



Traductores de Lenguajes

Guía de Aprendizaje – Información al estudiante

1. Datos Descriptivos

Asignatura	Traductores de Lenguajes
Materia	Programación
Departamento responsable	LSIIS
Créditos ECTS	3
Carácter	Optativo
Titulación	Graduado en Ingeniería Informática por la Universidad Politécnica de Madrid
Curso	3º
Especialidad	No aplica

Curso académico	2010-2011
Semestre en que se imparte	Ambos (febrero a junio)
Semestre principal	febrero a junio
Idioma en que se imparte	Español
Página Web	http://www-lt.ls.fi.upm.es/compiladores/traductores



2. Profesorado

NOMBRE Y APELLIDO	DESPACHO	Correo electrónico
Juan Pedro Caraça-Valente y Hernández	D-4301	jpvalente@fi.upm.es
José Luis Fuertes Castro	S-1005	jfuertes@fi.upm.es
Aurora Pérez Pérez (Coord.)	D-4301	aurora@fi.upm.es

3. Conocimientos previos requeridos para poder seguir con normalidad la asignatura

Asignaturas superadas	<ul style="list-style-type: none">• Procesadores de Lenguajes
Otros resultados de aprendizaje necesarios	<ul style="list-style-type: none">•



4. Objetivos de Aprendizaje

COMPETENCIAS ASIGNADAS A LA ASIGNATURA Y SU NIVEL DE ADQUISICIÓN		
Código	Competencia	Nivel
CE-6	Comprender intelectualmente el papel central que tienen los algoritmos y las estructuras de datos, así como una apreciación del mismo	3
CE-9	Poseer las destrezas que se requieren para diseñar e implementar unidades estructurales mayores que utilizan los algoritmos y las estructuras de datos, así como las interfaces por las que se comunican estas unidades	3
CE-42	Combinar la teoría y la práctica para realizar tareas informáticas	3

LEYENDA: Nivel de adquisición 3: Análisis y Síntesis



POLITÉCNICA

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID
FACULTAD DE INFORMÁTICA
Campus de Montegancedo
Boadilla del Monte. 28660 Madrid

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA			
Código	Resultado de aprendizaje	Competencias asociadas	Nivel de adquisición
RA1	Ser capaz de diseñar y construir un sistema capaz de traducir un código escrito en un determinado lenguaje a otro lenguaje	CE-6, CE-9, CE-42	3



5. Sistema de evaluación de la asignatura

INDICADORES DE LOGRO		
Ref	Indicador	Relacionado con RA
I1	Describir, usando la terminología adecuada, las funciones de un traductor de lenguajes	RA1
I2	Diseñar un Generador de Código Intermedio	RA1
I3	Implementar un Generador de Código Intermedio	RA1
I4	Diseñar un Entorno de Ejecución	RA1
I5	Implementar los mecanismos para el Entorno de Ejecución	RA1
I6	Diseñar un Generador de Código	RA1
I7	Implementar un Generador de Código	RA1
I8	Comprender las Técnicas de Optimización de Código	RA1

EVALUACION SUMATIVA			
Breve descripción de las actividades evaluables	Momento	Lugar	Peso en la calif.
Examen 1: Generador de Código Intermedio	Semana 7	Aula	30%
Examen 2: Entorno de Ejecución, Generador de Código y Optimización	Semana 17	Aula	30%
Práctica: Diseño e Implementación de un Traductor de Lenguajes	Semana 17	Aula	40%
			Total: 100%



CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La asignatura consta de una parte teórica y una parte práctica, siendo necesario obtener una nota mínima (40%) en cada parte para poder aprobar la asignatura. Además, es obligatorio realizar todas las actividades de evaluación detalladas en la tabla anterior (evaluación sumativa). Una vez superadas ambas partes, el peso de cada actividad de evaluación será el indicado en dicha tabla.

Teoría

La parte teórica constará de dos exámenes que evaluarán los conocimientos del alumno a lo largo del curso. Los contenidos de los exámenes serán relativos a los grandes módulos de que consta un Traductor de Lenguajes, que se desarrollarán durante todo el curso.

- Examen 1: Generador de Código Intermedio.
- Examen 2: Entorno de Ejecución y Generador de Código.

No se conservarán los resultados de estos exámenes de evaluación continua para las modalidades de evaluación no continua ni para otras convocatorias.

Práctica

La parte práctica consta de un trabajo que se realizará de forma incremental a medida que se vayan impartiendo los contenidos teóricos correspondientes a lo largo del curso. La práctica se entregará en la semana de evaluación del semestre.

La calificación de la práctica se realizará a partir de la evaluación de la memoria presentada por los alumnos y de un examen oral en el que se demostrará el funcionamiento de la práctica.

Los trabajos se realizarán preferentemente en grupos de 3 personas (máximo 3 personas). El punto de partida de esta práctica será la que realizaron los alumnos en la asignatura de Procesadores de Lenguaje, asignatura obligatoria del semestre anterior. Una vez aprobada la práctica, la nota se guardará para próximas convocatorias mientras no se produzcan cambios significativos del temario de la asignatura.



Evaluación no continua

Aunque el objetivo de la asignatura es que los alumnos distribuyan el esfuerzo a lo largo del curso y que, por lo tanto, la evaluación se acople a este esfuerzo continuo, los alumnos también podrán acogerse a la modalidad de evaluación no continua.

Los alumnos que lo deseen, podrán solicitar ser evaluados de la parte teórica en un único examen que se realizará en la semana asignada para ello en el calendario oficial. Para ello, deberán solicitarlo por escrito en un plazo máximo de 15 días desde el comienzo de las clases, según las normas de la Facultad. Obviamente, deberán realizar la parte práctica de la asignatura en las mismas condiciones que los demás alumnos.

Este sistema de evaluación es excluyente con el sistema de evaluación continua descrito anteriormente, por lo que sólo se podrá optar por uno de los dos.

Normas de calificación

La asignatura se evaluará sobre 10 puntos, repartidos en 6 puntos de teoría y 4 de práctica. Para superar la asignatura será necesario obtener un mínimo del 40% de la nota de cada parte y un mínimo de 5 puntos en la suma de la teoría y la práctica.

Las fechas de publicación de notas y revisión del examen se notificarán en el enunciado correspondiente. La revisión de exámenes se realizará mediante solicitud previa en las fechas que se determinen.

En las convocatorias extraordinarias se realizará de nuevo un examen final de todo el temario y se deberá entregar la práctica si ésta estuviera pendiente. La nota obtenida en esta convocatoria se calculará siguiendo el mismo procedimiento y aplicando los mismos pesos descritos en estas normas.



6.Contenidos y Actividades de Aprendizaje

CONTENIDOS ESPECÍFICOS		
Bloque / Tema / Capítulo	Apartado	Indicadores Relacionados
Tema 1: Generación de Código Intermedio	1.1 Lenguajes intermedios	I1, I2, I3
	1.2 Sentencias y expresiones	I1, I2, I3
Tema 2: Entorno de Ejecución	2.1 Organización de la memoria en tiempo de ejecución	I1, I4, I5
	2.2 Registro de Activación	I1, I4, I5
	2.3 Acceso a variables locales, no locales y globales	I1, I4, I5
	2.2 Paso de parámetros	I1, I4, I5
Tema 3: Generación de Código Final	3.1 Códigos de máquina final	I1, I6, I7
	3.2 Esquemas de generación	I1, I6, I7
Tema 4: Optimización de Código	4.1 Optimizaciones independientes de la máquina	I1, I8
	4.2 Optimizaciones dependientes de la máquina	I1, I8

7. Breve descripción de las modalidades organizativas utilizadas y de los métodos de enseñanza empleados

Tabla 7. Modalidades organizativas de la enseñanza








MODALIDADES ORGANIZATIVAS DE LA ENSEÑANZA		
Escenario	Modalidad	Finalidad
	Clases Teóricas	Hablar a los estudiantes
	Seminarios-Talleres	Construir conocimiento a través de la interacción y la actividad de los estudiantes
	Clases Prácticas	Mostrar a los estudiantes cómo deben actuar
	Prácticas Externas	Completar la formación de los alumnos en un contexto profesional
	Tutorías	Atención personalizada a los estudiantes
	Trabajo en grupo	Hacer que los estudiantes aprendan entre ellos
	Trabajo autónomo	Desarrollar la capacidad de autoaprendizaje

Tabla 5. Métodos de enseñanza

MÉTODOS DE ENSEÑANZA		
	Método	Finalidad
	Método Expositivo/Lección Magistral	Transmitir conocimientos y activar procesos cognitivos en el estudiante
	Estudio de Casos	Adquisición de aprendizajes mediante el análisis de casos reales o simulados
	Resolución de Ejercicios y Problemas	Ejercitar, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos
	Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)	Desarrollar aprendizajes activos a través de la resolución de problemas
	Aprendizaje orientado a Proyectos	Realización de un proyecto para la resolución de un problema, aplicando habilidades y conocimientos adquiridos
	Aprendizaje Cooperativo	Desarrollar aprendizajes activos y significativos de forma cooperativa
	Contrato de Aprendizaje	Desarrollar el aprendizaje autónomo

Se conoce como método expositivo "la presentación de un tema lógicamente estructurado con la finalidad de facilitar información organizada siguiendo criterios adecuados a la finalidad pretendida". Esta metodología -también conocida como lección (lecture)- se centra fundamentalmente en la exposición verbal por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio. El término "lección magistral" se suele utilizar para denominar un tipo específico de lección impartida por un profesor en ocasiones especiales.

Análisis intensivo y completo de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y, en ocasiones, entrenarse en los posibles procedimientos alternativos de solución.

Situaciones en las que se solicita a los estudiantes que desarrollen las soluciones adecuadas o correctas mediante la ejercitación de rutinas, la aplicación de fórmulas o algoritmos, la aplicación de procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados. Se suele utilizar como complemento de la lección magistral.

Método de enseñanza-aprendizaje cuyo punto de partida es un problema que, diseñado por el profesor, el estudiante ha de resolver para desarrollar determinadas competencias previamente definidas.

Método de enseñanza-aprendizaje en el que los estudiantes llevan a cabo la realización de un proyecto en un tiempo determinado para resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades, y todo ello a partir del desarrollo y aplicación de aprendizajes adquiridos y del uso efectivo de recursos.

Enfoque interactivo de organización del trabajo en el aula en el cual los alumnos son responsables de su aprendizaje y del de sus compañeros en una estrategia de corresponsabilidad para alcanzar metas e incentivos grupales. Es tanto un método, a utilizar entre otros, como un enfoque global de la enseñanza, una filosofía.

Un acuerdo establecido entre el profesor y el estudiante para la consecución de unos aprendizajes a través de una propuesta de trabajo autónomo, con una supervisión por parte del profesor y durante un periodo determinado. En el contrato de aprendizaje es básico un acuerdo formalizado, una relación de contraprestación recíproca, una implicación personal y un marco temporal de ejecución.



BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS MODALIDADES ORGANIZATIVAS UTILIZADAS Y METODOS DE ENSEÑANZA EMPLEADOS

CLASES DE TEORIA	Durante una clase de teoría o lección magistral, el profesor realiza una exposición verbal de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, mediante la cual suministra a los alumnos información esencial y organizada procedente de diversas fuentes con unos objetivos específicos predefinidos (motivar al alumno, exponer los contenidos sobre un tema, explicar conocimientos, efectuar demostraciones teóricas, presentar experiencias, etc.) pudiendo utilizar para ello, además de la exposición oral, otros recursos didácticos (audiovisuales, documentos, etc.).
CLASES DE PROBLEMAS	La intención principal es la de aplicar lo ya aprendido para favorecer la comprensión tanto de la importancia como del contenido de un nuevo tema, afianzar conocimientos y estrategias y su aplicación en las situaciones prácticas que se planteen.
PRÁCTICAS	Método de enseñanza-aprendizaje en el que los estudiantes llevan a cabo la realización de un proyecto en un tiempo determinado para resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades, y todo ello a partir del desarrollo y aplicación de aprendizajes adquiridos y del uso defectivo de recursos.
TRABAJOS AUTONOMOS	...
TRABAJOS EN GRUPO	...
TUTORÍAS	Atención personalizada a los estudiantes mediante un conjunto de reuniones programadas dirigidas a grupos muy reducidos de alumnos en que éstos podrán además interactuar entre sí y con el profesor.



8. Recursos didácticos

RECURSOS DIDÁCTICOS	
BIBLIOGRAFÍA	Aho, A. V.; Lam, M.; Sethi, R.; Ullman, J. D.: "Compiladores: Principios, Técnicas y Herramientas" Addison-Wesley. 2008.
	Aho, A. V.; Lam, M. S.; Sethi, R.; Ullman, J. D.: "Compilers. Principles, Techniques and Tools" 2ª ed. Addison-Wesley. 2007.
	Bennett, J. P.: "Introduction to Compiling Techniques" McGraw-Hill. 1996.
	Kakde, O. G.: "Algorithms for Compiler Design" Charles River Media. 2002.
	Levine, J. R.; Mason, T.; Brown, D.: "Lex & Yacc" O'Reilly. 1992.
	Pittman, T.; Peters, J.: "The Art of Compiler Design: Theory and Practice" Prentice-Hall. 1992.
	Watt, D.; Brown, D.: "Programming Language Processors in Java: Compilers and Interpreters" Prentice Hall. 2000.
Wilhelm, R.; Maurer, D.: "Compiler Design" Addison-Wesley. 1995.	
RECURSOS WEB	Página web de la asignatura: http://www-lt.ls.fi.upm.es/compiladores/traductores
	Sitio Moodle de la asignatura (-)
EQUIPAMIENTO	Aula: a definir



9. Cronograma de trabajo de la asignatura

Semana	Actividades en Aula	Actividades en Laboratorio	Trabajo Individual	Trabajo en Grupo	Actividades de Evaluación	Otros
Semana 1 (2,5 horas)	• Tema 1. Apartados 1.1 y 1.2. Lección magistral (2 horas)	•	• Estudio individual (0,5 horas)	•	•	•
Semana 2 (2,5 horas)	• Tema 1. Apartado 1.2. Lección magistral (2 horas)	•	• Estudio individual (0,5 horas)	•	•	•
Semana 3 (3 horas)	• Tema 1. Apartado 1.2. Lección magistral (2 horas)	•	• Estudio individual (1 hora)	•	•	•
Semana 4 (4 horas)	• Tema 1. Apartado 1.2. Lección magistral (2 horas)	•	• Estudio individual (1 hora)	• Práctica (1 hora)	•	•
Semana 5 (5 horas)	• Tema 1. Apartado 1.2. Lección magistral (2 horas)	•	• Estudio individual (1 hora)	• Práctica (2 horas)	•	•
Semana 6 (6 horas)	• Tema 2. Apartados 2.1 y 2.2. Lección magistral (2 horas)	•	• Preparación para Examen 1 (2 horas)	• Práctica (2 horas)	•	•
Semana 7 (5,75 horas)	• Tema 2. Apartados 2.2 y 2.3. Lección magistral (2 horas)	•	• Estudio individual (1 hora)	• Práctica (2 horas)	• Examen 1 (0,75 hora)	•
Semana 8 (4,5 horas)	• Tema 2. Apartados 2.3 y 2.4. Lección magistral (2 horas)	•	• Estudio individual (0.5 horas)	• Práctica (2 horas)	•	•



Semana 9 (5 horas)	• Tema 3. Apartado 3.1. Lección magistral (2 horas)	•	• Estudio individual (1 hora)	• Práctica (2 horas)	•	•
Semana 10 (5 horas)	• Tema 3. Apartados 3.1 y 3.2. Lección magistral (2 horas)	•	• Estudio individual (1 hora)	• Práctica (2 horas)	•	•
Semana 11 (4,5 horas)	• Tema 3. Apartado 3.2 y Tema 4. Lección magistral (2 horas)	•	• Estudio individual (0,5 horas)	• Práctica (2 horas)	•	•
Semana 12 (5 horas)	• Clase de problemas (2 horas)	•	• Estudio individual (1 hora)	• Práctica (2 horas)	•	•
Semana 13 (6 horas)	• Clase de problemas (2 horas)	•	• Estudio individual (1 hora)	• Práctica (3 horas)	•	•
Semana 14 (6 horas)	• Clase de problemas (2 horas)	•	• Estudio individual (1 hora)	• Práctica (3 horas)	•	•
Semana 15 (6 horas)	• Clase de problemas (2 horas)	•	• Estudio individual (1 hora)	• Práctica (3 horas)	•	•
Semana 16 (7 horas)		•	• Preparación para Examen 3 (3 horas)	• Práctica (4 horas)	•	•
Semana 17 (3,25 horas)		•	•	• Preparación de la Presentación de la Práctica (2 horas)	• Examen 2 (0,75 hora) • Examen de Práctica (0,5 horas)	•

Nota: Para cada actividad se especifica la dedicación en horas que implica para el alumno



POLITÉCNICA



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID
FACULTAD DE INFORMÁTICA
Campus de Montegancedo
Boadilla del Monte. 28660 Madrid