Convenciones de lenguaje L2y3

El lenguaje L2y3 está siendo desarrollado como proyecto un proyecto académico de dos estudiantes de la universidad Simón Bolívar, es un pequeño lenguaje imperativo orientado a la fácil lectura y comprensión del código, en este documento se encuentran las diferentes convenciones sobre el diseño de este lenguaje:

**Convenciones sobre el lenguaje:**

* + Todos los archivos de código del lenguaje deben tener la extensión .ly
  + Todos los archivos del lenguaje solo pueden contener lo siguiente:
    - Instrucciones del tipo importación de código.
    - Declaración de variables globales, tipos compuestos o subrutinas.

Solamente se pueden realizar esas instrucciones en la raíz del archivo.

* Al comienzo de la ejecución de cualquier programa de este lenguaje se ejecutara la subrutina de nombre ‘Main’, en caso de no existir el programa terminara de inmediato.
* Si en este documento aparece que el nombre o algún otro valor de algo es igual a alguna expresión regular, se asume que quiere decir la expresión regular menos cualquier palabra reservada reconocida por la misma.
* Todas las palabras reservadas del sistema comienzan por una letra mayúscula, en caso de que en el documento aparezca una palabra reservada que no cumple esta condición, es un error del documento.

**Tipos Básicos:**

Los tipos básicos son:

**Enteros (Int):** Representación de los números enteros

Tamaño: 32 bits (1 bit para el signo, el resto para el numero)

Operaciones definidas: Suma ‘+’, Resta ‘-‘, Multiplicación ‘\*’, División entera ‘/’, Menor que ‘ <’, Mayor que ‘ >’, Menor o igual que ‘<=’, Mayor o igual que ‘>=’, Resto ‘%’, Igualdad ‘ ==’, Diferencia ‘!=’.

**Booleanos (Bool):** Representación de una variable booleana (True o False)

Tamaño: 1 byte

Operaciones definidas: ‘Y’ lógico con cortocircuito ‘&&’, ‘O’ lógico con cortocircuito ‘||’, Igualdad ‘==’, Diferencia ‘!=’, Negación ‘!’.

**Carácter (Char):** Representación de un carácter ASCII

Tamaño: 1 byte

Operaciones definidas: ninguna.

**Reales (Real):** representación de un número real

Tamaño: 32 bits

Operaciones definidas: Suma ‘+’, Resta ‘-‘, Multiplicación ‘\*’, División entera ‘/’, Menor que ‘ <’, Mayor que ‘ >’, Menor o igual que ‘<=’, Mayor o igual que ‘>=’, Igualdad ‘ ==’, Diferencia ‘!=’.

**Convenciones sobre los tipos básicos:**

Todos los tipos básicos de L2y3 se manejan utilizando el esquema de valor.

Se puede convertir los siguientes tipos mediante un casteo explicito:

Int -> Char y viceversa

Real -> Int y viceversa

**Variables:**

Las variables se declaran de la siguiente forma:

<tipo> <nombre\_1> … <nombre\_n> := <valor\_1> … <valor\_n>;

**Reglas sobre variables**

* + Los nombres de las variables solo pueden ser del tipo: [$@]?[a-z][\_a-zA-Z]\*
  + Si el nombre de una variable comienza por ‘$’, es una constante, solo se le puede asignar un valor una vez que debe ser conocido estáticamente.
  + Si comienza por ‘@’ es estática, estas pueden ser leídas y escritas tantas veces como se desee.
  + Tanto las variables estáticas como las constantes, son guardadas en la región estática y por lo tanto existen durante todas la ejecución del programa, pero solo son accesibles en el contexto en el que fueron declaradas.
  + Si comienza de alguna otra manera valida es una variable normal
  + Cualquier variable solo es válida una vez que llegue a la línea de código que contiene su declaración.
  + Las variables pueden ser de cualquier tipo básico o compuesto.
  + La variables de tipo básico son inicializadas a un valor por defecto:
    - Int = 0
    - Real = 0.0
    - Bool = False
    - Char = ‘Carácter nulo’
  + Ninguna variable de tipo compuesto puede ser utilizada a menos que se le haya inicializado primero.
  + Las variables no inicializadas deben ser detectadas a tiempo de compilación y se debe abortar enviando un error.

**Tipos Compuestos:**

**Convenciones sobre los tipos compuestos:**

* + Todos los tipos compuestos se manejan mediante el esquema de referencia.
  + No existen operaciones predefinidas para los tipos complejos, cualquier operación necesaria se debe hacer mediante subrutinas.
  + Los tipos compuestos en L2y3 son los siguientes:

**Arreglos:**

* + Pueden ser de cualquier tipo básico o compuesto.
  + Se declaran de la forma <tipo>[<tamaño>] <nombre1> ;
  + El tamaño del arreglo puede ser definido solo estáticamente.
  + En la declaración del arreglo solo se aceptaran un numero entero como tamaño del arreglo, no se pueden utilizar expresiones matemáticas de ningún tipo.
  + En caso de que se trate de accesar un índice que no se encuentre mediante el rango del arreglo, se debe abortar con un error.
  + Las variables internas dentro de un arreglo cumplen todas las reglas sobre inicialización antes descritas en la sección de variables.

**Registros:**

* Son de la forma:

Typedef <nombre> {

<Declaración de variable 1>;

…

<Declaración de variable n>;

}

O de la forma {<tipo\_1><Palabra\_clave\_1>;…<tipo\_n><Palabra\_clave\_n>;}<nombre>;

* + En el primer caso se crea una tipo a partir de ese registro y se pueden crear infinitas variables de ese tipo, en el segundo caso solo la variable declarada existe de ese registro.
  + Pueden contener variables de cualquier tipo y estas pueden ser inicializadas dentro de su declaración o fuera de este sin ningún problema.
  + Los nombres de los registros son del tipo [A-Z][\_a-zA-Z]\*
  + Los nombres de las variables dentro de un registro son independientes de los nombres de las variables externas a él y siguen las convenciones de los nombres de las variables normales.
  + Para tener acceso a los atributos de un registro se utiliza el operador ‘.’ Sobre la variable del tipo del registro.

**Variantes:**

* Son de la forma:

Union <nombre> {

<tipo\_1> <Palabra\_clave\_1>;

…

<tipo\_n> <Palabra\_clave\_n>;

}

o de la forma ‘<’<tipo\_1> <Palabra\_clave\_1>;.<tipo\_n> <Palabra\_clave\_n>;’>’<nombre>;

* En el primer caso se crea un tipo a partir de ese variante y se pueden crear infinitas variables de ese tipo, en el segundo caso solo la variable declarada existe de ese variante.
* Las nombres y palabras clave son de la forma: [A-Z][\_a-zA-Z]\*
* Los variantes son del tamaño de su tipo más grande.
* Para acceder a la información de un variante se debe utilizar el operador ‘.’ Para indicar que tipo se va utilizar mediante la palabra clave, esto se aplica tanto como cuando se escribe como cuando se lee.
* Una vez que un variante contiene un tipo y se le trata de escribir algo de otro tipo sobre este, la información original se pierde sin aviso alguno.

**Strings:**

* + Son cadenas de caracteres.
  + Se definen de la forma: String <nombre> := “String entre comillas”; si se desea un string de tamaño dinámico, o Char[<Tamaño>] <nombre> := “String de longitud menor al tamaño”; si se desea un string de tamaño fijo.
  + Se puede accesar a cada carácter individual mediante <nombre>[<índice>] independientemente de cómo se halla declarado el string.

**Estructuras de control:**

**Convenciones sobre estructuras de control:**

* En todas las estructuras de control, tanto los paréntesis y las llaves que aparezcan indicados son obligatorios.
* Es posible crear variables locales normales en los bloques dentro de las estructuras de control, solamente cuando sea indicado explícitamente estas variables seguirán siendo accesibles una vez que termine el bloque de instrucciones.
* Las variables estáticas y constantes declaradas en un bloque de instrucciones, siguen existiendo posteriormente a la ejecución del bloque, mas no son accesibles, vuelven a serlo si el bloque se ejecuta de nuevo.

**Condicionales:**

* Son de la forma:

If (<Condicion>) {

<Bloque de instrucciones.>

}Elseif(<Condicion>){

<Bloque de instrucciones.>

}Else{

<Bloque de instrucciones.>

}

* Solo se puede tener uno o ningún Else por cada If, en cambio se pueden tener ningún o infinitos Elseif por cada If.
* Las variables inicializadas en un If, que fueron declaradas fuera de ese If, solo se consideran inicializadas dentro de ese If, a menos que se inicialicen en todos los casos posibles, (Esta comprobación se realiza estaticamente).
* Las variables normales que se declaren en cualquier bloque de instrucción del If solo existen dentro de ese bloque independientemente de si una variable con el mismo nombre fue declarada en todos los casos posibles.
* En caso de que existan varias condiciones que se cumplan en un If, solo se ejecutara la primera y se dará por terminada la ejecución del mismo.

**Iteraciones:**

* Pueden ser de dos tipos While o For:
* Los While tienen la forma:

While (<condición>){

<Bloque de instrucciones>

}

* Los For tienen la forma:

For(<variable>, <condición>,<instrucción>){

<Bloque de instrucciones>

}

* En ambos casos cualquier variable normal declarada dentro del bloque de instrucciones, su valor se reinicia en cada iteración, esto no significa que la variable se destruirá y se volverá a reservar espacio en memoria.
* En el For la variable de la declaración utilizada puede ser declara dentro del paréntesis o antes de la declaración del For, en caso de que se declare en los paréntesis esta variable se considera local al For y en ambos casos es posible la escritura y lectura sobre la variable durante la iteración.

**Subrutinas:**

**Convenciones sobre subrutinas:**

* Las subrutinas se declaran de la siguiente manera:

Function <tipo> <nombre>(<tipo1><parametro1>,…,<Tipo\_n><Parametro\_n>){

<Bloque de instrucciones>

}

* El tipo de la subrutina se refiere al valor del parámetro que va a regresar, este puede ser cualquier tipo ya sea básico o compuesto, también se permite colocar la palabra ‘Void’ para indicar que la subrutina no devuelve ningún parámetro.
* El nombre de la subrutinas es de la forma: [A-Z][\_a-zA-Z]\*
* Las variables locales declaradas dentro de una subrutina solo existen dentro de esta.
* Las variables estáticas o las constantes declaradas dentro de una subrutina, siguen existiendo una vez terminada su ejecución, mas no son accesibles, vuelven a ser accesibles si se llama de nuevo a la subrutina.
* Se utiliza la palabra reservada ‘Return’ para indicar el parámetro a regresar en caso de que exista, este debe ser del tipo indicado en la declaración de la función, en caso de no serlo se devuelve un error de tipos.
* Una vez se ejecute la instrucción Return, la ejecución de la subrutina termina.
* Para llamar una subrutina se utiliza <nombre>(<lista de parámetros de entrada>);
* La lista de parámetros de una subrutina, puede contener expresiones matemáticas o booleanas (siempre y cuando el resultado sea del tipo adecuado).
* La lista de parámetros no puede contener llamadas a funciones.
* Los parámetros de la lista de parámetros serán pasados con esquema de valor si son tipos básicos y con esquema de referencia cuando son tipos compuestos, en ambos casos las variables designadas serán de solo lectura y no podrán ser modificadas dentro de la subrutina.

De esta manera se garantiza la pureza de los datos involucrados y se disminuye el uso de memoria al llamar a una subrutina.