Ruby, Phyton, PHP, Perl.
* Compiladores: Se lee el código fuente y se traduce o convierte a otro lenguaje. Se muestran los errores existentes en el código fuente (durante la compilación). Ej: C, C++, Fortran. Fases:

1. Edición.
2. Compilación.
3. Linkeo (dinámico o estático).

* IDE: entorno de desarrollo integrado. Son genéricos (Puede desarrollarse cualquier lenguaje). Necesitan compiladores para cada lenguaje. Usan editores.

1. Editor: Autocompletado e identificador de palabras reservadas.
2. Compilación: detecta errores de sintaxis.
3. Ejecución.
4. Depuración: Captura errores de funcionamiento.

Unidad 2

* Algoritmos: es una serie de pasos finitos y ordenados para resolver un problema.
* Operadores: permiten relacionar operandos, para llegar a un resultado. Ej: suma, resta, igual, etc. Pueden ser unarios, binarios (relaciona 2 operandos) o ternarios. Se clasifican en:

1. Aritméticos.
2. Relacionales
3. De asignación.
4. Lógicos.
5. De dirección.
6. De manejo de bits.

Observación: signo = sirve para definir un valor. El signo == sirve para comparar valores.