

Contenido

ELL (EasyLearningLanguage)	3
Propósito.....	3
Origen del nombre ELL: EasyLearningLanguage.....	3
Manual de Usuario.....	4
Conceptos Básicos	5
Tipo de Datos	5
Palabras Clave.....	5
Operadores.....	6
Primeros pasos.....	7
Hola mundo en ELL.....	7
Variables en ELL	7

ELL (EasyLearningLanguage)

Propósito

EasyLearningLanguage (ELL) se propone a ser un lenguaje de programación tipado y de propósito general que será diseñado para permitir el desarrollo de aplicaciones básicas.

Se centrará en la lógica de programación básica, lo que lo hará adecuado para la enseñanza de conceptos fundamentales como variables, operaciones, condicionales y ciclos. Aunque ELL no tendrá una amplia gama de características avanzadas, será diseñado para ser fácilmente escalable a medida que los usuarios adquieren más habilidades en programación.

ELL será creado con el propósito de ser un lenguaje de programación en español de nivel básico.

Origen del nombre ELL: EasyLearningLanguage



Figura 1 - Icono del lenguaje

El nombre de nuestro lenguaje es ELL, debido a que es un lenguaje de programación orientado a facilitar el aprendizaje de la lógica básica de programación para programadores novatos.

El nombre ELL proviene de las siglas EasyLearningLanguage, lo que en español significa Lenguaje Fácil de Aprender.

Manual de Usuario

El respectivo manual busca proporcionar una guía clara y completa para nuestro lenguaje que permita a los programadores utilizar el lenguaje de manera efectiva, donde como objetivos tiene los siguientes:

- ❖ Facilitar el aprendizaje del lenguaje:

El manual proporciona una introducción clara al lenguaje de programación, explicando los conceptos básicos, sintaxis y características únicas del lenguaje.

- ❖ Ayudar a los programadores a detectar y corregir errores:

Incluye información sobre los errores que pueden ocurrir durante la programación con el lenguaje, incluyendo como corregir estos errores.

- ❖ Proporcionar información de referencia:

Es una fuente completa de información de referencia para el lenguaje, que incluye una lista detallada de las palabras clave, operadores y tipos de datos; permitiendo a los programadores buscar rápidamente información específica cuando la necesita.

Conceptos Básicos

Tipo de Datos

El lenguaje ELL tiene los siguientes tipos de datos básicos:

- **Entero:** Tipo de dato que representa un numero entero.
- **Flotante:** Tipo de dato que representa un numero en decimal.
- **Cadena:** Tipo de dato que representa un texto.
- **Carácter:** Tipo de datos que representa un símbolo.
- **Booleano:** Tipo de dato que representa aquellos que tienen un valor de verdadero o falso.

Palabras Clave

Las palabras clave del lenguaje ELL son:

Palabra clave	Descripción
Inicio	Indica el arranque del programa.
Fin	Indica el cierre del programa.
Establecer	Indica la definición de una variable.
Interpretar	Indica la lectura de una variable mediante el tipo de dato.
Escribir	Indica la escritura de una variable o literal en terminal.
Falso	Indica un valor lógico falso.
Verdadero	Indica un valor lógico verdadero.
Para	Indica el inicio de un ciclo Para.
Hasta que	Indica la condición a evaluar del ciclo Para.
Con incremento	Indica el incremento del ciclo Para (el incremento por defecto es 1).
FinPara	Indica el final del ciclo Para.
Mientras	Indica el inicio del ciclo Mientras.
FinMientras	Indica el final del ciclo Mientras.
Repetir	Indica el inicio del ciclo Repetir.
Finaliza cuando	Indica la condición a evaluar del ciclo Repetir.
Si	Indica el inicio del condicional Si.

Entonces	Indica el cuerpo del condicional Si.
Sino	Indica el caso contrario del condicional Si.
FinSi	Indica el final del condicional Si.
Conforme	Indica el inicio del condicional Conforme.
Hacer	Indica el cuerpo del condicional Conforme.
Caso	Indica un caso del condicional Conforme.
En otro caso	Indica el caso por defecto del condicional Conforme.
FinConforme	Indica el fin del condicional Conforme.

Tabla 1 - Palabras clave

Operadores

Los operadores con los que cuenta el lenguaje ELL son:

Operador	Descripción
=	Operador que indica asignación.
+	Operador que indica una suma.
-	Operador que indica una resta.
*	Operador que indica una multiplicación.
/	Operador que indica una división.
%	Operador que indica al módulo.
&&	Operador lógico AND.
	Operador lógico OR.
!	Operador lógico NOT.
==	Operador de comparación IgualQue.
!=	Operador de comparación Diferente.
>	Operador de comparación MayorQue.
<	Operador de comparación MenorQue.
>=	Operador de comparación MayorIgualQue.
<=	Operador de comparación MenorIgualQue.

Tabla 2 - Operadores

Primeros pasos

Hola mundo en ELL

Al igual que cualquier otro lenguaje de programación, la primera aplicación creada en ELL es el conocido programa “Hola Mundo”.

El código de esta primera aplicación en ELL es el siguiente:

```
ELL
Inicio
    Escribir “Hola, mundo”;
Fin
```

Figura 2 - Ejemplo con: Hola, mundo.

Variables en ELL

Las variables son un espacio de memoria para almacenar un dato. Para definir una variable seguimos esta estructura:

Inicio

Establecer [Tipo_De_Dato] [Nombre_Variable];

Fin

Algunos ejemplo de variables serían:

Inicio

Establecer Entero edad;

Establecer Flotante estatura;

Establecer Cadena nombre;

Establecer Carácter sexo;

Establecer Booleano estaVivo;

Fin