

</> MFM SCRIPT

PROYECTO 2 - COMPILADORES 1



MANUAL TECNICO

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Ingeniería

Rodrigo Alejandro Hernández de León

201900042

I. Introducción

El programa de PS-Traductor se encarga de ser un IDE del lenguaje OLC que es un lenguaje de programación donde se usa la arquitectura de cliente servidor para poder interpretar el código ingresado por el usuario.

II. Objetivos

El objetivo primordial de este manual es ayudar a los distintos programadores y aspirantes al conocimiento de las ciencias de la computación así mismo del funcionamiento de los compiladores en su análisis léxico, sintáctico y semántico para la solución de problemas y desarrollar nuevos lenguajes.

III. Dirigido

Este manual esta orientado a todos los distintos programadores interesados en el campo de las ciencias de la computación y el funcionamiento de los compiladores así mismo de conocer cómo funciona el análisis léxico, sintáctico y semántico en la lectura de nuevos lenguajes.

IV. Especificación técnica

1. Requerimientos de Hardware

- Computadora portátil o de escritorio.
- Mínimo 2GB de Memoria RAM.
- 250GB de Disco Duro o Superior.
- Procesador Intel Core i3 o superior.
- Resolución gráfica máximo 1900 x 1070 píxeles.

2. Requerimientos de Software

- Sistema Operativo Windows 7 o superior.
- React
- Node JS
- Express JS
- Lenguaje de Programación JavaScript y TypeScript.
- Visual Studio Code o cualquier otro editor de texto.
- Navegador web.
- JISON

V. Lógica del Programa

Lenguaje OLC

Para conocer como esta construido el lenguaje OLC, puede visualizar en la página 3 del manual de usuario para entender la sintaxis del lenguaje.

Análisis Léxico

La siguiente tabla mostrará los siguientes tokens generados en el analizador Léxico.

Token	Descripción	Lexema
RINT	Palabra reservada	int
RDOUBLE	Palabra reservada	double
RBOOLEAN	Palabra reservada	boolean
RCHAR	Palabra reservada	char
RSTRING	Palabra reservada	string
RTRUE	Palabra reservada	true
RFALSE	Palabra reservada	false
RIF	Palabra reservada	if
RELSE	Palabra reservada	else
RELIF	Palabra reservada	elif
RSWITCH	Palabra reservada	switch
RCASE	Palabra reservada	case
RDEFAULT	Palabra reservada	default
RBREAK	Palabra reservada	break
RWHILE	Palabra reservada	while
RFOR	Palabra reservada	for
RDO	Palabra reservada	do
RUNTIL	Palabra reservada	until
RCONTINUE	Palabra reservada	continue
RRETURN	Palabra reservada	return
RVOID	Palabra reservada	void
RPRINT	Palabra reservada	print
RPRINTLN	Palabra reservada	println
RTOLOWER	Palabra reservada	toLowerCase
RTOUPPER	Palabra reservada	toUpperCase
RROUND	Palabra reservada	round
RLENGTH	Palabra reservada	length
RTYPEOF	Palabra reservada	typeof
RTOSTRING	Palabra reservada	toString
RTOCHARARRAY	Palabra reservada	toArray

RPUSH	Palabra reservada	push
RPOP	Palabra reservada	pop
RRUN	Palabra reservada	run
RNEW	Palabra reservada	new
INCREMENTO	Carácter	++
DECREMENTO	Carácter	--
MODULO	Carácter	%
MAYOROIGUAL	Carácter	>=
MENOROIGUAL	Carácter	<=
IGUALIGUAL	Carácter	==
DIFERENTE	Carácter	!=
MAYOR	Carácter	>
MENOR	Carácter	<
MAS	Carácter	+
MENOS	Carácter	-
MULTIPLICACION	Carácter	*
DIVISION	Carácter	/
POTENCIA	Carácter	^
OR	Carácter	
AND	Carácter	&&
NOT	Carácter	!
INTERROGACION	Carácter	?
DOSPUNTOS	Carácter	:
PARABRE	Carácter	[
PARCIERRA	Carácter]
PTCOMA	Carácter	;
IGUAL	Carácter	=
LLAVEA	Carácter	{
LLAVEC	Carácter	}
COMA	Carácter	,
PUNTO	Carácter	.
CORABRE	Carácter	(
CORCIERRA	Carácter)

La siguiente tabla mostrará las expresiones regulares utilizadas para obtener más tokens aceptados en el lenguaje.

Token	Expresión Regular	Ejemplo
CARACTER	<code>\'([^\\"\\]{0,1} \\\" \\n \\r \\t \\\\))\'</code>	'A'
ENTERO	<code>[0-9]+\b</code>	2
DECIMAL	<code>[0-9]+\.[0-9]+\b</code>	2.5
CADENA	<code>[\"'](((\\\" \\\' \\\\n \\\\t \\\\) ^[^\\"\\n])*[\"'])</code>	"hola"

COMENTARIOL	("/*.*\r\n*") ("/*.*\n*") ("/*.*\r\n*") (\/\(/.*\))	//hola
COMENTARIOML	[/][*][^]*[*]+([/][^][^]*[*]+)*[/]	/*hola*/
IDENTIFICADOR	([a-zA-Z_\$])[a-zA-Z0-9_]*	Hola_a
CARACTER	("' "([A-Za-zñÑ])"' ")	'a'

Análisis Sintáctico

En este apartado se encuentra lo que es la gramática independiente del contexto con recursividad por la izquierda en la siguiente pagina o en el archivo de Gramatica.txt.

6

Instrucción

Para lograr la interpretación de código se necesita de esta clase:

```
export abstract class Instruccion {  
    public linea: number;  
    public columna: number;  
    exp: any;  
  
    constructor(linea: number, columna: number) {  
        this.linea = linea;  
        this.columna = columna;  
    }  
    abstract interpretar(arbol: Arbol, tabla: TablaSimbolo): any;  
}
```

Además se usaron las clases de:

- Asignacion
- Case
- Comentarios
- Declaracion
- Ejecutar
- Funciones
- Impresión
- Metodo
- Mientras
- Operación
- Osi
- Para
- Parametro
- Repetir
- Retornar
- SeleccionMultiple
- Si

Quienes tuvieron dentro de sus clases la interfaz de instrucción para poder ejecutar la respuesta.

AST

Para poder producir el Abstract Syntax Tree fue necesario la creación de las siguientes clases:

Clase Nodo

```
export default class Nodo{
  valor: String;
  tipo: String;
  hijos:Nodo[];
  id: number;
  constructor(valor:any, tipo:any){
    this.id = 0;
    this.valor = valor;
    this.tipo = tipo;
    this.hijos = [];
  }
  getValor(){
    return this.valor;
  }
  getTipo(){
    return this.tipo;
  }
  agregarHijo(nodo:Nodo){
    this.hijos.push(nodo);
  }
}
```

Clase GenerarAST

```
import Nodo from "./Nodo";
var id_n = 1;
export default class GenerarAST{
  cadena:String
  constructor(){
    this.cadena = "graph G {\n";
  }
  recorrer_arbol(nodo: Nodo){
    if(nodo.id == 0){
      nodo.id = id_n;
      id_n++;
    }
    this.cadena+=nodo.id + " [shape=\"circle\" label=\"\" + nodo.valor + "\" ];\n";
    nodo.hijos.forEach(element => {
      this.cadena+=nodo.id + " -- " + id_n + ";\n";
      this.recorrer_arbol(element);
    });
  }
}
```

Errores

Para la obtención de errores semánticos, sintácticos y léxicos fue necesario el uso de esta clase:

Error

```
export default class Error {
  private tipoError: tipoErr;
  private desc: String;
  private fila: number;
  private columna: number;

  public getDesc(): String{
    return this.desc;
  }
  public getTipoError(): tipoErr {
    return this.tipoError;
  }
  public getColumna(): number {
    return this.columna;
  }
  public getFila(): number {
    return this.fila;
  }
  constructor(tipo: tipoErr, desc: String, fila: number, columna: number){
    this.tipoError = tipo;
    this.desc = desc;
    this.fila = fila;
    this.columna = columna;
  }
  public returnError(): String {
    if(this.getTipoError() === tipoErr.LEXICO){
      return (
        'Se obtuvo: ERROR LEXICO' +
        ' desc: {' + this.desc +
        '} en la fila: ' + this.fila +
        ' en la columna: ' + this.columna + '\n'
      );
    }else if(this.getTipoError() === tipoErr.SINTACTICO){
      return (
        'Se obtuvo: ERROR SINTACTICO' +
        ' desc: {' + this.desc +
        '} en la fila: ' + this.fila +
        ' en la columna: ' + this.columna + '\n'
      );
    }else if(this.getTipoError() === tipoErr.SEMANTICO){
      return (
        'Se obtuvo: ERROR SEMANTICO' +
        ' desc: {' + this.desc +
        '} en la fila: ' + this.fila +
        ' en la columna: ' + this.columna + '\n'
      );
    }else{
      return '';
    }
  }
}
```

VI. Créditos

Elaborado por el estudiante Rodrigo Alejandro Hernández de León para el curso de Organización de Lenguajes y Compiladores 1, en el país de Guatemala con fecha desde octubre de 2022 al 04 de noviembre de 2022.

Repositorio ubicado en GitHub del proyecto:

https://github.com/rodrialeh01/OLC1-Proyecto2_201900042