

L3 informatique, 2015-2016, Projet de LFC

Corrigé de l'étape 1

Les unités lexicales sont données dans l'ordre de découverte de la description du langage.

1 Unités lexicales apparaissant dans la description d'une instruction de définition d'un type d'agent

Unité lexicale	Nom	Description
Mot clé DEFAGENT	DEFAGENT	Chaîne DEFAGENT
Parenthèse ouvrante	PO	(
Identificateur (nom de type, d'attribut, de variable, etc.)	IDF	Chaîne d'au moins un caractère composée de lettres non accentuées, minuscules ou majuscules, de chiffres et de underscores (_), commençant obligatoirement par une lettre
séparateur	PV	;
Deux points	DXPT	:
Type entier	INT	Chaîne INT
Type réel	FLOAT	Chaîne FLOAT
Type booléen	BOOLEAN	Chaîne BOOLEAN
Type chaîne de caractères	STRING	Chaîne STRING
Type caractère	CHAR	Chaîne CHAR
Nombre entier	ENTIER	Chaîne d'au moins 1 caractère constituée de chiffres entre 0 et 9
Nombre réel	REEL	Chaîne d'au moins un caractère constituée de chiffres entre 0 et 9 et d'un point qui ne peut être ni le premier ni le dernier caractère
Séparateur d'intervalle	VG	,
Parenthèse fermante	PF)

2 Unités lexicales supplémentaires apparaissant dans la description d'une instruction de création d'agents

Unité lexicale	Nom	Description
Mot clé CREERAGENT	CREERAGENT	Chaîne CREERAGENT
Mot clé RANDOM	RANDOM	Chaîne RANDOM
Mot clé MANUAL	MANUAL	Chaîne MANUAL
Mot clé TABLE	TABLE	Chaîne TABLE
Symbole de répétition	DIESE	#
Nom de fichier	NOMFIC	Chaîne d'au moins un caractère composée de n'importe quels caractères sauf \ / : * ? " < >

Bien que ce ne soit pas indiqué explicitement dans la description du langage, on peut ajouter 2 unités lexicales pour les constantes caractères ou chaînes de caractères :

Unité lexicale	Nom	Description
Constante caractère	CARACTERE	Chaîne constituée de 3 caractères, dans cet ordre : une apostrophe ('), un caractère quelconque, une apostrophe
Constante chaîne de caractères	CHAINE	Chaîne de caractères commençant et terminant par un guillemet ("). Entre ces 2 guillemets, on peut avoir zéro, un ou plusieurs caractères quelconques. Si, parmi ces caractères quelconques, il y a des guillemets, ils doivent être doublés.

3 Unités lexicales supplémentaires apparaissant dans la description d'une instruction de suppression d'agents

Unité lexicale	Nom	Description
Mot clé SUPPRAGENT	SUPPRAGENT	Chaîne SUPPRAGENT
Opérateur de comparaison inférieur	INF	<
Opérateur de comparaison supérieur	SUP	>
Opérateur de comparaison égal	EGAL	==
Opérateur de comparaison inférieur ou égal	INFEG	<=
Opérateur de comparaison supérieur ou égal	SUPEG	>=
Opérateur de comparaison différent	DIFF	!=
Opérateur logique ET	ET	&&
Opérateur logique OU	OU	
Opérateur logique NON	NON	!
Valeur booléenne VRAI	VRAI	Chaîne constituée, dans l'ordre, d'un t, d'un r, d'un u et d'un e, chaque lettre pouvant être écrite en majuscule ou en minuscule.
Valeur booléenne FAUX	FAUX	Chaîne constituée, dans l'ordre, d'un f, d'un a, d'un l, d'un s et d'un e, chaque lettre pouvant être écrite en majuscule ou en minuscule.

4 Unités lexicales supplémentaires apparaissant dans la description d'une instruction de modification d'agents

Unité lexicale	Nom	Description
Mot clé MODIFAGENT	MODIFAGENT	Chaîne MODIFAGENT
Symbole d'affectation	AFFECT	=
Opérateur arithmétique plus	PLUS	+
Opérateur arithmétique moins	MOINS	-
Opérateur arithmétique multiplié	MULTI	*
Opérateur arithmétique divisé	DIVIS	/
Opérateur arithmétique puissance	EXPO	^