

Trabalho Prático 3

Objetivo: Desenvolver um interpretador para Expressões Aritméticas Simples para números inteiros.

Data de entrega/apresentação: 05/07/2022

Desenvolvimento: recomenda-se o uso da ferramenta Bison, ou similar a esta para outras linguagens.

Entrada: Expressão aritmética ou programa contendo uma expressão aritmética.

Saída: Se o tipo da expressão for inteiro, gerar como saída o resultado da expressão

Exemplo:

Exemplo de um programa na linguagem **Small L**

1) teste.sml

```
programa teste1 ;  
var  
  x , y : inteiro ;  
inicio  
  x := 5 ;  
  y := 10 ;  
  x := x + x * y ;  
  escreva ( y )  
fim
```

ou, via prompt de comando:

```
:\ 5 + 5 * 10 <enter>  
:\ 55
```

A gramática da linguagem **Small L**

```
<programa> ::= programa <identificador> ; <bloco>

<bloco> ::= var <declaracao> inicio <comandos> fim

<declaracao> ::= <nome_var> : <tipo> ; | <nome_var> > : <tipo> ; <declaracao>

<nome_var> ::= <identificador> | <identificador> , <nome_var>

<tipo> ::= inteiro | real | booleano

<comandos> ::= <comando> | <comando> ; <comandos>

<comando> ::= <atribuicao> | <condicional> | <enquanto> | <leitura> | <escrita>

<atribuicao> ::= <identificador> := <expressão>

<condicional> ::= se <expressão> entao <comandos> |
                 se <expressão> entao <comandos> senao <comandos>

<enquanto> ::= enquanto <expressao> faca <comandos>

<leitura> ::= leia ( <identificador> )

<escrita> ::= escreva ( <identificador> )

<expressao> ::= <simples> | <simples> <op_relacional> <simples>

<op_relacional> ::= <= > | = | < | > | <= | >=

<simples> ::= <termo> <operador> <termo> | <termo>

<operador> ::= + | - | ou

<termo> ::= <fator> | <fator> <op> <fator>

<op> ::= * | div | e

<fator> ::= <identificador> | <numero> | (<expressao>) | verdadeiro | falso | nao <fator>

<identificador> ::= id

<numero> ::= num
```

Comentários: Uma vez que os comentários servem apenas como documentação do código fonte, ao realizar a compilação deste código faz-se necessário eliminar todo o conteúdo entre seus delimitadores: { }

Tipos Numéricos: Inteiros ({naturais positivos e negativos}) e Reais (float)

Identificadores: Letras seguidas de zero ou mais letras ou dígitos

Referências

Flex&Bison—JohnLevine

Compiladores. Princípios, Técnicas e Ferramentas. Alfred V. Aho, Ravi Sethi and Jeffrey D. Ullman.

Compiladores Princípios e Práticas. Kenneth C. Louden.

Materiais complementares disponíveis no Moodle