

Actividad 2 – ANTLR

En esta actividad deberá de instalar la herramienta ANTLR en su versión mas actual y demostrar que funciona adecuadamente. Parte de esta asignación es contestar algunas cuestiones y elaborar un reporte.

Las partes básicas por incluir en su reporte:

1. Introducción. Esta sección ayuda a introducir la actividad, es necesario dar unos cuantos antecedentes (brevemente). Aquí también debe describir qué es ANTLR y para qué funciona, así como también indicar el propósito de la asignación.
2. Desarrollo. Aquí se debe indicar el desarrollo de la actividad, es decir, incluir aspectos como:
 - a. Bibliotecas y herramientas requeridas. ¿Qué necesita para utilizar ANTLR?
 - b. Pasos para la instalación
3. Ejemplo de uso. ¿Cómo garantiza usted que la herramienta esta instalada correctamente? Debe incluir un ejemplo sencillo de como utilizarla. Es decir, crear un lenguaje de programación que acepte un par de instrucciones.

Prepare el reporte de la actividad y expórtelo en formato PDF. El formato de reporte sugerido:

- Utilizar letra Calibri tamaño 12
- Interlineado simple
- Colocar títulos a las Figuras
- Mencionar las figuras en el texto (e.g., en la Figura N se muestra...)

Se permiten equipos de DOS integrantes como máximo. El formato de su reporte debe ser PDF y el nombre de dicho archivo con el formato “apellidoPaternoApellidoMaternoNombre.pdf” (sin espacios, sin comillas). Algunas personas (aleatoriamente) presentarán su trabajo durante próximas sesiones.

Código. Debe estar indentado, usando formato:

- Letra consolas/Menlo, una de las dos.
- Tamaño de letra 9.
- Espaciado simple.
- Colocar código dentro de cuadro de texto (use título descriptivo).
- Puede usar varios cuadros de texto para un programa, según necesite.

- Puede usar coloreado e indentación proporcionado por su entorno de desarrollo (IDE). Por ejemplo, usando *Visual Studio Code* (no es obligatorio usar este, puede usar otro) se muestra el siguiente código:

```
struct Stack
{
    int top;
    unsigned capacity;
    int *array;
};
```

Código 1 Estructura para una pila