



**Tecnológico  
de Monterrey**

# **Diseño de compiladores**

**Proyecto N°3**

**Campus Santa Fe**

**Enrique Lira Martínez A01023351**

**Profesor: Dr. Víctor Manuel de la Cueva H**

**23 de abril de 2019**

## Reglas lógicas de inferencia de tipos

Valores 1:int 2:int -> int + int -> return int

Valores 1:int 2:int -> int - int -> return int

Valores 1:int 2:int -> int \* int -> return int

Valores 1:int 2:int -> int / int -> return int

Valores T[] -> return int

Valores void -> return int

Valores void -> return int

Valores T -> return T

## Explicación de estructura de tabla de símbolos

Cada nodo del arbol representa un nivel ,el padre y el simbolo en cada tabla de símbolos se encuentran las variables y se coloca el ID como índice ,el tipo y si es un arreglo se pone su tamaño si es una function se agrega el ID como index, el tipo y los paramentro en un arreglo.

Identifier	Type	Values
gcd	int	[int,int]
main	void	void

Identifier	Type	Values
main	void	void
x	Int	
y	Int	

Identifier	Type	Values
gcd	int	[int,int]