

Universidade da Beira Interior

# Processamento de Linguagens

1º RELATÓRIO

MIGUEL GREGÓRIO, 35388; JOÃO DOMINGOS, 38023.

PROFESSOR:

SIMÃO DE SOUSA.

## 1.Sintaxe Abstrata

```
e ::=
                        expressão
        | e + e
                        adição
        | e - e
                        subtração
        | e * e
                        multiplicação
        | e / e
                        divisão
         e mod e
                        resto divisão
         e pow e
                        expoente
        | !e
                        negação
         e < e
                        menor
         e > e
                        maior
        | e || e
                       ou
                       igual
                       menor igual
        | e >= e
                       maior igual
        | e != e
                        diferente
        | let e in e
                        variável local
c ::=
                        constante
        Ιi
                        inteiro
        |f
                        flutuante
        Ιb
                        booleano
s ::=
                                instrução
        | x ← e Substituir por =
                                atribuição
        | if e then s else s
                                condição
        |while e do s
                                ciclo
        |skip
                                saltar
        | # s
                             comentário
                 É aqui??
```

# 2. Semântica Operacional

#### Condição:

```
\frac{\text{E, e} \rightarrow \text{true}}{\text{E; if e then s1 else s2} \rightarrow \text{E, s1}}
```

 $\frac{\text{E, e} \rightarrow \text{false}}{\text{E; if e then s1 else s2} \rightarrow \text{E, s2}}$ 

#### Ciclo:

### Operações:

## Saltar:

$$E,s \rightarrow E1$$

E, skip;  $s \rightarrow E1$ 

#### Atribuição:

$$\frac{\mathbb{E}, e \rightarrow v}{\mathbb{E}, x \leftarrow e \rightarrow \mathbb{E}\{x \mapsto v\}}$$

#### Maior:

#### Menor:

## Menor igual:

## Maior igual:

$$\frac{\text{e1} \rightarrow \text{v1 e2} \rightarrow \text{v2 v1} >= \text{v2}}{\text{e1} >= \text{e2} \rightarrow \text{true}}$$

$$\frac{\text{el} \rightarrow \text{v1 e2} \rightarrow \text{v2 v1} < \text{v2}}{\text{el} >= \text{e2} \rightarrow \text{false}}$$

## **Igual:**

$$\frac{\text{el} \rightarrow \text{v1 e2} \rightarrow \text{v2 v1} == \text{v2}}{\text{e1 == e2} \rightarrow \text{true}}$$

$$\frac{\text{e1} \rightarrow \text{v1 e2} \rightarrow \text{v2 v1!=v2}}{\text{e1 == e2} \rightarrow \text{false}}$$

#### Diferente:

$$\frac{\text{el} \rightarrow \text{v1 e2} \rightarrow \text{v2 v1!=v2}}{\text{e1 != e2} \rightarrow \text{true}}$$

$$\frac{\text{el} \rightarrow \text{v1 e2} \rightarrow \text{v2 v1} == \text{v2}}{\text{e1 != e2 } \rightarrow \text{false}}$$

#### E:

$$\begin{array}{cccc} e1 \longrightarrow true & e2 \longrightarrow true \\ \hline e1 & \&\& & e2 & \rightarrow & true \\ \end{array}$$

$$\frac{\text{el} \rightarrow \text{false e2} \rightarrow \text{false}}{\text{el&e2} \rightarrow \text{false}}$$

$$\frac{\text{el} \rightarrow \text{false e2} \rightarrow \text{true}}{\text{el&e2} \rightarrow \text{false}}$$

$$\frac{\text{el} \rightarrow \text{true e2} \rightarrow \text{false}}{\text{e1\&\&e2} \rightarrow \text{false}}$$

#### Ou:

$$\frac{\text{el} \rightarrow \text{true e2} \rightarrow \text{false}}{\text{el} \mid \mid \text{e2} \rightarrow \text{true}}$$

$$\frac{\text{el} \rightarrow \text{false e2} \rightarrow \text{false}}{\text{e1} \mid \text{e2} \rightarrow \text{false}}$$

$$\frac{\text{el} \rightarrow \text{false e2} \rightarrow \text{true}}{\text{e1} \mid \text{e2} \rightarrow \text{true}}$$

$$\frac{\text{el} \rightarrow \text{true e2} \rightarrow \text{false}}{\text{el} \mid \mid \text{e2} \rightarrow \text{true}}$$

## Negação:

$$\frac{\text{e} \rightarrow \text{false}}{\text{!e} \rightarrow \text{true}}$$

$$\frac{\text{e} \rightarrow \text{true}}{\text{!e} \rightarrow \text{false}}$$

# 3. Tipagem

```
\Gamma \vdash + : int * int \rightarrow int
\Gamma \vdash + : float * float \rightarrow float
\Gamma \vdash -: int * int \rightarrow int
\Gamma \vdash -: float * float \rightarrow float
\Gamma \vdash * : int * int \rightarrow int
\Gamma \vdash * : float * float \rightarrow float
\Gamma \vdash / : int * int \rightarrow float
\Gamma \vdash / : float * float \rightarrow float
\Gamma \vdash mod : int * int \rightarrow int
\Gamma \vdash mod : float * float \rightarrow float
\Gamma \vdash pow : int * int \rightarrow int
\Gamma \vdash pow : float * float \rightarrow float
\Gamma \vdash > : int * int \rightarrow bool
\Gamma \vdash > : float * float \rightarrow bool
\Gamma \vdash \langle : \text{ int * int } \rightarrow \text{ bool}
\Gamma \vdash \langle: float * float \rightarrow bool
\Gamma \vdash == : int * int \rightarrow bool
\Gamma \vdash == : float * float \rightarrow bool
\Gamma \vdash \langle = : \text{ int * int } \rightarrow \text{ bool}
\Gamma \vdash \langle = : float * float \rightarrow bool
\Gamma \vdash >= : int * int \rightarrow bool
\Gamma \vdash >= : float * float \rightarrow bool
\Gamma \vdash \&\& : bool * bool \rightarrow bool
\Gamma \vdash ||: bool * bool \rightarrow bool
\Gamma \vdash ! : bool * bool \rightarrow bool
\Gamma \vdash != : bool * bool \rightarrow bool
\Gamma \vdash != : int * int \rightarrow bool
\Gamma \vdash != : float * float \rightarrow bool
```

#### Tipos de funções:

```
\Gamma \vdash fun : agr1 → arg2 → ... → argn → RETURN TYPE = <fun> \Gamma \vdash rec fun \vdash : arg1 → arg2 → ... → argn → RETURN TYPE
```

## Cast:

## **Print:**

```
print_int();;
    r - int ! UNIT

Print float();;
    r - float ! UNIT
```