

GRAMATICA REPLAY

Analizador Lexico:

Letra = [a-zA-Z]
Numero = [0123456789]
Numero2 = [123456789]
Turno = [TURNO]
Caracteres1 = [\$ _]
Caracteres2 = [-]
Coma = [,]
Punto = [.]
Salto = \r\n\r\n
Espacio = {Salto} | [\t f]

“ ”	COMA
,	VERDADERO
“true”	FALSO
“false”	LLAVE_A
{ “	LLAVE_B
“ } ”	AGRUPACION_A
[“	AGRUPACION_B
] ”	DOS_PUNTOS
“ . ”	PUNTO
“ . ”	COMILLAS
“ \ ” ”	MAPA
“MAPA”	id
“id”	size
“size”	filas
“filas”	columns
“columns”	alAzar
“alAzar”	pNeutrales
“planetasNeutrales”	mapaCiego
“mapaCiego”	acumular
“acumular”	NEUTRALES
“NEUTRALES”	mostrarNaves
“mostrarNaves”	mostrarEstadisticas
“mostrarEstadisticas”	produccion
“produccion”	finalizacion
“finalizacion”	PLANETAS
“PLANETAS”	nombre
“nombre”	naves
“naves”	posX
“posicionX”	posY
“posicionY”	porcMuertes
“porcentajeMuertes”	PLANETAS_NEUTRALES
“PLANETAS_NEUTRALES”	JUGADORES
“JUGADORES”	planetas
“planetas”	

“tipo”	tipo
“color”	color
“SECUENCIAS”	SECUENCIAS
“TURNO”	TURNO
“ACCIONES”	ACCIONES
“Flota”	Flota
“planetaOrigen”	planetaOrigen
“planetaDestino”	planetaDestino
“noNaves”	noNaves
“noJugadorEnvio”	noJugadorEnvio
“noJugadorAtaque”	noJugadorAtaque
“turnoLlegada”	turnoLlegada
“verificador”	verificador
“IMPACTOS”	IMPACTOS
“navesRestantes”	navesRestantes
“estado”	estado
“mensaje”	mensaje
“estadoJugador”	estadoJugador
“noFlota”	noFlota
“jugadorAtacante”	jugadorAtacante
“planetaAtacante”	planetaAtacante
“RESUMEN”	RESUMEN
“VIVO”	VIVO
“CONQUISTADO”	CONQUISTADO
“turnoJugador”	turnoJugador
“HUMANO”	HUMANO
“DIFICIL”	DIFICIL
“FACIL”	FACIL
("{"{Numero}+"})" {Numero}+	ENTERO
{Numero}*{Coma}{Numero}*{Coma}{Numero}*{Coma}{Numero}*{Coma}{Numero}*{Coma}{Numero}	
({Numero2} {Numero} * {Punto} {Punto} {Numero} {Punto}) {Numero} * {Numero}	COLOR
({Letra} {Caracteres1}) ({Letra} {Numero} {Caracteres1} {Caracteres2}) *	DECIMAL
{Espacio}*	ID
.	{}
	{}

Analizador Sintactico:

T.....VERDADERO, FALSO, LLAVE_A, LLAVE_B, AGRUPACION_A, AGRUPACION_B, DOS_PUNTOS, COMA, PUNTO, COMILLAS, MAPA, id, size, alAzar, pNeutrales, mapaCiego, acumular, NEUTRALES, mostrarNaves, mostrarEstadisticas, produccion, finalizacion, PLANETAS, nombre, naves, porcMuertes, PLANETAS_NEUTRALES, JUGADORES, planetas, tipo, HUMANO, DIFICIL, FACIL, ENTERO, DECIMAL, ID, filas, columnas, color, posX, posY, COLOR, SECUENCIAS, TURNO, ACCIONES, Flota, planetaOrigen, planetaDestino, noNaves, noJugadorEnvio, noJugadorAtaque, CONQUISTADO, turnoLlegada, verificador, IMPACTOS, navesRestantes, estado, mensaje, estadoJugador, noFlota, VIVO, RESUMEN, JUGANDO, FUERA, jugadorAtacante, planetaAtacante, turnoJugador

N.....{ a, a1, a2, a3, p1, p3, p4, juego, p2, d, c, g, e, f, j, h, i, j2, q, k, b, t, s, q3, u, v, w, aj, ak, am, an, y, q5, z, aa, ab, ac, m, n, o, l, q8, ae, q7, af, ag, al, ah, ai, r, p, x, pn, jug, ad, bq, p7, br, bs, bt, bu, cb, cc, bv, bp, bf, bg, bh, bi, bj, bk, bl, bm, bn, bo, p5, be, ba, bb, p2, bc, bw, bd, bz, p6, by, bx, inicio }

So.....{ inicio }

```
inicio ::= a2 a3
;
a2 ::= SECUENCIAS LLAVE_A ba LLAVE_B
| SECUENCIAS LLAVE_A LLAVE_B
;
ba ::= TURNO ENTERO AGRUPACION_A bb AGRUPACION_B COMA ba
| TURNO ENTERO AGRUPACION_A bb AGRUPACION_B
;
bb ::= bc bb
| bf bb
| bx bb
| COMA p2
|
| error
;
p2 ::= bc bb
| bf bb
| bx bb
| error
;
bc ::= ACCIONES ID LLAVE_A bw LLAVE_B COMA
| ACCIONES ID LLAVE_A LLAVE_B
;
bw ::= ID DOS_PUNTOS AGRUPACION_A bd AGRUPACION_B bw
| ID DOS_PUNTOS LLAVE_A bd LLAVE_B
```

```

bd ::= Flota AGRUPACION_A be AGRUPACION_B bd
| Flota AGRUPACION_A be AGRUPACION_B
;
be ::= bg be
| bh be
| bi be
| bj be
| bk be
| bl be
| bm be
| bn be
| bo be
| COMA p5
|
| error
;
p5 ::= bg be
| bh be
| bi be
| bj be
| bk be
| bl be
| bm be
| bn be
| bo be
| error
;
bg ::= noFlota DOS_PUNTOS ENTERO
;
bh ::= planetaOrigen DOS_PUNTOS ID
;
bi ::= planetaDestino DOS_PUNTOS ID
;
bj ::= noNaves DOS_PUNTOS ENTERO
;
bk ::= noJugadorEnvio DOS_PUNTOS ENTERO
;
bl ::= noJugadorAtaque DOS_PUNTOS ENTERO
;
bm ::= porcMuertes DOS_PUNTOS DECIMAL
;
bn ::= turnoLlegada DOS_PUNTOS ENTERO
;
bo ::= verificador DOS_PUNTOS VERDADERO
| verificador DOS_PUNTOS FALSO
;
bf ::= IMPACTOS AGRUPACION_A bp AGRUPACION_B
| IMPACTOS AGRUPACION_A AGRUPACION_B
;

```

```

bp ::= ID LLAVE_A bv LLAVE_B bp
| ID LLAVE_A bv LLAVE_B
;
bv ::= ID AGRUPACION_A bq AGRUPACION_B COMA bv
| ID AGRUPACION_A bq AGRUPACION_B

bq ::= br bq
| bs bq
| bt bq
| bu bq
| cb bq
| cc bq
| COMA p7
|
| error
;
p7 ::= br bq
| bs bq
| bt bq
| bu bq
| cb bq
| cc bq
| error
;
br ::= navesRestantes DOS_PUNTOS ENTERO
;
bs ::= estado DOS_PUNTOS ID
;
bt ::= mensaje DOS_PUNTOS ID
;
bu ::= noFlota DOS_PUNTOS ENTERO
;
bx ::= RESUMEN LLAVE_A by LLAVE_B
;
by ::= bz by
| COMA p6
|
;
p6 ::= bz by
;
bz ::= estado ID DOS_PUNTOS VERDADERO
| estado ID DOS_PUNTOS FALSO
;
a3 ::= turnoJugador DOS_PUNTOS ENTERO
;

```

