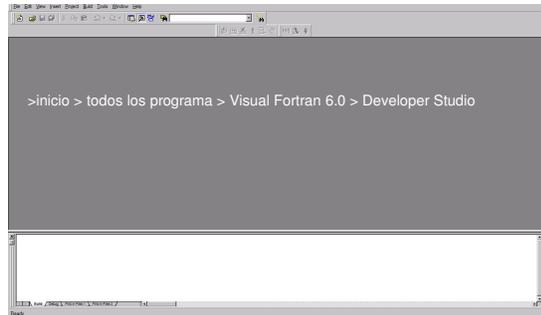


¿Cómo compilar un programa utilizando el "Digital Visual Fortran Compiler"?

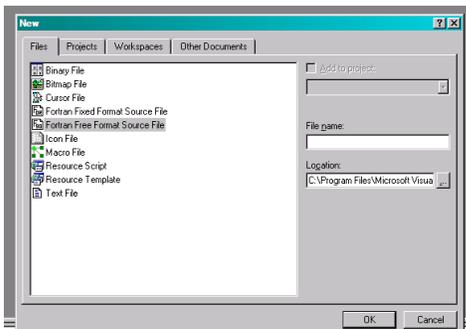
Seminario de Computación 2009
Juan Ruiz y Carlos Zotelo

Pantalla inicial del Developer Studio.



En este curso, no vamos a hacer uso de todas las herramientas que tiene disponible este software, simplemente vamos a utilizarlo para escribir y compilar programa sencillos.

Para iniciar un nuevo programa vamos a FILE > NEW > y seleccionamos la solapa FILE. > Fortran Free Format Source File



Compilar un código fuente utilizando la consola de Windows.

(esta forma es muy similar a como pueden compilarse los códigos fuente utilizando otros compiladores como el gfortran, o los compiladores de linux por ejemplo)

El código fuente es un archivo **ASCII**, puede ser editado con el **bloq de notas**, el **wordpad** o incluso programas más complejos siempre y cuando se guarde como **ASCII** y con la extensión **.f90**

Una vez que tenemos el código fuente, lo guardamos y abrimos una consola de Windows.

Inicio > todos los programas > accesorios > símbolo del sistema



Para **compilar** y **linkear** un código fuente vamos a la carpeta donde se encuentra el mismo (utilizando el comando **CD**) y tipeamos

df nombredelprograma.f90

Esto creará un ejecutable **nombredelprograma.exe** que podremos ejecutar tipeando

nombredelprograma.exe

Si existe algún problema de compilación aparecerá un mensaje de error indicando el tipo de problema.

Este procedimiento produce un resultado equivalente al procedimiento anterior, con la diferencia de que no se generan tantos archivos auxiliares, en este caso solo se genera el archivo ejecutable (que es lo que nos interesa en este momento).

En el caso de utilizar el compilador **gfortran** (tanto en **Windows** como en **Linux**) la forma de hacer esto mismo es:

Ubicarse en la carpeta donde está el código fuente y tipear:

gfortran nombredelprograma.f90 -o nombredelejecutable.exe

Esto generará un ejecutable "**nombredelejecutable.exe**".

El **-o** y el nombre del ejecutable son **opcionales**, si no se colocan el ejecutable se llamará **a.exe**

Al momento de la compilación y linkeo del programa se le pueden agregar más opciones, algunas de las cuales por ejemplo tienen que ver con el formato del código fuente, o con la precisión de las constantes y variables definidas en el programa. Por el momento no vamos a ocuparnos de estas opciones de compilación también llamadas "**FLAGS**".
