



Conceptos Básicos

2.2

2.5 Traducción de un programa

Compilador: Programa encargado de traducir los programas fuentes escritos en un lenguaje de alto nivel a lenguaje máquina

Fase de compilación y linkado: Un programa escrito en un lenguaje de alto nivel, no puede ser ejecutado directamente por un ordenador

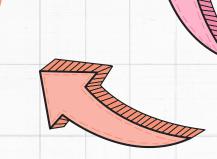


Variable: Son contenedores que se utilizan para almacenar y manipular datos en un programa.

Constante: es un dato cuyo valor no cambia durante la ejecución del programa



- Sintaxis: el conjunto de símbolos y reglas para formar sentencias.
- Semántica: las reglas para transformar sentencias en instrucciones lógicas.
- Pragmática: utilizando las construcciones particulares del lenguaje.





2



Estructura básica de un programa

Un programa básicamente se compone de una o más funciones. Una de las funciones debe ser obligatoriamente main. Donde cada programa contiene una serie de directivas #include que permitirán incluir en el mismo archivos de cabecera que a su vez constarán de funciones y datos predefinidos.





Variables: Las variables son una de las características fundamentales de los lenguajes de programación

Tipos de datos: Tipos enteros: byte, short, int, long y char.

Tipos reales: float y double.













