

UNIOESTE – Universidade Estadual do Oeste do Paraná Curso de Ciência da Computação Disciplina de Compiladores Prof. Newton Spolaôr

Projeto 1.2 – Análise léxica e sintática – valor: 100 pontos

_	
_	
_	
1.	
2.	
3.	Implementar um software que simula um compilador capaz de realizar as análises léxica e
	sintática:



UNIOESTE – Universidade Estadual do Oeste do Paraná Curso de Ciência da Computação Disciplina de Compiladores Prof. Newton Spolaôr

	erro (léxico ou sintático) e apontando a posição do erro. Para ter uma maior cobertura
	de erros diferentes, é útil pesquisar os tipos de erros léxicos e sintáticos mais comuns em
	linguagens populares;
	Se o código fonte não contém nenhum erro de compilação, para pelo menos 5 comandos
	desse código deve-se gerar a árvore sintática correspondente a cada comando, de modo
	similar a uma árvore de diretórios. As árvores resultantes devem ser escritas em um
	arquivo texto. Por exemplo, para o arquivo fonte1.txt, sem erros de compilação, deve-se
	gravar as árvores correspondentes no arquivo denominado arvores_fonte1.txt;
_	
4.	
_	
5.	Criar um arquivo README.doc contendo as seguintes informações:
	bem como citação dos trechos do software
	desenvolvido associados especificamente a cada regra gramatical;
	Descrição da estratégia de tratamento de erros adotada e dos tipos de erros que podem
	ser tratados;
	 Apresentação de uma das árvores sintáticas geradas pelo software;
ŝ.	
5 .	
5 .	
5.	
5 .	
5.	



UNIOESTE – Universidade Estadual do Oeste do Paraná Curso de Ciência da Computação Disciplina de Compiladores Prof. Newton Spolaôr

7.	Encaminhar todo o projeto, incluindo um arquivo POWERPOINT ou similar a ser usado pela
/ . <mark></mark>	equipe no seminário, o software que realiza as análises léxica e sintática com documentação
	bibliotecas necessárias para o software, os arquivos README.doc, fonte1.txt, fonte2.txt e
	fonte3.txt, em um único arquivo comprimido para o chat do professor dentro do prazo
	previamente informado.
8.	
9.	
	• To final da apresentação, deverá ser demonstrada a execução do software desenvolvido
	usando os arquivos de código fonte sem e com erro sintático (fonte1.txt e fonte3.txt)
10 <mark>.</mark>	incluindo exibição de parte da árvore sintática para o código sem erro.
10.	
11.	