

1.D. Acitividad compilación.

1. Enunciado.

Sea un lenguaje de programación que implementa las siguientes funciones:

- Cada instrucción está escrita en una nueva línea.
- Definición de variables enteras (int ent1)
- Definición de variables alfanuméricas (alf alfa1)
- Asignación de valores a variables (ent1 = 2) o (alfa1 = "hola").
- Tras el signo = siempre habrá un número o una cadena de caracteres entrecomillada, siendo también válida una expresión que se resuelva a cualquiera de estos tipos.
- Suma de dos números enteros y resultado a un entero (ent1 = ent2 + ent3).
- Resta de dos números enteros y resultado a un entero (ent1 = ent2 - ent3).
- Conversión de un número entero a uno alfanumérico (alf1 <= ent).
- Las instrucciones terminan con ;
- Las instrucciones siempre inician con una palabra reservada o con una variable ya definida.
- Los espacios en blanco no se consideran.
- Saca por pantalla el resultado de un valor alfanumérico (impr (alfa)).

Tarea a realizar		Código fuente
Realiza el análisis léxico, sintáctico y semántico que nos permita obtener un código máquina sin errores. En cada fase identifica las líneas y tipo de error que aparecerán. Antes de pasar a la siguiente fase de compilación, propón un código nuevo que solucione los errores detectados. Justifica tus respuestas.	1	alf alfa1;
	2	int ent1;
	3	int ent2;
	4	int ent3;
	5	ent ent4;
	6	ent1 = 3;
	7	ent2 = 2;
	8	ent3 = 5;
	9	ent3 = ent1 + alfa1;
	10	ent4 = ent1 + ent2 + ent3;
	11	ent5 = ent1 + ent2;
	12	alfa1 = 5;
	13	impr(alfa1);
	14	impr (ent4);
	15	alfa1 <= ent3;
	16	impr (alfa1);
	17	impr (tierra);

