## UNIVERSIDAD TECNOLOGICA DE SANTIAGO UTESA



**COMPILADORES – INF-920-001** 

Enlace de Github Traductor de código

#### **Presentado Por:**

Maxibanex Rodriguez Garcia Matr. 1-19-1876

#### Presentado a:

Ing. Iván Mendoza

10 de Marzo, 2023 Santiago de los caballeros, República Dominicana

### **Analizador Semántico**

https://github.com/Maxibanex/AnalizadorTraductor.git

# Documentación

Palabra	Denominador	Significado
byte	Tipo de dato	Tipo de dato byte
entero	Tipo de dato	Tipo de dato entero
caracter	Tipo de dato	Tipo de dato carácter
largo	Tipo de dato	Tipo de dato largo
decimal	Tipo de dato	Tipo de dato decimal
doble	Tipo de dato	Tipo de dato doble
Cadena	Cadena	Tipo de dato cadena de
		caracteres
si	If	Palabra reservada para la
		estructura de control "if"
sino	Else	Palabra reservada para la
		estructura de control
		"else"
hacer	Do	Palabra reservada para la
		estructura de control "do"
mientras	While	Palabra reservada para la
		estructura de control
		"while"
para	For	Palabra reservada para la
		estructura de control "for"
=	Igual	Operador de asignación
+	Suma	Operador de suma
-	Resta	Operador de resta
*	Multiplicación	Operador de
1	D: : : /	multiplicación
/	División	Operador de división
&&	Operador lógico	Operador lógico AND
1	Operador lógico	Operador lógico OR
!	Operador lógico	Operador lógico NOT
&	Operador lógico	Operador lógico AND a
1	Omanadan 16 ai aa	nivel de bits Operador lógico OR a nivel
	Operador lógico	de bits
<u> </u>	Operador relegional	Operador relacional mayor
>	Operador relacional	que
<	Operador relacional	Operador relacional
	Operador refacionar	menor que
==	Operador relacional	Operador relacional igual
	operador relacionar	que
!=	Operador relacional	Operador relacional no
	operator remercial	igual que
>=	Operador relacional	Operador relacional mayor
	operator removement	o igual que

	0	On and day note signed
<=	Operador relacional	Operador relacional
		menor o igual que
<<	Operador relacional	Operador de
		desplazamiento a la
		izquierda
>>	Operador relacional	Operador de
		desplazamiento a la
		derecha
+=	Operador atribución	Operador de asignación
		con suma
-=	Operador atribución	Operador de asignación
		con resta
*=	Operador atribución	Operador de asignación
		con multiplicación
/=	Operador atribución	Operador de asignación
		con división
%=	Operador atribución	Operador de asignación
		con módulo
++	Operador incremento	Operador de incremento
	Operador incremento	Operador de decremento
verdad	Operador booleano	Valor booleano verdadero
mentira	Operador booleano	Valor booleano falso
(	Parentesis apertura	Paréntesis de apertura
)	Parentesis cierre	Paréntesis de cierre
{	Llave apertura	Llave de apertura
}	Llave cierre	Llave de cierre
[	Corchete apertura	Corchete de apertura
1	Corchete cierre	Corchete de cierre
principal	Main	Marcador de inicio de
FF m		algoritmo
;	Punto y coma	Punto y coma
Identificador	Identificador	Identificador de variable o
		nombre
Numero	Numero	Número entero
NumeroDecimal	Numero Decimal	Número decimal
ERROR	ERROR	Error de análisis
LIMON	LINION	Error de dilalisis

```
1. Estructura condicional "if" y "else":
   si (condicion) {
      // Bloque de código si la condición es verdadera
    } else {
      // Bloque de código si la condición es falsa
    }
2. Bucle "while":
   mientras (condicion) {
      // Bloque de código a repetir mientras la condición sea verdadera
    }
3. Bucle "do-while":
   hacer {
      // Bloque de código a repetir al menos una vez
    } mientras (condicion);
4. Bucle "for":
   para (inicialización; condición; actualización) {
      // Bloque de código a repetir mientras la condición sea verdadera
   }
5. Operadores de asignación y aritméticos:
   int a = 5; // Asignación
   int b = 3;
   int suma = a + b; // Suma
   int resta = a - b; // Resta
   int multiplicación = a * b; // Multiplicación
   int division = a / b; // División
   int modulo = a % b; // Módulo
   a += 2; // Incremento
   b -= 1; // Decremento
6. Operadores lógicos y relacionales:
   boolean x = verdad;
   boolean y = mentira;
   boolean resultadoAnd = x && y; // AND lógico
```

boolean resultado Or = x  $\parallel$  y; // OR lógico boolean resultado Not = !x; // NOT lógico

boolean resultadoMayor = (a > b); // Mayor que boolean resultadoIgual = (a == b); // Igual a