



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE COSTA RICA

Proyecto #1: Scanner

Escuela de Ingeniería en Computación
Compiladores e Intérpretes IC-5701

Alonso Navarro Carrillo, c. 2022236435

Carlos Venegas Masis, c. 2022153870

Valeria, c.

Ing. Ericka Marín Schumann
II Semestre 2024

Tabla de contenidos

Introducción	2
Estrategia de solución	2
Análisis de resultados	3
Lecciones aprendidas	3
Casos de prueba	3
Casos de prueba 1: Comentarios	3
Casos de prueba 2: Operadores	7
Caso de prueba 3: Identificadores	14
Caso de prueba 4: Formato Literales	18
Manual de usuario	22
Bitácora	23
Bibliografía	26

Introducción

Este proyecto se sitúa en la primera etapa del desarrollo de un compilador para el lenguaje de programación C, conocida como el Análisis Léxico. El objetivo principal de esta etapa es diseñar y construir un scanner que sea capaz de identificar y clasificar los diferentes tokens que conforman un programa en C. Para lograr esto, se utilizó la herramienta JFlex, la cual permite definir expresiones regulares que describen los patrones de los tokens a reconocer.

A lo largo de este documento se detalla el proceso de desarrollo del scanner, desde la planificación hasta la implementación y evaluación de los resultados obtenidos. Se describen decisiones técnicas tomadas para garantizar el correcto funcionamiento del proyecto, así como las estrategias empleadas para la solución de los problemas encontrados durante su desarrollo.

Estrategia de solución

Después de leer detenidamente la documentación de JFlex, se comenzó a diseñar las expresiones regulares para los tokens que debía reconocer el escáner. Aquí surgió el primer problema: el escáner reconoce los tokens según el orden de prioridad. Es decir, si la primera expresión regular es un punto, ningún otro token será reconocido, ya que este metacaracter coincide con cualquier carácter, interpretándolo como un error. Por lo tanto, fue crucial definir adecuadamente el orden de las expresiones regulares.

Una vez definido el orden de las expresiones regulares, procedimos a diseñar la estructura de los tokens y sus tipos. Para ello, decidimos crear un mapa que facilitara la búsqueda de tokens repetidos en el documento. De manera similar, cada token guarda las líneas en las que aparece en un mapa, lo que permite incrementar el contador de ocurrencias de un token en una misma línea. Finalmente, los tipos de tokens se almacenan en un enum.

Por último, se implementaron errores definidos, como un número seguido de un identificador o números flotantes que comienzan con un punto. Era necesario definir estos errores como tokens para que pudieran ser reconocidos por el escáner. Los errores no se almacenan en una estructura de datos; en su lugar, se imprimen directamente y no se agregan al mapa de tokens.

Análisis de resultados

Actividad	Porcentaje realizado	Justificación
Desplegar lista de errores léxicos	100%	
Desplegar listado de tokens encontrados	100%	
Mostrar tipo de token, línea y cantidad de apariciones por cada token	100%	
Manejar 4 tipos grandes (operadores, literales, ids, palabras reservadas) de tokens	100%	
Ignorar comentarios en línea y bloque	100%	
Identificar todos los operadores válidos de C	100%	
Identificar todos los literales válidos de C	100%	
Identificar todos los identificadores válidos de C	100%	
Identificar todas las palabras reservadas de C	100%	
Definir errores léxicos	100%	

Lecciones aprendidas

Casos de prueba

Caso de prueba 1: Comentarios

```
#include <stdio.h> // Comentario después de directiva de preprocesador
#define MAX(a, b) ((a) > (b) ? (a) : (b)) // Macro con comentario en línea

// Este es un comentario en línea
int main() {
    // Comentario con caracteres especiales: !@#$%^&*()
    /* Comentario en bloque con caracteres especiales: !@#$%^&*() */
    // Comentario con código incorrecto: int x = ;
    /* Comentario en bloque con código incorrecto: int y = ; */
}
```

```

// Comentario con    espacios
/* Comentario en    bloque con espacios */
//    Comentario con tabulaciones
int a = 10; // Comentario al final de una línea de código
int b = 20; /* Comentario en bloque
               que se extiende en varias líneas */
int d = a + b;
int c = a + b; // Comentario después de una expresión
char *str = "Este es un string con // comentario en línea";
char *str2 = "Este es otro string con /* comentario en bloque */";
b = 20;
/* Comentario en bloque sin cerrar
b = 20; // Comentario en línea anidado
return 0;
}

```

Errores esperados:

- Error en la línea 1: Operador inválido '#'.
- Error en la línea 2: Operador inválido '#'.
- Error en cáscada en línea 20: Comentario de bloque sin cerrar.

Es importante resaltar que aunque el proyecto indique que no se pueden tener errores en cáscada, al encontrar un comentario de bloque sin cerrar el comportamiento usual será seguir buscando hasta encontrar un "*/".

Resultados:

Errors:

Character unknown: # in 1

Character unknown: # in 2

Block comment without closure: /* Comentario en bloque sin cerrar

b = 20; // Comentario en linea anidado

return 0;

} in 20

+-----+-----+-----+-----+			
Token	Tipo de Token	Linea	
+-----+-----+-----+-----+			
char	KEYWORD	17, 18	
+-----+-----+-----+-----+			

int	KEYWORD	5, 13, 14, 15, 16	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
MAX	ID	2	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
a	ID	2(3), 13, 15, 16	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
b	ID	2(3), 14, 15, 16, 19	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
c	ID	16	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
d	ID	15	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
define	ID	2	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
h	ID	1	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
include	ID	1	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
main	ID	5	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
stdio	ID	1	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
str	ID	17	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
str2	ID	18	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
(OPERATOR	2(6), 5	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
)	OPERATOR	2(6), 5	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
,	OPERATOR	2	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
.	OPERATOR	1	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
;	OPERATOR	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
=	OPERATOR	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
{	OPERATOR	5	

*	OPERATOR_ARITHM	17, 18	
	ETIC		
+	OPERATOR_ARITHM	15, 16	
	ETIC		
:	OPERATOR_RELATI	2	
	ONAL		
<	OPERATOR_RELATI	1	
	ONAL		
>	OPERATOR_RELATI	1, 2	
	ONAL		
?	OPERATOR_RELATI	2	
	ONAL		
10	LITERAL_INT	13	
20	LITERAL_INT	14, 19	
"Este es o	LITERAL_STR	18	
tro string			
con /* co			
mentario e			
n bloque *			
/"			
"Este es u	LITERAL_STR	17	
n string c			
on // come			
ntario en			
linea"			

Caso de prueba 2: Operadores

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int a = 5 + 3;           // Suma
    int b = a - 2;           // Resta
    int c = a * b;           // Multiplicación
    int d = c / 2;           // División
    int e = c % 2;           // Módulo
    int f = a & b;            // AND bit a bit
    int g = a | b;            // OR bit a bit
    int h = a ^ b;            // XOR bit a bit
    int i = ~a;               // NOT bit a bit
    int j = a << 2;           // Desplazamiento a la izquierda
    int k = b >> 1;           // Desplazamiento a la derecha

    if (a == b) {             // Igualdad
        printf("a es igual a b\n");
    }

    if (a != b) {             // Desigualdad
        printf("a no es igual a b\n");
    }

    if (a < b) {               // Menor que
        printf("a es menor que b\n");
    }

    if (a > b) {               // Mayor que
        printf("a es mayor que b\n");
    }

    if (a <= b) {              // Menor o igual que
        printf("a es menor o igual que b\n");
    }

    if (a >= b) {              // Mayor o igual que
        printf("a es mayor o igual que b\n");
    }
}
```



```

    }

    if (a && b) {          // AND lógico
        printf("a y b son verdaderos\n");
    }

    if (a || b) {          // OR lógico
        printf("a o b es verdadero\n");
    }

    if (!a) {              // NOT lógico
        printf("a es falso\n");
    }

    // Errores intencionales
    int l = a @ b;          // Operador inválido
    int n = a // b;         // Comentario mal formado
    int p = a +;            // Operador sin operando
    int q = ;               // Declaración sin inicialización

    return 0;
}

```

Errores esperados:

- Error en la línea 1: Operador inválido '#'.
- Error en la línea 53: Operador inválido '@'.

También se espera que suponga el '/' como un comentario y no como dos operadores de división.

Resultados:

Errors:

Character unknown: # in 1

Character unknown: @ in 53

+-----+-----+-----+-----+			
Token	Tipo de Token	Linea	
+-----+-----+-----+-----+			
if	KEYWORD	16, 20, 24, 28, 32, 36, 40, 44, 48	

int	KEYWORD	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14,	
		53, 54, 55, 56	
return	KEYWORD	58	
a	ID	4, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 16, 20, 24,	
		28, 32, 36, 40, 44, 48, 53, 54, 55	
b	ID	5, 6, 9, 10, 11, 14, 16, 20, 24, 28, 32,	
		36, 40, 44, 53	
c	ID	6, 7, 8	
d	ID	7	
e	ID	8	
f	ID	9	
g	ID	10	
h	ID	1, 11	
i	ID	12	
include	ID	1	
j	ID	13	
k	ID	14	
l	ID	53	
main	ID	3	
n	ID	54	
p	ID	55	

printf	ID	17, 21, 25, 29, 33, 37, 41, 45, 49	
q	ID	56	
stdio	ID	1	
(OPERATOR	3, 16, 17, 20, 21, 24, 25, 28, 29, 32, 3	
		3, 36, 37, 40, 41, 44, 45, 48, 49	
)	OPERATOR	3, 16, 17, 20, 21, 24, 25, 28, 29, 32, 3	
		3, 36, 37, 40, 41, 44, 45, 48, 49	
.	OPERATOR	1	
;	OPERATOR	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 17	
		, 21, 25, 29, 33, 37, 41, 45, 49, 53, 55	
		, 56, 58	
=	OPERATOR	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 53	
		, 54, 55, 56	
{	OPERATOR	3, 16, 20, 24, 28, 32, 36, 40, 44, 48	
}	OPERATOR	18, 22, 26, 30, 34, 38, 42, 46, 50, 59	
%	OPERATOR_ARITHM	8	
	ETIC		
*	OPERATOR_ARITHM	6	
	ETIC		
+	OPERATOR_ARITHM	4, 55	
	ETIC		
-	OPERATOR_ARITHM	5	
	ETIC		
/	OPERATOR_ARITHM	7	

	ETIC		
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
!	OPERATOR_LOGICA	48	
	L		
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
&&	OPERATOR_LOGICA	40	
	L		
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
	OPERATOR_LOGICA	44	
	L		
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
!=	OPERATOR_RELATI	20	
	ONAL		
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
<	OPERATOR_RELATI	1, 24	
	ONAL		
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
<=	OPERATOR_RELATI	32	
	ONAL		
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
==	OPERATOR_RELATI	16	
	ONAL		
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
>	OPERATOR_RELATI	1, 28	
	ONAL		
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
>=	OPERATOR_RELATI	36	
	ONAL		
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
&	OPERATOR_BITWIS	9	
	E		
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
<<	OPERATOR_BITWIS	13	
	E		
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
>>	OPERATOR_BITWIS	14	
	E		
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
^	OPERATOR_BITWIS	11	

	E		
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
	OPERATOR_BITWIS	10	
	E		
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
~	OPERATOR_BITWIS	12	
	E		
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
0	LITERAL_INT	58	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
1	LITERAL_INT	14	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
2	LITERAL_INT	5, 7, 8, 13	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
3	LITERAL_INT	4	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
5	LITERAL_INT	4	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
"a es fals	LITERAL_STR	49	
o\n"			
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
"a es igual	LITERAL_STR	17	
l a b\n"			
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
"a es mayo	LITERAL_STR	37	
r o igual			
que b\n"			
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
"a es mayo	LITERAL_STR	29	
r que b\n"			
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
"a es meno	LITERAL_STR	33	
r o igual			
que b\n"			
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
"a es meno	LITERAL_STR	25	
r que b\n"			
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
"a no es i	LITERAL_STR	21	

gual a b\n		
"		
+-----+-----+-----+		
"a o b es LITERAL_STR 45		
verdadero\		
n"		
+-----+-----+-----+		
"a y b son LITERAL_STR 41		
verdadero		
s\n"		
+-----+-----+-----+		

Caso de prueba 3: Identificadores

```
#include <stdio.h>

int 1invalidVar = 10; // Identificador comienza con un dígito
int validVar = 20; // Identificador válido
float 2anotherInvalid = 30.5; // Identificador comienza con un dígito
char special#CharVar = 'A'; // Identificador contiene un carácter especial '#'
int valid_var_123 = 50; // Identificador válido

void function() {
    int invalid@Var = 100; // Identificador contiene un carácter especial '@'
    int valid_var = 0; // Identificador válido
    float invalid%percent = 40.2; // Identificador contiene un carácter especial '%'
    double validDoubleVar = 123.456; // Identificador válido
    double 3invalidStart = 987.654; // Identificador comienza con un dígito
}

int main() {
    printf("Valor de validVar: %d\n", validVar); // Identificador válido
    printf("Valor de valid_var_123: %d\n", valid_var_123); // Identificador válido

    return 0;
}
```

Errores esperados:

- Error en la línea 1: Operador inválido '#'.
- Error en la línea 3: Dígito antes de id '1invalidVar'.
- Error en la línea 3: Dígito antes de id '1invalidVar'.
- Error en la línea 5: Dígito antes de id '2anotherInvalid'.
- Error en la línea 6: Operador inválido '#'.
- Error en la línea 10: Operador inválido '@'.
- Error en la línea 14: Dígito antes de id '3invalidStart'.

Resultados:

Errors:

Character unknown: # in 1

Digit before id: 1invalidVar in 3

Digit before id: 2anotherInvalid in 5

Character unknown: # in 6

Character unknown: @ in 10

Digit before id: 3invalidStart in 14

Token	Tipo de Token	Linea
char	KEYWORD	6
double	KEYWORD	13, 14
float	KEYWORD	5, 12
int	KEYWORD	3, 4, 7, 10, 11, 17
return	KEYWORD	21
void	KEYWORD	9
CharVar	ID	6
Var	ID	10
function	ID	9
h	ID	1
include	ID	1
invalid	ID	10, 12
main	ID	17
percent	ID	12

printf	ID	18, 19	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
special	ID	6	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
stdio	ID	1	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
validDoubl	ID	13	
eVar			
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
validVar	ID	4, 18	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
valid_var	ID	11	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
valid_var_	ID	7, 19	
123			
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
(OPERATOR	9, 17, 18, 19	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
)	OPERATOR	9, 17, 18, 19	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
,	OPERATOR	18, 19	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
.	OPERATOR	1	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
;	OPERATOR	3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 18, 1	
		9, 21	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
=	OPERATOR	3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
{	OPERATOR	9, 17	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
}	OPERATOR	15, 22	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
%	OPERATOR_ARITHM	12	
	ETIC		
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
<	OPERATOR_RELATI	1	
	ONAL		
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+

>	OPERATOR_RELATI	1	
	ONAL		
+-----+-----+-----+			
0	LITERAL_INT	11, 21	
+-----+-----+-----+			
10	LITERAL_INT	3	
+-----+-----+-----+			
100	LITERAL_INT	10	
+-----+-----+-----+			
20	LITERAL_INT	4	
+-----+-----+-----+			
50	LITERAL_INT	7	
+-----+-----+-----+			
"Valor de	LITERAL_STR	18	
validVar:			
%d\n"			
+-----+-----+-----+			
"Valor de	LITERAL_STR	19	
valid_var_			
123: %d\n"			
+-----+-----+-----+			
'A'	LITERAL_CHAR	6	
+-----+-----+-----+			
123.456	LITERAL_DOUBLE	13	
+-----+-----+-----+			
30.5	LITERAL_DOUBLE	5	
+-----+-----+-----+			
40.2	LITERAL_DOUBLE	12	
+-----+-----+-----+			
987.654	LITERAL_DOUBLE	14	
+-----+-----+-----+			

Caso de prueba 4: Formato Literales

```
#include <stdio.h>

int main() {
    // Números decimales
    int decimal = 12345; // Decimal positivo
    int negativeDecimal = -6789; // Decimal negativo

    // Números octales
    int octal = 0123; // Octal (equivalente a 83 en decimal)
    int negativeOctal = -07654; // Octal negativo (equivalente a -4012 en decimal)

    // Números hexadecimales
    int hexadecimal = 0x1A3F; // Hexadecimal (equivalente a 6719 en decimal)
    int negativeHexadecimal = -0xDEAD; // Hexadecimal negativo (equivalente a -57005 en decimal)

    // Números binarios (C11 en adelante)
    int binary = 0b1101; // Binario (equivalente a 13 en decimal)

    // Números con punto flotante
    float floatNum = 3.14159; // Flotante positivo
    float negativeFloat = -0.9876; // Flotante negativo

    // Números en notación exponencial (notación científica)
    double scientificPos = 1.23e4; //  $1.23 \times 10^4 = 12300$ 
    double scientificNeg = -5.67E-3; //  $-5.67 \times 10^{-3} = -0.00567$ 

    // Números flotantes con notación hexadecimal (C99)
    double hexFloat = 0x1.1p3; // Equivalente a 8.5 en decimal

    // Errores intencionales:
    int invalidHex = 0x1G; // Error: carácter inválido en número hexadecimal
    float invalidExp = 12.34e+; // Error: exponente no válido
    int invalidOctal = 089; // Error: dígitos no válidos en número octal
    double invalidFloat = 1.23.45; // Error: punto flotante mal formado

    return 0;
}
```

Errores esperados:

- Error en la línea 1: Operador inválido '#'.
- Error en la línea 28: Formato de número no válido '.1'.
- Error en la línea 31: Dígito antes de id '0x1G'.
- Error en la línea 34: Formato de número no válido '.45'.

Resultados:

Errors:

Character unknown: # in 1

Invalid number format: .1 in 28

Digit before id: 0x1G in 31

Invalid number format: .45 in 34

Token	Tipo de Token	Linea
double	KEYWORD	24, 25, 28, 34
float	KEYWORD	20, 21, 32
int	KEYWORD	3, 5, 6, 9, 10, 13, 14, 17, 31, 33
return	KEYWORD	36
binary	ID	17
decimal	ID	5
e	ID	32
floatNum	ID	20
h	ID	1
hexFloat	ID	28
hexadecima	ID	13

1			
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
include	ID	1	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
invalidExp	ID	32	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
invalidFlo	ID	34	
at			
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
invalidHex	ID	31	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
invalidOct	ID	33	
al			
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
main	ID	3	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
negativeDe	ID	6	
cimal			
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
negativeFl	ID	21	
oat			
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
negativeHe	ID	14	
xadecimal			
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
negativeOc	ID	10	
tal			
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
octal	ID	9	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
p3	ID	28	
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
scientific	ID	25	
Neg			
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
scientific	ID	24	
Pos			
+-----+	+-----+	+-----+	+-----+
stdio	ID	1	

xDEAD	ID	14	
(OPERATOR	3	
)	OPERATOR	3	
.	OPERATOR	1	
;	OPERATOR	5, 6, 9, 10, 13, 14, 17, 20, 21, 24, 25,	
		28, 31, 32, 33, 34, 36	
=	OPERATOR	5, 6, 9, 10, 13, 14, 17, 20, 21, 24, 25,	
		28, 31, 32, 33, 34	
{	OPERATOR	3	
}	OPERATOR	37	
+	OPERATOR_ARITHM	32	
	ETIC		
<	OPERATOR_RELATI	1	
	ONAL		
>	OPERATOR_RELATI	1	
	ONAL		
-0	LITERAL_INT	10, 14	
-6789	LITERAL_INT	6	
0	LITERAL_INT	33, 36	
12345	LITERAL_INT	5	
7654	LITERAL_INT	10	
89	LITERAL_INT	33	

+-----+-----+-----+			
0b1101	LITERAL_BINARY	17	
+-----+-----+-----+			
0123	LITERAL_OCTAL	9	
+-----+-----+-----+			
0x1	LITERAL_HEX	28	
+-----+-----+-----+			
0x1A3F	LITERAL_HEX	13	
+-----+-----+-----+			
-0.9876	LITERAL_DOUBLE	21	
+-----+-----+-----+			
-5.67E-3	LITERAL_DOUBLE	25	
+-----+-----+-----+			
1.23	LITERAL_DOUBLE	34	
+-----+-----+-----+			
1.23e4	LITERAL_DOUBLE	24	
+-----+-----+-----+			
12.34	LITERAL_DOUBLE	32	
+-----+-----+-----+			
3.14159	LITERAL_DOUBLE	20	
+-----+-----+-----+			

Manual de usuario

Instalación

Para construir y ejecutar el proyecto, es necesario tener Java instalado en tu sistema. Sigue estos pasos para configurar el proyecto:

1. Clona el repositorio:

```
git clone https://github.com/AlonsoNav/CCompilerJFlex.git
cd your-repo
```

2. Genera el archivo CLexer:

```
java -jar lib/jflex-full-1.9.1.jar src/scanner/CLexer.flex
```

3. Compila el proyecto:

```
javac -d bin -sourcepath src src/app/Main.java  
src/scanner/CLexer.java .\src\scanner\Token.java  
.\src\scanner\TokenType.java
```

Uso

Para ejecutar el compilador con un archivo de entrada, utiliza el siguiente comando:

```
java -cp bin app.Main input_file
```

También puedes enviar la salida a un archivo .txt con

```
java -cp bin app.Main input_file > output.txt
```

Bitácora

Fecha: 26-08-2024

En la primera reunión del equipo de trabajo, se acordó que CV se encargará de los expresiones regulares de los operadores y del formato de impresión de la tabla. AN diseñará la estructura de los tokens y sus errores, así como las expresiones regulares de los identificadores y palabras reservadas. VG se responsabilizará de los literales. Por último, se decidió que la documentación se realizará en LaTeX y que GitHub será utilizado como sistema de control de versiones.

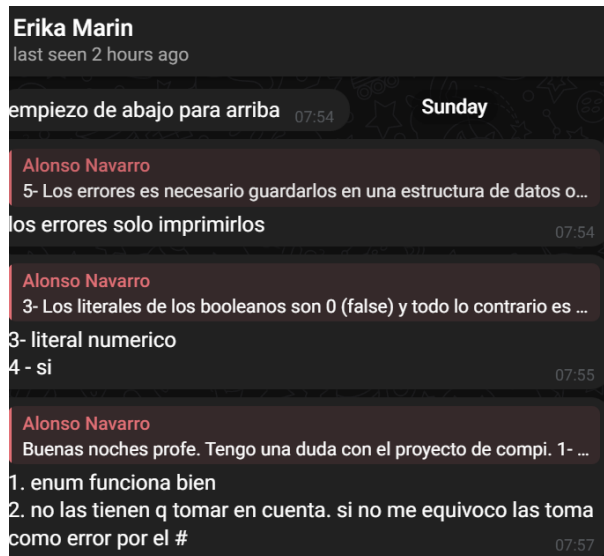
Fecha: 01-09-2024

La profesora responde las siguientes consultas:

- Nosotros ya manejamos los diferentes tipos de tokens en un enum. Queremos agregar subtipos pensando a futuro, pero no sé si sea mejor manejar cada subtipo de token como una clase aparte o si todo chorreado en un enum funciona. ¿Usted qué me recomienda?
- ¿Qué hacemos con las directivas para el procesador como `#include` o `#define`?
- Los literales de los booleanos son 0 (false) y todo lo contrario es true eso lo tomamos como un literal numérico no importa?

- Manejamos también sufijos (U: unsigned, L: long...)?
- Los errores es necesario guardarlos en una estructura de datos o solo con imprimirlos basta?

Lo siguiente son las respuestas de la profesora:



Fecha: 03-09-2024

La profesora responde la siguiente consulta:

Usted comentó que cosas como "1 ejemplo", debería ser un error y no que los separe como "1": literal y "ejemplo": id. Hay otras cosas que se pegan, por ejemplo con las directivas:

```
#include <stdio.h >
```

lo separa como

```
#: error
```

```
include: id
```

```
<operador
```

```
stdio: id
```

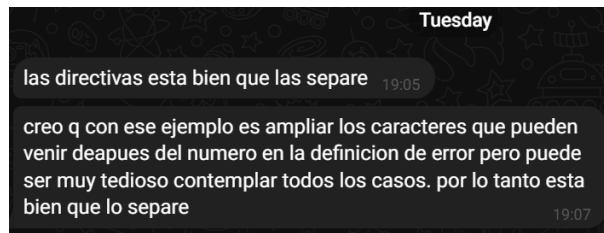
```
. operador
```

```
h: id
```

```
>operador
```

Entonces yo ya tengo definido el error genérico de "1 ejemplo", pero con esto estaba pensando en meter más caracteres en ese mismo error, pero es que si fuera un "5<identificador" en algún condicional ya cromá.

La respuesta de la profesora es:



Fecha: 04-09-2024

Luego de tener todo el scanner corriendo correctamente se decide que lo siguiente es finalizar la documentación. CV se encargará de la introducción, AN de la estrategia de solución y VG de las lecciones aprendidas. Las demás secciones son redactadas en conjunto. Finalmente, se acuerda que cada integrante hará dos casos de prueba y documentará lo encontrado.

Bibliografía

- [1] Klein, G., Rowe, S., & Décamps, R. (marzo de 2023). *JFlex User's Manual*. JFlex Team. En: <https://www.jflex.de/manual.html>.