1/2/2023

Partes del Lenguaje Rursus

Instituto Tecnológico de Costa Rica

Escuela de Computación

Computadores e Intérpretes

Logo, company name

Description automatically generated

Profesor:

Kirstein Gatjens

Estudiantes:

Jordano Escalante López

Andrés Sánchez Rojas

Índice

1. Elementos del lenguaje con ejemplos: p3-p16
2. Tabla de Precedencia: p17
3. Operaciones de conversión entre tipos: p18-p19

**1) Estructura del título del programa FC**: nomen

Nos permite abrir el programa, en este caso se llama EJEMPLO.

nomen EJEMPLO .

…

…

…

**2) Apertura sección constantes:** perpetuus

Nos permite abrir la sección de constantes

perpetuus <# Abre la sección de constantes #>

…

…

…

**3) Apertura sección de tipos**: furibundus

Nos permite abrir la sección de declaración de tipos

furibundus <# Abre la sección de tipos #>

…

…

…

**4) Apertura de la sección de variables**: commutabilis

Nos permite abrir la sección de declaración de variables.

commutabilis <# Abre la sección de variables #>

…

…

…

**5) Apertura de la sección de rutinas**: corpus

Nos permite abrir la sección de rutinas

corpus <# Abre la sección de rutinas #>

…

…

…

**6) Apertura de la sección de prototipos**: exemplar

Nos permite abrir la sección de prototipos

exemplar <# Abre la sección de prototipos #>

…

…

…

**7) Manejo de Bloques de más de una instrucción**: initum, finis

Con estas dos instrucciones se van a abrir y cerrar bloques de código. Por ejemplo si tenemos un “in” y queremos que haya un bloque de código dentro de este lo abrimos con un “initum” y lo cerramos con un “finis”

initum

…

…

…

finis.

**8) Punto de entrada del programa**: firmamentum

Por aquí va a empezar a correr el código

firmamentum <# Punto de entrada del programa #>

initum

…

…

…

finis.

**9) Sistema de asignación de constantes FC**: dito

Es la operación que se usa para darle un valor a las constantes

perpetuus <# Abre la sección de constantes #>

A dito 45 .

B dito 'K' .

C dito {'A','B','C'} .

**10) Sistema de asignación de tipos FC**: sum

Con este operador se van a crear los tipos que necesitemos.

furibundus <# Abre la sección de tipos #>

Edad sum numerus .

vector sum ordo [100] autem numerus .

matriz sum ordo [100] autem vector .

tablero sum matriz .

Persona sum conjugo

catena nombre .

numerus cedula .

edad vejez .

dixi

**11) Sistema de declaración de variables FC**: est

Con este operador le damos valores a las variables.

commutabilis <# Abre la sección de variables #>

numerus X est 5 , Y est 4 , Z .

ordo [3][4] autem imago Var1 est {[ {[1,2,3,4]} , {[5,6,7,8]} , {[9,10,11,12]} ]} .

## así no es {[{[1,2,3]},{[4,5,6]},{[7,8,9]},{[10,11,12]}}.

conjugo

catena nombre .

numerus cedula .

edad vejez .

dixi Juan est << "Juan", 123456 , 88 >> .

Persona Pedro est << "Pedro", 666 , 66 >> .

**12) Tipo de dato entero**: numerus

Es el tipo entero

numerus unNumero.

**13) Tipo de dato carácter**: imago

Es el tipo caracter

imago unaLetra.

**14) Tipo de dato string**: catena

Es el tipo string

catena unaPalabra.

**15) Tipo de dato booleano**: dualis

Es el tipo booleano

dualis verdaderoOrFalso.

**16) Tipo de dato conjunto FC**: statuo

Es el tipo de datos que representa un conjunto

statuo unConjunto.

**17) Tipo de dato archivo de texto FC**: liber

Es el tipo de datos que representa un archivo de texto

liber unArchivo.

**18)** **Tipo de dato arreglos FC**: ordo, autem

Con esto vamos a declarar los arreglos

ordo [dimension1] [dimension2] autem tipo.

<#Como es un tipo de dato mas complejo, se incluir un ejemplo de su declaración también#>

ordo [3][4] autem numerus arreglo1 est {[ {[1,2,3,4]} , {[5,6,7,8]} , {[9,10,11,12]} ]}.

**19) Tipo de dato registros FC**: coniugo, dixi

Con estos vamos a declarar registros

Persona conjugo

catena nombre .

numerus cedula .

edad vejez .

dixi

<#Como es un tipo de dato mas complejo, se incluir un ejemplo de su declaración también#>

Persona Pedro est << "Pedro", 666 , 66 >> .

**20) Literales booleanas FC**: veridicus y falsidicus

Estos son los dos valores que puede tener un elemento de tipo booleano

**21) Literales de conjuntos FC**: { 'X1', 'X2',….,'Xn' }

Formato de los valores que puede tener un conjunto.

**22) Literales de archivos FC**: {@ "c:\akw\tarea1.txt" , L @}

Ejemplo de formato que puede tener un elemento de tipo archivo

**23) Literales de enteros**: -123, 0xF4EC

Ejemplos de valores que puede tener un elemento de tipo entero

**24) Literales de caracteres**: Con comilla simple: 'A', '\n', '\666'

Ejemplos de valores que puede tener un caracter

**25) Literales de strings**: "Hola \n"

Ejemplo de un posible valor de strings

**26) Literales de arreglos FC**: {[ X1, X2 , ... , Xn ]}

Ejemplo del posible valor de un arreglo

**27) Literales de registros FC**: << X1, X2, ... , Xn >>

Ejemplo del posible valor de un registro

**28) Sistema de acceso arreglos**: arreglo1[campo1][campo2]

De esta manera se accederán los arreglos. En este ejemplo se imagina arreglo1 como un arreglo de dos dimensiones y campo1 y campo2 como enteros.

**29) Sistema de acceso strings**: string $$ campo

Con esto se va a acceder a una posición de un string

**30) Sistema de acceso registros**: registro @ campo

Con este sistema se va a acceder a los registros

**31) Asignación y Familia**: := += \*= etc

Toda operación binaria se puede combinar con el igual.

**32) Operaciones aritméticas básicas de enteros**: + - \* % /

Con estas operaciones vamos a trabajar los enteros

**33) Incremento y Decremento**: incrementum, decrementum

Nos permite incrementar o decrementar el valor de un elemento por 1, debe ser usada en prefijo. Ej: incrementum x

**34) Operaciones básicas sobre caracteres**:

Con estas operaciones vamos a trabajar sobre los caracteres

Pasar a mayúscula= string[>>]

Pasar a minúscula= string[<<]

isAlpha= string[&?]

isDigit= string[#?]

**35) Operaciones lógicas solicitadas**:

Con estas operaciones vamos a trabajar con booleanos

and=et

or=aut

xor=xaut

not=non

**36) Operaciones de Strings solicitadas:**

Vamos a usar estas operaciones para trabajar con strings

Concatenar= $+

Length= $#

Cortar= x$2|>3

Recortar= x$2|<3

Find= X$?’s’

**37) Operaciones de conjuntos solicitadas**:

Estas son las operaciones que vamos a usar para trabajar con conjuntos

Agregar= addere

Borrar= necar

Unión= unionis

Intersección= intersectio

Pertenece= pertinet

isEmpty= vacua

**38) Operaciones de archivos solicitadas**:

Estas son las operaciones que vamos a usar para trabajar con archivos. (Todavía no entiendo ligo)

Open= patentibus

Close= prope

Write= scripturam

Read= lectio

Create= partum

Asociar= ligo

**39) Operaciones de comparación de enteros solicitadas**: > < = >= <= ><

Estas son operaciones de comparación de enteros. El = es para comprobar igualdad y el >< es para comprobar que sean desigualer. Los demás se explican por si solos

**40) Instrucción while**: tempus, opus

Nos permite crear búcles en el código

tempus condición opus

initum

…

…

…

finis.

**41) Instrucción if-then-else**: in-certus-mentira

Nos permite crear bifurcaciones en el código

in N<2

certus

R:= 1 .

mentiri

R:= fibonacci(N-1)+fibonacci(N-2).

.

**42) Instrucción switch**: aeger casus detrimentum

Nos permite hacer bifurcaciones en el código

aeger X

initum

casus 1 opus A := 1 . neco .

casus 2 opus A := 2 . neco .

casus 3 opus A := 3 . neco .

detrimentum A := 0 . neco .

casus 100 opus A := 100 . neco .

finis .

**43) Instrucción Repeat-until**: itero usque

Nos permite crear búcles en el código

itero

…

…

…

usque condición.

**44) Instrucción For**: panis i := 0 auctum 5 gradus 1 opus

Nos permite crear búcles en el código

panis I := 1 auctum 100 gradus 2 opus

escribonumerus(I). .

**45) Instrucción With**: sigla id opus instrucciones dixi

Se utiliza para acceder a propiedades de registros

sigla variable opus

initum

…

…

finis.

dixi.

**46)Instrucción break**: neco

Saca el flujo de un bucle e ignora el resto que pueda quedar

itero

…

in condición

certus

neco.

mentiri

…

…

usque condición.

**47) Instrucción continue**: pergo

Saca el flujo de un bucle pero termina la iteración actual

itero

…

in condición

certus

pergo.

mentiri

…

…

usque condición.

**48) Instrucción Halt**: claudeo

Detiene la ejecución del programa

in condición

certus

pergo.

mentiri

…

**49) Encabezado de funciones**: efficio id ( ... ) : tipo

Así es como se va a escribir el encabezado de las funciones

efficio fibonacci(numerus N) : numerus .

conmutabilis

Numerus R.

initum

in N<2

certus

R:= 1 .

mentiri

R:= fibonacci(N-1)+fibonacci(N-2).

.

reditus R.

finis .

**50) Encabezado de procedimientos**: directus id ( ... )

directus ejemplo1(numerus A,B . ign fractio F,G,H . catena S ).

commutabilis

numerus X .

coniugo

numerus horas .

numerus minutos .

numerus segundos .

dixi Tiempo est << 3 , 15 , 45 >> .

catena Hola .

ordo [5] autem imago vocales est {[ 'A' , 'E' , 'I' , 'O', 'U' ]} .

initum

finis .

**51) Manejo de parámetros formales**: ( numerus X,Y . livre A . ign numerus Z)

ign significa que se pasan por referencia

**52) Manejo de parámetros reales**: x(a, b, c)

Así es como se pasan los parámetros a una función

**53) Instrucción return**: reditus

**54) Operación de size of**: quantus expresion o tipo

**55) Sistema de coerción de tipos**: expresión impono tipo

**56) Manejo de la entrada estándar**: logo***tipo***

Donde dice ***tipo*** escribir el tipo deseado, string, archivo, etc… Solo pueden ser los seis tipos atómicos

**57) Manejo de la salida estándar**: scribo***tipo***

Donde dice ***tipo*** escribir el tipo deseado, string, archivo, etc… Solo pueden ser los seis tipos atómicos

**58) Terminador**: .

Tabla de Precedencia

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Símbolo | Tipo de Operación | asociatividad |
| “[”, “]”, “(”, “)”, “.” | Expresión | Izquierda a Derecha |
| “incrementum”, “decrementum” | Unaria | Derecha a Izquierda |
| “\*”, “/”, “%” | Multiplicativa | Izquierda a Derecha |
| “+”, “-” | Aditiva | Izquierda a Derecha |
| “>”, “<”, “>=”, “<=”,“><” | Comparación | Izquierda a Derecha |
| “:=”, “+=”, “-=”, “\*=”, “/=”, “%=” | Asignación | Izquierda a Derecha |
| “[>>]”, “[<<]”, “[&?]”, “[#?]” | Operaciones de Caracteres | Izquierda a Derecha |
| “et”, “aut”, “xaut”, “non” | Operaciones Lógicas | Izquierda a Derecha |
| “$+”, “$#”, “$num|>num”, “$num|<num”, “$?” | Operaciones de Strings | Izquierda a Derecha |
| “addere”, “necar”, “unionis”, “intersectio”, “pertinet”, “vacua” | Operaciones de Conjuntos | Izquierda a Derecha |
| “patentibus”, “prope”, “scripturam”, “lectio”, “partum”, “ligo” | Operaciones de Archivos | Izquierda a Derecha |

Se hizo basada en: <https://learn.microsoft.com/es-es/cpp/c-language/precedence-and-order-of-evaluation?view=msvc-170>

Operaciones de Conversion entre tipos

1. Int a Bool: Si es 0 o 1 lo va a dejar quieto, si es mayor a 1 se le asignará un 1, si es menor a 0 será 0
2. Char a Bool: Si el caracter no tiene por valor 0 va a ser 1, de lo contrario va a ser 0
3. File a Bool: Se va a tomar la primera letra del string se le aplicará el mismo proceso que a los Char
4. String a Bool: va a tomar el la primera letra del nombre y se le aplicará el mismo proceso que a los Char
5. Set a Bool: va a tomar el primer elemento del conjunto y le va a aplicar la misma operación de los Char
6. Int a Char: Va a tomar el valor en ascii del caracter, si el número se excede, se le asignará un 127
7. Bool a Char: '1' (49) si es verdadero '0' (48) si es falso
8. File a Char: va a tomar la primera letra del nombre
9. String a Char: va a tomar la primera letra del string
10. Set a Char: va a tomar el primer elemento del conjunto y le va a aplicar la misma operación de los Int
11. Char a File: Va a tomar el caracter y crear un archivo con esa letra como nombre
12. Bool a File: Va a crear un archivo con nombre 1 o 0
13. Int a File: va a tomar los caracteres del número y crear un archivo con eso como nombre
14. String a File: Va a crear un archivo con el string como nombre
15. Set a File: Va a tomar cada elemento del conjunto y los va a usar como
16. Char a Int: Va a tomar el valor en ascii del carácter
17. Bool a Int: 1 si es verdadero 0 si es falso
18. File a Int: va a tomar el largo del nombre del archivo como el resultado
19. String a Int: va a tomar el largo del string como el resultado
20. Set a Int: va a tomar el tamaño del conjunto como resultado
21. Char a Set: Va a crear un conjunto con el caracter como único elemento
22. Bool a Set: Va a crear un conjunto con 1 o 0 como único elemento
23. File a Set: Va a crear un conjunto con las letras del nombre del archivo
24. String a Set: Va a crear un conjunto con las letras del string
25. Int a Set: Va a crear un conjunto con el enteo como único elemento
26. Char a String: Se va a crear un dollarString con el caracter como su único elemento
27. Bool a String: Se va a crear un dollarString con el caracter '1' o '0' como su único elemento
28. File a String: Se va a crear un dollarString con el nombre del archivo
29. Set a String: Se va a crear un dollarString con los valores del set, se manejarán como caracteres
30. Int a String: Se ca a crear un dollarString con el valor del int, se manejará como un caracter