

Informe 1 Tarea INFO165

Integrantes:

Sebastián Lara

Nicolas Robledo

Diego Vera

Herramientas para la implementación:

Lenguaje programación: C++

Analizador léxico: FLEX- BISON

Para graficar o mostrar en pantalla tenemos considerado usar la librería MiniWin, aunque esto puede estar sujeto a cambios.

Gramática:

S: dibujar INST fin

INST: INST INST | LINEAR | CUADRADOR | REDONDOR | TRIANGULOR | COLORR | RELLENOR | ASIGNARR

LINEAR: linea(E, E, E, E)

CUADROR: cuadro(E, E, E, E)

REDONDOR: redondo(E, E, E)

TRIANGULOR: triangulo(E, E, E, E, E, E)

COLORR: color(var) | color(azul) | color(amarillo) | color(rojo) | color(verde) | color(blanco)

RELLENOR: relleno(var) | relleno(si) | relleno(no)

ASIGNARR: asignar var = azul | asignar var = amarillo | asignar var = rojo | asignar var = verde | asignar var = blanco | asignar var = si | asignar var = no | asignar var = const

E: var | const

Donde:

var: IDENTIFICADOR

const: ENTERO

IDENTIFICADOR: [A-Z]([a-z]*[0-9]+)*

ENTERO: [0-9]+

y las palabras: linea, cuadro, redondo, triangulo, color, relleno, si y no son palabras reservadas.

y los símbolos: (), =

Definidos en la tarea anterior.