

The SnowCode

Lors de la création d'un interpréteur de code, une étape importante est de définir l'ensemble des éléments constituant notre langage.

C'est pour cela que nous en venons aux points suivants afin de vous l'expliquer :

- instructions, ce qui va être réalisé
- expressions, décrit une instruction
- instruction de déclaration de variable
- expression d'utilisation de variable
- expression littérale
 - nombre entier
 - nombre flottant
 - chaîne de caractère
 - booléen vrai ou faux
 - liste
 - dictionnaire
- déclaration de fonction
 - un nom
 - une arité positive ou nulle
- opération arithmétiques
 - addition
 - soustraction
 - multiplication
 - division
 - modulo
 - puissance
- opération booléennes
 - supérieur
 - supérieur ou égal
 - inférieur
 - inférieur ou égal
 - égal
 - différent
 - et
 - ou inclusif
 - ou exclusif
 - non
- opération sur les listes
 - accéder à un élément par son indice
 - ajouter un élément
 - récupérer la taille
- opération sur les dictionnaires
 - accéder à un élément par sa clé
 - associer un élément à une clé
 - récupérer la taille
- précedence des opérations
 - explicite

- parenthèses
 - implicite
 - les fonctions ont la moins grande priorité
 - addition et soustraction ont une priorité moins importante que
 - multiplication et division ont une priorité moins importante que
 - module et puissance ont la plus grande priorité
- fonctions prédéfinies
 - printf
 - scan
 - split
 - cos
 - acos
 - sin
 - asin
 - tan
 - atan
 - abs
 - irandom, pour les entiers
 - frandom, pour les flottants
- instructions conditionnelles
 - if
 - else
 - while
 - for
- instruction permettant d'inclure un fichier dans un autre