



UNIVERSIDADE
E D U A R D O
MONDLANE

Curso de Informática – Laboral

Linguagens de programação e compiladores.

Estudantes: Marcelino vitorino manguela
Uwami Tembe

Docente: Alfredo Muchanga

Maputo , Março de 2025

Para resolver este problema, usamos a linguagem C#. A solução baseia-se no uso de um dicionário (mapa) para mapear o alfabeto reconhecido e, depois, verificar de forma iterativa a correspondência dos lexemas da palavra de entrada ao mapeamento feito.

```
using System;
using System.Collections.Generic;

namespace SELECT
{
    class Program
    {
        public static Dictionary<int, char> mapaMin = new
Dictionary<int, char>
        {
            { 1, 's' },
            { 2, 'e' },
            { 3, 'l' },
            { 4, 'e' },
            { 5, 'c' },
            { 6, 't' }
        };

        public static Dictionary<int, char> mapaMax = new
Dictionary<int, char>
        {
            { 1, 'S' },
            { 2, 'E' },
            { 3, 'L' },
            { 4, 'E' },
            { 5, 'C' },
            { 6, 'T' }
        };

        static void Main(string[] args)
        {
            string palavra;
            Console.Write("Digite uma palavra: ");
            palavra = Console.ReadLine();
            analisaSelect(palavra);
        }
    }
}
```

```

    }

    public static bool analisaSelect(string palavra)
    {
        bool valido;
        for (int i = 1; i < palavra.Length + 1; i++)
        {
            char c = palavra[i-1];
            if (!verificarChaveValor(mapaMin, i,c) &&
!verificarChaveValor(mapaMax, i, c))
            {
                valido = false;
                Console.Write("Erro léxico");
                return false;
            }
            continue;
        }
        valido = true;
        Console.Write(valido);
        return true;
    }

    public static bool
verificarChaveValor(Dictionary<int,char>mapa, int chave ,
char valor)
    {
        if(mapa.TryGetValue(chave, out char
valorEncontrado))
        {
            return valorEncontrado == valor;
        }
        return false;
    }
}

```

