

Programski prevodioci: Vežbe 1 - rešenja zadataka

Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. Rešenja zadataka	1
2.1. Zadatak 1.....	1
2.2. Zadatak 2.....	1
2.3. Zadatak 3.....	1
2.4. Zadatak za domaći	2

1. Uvod

U ovom dokumentu su data rešenja zadataka koji su rađeni na prvim vežbama.

2. Rešenja zadataka

2.1. Zadatak 1

```
[+-]?[0-9]+          { printf("broj: %s\n", yytext); }  
0[xX][0-9a-fA-F]{1,4} { printf("heksa broj: %s\n", yytext); }  
[+-]?[0-9]+\.[0-9]*  { printf("realni broj: %s\n", yytext); }  
[bB][rR][eE][aA][kK] { printf("ključna rec: %s\n", yytext); }  
/* ILLI */  
(?i:break)          { printf("ključna rec: %s\n", yytext); }
```

2.2. Zadatak 2

```
"//".*
```

2.3. Zadatak 3

```
[+-]?[0-9]+F { printf("%dC", ( (atoi(yytext) - 32) * 5./9 )); }
```



Ukucati u terminalu `man atoi` i pročitati kako funkcija `atoi()` radi. Zašto nije neophodno izbrisati slovo `F` pre parsiranja broja?

2.4. Zadatak za domaći

```
"/*" {  
    for (;;) {  
        while ((c = input()) != '*' && c != EOF)  
            ; /* preskoci tekst komentara */  
        if (c == '*') {  
            while ((c = input()) == '*')  
                ;  
            if (c == '/')  
                break; /* kraj komentara */  
        }  
        if (c == EOF) {  
            error ("EOF in comment");  
            break;  
        }  
    }  
}
```