



Trabajo Práctico Número 3

Teoría de la Computación

Ulises C. Ramirez

30 Abril 2018

Acerca del documento

En el paquete subido al Aula Virtual, podra encontrar una serie de imagenes en formato SVG (las cuales podrán ser abiertas en cualquier navegador web, *probado con el navegador Chromium*) que compilarán lo que se requiere por la cátedra para el **Trabajo Práctico 3**, en el apartado **Poruesta de Trabajo**.

Cabe mencionar que no se agrega ningún resumen de los temas mencionados en la consigna por el hecho de que estas cuestiones ya fueron abordadas en el **Trabajo Práctico Numero 1**, y consideré que sería redundante volver a realizar lo mismo en este documento. Sin embargo, agregó un mapa conceptual que resume el tema de **Diseño** tratado en el mismo trabajo, por lo que el presente trabajo puede complementar al TP1.

Problema con C++ un estudio de caso en el diseño de lenguajes

En la realizacion del mapa conceptual de este apartado, me ví obligado a utilizar [1] dado a que este titulo solamente lo tengo en ese libro, me encontré con que, de la **página 20** del libro que es donde inicia el apartado **3.5**, se saltea 2 hojas, por lo que unicamente pude acceder a una parte de la lectura.

Importante: el trabajo práctico se llevo a cabo teniendo en cuenta unicamente el material descrito en [2] , dado a que la copia que se tiene de [1] era ilegible en algunos tramos, ademas a esta última le faltaban paginas, o las mismas estaban muy desordenadas, como se mencionó anteriormente.

Referencias

- [1] KENNETH C. LOUDEN *Lenguajes de Programación: Principios y Prácticas*, Segunda Edición. San Jose State University.
- [2] FERNANDO LÓPEZ OSTENERO, ANA MARÍA GARCÍA SERRANO *Teoría de los Lenguajes de Programación*. Editorial Universitaria Ramón Areces.