

# Junio2017ej3.pdf



Dan\_Clemens



Procesadores de Lenguajes



3º Grado en Ingeniería Informática



Escuela Técnica Superior de Ingeniería  
Universidad de Huelva

QUIERES  
CONSEGUIR  
15€??

→ TRÁENOS A TU  
CRUSH DE APUNTES ♡  
ANTES DE QUE  
LOS QUEME 🔥



WUOLAH

Junio 2017

- ③  $S \rightarrow A$   
 $A \rightarrow (\text{num } AA)$   
 $A \rightarrow (\text{num})$

$S \rightarrow \boxed{1} A \boxed{2}$

- $\boxed{1} \{ A.h.alt = 0;$   
 $A.h.max = \text{MIN-INT};$   
 $A.h.altmax = -1; \}$

- $\boxed{2} \{ S.s.max = A.s.max;$   
 $S.s.altmax = A.s.altmax; \}$

$A \rightarrow (\text{num } \boxed{1} A_2 \boxed{2} A_3 \boxed{3})$

- $\boxed{1} \{ \text{if}(\text{num} > A.h.max) \{$   
 $A.s.max = \text{num};$   
 $A.s.altmax = A.h.alt;$   
 $\} \text{else if}(\text{num} == A.h.max) \{$   
 $\text{if}(A.h.alt < A.h.altmax)$   
 $A.s.altmax = A.h.alt;$   
 $\} \text{else} \{$   
 $A.s.max = A.h.max;$   
 $A.s.altmax = A.h.altmax;$   
 $\}$   
 $A_2.h.alt = A.h.alt + 1;$   
 $A_2.h.max = A.s.max;$   
 $A_2.h.altmax = A.s.altmax;$   
 $\}$

Atributos

$S.s.max(\text{int sintetizado})$   
 $S.s.altmax(\text{int sintetizado})$

$A.h.alt$   
 $A.h.max$   
 $A.h.altmax$

$A.s.max$   
 $A.s.altmax$

Usar MIN-INT como el minimo valor posible para un int.

- $\boxed{2} \{ \text{if}(A_2.s.max > A.s.max) \{$   
 $A.s.max = A_2.s.max;$   
 $A.s.altmax = A_2.s.altmax;$   
 $\} \text{else if}(A_2.s.max == A.s.max) \{$   
 $\text{if}(A_2.s.altmax < A.s.altmax)$   
 $A.s.altmax = A_2.s.altmax;$   
 $\}$   
 $A_3.h.alt = A.h.alt + 1;$   
 $A_3.h.max = A.s.max;$   
 $A_3.h.altmax = A.s.altmax;$   
 $\}$

```

[3] { if (A3.S.max > A.S.max) {
      A.S.max = A3.S.max;
      A.S.altmax = A3.S.altmax;
    } else if (A3.S.max == A.S.max) {
      if (A3.S.altmax < A.S.altmax)
        A.S.altmax = A3.S.altmax;
    }
  }

```

$A \rightarrow (num)$  [1]

```

[1] if (num > A.h.max) {
      A.S.max = num;
      A.S.altmax = A.h.alt;
    } else if (num == A.h.max) {
      if (A.h.alt < A.h.altmax) {
        A.S.max = num;
        A.S.altmax = A.h.alt;
      }
    } else {
      A.S.max = A.h.max;
      A.S.altmax = A.h.altmax;
    }
  }

```