

TABLA DE TOKENS

Integrantes

Milnea Encinales - COD: 20191020047

Stivel Pinilla - COD: 20191020024

Operadores Lógicos	
Uso	Descripción
AND	Operador lógico AND
OR	Operador lógico OR
!	Operador lógico negación
Operadores de Asignación	
Uso	Descripción
=	Asignación
*=	Asignación de producto
/=	Asignación de división
+=	Asignación de suma
-=	Asignación de resta
Operadores aritméticos	
Uso	Descripción
-	Resta
--	Decremento
+	Suma
++	Incremento
*	Multiplicación
/	División
MOD	Módulo
Operadores de comparación	
Uso	Descripción
<	Menor
>	Mayor

<=	Menor o igual
>=	Meyor o igual
==	Igual
!=	Diferente
Secuencias de escape	
Uso	Descripción
\n	Salto de línea
\b	Retroceso
\t	Tabulación horizontal
\v	Tabulación vertical
\\	Contrabarra
\f	Salto de página
\'	Apóstrofe
\0	Fin de una cadena de caracteres
\"	Comillas dobles
Símbolos Especiales	
Uso	Descripción
[]	Los corchetes de apertura y cierre se utilizan como referencia de elementos de matriz. Estos indican subíndices únicos y multidimensionales.
()	Estos símbolos especiales se utilizan para indicar llamadas a funciones y parámetros de funciones.
{}	Estas llaves de apertura y finalización marcan el inicio y el final de un bloque de código que contiene más de una instrucción ejecutable.
,	se utiliza para separar más de una declaración como para separar parámetros en llamadas a funciones
:	Es un operador que esencialmente invoca algo llamado lista de inicialización.

;	Se conoce como terminador de instrucciones. Indica el final de una entidad lógica. Es por eso que cada declaración individual debe terminar con un punto y coma
.	Se utiliza para acceder a un elemento de una estructura. También se puede utilizar un operador de punto en una matriz de estructuras para acceder a los elementos de cada estructura de la matriz.
“ “	Definen una cadena de caracteres.
‘ ’	Definen un carácter.
Tipos de datos	
Uso	Descripción
ENT	Entero de 32 bits
DEC	Decimal de 32 bits
BOOL	Valor booleano (VERDAD o FALSO)
CARAC	Dígito individual el cual se puede representar como numéricos (0 al 9), letras (a-z) y símbolos (!"\$\$&/\).
VACIO	No retorna-
VIRTUAL	Define un método o atributo abstracto.
CADENA	Matriz de caracteres
Sentencias	
Uso	Descripción
SI	Condición lógica
ENTONCES	Condición Lógica
MIENTRAS	Bucle <i>while</i>
PARA	Bucle <i>for</i>
ROMPER	Acción <i>break</i>
CONTINUAR	Acción <i>continue</i>
RETORNAR	accion <i>return</i>
Definiciones	
Uso	Descripción

FUNCION	Se define una función
CLASE	Se define una clase
NUEVO	Se crea un espacio de memoria
IMPORTAR	Importar elementos
HEREDA	Herencia
Encapsulamiento	
Uso	Descripción
PÚBLICO	Encapsulamiento público
PRIVADO	Encapsulamiento privado
PROTEGIDO	Encapsulamiento protegido
Operadores de bit	
Uso	Descripción
<<	Realiza un desplazamiento de bits a la izquierda del valor de la izquierda, introduciendo "0" por la derecha, tantas veces como indique el segundo operador; equivale a multiplicar por 2 tantas veces como indique el segundo operando.
>>	Realiza un desplazamiento de bits a la derecha del valor de la izquierda, introduciendo "0" por la izquierda, tantas veces como indique el segundo operador; equivale a dividir por 2 tantas veces como indique el segundo operando.
Apuntadores	
Uso	Descripción
*identificador	Es aplicado a un puntero y nos da el valor de la variable referencia.
&identificador	Se aplica a variables comunes, nos da la dirección de memoria de variable a la que se aplica.
Identificadores	
Reglas	
Deben comenzar con una letra o un guión bajo (_).	

Deben constar únicamente de letras, dígitos o guiones bajos. No se permite ningún otro carácter especial.
No debería ser una palabra clave.
No debe contener espacios en blanco.
Debe tener hasta 31 caracteres, siempre que solo los primeros 31 caracteres sean significativos.