

TDP019 Projekt: Datorspråk

Implementeringsplan

Albin Dahlén, `albda746@student.liu.se`
Filip Ingvarsson, `filin764@student.liu.se`

Innehåll

1	Översikt	2
1.1	Planeringsfas	2
1.2	Implementeringsfas	2
1.3	Dokumentationsfas	2
2	Parser	2
3	Backlog	2
3.1	Aritmetik	2
3.2	Logik	2
3.3	Variabler	2
3.4	If-else-satser	2
3.5	Elsif-satser	2
3.6	Scope-hantering	2
3.7	Containers	3
3.8	Loopar	3
3.9	Funktioner	3
3.10	Klasser	3
3.11	Arv till klasser	3
4	Milstolpar	3

Revisionshistorik

Ver.	Revisionsbeskrivning	Datum
1	Implementeringsplan	23-02-22

1 Översikt

1.1 Planeringsfas

Under denna fas kommer vi att planera vilka delar som ska utvecklas. Vi kommer även skapa en BNF över språket och specia upp vilken funktionalitet språket kommer ha.

Under denna fasen utvecklades även parser som sedan kommer att byggas på under implementeringsfasen.

1.2 Implementeringsfas

I denna fasen kommer vi att utveckla de olika delarna av språket. Vi kommer att börja med de minsta delarna så som aritmetik och logik och jobba oss uppåt mot klasser. Innan vi går vidare kommer vi se till att vi har testat utförligt för att inte stöta på oväntade problem senare när vi sätter ihop funktionaliteten till exempelvis klasser.

1.3 Dokumentationsfas

I denna fasen kommer dokumentation för all kod att sammanställas.

2 Parser

Parser som kommer användas är en egenutvecklad parser.

3 Backlog

3.1 Aritmetik

Implementera +, -, *, /, % Implementera prioriterings ordning med ()

3.2 Logik

Implementera <, >, >=, <=, ==, !=, &&, ||

3.3 Variabler

Implementera Variabler, int, float, string, bool.

3.4 If-else-satser

Implementera If else.

3.5 Elsif-satser

Implementera elsif till if-satserna

3.6 Scope-hantering

Implementera scope

3.7 Containers

Implementera containers (arrayer och hash-maps). Arrayer: `int[], float[], string[], bool[]`. Hash-maps: `Hash<key_type, value_type>`. `Hash<string, int>`

3.8 Loopar

Implementera for-loopar, while-loopar och loopar över containrar.

3.9 Funktioner

Implementera funktioner

3.10 Klasser

Implementera klasser

3.11 Arv till klasser

Implementera arv till klasser

4 Milstolpar

- Aritmetik
- Logik
- Variabler
- If-else-satser
- Elsif-satser
- Scope-hantering
- Containers
- Loopar
- Funktioner
- Klasser