



MANUAL DE USO



Universidad
Rafael Landívar
Identidad Jesuita en Guatemala

CRAI
BIBLIOTECA
CENTRO DE RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE,
LA INVESTIGACIÓN Y LA INTEGRACIÓN



Year	Percentage
1990	85
2000	90
2010	75

2024










Búsqueda básica

Barra de búsqueda básica



Biblioteca Tu Cuenta Soporte Cerrar Sesión

Biblioteca / Titulos

Compiladores

BUSCAR

IA de e-Books 7/24

[análisis léxico](#) | [generación de código](#) | [optimización](#)

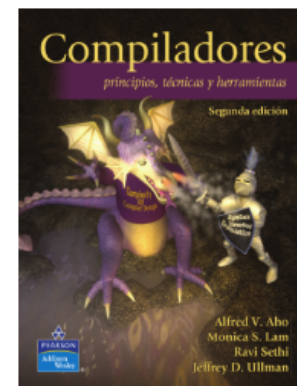
CONOCE MÁS CON IAN



Tenemos 1 resultados

< Mostrando resultados del 1 al 1 >

Resultados de la búsqueda realizada



Compiladores

¡Coincidencia encontrada Alta!

Visualización lista

Visualización de portadas

Link de búsqueda

Filtros de búsqueda

Al hacer clic en un texto electrónico de interés genera información importante

Herramientas de lectura

Capítulo en línea

Ficha de título

Tabla de contenido

Guardar página

Referencia bibliográfica

Vínculo a la página

Formato RIS

Cerrar el título

Capítulo 1

Introducción

Los lenguajes de programación son notaciones que describen los cálculos a las personas y las máquinas. Nuestra percepción del mundo en que vivimos depende de los lenguajes de programación, ya que todo el software que se ejecuta en todas las computadoras se escribió en algún lenguaje de programación. Pero antes de poder ejecutar un programa, primero debe traducirse a un formato en el que una computadora pueda ejecutarlo.

Los sistemas de software que se encargan de esta traducción se llaman *compiladores*.

Este libro trata acerca de cómo diseñar e implementar compiladores. Aquí descubriremos que podemos utilizar unas cuantas ideas básicas para construir traductores para una amplia variedad de lenguajes y máquinas. Además de los compiladores, los principios y las técnicas para su diseño se pueden aplicar a tantos dominios distintos aparte, que es probable que un científico computacional las reutilice muchas veces en el transcurso de su carrera profesional. El estudio de la escritura de los compiladores se relaciona con los lenguajes de programación, la arquitectura de las máquinas, la teoría de lenguajes, los algoritmos y la ingeniería de software.

En este capítulo preliminar presentaremos las distintas formas de los traductores de lenguaje, proporcionaremos una descripción general de alto nivel sobre la estructura de un compilador ordinario, y hablaremos sobre las tendencias en los lenguajes de programación y la arquitectura de máquinas que dan forma a los compiladores. Incluiremos algunas observaciones sobre la relación entre el diseño de los compiladores y la teoría de las ciencias computacionales, y un esquema de las aplicaciones de tecnología sobre los compiladores que van más allá de la compilación. Terminaremos con una breve descripción de los conceptos clave de los lenguajes de programación que necesitaremos para nuestro estudio de los compiladores.

1.1 Procesadores de lenguaje

Dicho en forma simple, un compilador es un programa que puede leer un programa en un lenguaje (el lenguaje *fuentes*) y traducirlo en un programa equivalente en otro lenguaje (el lenguaje *destino*); vea la figura 1.1. Una función importante del compilador es reportar cualquier error en el programa fuente que detecte durante el proceso de traducción.

1

27 / 1038