

# AUGUS

**Gramáticas**

Herbert Rafael Reyes Portillo

201612114

# Indice

---

## Contenido

Indice .....	2
PLY .....	3
<b>Expresiones Regulares</b> .....	3
<b>Precedencia Utilizada</b> .....	3
<b>Símbolos Terminales</b> .....	4
<b>Símbolos No Terminales Para Gramática Ascendente</b> .....	5
<b>Gramática Ascendente</b> .....	6

# PLY

## Expresiones Regulares

- ✓ Decimal = `r'\d+\.\d+'`
- ✓ Entero = `r'\d+'`
- ✓ Char = `r'\'.'`
- ✓ String = `r'\".*?\'`
- ✓ Iden = `r'[a-zA-Z_][a-zA-Z_0-9]*'`
- ✓ Comentario Simple = `r'[#].*\n'`

## Precedencia Utilizada

Nivel	Operadores	Descripción	Asoci.
1	<code>() [] -&gt; .</code>	Acceso a un elemento de un vector y paréntesis	Izquierdas
2	<code>+ - ! ~</code> <code>* &amp;</code> <code>++ --</code> <code>(cast) sizeof</code>	Signo (unario), negación lógica, negación bit a bit Acceso a un elemento (unarios): puntero y dirección Incremento y decremento (pre y post) Conversión de tipo ( <i>casting</i> ) y tamaño de un elemento	Derechas
3	<code>* / %</code>	Producto, división, módulo (resto)	Izquierdas
4	<code>+ -</code>	Suma y resta	Izquierdas
5	<code>&gt;&gt; &lt;&lt;</code>	Desplazamientos	Izquierdas
6	<code>&lt; &lt;= &gt;= &gt;</code>	Comparaciones de superioridad e inferioridad	Izquierdas
7	<code>== !=</code>	Comparaciones de igualdad	Izquierdas
8	<code>&amp;</code>	Y ( <i>And</i> ) bit a bit (binario)	Izquierdas
9	<code>^</code>	O-exclusivo ( <i>Exclusive-Or</i> ) (binario)	Izquierdas
10	<code> </code>	O ( <i>Or</i> ) bit a bit (binario)	Izquierdas
11	<code>&amp;&amp;</code>	Y ( <i>And</i> ) lógico	Izquierdas
12	<code>  </code>	O ( <i>Or</i> ) lógico	Izquierdas
13	<code>?:</code>	Condicional	Derechas
14	<code>= *= /= %= += -= &gt;&gt;=</code> <code>&lt;&lt;= &amp;= ^=  =</code>	Asignaciones	Derechas
15	<code>,</code>	Coma	Izquierdas

## Símbolos Terminales

Cantidad: 58

- |             |         |           |
|-------------|---------|-----------|
| 1. Break    | 23. )   | 45. ?     |
| 2. Case     | 24. [   | 46. :     |
| 3. Char     | 25. ]   | 47. =     |
| 4. Continue | 26. .   | 48. * =   |
| 5. Default  | 27. +   | 49. / =   |
| 6. Do       | 28. -   | 50. + =   |
| 7. Double   | 29. !   | 51. - =   |
| 8. Else     | 30. ~   | 52. > > = |
| 9. Float    | 31. ++  | 53. < < = |
| 10. For     | 32. -   | 54. & =   |
| 11. Goto    | 33. *   | 55.   =   |
| 12. If      | 34. /   | 56. ^ =   |
| 13. Int     | 35. %   | 57. ,     |
| 14. Return  | 36. < < | 58. ;     |
| 15. Sizeof  | 37. > > |           |
| 16. Struct  | 38. ==  |           |
| 17. switch  | 39. !=  |           |
| 18. Void    | 40. &   |           |
| 19. While   | 41. ^   |           |
| 20. {       | 42.     |           |
| 21. }       | 43. & & |           |
| 22. (       | 44.     |           |

## Símbolos No Terminales Para Gramática Ascendente

No Terminal	Descripcion
<b>S</b>	Inicio Gramatica
<b>Sentencias_G</b>	Lista de las Sentencias Globales
<b>Declaracion</b>	Produce todo tipo de declaraciones
<b>Sentencia_G</b>	Produce todo tipo de sentencia Global
<b>L_Dec</b>	Lista de declaraciones
<b>LASIGNACION</b>	Lista de asignaciones
<b>STRUCT</b>	Produce un struct
<b>Funcion</b>	Produce una función
<b>ASIGNACION</b>	Produce una asignación
<b>OP</b>	Produce todos los tipos de operadores validos para una asignacion
<b>ATRIBUTOS</b>	Produce una lista de atributos
<b>ATRIBUTO</b>	Produce todos los atributos necesarios del struct
<b>Items Struct</b>	Produce los diversos tipos que puede llevar adentro un struct
<b>IntesStruct2</b>	Produce los ítems que puede llevar la instancia de un struct
<b>Tipos</b>	Produce los tipos que el lenguaje reconoce
<b>ACCESO_Struct</b>	Produccion de los tipos de accesos que se puede hacer en un struct
<b>Parametros</b>	Produccion de los parámetros que puede poseer una función
<b>SS_F</b>	Lista se sentencias de Funcion
<b>S_F</b>	Produccion que contiene los tipos de instrucciones que puede realizarse dentro de una función
<b>INSTANCIA</b>	Instrucción de instancia de un struct
<b>IF</b>	Instrucción de sentencia de if
<b>LLAMADA</b>	Realiza llamada a una función
<b>BREAK</b>	Produccion de break
<b>CONTINUE</b>	Produccion de continue
<b>SWTICH</b>	Produccion del swtich
<b>CASOS</b>	Lista de producciones de CASO
<b>CASO</b>	Instrucción de un caso de switch
<b>DEFAULT</b>	Instrucción default del switch
<b>DO_WHILE</b>	Instrucción do while
<b>WHILE</b>	Instrucción while
<b>Return</b>	Instrucción return
<b>GOTO</b>	Instrucción de goto
<b>Etiqueta</b>	Instrucción de etiqueta
<b>EXP</b>	Produccion que genera todo tipo de expresión valida en el lenguaje
<b>ELEMENTS</b>	Lista de expresiones

## Gramática Ascendente

Gramatica Ascendente	
<b>S</b>	<b>→ Sentencias_G</b>
<b>S</b>	<b>→ Empty</b>
<b>Sentencias_G</b>	<b>--&gt; Sentencias_G Sentencia_G</b>
<b>Sentencias_G</b>	<b>--&gt; Sentencia_G</b>
<b>Sentencia_G</b>	<b>--&gt; error</b>
<b>Sentencia_G</b>	<b>--&gt; Declaracion</b>   <b>LASIGNACION pyc</b>   <b>STRUCT pyc</b>   <b>Funcion</b>
<b>Declaracion</b>	<b>--&gt; Tipos L_Dec pyc</b>
<b>L_Dec</b>	<b>--&gt; L_Dec coma Dec</b>
<b>L_Dec</b>	<b>--&gt; Dec</b>
<b>Dec</b>	<b>--&gt; iden</b>
<b>Dec</b>	<b>--&gt; iden asigna EXP</b>
<b>Dec</b>	<b>--&gt; iden cor1 cor2 asigna EXP</b>
<b>Dec</b>	<b>--&gt; iden LACCESO</b>
<b>Dec</b>	<b>--&gt; iden LACCESO asigna EXP</b>
<b>LACCESO</b>	<b>--&gt; LACCESO cor1 EXP cor2</b>
<b>LACCESO</b>	<b>--&gt; cor1 EXP cor2</b>
<b>LASIGNACION</b>	<b>--&gt; LASIGNACION coma ASIGNACION</b>
<b>LASIGNACION</b>	<b>--&gt; ASIGNACION</b>
<b>ASIGNACION</b>	<b>--&gt; iden</b>
<b>ASIGNACION</b>	<b>--&gt; iden OP EXP</b>
<b>ASIGNACION</b>	<b>--&gt; iden LACCESO</b>
<b>ASIGNACION</b>	<b>--&gt; iden LACCESO OP EXP</b>
<b>ASIGNACION</b>	<b>--&gt; ACCESO_STRUCT OP EXP</b>
<b>ASIGNACION</b>	<b>--&gt; ACCESO_STRUCT</b>
<b>OP</b>	<b>--&gt; andbassigna</b>   <b>divassigna</b>   <b>masassigna</b>   <b>menosassigna</b>   <b>modassigna</b>   <b>orassigna</b>   <b>porassigna</b>   <b>shiftizqassigna</b>   <b>shiftderasigna</b>   <b>xorbasinga</b>   <b>asigna</b>
<b>STRUCT</b>	<b>--&gt; t_struct iden llav1 ATRIBUTOS llav2</b>
<b>ATRIBUTOS</b>	<b>--&gt; ATRIBUTOS ATRIBUTO</b>

<b>ATRIBUTOS --&gt; ATRIBUTO</b>
<b>ATRIBUTO --&gt; Tipos LItemsStruct pyc</b>
<b>LItemsStruct --&gt; LItemsStruct coma ItemsStruct</b>
<b>LItemsStruct --&gt; ItemsStruct</b>
<b>ItemsStruct --&gt; iden</b>
<b>ItemsStruct --&gt; iden LACCESO</b>
<b>ItemsStruct2 --&gt; iden</b>
<b>ItemsStruct2 --&gt; iden LACCESO</b>
<b>ACCESO_STRUCT --&gt; ItemsStruct2 punto ItemsStruct2</b>
<b>Tipos --&gt; t_char</b>
<b>Tipos --&gt; t_int</b>
<b>Tipos --&gt; t_double</b>
<b>Tipos --&gt; t_float</b>
<b>Funcion --&gt; Tipos iden par1 Parametros par2 BLOQUE</b>
<b>Funcion --&gt; t_void iden par1 Parametros par2 BLOQUE</b>
<b>Parametros --&gt;</b>
<b>Parametros --&gt; Parametros coma Parametro</b>
<b>Parametros --&gt; Parametro</b>
<b>SS_F --&gt; SS_F S_F</b>
<b>SS_F --&gt; S_F</b>
<b>S_F --&gt; error</b>
<b>S_F --&gt; Declaracion</b>
LASIGNACION pyc
INSTANCIA pyc
STRUCT pyc
IF
LLAMADA pyc
BREAK pyc
CONTINUE pyc
SWITCH
DO_WHILE pyc
WHILE
RETURN pyc
ETIQUETA
GOTO pyc
FOR
<b>INSTANCIA --&gt; t_struct iden iden LACCESO</b>
<b>INSTANCIA --&gt; t_struct iden iden</b>
<b>BLOQUE --&gt; llav1 SS_F llav2</b>
<b>BLOQUE --&gt; llav1 llav2</b>
<b>FOR --&gt; t_for par1 INICIO EXP pyc INCDC BLOQUE</b>
<b>INICIO --&gt; Tipos Dec pyc</b>
<b>INICIO --&gt; ASIGNACION pyc</b>
<b>INICIO --&gt; pyc</b>
<b>INCDC --&gt; EXP par2</b>
<b>INCDC --&gt; par2</b>

ETIQUETA --> iden bipunto
GOTO --> t_goto iden
DO_WHILE --> t_do BLOQUE t_while par1 EXP par2
WHILE --> t_while par1 EXP par2 BLOQUE
RETURN --> t_return EXP
RETURN --> t_return
SWITCH --> t_switch par1 EXP par2 llav1 CASOS llav2
SWITCH --> t_switch par1 EXP par2 llav1 CASOS DEFAULT llav2
CASOS --> CASOS CASO
CASOS --> CASO
CASO --> t_case EXP bipunto SS_F
CASO --> t_case EXP bipunto
DEFAULT --> t_default bipunto SS_F
DEFAULT --> t_default bipunto
BREAK --> t_break
CONTINUE --> t_continue
IF --> t_if par1 EXP par2 BLOQUE
IF --> t_if par1 EXP par2 BLOQUE t_else IF
IF --> t_if par1 EXP par2 BLOQUE t_else BLOQUE
Parametro --> Tipos iden
Parametro --> Tipos iden LACCESO
LLAMADA --> iden par1 ELEMENTS par2
LLAMADA --> iden par1 par2
EXP --> EXP mas EXP   EXP menos EXP   EXP por EXP   EXP division EXP   EXP modulo EXP
EXP --> EXP mayor EXP   EXP mayori EXP   EXP menor EXP   EXP menori EXP   EXP igual EXP   EXP diferente EXP
EXP --> EXP and EXP   EXP or EXP
EXP --> iden LACCESO
EXP --> string   entero   decimal   char
EXP --> iden
EXP --> par1 EXP par2



EXP --> EXP shiftizq EXP   EXP shiftder EXP   EXP andb EXP   EXP xorb EXP   EXP orb EXP
EXP --> mas EXP   menos EXP   not EXP   notb EXP   andb EXP
EXP --> incremento EXP   decremento EXP
EXP --> EXP condicional EXP bipunto EXP
EXP --> EXP incremento   EXP decrement
EXP --> llav1 ELEMENTS llav2
ELEMENTS --> ELEMENTS coma EXP
ELEMENTS --> EXP
EXP --> LLAMADA
EXP --> ACCESO_STRUCT
EXP --> t_sizeof par1 EXP par2