

Lógica da Computação - 2020/1

APS - Uma Linguagem de Programação

Raul Ikeda - rauligs@insper.edu.br

Entrega Final: 01/Jun/2020

GitHub: Enviar o nome do repositório por **e-mail**.

Objetivos

1. Criar uma Linguagem de Programação.
2. A linguagem deve ter todas as estruturas básicas de uma linguagem de programação: variáveis, condicionais, loops e funções.

Tarefas:

- Atividade Prática Supervisionada (estimativa de esforço de 30h).
 1. Adequar a linguagem à uma GLC e estruturá-la segundo o padrão EBNF.
 2. Utilizar as ferramentas Flex e Bison (ou semelhantes) para realizar as etapas de Análise Léxica e Sintática.
 3. Utilizar a LLVM (ou semelhantes - incluindo o próprio compilador) para implementar a sua linguagem até a fase final de compilação. Não é preciso implementar um compilador novo.
 4. Criar um exemplo de testes que demonstre as características da sua Linguagem.
 5. Fazer uma apresentação de 15 minutos na data da entrega final.

Avaliação:

- A+: se cumprir todos os requisitos acima.
- B: se o requisito número 3 for feito com o próprio compilador.
- D: se não cumprir os requisitos.
- I: se não houver entrega ou se for irrelevante.
- Cada atraso implica em perda de 1/2 conceito na avaliação.

Entregas Parciais

1. **18/Mar/2020:** Linguagem estruturada segundo a EBNF - Tarefa #1.
2. **22/Abr/2020:** Análise Léxica e Sintática (sem análise semântica e compilação) - Tarefa #2.