

Rendu Projet

Compilation L3

J'ai implanté une table des symboles mais je n'ai pas réussi à l'utiliser avec bison pour récupérer à partir d'identifiants de retrouver des symboles déjà déclarés.

Pour la table des symboles, j'ai fait deux structures une table des symboles qui contient des symboles, un index de la base et un index du sommet de la table, et une structure symbole qui contient un identifiant, un type, une portée syntaxique, l'adresse du symbole stocker dans la pile d'exécution, et un contient pour des informations supplémentaires sur le symbole.

```
typedef struct {
    int identifiant;
    int scope;
    int type;
    int address;
    int add_info;
}Symbole;

typedef struct {
    Symbole *symb[MAX_SYMB];
    int base;
    int sommet;
}Table;
```

Pour manipuler cette table des symboles j'ai implanté une fonction d'allocation pour la table des symboles , idem pour les symboles, ainsi que deux autres fonctions une qui recherche si un symbole appartient déjà à la table des symboles selon sa portée lexicale et son identifiant, et une fonction d'insertion d'un nouveau symbole qui vérifie si elle existe déjà en utilisant la fonction décrite précédemment.

Les affichages(print) sont fonctionnelles sauf pour des variables. Les boucles if, else, while sont fonctionnelles ainsi que la gestion des blocs.

L'analyseur lexicale est fonctionnelle et complet(pour la différenciation des opérations booléenne BOPE COMP entre elles, j'affecte à une chaîne de caractère l'instruction qui les différencie pour quelle soit appelée directement avec bison, idem avec les opérations sur les entiers ADDSUB DIVSTAR).
L'option -o est opérationnelle.