**Контекстные условия**

* Контекстные условия о правилах описания идентификаторов в программе:
  + все идентификаторы должны быть описаны до использования их в программе;
* контекстные условия о правилах использования идентификаторов в своей области видимости:
  + идентификатор должен быть объявлен до его использования в своей области видимости;
  + объявленный идентификатор должен быть использован в своей области видимости хотя бы один раз;
* контекстные условия, определяющие правила соответствия видов величин, входящих в синтаксические конструкции программ:
  + в выражениях, инициализирующих идентификаторы либо в выражении, представляющем присвоение значения идентификатору, тип присваемого значения соответствует типу идентификатора при объявлении;
  + в операторах { \*, /, %} левые и правые операнды имеют тип int или float. Левые и правые операнды должны быть одного типа;
  + в операторах {&&, ||,  ==; !=} оба операнда могут иметь тип  bool. Левые и правые операнды должны быть одного типа;
  + в операторах { <=, >=, <, >, =, +, -} левые и правые операнды могут иметь тип int, float или string. Левые и правые операнды должны быть одного типа;
  + в операторах {==, !=} оба операнда могут иметь тип  bool, int, float или string. Левые и правые операнды должны быть одного типа.
  + в случае со string в операторах {==; !=, <=, >=, <, > } оба операнда имеют тип string;
  + в операторах {&&, ||,  ==; !=} оба операнда могут иметь тип  bool;
  + оператор ! используется для операндов типа {bool}.
* контекстные условия, задающие различные количественные ограничения:
  + число глобальных идентификаторов – 128.
  + число идентификаторов в блоке – 256.
  + вложенность блоков - не более 256.
  + вложенность функциональных вызовов – 64.
  + вложенность заключенных в скобки выражений – 256.
* контекстные условиях о правилах объявления функций.

последняя объявленная функциия должна иметь имя «main» и не возвращать никаких значений.