**Universidad Autónoma de la Ciudad de México**



**PRÁCTICA 2**

**Integrantes:**

**Escobedo Hernández Oscar 19-003-0055**

**Kevin Said Cruz Pastrana 19-003-0681**

**Villanueva Arana José Antonio 19-003-0135**

**¿Cuál es el problema de ambigüedad de** **Dangling Else?**

El problema de ambigüedad de Dangling else surgue cuando las sentencias “if” anidadas omiten las llaves de inivio y cierrre y no queda claro con que sentencia if le corresponde un cada else, este tipo de ambiguerdad se puede dar en otras intrucciones o gramaticas donde una misma cadena puede derivarse de mas de una forma.

**Ejemplo de gramatica con ambigüedad:**

E → E + E

| E \* E

| id

**Ejemplo de cadena:**

id + id \* id

En esta situación no se especifica la precedencia de + y \*, ni el orden de evaluación, esto hace que haya 2 árboles de evaluación, lo cual indica ambigüedad.

**Arbole ambiguo 1:**

E

\* E

E E E E

id id id +

E

**Arbole ambiguo 2:**

E

+ E

E E E id

id id E

E

\*

E

Solución a la ambigüedad:

Para solucionar la ambigüedad se debe de rescribir la gramática especificando la precedencia y asociatividad de los operadores, la gramática corregida quedaría de la siguiente forma:

E → E + T | T

T → T \* F | F

F → id

De esta forma si intentamos derivar la misma cadena (id + id \* id), solo tenemos un arbol de derivación.

E

+ E

F T T T

id F \* F

id F id

**Indique la sintaxis y de al menos dos ejemplos para cada uno de los siguientes elementos de su lenguaje de programación:**

**Expresión:**

* **Asignación:**

Sintaxis: VARIABLE = EXPRESIÓN;

**Ejemplos:**

poke-vida = metapod#hp:100;

poke-nivel = inteleon:25;

* **Expresiones aritméticas**

Sintaxis: VARIABLE = OPERANDO OPERADOR OPERANDO;

**Ejemplos:**

poke-fuerza = inteleon:10 pluser inteleon:5; (10 + 5)

poke-ataque = inteleon:50 minum (inteleon:10 ditto inteleon:2); (50 \* (10 / 2))

* **Expresiones relacionales**

Sintaxis: VARIABLE = OPERANDO OPERADOR\_GRELACIONAL OPERANDO;

**Ejemplos:**

poke-resultado = poke-nivel > inteleon:20;

poke-vida = poke-ataque <= poke-defensa;

* **Expresiones lógicas**

Sintaxis: VARIABLE = OPERANDO OPERADOR\_LÓGICO OPERANDO;

**Ejemplos:**

poke-activo = !(poke-vida <= inteleon:0);

poke-batalla = (poke-fuerza > inteleon:50) || (poke-nivel >= inteleon:10);

* **Expresiones con más de un tipo de operador**

**Ejemplos:**

poke-listo = (poke-ataque minum poke-velocidad) > inteleon:30 || (poke-vida pluser inteleon:10) <= inteleon:100;

**Instrucción:**