

## Palabras Reservadas

### Tipos Escalares

- boolbasaur - bool
- charizard - char
- intmonchan - int
- floatzel - float

### Tipos Colección

- onix - string
- tipo arreglo[N..M]

### Tipos Estructurados

- registeer - register
- **ejemplo:** registeer REG { int campo1 := 0; int campo2; }
- **ejemplo acceder al campo:** REG.campo1
- unown - union

### Vacío

- voidporeon - void

### Selector

- if () {...}
- if () INST;
- if () {...} else {...}
- if () {...} else if () {...}
- if () {...} else if () {...} else {...}

### Iteraciones

- for VAR from INIC to FIN {...}
- for VAR from INIC to FIN by SALTO {...}
- while () {...}

## Entrada/Salida

- read ???
- print

## Operadores

*En orden de precedencia*

- ! - unario
- ^
- \* / %
- + -
- < <= >= >
- = !=
- &&
- ||

## Asignación

- :=

## Declaración e Inicialización de Variables

### Pasado por Valor

- int V1, V2;
- int V3;
- int V4, V5 := 0, 1;
- int V6 := 2;

### Pasado por Referencia

- int var V1, var V2;
- int var V3;

## Comentarios

- # una línea
- /\* \*/

## Etiquetas

- etiqueta:
- BOOM - break
- BOOM etiqueta - break
- continue etiqueta
- continue

## Case

- switch (EXPR) { case VALOR -> BLOQUE; default -> BLOQUE; }
- switch (EXPR) { case VALOR -> BLOQUE; }
- Los rangos son disjuntos