

TIPOS DE GRAMATICAS

Tipo 0 (sin restricciones)

$G_3 = (\Sigma_T, \Sigma_N, S, P)$

Axioma o simbolo inicial de la gramatica
↓
S
↑
P producciones

donde $P_3 = \{ (S \rightarrow AO), (AO \rightarrow 1B1), (1A \rightarrow 0B0), (B \rightarrow \lambda), (B \rightarrow 1), (B \rightarrow 0) \}$

S \rightarrow AO

A \rightarrow 1B1

1A \rightarrow 0B0

B \rightarrow 1 | 1 | 0

Tipo I (dependiente del contexto)

XAY \rightarrow XVU

$G_4 = (\Sigma_T, \Sigma_N, A, P)$

$P = \{ (A \rightarrow 1B1), (A \rightarrow 11), (\underline{1B1} \rightarrow \underline{101}), (\underline{1B1} \rightarrow \underline{111}) \}$

Tipo 2 (Independientes del contexto)

$$G_5 = (\{0,1\}, \{A,B\}, A, P)$$



$$P = \{ (A \rightarrow 1B1), (A \rightarrow 11), (\underline{B} \rightarrow \underline{1}), (\underline{B} \rightarrow \underline{\emptyset}) \}$$

Tipo 3 (Regulares o lineales)

$$A \rightarrow B\alpha$$

$$A \rightarrow a$$

Ejemplo 1: los bucles en Ada se describen de la siguiente manera:

```
[while <exp> |
  for <var> in [reverse] <i>..<j>] loop
  [<sentencia>;] +
end loop;
```

E
 while $x < 5$
 ==
 end loop;

Donde <exp> es una expresión booleana

<var> es un identificador de variable o un número

<i> y <j> representan el rango de valores que va a tomar la variable
 Sentencia, puede ser cualquier sentencia del lenguaje, incluyendo null
 u otros bucles anidados

Ejemplos de operaciones pueden ser op^1 , op^2 , op^3 , etc.

Escribir una gramática que se corresponda con el lenguaje dado

Sol:

$$S \rightarrow WL / FL / E \text{ op } E$$

$$W \rightarrow \text{while } E \text{ loop } L \text{ end loop};$$

$$F \rightarrow \text{for } T \text{ in } R \text{ T}..T \text{ loop } L \text{ end loop};$$

$$T \rightarrow \text{var} / \text{num}$$

$$R \rightarrow \text{reverse} / \lambda$$

$$L \rightarrow S; / S; L / \lambda \leftarrow \text{null}$$

$$E \rightarrow E \text{ op } E / (E) / \text{num} / \text{var}$$

$$E \rightarrow E O E$$

$$O \rightarrow <|> / < > / + / * / /$$

ERRORES TÍPICOS

1: Definir variable y número $\left\{ \begin{array}{l} \text{var} \rightarrow a-z A-Z \\ \text{num} \rightarrow 0/1/2/3 \end{array} \right.$

2: No definir S, o E

3: Definir op y no tener en cuenta los operandos

4: No contemplar el ; de separación entre sentencias

Ejemplo 2: La definición de funciones en cierto lenguaje es de la siguiente manera:

```

tipo function nombre (tipo: nombre [; tipo: nombre]* )
  declare {
    [tipo: nombre [; nombre]* ; | decl_funcion ]+
  }
  begin {
    [sentence ]+
  }

```

Donde . tipo puede ser *integer* y *char*

- nombre comienza por una letra y puede ir seguido por cualquier cantidad de letras o números.
- Sentencia, puede ser $op^1, op^2, op^3 \leftarrow E \text{ op } E$
- declaración de funciones puede ser recursiva (funciones dentro de funciones) por lo que decl_funcion representa la declaración de una nueva función dentro de la actual.

Crear una gramática que represente la declaración de funciones en este lenguaje.

Sol:

$S \rightarrow T \text{ function } N \text{ (AL) declare } \{ D \} \{ \text{begin} \} E \}$

$T \rightarrow \text{integer} / \text{char}$

$A \rightarrow T : N$

$L \rightarrow ; AL | \lambda$

$D \rightarrow AL ; | S$

$N \rightarrow \text{id}$

$E \rightarrow E \text{ op } E \mid (E) \mid \text{num} \mid \lambda$

Argumento Lista de argumentos

¿como contemplar que solo haya un argumento?