

# Proyecto #1

## UTN – Su Lenguaje de Programación

---

### Generalidades

- Fecha de entrega: 24-10-2014
- Modalidad: Individual o en parejas.

### Objetivo

Implementar una aplicación para que emule un lenguaje de programación hecho al gusto de cada estudiante.

### Requerimientos

El proyecto consiste en generar una aplicación que emule un lenguaje de programación, el cuál deberá detectar errores de sintaxis y en tiempo de ejecución. El estudiante deberá crear las palabras reservadas para las funciones básicas, las cuáles serán las siguientes:

- Ciclos for, while y do while
- Condicional if
- Declaración de variables de los siguientes tipos integer, String, char, boolean y double.
- Validación de final de línea.
- Validación de inicio y fin del programa.
- Otras que no se encuentren detalladas en este documento y sea aclaradas en clases.

El programa debe correr todo desde main, o sea, no van a existir más clases que esa. Para el manejo de errores, deberá manejar una pila de errores mediante listas doblemente enlazadas. El diccionario de palabras reservadas se llevará mediante una lista circular doblemente enlazadas.

Por último, el programa deberá arrojar el resultado tal y como si lo estuviera corriendo en netbeans mediante salida de consola. En caso de error deberá de mostrarlos y no permitirá que el programa se ejecute.

Se deberá realizar entregas semanales con un valor de un 5%, las cuáles sera definidas por el profesor en clases.

## Entregables

- Aplicación en Java
- Reporte en forma digital siguiendo el siguiente formato:
  - Portada
  - Tabla de contenidos
  - Introducción
  - Desarrollo
    - Descripción del problema
    - Diagrama de clases
    - Manual de usuario
  - Discusión de resultados
  - Conclusiones
  - Sugerencias y trabajos futuros
  - Referencias bibliográficas
- Todo debe empacarse en un archivo comprimido en formato ZIP con el nombre *Proyecto1\_Nombre1Apellido1-Nombre2Apellido2*.
- Detalles de la entrega:
  - El día de la entrega se realizará mediante citas, si se llega tarde pierde cinco puntos por cada minuto atrasado.
  - Cualquier proyecto que no compile o esté incompleto, la nota quedará a criterio del profesor.
  - Si se presenta cualquier intento de fraude la calificación será de cero para todos los implicados.
  - El día de la entrega se hará una defensa del proyecto, donde los estudiantes deberán responder todas las dudas tanto del funcionamiento como de la implementación del código que tenga el profesor.

## Criterios de Evaluación

Aplicación	Puntos	Obtenido
Diagrama de clases	10	
Definición de clases	5	
Final de la ejecución	10	
Manejo errores con pilas	15	
Manejo de palabreas reservadas	15	
Interfaz gráfica	5	
Consultas	15	
<b>Total</b>	<b>75</b>	<b>0</b>

Documentación	Puntos	Obtenido
Introducción	1	
Desarrollo	3	
Discusión de resultados	2	
Conclusiones	1	
Referencias	1	
Formato y redacción	2	
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>0</b>

Resumen	Puntos	Obtenido
Aplicación	75	0
Avances	15	0
Documentación	10	0
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>0</b>

Avances	Puntos	Obtenido
Avance 1	5	
Avance 2	5	
Avance 3	5	
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>0</b>