**Automatas, Teoria de Lenguajes y Compiladores**

Primer Cuatrimestre 2018



Trabajo Práctico Especial

**Profesores**

Arias Roig, Ana Maria

Ramele, Rodrigo Ezequiel

Santos, Juan Miguel

**Grupo The Roxys**

Della Sala, Rocío 56507

Giorgi, María Florencia 56239

Rodríguez, Ariel Andrés 56030

Santoflaminio, Alejandro 57042

Índice

Idea subyacente y objetivo del lenguaje……………………………………………………...2

Consideraciones realizadas……………………………………………………………………3

Descripción del desarrollo……………………………………………………………………...4

Descripción de la gramática……………………………………………………………………5

Dificultades encontradas……………………………………………………………………….6

Futuras extensiones…………………………………………………………………………….7

Referencias………………………………………………………………………………………8

Idea subyacente y objetivo del lenguaje

En el siguiente informe se describirá el desarrollo del lenguaje de programación Mate. El nombre proviene de la infusión, muy popular en la Argentina, dado que la idea de Mate es permitir a los programadores escribir código en lenguaje coloquial argentino haciendo uso de varios términos de la jerga propia de este país.

La idea es proporcionar un lenguaje intuitivo y fácil de usar con funciones básicas para programadores argentinos o para quienes hagan uso del acento argentino.

Consideraciones realizadas

El analizador sintáctico está programado en C y genera su salida también en lenguaje C. Se intentaron incorporar la mayor cantidad de operadores y bloques posibles, así como también distintos tipos de variables los cuales se detallarán más adelante.

El lenguaje, además de tener expresiones argentinas, también tiene mucha semejanza con el lenguaje de programación C, ya que hay ciertos aspectos de su sintaxis que son similares y que decidimos dejar así porque cambiarlo sería aún más confuso para quien desee programar en Mate. Es importante destacar que no se hace uso de tildes en el lenguaje para facilitar su escritura.

Descripción del desarrollo

Se hizo uso de la herramienta Lex para definir la gramática mediante el uso de tokens generando de esta forma los símbolos que integran el lenguaje. Con Yacc, se leen los símbolos que le proporciona lex y se genera luego el analizador sintáctico, es decir las reglas que permiten definir a un programa como parte del lenguaje Mate.

Se encuentran incluidos los siguientes programas a modo de ejemplo para probar y poder visualizar la sintaxis de Mate:

* el\_diego: Cuenta números del 0 hasta el 9, nombrando jugadores correspondientes a tal número de camiseta, para finalmente mostrar un mensaje indicando que encontró al mejor de todos.
* calculadora: Permite realizar diferentes operaciones entre dos números ingresados por entrada estándar.
* factorial: Calcula el factorial de un numero ingresado por entrada estándar.

Descripción de la gramática

Para indicar el comienzo y el fin de un programa se hace uso de buenas y ni nos vimo delimitando así el código interno del programa.

La gramática admite distintos tipos de datos:

* El tipo entero que vendría a ser equivalente a int en C.
* El tipo con coma que vendría a ser equivalente a float en C.
* El tipo frase que vendría a ser el equivalente al tipo String en lenguajes como Java.
* También existen arreglos de enteros y de frases llamados mix de números y mix de frases respectivamente.

Se presentan los siguientes tipos de bloques condicionales encontrados en el lenguaje C, así como también en la mayoría de los lenguajes de programación (todos se asemejan a C en cuanto a uso de paréntesis y llaves):

* Bloques *if* renombrado chequeame si y *else* renombrado sino.
* Bloques *do-while* llamados metele-siempre que, así como *while* solos (siempre que).
* Ciclos *for* llamados vengan de a uno empezando por. Estos ciclos solo admiten el decremento o incremento de una variable de a uno.
* Bloques *switch* llamados depende de lo que venga en así como los operadores llamados si es un (*case*), si no queda otra (*default*) y basta chicos (*break*).

Existen también funciones de impresión (tirame la posta) y de escaneo (leete algo).

Para asignar un valor a una variable en vez de utilizar el símbolo “=” se utiliza la palabra sos. De esta forma queda, por ejemplo: i sos 5 para asignarle el valor 5 a la variable de tipo entero i. Para terminar toda instrucción se hace uso del ‘;’ al igual que en la mayoría de los lenguajes que utilizamos.

En cuanto a las variables booleanas *false* y *true* sus equivalentes son chamuyo y la posta.

Los operadores lógicos con los que cuenta Mate son:

* o (*or*)
* y (*and*)
* ni ahi (*no*)

Por otro lado, los operadores aritméticos son:

* mas
* menos
* dividido
* por
* modulo
* aplicar tarifazo (incrementar en uno)
* devaluar (decrementar en uno)

Por último, los operadores relacionales fueron determinados de la siguiente manera:

* es menos piola que (<)
* es mas piola que (>)
* es (=)
* nada que ver con (!=)
* es o es menos piola que (<=)
* es o es mas piola que (>=)

También existen constantes determinadas las cuales son:

* el Diego es equivalente a ingresar el número 10.
* un palo es equivalente a ingresar 1000000.
* una luca es equivalente a ingresar 1000.
* una gamba es equivalente a 100.

Dificultades encontradas

Futuras extensiones

Se podrían agregar ciclos for que permitan que el incremento o decremento sea mayor a uno, ya que por como está ahora, el lenguaje solo permite aplicarle a la variable un incremento o decremento y no una asignación.

Referencias

* *https://github.com/faturita/YetAnotherCompilerClass* Lex and Yacc samples and tools repository for Languages and Compiler class
* *http://matt.might.net/articles/grammars-bnf-ebnf*/ The language of languages
* *https://www.youtube.com/watch?v=54bo1qaHAfk* Part 01: Tutorial on lex/yacc
* *https://www.youtube.com/watch?v=\_\_-wUHG2rfM* Part 02: Tutorial on lex/yacc.