

## ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS CIENCIAS DE LA COMPUTACION

## **COMPILADORES Y LENGUAJES**

Informe - Prueba 9

**GRUPO: GR1COM** 

**FECHA DE ENTREGA: 12/03/2021** 

INTEGRANTES: Alejandro Moya, Leonardo Andrade, Jefferson Cando

Usamos LEX y YACC para implementar un programa de lógica matemática, que nos permitirá determinar por medio de tablas de verdad el resultado de una expresión de compuertas lógicas.

## **CÓDIGO LEX**

```
%{
#include <stdlib.h>
void yyerror(char *);
#include "bcalc.tab.h"
%}
%%
not return NOT;
and return AND;
or return OR;
xor return XOR;
xnor return XNOR;
nand return NAND;
nor return NOR;
[a-z] {
     yylval = *yytext - 'a';
     return VARIABLE;
```

```
[0-1]+ {
            yylval = atoi(yytext);
            return BOOLEAN;
      }

[()=\n] { return *yytext; }
    [\t];
      , {return *yytext; }
            . yyerror("invalid character");
      %%
      int yywrap(void) {
      return 1;
      }
```

## **CÓDIGO YACC**

```
%{
#include <stdio.h>
void yyerror(char *);
int yylex(void);
int sym[26];
%}
%token BOOLEAN VARIABLE
%token AND OR NOT NAND NOR XOR XNOR
%left AND OR NOT NAND NOR XOR XNOR
%%
program:
program statement '\n'
statement:
expr { printf("%d\n", $1); }
| VARIABLE '=' expr { sym[$1] = $3; }
statement ',' statement
expr:
BOOLEAN
| VARIABLE
                 \{ \$\$ = sym[\$1]; \}
| expr OR expr { if($1==1||$3==1){$$=1;}else{$$=0;} }
| \exp AND \exp { \$\$ = \$1 * \$3; }
| expr NAND expr { if ( $1 * $3 ==1){$$=0;}else{$$=1;}}
| \exp XOR \exp \{ if(\$1 == 0 \&\& \$3 == 1 || \$1 == 1 \&\& \$3 == 0) \{ \$\$ = 1; \} else \{ \$\$ = 0; \} \}
| expr NOR expr \{ if($1==0\&\&$3==0){$$=1;}else{$$=0;} \}
| expr XNOR expr { if( $1 ==0 && $3==0 || $1 ==1 && $3==1){ $$=1; }else{$$=0;} }
| NOT expr
               { if($2==1){ $$=0; }else{ $$=1;} }
| '(' expr ')' { $$ = $2; }
```

```
;
%%
#include "lex.yy.c"
void yyerror(char *s) {
fprintf(stderr, "%s\n", s);
}
int main(void) {
yyparse();
return 0;
}
```

Entrada	Salida
not not (1 or 1) and not 1 or 0	0