



## **Proyecto Monopoly Deal**

**Simulación + Inteligencia Artificial + Compilación**

**Kevin Talavera Díaz C-311**

**Facultad de Matemática y  
Computación Universidad de La  
Habana**

**Curso 2021-2022**

**Link: [https://github.com/KevinTD15/Monopoly\\_Deal-Project](https://github.com/KevinTD15/Monopoly_Deal-Project)**

### **Resumen**

El proyecto desarrollado implementa un juego llamado Monopoly Deal en Python, que incluye aspectos de Inteligencia Artificial, Simulación y un DSL con su Intérprete. Existen 2 programas principales para su ejecución, uno que incluye el DSL y otro sin el DSL. Esta compuesto por 5 librerías.

## **Introducción**

El juego de cartas Monopoly Deal reúne toda la diversión del juego de mesa Monopoly en un rápido juego de cartas. Está compuesto por 106 cartas que incluyen cartas de Propiedad, cartas de Renta, cartas de Acción, cartas de Casa y Hotel, Cartas de Dinero y cartas de Comodín de Propiedad. Las cartas de Comodín de Propiedad permiten a los jugadores formar grupos de propiedades. Las cartas de Acción permiten a los jugadores cobrar rentas y hacer hábiles negocios. Las cartas de Casa y Hotel suben el valor de la renta. Y las cartas de Dinero sirven para pagar las deudas. Para ganar completa 3 grupos de Propiedades de distinto color antes que los demás. (Ver reglas en pdf adjunto)

### • **Simulación**

Está basada en agentes donde estos son los jugadores y pueden tener comportamientos tanto proactivos como reactivos en dependencia de estado del juego donde se encuentren. El medio ambiente es el tablero de juego, del cual los agentes pueden obtener la información necesaria para la toma de decisiones. Para un jugador, se encuentran implementados 3 tipos de comportamiento:

- 1- Jugar la carta (o cartas) que decida en dependencia de una heurística en su propio turno.  
Este es un comportamiento proactivo.
- 2- Reaccionar ante el efecto de cartas de adversarios en dependencia de una heurística, este es un comportamiento reactivo ya que es en respuesta a un estímulo externo, que, en este caso, viene de otro agente.
- 3- Descartar cartas de la mano.

Como resultado de realizar estas simulaciones, variando la cantidad de jugadores por partidas y los propios tipos de estos, así como la cantidad de posibles jugadas generadas para ser evaluadas (ver más en detalle en Inteligencia Artificial), se pudo mejorar las heurísticas.

### • **Inteligencia Artificial**

Este proyecto cuenta con dos de sus las aplicaciones: **heurísticas y procesamiento de lenguaje natural**.

El juego consta de 4 tipos de jugadores, de los cuales 3 tienen funciones heurísticas y uno es totalmente aleatorio. De los 3 jugadores “inteligentes” implementados, uno hace uso de probabilidades basadas en qué tan probable es que cartas que tenga algún contrario que pueda llegar a perjudicarlo junto a qué tan buena sería hacer la jugada, otro calcula qué tan buena es una jugada pero sin tomar en cuenta acciones que pueda realizar el rival, este jugador fue tomado como base debido a su buen rendimiento en las pruebas que se realizaron para probar diferentes heurísticas e ir variando sus valores, y el mejor resultado obtenido fue el último de los jugadores inteligentes, el cual funciona justo como el anteriormente explicado pero con valores más certeros y un rendimiento aún mejor.

Las **heurísticas** fueron desarrolladas como parte de un problema de búsqueda donde se generan aleatoriamente una cantidad (definida por parámetros) de posibles jugadas y estas escogen la mejor de todas y son las que se ejecutan. Específicamente son 3, una que se centra en elegir la mejor jugada que le toca hacer a un jugador en su turno, otra que devuelve cuales serían las cartas que al descartarlas afecta menos al jugador (ver en las reglas cuando un jugador debe descartar cartas), y por último tenemos una que devuelve cuál es la mejor acción a tomar cuando tenemos que reaccionar ante la jugada de algún adversario.

El **procesamiento de lenguaje natural** (PLN) esta implementado para poder añadir nuevas cartas al juego de cualquiera de los tipos predefinidos con sus respectivos parámetros. Esto se logra mediante la implementación de una gramática para poder procesar los textos de forma eficiente y elegante. Luego al obtener el AST (Árbol de Sintaxis Abstracta) que este devuelve se verifica si es una carta válida, se crea y se añade al mazo de cartas para poder usarse en la simulación.

- **Gramática**

Implementada para permitir al usuario crear cartas de todo tipo, exceptuando cartas de acción rápida.

Para añadir cartas nuevas el usuario puede escribir en lenguaje natural sus especificaciones, pero con las siguientes restricciones:

- 1- Para crear una carta de Propiedad válida, el usuario debe definirle un nombre, este tiene que tener la letra inicial en mayúscula; también debe de especificarse el color, de cuantas propiedades de ese color estará conformado el grupo (Ej. Las propiedades azules tienen grupo de tamaño 2), cuales son las rentas, las cuales son el resultado de tener varias propiedades de un mismo color en el tablero, estas tienen que estar en consonancia con lo dicho en el punto anterior (Ej. Como las azules tienen grupo de tamaño 2, este grupo solo podrá tener 2 rentas, estos deben ser ingresados por coma de la forma: <num><,><'><num> ...), y por último se debe definir un valor a la carta, para esto de debe teclear la palabra “valor” o “valga” seguido de cualquier palabra o grupo de palabras y luego el valor que queremos asignarle seguido de la letra “M” (esta hace referencia a la moneda del juego). Todo esto puede ser tecleado en cualquier orden.
- 2- Para crear una carta de Comodín válida, el usuario debe definirle un nombre, este tiene que tener la letra inicial en mayúscula; también debe definir los colores por los que se podrá jugar esta carta, y en el caso que desee crear el comodín maestro, no escribir ningún color específico o escribirlos todos, y por último definirle un valor, análogo a como se hace en la creación de propiedades.
- 3- Para crear una carta de Dinero basta con poner el valor deseado seguido de “M”.
- 4- Para crear una carta de Acción Renta el usuario debe definirle un nombre, este tiene que tener la letra inicial en mayúscula; también debe teclear todos los colores para los que sea válida esa renta y en caso de no definir un color se tomará como si valiera por todos, también hay que especificar si es un efecto contra todos los jugadores o no, en caso de ser contra todos hay que escribir “todos” o “cada” en caso contrario es teclear la cantidad la cantidad de jugadores contra los que se usa la carta de la palabra “jugadores” o “participantes” y por último el valor de esta carta, análogo a como se hace en la creación de propiedades.
- 5- Para añadir una carta de Acción Construcción el usuario debe definirle un nombre, este tiene que tener la letra inicial en mayúscula; el tipo de construcción ya sea “casa” u “hotel”, luego definir el monto por el que nos tendrán que pagar tecleando el valor seguido de “M” y por último el valor de esta carta, para esto de debe teclear la palabra “valor” o “valga” seguido de cualquier palabra o grupo de palabras y luego el valor que queremos asignarle seguido de la letra “M”.
- 6- Para crear una carta de Acción para tomar cartas del mazo el usuario debe definirle un nombre, este tiene que tener la letra inicial en mayúscula; luego debe poner la cantidad de cartas que desea tomar seguido de la palabra “carta”, “tarjeta” o “naipe”, y en caso de

ser más de una poner esas palabras en plural y por último el valor de esta carta, análogo a como se hace en la creación de propiedades.

- 7- Para crear una carta de Acción que robe propiedades, el usuario debe definirle un nombre, este tiene que tener la letra inicial en mayúscula; también debe decidir si será una carta con la cual 2 jugadores intercambien cartas o si las roba directamente, y esto le logra poniendo la palabra “intercambio” o “intercambiar” y en caso que lo que desee sea robar, no teclear ninguna de estas 2 palabras. Luego hay que definir cuantas cartas se van a tomar del rival tomado seguido de la palabra “carta”, “tarjeta” o “naipe”, y en caso de ser más de una poner esas palabras en plural y en caso de que no se defina una cantidad se definira que la carta roba un grupo completo de color y por último el valor de esta carta, análogo a como se hace en la creación de propiedades.
- 8- Para crear una carta de Acción que robe dinero, el usuario debe definirle un nombre, este tiene que tener la letra inicial en mayúscula; luego se debe definir si se va a usar contra todos o contra 1 solo jugador, en caso de ser contra todos hay que escribir “todos” o “cada” en caso contrario es teclear la cantidad la cantidad de jugadores contra los que se usa la carta de la palabra “jugadores” o “participantes”, también tiene que definir el monto que el/los participantes deberán pagar seguido de la letra “M” y por último el valor de esta carta, análogo a como se hace en la creación de propiedades.

#### • **Compilación**

El intérprete ejecuta código fuente de un lenguaje programación diseñado para ejecutar el juego de “Monopoly Deal” (MPD en lo adelante). El DSL se llama Mpd, de (Monopoly Deal), y la extensión de los programas de este lenguaje es ‘mpd’.

El DSL creado no resuelve un problema específico, lo que permite es, de una manera sencilla configurar la ejecución del MPD, tanto los datos de entrada (creación de jugadores y/o cartas, el manejo de turnos de juego a ejecutar y cantidad de simulaciones a realizar), así como el tratamiento de los resultados y la posibilidad de reiniciar el juego.

Para implementación del DSL se utilizaron las librerías lex (para el analizador léxico) y yacc (para el análisis sintáctico) de PLY y se partió un link<sup>i</sup> que tenía desarrollado un compilador básico que ejecutaba las tablas de multiplicar, en él se encontraban implementadas las instrucciones de: ciclos while, bloques if-else, declaración de números (enteros) e impresión por consola (print).

Las funcionalidades incluidas fueron las siguientes:

1. **Declaración de funciones** no anidadas (con y sin retorno). Permite incluir **lista de argumentos**.
2. **Ejecución de funciones**, tanto las **definidas** en el **DSL**, como **definidas** en el **MPD**.
3. **Tratamiento de listas** (crear lista, añadir elementos, asignar valor a una posición, obtener el valor de un elemento). Se **reconocen** también **listas creadas** en el **MPD**, por tanto, se implementaron todas las funcionalidades del tratamiento de listas, excepto la creación.
4. **Asignación a variables simples definidas** en MDP.
5. Permite **añadir jugadores** a la **lista de jugadores** del **MPD**, cuyos **elementos** son **instancias de clases** en dependencia del **tipo de jugador**.
6. Permite **obtener valor** de **atributos** de una **instancia de clase** que es **elemento de un arreglo definido** en el **MPD**.
7. **Crear cartas** nuevas haciendo uso del módulo de procesamiento de lenguajes implementado en Python.
8. Las **funciones** pueden formar parte de las **expresiones**.

9. **Crear un juego** (crea instancia del juego).
10. Permite obtener la longitud de una cadena o lista.
11. **Tratamiento de errores** en la **fase de ejecución** del código (se muestra mensaje de error y la fila del programa fuente que provocó el error), que es donde se realiza el “análisis semántico”.

- **Sintaxis del lenguaje**

➤ **Imprimir:**

*<imprimir> <expresión>*

Se permite concatenas expresiones de cadena con “&”.

➤ **Mientras:**

*<mientras> <expresión lógica> <{> <instrucciones> <}>*

➤ **Si:**

*<si> <expresión lógica> <{> <instrucciones> <}>*

➤ **Sino:**

*<sino> <{> <instrucciones> <}>*

➤ **Declaración de funciones:**

*<func> <identificador> <(> <[parámetros]> <)> <{> <instrucciones> <}>*

➤ **Llamado de función:**

*<identificador> <(> <[parámetros]> <)>*

➤ **Retorno:**

*<retorno> <expresión>*

➤ **Asignación:**

*<variable> <=> <expresión>*

➤ **Agregar elemento a una lista:**

*<agregar> <expresión> <identificador>*

➤ **Crear el juego:**

*<crear> <juego>*

➤ **Crear jugador:**

*<crear> <jugador> <tipo de jugador> <identificador>*

➤ **Crear carta:**

*<crear> <carta> <cadena>*

➤ **Ejecutar turno del juego:**

*<ejecutar> <turno>*

➤ **Reestablecer parámetros del juego:**

*<reestablecer> <juego>*

- **Característica de la gramática**

La gramática implementada es regular libre de contexto, el método de parseo es el de PLY (LALR) donde las reglas del lenguaje son las siguientes:

Reglas del lenguaje definidas anteriormente excepto la regla 2.

- Rule 0** S' -> inicio
- Rule 1** inicio -> instrucciones
- Rule 2** inicio -> vacio
- Rule 3** instrucciones -> instrucciones instrucion
- Rule 4** instrucciones -> instrucion
- Rule 5** instrucion -> instrImprimir
- Rule 6** instrucion -> instrAsignacion
- Rule 7** instrucion -> instrWhile
- Rule 8** instrucion -> instrIf
- Rule 9** instrucion -> instrIfElse

Reglas nuevas.

- Rule 10** instrucion -> declFuncion
- Rule 11** instrucion -> llamaFuncion
- Rule 12** instrucion -> instrRetorno
- Rule 13** instrucion -> instrAgregar
- Rule 14** instrucion -> instrEliminar
- Rule 15** instrucion -> instrLen
- Rule 16** instrucion -> instrCrear

Definidas para el tratamiento de variables simples y elementos de lista.

- Rule 17** variable -> ID
- Rule 18** variable -> ID CORCHEIZQ expresion CORCHEDER
- Rule 19** variable -> idjuego
- Rule 20** variable -> idjuego CORCHEIZQ expresion CORCHEDER atributo

Definen los identificadores del juego.

- Rule 21** idjuego -> JUGADORES
- Rule 22** idjuego -> NOTIFICACIONES
- Rule 23** idjuego -> GANADOR
- Rule 24** idjuego -> FINALJUEGO

Para saber en la ejecución si es de juego el identificador, es que se utiliza la clase IdJuego para construir la instrucción que va a componer el AST. ( $t[0]=\text{IdJuego}(t[1])$  ).

El proceso ejecución de las instrucciones, reconoce el identificador a quien pertenece, al leer el 1er parámetro del método que ejecuta la instrucción, si es una instancia de la clase idJuego (en este caso), realiza la acción con el identificador del juego (que se encuentra como atributo de idJuego), de lo contrario realiza la acción que corresponda con el identificador definido en el código de entrada.

Para el tratamiento de atributo cuando la producción corresponde a un elemento de lista simple o de tipo clase.

**Rule 25** atributo -> PUNTO ID

**Rule 26** atributo -> vacio

Reglas relacionadas con la declaración de función y la lista de argumentos

**Rule 27** declFuncion -> FUNC ID PARIZQ argument\_list\_decl PARDER LLAVIZQ  
instrucciones LLAVDER

**Rule 28** argument\_list\_decl -> argument\_list\_decl COMA argument\_decl

**Rule 29** argument\_list\_decl -> argument\_decl

**Rule 30** argument\_list\_decl -> vacio

**Rule 31** argument\_decl -> variable

Reglas relacionadas con el llamado a la función y la lista de argumento que es diferente a la de declaraciones pues en el llamado se pasan expresiones

**Rule 32** argument\_list -> argument\_list COMA argument

**Rule 33** argument\_list -> argument

**Rule 34** argument\_list -> vacio

**Rule 35** argument -> expresion

**Rule 36** llamaFuncion -> ID PARIZQ argument\_list PARDER

Reglas que derivan en ejecución de funciones del MPD, para ello se siguió la misma política de las variables, en el lugar del identificador se creó instancia de clase que me dice a quién corresponde la función, si está definida en el programa mdp o en el juego  
( t[0] = Funcion(t.slice[1].lineno,IdFuncionJuego(t[1]), t[2]) )

**Resaltar** que en las producciones donde se completa la instrucción, se captura la línea del código fuente para su posterior uso en la ejecución en caso de ser necesario.

**Rule 37** llamaFuncion -> REESTABLECER JUEGO

**Rule 38** llamaFuncion -> EJECUTAR TURNO

Regla que define la para ejecutar retorno.

**Rule 39** instrRetorno -> RETURN expresion

Reglas que corresponde a imprimir

**Rule 40** instrImprimir -> IMPRIMIR expresion

Definida para calcular longitud de una expresion

**Rule 41** instrLen -> LEN PARIZQ expresion PARDER

Definición de reglas para admitir asignación. Se creó regla para admitir asignación de funciones y de elementos de lista.

**Rule 42** instrAsignacion -> variable IGUAL expresion

**Rule 43** instrAsignacion -> variable IGUAL llamaFuncion

**Rule 44** instrAsignacion -> variable IGUAL CORCHEIZQ CORCHEDER

Reglas definidas parcialmente con anterioridad pues se eliminaron los paréntesis y se permite que las expresiones lógicas sean cualquier tipo de expresión. Al igual que al resto de las reglas que se utilizaron del proyecto del que se partió, se eliminó el símbolo “;”.

**Rule 45** instrWhile -> WHILE expresion\_logica LLAVIZQ instrucciones LLAVDER

**Rule 46** instrIf -> IF expresion\_logica LLAVIZQ instrucciones LLAVDER

**Rule 47** instrIfElse -> IF expresion\_logica LLAVIZQ instrucciones LLAVDER ELSE  
LLAVIZQ instrucciones LLAVDER

Regla para añadir elementos a una lista (definida en el juego o en el código de entrada). Se aplica el mismo principio para saber dónde está definido el id.

**Rule 48** instrAgregar -> AGREGAR expresion ID

**Rule 49** instrAgregar -> AGREGAR expresion idjuego

Para eliminar elemento de una lista.

**Rule 50** instrEliminar -> ELIMINAR expresion ID

**Rule 51** instrEliminar -> ELIMINAR expresion idjuego

Reglas que inserta la posibilidad de crear el juego, crear jugadores, crear cartas

**Rule 52** instrCrear -> CREAR JUEGO

**Rule 53** instrCrear -> CREAR CARTA CADENA

**Rule 54** instrCrear -> CREAR JUGADOR tipo ID

Reglas para definir los tipos de jugadores

**Rule 55** tipo -> ALEATORIO

**Rule 56** tipo -> INTELIGENTE

**Rule 57** tipo -> INTELIGENTE1

**Rule 58** tipo -> INTELIGENTE2

Reglas para trabajo con expresiones numéricas

**Rule 59** expresion\_numerica -> expresion\_numerica MAS termino

**Rule 60** expresion\_numerica -> expresion\_numerica MENOS termino

**Rule 61** expresion\_numerica -> termino

**Rule 62** termino -> termino POR factor

**Rule 63** termino -> termino DIVIDIDO factor

**Rule 64** termino -> factor

**Rule 65** factor -> PARIZQ expresion\_numerica PARDER

**Rule 66** factor -> ENTERO

**Rule 67** factor -> DECIMAL

Permitir variable y función **len** como expresión

**Rule 68** factor -> variable

**Rule 69** factor -> instrLen

Definida las reglas de expresiones

**Rule 70** expresion -> expresion CONCAT expresionSimple

**Rule 71** expresion -> expresionSimple

**Rule 72** expresionSimple -> CADENA

**Rule 73** expresionSimple -> expresion\_numerica

Reglas correspondientes a las expresiones lógicas

**Rule 74** expresion\_logica -> expresion MAYORQUE expresion

**Rule 75** expresion\_logica -> expresion MENORQUE expresion

**Rule 76** expresion\_logica -> expresion IGUALQUE expresion

**Rule 77** expresion\_logica -> expresion NIGUALQUE expresion

Regla “vacío”

**Rule 78** vacio -> <empty>

- **Arquitectura**

El intérprete del DSL de MPD, analiza un archivo de entrada que contiene una especificación en lenguaje MPD, si es correcto, ejecuta el código, de lo contrario, envía mensaje de error propio del DSL y aborta la ejecución.

La arquitectura del intérprete está compuesta por 3 fases diferenciadas: análisis léxico, análisis sintáctico, y el “análisis semántico” se realiza a la par de la ejecución de las instrucciones.

Las dos primeras fases, el Analizador Léxico y el Analizador Sintáctico, han sido generados automáticamente a partir de la gramática del lenguaje mediante la herramienta PLY.

Cuando se inicia la interpretación de un programa fuente de entrada, este es procesado por el **analizador léxico**, generando una secuencia de componentes léxicos mínimos (tokens).

Esta secuencia es procesada por el **analizador sintáctico** quien se encarga de definir el orden de las instrucciones en que estas se van a ejecutar aplicando las reglas del lenguaje, y para la construcción del AST, se implementó una clase para cada tipo de nodo, lo que permite que, en el momento de su creación, se le asigne una nueva instancia de clase que indica la acción a realizar en cada caso en tiempo de ejecución. La ventaja de este enfoque es que puede facilitar la incorporación de semánticas más complicadas, verificación de tipos, generación de código y otras funciones a las clases de nodos, aunque en este interprete no se aplicó estas facilidades. En ambas fases se muestra error en dependencia del momento en que ocurrió.

Una vez construido el **AST** que representa al programa fuente, se procede a ejecutar la 3ra fase de este intérprete, la cual comienza a **procesar instrucción** por instrucción mediante la ejecución de procedimientos implementados asociados a cada acción representada en la clase instanciada correspondiente al nodo en curso. Durante el proceso de ejecución se realiza el “**análisis semántico**” donde se valida índices fuera de rango, uso incorrecto de variables (obtener valor de una variable que no existe, obtener un elemento de una lista que no lo es), etc., al mismo tiempo esta fase es responsable de controlar los ámbitos del programa fuente para asegurar el correcto tratamiento de los símbolos (identificadores) que se definen en dicho entorno, esto se garantiza creando una instancia de la tabla de símbolos antes de ejecutar el conjunto de instrucciones asociadas a la función llamada, por tanto, solo la función tiene acceso a su tabla de símbolo. La tabla de símbolos es la clase implementada que permite el almacenamiento y recuperación de los valores de las variables.

Para el **tratamiento de los objetos asociados a los módulos del juego implementado**, a la hora de construir el AST, en lugar de enviar como parámetro de la clase a instanciar, el identificador de la producción, se crea una nueva instancia (con el identificador como

parámetro) que identifica a la hora de la ejecución, que el objeto a tratar tengo que buscarlo en el juego. Para ello se accede mediante la variable que contiene la instancia creada del juego, que fue inicializada cuando se ejecutó la línea de código “crear juego”.

Componentes del interprete (carpeta ‘**dsl**’ dentro del MPD):

Módulo	Función	Librerías externas	Librería interna
mainDSL.py	Pedir archivo de entrada ‘mpd’ (archivo implícito ‘juegoMD.mpd’) y al interprete		Interprete
gramatica.py	Ánalisis léxico y sintáctico y obtiene AST	Ply (lex y yacc)	
interprete.py	Ejecuta la gramática y ejecuta nodos del AST, a la par realiza “análisis semántico”		Las 4 definidas en la tabla de abajo

Para la ejecución de interprete se hace uso de las clases y métodos definidos en la Librerías de Entorno de Ejecución.

Librerías	Función	Observación
expresiones.py	Contiene las clases de expresiones a instanciar	
instrucciones.py	Contiene las clases de instrucciones a instanciar	Se añadieron clases no definidas con anterioridad
TS.py	Contiene la clase de símbolo para el tratamiento de identificadores. Y métodos para la gestión de las variables	Se añadieron y modificaron métodos, principalmente para tratamiento de listas y errores
Juego.py	Contiene clases para el tratamiento de objetos asociados al MPD	Nuevo

Adicionalmente esta la carpeta ‘Ejemplos’ que contiene ficheros de entrada ‘mpd’ para probar la ejecución del intérprete.

Para poder ejecutar un juego se tienen que definir los siguientes elementos:

Crear juego -> momento en que se instancia la clase juegoMD en la variable “jmpd”, esta variable tiene que ser pasada como parámetro a cualquier función que dentro haga referencia a algún objeto del juego.

Crear jugadores -> crear los jugadores seleccionado el tipo de cada uno y dándole nombre, usted puede crear los que desee, y después añadir a la lista un subconjunto de los creados. La lista puede cambiarla en cualquier momento. El crear un jugador no quiere decir que esté listo para jugar, para ello tiene que añadirlo a la lista de jugadores.

Ejemplo de crear: crear jugador inteligenteProbabilistico luis

Agregar jugador a 1 lista de jugadores-> Pone en línea a los jugadores que van a participar en el/los juego(s) a efectuar.

Ejemplo: agregar luis jugadores

Definir la cantidad de juegos a efectuar, la variable no pertenece al juego.

En el mpd que ejecuta el juego, se implementaron los métodos ejecutarSimulacion y EjecutarJuego que están definidas en el juego, pero se hizo para ampliar la posibilidad de acceder a elementos del juego desde el programa mpd. Esto permite maniobrar con la forma en que quiero ejecutar el juego.

### Aspectos de la ejecución:

La ejecución del retorno se concibió de la siguiente manera:

La instrucción de retorno según lo definido en este DSL, siempre retorna un valor distinto de *None*. Por otro parte, el “retorno” puede formar parte del conjunto de instrucciones perteneciente a función, a un “si” o a un “mientras”, por ello, en cada una de ellas, se puede recibir un retorno de la última instrucción ejecutada, valor que es capturado y si este es distinto de *None* se retorna del procedimiento el valor. Lugar donde también se captura el valor y se evalua si no es *None* ..., y así sucesivamente.

En cuanto a las funciones como no se implementó las funciones anidadas, se creó una tabla de símbolo de funciones a nivel global a la cual se va a tener acceso en todo momento.

---

<sup>i</sup> <https://ericknavarro.io/2020/03/15/26-Interprete-sencillo-utilizando-PLY/>