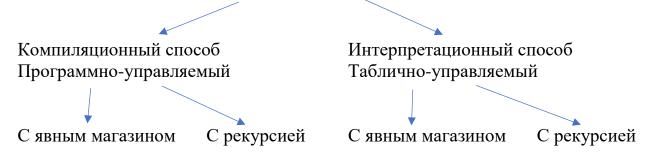
### Программная реализация МП-распознавателей



1. Компиляционный, с явным магазином.

```
Грамматика:
                    Выбор:
1. A \rightarrow aBAd
                    {a}
                                        #1: ЗАМЕНИТЬ(dAB), сдвиг
                                       #2: ЗАМЕНИТЬ(bВ), держать
2. A -> Bb
                    {b, c}
                    \{d, e, -\}
                                       #3: вытолк., держать
3. A \rightarrow \varepsilon
                                       #4: вытолк., сдвиг
4. B -> b
                    {b}
5. B \rightarrow cAe
                                       #5: ЗАМЕНИТЬ(еА), сдвиг
                    {c}
```

	a	b	c	d	e	4
A	#1	#2	#2	#3	#3	#3
В		#4	#5			
b		вытолк.				
		сдвиг				
d				вытолк.		
				сдвиг		
e					вытолк.	
					сдвиг	
Δ						допустить

Н.с.м.: АΔ

#### Алгоритм.

```
инициализация магазина; m- верх магазина; x-1-й символ; F:=-1; пока F=-1 выполнять: выбор(m) если m=\Delta: если x=- то F:=1 иначе F:=0; если m=A: выполнить A; если m=B: выполнить B; если m=x: вытолк.,сдвиг; иначе F:=0; конец выбор; конец пока.
```

Грамматика: Выбор:  $1. A \rightarrow aBAd$ #1: ЗАМЕНИТЬ(dAB), сдвиг {a} {b, c} #2: ЗАМЕНИТЬ(bВ), держать 2. A -> Bb  $\{d, e, -\}$ #3: вытолк., держать 3. A  $\rightarrow \epsilon$ #4: вытолк., сдвиг 4. B -> b{b} #5: ЗАМЕНИТЬ(еА), сдвиг  $5. B \rightarrow cAe$ {c}

	a	b	c	d	e	+
A	#1	#2	#2	#3	#3	#3
В		#4	#5			
b		вытолк.				
		сдвиг				
d				вытолк.		
				сдвиг		
e					вытолк.	
					сдвиг	
$\Delta$						допустить

Н.с.м.: АΔ

# Процедура А.

```
выбор(х)
```

если x = a: ЗАМЕНИТЬ(dAB), сдвиг;

если  $x \in \{b, c\}$ : ЗАМЕНИТЬ(bB), держать;

если х  $\in$  {d, e, -| }: вытолк., держать;

иначе F := 0;

конец выбор;

# Процедура В.

выбор(х)

если x = b: вытолк., сдвиг;

если x = c: ЗАМЕНИТЬ(еА), сдвиг;

иначе F := 0;

конец выбор;

### 2. Интерпретационный, с явным магазином.

```
Грамматика:
                   Выбор:
1. A \rightarrow aBAd
                                       #1: ЗАМЕНИТЬ(dAB), сдвиг
                   {a}
2. A -> Bb
                                       #2: ЗАМЕНИТЬ(bВ), держать
                   {b, c}
                   \{d, e, -\}
                                       #3: вытолк., держать
3. A \rightarrow \epsilon
4. B -> b
                   {b}
                                       #4: вытолк., сдвиг
5. B \rightarrow cAe
                                       #5: ЗАМЕНИТЬ(еА), сдвиг
                   {c}
```

_	a	b	c	d	e	
A	#1	#2	#2	#3	#3	#3
В		#4	#5			
b		вытолк.				
		сдвиг				
d				вытолк.		
				сдвиг		
e					вытолк.	
					сдвиг	
$\Delta$						допустить

Н.с.м.: АΔ

Используем строки таблицы, соответствующие нетерминалам.

Клетка таблицы — запись с тремя полями:

- 1) зам содержит операнд операции ЗАМЕНИТЬ;
- 2) сдвиг истина, если сдвиг, иначе ложь;
- 3) F 0 -отвергнуть, -1 -результат не определён.

#### Алгоритм.

```
инициализация магазина; m-верх магазина; x-1-й символ; F:=-1; пока F=-1 выполнять: выбор(m) eсли \ m=\Delta : eсли \ x=-1 \ To \ F:=1 \ иначе \ F:=0; eсли m=x: выполнить m=10; eсли m=12; иначе m=13; иначе m=14; конец выбор; конец пока.
```

```
Процедура N. F := T[m,x].F; если F = -1 то t := m; ЗАМЕНИТЬ(T[t,x].зам); если T[t,x].сдвиг то сдвиг; конец если.
```

3. Компиляционный, с рекурсией (метод рекурсивного спуска).

```
Грамматика:
                  Выбор:
1. A \rightarrow aBAd
                  {a}
                  {b, c}
2. A -> Bb
                  \{d, e, -\}
3. A \rightarrow \varepsilon
4. B -> b
                  {b}
5. B -> cAe
                  {c}
Алгоритм.
x - 1-й символ;
выполнить А;
если x = -\frac{1}{2} то допустить иначе отвергнуть.
Процедура А.
выбор(х)
      если x = a:
            сдвиг;
            выполнить В;
            выполнить А;
            если x = d то сдвиг иначе отвергнуть;
      если x \in \{b, c\}:
            выполнить В;
            если x = b то сдвиг иначе отвергнуть;
      если x \in \{d, e, -\}:
            ничего не делать;
      иначе отвергнуть;
конец выбор.
Процедура В.
выбор(х)
      если x = b:
            сдвиг;
      если x = c:
            сдвиг;
            выполнить А;
            если x = e то сдвиг иначе отвергнуть;
      иначе отвергнуть;
конец выбор.
```

## 4. Интерпретационный, с рекурсией (метод рекурсивного спуска).

Грамматика:Выбор:1. A -> aBAd $\{a\}$ 2. A -> Bb $\{b, c\}$ 3. A ->  $\epsilon$  $\{d, e, -\}$ 4. B -> b $\{b\}$ 5. B -> cAe $\{c\}$ 

### Таблица Т:

	a	b	c	d	e	1
A	1	2	2	3	3	3
В	0	4	5	0	0	0

### Таблица G:

1	a	В	A	d
2	В	b		
2 3 4 5				
4	b			
5	c	A	e	

```
Алгоритм.
```

x-1-й символ; выполнить N(A); если  $x=\frac{1}{2}$  то допустить иначе отвергнуть.

```
Процедура N.
```

i := T[A,x];

если i = 0 то отвергнуть.

цикл j:=1, длина G[i]

если G[i,j] – терминал то

если G[i,j] = x то сдвиг иначе отвергнуть

иначе выполнить N(G[i,j])

конец цикл.