

Proyecto No. 1

Realizar: un intérprete de LISP básico.

Realizarse: en grupo de 3 estudiantes.

Fecha de entrega: en la semana del 11 al 15 de marzo 2019.

Objetivos:

- Utilizar el Java Collections Framework para desarrollo de aplicaciones.
- Saber escoger estructuras de datos, con su complejidad en tiempo y espacio para la implementación de aplicaciones.
- Identificar los principales elementos y usos de la programación Funcional (Functional Programming¹).

Programa a realizar:

Desarrollo de un intérprete LISP para un subconjunto sencillo de instrucciones de alguno de los dos dialectos principales (**Common LISP y Scheme**). Deben implementarse como mínimo: a) operaciones aritméticas, b) definición de funciones (DEFUN), c) predicados (ATOM, LIST, EQUAL, <, >), d) condicionales (COND), e) paso de parámetros.

NOTA: recuerde que LISP es un lenguaje que permite recursividad, por lo que sus funciones deben soportarlo.

El intérprete desarrollado deberá permitir ejecutar programas sencillos en LISP.

El grupo debe mostrar la razón por la cual ha seleccionado las estructuras de datos utilizadas en el proyecto y la forma en que se relacionan para implementar el intérprete.

Tareas:

- Colocar un ambiente de trabajo Lisp, de cualquiera de los dialectos principales, en una computadora del grupo para poder aprender y practicar el lenguaje.
- Diagramas UML que permitan conocer la estructura del intérprete (Clases, estados, secuencias, etc.)
- Control de versiones de todos los documentos y código que seleccione el grupo.
- Un esquema de pruebas unitarias de las principales estructuras y partes críticas del intérprete. Deben estar también bajo el control de versiones.
- Cada dos semanas se deben mostrar en clase los avances realizados. Serán breves exposiciones de 5 o 10 minutos por grupo, mostrando productos.
- Un pequeño programa ejecutándose en el ambiente Lisp implementado por el grupo. Debe contener solamente funcionalidad básica del lenguaje. Subirlo a Canvas.
- Videos demostrativos de todo el proceso de desarrollo y del intérprete funcionando.

Calificación: su programa debe funcionar para ser calificado.

Aspecto	Puntos
Estilo de codificación: comentarios, indentación, nombres de variables significativas. Documentación generada con Javadoc.	10
Diagramas UML que describen su proyecto. Por lo menos los diagramas de caso de uso, de clases y los de secuencia (de las principales operaciones).	15
Casos de prueba en JUnit.	15
Indicación de las estructuras del Java Collections Framework utilizadas, indicando la razón y referencias para su uso.	10
Uso del repositorio del SCM. Estructurado y con seguimiento semanal de los productos realizados.	15
Video que muestre el funcionamiento completo del programa y del proceso de desarrollo	5
Funcionamiento del intérprete. Ejecución de un programa en LISP.	30
TOTAL:	100

¹ https://www.tutorialspoint.com/functional_programming/functional_programming_introduction.htm