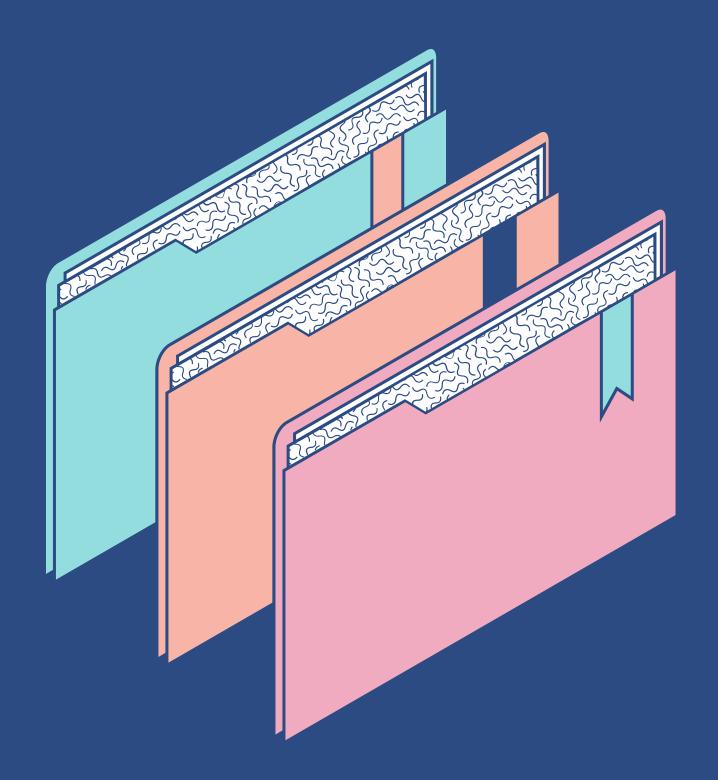


PRIMER SEMESTRE - 2023

Organización de Lenguajes y Compiladores 2

Clase 4 - Intérprete



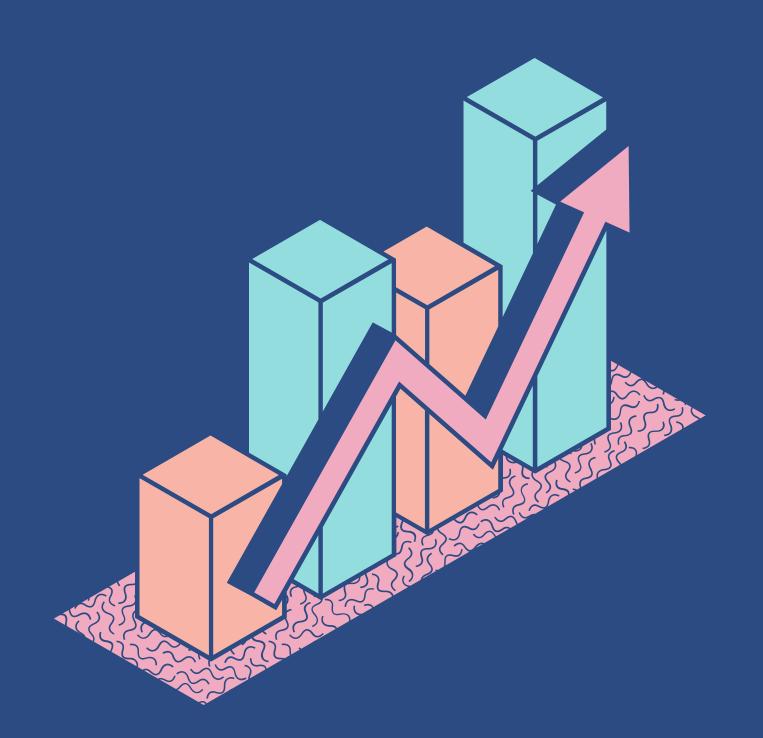
Agenda

TEMAS CLAVE QUE SE DEBATIRÁN EN ESTA PRESENTACIÓN

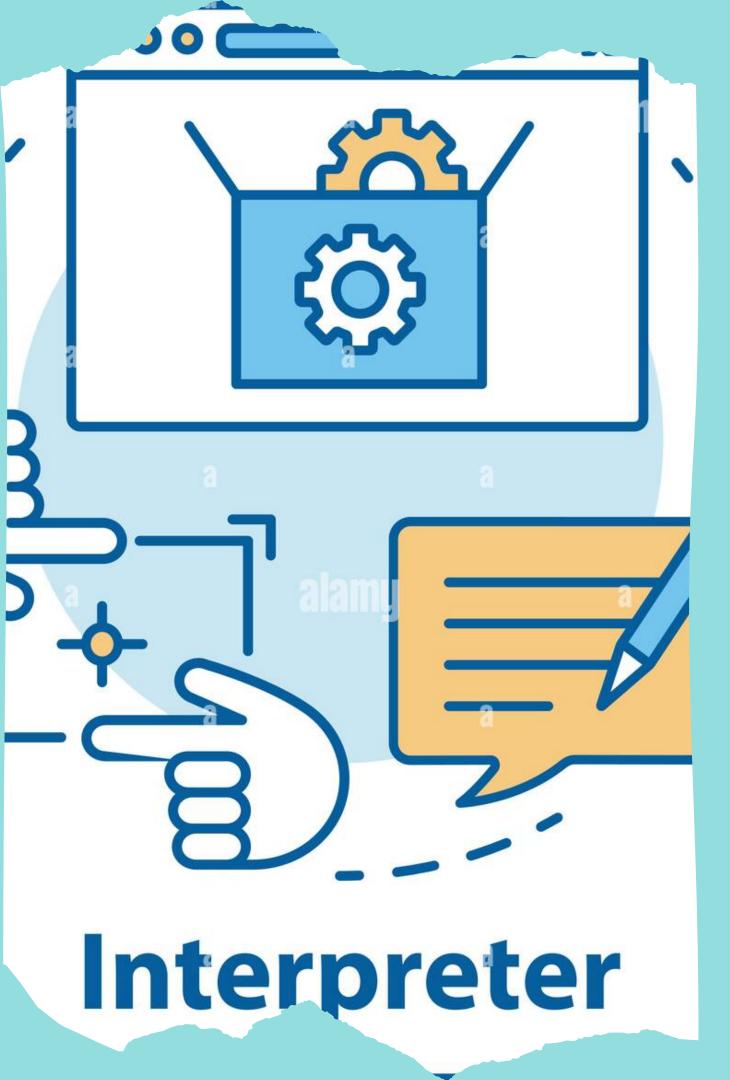
- Dudas proyecto
- Lista de asistencia
- Interprete
- Expresiones
- Instrucciones
- Estructura del proyecto

Dudas del proyecto...





Lista de asistencia...



Intérprete

Para la realización de un intérprete por lo general utilizaremos dos interfaces, una que representa a las expresiones y otra a las instrucciones.

Interfaz Expresión

Es la interfaz general de la que heredan todas las expresiones en nuetro lenguaje, se caracterizan porque deben retornar un valor.



Tipos de atributos



- Las expresiones tienen un valor.
- Las expresiones tienen un tipo.



Ejemplos

Operaciones aritmeticas, lógicas, relacionales, accesos en arreglos, Llamada de funciones.

s=inputs[i].indexOf pos=inputs[i].lastInde pos<1 // dotpos<atpos ent.getElementById('e ment.getElementById

Interfaz Instrucción

Es la interfaz general de la que heredan todas las instrucciones del lenguaje las cuales tienen que realizar alguna acción.

Tipos de atributos



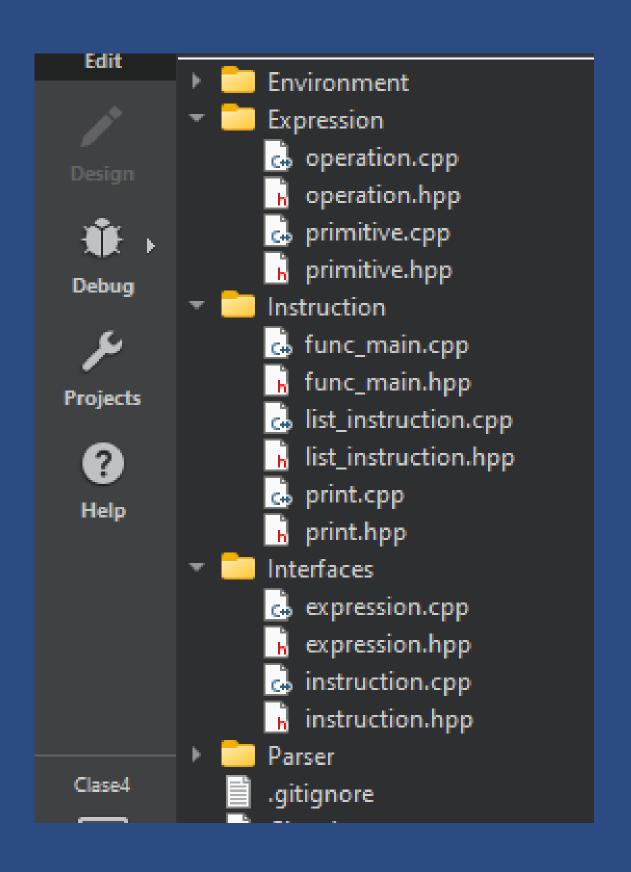
- Ejecuta una lista de sentencias o acciones .
- No tienen ningun tipo o valor.



Ejemplos

Sentencias de control, ciclos, declaraciones, asignaciones.

Estructura del proyecto



Ejemplo Práctico

```
double dblTemp;
bool again = true;
while (again) {
     iN = -1;
    again = false;
     getline(cin, sInput);
    stringstream(sInput) >> dblTemp;
  iLength = sInput.length();
if (iLength < 4) {</pre>
         again = true;
    } else if (sInput[iLength - 3] !=
   continue;
while (++iN < iLength) {
if (isdigit(sInput[iN])) {
         again = true;
           if (iN == (iLength - 3) ) {
```



PRIMER SEMESTRE - 2023

Gracias por su atención.

Clase 4 - Intérprete