

4
EJC
1974

(para los alumnos de los cursos 1974 o libres)

1. Estructura básica de una computadora digital (primera generación). Memoria, unidad de control, unidad aritmética, unidad de entrada, unidad de salida. Registros de la unidad aritmética y de control. Registro de próxima instrucción, acumulador, índice, lugar de trabajo, otros.
Instrucción. Definición, partes que la componen: código, operandos. Secuencia de ejecución de una instrucción. Su microprogramación.
Nota: Estos conceptos serán ilustrados principalmente con la máquina ALPH y un lenguaje de descripción formal de computadores.

2. Lenguajes simbólicos. Códigos memotécnicos. Identificadores: su definición y su referencia. Atributos de identificadores: posición, largos otros atributos. Operaciones sobre identificadores. Instrucciones simbólicas que no representan una instrucción de máquina: macros y comandos de compaginador y definición de ~~xxxxx~~ y constantes. El operador simbólico "asterisco".
Nota: Estos conceptos serán ilustrados principalmente con el lenguaje simbólico ALFAL

3. Compaginador. Función que realiza. Tabla de símbolos. Compaginador de los pasadas, restricciones a las definiciones de atributos de identificadores para posibilitarlo. Información que usualmente provee el compaginador.

4. Subrutinas en lenguajes de absolutos. Parámetros formales y actuales. Técnicas de llamada: por valor y por dirección. Estructuras de computadora que facilitan estas llamadas. Su programación en los demás casos.
Nota: Estos conceptos se pueden describir con un lenguaje simbólico.

5. Macros. Ampliaciones necesarias en los lenguajes simbólicos para posibilitar la definición de macros propias.

Hugo Ryckeboer
 Profesor Adjunto
 a/cargo de Programación I