**//Régles syntaxiques : + nouveau lexical**

PROGRAM ::= program ID ; BLOCK .

BLOCK ::= CONSTS VARS INSTS

CONSTS ::= const ID = CONSTVAL { ,ID = CONSTVAL} ; | ε

CONSTVAL ::= STRING | REAL | NUM | BOOLEAN | CHAR

STRING\_TOKEN ,REAL\_TOKEN , NUM\_TOKEN , CHAR\_TOKEN

VARS ::= var IDLIST

IDLIST ::= IDLIST | ID : TYPE ; | ε

TYPE ::= integer | string | real | boolean | char | array

Tinteger\_TOKEN | Tstring\_TOKEN | Treal\_TOKEN | Tboolean\_TOKEN |Tchar\_TOKEN | Tarray\_TOKEN

ARRAY ::= array [ ELEMENT { , ELEMENT } ] of TYPE ;

ARRAY\_TOKEN , CO\_TEOKEN , CF\_TOKEN , OF\_TOKEN ,

ELEMENT ::= NUM | STRING | REAL | NUM : NUM

TODPT\_TOKEN ..

INSTS ::= begin INST { ; INST } end

INST ::= INSTS | AFFEC | SI | TANTQUE | ECRIRE | LIRE | FOR | CASE| ε

AFFEC ::= ID := EXPR

SI ::= if COND then INST { else IF\_STATEMENT } | if COND then INST

ELSE\_TOKEN ,

IF\_STATEMENT ::= if COND then INST { else IF\_STATEMENT } | INST

FOR ::= for ID := EXPR to EXPR do INST | for ID := EXPR downto EXPR do INST

FOR\_TOKEN , TO\_TOKEN , DOWNTO\_TOKEN

CASE ::= case EXPR of CASE\_BRANCH {CASE\_BRANCH ; } ; end

CASE\_TOKEN ,

CASE\_BRANCH ::= VALUE : INST

DPT\_TOKEN

VALUE ::= NUM | CHAR | STRING | BOOLEAN | ID

TANTQUE ::= while COND do INST

ECRIRE ::= write ( EXPR { , EXPR } )

LIRE ::= read ( ID { , ID } )

COND ::= EXPR RELOP EXPR

RELOP ::= = | <> | < | > | <= | >=

EXPR ::= TERM { ADDOP TERM }

ADDOP ::= + | -

TERM ::= FACT { MULOP FACT }

MULOP ::= \* | /

FACT ::= ID | NUM | STRING | REAL | Boolean | CHAR | Array\_access | ( EXPR )

Array\_access ::= ID[NUM]

BOOL ::= true | false

TRUE\_TOKEN , FALSE\_TOKEN

STRING ::= ' char{char} '

APT\_TOKEN

CHAR ::= ' char '

ID ::= Lettre { Lettre | Chiffre }

NUM ::= Chiffre { Chiffre }

REAL ::= Chiffre { Chiffre } . Chiffre { Chiffre }

Chiffre ::= 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9

Lettre ::= a | b | ... | z | A | B | ... | Z

char ::= a|b|...|z|A|B|...|Z|0| 1|...|9| special\_character

**//Régles sémentiques :**

**Règle 0 :**

Lors d'une affectation, il est impératif que les deux types soient compatibles :

y := 90 ;

x := y ;

tab[9] := x;

z := tab[3];

**Règle 1 :**

Un entier peut être assigné à une variable de type flottant. De même, une variable réelle peut être comparée à un entier :

IF qs = 14

qs := 1

**Règle 2 :**

Dans une instruction **CASE**, le type de l'expression doit être compatible avec les valeurs à comparer :

CASE j OF

'aaaa': z := 97;

'dddd': z := 94;

**Règle 3 :**

L'indice de boucle **FOR** doit être de type entier :

FOR x := 1 TO 5 DO z := z + 5;

**Règle 4 :**

Les types doivent être compatibles dans l'expression de la condition du **WHILE** :

WHILE x = 45

**Règle 5 :**

Compatibilité des types dans l'expression de la condition du **IF** :

IF qs = 14

**Règle 6 :**

Pour les instructions d'accès à un tableau comme **tab[9] := x;** ou **z := tab[3];**, l'indice ne doit pas dépasser la taille du tableau.