

Se tiene un lenguaje de programación con los siguientes componentes (Tokens) básicos:

- A. Identificador
- B. Real sin signo
- C. Entero sin signo
- D. Asignación
- E. Fin de sentencia
- F. Suma

Se muestra el Diagrama de Transición para establecer cada uno los componentes del lenguajes (Token)

El estado de aceptación 2 corresponde al token Identificador.

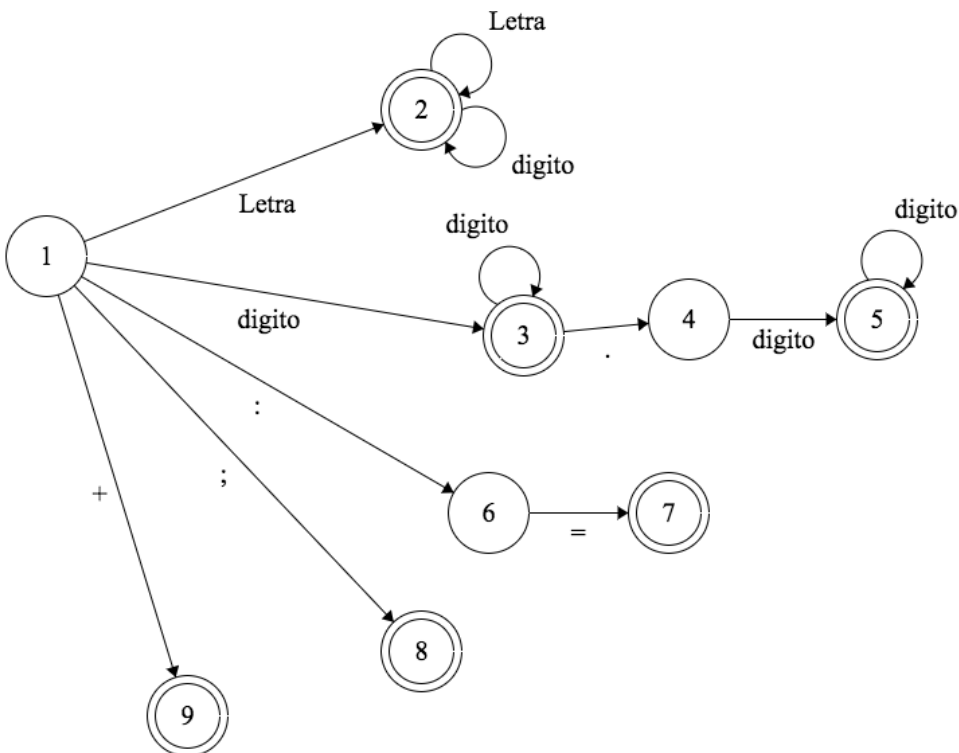
El estado de aceptación 3 corresponde al token Entero sin signo.

El estado de aceptación 5 corresponde al token Real sin signo.

El estado de aceptación 7 corresponde al token Asignación.

El estado de aceptación 8 corresponde al token Fin de Sentencia.

El estado de aceptación 9 corresponde al token suma.



Realizar un Sistema que acepte una cadena de entrada e imprima en pantalla los tokens correctos que tiene la cadena, enumerarlos y mencionar la cantidad de tokens incorrectos. La cadena de entrada separará con un espacio en blanco cada uno de los tokens.

Ejemplo:

Si se ingresa la siguiente cadena:

Numero := 23.5 + dato

El sistema debe imprimir:

Cantidad de tokens aceptados : 5

Cantidad de tokens No aceptados : 0

Identificador : 2

Real sin signo : 1

Entero sin signo : 0

Asignación : 1

Fin de sentencia: 0

Suma : 1

Si se ingresa la siguiente cadena:

:= ; Num3ro + 35m -18.34 :=

El sistema debe imprimir:

Cantidad de tokens aceptados : 5

Cantidad de tokens No aceptados: 2

Identificador : 1

Real sin signo : 0

Entero sin signo : 0

Asignación : 2

Fin de sentencia: 1

Suma : 1