

Programación 1

Tema 2

Lenguaje de programación y ejecución de un programa



Escuela de
Ingeniería y Arquitectura
Universidad Zaragoza



Índice

- Lenguaje de programación
 - Símbolos
 - Sintaxis
 - Semántica
- Computador
- Ejecución de un programa

Expresión de un algoritmo

- Lenguaje natural
- Notación algorítmica
- Notación gráfica
 - Diagramas de flujo
- Lenguaje de programación
 - Ada, Pascal, Módula-2, C
 - **C++**, Java
 - Lisp, Prolog
 - Fortran, Cobol

Elementos de un programa

- ❑ **Símbolos**
 - Palabras clave y directivas
 - Identificadores
 - Operadores
 - Separadores
 - Constantes
- ❑ **Sintaxis**
- ❑ **Semántica**

Ejemplo de programa

```
#include <iostream>

/*
 * Programa que escribe en la pantalla el mensaje
 * «Bienvenidos a UNIZAR».
 */
int main() {
    // una única instrucción:
    std::cout << "Bienvenidos a UNIZAR" << std::endl;
}
```

Comentarios

```
#include <iostream>

/*
 * Programa que escribe en la pantalla el mensaje
 * «Bienvenidos a UNIZAR»
 */
int main() {
    // una única instrucción:
    std::cout << "Bienvenidos a UNIZAR" << std::endl;
}
```

Símbolos

```
#include <iostream>

int main() {
    std::cout
        << "Bienvenidos a UNIZAR"
        << std::endl;
}
```

Palabras clave y directivas

```
#include <iostream>

int main() {
    std::cout
        << "Bienvenidos a UNIZAR"
        << std::endl;
}
```


Palabras clave en C++ 17

alignas	continue	friend	register	true
alignof	decltype	goto	reinterpret_cast	try
asm	default	if	return	typedef
auto	delete	inline	short	typeid
bool	do	int	signed	typename
break	double	long	sizeof	union
case	dynamic_cast	mutable	static	unsigned
catch	else	namespace	static_assert	using
char	enum	new	static_cast	virtual
char16_t	explicit	noexcept	struct	void
char32_t	export	nullptr	switch	volatile
class	extern	operator	template	wchar_t
const	false	private	this	while
constexpr	float	protected	thread_local	
const_cast	for	public	throw	

Directivas en C++ 17

#	#if	#elif	#pragma
##	#ifdef	#endif	#undef
#define	#ifndef	#line	
#include	#else	#error	

Símbolos

```
#include <iostream>

int main() {
    std::cout
        << "Bienvenidos a UNIZAR"
        << std::endl;
}
```

Identificadores

```
#include <iostream>

int main() {
    std::cout
        << "Bienvenidos a UNIZAR"
        << std::endl;
}
```

Símbolos

```
#include <iostream>

int main() {
    std::cout
        << "Bienvenidos a UNIZAR"
        << std::endl;
}
```

Operadores

```
#include <iostream>

int main() {
    std::cout
        << "Bienvenidos a UNIZAR"
        << std::endl;
}
```

Algunos operadores en C++

□	<	<=	>	>=	==	!=	
□	+	-	*	/	%	++	--
□	&&		!				
□	=	+=	-=	*=	/=	%=	
□	()	[]	*	&	(<i>tipo</i>)	sizeof	
	::						

Separadores y finalizadores

```
#include <iostream>
int _main() {
    → std::cout
    → → → << "Bienvenidos a UNIZAR"
    → → → << std::endl;
}
```


Separadores y finalizadores en C++

- Separadores
 - Blancos (espacios, tabuladores, fin de línea)
 - Coma (,)
- Finalizadores
 - Punto y coma (;)
- Delimitadores
 - Paréntesis: ()
 - Corchetes: []
 - Llaves: { }
 - Corchetes angulares: < >

Constantes

```
#include <iostream>

int main() {
    std::cout
        << "Bienvenidos a UNIZAR"
        << std::endl;
}
```

Elementos de un programa

☐ **Símbolos**

- Palabras clave
- Identificadores
- Operadores
- Separadores
- Constantes

☐ **Sintaxis**

☐ **Semántica**

Notación de Backus-Naur

- Notación BNF (*Backus-Naur form*)
 - Definición de reglas sintácticas para definir lenguajes
 - Descripción de la organización de estructuras de datos secuenciales

Notación de Backus-Naur

- **Metasímbolos** utilizados:
 - Definición de una regla
<nombre_regla> ::= expresión
 - Sustitución de la expresión
<nombre_regla>
 - Literal
"Prog1f"
 - Alternativa
expresión1 | expresión2
 - Agrupación sin repetición
(expresión)
 - Agrupación con repetición (cero, una o más veces)
{ expresión }
 - Agrupación con opcionalidad (cero o una veces)
[expresión]

Notación Backus-Naur

$::=$	Definición de regla sintáctica
$\langle \quad \rangle$	Delimitadores de nombre de regla sintáctica
$\text{“} \quad \text{”}$	Carácter o secuencia de caracteres literal (en ocasiones, los omitiremos)
$ $	Separador de alternativas
(\quad)	Agrupador sin repetición
$\{ \quad \}$	Agrupador con repetición (0, 1 o más veces)
$[\quad]$	Agrupador opcional (0 o 1 vez)

Identificadores en C++

```
<identificador> ::=  
    ( <letra> | “_” ) { <letra> | <dígito> | “_” }  
<letra> ::= <mayúscula> | <minúscula>  
<mayúscula> ::= “A” | “B” | “C” | “D” | “E” | “F” | “G” | “H”  
    | “I” | “J” | “K” | “L” | “M” | “N” | “O” | “P” | “Q” | “R” | “S”  
    | “T” | “U” | “V” | “W” | “X” | “Y” | “Z”  
<minúscula> ::= “a” | “b” | “c” | “d” | “e” | “f” | “g” | “h”  
    | “i” | “j” | “k” | “l” | “m” | “n” | “o” | “p” | “q” | “r” | “s”  
    | “t” | “u” | “v” | “w” | “x” | “y” | “z”  
<dígito> ::= “0” | “1” | “2” | “3” | “4” | “5” | “6” | “7”  
    | “8” | “9”
```

Identificadores en C++

```
<identificador> ::=  
    ( <letra> | _ ) { <letra> | <dígito> | _ }  
<letra> ::= <mayúscula> | <minúscula>  
<mayúscula> ::= A | B | C | D | E | F | G | H  
    | I | J | K | L | M | N | O | P | Q | R | S  
    | T | U | V | W | X | Y | Z  
<minúscula> ::= a | b | c | d | e | f | g | h  
    | i | j | k | l | m | n | o | p | q | r | s  
    | t | u | v | w | x | y | z  
<dígito> ::= 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7  
    | 8 | 9
```


Sintaxis. Ejemplo

```
<instrucciónCondicional> ::=  
“if” “(” <condición> “)”  
  (<instrucción> | <bloque>)  
  [“else” (<instrucción> | <bloque>)]
```

```
<bloque> ::= “{” {<instrucción>} “}”
```

```
<condición> ::= ...
```

```
<instrucción> ::= ...
```

Semántica. Ejemplo

```
if (x >= 0) {  
    cout << x << endl;  
} else {  
    cout << -x << endl;  
}
```

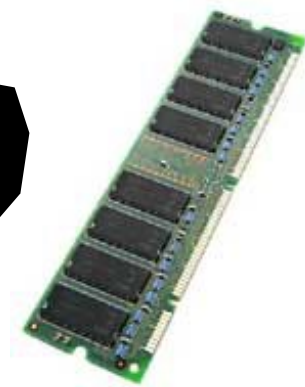
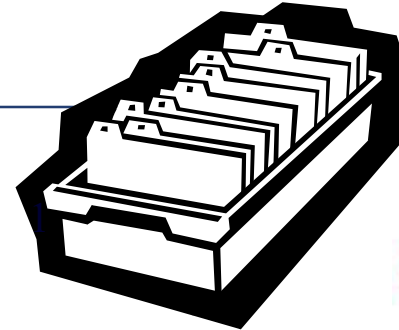
Índice

- Lenguaje de programación
 - Símbolos
 - Sintaxis
 - Semántica
- Computador
- Ejecución de un programa
- Sistema operativo, entorno de programación

Computador

□ Memoria

- Datos e instrucciones

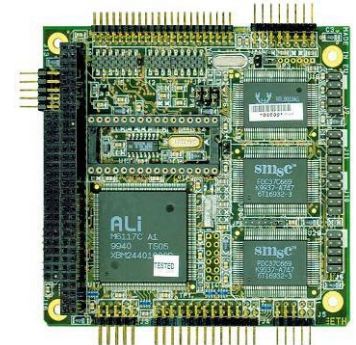
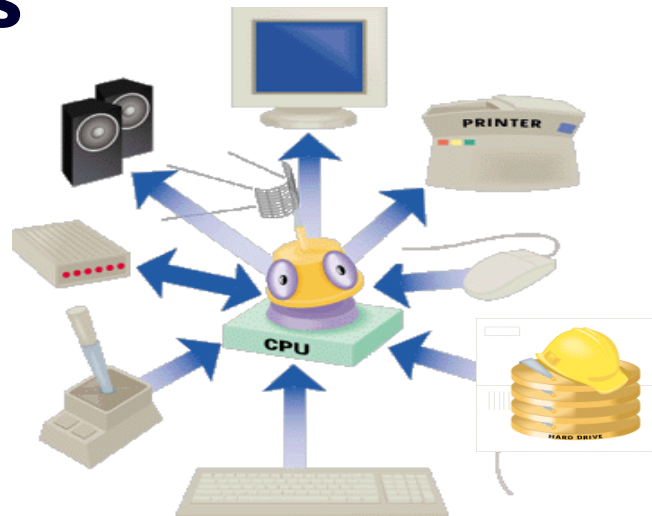


□ Unidad central de proceso (CPU)

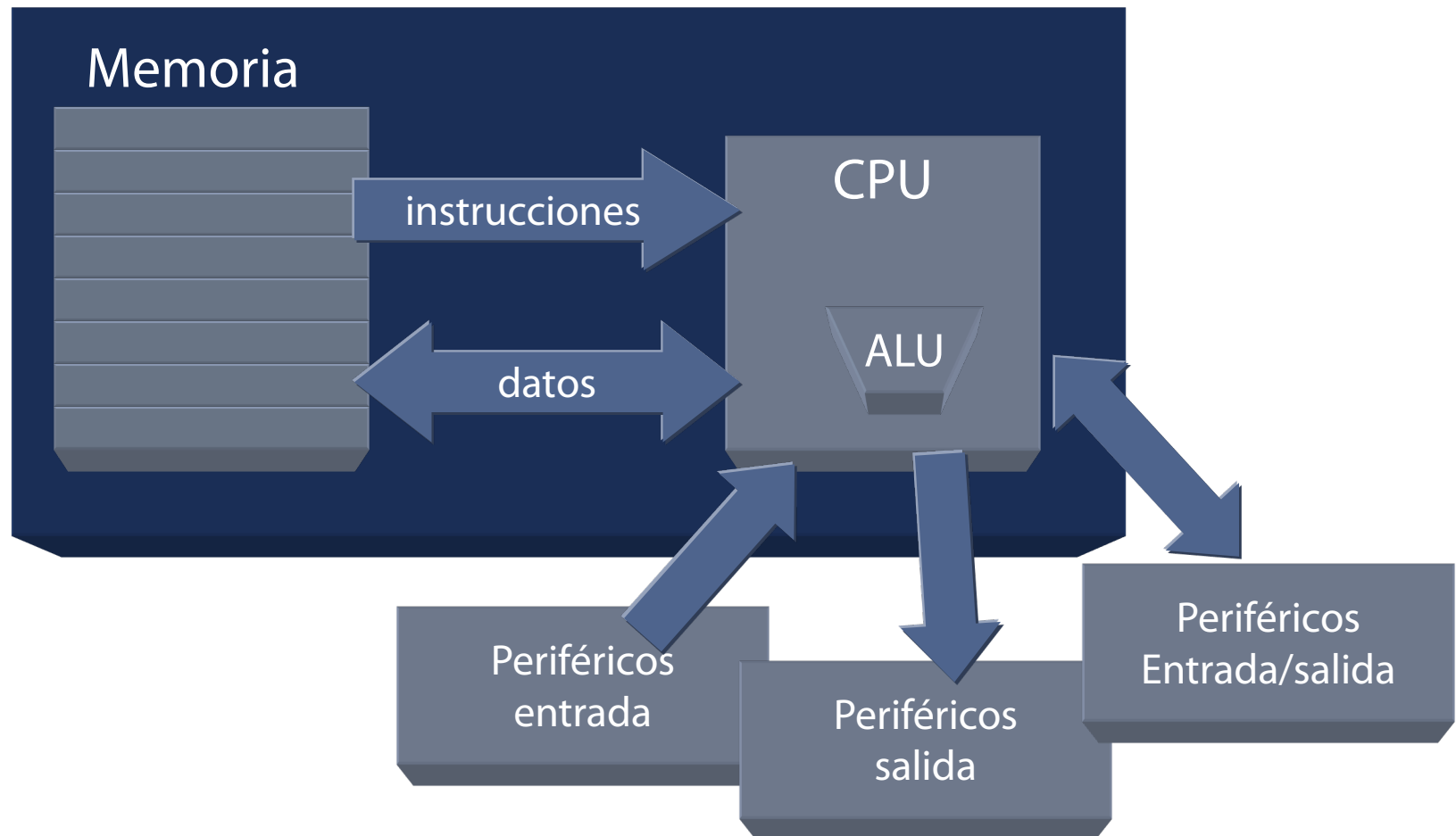
- Ejecuta acciones

□ Periféricos

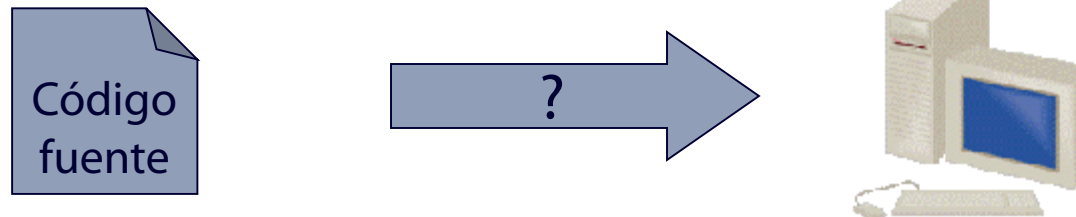
- Entrada
- Salida



Computador



Ejecución de un programa



- Ejecución interpretada
 - Un **intérprete** (en memoria del computador) analiza y ejecuta cada instrucción del código fuente
- Ejecución con compilación previa
 - Un **compilador** genera un **programa ejecutable** que se carga en memoria y se ejecuta



Resumen

- Lenguaje de programación
 - Símbolos
 - Sintaxis
 - Semántica
- Computador
- Ejecución de un programa