



## Diseño de Compiladores TC3048

Víctor de la Cueva

[vcueva@itesm.mx](mailto:vcueva@itesm.mx)

## Datos

---

- Víctor de la Cueva
- Aulas 3, Nivel 2, Oficina 9
- Tel: 9177-8000 ext 7863
- E-mail: [vcueva@itesm.mx](mailto:vcueva@itesm.mx)
- Asesoría: Por agenda

## Ponderación

---

• 2 exámenes parciales	30%
• Examen final	15%
• Tareas	5%
• Programas	45%
• Semana i	5%
• TOTAL	100%

## NOTA

---

¡La clase de Diseño de  
Compiladores **NO TIENE**  
examen de última materia!

## Fechas de exámenes

---

- 1er Parcial: martes 4 de septiembre
- 2o Parcial: martes 16 de octubre
- Examen Final: viernes 23 de noviembre a las 19 hrs en el salón de clase (**esta fecha puede cambiar por candidatos a graduación**).

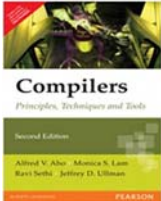
## Otras Fechas

---

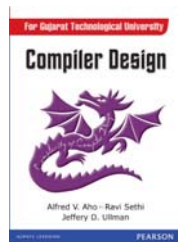
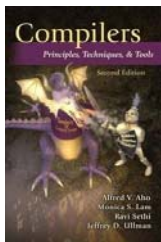
- Asuetos: lunes 19 de Noviembre
- Semana i: 24-28 de septiembre
- Último día de clases: miércoles 21 de Noviembre

## Texto

---



- Alfred V. Aho, Monica S. Lam, Ravi Sethi, and Jeffrey D. Ullman. Compilers: Principles, Techniques, and Tools. 2<sup>nd</sup> Pearson (2012).



## Objetivo

---

- Al finalizar el curso, el alumno será capaz de diseñar e implementar un compilador para un lenguaje de programación básico de propósito general.

## Tareas en papel

---

- Las tareas consistentes en la realización de ejercicios serán entregadas en papel (o en notas electrónicas).
- Este tipo de tareas serán entregadas el día asignado, a la hora de la clase (o vía email a más tardar durante la clase).
- Por ningún motivo se aceptarán tareas fuera de la hora de clase del día asignado para su entrega.
- Se solicita:
  - Hojas del mismo tamaño (pueden ser recicladas)
  - NO de libreta (o recortando “barbas”)
  - Engrapadas

## Entrega de proyectos

---

- Se hará (en formato electrónico) por medio de Blackboard, en la sección “Proyectos”, en la liga del proyecto correspondiente.
- Por ningún motivo se aceptarán proyectos entregados por otro medio
- Se entregarán en la fecha establecida hasta las 11:59 PM (tomen sus precauciones porque no se aceptan excusas de fallas en Blackboard o caídas de la red).

# Los proyectos

---

- Los proyectos se entregarán en forma individual, a menos que se indique otra cosa.
- Serán realizados en Python.
- Los programas deberán contener:
  - Documentación (ver formato del reporte en el siguiente slide)
  - Programa fuente comentado
  - Todos los archivos necesarios para que corra el programa
- Todo debe subirse en la misma liga pero con archivos por separado.
  - En general, una tarea tendrá 2 archivos, el programa fuente en Java (con extensión “java”) y uno de documentación (con extensión “doc” o “pdf”)

# Documentación

---

- Portada con:
  - Nombre del alumno
  - Matrícula
  - Nombre y número del proyecto
- Manual del usuario:
  - Desde el punto 0
  - Use un ejemplo que funcione
  - Con impresiones de pantalla
- Referencias (Si es que existen)

## Sobre la entrega de proyectos por Blackboard

---

- Todos proyectos deben entregarse por medio del Blackboard. Esta entrega se debe hacer a más tardar en la fecha indica por el profesor a las 11:59 de ese día:
  - Los alumnos tienen dos días más para entregar su proyecto con una penalización del 30% el primer día y de 60% el segundo día.
  - Esta entrega se realizará por medio del mail y la hora límite de recepción será a las 11:59 de ese día.
  - La hora tomada será la que marque el mail en el inbox del profesor.

## Sobre los códigos de las tareas

---

- Recuerde: Los ITC y los INT no copiamos nada, mucho menos código.
- Los códigos de las tareas deberán ser propios del alumno (generados completamente por él).
- Se pueden consultar fuentes en internet, las cuales se pondrán en las referencias, pero de ninguna forma se puede copiar el código.
- Tampoco se puede copiar el código de los compañeros, de alumno de otras clases o de trabajos de otros semestres.
- En caso de que se detecte copia, se aplicará el reglamento del Instituto.

## Otros puntos

---

- Otros Cursos (MOOC)
  - <http://www.coursera.org>
  - <https://www.edx.org/>
  - Desarrollo de Apps para iOS  
(<https://www.coursera.org/specializations/desarrollo-aplicaciones>).
- Llegadas
- Salidas
- Celulares
- Etc.

## Club de Programación

---

- Programación Competitiva (ICPC: <https://icpc.baylor.edu/>)
- Reuniones los miércoles:
  - Horario: 11 a 13 hrs en un salón por definirse
- Vamos a trabajar en forma de talleres
- Registro con Víctor de la Cueva ([vcueva@itesm.mx](mailto:vcueva@itesm.mx))
- Primera Reunión: Miércoles 15 de agosto a las 11:00 hrs  
(les aviso en un email el salón)



## Club de Robótica

---

- Robótica Competitiva
- Reuniones:
  - Día, horario y salón por definirse
- Vamos a trabajar en forma de talleres:
  - Diseño y construcción
  - Programación y control
- Registro con Víctor de la Cueva ([vcueva@itesm.mx](mailto:vcueva@itesm.mx))
- Primera Reunión: les aviso por email a los registrados

## Asociaciones

---



- Association for Computing Machinery (ACM), <http://www.acm.org/>.



- Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE), <http://www.ieee.org/>.

## Lenguajes del 2017 IEEE

Language Types (click to hide)

Web Mobile Enterprise Embedded

Language Rank Types Spectrum Ranking

1. Python	Web	100.0
2. C	Mobile, Enterprise, Embedded	99.7
3. Java	Web, Mobile, Enterprise	99.4
4. C++	Mobile, Enterprise, Embedded	97.2
5. C#	Web, Mobile, Enterprise	88.6
6. R	Enterprise	88.1
7. JavaScript	Web, Mobile	85.5
8. PHP	Web	81.4
9. Go	Web, Enterprise	76.1
10. Swift	Mobile, Enterprise	75.3
11. Arduino	Embedded	73.0
12. Ruby	Web, Enterprise	72.4
13. Assembly	Embedded	72.1
14. Scala	Web, Mobile	68.3
15. Matlab	Enterprise	68.0
16. HTML	Web	67.0

---

¿Dudas o  
comentarios?