

# Tinkerscript

*Linguagem de programação para um jogo de RPG*

Daniel Teixeira – 135026-9  
Oliver Pimentel – 140023-1



# Tinkerscript

- Análise Léxica
- Análise Sintática
- Análise Semântica



# Análise Léxica

- Codificação de texto
- Identificar posição dos símbolos no arquivo
- Estrutura para passar para a próxima fase

PROGRAMA_INICIO	1:1	"inicio"
DOIS_PONTOS	1:7	":"
PULO_DE_LINHA	1:8	"\n"
ESPACO	2:1	" "
IDENTIFICADOR	2:3	"meu_cont"
ESPACO	2:15	" "
IGUAL	2:16	"="
ESPACO	2:17	" "
NUMERO	2:18	"10"
PULO_DE_LINHA	2:20	"\n"
ESPACO	3:1	" "
IDENTIFICADOR	3:3	"λ"
ESPACO	3:4	" "
IGUAL	3:5	"="
ESPACO	3:6	" "
NUMERO	3:7	"42"
PULO_DE_LINHA	3:9	"\n"
ESPACO	4:1	" "
ESPACO	6:1	" "



# Análise Sintática

- Construção da Árvore Sintática
- Definição da gramática
- Algoritmo do analisador



# Análise Semântica

- Integração com o RPG
- Execução da Árvore Sintática



# Demonstração

