

**CONCEPTOS Y PARADIGMAS DE
LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN**

Año 2022

Carrera/ Plan:

Licenciatura en Informática Plan 2021
Licenciatura en Sistemas Plan 2021
Analista Programador Universitario Plan 2021
Licenciatura en Informática Plan 2015
Licenciatura en Sistemas Plan 2015
Analista Programador Universitario Plan 2015
Licenciatura en Informática Plan 2003-07/Plan 2012
Licenciatura en Sistemas Plan 2003-07/Plan 2012
Analista Programador Universitario Plan 2007

Año: 3er**Régimen de Cursada:** Semestral**Carácter (Obligatoria/Optativa):** Obligatoria**Correlativas:** SI203 / SI207 / SI208**Profesor/es:** Mg. Harari Viviana / Lic. Juan Devicenci / C.C.
Viviana Ambrosi**Hs. semanales:****FUNDAMENTACIÓN**

El conocimiento profundo de los conceptos intrínsecos de los lenguajes de programación permite potenciar y mejorar el desarrollo del software y además permite adquirir herramientas para construir criterios de evaluación de los lenguajes. Esto permite ampliar y consolidar los conocimientos sobre los lenguajes ya conocidos e incorporar elementos para abordar los nuevos.

Como formación complementaria se alienta y evalúa el trabajo colaborativo y la capacidad de presentar y exponer trabajos en forma escrita y oral.

OBJETIVOS GENERALES

Introducir, analizar, comparar y evaluar los conceptos subyacentes de los lenguajes de programación en los distintos paradigmas de programación.

Adquirir la capacidad de evaluar lenguajes de programación desde distintos puntos de vista, ya sea como su diseñador, implementador o como usuario del lenguaje.

CONTENIDOS MÍNIMOS (de acuerdo al Plan de Estudios)

- Sintaxis y semántica.
- Semántica operacional.
- Entidades atributos y ligaduras.
- Sistemas de tipos.
- Encapsulamiento y abstracción.
- Intérpretes y Compiladores.
- Paradigmas de lenguajes (imperativo, orientado a objetos, funcional, lógico).
- Programación basada en scripting.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.5. Aplicar las correspondientes competencias prácticas y de programación en la creación de programas informáticos y/u otros dispositivos informáticos (Básico)

COMPETENCIAS

- CGS1- Desempeñarse de manera efectiva en equipos de trabajo, con capacidad para organizarlos y liderarlos.
- CGS2- Comunicarse con efectividad en forma oral y escrita.
- CGT1- Identificar, formular y resolver problemas de Informática.
- CGT10- Capacidad para realizar investigaciones bibliográficas y de diferentes fuentes de información a fin de obtener conocimiento actualizado en temas de la disciplina.
- LI- CE4 – Planificar, dirigir, realizar y/o evaluar proyectos de relevamiento de problemas del mundo real, especificación formal de los mismos, diseño, implementación, prueba, verificación, validación, mantenimiento y control de calidad de sistemas de software/sistemas de información que se ejecuten sobre equipos de procesamiento de datos, con capacidad de incorporación de tecnologías emergentes del cambio tecnológico. Capacidad de análisis, diseño y evaluación de interfaces humano-computador y computador-computador.
- LS - CE1 – Planificar, dirigir, realizar y/o evaluar proyectos de relevamiento de problemas del mundo real. Especificación formal, diseño, implementación, prueba, verificación, validación, mantenimiento y control de calidad de sistemas de software que se ejecuten sobre sistemas de procesamiento de datos, con capacidad de incorporación de tecnologías emergentes del cambio tecnológico. Capacidad de análisis, diseño y evaluación de interfaces humano-computador y computador-computador.

PROGRAMA ANALÍTICO

1. Lenguajes de Programación como herramientas para producir software. Objetivo del estudio de sus conceptos. Distintos puntos de vista. Capacidad de comunicación. Relación e integración de los lenguajes de programación respecto a otros conceptos.
2. Evaluación de los lenguajes de programación a través de las características del software que producen. Principios de diseño de los lenguajes. Perspectiva histórica de los lenguajes de programación motivación, herencia, características, evolución. Lenguajes funcionales. Lenguajes Orientados a objetos. Abstracción: qué papel juega. Necesidad de estandarizar: ¿cuándo y cómo hacerlo?
3. Estructura de un lenguaje: sintaxis y semántica.
Sintaxis: Características de las sintaxis. Elementos de las sintaxis. Estructuras sintácticas. Reglas léxicas y sintácticas. Tipos de sintaxis. Sintaxis abstracta y concreta.
Formas de definir la sintaxis. Gramáticas. (Backus Naum Form). Árboles sintácticos y de derivación. Gramáticas recursivas. Subgramáticas. Gramáticas ambiguas. EBNF. Diagramas sintácticos (CONWAY)
Semántica estática.
4. Semántica. Tipos de semánticas. Formas de definir la semántica de un lenguaje de programación. Nociones de semántica formal.
Procesamiento de un lenguaje interpretación y traducción. Tipos de traductores. Comparación entre Traductor e Intérprete. Combinación de ambas técnicas. Compiladores. Etapas de Análisis y Síntesis. Optimización.
5. Semántica Operacional.
Ligadura. Descriptores. Momentos de ligadura. Estabilidad.

Variables. Arquitectura Von Newman. Atributos. Momentos y estabilidad. Nombre: características. Alcance: visibilidad, reglas. Tipo: definición, clasificación. L-valor: tiempo de vida, alocaación. R-valor: constantes, inicialización. Alias

Unidades. Atributos. Representación en ejecución. Elementos. Unidades recursivas. Unidades genéricas. Alias y sobrecarga. Procesador abstracto: elementos, instrucciones. Procesamiento de un lenguaje: clasificación. Lenguaje estático. Entidades locales. Rutinas internas. Compilación separada. Lenguajes basados en pila. Unidades recursivas, implementación. Estructura de bloque. Datos semidinámicos y dinámicos. Lenguajes dinámicos.

6. Compartir Datos. Ambiente común. Acceso al ambiente no-local. Parámetros. Ventajas. Evaluación de los parámetros reales y ligadura con los parámetros formales. Clase de parámetros: Datos y Subprogramas. Modos de pasaje de parámetros datos. Pasaje de Rutinas como parámetros.
7. Sistema de tipos. Tipos predefinidos, tipos definidos por el usuario, tipos estructurados, tipos abstractos. Implementación de datos, su representación. Sistema de tipos: lenguajes seguros y fuertemente tipados. Seguridad en el manejo de tipos. Encapsulamiento y abstracción. Evolución de los tipos. Tipos Abstractos. Equivalencia de tipos.
8. Abstracción de Control. Estructuras de control: Definición de estructuras de control a nivel de sentencia y a nivel de unidad. Tipos de estructuras de control a nivel de sentencia. Diferencia entre sentencia de asignación y expresión. Evolución de las sentencias de selección.
9. Abstracción de control a nivel de unidad. Excepciones: Definición. Modelos de Terminación y Reasunción. Distintos modelos de manejo de excepciones. Comparación.
10. Paradigma funcional. Características. Comparación de lenguaje imperativo con lenguaje funcional. Definiciones de funciones. Script. Expresión y valor. Transparencia referencial. Evaluación de las expresiones, mecanismo de reducción o simplificación. Orden aplicativo, orden normal (lazy evaluation). Tipos de datos básicos y derivados. Tipos de funciones. Expresiones polimórficas. Currificación. Cálculo Lambda. Dominios de Aplicación.
11. Paradigma Orientado a Objetos. Características. Elementos básicos de la programación orientada a objetos: objetos, mensajes, métodos, clases. Conceptos de generalización, especificación y herencia. Diferentes tipos de herencia. Lenguajes híbridos, características principales. Dominios de aplicación. Programación Orientada a Aspectos.
12. Paradigma lógico. Características. Elementos de la programación lógica: variables, constantes, términos compuestos, listas. Cláusulas y predicados. Reglas y hechos. Dominios de aplicación.
13. Programación basada en scripting. Definición. Introducción histórica. Características. Tipos. Dominios de interés. Los lenguajes de scripting y la WWW. Aspectos innovadores.

BIBLIOGRAFÍA

- GHEZZI C. – JAZAYERI M.: Programming language concepts. John Wiley and Sons. (1998) 3er. Ed
- SEBESTA: Concepts of Programming languages. Benjamin/Cumming. (2010) 9a. Ed.
- LOUDEN K.C.: Programming languages: principles and practices (2011)
- PRATT: Programming Lenguajes. Design and Implementation. Prentice Hall (2001) 4ta. Ed.

-
- SETHI R.: Programming languages: concepts and constructs. Addison – Wesley (1996) 2^{ed.} Ed.
- Programming Language Pragmatics (3ed., Elsevier, 2009) Scott M.L

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- FRIEDAMAN D.: Essentials of programming languages (2008)
- HOROWITZ: Fundamentals of Programming Languages. Spring- Verlar (1984)
- SCOTT M.L.: Programming language pragmatics (3er. Ed.) (2009)
- TURCKER A.: Programming languages (2006)
- WATT D. Programming Language Design Concepts (2004)

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

En la cátedra se pone énfasis en el proceso de identificación de problemas del mundo real desde la visión del desarrollador, basados en la evaluación, comportamiento y características de los conceptos que atraviesan a los lenguajes de programación.

Las actividades se desarrollan bajo la modalidad de teorías y prácticas distribuidas equitativamente de acuerdo con el Plan de Estudios vigente.

Los contenidos del programa se presentan y analizan en las clases teóricas y se consolidan con los trabajos prácticos. Existe una estrecha relación entre la teoría y la práctica. En la teoría, que toma sentido y se fortalece con las prácticas, se realiza un análisis vertical, indagando sobre los conceptos y bajando ejemplos de la aplicación de los mismos, en diferentes lenguajes. En la práctica, se realiza un análisis horizontal dado que se toma uno o más lenguajes y se van viendo cómo los conceptos vistos, en la teoría, se aplican a cada uno de ellos.

Los y las estudiantes desarrollan actividades individuales y grupales (entre 2 y 3 alumnos) que debieran conducirlos a un seguimiento y avance gradual sobre los temas abordados. En las prácticas, se presentan ejercicios que forman parte de un trabajo integrador, cuya entrega es obligatoria, en donde se plantean diferentes actividades de investigación y desarrollo que permiten que los alumnos pongan en juego sus propios conocimientos. La metodología de investigación que propone la cátedra propicia que el alumno realice las siguientes actividades:

- Búsqueda de bibliografía actualizada sobre el tema.
- Consulta a profesionales y catedráticos sobre temas investigados
- Discusión de alternativas tecnológicas para resolver el tema propuesto en diferentes lenguajes de programación.

Desde la cátedra se pretende fomentar el trabajo en grupo y la adquisición de experiencia en la comunicación escrita y oral de sus trabajos.

Los alumnos también cuentan con "cuestionarios online" que les dan la oportunidad de autoevaluarse para saber si han comprendido los conceptos enseñados.

Se ofrecen cuatro horarios de práctica distribuidos en la semana en distintas franjas (mañana, tarde y noche) a fin de cubrir todas las posibilidades que faciliten la asistencia.

Para el dictado de las clases teóricas y prácticas se utilizan diferentes herramientas didácticas de uso presencial y virtual.

Se pone a disposición de los/as estudiantes un entorno educativo web con el que se mantiene una comunicación dinámica. Se hace uso de la misma como:

- Medio informativo: Se coloca el cronograma de toda la cursada, el programa de la materia, bibliografía, guías de clases teóricas, ejercicios integradores y trabajos prácticos.
- Medio de comunicación: Se colocan novedades de la cursada, fechas de los parciales y entregas y, resultados de las correcciones de las diferentes evaluaciones.
- Medio de evaluación: Se utiliza el recurso para armar encuestas, cuestionarios autoevaluativos, mini evaluaciones y, entrega de tareas con calificación.

Los/as estudiantes también cuentan con la posibilidad de comunicarse con los profesores y jefes de trabajos prácticos a través de sus cuentas de e-mail.

El equipo docente mantiene reuniones al comienzo de cada ciclo lectivo para delinear la planificación anual a la vista de la evaluación de los resultados precedentes y luego para ir analizando el desarrollo de la cursada y para realizar ajustes puntuales en caso de ser necesario. Asimismo se realiza la revisión continua de los temas desarrollados, ya sea para modificar la metodología utilizada como para introducir o modificar conceptos y lenguajes nuevos.

EVALUACIÓN

Durante todo el desarrollo de la cursada se realiza un seguimiento del o de la estudiante, registrando, en una planilla, su participación en diferentes actividades planteadas por la cátedra, a lo largo de la cursada. En dicha planilla se registran actividades obligatorias y no obligatorias. Las actividades que no son de carácter obligatorio están pensadas para incentivar al estudiantado a tener una participación activa a lo largo de la cursada. Si bien no es obligatoria su realización, algunas de ellas, las llamadas "Evaluaciones Mínimas Teóricas / Prácticas" (EMT y EMP) son evaluadas y, aquellos o aquellas estudiantes que las rinden y aprueban el 60% de las mismas tienen un beneficio adicional, que está relacionado con la obtención de la promoción de la materia.

Respecto a la aprobación de la cursada, los y las estudiantes deben aprobar obligatoriamente:

- un **trabajo integrador**, que consiste en la investigación de los diferentes conceptos vistos a lo largo de la materia aplicados a los lenguajes de programación asignados por la cátedra y,
- la aprobación de un **examen teórico-práctico** en donde se plantean diferentes ejercicios que deben ser desarrollados, relacionando los conceptos abordados en la materia.

El trabajo integrador tiene dos fechas de entrega y se presenta al iniciar la cursada. En la primera fecha se evalúa la primera parte del desarrollo y, en la segunda entrega se evalúa el trabajo en forma completa, incluyendo las modificaciones recomendadas en la primera evaluación. Es obligación su "entrega" y "aprobación" para poder rendir el examen teórico-práctico.

El desarrollo de investigación que propone el trabajo integrador debe ser presentado, por el grupo de estudiantes, a través de un informe escrito que será evaluado por los docentes, teniendo en cuenta el contenido técnico, la estructura, la organización, la sintaxis, la claridad conceptual y la bibliografía consultada y citada rigurosamente.

Como parte de la evaluación del trabajo integrador se tendrá en cuenta el desempeño grupal e individual de cada uno de los integrantes, a través de un coloquio. Respecto a la parte grupal, los grupos responderán aspectos generales de las tareas asignadas y darán explicaciones individuales que permitirán calificar diferentes aptitudes de los miembros del equipo (conocimientos / modo de expresarse / predisposición al trabajo colaborativo). En lo que respecta a la parte individual, cada uno de los integrantes del grupo deberá exponer sobre la tarea realizada. El docente indagará sobre sus conocimientos, su claridad de la presentación, su organización y la forma de expresión.

El examen teórico-práctico, tiene dos fechas más que son de recuperación y se establecen de acuerdo a la duración del semestre fijado por el Calendario Académico de la Facultad.

Todas las fechas son publicadas al principio del ciclo lectivo y, se organizan de forma tal de que no entorpezcan el normal desarrollo de la cursada.

En las planillas de seguimiento, a parte del registro de las evaluaciones realizadas por los y las estudiantes, también se registrará información relacionada con: la capacidad del o de la estudiante para desarrollar su aprendizaje, claridad de las presentaciones realizadas, forma de organización y expresión en las diferentes instancias de evaluación oral, formulación de la solución de los diferentes desafíos en forma autónoma, entre otros.

Para la evaluación final de la materia se tomará una prueba teórica individual escrita. La misma se puede realizar en las mesas de finales correspondientes al calendario académico o al finalizar la cursada. A esta última opción solo pueden acceder los y las estudiantes que cumplan con las condiciones establecidas por la cursada para obtener la promoción de la materia.

CRONOGRAMA DE CLASES Y EVALUACIONES

Clase	Fecha	Contenidos/Actividades
1	15/3	PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA: pautas Introducción, evaluación, historia de los lenguajes. ESTRUCTURA DE UN LENGUAJE: sintaxis y semántica. Sintaxis.
2	22/3	SEMÁNTICA. Procesamiento de un lenguaje: interpretación y compilación
3	29/3	SEMÁNTICA OPERACIONAL: entidades y ligaduras. Variables
4	5/4	SEMÁNTICA OPERACIONAL: unidades. Procesamiento de lenguajes estáticos
5	12/4	SEMÁNTICA OPERACIONAL: unidades. Procesamiento de lenguajes basados en pila y dinámicos.
6	19/4	COMPARTIR DATOS: casos. Parámetros
7	26/4	SISTEMA DE TIPOS: características, tipos predefinidos y tipos definidos por el usuario.
8	3/5	SISTEMA DE TIPOS: tipos compuestos y tipos abstractos. Lenguajes seguros, equivalencia y compatibilidad.
9	10/5	ABSTRACCIÓN DE CONTROL: a nivel de sentencia y a nivel de unidad.
10	17/5	EXCEPCIONES.
11	24/5	PARADIGMAS. Funcional. Orientado a Objetos. Lógico. Prog. Orientada a Aspectos.
12	8/6	SCRIPTING: Programación basada en scripting
13	15/6	Repaso

Evaluaciones previstas		Fecha
Parciales	1er Fecha	Viernes 17/6
	2da Fecha	Viernes 1/7
	3er Fecha	Viernes 15/7
EMT	1er Fecha	Martes 5/4
	2da Fecha	Martes 3/5
	3er Fecha	Martes 31/5
EMP	1er Fecha	Semana del 25/4
	2da Fecha	Semana del 16/5
TRABAJO FINAL	1er Entrega	Lunes 18/4
	2da Entrega	Viernes 20/5
EXÁMEN TEÓRICO PROMOCIÓN		8/7

Contacto de la cátedra (mail, sitio WEB, plataforma virtual de gestión de cursos):

vharari@info.unlp.edu.ar

vambrosi@info.unlp.edu.ar

Firma del/los profesor/es

Mg. Viviana Harari

Lic. Juan Devicenzi