

Consideraciones sobre la entrega 2

Eduardo Amaya Espinosa y Pablo Sanz Sanz

Abril-Mayo de 2020

Junto con este PDF se entregan los ficheros de especificación del léxico y de la sintaxis, además del resto de código Java para la construcción del árbol de sintaxis. También se entregan unos cuantos ejemplos de programas en nuestro lenguaje que pueden servir de pruebas, estos ejemplos se pueden encontrar en el directorio `src/main/resources/examples`. Para probarlos basta con ejecutar el método `main` de la clase homónima. Al hacerlo el programa imprimirá por consola el árbol correspondiente. También se pueden modificar los archivos que se desean ejecutar pasándoselos como argumentos al programa.

Asimismo, durante el desarrollo de esta segunda fase de la práctica hemos hecho ligeras modificaciones (o aclaraciones) sobre nuestro lenguaje que conviene comentar, a continuación se listan.

1. Todos los operadores (exceptuando `()`, `[]`, `.` y asignaciones) se implementan llamando a la función correspondiente dentro del primer operando (o del único en el caso de los unarios). En el caso de ser binario el otro operando se pasa como parámetro a esta función. De esta forma los operadores por defecto y los sobrecargados funcionan de la misma manera. Se añaden, por tanto, a los métodos del cuadro de la entrega anterior `_plus(0)` y `_minus(0)` para los operadores unarios `+` y `-`, respectivamente. También `_to(1)` para el operador `...`.
2. El constructor de objetos anónimos (`Form`) solo podrá utilizarse en la instanciación de variables, es decir, no podrán aparecer como constantes en mitad de una expresión. Por ejemplo,

```
Int x = { Int x = 0 }.x + 1;
```

ya no está permitido.

3. Ahora se permite que la instrucción `switch` utilice una instrucción tras la flecha en vez de obligar a utilizar bloques (`0 -> return true;`, por ejemplo).