

**Centro de Enseñanza Técnica Industrial**

**Desarrollo de Software**

**Flex**

**Jesús Alberto Aréchiga Carrillo**

**22310439 6N**

**Profesor**

**Darío Yerenas**

**Mayo 2025**

**Guadalajara, Jalisco**

%%

"SetUnion"|"ClearSet"|"PrintSet"|"Showsets"|"Delete"|"Union"|"intersection"|"Sets"|"Set" {

printf("|CMD, %s|", yytext);

}

":=" { printf("|ASSIGN, %s|", yytext); }

"{" { printf("|LBRACE, %s|", yytext); }

"}" { printf("|RBRACE, %s|", yytext); }

"," { printf("|COMMA, %s|", yytext); }

";" { printf("|SEMICOLON, %s|", yytext); }

[A-Za-z][A-Za-z0-9]\* {

printf("|ID, %s|", yytext);

}

[0-9]+[A-Za-z0-9]\* {

printf("|ELEMENT, %s|", yytext);

}

[ \t]+ { /\* nada \*/ }

\n { putchar('\n'); }

. { /\* nada \*/ }

%%

int main(void) {

printf(">> Scanner iniciado. Escribe los comandos y pulsa Enter.\n");

yylex();

return 0;

}

El código de Flex tiene como definiciones los comandos (Set, Sets, Showsets, …) símbolos de asignación, llaves, coma, punto y coma, IDs (una letra seguida de más letras o números) y elementos (un número seguido de más letras o números). Para cada categoría, tiene el código que imprime la categoría y los símbolos que fueron identificados como dicha categoría. Finalmente, el código del final imprime que está listo para recibir los comandos y empieza a leerlos para imprimir en pantalla qué es lo que encuentra.