```
//
              Homework 5
//
              Adam Levy, Alejandro Palacios, & Alicia Rodriguez
              November 23, 2016
// -----
// This sets F# to read from whatever directory contains this source file.
System.Environment.set_CurrentDirectory __SOURCE_DIRECTORY__;;
#load "parser.fsx"
// Refer to "Parser.Parse.parsefile" simply as "parsefile",
// and to constructors like "Parser.Parse.APP" simply as "APP".
open Parser.Parse
// e is the body, x is the term to substitute, t is the substitution term
let rec subst e x t= match e with
                                                                          -> if x = y then t else ID y
                                        |APP (e1, e2) -> APP ( subst e1 x t, subst e2 x t)
                                        | IF (e1, e2, e3) \rightarrow IF (subst e1 x t, subst e2 x t, subst e3 x t)
                                        | FUN (y, e1) | -> if x = y then FUN (y, e1) else FUN (y, subst e1 x t) | REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) else REC (y, subst e1 x t) | -> if x = y then REC (y, e1) else REC (y, subst e1 x t) | -> if x = y then REC (y, e1) else REC (y, subst e1 x t) | -> if x = y then REC (y, e1) else REC (y, subst e1 x t) | -> if x = y then REC (y, e1) else REC (y, subst e1 x t) | -> if x = y then REC (y, e1) else REC (y, subst e1 x t) | -> if x = y then REC (y, e1) else REC (y, subst e1 x t) | -> if x = y then REC (y, e1) else REC (y, subst e1 x t) | -> if x = y then REC (y, e1) else REC (y, subst e1 x t) | -> if x = y then REC (y, e1) else REC (y, subst e1 x t) | -> if x = y then REC (y, e1) else REC (y, subst e1 x t) | -> if x = y then REC (y, e1) else REC (y, subst e1 x t) | -> if x = y then REC (y, e1) else REC (y, subst e1 x t) | -> if x = y then REC (y, e1) else REC (y, subst e1 x t) | -> if x = y then REC (y, e1) else REC (y, subst e1 x t) | -> if x = y then REC (y, e1) else REC (y, subst e1 x t) | -> if x = y then REC (y, e1) else REC (y, subst e1 x t) | -> if x = y then REC (y, e1) else REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) | -> if x = y then REC (y, e1) 
                                                                            -> e // Catch all
let rec interp = function
       | APP (e1, e2) ->
              match (interp e1, interp e2) with
               (ERROR s, _) -> ERROR s
                                                                                                           // ERRORs are propagated
               ( , ERROR s)
                                                          -> ERROR s
               (SUCC, NUM n)
                                                         -> NUM (n+1)
                                                                                                           // Rule (6)
                                                          -> ERROR (sprintf "'SUCC' needs INT argument, not '%A'" v)
               (SUCC, v)
      match (interp b, e1, e2) with
               | (ERROR s, _, _) \rightarrow ERROR s
               (_, ERROR s, _)
                                                         -> ERROR s
               | (_, _, ERROR s) -> ERROR s
               | (BOOL true, e, _) -> interp e
               | (BOOL false, _, e) -> interp e
               (b, _, _) -> ERROR "'IF' needs BOOL expression."
        | e -> e // Catch all case NUM -> NUM, BOOL -> BOOL, FUN (x,e) -> FUN (x,e) etc..
// Two convenient abbreviations for using the interpreter
let interpfile filename = filename |> parsefile |> interp
let interpstr sourcecode = sourcecode |> parsestr |> interp
```