

# ProgramAR

## 72.39 - Autómatas, Teoría de Lenguajes y Compiladores Segundo Cuatrimestre 2021

---

Integrantes:

- Julián Francisco **Arce**, 60509
  - Gastón **De Shant**, 60755
  - Paula Andrea **Domingues**, 60148
  - Gian Luca **Pecile**, 59235
-

# Índice

Idea subyacente y objetivo del lenguaje	2
Consideraciones realizadas	2
Benchmarking	2
Desarrollo	3
Gramática	4
Tipos de Datos	7
Delimitadores	7
Operadores aritméticos	7
Operadores relacionales	7
Operadores lógicos	8
Operadores de asignación	8
Operadores booleanos	8
Bloque Condicional	8
Bloque Do-While	8
Entrada estándar	8
Salida estándar	9
Separadores de contexto	9
Dificultades encontradas	9
Posibles extensiones	9
Bibliografía y referencias	10

## Idea subyacente y objetivo del lenguaje

La idea subyacente es crear un lenguaje que sea en español y, a su vez, tenga como objetivo ser lo más didáctico posible. El enfoque está en que sea sencillo de usar por chicos de escuelas primarias/secundarias al igual que gente sin conocimiento previo sobre programación de cualquier edad, donde no sea necesario lidiar con el proceso de aprender un lenguaje en específico, sino aprender a resolver problemas de programación y lógica. Para ello, proponemos el lenguaje "ProgramAR".

En primer instancia esa fue la idea detrás del lenguaje y al consultar con la cátedra nos encontramos que otro grupo había elegido una idea similar y decidimos proponer una estructura para "forzar" ciertas buenas prácticas en cuanto a estilo de código, manteniendo el fin didáctico y el proponer que los programas escritos en nuestro lenguaje posean buenas prácticas; en el sentido de siempre definir primero variables, luego trabajar y ejercitar esas variables, por último, mostrar adecuadamente los resultados. Dicha estructura se asemeja a la que posee un test unitario, donde primero se setean las precondiciones, luego se ejercita el método a testear y luego se validan resultados; así se puede generar una organización del código bien diferenciada y seccionada para que facilite la lectura del mismo.

## Consideraciones realizadas

El lenguaje ProgramAR cumple con lo pedido por el enunciado dado por la cátedra.

### Benchmarking

Se agrega como consideración el benchmarking de un test realizado tanto en C como con ProgramAR en el cual se hace uso de syscalls las cuales generan demoras significativas en C (refiere el *test5*). Los resultados utilizando el comando *time* es el siguiente:

.ar	
real	0m4.018s
user	0m0.047s
sys	0m0.889s

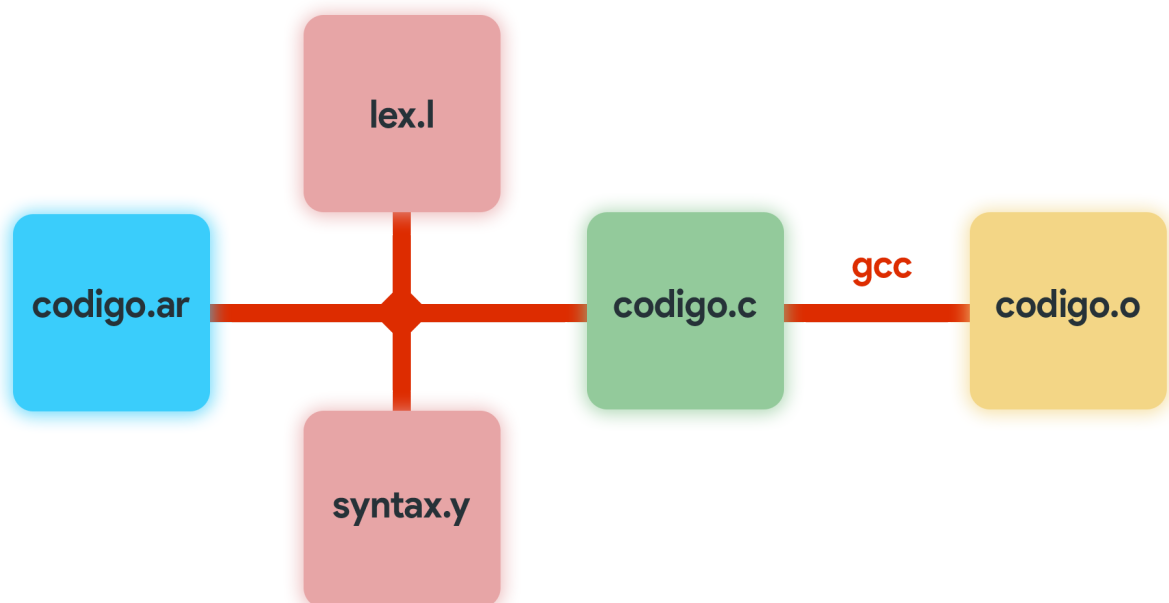
.C	
real	0m4.025s
user	0m0.022s
sys	0m0.848s

## Desarrollo

Para el desarrollo del lenguaje ProgramAR se hizo uso de Yacc y Lex, herramientas vistas en clase y provistas por la cátedra con más información sobre la documentación y referencias utilizadas en dicha [sección](#).

En primer lugar se definieron las palabras propias del lenguaje y se creó el archivo */lex.l*. Luego se creó el archivo de sintaxis llamado *syntax.y*, donde se encuentran definidos los diferentes terminales finales y no finales, al igual que generar el analizador sintáctico para nuestro lenguaje. Para almacenar dichas variables usadas al igual que sus nombres, se hace uso de una implementación de una estructura de datos, en específico una lista encadenada, dónde se

guarda el nombre de cada variable y su tipo (entero o texto) además del puntero al siguiente. La salida es en lenguaje C, compilado con gcc. Se puede notar que la extensión de los archivos propios del lenguaje ProgramAR poseen la extensión `.ar` debido al énfasis en el lenguaje en español que usa jerga proveniente Argentina. Para ilustrar mejor la compilación se presenta el siguiente diagrama de flujo:



Todo el desarrollo se realizó mediante el [repositorio de github](#) donde se encuentra este informe.

## Gramática

Definimos nuestra gramática  $G$  acorde a lo visto durante la cursada como:

$$G = \langle NT, T, S, P \rangle$$

Dónde se tiene que **NT** representa el conjunto:

```
{ inicio, final, declaraciones, declarar, decl, rutina, rutr,
instruccion, impr, declaracion, declaracion_nombre_string, nombre_st,
```

```

sentencia_booleana, sentencia_not, sentencia_logica, operacion,
parentesis_st_abre, parentesis_st_cierra, boolean,
sentencia_comparativa, comparador, operador, valor, control_logico,
super_si, super_si_sino, si_st, entonces, fin_si, si_no_st,
super_hacer, hacer_st, fin_hacer, mientras_st, fin_mientras,
asignacion, asignacion_numero, asignacion_texto, asignacion_st,
texto_st, declaracion_y_asignacion, print, imprimir_pabr, read }

```

Dónde **T** representa el conjunto:

```

{ FIN_LINEA, VAR_NUMERO, VAR_STRING, CONST, MAS, MENOS, POR,
DIVIDIDO, MOD, VERDADERO, FALSO, MENOR, MAYOR, MENOR_IGUAL,
MAYOR_IGUAL, IGUAL, DISTINTO, Y, O, NO, ASIGNACION, PARENTESIS_ABRE,
PARENTESIS_CIERRA, LLAVE_ABRE, LLAVE_CIERRA, COMILLA, SI, SI_NO ,
HACER ,MIENTRAS,LEER ,IMPRIMIR ,TEXTO ,NUMERO ,NOMBRE, CODIGO }

```

Por último, para **P** se tiene el siguiente conjunto:

```

{
S → inicio declaraciones rutina impresiones final
inicio → CODIGO
final →
declaraciones → , declar
declar → decl FIN_LINEA, decl FIN_LINEA declar
decl → declaracion {}, declaracion_y_asignacion {}
rutina → , rutr
rutr → instruccion FIN_LINEA, instruccion FIN_LINEA rutr,
control_logico, control_logico rutr, read, read rutr, impr, impr rutr
instruccion → asignacion {}
impr → print FIN_LINEA
declaracion → declaracion_nombre_string
declaracion_nombre_string → VAR_NUMERO NOMBRE, VAR_STRING NOMBRE
nombre_st → NOMBRE
sentencia_booleana → boolean, boolean sentencia_logica boolean,
parentesis_st_abre sentencia_booleana parentesis_st_cierra
sentencia_logica sentencia_booleana, boolean sentencia_logica
parentesis_st_abre sentencia_booleana parentesis_st_cierra,
sentencia_not parentesis_st_abre sentencia_booleana

```

```
parentesis_st_cierra, sentencia_not boolean. parentesis_st_abre
sentencia_booleana parentesis_st_cierra. sentencia_comparativa
sentencia_not → NO, NO sentencia_not
sentencia_logica → Y, O
operacion → valor operador valor{}
parentesis_st_abre → PARENTESIS_ABRE
parentesis_st_cierra → PARENTESIS_CIERRA
boolean → VERDADERO, FALSO
sentencia_comparativa → valor comparador valor
comparador → MENOR, MAYOR, MAYOR_IGUAL, MENOR_IGUAL, IGUAL, DISTINTO
operador → MAS, MENOS, POR, DIVIDIDO, MOD
valor → nombre_st, NUMERO, parentesis_st_abre operacion
parentesis_st_cierra
control_logico → super_si, super_si_sino, super_hacer
super_si → si_st sentencia_booleana entonces rutina fin_si
super_si_sino → si_st sentencia_booleana entonces rutina si_no_st
rutina fin_si
si_st → SI PARENTESIS_ABRE
entonces → PARENTESIS_CIERRA LLAVE_ABRE
fin_si → LLAVE_CIERRA
si_no_st → LLAVE_CIERRA SI_NO LLAVE_ABRE
super_hacer → hacer_st rutina fin_hacer mientras_st
sentencia_booleana fin_mientras
hacer_st → HACER LLAVE_ABRE
fin_hacer → LLAVE_CIERRA
mientras_st → MIENTRAS PARENTESIS_ABRE
fin_mientras → parentesis_st_cierra FIN_LINEA
asignacion → nombre_st asignacion_numero, nombre_st asignacion_texto
asignacion_numero → asignacion_st valor
asignacion_texto → asignacion_st texto_st
asignacion_st → ASIGNACION
texto_st → TEXTO
declaracion_y_asignacion → declaracion_nombre_string
asignacion_texto | declaracion_nombre_string asignacion_numero
print → imprimir_pabr TEXTO PARENTESIS_CIERRA, imprimir_pabr NOMBRE
PARENTESIS_CIERRA
imprimir_pabr → IMPRIMIR PARENTESIS_ABRE
read → LEER PARENTESIS_ABRE NOMBRE PARENTESIS_CIERRA FIN_LINEA
}
```

La gramática detrás del lenguaje programar incluye lo siguiente:

## Tipos de Datos

- texto
  - Representa un string que se usa en lenguajes como Java.
- letra
  - Representa el tipo de dato char en lenguaje C.
- numero
  - Representa un entero.

## Delimitadores

- ;
  - Actúa como indicador de fin de línea.
- ( )
- { }
- " "

## Operadores aritméticos

- +
- -
- \*
- /
- modulo

## Operadores relacionales

- vale menos que
- vale mas que
- es igual o vale menos que



- es igual o vale mas que
- es igual a
- es distinto de

## Operadores lógicos

- y
- o
- opuesto de

## Operadores de asignación

- vale

## Operadores booleanos

- verdadero
- falso

## Bloque Condicional

- si se cumple( condición ) { // código }
- } si no { // código }

## Bloque Do-While

- hacer { // código } mientras(condición);

## Entrada estándar

- leer(variable);

## Salida estándar

- imprimir(variable);

## Separadores de contexto

- al inicio { //código }
  - Se declaran las variables y se puede asignar su valor.
- rutina { // código }
  - Se realizan operaciones lógicas, aritméticas, entre otras y se imprimen valores.

## Dificultades encontradas

La principal dificultad encontrada fue la falta de conocimiento al respecto de tanto Lex como Yacc. Se recurrió a las clases dadas por la cátedra al igual que la bibliografía y los manuales disponibles online que se encuentran en la sección de [bibliografía y referencias](#).


A medida del avance del desarrollo del lenguaje se vieron conflictos con *shift/reduce* y *reduce/reduce*, los mismos pudieron ser resueltos con las herramientas vistas en clase y lo encontrado en la sección de referencias.

## Posibles extensiones

Una posible extensión para generar al lenguaje es la inclusión de objetos, en esta iteración se consideró que sería afrontar mucho contenido para una primer versión del lenguaje ya que el paradigma orientado a objetos no suele ser introductorio a un lenguaje de programación y ya se abarca contenido de programación imperativa al igual que la estructura subyacente detrás de todo testeo unitario en la iteración actual del lenguaje programAR.

Recibir argumentos al momento de ejecutar el programa similar a cómo funciona en C.

## Bibliografía y referencias

- Clases y bibliografía aportada por la cátedra:
  - [Intro a los Compiladores \(Presentación sobre Compiladores\)](#)
  - [Lex \(Presentación sobre Lex\)](#)
  - [Yacc \(Presentación sobre Yacc\)](#)
  - [Ejemplos Yacc/Lex](#)
  - [Arquitectura de Compiladores](#)
  - [faturita/YetAnotherCompilerClass: Lex and Yacc samples and tools repository for Languages and Compiler class.](#)
  - Lex & Yacc - Doug Brown, John R. Levine, and Tony Mason.
- [Ubuntu Manpage: flex - generador de analizadores léxicos rápidos.](#)
- [Condiciones de arranque para separadores de contexto.](#)
- [Introducción a yacc.](#)
-  Part 02: Tutorial on lex/yacc. .
- [Implementación de Linked List.](#)