



Documentación del Lenguaje Ñ++

Resumen, especificación y funcionamiento del lenguaje Ñ++. Léxico, sintaxis y ejemplos Ñ++

Lucas Vukotic

Enrique Queipo de Llano

Alejandro Paz

Índice general

1.	Introducción	1
2.	Estructura de un programa	1
3.	Tipos	2
3.1.	Tipos básicos predefinidos	2
3.2.	Tipos definidos por el usuario	2
3.3.	Tipo array	3
3.4.	Tipo puntero	4
4.	Expresiones, Operadores, Bloques y Clases.	4
4.1.	Expresiones	4
4.2.	Operadores	5
4.3.	Bloques	5
5.	Instrucciones	5
5.1.	Declaración	6
5.2.	Asignación	6
5.3.	Condicional	6
5.4.	Bucle While	6
5.5.	Bucle For	6
5.6.	Switch	7
5.7.	Llamadas a función	7
5.7.1.	Recursividad	7
5.8.	Entrada y Salida	7
5.9.	Alias	7
5.10.	Return	8
6.	Gestión de errores léxicos y sintácticos	8
7.	Vinculación y tipos	8
8.	Generación de código	9
9.	Ejemplos de programas en Ñ++	10
9.1.	Factorial de un número de forma recursiva	10

9.2.	Factorial de un número de forma iterativa	10
9.3.	Días de la semana	11
9.4.	Registros, punteros, arrays y condicional de dos ramas.	11

1. Introducción

En esta entrega vamos a especificar nuestro lenguaje Ñ++, así como algunos ejemplos típicos de programas escritos en él. Para desarrollarlo, nos hemos basado en una traducción al español del lenguaje C++.

2. Estructura de un programa

Como nos hemos basado en C++, nuestros programas por lo general tendrán en las primeras líneas declaraciones de `alias`, tipos `enumerados`, de tipos `registros`, de `funciones` y `clases`. Todo programa contará con una función principal llamada `principal` en la que comenzará la ejecución del programa. Los comentarios en Ñ++ comienzan con el operador `//` y terminan con un salto de línea. Para facilitar el uso de comentarios con más de una línea usamos la sintaxis `/**/` (el comentario se escribe entre los asteriscos). Mostramos a continuación la sintaxis que nos permitirá declarar tanto tipos como funciones.

- **Alias:**

```
alias nombre = tipo;
```

- **Enumerados:**

```
enum NombreEnumerado {Nombre1, Nombre2,..., NombreN};
```

- **Registros:**

```
estructura NombreReg {  
    // lista de declaraciones  
};
```

- **Funciones:**

```
tipoRetorno nombreFun(tipo1 [&] arg1, ..., tipoN [&] argN) {  
    // lista de instrucciones [5]  
    devuelvevalorRetorno; //opcional y en cualquier parte de la función  
}
```

El símbolo `&` es opcional y, si se incluye, se pasará la variable por referencia, en caso contrario se pasará por valor. La instrucción `devuelve` es opcional. Puede estar situada en cualquier parte de la función, aunque quede código que nunca se alcance. Para el tipo vacío, se puede poner simplemente `devuelve` para finalizar la ejecución de la función.

- **Función main:**

```
principal() {
```

```
// lista de instrucciones [5]
devuelve; // No obligatorio
}
```

3. Tipos

En $\tilde{N}++$, el usuario debe declarar los tipos explícitamente. A lo largo de esta sección veremos cuál es la sintaxis para hacerlo así como los distintos tipos con los que cuenta el lenguaje. Es importante tener en cuenta que en $\tilde{N}++$, después de toda declaración de tipos se ha de incluir el símbolo terminal `;`. Además, el nombre que se le pone a una variable al declararla debe estar formado por caracteres alfanuméricos y guiones bajos y además es obligatorio que comiencen con una letra ya sea minúscula o mayúscula.

3.1. Tipos básicos predefinidos

- `entero`: para representar enteros.
- `flotante`: para representar valores en punto flotante.
- `buleano`: para representar **verdad** o **mentira**.
- `vacio`: para representar el tipo vacío.

3.2. Tipos definidos por el usuario

Los usuarios de $\tilde{N}++$ pueden crear sus propios tipos enumerados y sus propios registros. A continuación vemos cuál es la manera de hacerlo:

- `enum` representa un conjunto de valores constantes.

```
enum NombreEnumerado = {Nombre1, Nombre2,..., NombreN};
```

Por ejemplo:

```
enum DiasSemana = {Lunes, Martes, Miercoles, Jueves, Viernes, Sábado, Domingo};
```

- `estructura` define una estructura de datos formada por campos, que son una o más variables de uno o distintos tipos.

```
estructura NombreReg {
// lista de declaraciones
};
```

Por ejemplo:

```
estructura Tiempo {  
    entero hora;  
    entero minuto;  
    flotante segundo;  
};
```

- La sintaxis para las clases hace uso de la palabra reservada **clase** y es la siguiente:

```
[modificadorDeAcceso] clase NombreClase {  
    // atributos de la clase (0 o más atributos)  
    [modificadorDeAcceso] tipo nombreAtributo;  
    // Constructores de la clase(0 o más constructores)  
    [modificadorDeAcceso] NombreClase(0 o más argumentos);  
    // métodos de la clase (0 o más métodos)  
    [modificadorDeAcceso] tipoDevuelto nombreMetodo([lista parámetros])  
    [devuelve valor;]  
}
```

No se permite herencia entre clases (por tanto no hay clases abstractas)y no existen interfaces.

Hay dos tipos de modificadores de acceso:

1. **publico:** son accesibles desde cualquier punto del programa
2. **privado:** solo puede acceder a ellos la clase que los declara.

3.3. Tipo array

Representa una lista de elementos del mismo tipo. Es importante recalcar que en $\tilde{N}++$ los arrays son homogéneos, es decir, en un array no pueden existir dos elementos de tipos distintos.

Para declarar arrays, usamos la palabra reservada **lista**. Para declarar un array se sigue la sintaxis: **lista**<**tipo**>[N], donde N es el tamaño del array y debe ser un número entero. Se permiten arrays de varias dimensiones, esto es, arrays cuyos elementos a su vez son arrays. La sintaxis para este caso es la evidente, por ejemplo, para un array de 2 dimensiones (o array de arrays), es decir, una matriz, formado por enteros y de tamaño $N \times M$: **lista** <**lista** <**entero**>[M]>[N];

3.4. Tipo puntero

Representa una dirección de memoria que almacena un valor. Se identifica por **tipo** *. Para acceder al valor almacenado en una dirección de memoria (un puntero) utilizamos el operador @. Veamos un ejemplo en el que declaramos un puntero llamado n a un entero e inicializamos el valor al que apunta dicho puntero a 0 mediante el operador @ :

```
entero* n;  
@n = 0 ;
```

4. Expresiones, Operadores, Bloques y Clases.

4.1. Expresiones

Las expresiones en nuestro lenguaje pueden ser:

■ Un **acceso** a:

- Variables: con el nombre de la variable formado por caracteres alfanuméricos y guiones bajos. Tienen que comenzar por una letra y estar declaradas.
- Punteros: Si queremos acceder al valor usamos @nombre y si queremos acceder a la dirección de memoria usamos *nombre.
- Arrays: nombre[indice1][indice2]..[indiceN] para acceder al elemento del array que se encuentra en la posición marcada por los índices
- Estructuras: nombre.campo Por ejemplo: Tiempo contador; contador.hora = 12; contador.minuto = 15; contador.segundo = 59.9;
- Metodos de clases: Como las llamadas a función pero con un objeto de la clase. Por ejemplo si tuviéramos una clase Tiempo: Tiempo t; t.aSegundos();

Observación 4.1. Se permite el anidamiento de distintos tipos de accesos, esto es, en un registro puede haber un campo de tipo array, y por tanto se puede acceder a una posición concreta de dicho array mediante composición de expresiones de acceso.

Observación 4.2. El acceso más prioritario es el acceso a punteros, y es el único que permite asociación por paréntesis. Ejemplo:

```
@figura.circulo = 3;  
@(figura.circulo) = 3;
```

El primer ejemplo es equivalente a (@figura).circulo = 3; pero no permitimos esta notación.

■ Una **constante**:

- de tipo **entero**: dígitos, por ejemplo: 20.
 - de tipo **flotante**: dígitos separados por punto (.), por ejemplo: 20.03.
 - de tipo **buleano**: verdad y mentira.
- Una **llamada a una función**: se escribe el nombre de la función seguido de los parámetros entre paréntesis, por ejemplo: devuelveDia(20, varDeEjemplo).
 - Un **nuevo tipo***: Para guardar memoria (dinámica) al iniciar los punteros, por ejemplo:
`entero* n = nuevo entero*`

4.2. Operadores

En la siguiente tabla se muestra a modo resumen los operadores con los que contará Ñ++ así como sus respectivas prioridades y la forma en la que asocia cada uno de ellos. Las prioridades varían de 0 a 6 siendo 6 la prioridad más alta y 0 la más baja.

Operador	Tipo	Prioridad	Asociatividad
oo	Binario infijo	0	Por la izquierda
yy	Binario infijo	1	Por la izquierda
==, !=	Binario infijo	2	Por la izquierda
<, >, <=, >=	Binario infijo	3	Por la izquierda
+, -	Binario infijo	4	Por la izquierda
*, /, %	Binario infijo	5	Por la izquierda
- , no	Unario prefijo	6	Sí

Cuadro 1: Operadores de Ñ++

4.3. Bloques

Se permite el uso de bloques para localizar sentencias en el programa. Los bloques van encerrados entre las llaves { y }. Al entrar en un nuevo bloque se cambia automáticamente el ámbito del programa al bloque en el que se ha entrado. Se permiten bloques anidados, en tal caso, el ámbito del programa será el del bloque más "profundo".

5. Instrucciones

En esta sección se muestra la sintaxis de cada una de las instrucciones con las que contará el lenguaje Ñ++.

5.1. Declaración

Podemos declarar variables de dos formas:

- **No inicializadas:** `tipo` nombre;

Ejemplo: `entero` numero;

- **Inicializadas:** `tipo` nombre = expresión;

Ejemplo: `buleano` encontrado = verdad;

5.2. Asignación

Podemos asignar a las variables el valor de una expresión evaluable siempre y cuando los tipos de la expresión y de la variable concuerden. La sintaxis para esto es: `var = expresion;`

5.3. Condicional

Puede ser de una rama:

```
si(expresion) {  
    // lista de instrucciones  
}
```

o de dos ramas:

```
si(expresion) {  
    // lista de instrucciones  
} sino {  
    // lista de instrucciones  
}
```

5.4. Bucle While

```
mientras(expresion) {  
    // lista de instrucciones  
}
```

5.5. Bucle For

```
paraCada(variable; expresión buleana para comprobar parada; operación) {  
    // lista de instrucciones  
}
```

Variable puede ser una variable ya existente en el programa o puede utilizarse para inicializar una variable nueva de uso exclusivo para este bucle (generalmente entero `i = 0`). En general, tanto la

condición de parada como la operación estarán estrechamente relacionadas con la variable del bucle. Se finaliza cuando la expresión buleana del bucle se evalúe a verdad.

5.6. Switch

```
selecciona (variable) {  
caso valor1: instrucciones  
:  
caso valorN: instrucciones  
porDefecto: instrucciones  
}
```

instrucción de parada: `¡para!`. Se podrá incluir de forma opcional después de las instrucciones que componen cada caso. El caso por defecto es también opcional.

5.7. Llamadas a función

Como vimos antes, podemos realizar llamadas a funciones como parte de una expresión. Además, `Ñ++` también permite que la llamada a una función sea una instrucción en sí misma, sin importar el valor de retorno. En la instrucción "devuelve" de las funciones se permite cualquier expresión, incluida una llamada a otra función, siempre y cuando el tipo de la función y el del valor de retorno coincida.

```
nombreFun(param1, ... paramN);
```

5.7.1. Recursividad

En `Ñ++` se permite la recursividad. La sintaxis para esta es la esperada, basta que una función se llame a sí misma dentro de su propio cuerpo. No se verifican en tiempo de compilación ni de enlazado la condición de terminación.

5.8. Entrada y Salida

En esta primera versión del lenguaje `Ñ++` solamente se incluirá entrada y salida de `entero` mediante la consola y el teclado del usuario.

Para mostrar por consola una expresión: `imprime(expresión);`

De forma análoga para leer la entrada por consola: `lee();` Esta se utilizará exclusivamente como una expresión que asigne a una variable el valor leído por consola. `entero n = lee();`

5.9. Alias

Se permite el uso de una instrucción alias para renombrar ciertos tipos. La sintaxis es como sigue:

```
alias nombre = tipo;
```

Por ejemplo: `alias listaEnteros = lista<entero>`

5.10. Return

Para salir de una función devolviendo un valor o ninguno en las funciones `vacio`: `devuelve` expresión;

`devuelve`;

Puede haber varios return en una misma función.

6. Gestión de errores léxicos y sintácticos

- Errores léxicos: Se detectan tokens no declarados y se cuentan como error, mostrando la fila y la columna donde se ha producido. Vamos a continuar analizando por si hubiese más.
- Errores sintácticos: Indicamos la fila y la columna del mismo y nos recuperamos de él para proseguir la compilación y detectar más. La recuperación de los errores se hace tras el punto y coma. Los principales errores sintácticos que detectamos son:
 - Cuando el programa no tiene función `principal`.
 - En los enumerados y structs controlamos cualquier tipo de error y nos recuperamos en el siguiente ; (incluido que no se añada el ; al final de la declaración del mismo).
 - En las funciones controlamos los errores en la cabecera y el bloque de instrucciones.
 - En las instrucciones controlamos los ; finales y cualquier otro error que pueda haber en ellas. Por ejemplo, cuando faltan paréntesis, cuando hay tipos indefinidos o hay errores de construcción en las condiciones del `if`, `for`, `while` y `switch`.

Observación 6.1. Observación 5. La falta de llaves al crear bloques no se controla en funciones e instrucciones.

7. Vinculación y tipos

Una vez hecho el análisis léxico y sintáctico, pasamos a hacer el análisis semántico. Lo vamos a realizar en dos fases:

- **Vinculación:** Consiste en asociar un identificador al objeto que designa. Esto se lleva a cabo mediante recorriendo el AST con una pila de tablas que representa los ámbitos. Lo primero que se hace es la vinculación de los tipos `estructura` y `enum` y posteriormente de las funciones. Para estas últimas, se recorren sus parámetros y luego sus instrucciones.

Garantizamos lo siguiente:

- Nos aseguramos de que las variables, y en general los accesos, que utiliza el programa se han definido antes de su uso y se vinculan a sus declaraciones.

- Nos aseguramos de que los valores de retorno estén vinculados a sus funciones.
- Nos aseguramos de que las llamadas a funciones estén vinculadas a la función a la que hacen referencia.

Sobre variables tenemos en cuenta que:

- Las variables declaradas son visibles en su ámbito.
 - Tomamos una variable declarada en un ámbito en el cual hay un bloque con otra declarada con el mismo nombre. En este caso, en el bloque será visible la más interna, es decir, la que se ha sobrescrito. Si esta última no existiese, en el bloque podríamos ver la externa.
 - En un mismo bloque no se permite la declaración de dos variables con el mismo nombre.
- **Comprobación de tipos:** Nos aseguramos de que los tipos se usan de forma adecuada. Para ello, comenzamos comprobando que la definición de los structs sea correcta. Posteriormente, comprobamos las funciones chequeando que el tipo de la función y el de sus parámetros son correctos y que cada instrucción también lo es.

La comprobación de tipos la hacemos de la siguiente manera:

- Tenemos una serie de tipos básicos que se comparan de forma directa.
- En los arrays comprobamos que el tamaño y tipo de sus elementos coincide.
- En los structs realizamos equivalencia estructural y los enumerados los consideramos todos del mismo tipo.
- Los punteros comprueban que el tipo del elemento que guardan es igual.

Observación 7.1. Hemos realizado la vinculación y comprobación de tipos de todo nuestro lenguaje. No obstante, por falta de tiempo no hemos podido controlar todas las excepciones que saltan en Java cuando hay tipos null.

8. Generación de código

Antes de generar código realizamos dos cosas:

- Calcular la etiqueta de cada declaración, es decir, asignar a cada una un entero que representa el inicio de su posición de memoria. Esto lo realizamos teniendo en cuenta el tamaño que ocupan.
- Calcular el tamaño máximo de memoria que ocupa una función. Esto es obtener el tamaño de todas las declaraciones de una función y devolver la suma de ellas.

En los dos pasos anteriores, para ahorrar memoria, tenemos en cuenta que el espacio que ocupan las variables declaradas dentro de un bloque se puede reutilizar cuando se sale de él. Una vez finalizados esos pasos, generamos el código WebAssembly. Aceptamos programas constituidos por:

- Una única función main.
- Genera código para tipos enteros, booleanos, arrays y structs.
- Puede contener todas las instrucciones que hemos especificado con anterioridad.

9. Ejemplos de programas en Ñ++

9.1. Factorial de un número de forma recursiva

Ejemplo para comprobar como funciona la recursión.

```
entero factorialRec(entero n) {
    si (n == 0) {
        devuelve 1;
    }
    sino {
        devuelve n * factorialRec(n - 1);
    }
}

principal() {
    entero n = lee();
    imprime(factorialRec(n));
}
```

9.2. Factorial de un número de forma iterativa

Versión iterativa del código anterior.

```
entero factorialIterativo(entero n) {
    entero resultado = 1;
    paraCada(entero i = 1; i <= n; i = i + 1) {
        resultado = resultado * i;
    }
    devuelve resultado;
}

principal() {
    entero n = lee();
    imprime(factorialIterativo(n));
}
```

9.3. Días de la semana

Programa para comprobar el funcionamiento de la instrucción switch y de los tipos enumerados.

```
enum DiaSemana {
    Lunes ,
    Martes ,
    Miercoles ,
    Jueves ,
    Viernes ,
    Sabado ,
    Domingo ,
    Error
};

DiaSemana AveriguaDia(entero n) {
    DiaSemana dia;
    selecciona(n) {
        caso 1: dia = Lunes; ¡para!;
        caso 2: dia = Martes; ¡para!;
        caso 3: dia = Miercoles; ¡para!;
        caso 4: dia = Jueves; ¡para!;
        caso 5: dia = Viernes; ¡para!;
        caso 6: dia = Sabado; ¡para!;
        caso 7: dia = Domingo; ¡para!;
        porDefecto: dia = Error;
        // en caso de un numero invalido , se devuelve el error por defecto
    }
    devuelve dia;
}

principal() {
    entero n = lee();
    DiaSemana dia = AveriguaDia(n);
    imprime(dia);
}
```

9.4. Registros, punteros, arrays y condicional de dos ramas.

En este programa, se define una estructura Persona que contiene un dni y una edad. Se utiliza un vector array de tipo Persona para almacenar tres objetos de tipo Persona.

En la función principal, se utiliza un bucle for para iterar sobre todos los objetos del vector personas. Se utiliza una condicional if con la instrucción else if para comparar las edades de las personas y asignar el puntero a la persona más vieja.

Finalmente, se muestra el nombre de la persona más vieja en la pantalla.

```

estructura Persona {
    entero DNI;
    entero edad;
};

principal() {
    personas = lista <Persona >[3];
    personas[0].DNI = 1;
    personas[0].edad = 30;
    personas[1].DNI = 2;
    personas[1].edad = 25;
    personas[2].DNI = 3;
    personas[2].edad = 35;

    Persona* ptrPersona;

    paraCada(entero i = 0; i < 3; i= i+1) {
        si(i == 0) {
            ptrPersona = @personas[i];
        } sino {
            si(personas[i].edad > (@ptrPersona).edad) {
                ptrPersona = @personas[i];
            }
        }
    }
    imprime((@ptrPersona).DNI);
}

```