



# Tecnológico de Monterrey

## **Bitácora del proyecto final**

Diseño de Compiladores (Gpo 2)

Elda Quiroga y Héctor Ceballos

Desarrolladores:

Moisés Fernández Zárate

A01197049

Víctor Andrés Villarreal Grimaldo

A01039863

# Bitácora de avances

- Avance 1 (9 de abril del 2021)
  - No hicimos una entrega en el primer avance porque todavía no teníamos la propuesta del proyecto aceptada.
- Avance 2 (15 de abril del 2021)
  - Se cambió el token de los comentarios de '#' a '//' para no tener problemas al momento de utilizar los valores de los colores en hexadecimal para los objetos.
  - Se añadieron los siguientes tokens para las clases predefinidas por nosotros: SQUARE, CIRCLE, IMAGE, TEXT, BACKGROUND.
  - Además se agregaron los siguientes tokens para el manejo de la gramática: VOID, PRINT, RETURN, TRUE, FALSE, BOOL.
  - Se agregaron los tokens de las funciones especiales.
  - Se agregaron los tokens de los square brackets.
  - Se modificaron los tokens de las operaciones aritméticas para que fueran individuales por cada tipo de operación.
  - Se cambió el diagrama de sintaxis de PROGRAMA para que inicie con program en lugar de game para no especificar que su uso sea únicamente para videojuegos.
  - Se generó el código del archivo .bnf y los archivos resultantes de la compilación con el kit de compilador de "gocc" para Go.
- Avance 3 (23 de abril del 2021)
  - Se separó el token de operadores aritméticos en diferentes tokens individuales para un manejo adecuado de los operadores en la sintaxis y en la semántica.
  - Se investigó acerca de un cambio grande que haremos en el manejo de sintaxis, en el cual utilizaremos AST (Abstract syntax tree) pues éste se utiliza en la herramienta para golang de gocc.
  - Se definieron los tipos que se definirán en el AST y el código del mismo.