



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

*Facultad de Ciencias*

---

## Lenguajes de Programación

### MINILISP

---

## Proyecto 1

*Presenta:*

**Lugo Díaz Ordaz Gretel Alexandra**

**Ramírez Juárez María Fernanda**

**Rojo Peña Manuel Ianluck**

*Profesor:*

**Manuel Soto Romero**

*Ayudantes:*

**Diego Méndez Medina**

**Erick Daniel Arroyo Martínez**

Grupo: 7121, 2026-1

*Fecha de entrega:*

11 de octubre, 2025

# Índice



# Capítulo 1

## Introducción

  Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipiscing elit, varius dictum egestas quisque hac rutrum. Posuere sociosqu leo vitae dui metus proin massa feugiat laoreet non sodales potenti, fusce cursus pharetra risus elementum hendrerit litora pretium cubilia dapibus vulputate luctus, dictumst egestas enim nibh tellus id in mattis orci ut quis. Non phasellus molestie luctus curae turpis viverra condimentum pretium, proin dis auctor odio nunc facilisis eros morbi mauris, nam penatibus senectus vel placerat quisque convallis.

  Convallis feugiat ullamcorper massa nisi dictum justo vitae, suscipit luctus proin libero tortor mattis, felis dictumst lobortis ac est leo. Sagittis imperdiet urna vehicula pretium platea porta fames nam mollis massa facilisis laoreet accumsan, aptent molestie ligula dictumst neque ad ullamcorper dictum class interdum quis dignissim. Laoreet fringilla nam orci ut aptent luctus, venenatis quis a dictum bibendum scelerisque nec, aliquet habitant felis sagittis suscipit.

### 1.1. Motivación

  Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipiscing elit, varius dictum egestas quisque hac rutrum. Posuere sociosqu leo vitae dui metus proin massa feugiat laoreet non sodales potenti, fusce cursus pharetra risus elementum hendrerit litora pretium cubilia dapibus vulputate luctus, dictumst egestas enim nibh tellus id in mattis orci ut quis. Non phasellus molestie luctus curae turpis viverra condimentum pretium, proin dis auctor odio nunc facilisis eros morbi mauris, nam penatibus senectus vel placerat quisque convallis.

  Convallis feugiat ullamcorper massa nisi dictum justo vitae, suscipit luctus proin libero tortor mattis, felis dictumst lobortis ac est leo. Sagittis imperdiet urna vehicula pretium platea porta fames nam mollis massa facilisis laoreet accumsan, aptent molestie ligula dictumst neque ad ullamcorper dictum class interdum quis dignissim. Laoreet fringilla nam orci ut aptent luctus, venenatis quis a dictum bibendum scelerisque nec, aliquet habitant felis sagittis suscipit.

## 1.2. Objetivos

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipiscing elit, varius dictum egestas quisque hac rutrum. Posuere sociosqu leo vitae dui metus proin massa feugiat laoreet non sodales potenti, fusce cursus pharetra risus elementum hendrerit litora pretium cubilia dapibus vulputate luctus, dictumst egestas enim nibh tellus id in mattis orci ut quis. Non phasellus molestie luctus curae turpis viverra condimentum pretium, proin dis auctor odio nunc facilisis eros morbi mauris, nam penatibus senectus vel placerat quisque convallis.

Convallis feugiat ullamcorper massa nisi dictum justo vitae, suscipit luctus proin libero tortor mattis, felis dictumst lobortis ac est leo. Sagittis imperdiet urna vehicula pretium platea porta fames nam mollis massa facilisis laoreet accumsan, aptent molestie ligula dictumst neque ad ullamcorper dictum class interdum quis dignissim. Laoreet fringilla nam orci ut aptent luctus, venenatis quis a dictum bibendum scelerisque nec, aliquet habitant felis sagittis suscipit.

## 1.3. Delimitación del Proyecto

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipiscing elit, varius dictum egestas quisque hac rutrum. Posuere sociosqu leo vitae dui metus proin massa feugiat laoreet non sodales potenti, fusce cursus pharetra risus elementum hendrerit litora pretium cubilia dapibus vulputate luctus, dictumst egestas enim nibh tellus id in mattis orci ut quis. Non phasellus molestie luctus curae turpis viverra condimentum pretium, proin dis auctor odio nunc facilisis eros morbi mauris, nam penatibus senectus vel placerat quisque convallis.

Convallis feugiat ullamcorper massa nisi dictum justo vitae, suscipit luctus proin libero tortor mattis, felis dictumst lobortis ac est leo. Sagittis imperdiet urna vehicula pretium platea porta fames nam mollis massa facilisis laoreet accumsan, aptent molestie ligula dictumst neque ad ullamcorper dictum class interdum quis dignissim. Laoreet fringilla nam orci ut aptent luctus, venenatis quis a dictum bibendum scelerisque nec, aliquet habitant felis sagittis suscipit.

# Capítulo 2

## Sintaxis Concreta

Antes de entrar de fondo en programar nuestro MINILISP en Haskell, es necesario definir la **sintaxis concreta** que utilizaremos para el lenguaje.

Citando al profesor, en su archivo PDF compartido *Especificación Formal de los Lenguajes de Programación. Sintaxis Concreta*.

*En el contexto de la teoría de lenguajes de programación y lenguajes formales, la sintaxis concreta se refiere a la estructura específica de un lenguaje de programación que define exactamente cómo se deben escribir los programas. Matemáticamente, esto se describe mediante una gramática formal que especifica las reglas de formación para las secuencias válidas de símbolos en el lenguaje.*

Esta especificación formal se divide en **sintaxis léxica** y **sintaxis libre de contexto**, con los cuales podemos construir programas válidos y sin ambigüedades, asegurando que nuestro lenguaje pueda transformarse sin problemas en su correspondiente representación abstracta. En términos simples, la sintaxis describe *cómo se ve el programa*, es la forma exacta en la que el usuario debe escribir las expresiones, instrucciones y estructuras del lenguaje.

Podemos decir que la sintaxis, constituye la **puerta de entrada entre el usuario y el compilador o intérprete**, definiendo los símbolos, operadores, delimitadores y palabras reservadas que el lenguaje reconoce.

Para nuestro lenguaje MINILISP, como una introducción a la implementación que mostraremos, hemos definido las expresiones:

- **Variables.**
- **Números entero.**
- **Booleanos.**
- **Operadores aritméticos.**
- **Predicados y comparaciones.**
- **Asignaciones y funciones.**

- Pares ordenados y proyecciones.
- Condicionales.
- Listas.

Cabe destacar que, algunas de las operaciones dadas, tendrán la característica de ser variádicas. Entraremos en este tema más adelante.

En conclusión, podemos pensar en la sintaxis concreta como las secuencias de caracteres del alfabeto  $\Sigma$  que se convierten en programas válidos del lenguaje. Mientras que la *sintaxis abstracta* (**ASA**, Árbol de Sintaxis Abstracta) representa la estructura lógica del programa, la sintaxis concreta establece las **reglas formales de escritura** que garantizan que un programa pueda ser reconocido y analizado correctamente. Su correcta definición es fundamental para el funcionamiento del analizador léxico (*Lexer*) y del analizador sintáctico (*Parser*), ya que determina las entradas válidas que ambos deben procesar. Esto se logra mediante un **Análisis léxico** y un **Análisis sintáctico**.

## 2.1. Sintaxis Léxica

La definición léxica se establece mediante un conjunto de **expresiones regulares**, las cuales constituyen la base formal sobre la que se construyen los componentes básicos de un lenguaje de programación. Dichas expresiones definen los patrones válidos de caracteres que pueden formar identificadores, números, operadores, palabras reservadas y otros símbolos que componen el vocabulario fundamental del lenguaje.

En pocas palabras, citando al profesor:

*“Formalmente, la sintaxis léxica se define usando expresiones regulares y autómatas finitos.”*

La **sintaxis léxica**, dentro del estudio de los lenguajes formales, representa la primera capa estructural de un lenguaje de programación. Su propósito es definir el *alfabeto* del lenguaje y describir cómo las secuencias de símbolos de dicho alfabeto se agrupan en unidades con significado propio. No describe la estructura lógica o gramatical del programa (de estos encarga la *sintaxis libre de contexto*), sino que se encarga de definir los elementos básicos que lo conforman.

En términos prácticos, esta especificación léxica permitirá posteriormente implementar un *analizador léxico*, encargado de recorrer la entrada del usuario y separar cada componente del programa según las reglas aquí definidas.

### 2.1.1. Análisis Léxico

Nuestra sintaxis se constituye de un **Análisis léxico**. El análisis léxico constituye la fase inicial en el proceso de interpretación de lenguajes de programación. Cumple una función fundamental dentro del proceso de compilación o interpretación, ya que actúa como un filtro inicial entre el texto fuente escrito por el usuario y las estructuras sintácticas que procesará

el analizador sintáctico.

Su objetivo es transformar una secuencia de caracteres sin estructura en una secuencia de *Tokens*, que representan las unidades mínimas con significado léxico en nuestro lenguaje (palabras reservadas, identificadores , literales, operadores y delimitadores) que simplifican el trabajo del parser. Cada token encapsula información sobre el tipo de elemento reconocido y, cuando es relevante, su valor específico.

Definimos una función **lexer**:  $\Sigma^* \rightarrow [Token]$ , que toma una cadena de caracteres y produce la lista de *tokens* según las expresiones regulares que hayamos definido en nuestro lenguaje.

Anteriormente hicimos una breve mención de las expresiones que nuestro MINILISP va a manejar en la sintaxis léxica. Ya que el propósito de este proyecto es académico, basta con implementar los tipos de datos más simples, como lo son los números (**Num**)y booleanos (**Boolean**), también implementamos cadenas (**String**) pero no tendremos ningún programa que opere con cadenas de caracteres, únicamente las usaremos como asignación de variables.

Tenemos entonces, el alfabeto  $\Sigma$  de nuestro lenguaje:

$$\Sigma = \{0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, a - z, A - Z, -, +, *, /, =, >, <, !, \#, [, ], , , (, )\}$$

Ahora, los *Tokens* de nuestro lenguaje serán justamente las cadenas reservados o caracteres que podemos formar con dichos símbolos. Una vez tenemos en cuenta todo lo anterior, definimos los siguientes tipos de *Tokens* para nuestro lenguaje MINILISP:

- **Paréntesis:** ( y ), con los que indicamos cuando comienzan y terminan nuestras expresiones (por eso se llaman *delimitadores*).
- **Variables:** cualquier secuencia de caracteres de la forma  $[a - z + A - Z][a - zA - Z0 - 9]^*$ .
- **Números enteros:**  $x \in \mathbb{Z}$ .
- **Booleanos:** #t (verdadero) y #f (falso), junto con la negación (not).
- **Operadores aritméticos:** +, -, \*, /, ++, --, raíz cuadrada (sqrt) y potencia (\*\*).
- **Predicados y comparaciones:** igualdad y desigualdad (=, !=), así como comparaciones numéricas (<, >, <=, >=).
- **Asignaciones y funciones:** construcciones let, let\*, letrec, funciones anónimas con lambda, y aplicación de funciones.
- **Pares ordenados y proyecciones:** (e1, e2), first y second.
- **Condicionales:** if, if0 y cond.
- **Listas:** delimitadas por corchetes [ y ], con elementos separados por comas , , junto con operaciones básicas head y tail.

Como primera parte de nuestra implementación en Haskell del *análisis léxico*, utilizamos la palabra reservada **data** que nos permite definir nuevos tipos de datos y los constructores asociados a ellos.

### 2.1.2. Tokens

La estructura del tipo *Token* son las piezas fundamentales que permiten construir la sintaxis del lenguaje de manera estructurada y libre de ambigüedades. Incluso, no solo nos permiten clasificar y representar las unidades léxicas mínimas reconocibles por el lenguaje, sino que también facilitan el trabajo del *parser*.

Para nuestro proyecto MINILISP definimos el tipo de dato *Token* en Haskell dentro del archivo *Tokens.hs*, con el cual representamos cada posible componente léxico del lenguaje.

Queda definido como sigue:

```

1  data Token
2    = TokenVar String
3    | TokenNum Int
4    | TokenBool Bool
5    | TokenAdd
6    | TokenSub
7    | TokenMul
8    | TokenDiv
9    | TokenAdd1
10   | TokenSub1
11   | TokenSqrt
12   | TokenExpt
13   | TokenNot
14   | TokenEq
15   | TokenLt
16   | TokenGt
17   | TokenNeq
18   | TokenLteq
19   | TokenGeq
20   | TokenIf0
21   | TokenIf
22   | TokenCond
23   | TokenElse
24   | TokenFirst
25   | TokenSecond
26   | TokenHead
27   | TokenTail
28   | TokenLet
29   | TokenLetRec
30   | TokenLetStar
31   | TokenLambda
32   | TokenLI
33   | TokenLD
34   | TokenComma
35   | TokenPA
36   | TokenPC
37   deriving (Show, Eq)

```

Código 2.1: Estructura de Tokens

Nótese que, los *Tokens*: *TokenVar*, *TokenNum*, *TokenBool*, además de encapsular el tipo de elemento reconocido, guardan su valor específico asociado a dichos *Tokens* con los tipos de datos en el lenguaje anfitrión (*String*, *Int* y *Bool*).

### 2.1.3. Alex

Cada vez que el analizador léxico identifica un patrón en la entrada, genera el token correspondiente y al final, esta función `lexer`, construirá una lista de *Tokens* la cual recibirá el analizador sintáctico. Utilizamos la herramienta `Alex` que nos ayudará con la implementación de este `lexer` en Haskell.

Alex es el generador de analizadores léxicos estándar para Haskell, toma una descripción de tokens basada en expresiones regulares y genera un Haskell `module` que contiene código para escanear texto de manera eficiente. Esta elección se fundamenta en varias ventajas significativas:

- **Reducción de errores:** Alex automatiza la generación de código robusto, minimizando errores comunes en implementaciones manuales.
- **Expresividad:** Utiliza expresiones regulares extendidas para definir patrones léxicos de manera clara y concisa.
- **Integración con Haskell:** Genera código Haskell nativo que se integra perfectamente con el resto de nuestro intérprete.
- **Eficiencia:** Produce analizadores de alto rendimiento mediante algoritmos de coincidencia optimizados.

Implementamos Alex en el archivo `Lexer.x`, su estructura es la siguiente:

Lo primero que hacemos es importar los *Tokens* definidos y construidos en el archivo `Tokens.hs` e importar `Data.Char` para usar la función `isSpace` con la que normalizaremos espacios Unicode.

Después, definimos los patrones básicos que establecen los bloques fundamentales para construir patrones más complejos, promoviendo la reutilización y claridad. Estas líneas no son código Haskell, sino instrucciones para Alex, con ellos le indicamos a Alex: “*Cuando veas \$digit en las reglas, reemplázalo por 0-9*”. Lo mismo para `$alpha` con `[a-zA-Z]` y `$alphanumeric` `[a-zA-Z0-9]`.

Además de incluir con la definición de los espacios (*whitespaces*): espacio ASCII (`\x20`), tabulador (`\x09`), LF (`\x0A`), CR (`\x0D`), FF (`\x0C`), VT (`\x0B`). Definirlos explícitamente nos ayuda a ignorarlos al definir la regla de construcción o de lectura para generar los *Tokens* de la cadena recibida.

Por último `tokens :-` marca el comienzo de la sección de patrones de las expresiones regulares que Alex convertirá en la lista de *Tokens* `regex { Token }`. Declarando también la regla de ignorar los espacios y salto de (`$white+`).

```

1   {
2     module Lexer where
3
4     import Token
5     import Data.Char (isSpace)
6   }
7
8   %wrapper "basic"
9
10  -- Definiciones de patrones
11  $digit    = 0-9
12  $alpha     = [a-zA-Z]
13  $alnum    = [a-zA-Z0-9]
14
15  -- Usamos codigos hex para los espacios en blanco Unicode mas comunes:
16  -- \x20 = ' ' (space), \x09 = tab, \x0A = LF, \x0D = CR, \x0C = FF, \
17  -- \x0B = VT
18  $white   = [\x20\x09\x0A\x0D\x0C\x0B]
19
20  tokens :- 
21  -- Ignoramos espacios y saltos de linea
22  $white+ ;
```

Código 2.2: Lexer con Alex.

Continuamos con la definición de los **delimitadores estructurales** y los **operadores básicos** de nuestro lenguaje, los cuales constituyen los símbolos fundamentales que permiten organizar y expresar la estructura de los programas en MINILISP .

Cada una de estas reglas dentro del analizador léxico de Alex consta de dos componentes principales:

- **Patrón o expresión regular:** Es la secuencia de caracteres que el lexer debe reconocer. En este caso, se trata de los símbolos estructurales o palabras clave como (, let, +, etc. Cabe mencionar que estos caracteres pueden definirse de manera personalizada; sin embargo, para mantener la coherencia con la notación tradicional de los lenguajes de programación, utilizamos los símbolos comúnmente aceptados, como + para la suma y - para la resta.
- **Bloque de acción:** Es el fragmento de código en Haskell que se ejecuta cuando se reconoce el patrón. Su función es generar el token correspondiente, por ejemplo: { \_ ->TokenPA }.
- **Expresión lambda:** Dentro del bloque de acción, la expresión lambda define cómo se construye el token. En el ejemplo anterior, \_ ->TokenPA, el símbolo \_ representa la cadena de texto que coincidió con el patrón (la entrada reconocida), el operador -> separa el parámetro del resultado, y TokenPA es el constructor del token que se devuelve al análisis sintáctico.

Es importante resaltar el caso de las **palabras reservadas**, como `let*`, `letrec`, `!=`, `++`, entre otros. En el diseño del lexer, estas reglas deben escribirse *antes* que las reglas más generales o más cortas (por ejemplo, `let`, `<`, `!`, `+`).

Esto se debe a que el generador de analizadores léxicos Alex aplica la estrategia conocida como *longest match*, que selecciona la coincidencia más larga posible. En caso de empate entre dos patrones de igual longitud, prevalece la primera regla definida en el archivo.

Por lo tanto, si definiéramos la regla de `let` antes que `let*`, la cadena `let*` nunca coincidiría correctamente, ya que la primera regla (más corta) interceptaría el patrón. Este ordenamiento de las reglas garantiza un análisis léxico preciso y evita ambigüedades en el reconocimiento de tokens.

```

1  \(
2  \)
3  \[
4  \]
5  \,
6  \+
7  \-
8  \*
9  \/
10 \=
11 \<
12 \>
13 "++"
14 "--"
15 "sqrt"
16 "**"
17 "!="
18 "<="
19 ">="
20 "not"
21 "if0"
22 "if"
23 "first"
24 "second"
25 "letrec"
26 "let*"
27 "let"
28 "lambda"
29 "head"
30 "tail"
31 "cond"
32 "else"
33 "#t"
34 "#f"
35 $digit+
36 $alpha ($alnum)*           { \_ -> TokenPA }
                                { \_ -> TokenPC }
                                { \_ -> TokenLI }
                                { \_ -> TokenLD }
                                { \_ -> TokenComma }
                                { \_ -> TokenAdd }
                                { \_ -> TokenSub }
                                { \_ -> TokenMul }
                                { \_ -> TokenDiv }
                                { \_ -> TokenEq }
                                { \_ -> TokenLt }
                                { \_ -> TokenGt }
                                { \_ -> TokenAdd1 }
                                { \_ -> TokenSub1 }
                                { \_ -> TokenSqrt }
                                { \_ -> TokenExpt }
                                { \_ -> TokenNeq }
                                { \_ -> TokenLeq }
                                { \_ -> TokenGeq }
                                { \_ -> TokenNot }
                                { \_ -> TokenIf0 }
                                { \_ -> TokenIf }
                                { \_ -> TokenFst }
                                { \_ -> TokenSnd }
                                { \_ -> TokenLetRec }
                                { \_ -> TokenLetStar }
                                { \_ -> TokenLet }
                                { \_ -> TokenLambda }
                                { \_ -> TokenHead }
                                { \_ -> TokenTail }
                                { \_ -> TokenCond }
                                { \_ -> TokenElse }
                                { \_ -> TokenBool True }
                                { \_ -> TokenBool False }
                                { \s -> TokenNum (read s) }
                                { \s -> TokenVar s }
```

Código 2.3: Lexer con Alex.

Nótese que tenemos las reglas para booleanos y literales con `#t` y `#f` para `TokenBool`, `$digit+` para uno o más dígitos a partir de la cadena `s` y las variables con `$alpha` (`$alnum*`). Son los elementos fundamentales que representan los valores básicos y nombres en nuestro lenguaje, son las expresiones que contienen datos específicos en el programa usando el lenguaje anfitrión para guardar estos datos.

Por último definimos un *catch-all* para diagnosticar caracteres inesperados. Es una depuración útil, si el usuario introduce un carácter inválido, el `lexer` falla con un mensaje claro y el código Unicode del carácter. Además definimos la función `normalizeSpaces` para que los espacios en Unicode los consuma `$white+`.<sup>1</sup>

```

1  -- Catch-all para diagnosticar caracteres inesperados
2  .                               { \s -> error ("Lexical error: caracter no
3   reconocido = "
4   .                                         ++ show s
5   .                                         ++ " | codepoints = "
6   .                                         ++ show (map fromEnum s)) }
7
8  {
9   -- Normaliza cualquier espacios en blanco Unicode a ' ' para que
10  $white+ lo consuma
11  normalizeSpaces :: String -> String
12  normalizeSpaces = map (\c -> if isSpace c then '\x20' else c)
13
14  lexer :: String -> [Token]
15  lexer = alexScanTokens . normalizeSpaces
}
```

Código 2.4: Lexer con Alex.

Finalmente, definimos la firma del `lexer` como `lexer :: String ->[Token]`, cumpliendo así con la función esencial del *análisis léxico*: recibir una cadena de entrada (el código fuente escrito por el usuario en nuestro lenguaje MINILISP) y transformarla en una secuencia de `Tokens` reconocibles.

En el capítulo dedicado a los **Resultados** (??), se muestran distintos ejemplos de ejecución de esta módulo, donde mostramos la *tokenización* de expresiones dadas dentro del lenguaje MINILISP .

---

<sup>1</sup>Para realizar el lexer tomamos como referencia lo visto en clase con el profesor y el material compartido en su GitHub, además de usar la documentación oficial de Alex[?] para desarrollar nuestro lexer.

## 2.2. Sintaxis Libre de Contexto

La *sintaxis libre de contexto* se refiere a la estructura de un lenguaje de programación en la que las reglas de formación de sus sentencias se pueden describir mediante una gramática libre de contexto. En ella especificamos cómo se pueden combinar las secuencias de *tokens* para formar expresiones y sentencias válidas para el lenguaje. Sin la gramática no podemos darle la estructura necesaria a para que, tanto el usuario como el interprete puedan hacer su trabajo.

En otras palabras, la *sintaxis libre de contexto* constituye el *esqueleto sintáctico* del lenguaje. Si el **análisis léxico** segmenta la entrada en *Tokens*, el **análisis sintáctico** (guiado por una *gramática libre de contexto*) se encarga de verificar que dichos *Tokens* se ensamblen de manera coherente conforme a las reglas del lenguaje. Sin una gramática bien definida, no sería posible darle forma ni estructura a los programas escritos en MINILISP, ni mucho menos permitir que el intérprete los procese correctamente. Necesitamos de la gramática para dar orden, decidir qué aceptamos y cómo lo aceptamos, de este modo damos más formalidad y menos ambigüedad al lenguaje.

### 2.2.1. La gramática de MINILISP

Formalmente, una *gramática libre de contexto* es una tupla:

$$G = (V, \Sigma, P, S)$$

donde:

- $V$  es un conjunto finito de símbolos **no terminales** o variables las cuales representan conjuntos de cadenas que están siendo definidos recursivamente, es decir, cada variable genera un lenguaje.
- $\Sigma$  es un conjunto finito de símbolos **terminales**. Son los símbolos básicos del lenguaje.
- $P$  es el conjunto finito de **reglas de producción**, o reglas gramaticales, que contiene a las definiciones recursivas.
- $S$  es el símbolo inicial,  $S \in V$ . Es una variable especial que genera a derivación de las cadenas del lenguaje deseado.

En nuestro proyecto, la gramática de MINILISP está definida mediante la notación **BNF** (*Backus-Naur Form*), en particular la notación de **EBNF**.

Al rededor de los años 1950 y 1960, John Backus y Peter Naur desarrollaron esta notación (**BNF**) como una solución a la necesidad de definir de manera clara y precisa la sintaxis de los lenguajes de programación. Sin embargo, aunque **BNF** es efectiva, tiene ciertas limitaciones en términos de expresividad, especialmente para describir repeticiones y agrupaciones de una manera más compacta.

Con la notación **EBNF**:

- Las **variables** o no terminales se denotan entre los símbolos <>.
- Las **reglas de producción** se escriben con el operador ::=.
- El símbolo | se utiliza para indicar **alternativas**, permitiendo expresar diferentes formas de una misma construcción sintáctica.
- La extensión de **EBNF** agrega el uso de { } para indicar **repetición** de cero o más veces.

De esta manera, cada producción de la gramática define cómo los *tokens* generados por el analizador léxico (como `TokenAdd`, `TokenIf`, `TokenLet`, etc.) se combinan para formar expresiones válidas en el lenguaje. Recordemos que en la sección de **Sintaxis Léxica** se estableció la correspondencia entre patrones de texto y sus respectivos tokens; ahora, en esta etapa, esos mismos tokens se convierten en los símbolos terminales de nuestra gramática.

Las reglas sintácticas que definen la forma de las expresiones en esta versión de MINILISP son las siguientes:

- Toda expresión está delimitada por paréntesis.
- Usamos la notación prefija, donde el operador precede a sus argumentos (operando).
- Las operaciones aritméticas +, -, \* y / son *n-arias* (*varidicas*), permitiendo una cantidad arbitraria de argumentos.
- Los predicados sobre enteros (igualdad y comparaciones) =, <, >, >=, <= y != también admiten múltiples argumentos.
- Las asignaciones `let` y `let*` son igualmente variádicas, es decir, permiten realizar asignaciones locales con múltiples variables.
- Las listas se denotan mediante el uso de [ ] con la característica de que cada elemento (*expresin*) nuevo en la lista es separado del anterior con una coma , .
- Por último la expresión condicional `cond`, permite escribir múltiples condiciones de forma ordenada.

Cabe resaltar que en nuestra gramática se hace un abuso de notación: el uso de corchetes [ y ] no son para indicar opcionalidad de la notación en **EBNF**, sino que son los símbolos literales del lenguaje que usamos para representar listas, y en el caso de `cond` para delimitar las expresiones de una condición. En general, MINILISP no define expresiones opcionales,

Con esto explicado, definimos la Gramática para MINILISP en notación **EBNF** como sigue:

### Gramática MINILISP

```

<Expr> ::= <Var>
         |
         | <Num>
         |
         | <Bool>
         |
         | (+ <Expr> <Expr> {<Expr>})
         | (- <Expr> <Expr> {<Expr>})
         | (* <Expr> <Expr> {<Expr>})
         | (/ <Expr> <Expr> {<Expr>})
         | (++ <Expr>)
         | (-- <Expr>)
         | (sqrt <Expr>)
         | (** <Expr>)
         | (not <Expr>)
         | (= <Expr> <Expr> {<Expr>})
         | (< <Expr> <Expr> {<Expr>})
         | (> <Expr> <Expr> {<Expr>})
         | (<= <Expr> <Expr> {<Expr>})
         | (>= <Expr> <Expr> {<Expr>})
         | (!= <Expr> <Expr> {<Expr>})
         | (<Expr>, <Expr>)
         | (fst <Expr>)
         | (snd <Expr>)
         | (let ((<Var> <Expr>) {<Var> <Expr>}) <Expr>)
         | (letrec (<Var> <Expr>) <Expr>)
         | (let* ((<Var> <Expr>) {<Var> <Expr>}) <Expr>)
         | (if0 <Expr> <Expr> <Expr>)
         | (if <Expr> <Expr> <Expr>)
         | (lambda (<Var> {<Var>}) <Expr>)
         | (<Expr> <Expr> {<Expr>})
         | ([<Expr> {, <Expr>}])
         | (head <Expr>)
         | (tail <Expr>)
         | (cond [<Expr> <Expr>] {[<Expr> <Expr>]} [else <Expr>])

<Var> ::= Identificador de variable
<Num> ::= Constante entera
<Bool> ::= #t | #f
  
```

## 2.2.2. Análisis sintáctico

Una vez definida la **gramática libre de contexto** para MINILISP, podemos pasar a la etapa de **análisis sintáctico**, también conocida como *parsing*.

Como bien mencionamos, mientras que el **análisis léxico** se encarga de transformar la cadena de entrada en una secuencia de *Tokens*, el **análisis sintáctico** tiene la tarea de verificar que dicha secuencia respete las reglas estructurales del lenguaje, tal como fueron establecidas por la gramática.

En otras palabras, el analizador sintáctico organiza los tokens generados por el **lexer** conforme a las producciones de la gramática, construyendo una representación jerárquica del programa. Esta representación se denomina **árbol de sintaxis abstracta** (*ASA* o *Abstract Syntax Tree-AST*), el cual captura la estructura lógica del programa, eliminando detalles superficiales como los paréntesis o separadores que solo sirven para dar forma a la sintaxis concreta.

Formalmente, definimos una función sintáctica **parser**:

$$\text{parser}: [\text{Token}] \rightarrow \text{ASA}$$

Toma una secuencia de tokens y produce un **árbol de sintaxis abstracta** (*ASA*) según la gramática. Si el programa no respeta las reglas de sintaxis, este árbol no puede ser construido, lo que implica un **error sintáctico**.

El análisis sintáctico representa entonces, una etapa intermedia y esencial dentro del proceso de interpretación: traduce la estructura lineal de los tokens en una forma jerárquica que puede ser fácilmente interpretada y evaluada por etapas posteriores de MINILISP.

Con todo lo visto en este capítulo, podemos concebir la **Sintaxis Concreta** de nuestro lenguaje como la composición funcional entre el **analizador léxico** y el **analizador sintáctico**, donde ambos trabajan en conjunto para transformar una cadena de caracteres en una estructura interna coherente:

$$(\text{parser} \circ \text{lexer}): \Sigma^* \rightarrow \text{ASA}$$

donde  $\Sigma^*$  representa todas las cadenas posibles de símbolos del alfabeto del lenguaje, y **ASA** (*Árbol de Sintaxis Abstracta*) es la estructura resultante. Y con esto cubrimos las fases que conforman el puente entre la entrada textual del usuario y las representaciones internas que permiten la evaluación del lenguaje.

A partir de este punto, continuaremos con las definiciones formales que dan estructura interna a nuestro lenguaje MINILISP, entramos en el tema de la construcción del **Árbol de Sintaxis Abstracta** y la implementación del **analizador sintáctico** (*parser*) usando Happy.

# Capítulo 3

## Sintaxis Abstracta

La *sintaxis abstracta* es la representación interna de la estructura del lenguaje, se enfoca en los componentes esenciales y en cómo se relacionan entre sí, ignorando los detalles concretos del código fuente escritos por el usuario (detalles necesarios para nosotros como programadores, pero generalmente irrelevantes para el intérprete).

Está enfocada en capturar la **lógica** y **jerarquía** del programa dejando de lado elementos puramente sintácticos como los paréntesis o el formato. Formalizar en ella nos permitirá desarrollar un intérprete más eficiente y robusto, ya que nos facilita la detección de errores, la optimización del código y de incorporar en un futuro nuevas funcionalidades sin mayor problema. Justo como en todo nuestro campo de trabajo, buscamos hacer que nuestro código sea expandible y para ello tenemos que definir una estructura sólida desde el comienzo.

En comparación con la sintaxis concreta, la sintaxis abstracta es más clara y simple, pues elimina los detalles sintácticos (como paréntesis), enfocándose en la estructura lógica de las operaciones. Esta simplificación reduce la complejidad del análisis y mejora la eficiencia de las herramientas que operan sobre el código, como analizadores, optimizadores e intérpretes.

Mientras la sintaxis concreta nos da una representación más cercana al lenguaje humano (legible y expresiva), la sintaxis abstracta nos brinda una representación más adecuada para el procesamiento automático. Ambas son complementarias: la primera facilita la escritura del código, y la segunda permite su interpretación y evaluación.

Cabe mencionar que existe un concepto intermedio denominado **azúcar sintáctica**, el cual se refiere a aquellas construcciones del lenguaje que hacen más legible el código sin agregar nueva funcionalidad. En términos prácticos, la relación entre la sintaxis concreta, la abstracta y la azúcar sintáctica puede entenderse como un proceso progresivo de simplificación: primero eliminamos los elementos puramente sintácticos (paréntesis, separadores, etc.), y posteriormente reducimos aún más la estructura, obteniendo así una versión mínima que el intérprete pueda evaluar directamente y nos facilite la implementación del mismo. Profundizaremos más adelante en este aspecto al tratar la reducción de expresiones y la eliminación del azúcar sintáctica.

### 3.1. Árboles de Sintaxis Abstracta

A menudo, la sintaxis abstracta suele representarse como un *Árbol de Sintaxis Abstracta*. Esta es una representación jerárquica que modela la estructura lógica del programa: cada nodo del árbol corresponde a una construcción del lenguaje, y las hojas representan valores o identificadores.

A diferencia de la sintaxis concreta, en un **ASA** los paréntesis, comas y demás símbolos delimitadores no se representan explícitamente, pues su propósito es estructural, no semántico. Lo que sí se conserva es la relación jerárquica entre las partes del programa: qué elementos dependen de otros y cómo se combinan.

Formalmente, un *Árbol de Sintaxis Abstracta* puede definirse como una tupla ordenada  $A = (N, E, R)$  donde:

- $N$  es un conjunto finito de **nodos**, que representan las construcciones del lenguaje mediante etiquetas y las hojas representan a sus respectivos valores.
- $E \subseteq N \times N$  es el conjunto de **aristas dirigidas** que conectan los nodos, representando las relaciones jerárquicas entre ellos.
- $R \in N$  es la **raíz** del árbol, correspondiente a la expresión o programa principal.

Cada subárbol dentro del **ASA** puede interpretarse como una subexpresión del programa, lo que permite recorrerlo de forma recursiva para su evaluación, análisis o transformación. De esta manera, el *Árbol de Sintaxis Abstracta* constituye el puente entre la entrada textual del usuario y la representación interna que manipula el intérprete de nuestro lenguaje MINILISP.

### 3.2. ASA para MINILISP

Con lo anterior establecido, necesitamos ahora definir formalmente las reglas que nos permitan especificar los **ASA's** de MINILISP.

Para formalizar esta descripción, definimos la relación:

$$X \text{ ASA}$$

que se lee como “ $X$  es un *Árbol de Sintaxis Abstracta*”. A partir de esta relación, especificamos las reglas que determinan qué estructuras son consideradas válidas como **ASA** dentro del lenguaje. De forma intuitiva, cada expresión definida en la gramática tiene su respectiva etiqueta, en el **ASA** es el *nodo padre*, y cada sub-expresión asociada a esta nueva etiqueta serán sus *nodos hijo*.

Hacemos la pequeña pero importante aclaración de que, las expresiones para pares, listas, aplicación de funciones, etc., que no hayamos definido una palabra reservada o algún carácter que el usuario deba escribir para identificarlos como tales, tendrán su etiqueta. Pues aunque no tengas estas palabras clave, se distinguen por su sintaxis definida en la gramática.

Con un extraordinario uso de la imaginación, tenemos las siguientes etiquetas para nuestras expresiones de MINILISP y definimos la descripción de sus reglas:

### 3.2.1. Variables

$Var(s)$  es un **ASA** si  $s$  es una cadena válida en el lenguaje (en particular si  $s$  es de tipo **String** en el lenguaje anfitrión Haskell).

$$\frac{s \in \text{String}}{Var(s) \text{ ASA}}$$

### 3.2.2. Números

$Num(n)$  es un **ASA** si  $n \in \mathbb{Z}$  ( $n$  es de tipo **Int** en el lenguaje anfitrión Haskell)

$$\frac{n \in \mathbb{Z}}{Num(n) \text{ ASA}}$$

### 3.2.3. Booleanos

$Boolean(b)$  es un **ASA** si  $b$  es **True** o **False** ( $b$  es de tipo **Bool** en Haskell).

$$\frac{b \in \{\text{True, False}\}}{Boolean(b) \text{ ASA}}$$

Las reglas anteriores podemos considerarlas como los *nodos hoja* de MINILISP .

### 3.2.4. Operadores aritméticos

Como bien explicamos, dentro de nuestro lenguaje algunos de los operadores aritméticos se caracterizan por ser *variádicos*, por lo que su representación dentro del **ASA** se conforma de un árbol *n-ario*, mientras que el resto de los operadores aplican únicamente a un único argumento, es decir, son *unarios*. De este modo tenemos los dos casos:

- Variádicos

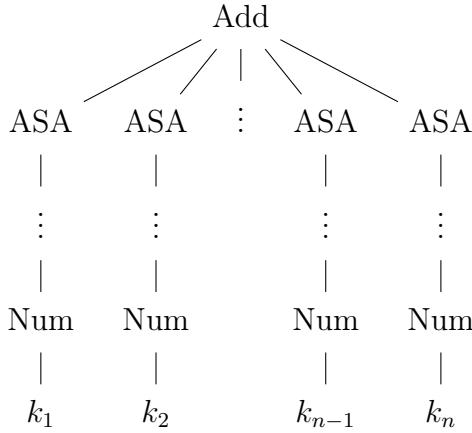
Los **ASA** de estos operadores son prácticamente los mismos, donde el *nodo raíz*<sup>1</sup> corresponde al operador, y cada uno de sus hijos representa un “sub-árbol” asociado a las expresiones que son parte de la operación. Cada una de estas expresiones debe ser a su vez un **ASA** válido, y en última instancia debe corresponder a un **ASA** de tipo **Num**.

---

<sup>1</sup>Aunque no es precisamente un nodo raíz, lo tomamos como tal para indicar que es el nodo principal de donde parten sus expresiones.

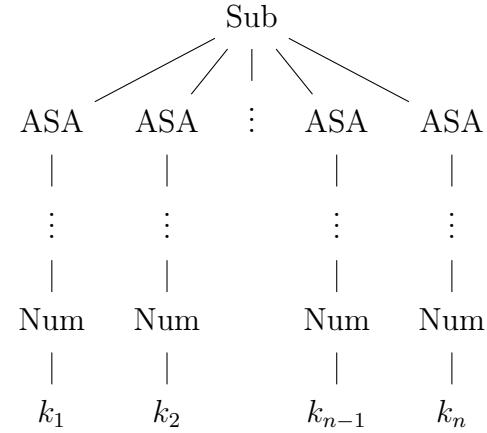
$Add(e_1, e_2, \dots, e_n)$  es un **ASA** si cada  $e_i$  es un **ASA**. Es un árbol  $n$ -ario.

$$\frac{e_1, e_2, \dots, e_n \text{ ASA}}{Add(e_1, e_2, \dots, e_n) \text{ ASA}}$$



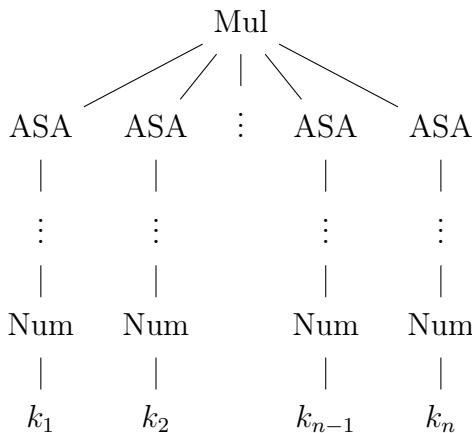
$Sub(e_1, e_2, \dots, e_n)$  es un **ASA** si cada  $e_i$  es un **ASA**.

$$\frac{e_1, e_2, \dots, e_n \text{ ASA}}{Sub(e_1, e_2, \dots, e_n) \text{ ASA}}$$



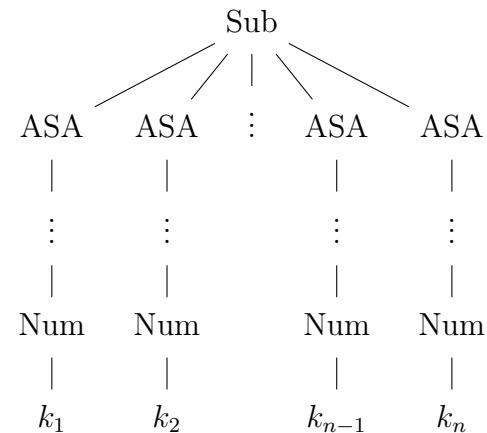
$Mul(e_1, e_2, \dots, e_n)$  es un **ASA** si cada  $e_i$  es un **ASA**.

$$\frac{e_1, e_2, \dots, e_n \text{ ASA}}{Mul(e_1, e_2, \dots, e_n) \text{ ASA}}$$



$Div(e_1, e_2, \dots, e_n)$  es un **ASA** si cada  $e_i$  es un **ASA**.

$$\frac{e_1, e_2, \dots, e_n \text{ ASA}}{Div(e_1, e_2, \dots, e_n) \text{ ASA}}$$



#### ■ No variádicos

En su representación abstracta, estos operadores se modelan como árboles *unarios*, en

los cuales el *nodo raíz* contiene la etiqueta del operador y posee exactamente un hijo, el cual representa la expresión sobre la que opera. Del mismo modo, la última instancia debe corresponder a un **ASA** de tipo *Num*.

*Add1(e)* es un **ASA** si *e* es un **ASA**.

$$\frac{e \text{ ASA}}{\text{Add1}(e) \text{ ASA}}$$



*Sub1(e)* es un **ASA** si *e* es un **ASA**.

$$\frac{e \text{ ASA}}{\text{Sub1}(e) \text{ ASA}}$$



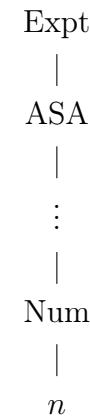
*Sqrt(e)* es un **ASA** si *e* es un **ASA**.

$$\frac{e \text{ ASA}}{\text{Sqrt}(e) \text{ ASA}}$$



*Expt(e)* es un **ASA** si *e* es un **ASA**.

$$\frac{e \text{ ASA}}{\text{Expt}(e) \text{ ASA}}$$



### 3.2.5. Predicados y comparaciones

Aquí también tenemos el caso donde la negación es unaria.

$\text{Not}(p)$  es un **ASA** si  $p$  es un **ASA**. Debe concluir en un **ASA** de tipo *Boolean*.

$$\frac{p \text{ ASA}}{\text{Not}(p) \text{ ASA}}$$

$$\begin{array}{c} \text{Not} \\ | \\ \text{ASA} \\ | \\ \vdots \\ | \\ \text{Boolean} \\ | \\ n \end{array}$$

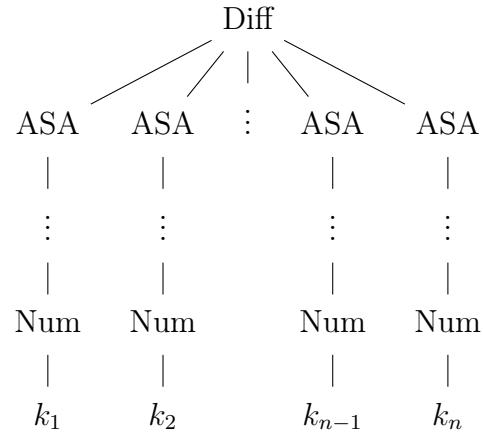
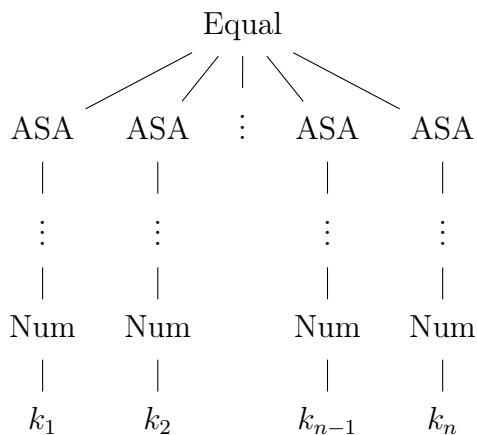
Para el resto de expresiones, son **ASA** *n-arios* y cada uno debe terminar con **ASA** de tipo *Num*:

$\text{Equal}(e_1, e_2, \dots, e_n)$  es un **ASA** si cada  $e_i$  es un **ASA**.

$\text{Diff}(e_1, e_2, \dots, e_n)$  es un **ASA** si cada  $e_i$  es un **ASA**.

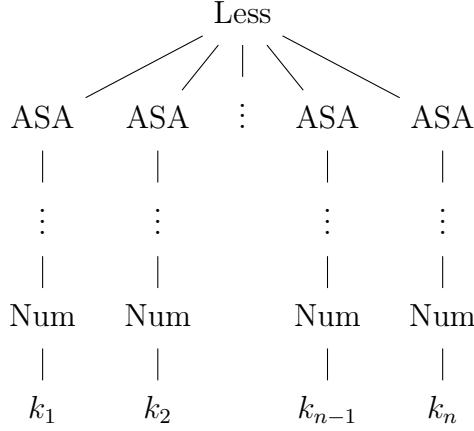
$$\frac{e_1, e_2, \dots, e_n \text{ ASA}}{\text{Equal}(e_1, e_2, \dots, e_n) \text{ ASA}}$$

$$\frac{e_1, e_2, \dots, e_n \text{ ASA}}{\text{Diff}(e_1, e_2, \dots, e_n) \text{ ASA}}$$



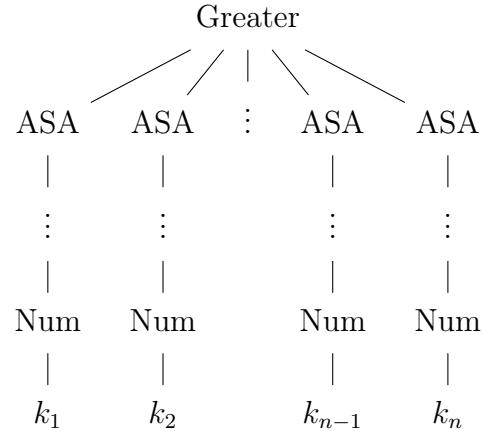
$\text{Less}(e_1, e_2, \dots, e_n)$  es un **ASA** si cada  $e_i$  es un **ASA**.

$$\frac{e_1, e_2, \dots, e_n \text{ ASA}}{\text{Less}(e_1, e_2, \dots, e_n) \text{ ASA}}$$



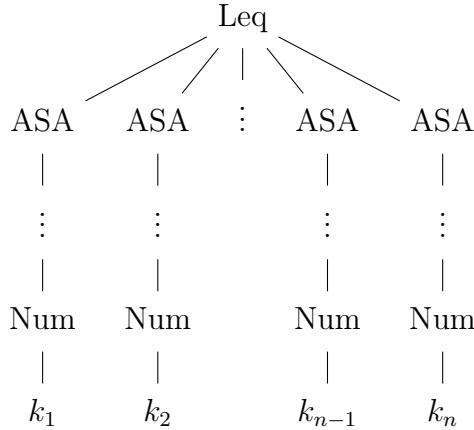
$\text{Greater}(e_1, e_2, \dots, e_n)$  es un **ASA** si cada  $e_i$  es un **ASA**.

$$\frac{e_1, e_2, \dots, e_n \text{ ASA}}{\text{Greater}(e_1, e_2, \dots, e_n) \text{ ASA}}$$



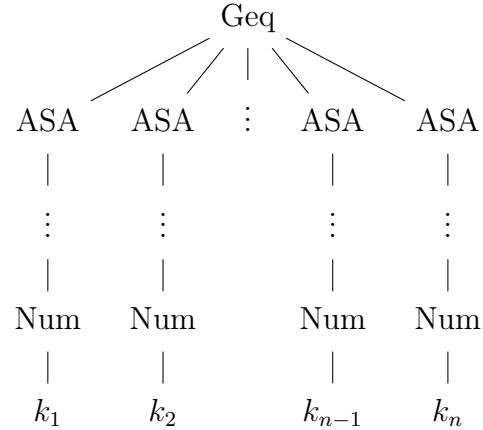
$\text{Leq}(e_1, e_2, \dots, e_n)$  es un **ASA** si cada  $e_i$  es un **ASA**.

$$\frac{e_1, e_2, \dots, e_n \text{ ASA}}{\text{Leq}(e_1, e_2, \dots, e_n) \text{ ASA}}$$



$\text{Geq}(e_1, e_2, \dots, e_n)$  es un **ASA** si cada  $e_i$  es un **ASA**.

$$\frac{e_1, e_2, \dots, e_n \text{ ASA}}{\text{Geq}(e_1, e_2, \dots, e_n) \text{ ASA}}$$



### 3.2.6. Asignaciones y funciones

Para estas reglas tenemos un caso especial, ya que no todas las expresiones en cada regla involucradas son variádicas. A diferencia de los operadores aritméticos, aquí las estructuras del **ASA** reflejan la manera en que se manejan los entornos y la aplicación de funciones dentro de nuestro lenguaje MINILISP.

En primer lugar, las expresiones de tipo `let`, `let*` y `letrec` se utilizan para introducir nuevas asociaciones de variables dentro de un entorno local.

Cada una de estas construcciones se representa en el **ASA** mediante una lista de pares (`Var`, `ASA`), donde cada par asocia un identificador con su correspondiente expresión. De este modo, el analizador sintáctico puede reconstruir de manera estructurada las relaciones entre las variables y sus valores dentro del entorno.

En particular:

- `let` define un nuevo entorno donde las variables se evalúan en paralelo (alcance estático).
- `let*` permite una evaluación secuencial, donde las definiciones anteriores pueden ser utilizadas en las siguientes (alcance dinámico).
- `letrec` introduce definiciones recursivas, es decir, variables que pueden hacer referencia a sí mismas dentro de sus expresiones. En este caso, el **ASA** no es variádico, ya que su estructura se limita a dos componentes bien definidos: la lista de asociaciones y el cuerpo de la expresión.

Por otra parte, nuestras funciones `Lambda` se representan en el **ASA** como una lista de encabezados y una expresión que constituye el cuerpo de la función.

Cada parámetro debe ser un identificador válido, por lo que en el **ASA** estos terminan en nodos del tipo **ASA Var**. Este diseño permite modelar funciones con múltiples argumentos de manera flexible, ya que el número de parámetros puede variar según la definición.

Finalmente, para la aplicación de funciones (`App`), la estructura del **ASA** distingue entre dos partes:

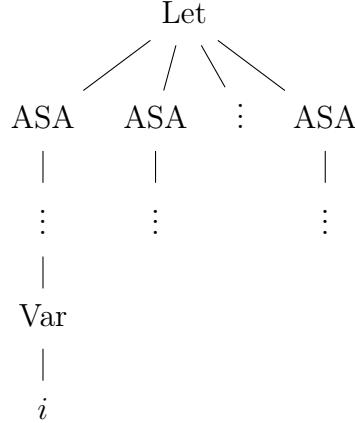
1. La primera expresión representa la función que será aplicada, la cual no es variádica.
2. La segunda expresión corresponde a la lista de argumentos sobre los cuales se aplicará la función, y sí es variádica, ya que puede contener un número arbitrario de expresiones.

De esta forma, el **árbol de sintaxis abstracta** conserva una representación fiel de la semántica funcional de nuestro lenguaje, diferenciando claramente entre los constructores que definen entornos, los que representan funciones y los que expresan su aplicación.

Una vez explicado lo anterior, tenemos las siguientes reglas:

$\text{LetRec}(i, v, b)$  es un **ASA** si cada el identificador  $i$  es de tipo **String**, el valor  $v$  y el cuerpo  $b$  son todos **ASA**.

$$\frac{i \text{ ASA} \quad v \text{ ASA} \quad b \text{ ASA}}{\text{Let}((i_1, v_1), (i_2, v_2), \dots, (i_n, v_n), b) \text{ ASA}}$$

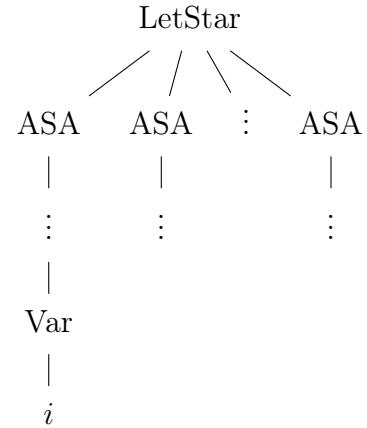
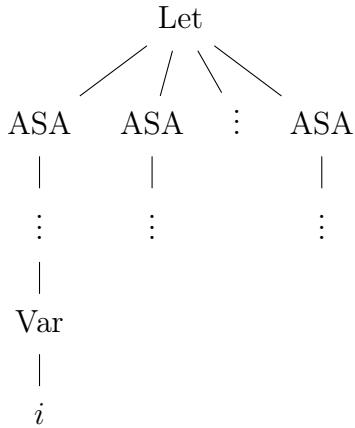


$\text{Let}((i_1, v_1), (i_2, v_2), \dots, (i_n, v_n), b)$  es un **ASA** si cada identificador  $i_j$ , valor  $v_j$  y cuerpo  $b$  son todos **ASA**.

$$\frac{(i_1, v_1), (i_2, v_2), \dots, (i_n, v_n) \text{ ASA} \quad b \text{ ASA}}{\text{Let}((i_1, v_1), (i_2, v_2), \dots, (i_n, v_n), b) \text{ ASA}}$$

$\text{LetStar}((i_1, v_1), (i_2, v_2), \dots, (i_n, v_n), b)$  es un **ASA** si cada identificador  $i_j$ , valor  $v_j$  y cuerpo  $b$  son todos **ASA**.

$$\frac{(i_1, v_1), (i_2, v_2), \dots, (i_n, v_n) \text{ ASA} \quad b \text{ ASA}}{\text{LetStar}((i_1, v_1), (i_2, v_2), \dots, (i_n, v_n), b) \text{ ASA}}$$



### 3.2.7. Pares ordenados y Proyecciones

### 3.2.8. Condicionales

### 3.2.9. Listas

## 3.3. ASA en Haskell para MINILISP

Dichas etiquetas funcionarán como los constructores de nuestro tipo de dato en Haskell, ya que modelamos el tipo de dato **ASA** (*Árbol de Sintaxis Abstracta*) en Haskell mediante el tipo algebraico de datos, así es más sencillo expresar la variedad de formas que pueden adoptar las expresiones en MINILISP .

Definimos el tipo de dato **ASA** en Haskell para MINILISP como sigue:

```

1  data ASA
2    = Var String
3    | Num Int
4    | Boolean Bool
5    | Add [ASA]
6    | Sub [ASA]
7    | Mul [ASA]
8    | Div [ASA]
9    | Add1 ASA
10   | Sub1 ASA
11   | Sqrt ASA
12   | Expt ASA
13   | Not ASA
14   | Equal [ASA]
15   | Less [ASA]
16   | Greater [ASA]
17   | Diff [ASA]
18   | Leq [ASA]
19   | Geq [ASA]
20   | Pair ASA ASA
21   | Fst ASA
22   | Snd ASA
23   | Let [(String, ASA)] ASA
24   | LetRec String ASA ASA
25   | LetStar [(String, ASA)] ASA
26   | If0 ASA ASA ASA
27   | If ASA ASA ASA
28   | Lambda [String] ASA
29   | App ASA [ASA]
30   | List [ASA]
31   | Head ASA
32   | Tail ASA
33   | Cond [(ASA, ASA)] ASA
34   deriving (Show, Eq)

```

Código 3.1: Tipo de dato ASA con azúcar

Con este diseño reflejamos directamente la estructura lógica del lenguaje dadas tanto las reglas gramaticales como las reglas para **ASA**.

- **Expresiones atómicas.** Los constructores `Var`, `Num` y `Boolean` representan las expresiones más simples del lenguaje. Cada una encapsula directamente un valor del tipo correspondiente en Haskell: una variable como `String`, un número entero como `Int`, y un valor booleano como `Bool`. Estas constituyen las hojas del árbol, pues no se descomponen en subexpresiones.
- **Operadores aritméticos y lógicos.** Para los operadores **variádicos** (`Add`, `Sub`, `Mul`, `Div`, etc.), se utilizan listas de expresiones `[ASA]`, de modo que cada operador pueda aplicarse a un número arbitrario de argumentos. Esto permite representar de manera directa construcciones como:

$$(+ 1 2 3 4) \Rightarrow \text{Add} [\text{Num } 1, \text{ Num } 2, \text{ Num } 3, \text{ Num } 4]$$

En cambio, los operadores **unarios** (`Add1`, `Sub1`, `Sqrt`, `Not`, etc.) reciben únicamente un argumento `ASA`, reflejando su carácter de operación sobre una sola subexpresión.

- **Expresiones Let, LetRec y LetStar.** Estas construcciones permiten introducir variables locales mediante asociaciones entre identificadores y expresiones. Se representan como una lista de pares `[(String, ASA)]`, donde cada par vincula el nombre de la variable con la expresión que se le asigna. El segundo argumento `ASA` representa el cuerpo o ámbito en el que dichas variables estarán disponibles. Por ejemplo:

$$(\text{let } ((x \ 2) \ (y \ 3)) \ (+ \ x \ y)) \Rightarrow \text{Let} [("x", \text{ Num } 2), ("z", \text{ Num } 3)] (\text{Add} [\text{Var } "x", \text{ Var } z])$$

- **Expresiones condicionales.** Los constructores `If0` e `If` representan las estructuras condicionales del lenguaje. Cada una contiene tres subexpresiones: la condición, la rama verdadera y la rama falsa. Por su parte, el constructor `Cond` modela una estructura condicional más general, en la que se evalúan múltiples condiciones. Este se representa como una lista de pares `[(ASA, ASA)]`, donde cada par asocia una condición con su expresión correspondiente a ejecutar en caso de que se cumpla, permitiendo así una evaluación secuencial de casos.
- **Funciones y aplicación.** La abstracción lambda (`Lambda`) se define con una lista de parámetros `[String]` y un cuerpo `ASA`. Esto permite representar funciones con múltiples argumentos. Por otro lado, la aplicación de funciones (`App`) se modela mediante un par formado por la expresión que representa la función y una lista de argumentos `[ASA]`, que serán evaluados y aplicados en orden. Por ejemplo:

$$((\lambda(x \ y)(+xy)) \ 2 \ 3) \Rightarrow \text{App} (\text{Lambda} ["x", "z"] (\text{Add} [\text{Var } "x", \text{ Var } z])) [\text{Num } 2, \text{ Num } 3]$$

- **Listas y operaciones sobre listas.** Las listas se modelan naturalmente como `List [ASA]`, donde cada elemento de la lista es a su vez un árbol de sintaxis abstracta. Los constructores `Head` y `Tail` representan las operaciones de acceso al primer elemento y al resto de la lista, respectivamente, y poseen un único hijo que corresponde a la lista sobre la que se aplican.

- **Pares y selectores.** Los constructores `Pair`, `Fst` y `Snd` permiten representar estructuras de pares ordenados, así como las operaciones para obtener su primer y segundo elemento. Estos casos son binarios y unarios, respectivamente, de acuerdo con su aridad.

En conjunto, esta implementación captura la estructura lógica del lenguaje y permite manipular, transformar o evaluar expresiones de MINILISP directamente en Haskell. El uso de tipos algebraicos proporciona una representación compacta, segura y expresiva del **Árbol de Sintaxis Abstracta**, facilitando tanto el análisis semántico como la posterior implementación del intérprete.

### 3.4. Parser con Happy

En conclusión, el estudio de la sintaxis abstracta constituye un paso fundamental en la especificación formal de los lenguajes de programación. Al abstraer los detalles superficiales de la sintaxis concreta , el Árbol de Sintaxis Abstracta ofrece una representación clara, jerárquica y manipulable de los programas, lo que facilita el análisis, la optimización y la implementación de nuevas características en un lenguaje. Comprender esta distinción no solo fortalece el diseño y la eficiencia de compiladores e intérpretes, sino que también sienta las bases conceptuales para continuar con el estudio de las fases posteriores del proceso de traducción, donde la formalización se convierte en una herramienta indispensable para garantizar precisión, robustez y coherencia en el desarrollo de software.

# Capítulo 4

## Azúcar sintáctica

4.1. Sintaxis Abstracta sin azúcar

4.2. Desugar



# Capítulo 5

## Semántica operacional

### 5.1. Paso pequeño

5.1.1. Evaluación perezosa

5.1.2. Evaluación ansiosa



# Capítulo 6

## Intérprete

6.1. Paso pequeño para MINILISP

6.2. Ambientes

6.3. Evaluación en Haskell



# Capítulo 7

## Resultados

Bien, una vez hemos visto toda la teoría de nuestro MINILISP y además de que hemos mostrado el código que lo implementa en Haskell, veamos como funciona:

### 7.1. Menú interactivo

### 7.2. Funciones de prueba

#### 7.2.1. Suma primeros $n$ números naturales

#### 7.2.2. Factorial

#### 7.2.3. Fibonacci

#### 7.2.4. Función `map` para listas

#### 7.2.5. Función `filter` para listas



# Capítulo 8

## Conclusiones



# Bibliografía

- [1] [https://weblibrary.mila.edu.my/upload/ebook/engineering/2017\\_Book\\_FoundationsOfPrograming.pdf](https://weblibrary.mila.edu.my/upload/ebook/engineering/2017_Book_FoundationsOfPrograming.pdf)
- [2] Aho, A. V., Lam, S. M., Sethi, R., & Ullman, J. D. Compilers: Principles, Techniques, and Tools. [Second Edition]. 2007.
- [3] Documentación Haskell. Disponible en: <https://www.haskell.org>
- [4] Documentación Alex(Haskell) The Alex Lexer Generator for Haskell Programming in Haskell (Graham Hutton, 2nd Edition). Sección sobre parsers y lexers. Disponible en: <https://www.haskell.org/alex/>
- [5] Marlow, S., Gill, A. (2009). Happy. Disponible en: <https://www.haskell.org/happy/>
- [6] Autor. ".Artículo". Revista, Año.