```
S→C F 'INIT' 'DP' B
# Inicializa as variáveis em C, declara função em F, programa começa em INIT
C→D 'PV' | D 'PV' C
# inicialização de variáveis define cada variável de tipos D iguais separados por ';'
D \rightarrow T V
# Definição começa por um tipo T e as variáveis V
T→'INT' | 'REL' | 'LET' | 'TER' | 'BOL' | 'VET"ALIST' T'FLIST'
# Tipos são inteiros reail, char, string, booleano e vetor (note que é possível ter vetor de vet)
V→V 'VIR' V | 'VAR' | 'VAR' 'IGUAL' E
# podemos definir várias variáveis de mesmo tipo separados por vírgula, podem ser inicializadas com
expressões
E→E 'OPLOG' E
# operadores lógicos E '^' e OU '|' tem as menores precedências
E→'OPN' E
# operador de negação lógica '!'
E→E 'OPCOMP' E
# Operadores de comparação '>', '>=', '<', '<='
E→E 'OPA' E
# operadores aritméticos binários '+', '-'
E→E 'OPM' E
# operadores multiplicativos "' e '-'
E→'OPA' E
# operadores aritméticos unários tem maior precedência de OPM
E→'AEXP' E 'FEXP'
# expressões dentro de parênteses tem operadores com maior precedência
E→'VAR' 'AEXP' X 'FEXP'
# retorno de uma função
E→'VAR' 'ALIST' 'CONSTI' 'FLIST' | 'VAR' 'ALIST' 'VAR' 'FLIST'
# item de um vetor
E→'VAR' | 'CONSTI' | 'CONSTR' | 'CONSTL' | 'CONSTP' | 'CONSTB' | L
# constantes e variáveis são sempre resolvidas primeiro
L→'ALIST' X 'FLIST'
X \rightarrow E \mid E \text{ 'VIR' } X \mid \pounds
# uma lista constante é uma sequência de expressões separadas por ',' entre '[' e ']'
F→'FUNC' 'AEXP' A 'FEXP' 'ABLOCO' B 'FBLOCO'
F→'FUNC' 'AEXP' A 'FEXP' 'ABLOCO' B 'RET' E 'FBLOCO'
# funções podem ter retorno ou não
A \rightarrow £ | R | R 'VIR' R
R→T 'VAR' | T 'VAR' 'IGUAL' E
# argumentos precisam ter seus tipos especificados
B→B 'PV' | B 'PV' B | 'VAR' 'IGUAL' E | E
# blocos podem ser atribuições ou expressões (já que retorno de função é expressão)
B→'SE' 'ABLOCO' B 'FBLOCO' | 'SE' 'ABLOCO' B 'FBLOCO' 'SEN' 'ABLOCO' B 'FBLOCO'
# define desvio
B→'ENQ' E 'ABLOCO' B 'FBLOCO'
# Define iteração com controle lógico
B→'PARA' 'VAR' 'IGUAL' E 'VIR' E 'ABLOCO' B 'FBLOCO'
B→'PARA' 'VAR' 'IGUAL' E 'VIR' E 'VIR' E 'ABLOCO' B 'FBLOCO'
# define iteração com controle por controlador
B→'TEC' Z | 'MON' Z
Z→'VAR' | E | Z 'VIR' Z
# define entrada e saída
```