

**Francisco Yanez**  
**Lenguajes de Programación**

**Ensayo corto: OOPSLA Conference: Growing a Language**  
**De: Guy Steele**

Como explicar al gran público fuera de los computólogos e informáticos lo que es un lenguaje de programación, ¿Suena a ser una tarea un tanto difícil, no? Pues no lo fue tanto para Guy Steele. Este personaje del mundo de la computación ha sido reconocido por sus grandes aportaciones a la comunidad hacker, entre ellas sus contribuciones al desarrollo una variante del lenguaje LISP, que era LISP\*, o de C que era C\*. Además, es conocido por ser uno de los padres de EMACS, uno de los editores de texto mas queridos por la comunidad hacker.

Guy nos explica de una manera muy sutil lo que es un lenguaje de programación y todo lo que este conlleva. Steele nos habla de las raíces mas puras de un lenguaje, como este esta conformado y nos guía a través de ejemplos sencillos, pero a la vez muy ilustrativos.

Algo en lo que hace mucho énfasis Guy, y que ciertamente es lo que, a mi parecer, es un gran lenguaje, es que los estos puedan crecer. ¿Pero a que se refiere con esto de “crecer”? Un lenguaje que es capaz de seguir expandiéndose para ser mejor es lo que hace que un lenguaje sea completo. Ser capaz de que tus usuarios puedan enriquecer el trabajo y hacerlo disponible para todo el mundo, a través de lo que también menciona en su platica, que son las librerías.

Las librerías en el contexto informático son distintas a lo que usualmente se nos viene a la mente al pensar en una librería o biblioteca, mas sin embargo

comparten ciertas características. Cuando un lenguaje es “open source”, significa que el código es abierto y que está disponible para que cualquier usuario pueda generar aportaciones para mejorar el producto, en este caso el lenguaje, aunque claro, siempre sujeto a un grupo de moderadores o líderes que toman decisiones sobre si esta aportación es de valor o no. Una manera sencilla de definir una librería es como un conjunto de paquetes de código que añaden funcionalidad y permiten un mejor aprovechamiento de lo que el lenguaje tiene que ofrecer.

Guy abarca otros temas de gran interés, como puede ser la sobrecarga de operadores y otros elementos de código, o las estructuras de datos o sus composiciones, las características de un buen programador, etc.

Guy hace de la conferencia, más que un monólogo, una experiencia y un viaje a través de los diferentes componentes de un lenguaje de programación, desde sus entrañas más profundas hasta aspectos más generales de ellos. Usa ejemplos sencillos pero muy explicativos, dando oportunidad a personas que no sean afines del área de poder entender y disfrutar de su gran conocimiento y habilidad en los temas de computación.