

Actividad 3.2: Programando un lexer.

Miguel Enrique Soria Centeno - A01028033

Abril 2024

1 Instrucciones

Hacer un programa que reciba como entrada un archivo de texto que contenga expresiones aritméticas y comentarios, y nos regrese una tabla con cada uno de sus tokens encontrados, en el orden en que fueron encontrados e indicando de qué tipo son.

2 Tokens

- **Enteros**

- **Reales**

- **Operadores**

Asignación =

Suma +

Resta −

Multiplicación *

División /

Potencia \wedge

- **Identificadores**

Variables

- **Símbolos especiales**

Paréntesis que abre (

Paréntesis que cierra)

- **Comentarios**

// Seguido de todo hasta que acabe el renglon

3 DFA

Nomenclatura:

- d : Dígito
- l : Letra
- $_$: Guión bajo
- op : Operador
- \backslash : " ", TAB
- return/newline : RET

4 Tabla de estados y estados de aceptación

Si el automata no tiene una transición a partir de un estado, se asume que se va a un estado de error.

