

# Procesadores de Lenguajes

## Práctica 1

Ismael Sánchez García

Juan Manuel Fajardo Sarmiento

Francisco Javier Caracuel Beltrán

### 1. Descripción del lenguaje a desarrollar:

El lenguaje se puede dividir en dos secciones: común y específica. La sección común es similar para todos los grupos y la específica es única, siguiendo unas reglas definidas por un código.

En este caso, el código es "BABAD".

#### - Común:

- Es un subconjunto de un lenguaje de programación estructurado.
- Los identificadores se declaran antes de ser usados.
- Tipos de datos mínimos: entero, real, carácter, booleano.  
Los enteros y reales podrán realizar las siguientes operaciones: suma, resta, producto, división, operaciones de relación.  
Los booleanos pues realizar las siguientes operaciones: and, or, not, xor.
- Todas las expresiones disponen de la sentencia de asignación.
- Permite expresiones aritméticas lógicas.
- Tiene una sentencia de entrada y otra de salida.
- Dispone de las estructuras de control: if-then-else, while.
- La estructura sintáctica es: <Programa> ::= <Cabecera\_programa> <bloque>
- Se permite el anidamiento de bloques.
- La comprobación de tipos es fuertemente tipado.
- En los argumentos de un subprograma los parámetros se pasan por valor.
- No se permiten declaraciones fuera de los bloques, teniendo que ir entre marcas de inicio y de fin.

#### - Específico (lenguaje "BABAD"):

- La sintaxis está inspirada en lenguaje C.
- Las palabras reservadas se encuentran en castellano.
- Debe disponer de un Array de una y dos dimensiones con las operaciones: acceso a un elemento, producto, suma, resta elemento a elemento, producto de un array por un escalar y producto de matrices.
- Deben existir las constantes de tipo Array.
- Los subprogramas deben ser funciones.
- Las estructuras de control adicional son: do-until.

2. Descripción formal de la sintaxis del lenguaje usando BNF:

```
//  
// BABAD (Lenguaje C - Castellano - vector 1D y 2D - Funciones - Do-Until)  
//  
  
<Programa> ::= <Cabecera_programa> <bloque>  
  
<bloque> ::= <Inicio_de_bloque> <Declar_de_variables_locales>  
<Declar_de_subprogs> <Sentencias> <Fin_de_bloque>  
  
<Declar_de_subprogs> ::= <Declar_de_subprogs> <Declar_subprog>  
|  
<Declar_subprog> ::= <Cabecera_subprograma> <bloque>  
  
<Declar_de_variables_locales> ::= <Marca_ini_declar_variables>  
<Variables_locales> <Marca_fin_declar_variables>  
|  
  
<Cabecera_programa> ::= entero principal ()  
  
<Inicio_de_bloque> ::= ini_bloque  
  
<Fin_de_bloque> ::= fin_bloque  
  
<Marca_ini_declar_variables> ::= ini_var_local  
  
<Marca_fin_declar_variables> ::= fin_var_local  
  
<Variables_locales> ::= <Variables_locales> <Cuerpo_declar_variables>  
| <Cuerpo_declar_variables>  
  
<Cuerpo_declar_variables> ::= <tipo_basico> <lista_variables> ;  
  
<Cabecera_subprograma> ::= <tipo_basico> <variable> ( <lista_parametros>  
)  
| <tipo_basico> <variable> ()  
  
<Sentencias> ::= <Sentencias> <Sentencia>  
| <Sentencia>  
  
<Sentencia> ::= <bloque>  
| <sentencia_asignacion>  
| <sentencia_si>  
| <sentencia_mientras>
```

```

| <sentencia_entrada>
| <sentencia_salida>
| <sentencia_devolver>
| <sentencia_hacer_hasta>

<sentencia_asignacion> ::= <var_array> = <identificador> ;
| <var_array> = <identificador> [ <expresion> ] ;
| <var_array> = <identificador> [ <expresion> ] [ <expresion> ] ;

<sentencia_si> ::= si ( <expresion> ) <sentencia>
| ( <expresion> ) <sentencia> si_no <bloque> ;

<sentencia_hacer_hasta> ::= hacer <sentencia> hasta ( <expresion> );

<sentencia_mientras> ::= mientras ( <expresion> ) <sentencia> ;

<sentencia_entrada> ::= leer <lista_variables> ;

<sentencia_salida> ::= escribir <lista_expresiones_o_cadena> ;

<sentencia_devolver> ::= devolver <expresion> ;

<expresion> ::= ( <expresion> )
| <op_unario> <expresion>
| <expresion> <op_binario> <expresion>
| <var_array>
| <constante>
| <funcion>
| <variable>

<tipo_basico> ::= entero
| booleano
| caracter
| flotante

<lista_variables> ::= <lista_variables> , <variable>
| <variable>

<identificador> ::= "cadena que empieza por _ o una letra"

<variable> ::= <identificador>
| <identificador> [ <const_entero_sin_signo> ]
| <identificador> [ <const_entero_sin_signo> ] [
<const_entero_sin_signo> ]

<var_array> ::= <identificador>
| <identificador> [ <expresion> ]
| <identificador> [ <expresion> , <expresion> ]

<lista_parametros> ::= <lista_parametros> , <tipo_basico> <variable>
| <tipo_basico> <variable>

```

```

<lista_entero> ::= <lista_entero> , <const_entero>
                | <const_entero>

<lista_booleano> ::= <lista_booleano> , <const_booleano>
                    | <const_booleano>

<lista_flotante> ::= <lista_flotante> , <const_flotante>
                   | <const_flotante>

<lista_caracter> ::= <lista_caracter> , <const_caracter>
                   | <const_caracter>

<lista_expresiones_o_cadena> ::= <lista_expresiones_o_cadena> ,
<expresion>
                               | <lista_expresiones_o_cadena> , <cadena>
                               | <expresion>
                               | <cadena>

<cadena> ::= "cualquier conjunto de caracteres"

<op_unario> ::= &
               | +
               | -
               | ~
               | !

<op_binario> ::= +
               | -
               | *
               | /
               | ==
               | !=
               | <=
               | >=
               | <
               | >
               | &&
               | ||

<signo> ::= -
          | +

<constante> ::= <const_entero>
               | <const_matriz>
               | <const_booleano>
               | <const_flotante>
               | <const_caracter>

<funcion> ::= <identificador> ( <lista_variables> ) ;
            | <identificador> ( ) ;

<vector> ::= <tipo_basico> <identificador> [ <const_entero_sin_signo> ] ;

```

```

| <tipo_basico> <identificador> [ <const_entero_sin_signo> ,
<const_entero_sin_signo> ] ;

<const_entero_sin_signo> ::= <const_entero_sin_signo> [0-9]
| [0-9]

<const_entero> ::= <signo> <const_entero_sin_signo>

<const_matriz> ::= <matriz_entero>
| <matriz_booleano>
| <matriz_flotante>
| <matriz_caracter>

<matriz_entero> ::= { <lista_entero> }

<matriz_booleano> ::= { <lista_booleano> }

<matriz_flotante> ::= { <lista_flotante> }

<matriz_caracter> ::= { <lista_caracter> }

<const_booleano> ::= verdadero
| falso

<const_flotante> ::= <const_entero> . <const_entero_sin_signo>

<const_caracter> ::= [a-z]
| [A-Z]

```

### 3. Definición de la semántica en lenguaje natural:

El programa comienza con una cabecera inicial y un bloque.

La cabecera inicial está formada por un entero, la palabra reservada *principal* seguida de paréntesis sin argumentos.

El bloque comienza con la palabra reservada "ini\_bloque" y termina con la palabra reservada "fin\_bloque". Entre la apertura y cierre del bloque pueden aparecer variables locales, subprogramas o sentencias.

Las variables locales se componen del tipo al que pertenecen (entero, booleano, carácter, flotante) y una lista de identificadores, pudiendo ser uno o varios separados por comas, terminando en ; (Ej: entero a , b , c;).

Los subprogramas se definen como funciones, indicando primero el tipo que devuelve, el nombre de la función, seguido de un paréntesis de apertura y de cierre, siendo opcional añadir una lista de parámetros entre ambos.

Lista de parámetros es una lista de tipo y nombre de la variable, separados por comas.

Tras la declaración de la cabecera de la función se escribe un bloque.

Sentencia puede ser un bloque, una asignación, las instrucciones de control: si, hacer hasta, mientras; entrada/salida (teclado/pantalla) o devolver (return). Las instrucciones de control, devolver y la de asignación hacen uso de una expresión.

Expresión puede encontrarse entre paréntesis y es una operación unaria, binaria, una constante, una función o una variable.

Una variable puede ser una variable básica, un vector o una matriz de 2 dimensiones.

4. Identificación de los tokens:

a) Palabras:

{	=	booleano	*	verdadero
}	[	caracter	/	falso
;	]	flotante	==	.
,	si	leer	!=	principal
(	si_no	escribir	<=	
)	hacer	&	>=	
ini_var_local	hasta	+	<	
fin_var_local	mientras	-	>	
ini_bloque	devolver	~	&&	
fin_bloque	entero	!		

b) Tokens:

Tokens	Palabra
PRINCIPAL	principal
INI_MATRIZ	{
FIN_MATRIZ	}
PUNTO_Y_COMA	;
COMA	,
PARENT_IZQUIERDO	(
PARENT_DERECHO	)
INI_VAR_LOCAL	ini_var_local
FIN_VAR_LOCAL	fin_var_local
INI_BLOQUE	ini_bloque
FIN_BLOQUE	fin_bloque
ASIGNACION	=
INI_DIM_MATRIZ	[
FIN_DIM_MATRIZ	]
SI	si
SI_NO	si_no
HACER	hacer
HASTA	hasta
MIENTRAS	mientras

<b>DEVOLVER</b>	devolver
<b>TIPO_BASICO</b>	entero booleano caracter flotante
<b>ENTRADA</b>	leer
<b>SALIDA</b>	escribir
<b>SIGNO</b>	+ -
<b>OP_UNARIO</b>	& ~ !
<b>OP_BINARIO</b>	* / == != <= >= < > &&
<b>VAR_LOGICA</b>	verdadero falso
<b>DECIMAL</b>	.