

**Diseño de compiladores**

**Proyecto Nº3**

**Campus Santa Fe**

**Enrique Lira Martínez A01023351**

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

**26 de marzo 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] |