



PROYECTO 1



MANUAL TÉCNICO

LEXER LFP

Realizado por:

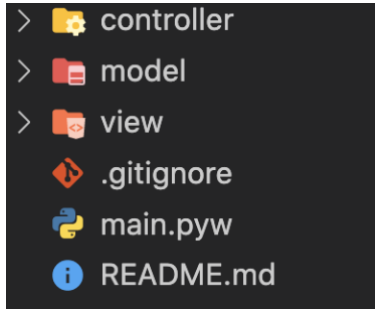
Daniel Estuardo Cuque Ruíz
Lenguajes formales y de programación
Sección A-

INDICE

<i>Lógica del programa</i>	3
<i>Diseño del AFD.....</i>	4
<i>Tipos de tokens.....</i>	5

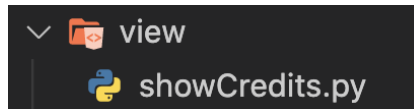
Lógica del programa

El programa se divide de la siguiente manera:

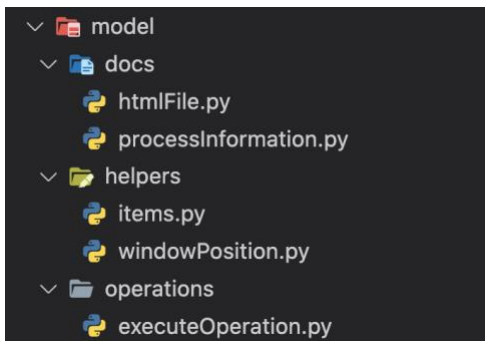


- **Vista:** en esta capa se guardarán todas las interfaces para que el usuario pueda interactuar con el programa.

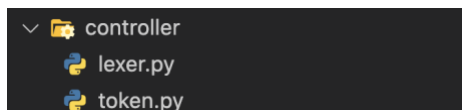
Para nuestra aplicación, solo contamos con una única vista, que nos servirá para mostrar los créditos.



- **Modelo:** en esta capa se guardarán todas las clases que ayudarán a construir la lógica de nuestro programa, lógica, funciones extra, etc.



- **Controlador:** en esta capa, se almacenarán todas las clases base para la creación del lexer.



Diseño del AFD

Existirán 3 estados de aceptación

- Números
- Etiquetas
- Texto

La expresión regular para los casos anteriores está dada por:

- $D+(\backslash.D+)?$
- $(<L+>)|(</L+>)|(<L((L+=D+)|(L+=L+))+/>)$
- $L+$

Su estado inicial:

$S = q_0$

Los estados de transición son los siguientes:

$Q = \{q_0, q_1, q_2, q_3, q_4, q_5, q_6, q_7, q_8\}$

Los estados de aceptación son los siguientes:

$F = \{q_1, q_2, q_5\}$

Delta:

$(q_0, D) = q_1$

$(q_0, L) = q_2$

$(q_0, <) = q_3$

$(q_1, D) = q_1$

$(q_1, \backslash) = q_8$

$(q_8, D) = q_1$

$(q_2, L) = q_2$

$(q_3, /) = q_6$

$(q_3, L) = q_4$

$(q_4, /) = q_6$

$(q_4, =) = q_7$

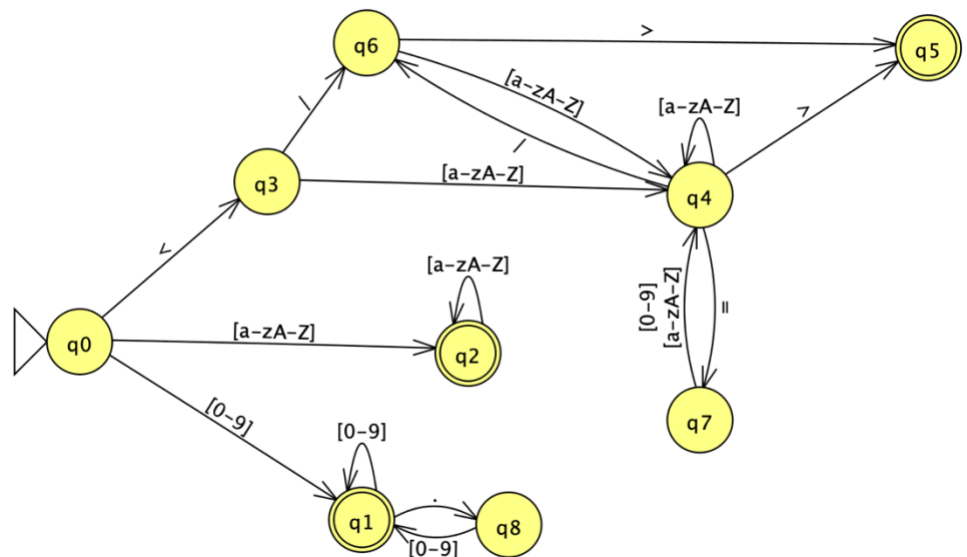
$(q_4, >) = q_5$

$(q_6, >) = q_5$

$(q_6, L) = q_4$

$(q_7, L) = q_4$

$(q_7, D) = q_4$



Tipos de tokens

Todos los tokens, guardarán su posición (fila y columna) dentro de la cadena de entrada.

Tipo	Patrón
AUTO_CLOSE_TAG	D(\\.D+)?
CLOSE_TAG	</L+>
ILLEGAL	Carácter que no represente un token
START_TAG	<L+>
NUMBER	D+(\\.D+)
TEXT	L+