* 강의 내용상, **struct, union, initization, switch**는 구현 범위가 아니므로 유의할 것.
* Ubuntu Linux, macOS에서 동작가능하다. (23/06/17)

main.c

* FILE \*fout; // 파일 포인터 추가
* 그 외 부록을 활용하여 code generation 코드를 추가함

Semantic.c

* float atof() 🡪 **double** atof() // literal table값이 제대로 출력되지 않아 변경
* N\_EXP\_STRUCT에서 i.e. struct s{struct s b;}a; a.b;시 에러가 나게끔 변경함

if (isStructOrUnionType(result)) // 추가된 부분

semantic\_error(37, node->line)

gen.c

* int is\_return = 0; 을 추가함

// 함수에서 return을 명시하면 .asm에서 RET이 두번 되므로 한번만 RET되게 사용하는 변수.

* struct s{struct s\* ptr;}a; a.ptr; 같은 경우 허용되어야 한다.

if(!isPointerOrArrayType(id->type))

gen\_error(24,node->line,"N\_EXP\_STRUCT");

* + 위처럼 코드를 작성하여 코드 생성을 유도할 수 있다.
* macOS에서 발생하는 implict func declaration 컴파일 에러 방지위해 추가

int isArrayType();

int isPointerOrArrayType();

int isFloatType();

interp.l

* extern YYSTYPE yylval; 을 추가함.

interp.y

* double atof(); //float에서 double로 바꿔야 함수 충돌 안남