

Prova Dois

Relatório do Interpretador

Santiago Quintero Hincapié

11726111

PCS 3216

USP - POLI

Índice

Funcionalidade da aplicação.....	2
¿Com qual ferramenta foi feita a aplicação?.....	3
Interpretador de comandos.....	3
Interpretador de linguagem de alto nível.....	3
MVN.....	3
¿Como foi feita a aplicação?.....	4
Interpretador de comandos.....	4
Interpretador de linguagem de baixo nível.....	5
Expressões.....	6

Funcionalidade da aplicação

O usuário pode escrever linguagem comandos e linguagem de alto nível para serem interpretados e executados. A aplicação pode também avisar para o usuario se tiver algum erro no código.

¿Com qual ferramenta foi feita a aplicação?

A aplicação esta feita num entorno visual de java (JFrame). Se utilizou um JTabbedPane para trabalhar com três telas diferentes; uma para o interpretador de comandos, outra para o interpretador de linguagem de alto nível e outra para a MVN.

Interpretador de comandos

Este interpretador contem três caixas de texto, para mostrar os comandos lidos, para escrever os comandos y para mostrar a resposta do sistema, e um botão para executar o código.

Interpretador de linguagem de alto nível

Este interpretador contem três caixas de texto, para escrever o código, para mostrar a resposta do sistema e para escrever as entradas quando o código contem o comando *'READ'*, e três botões, para executar o código, limpar o código e limpar tudo o conteúdo exceto o \$OUTFILE.

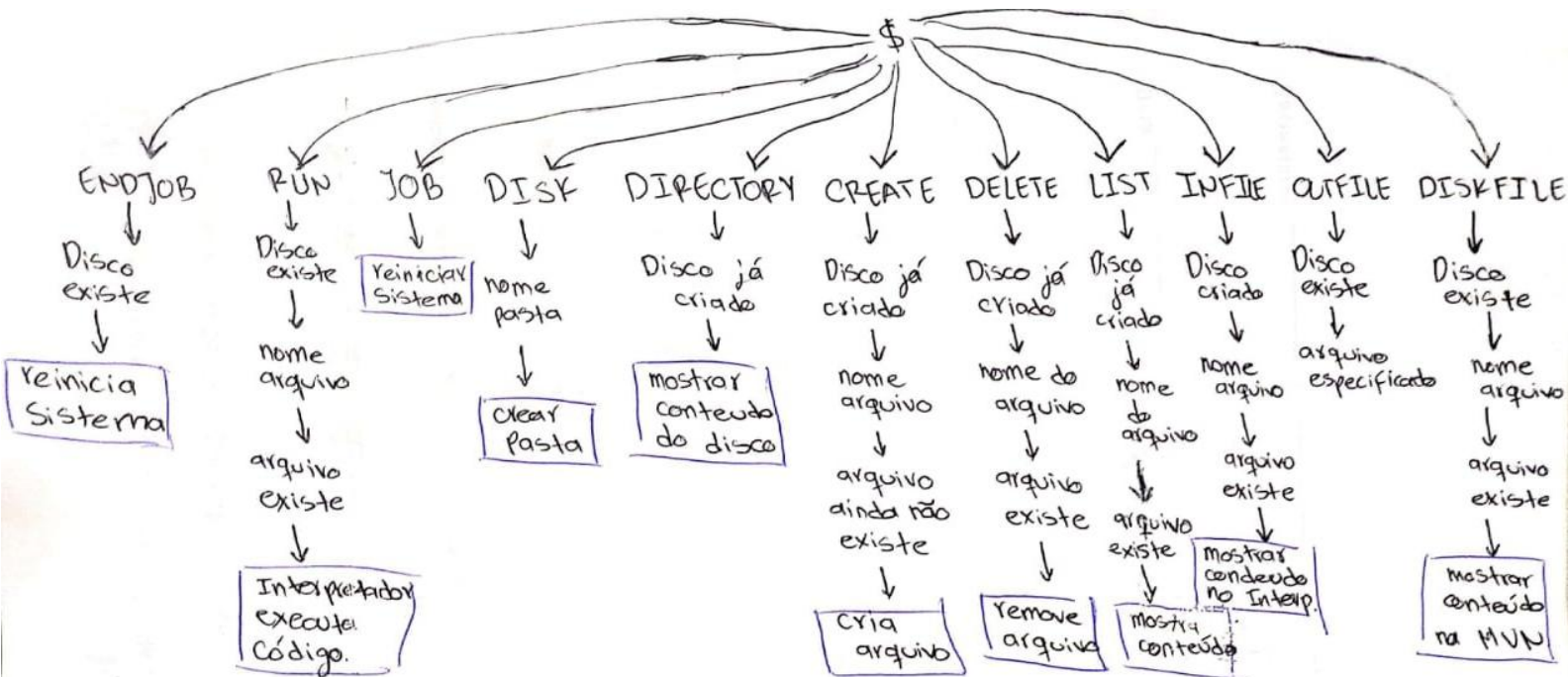
MVN

Finalmente a Maquina de Von Neumann foi desenvolvida num projeto diferente, se quiser ler o relatório desse projeto dar [click aqui](#)

¿Como foi feita a aplicação?

Interpretador de comandos

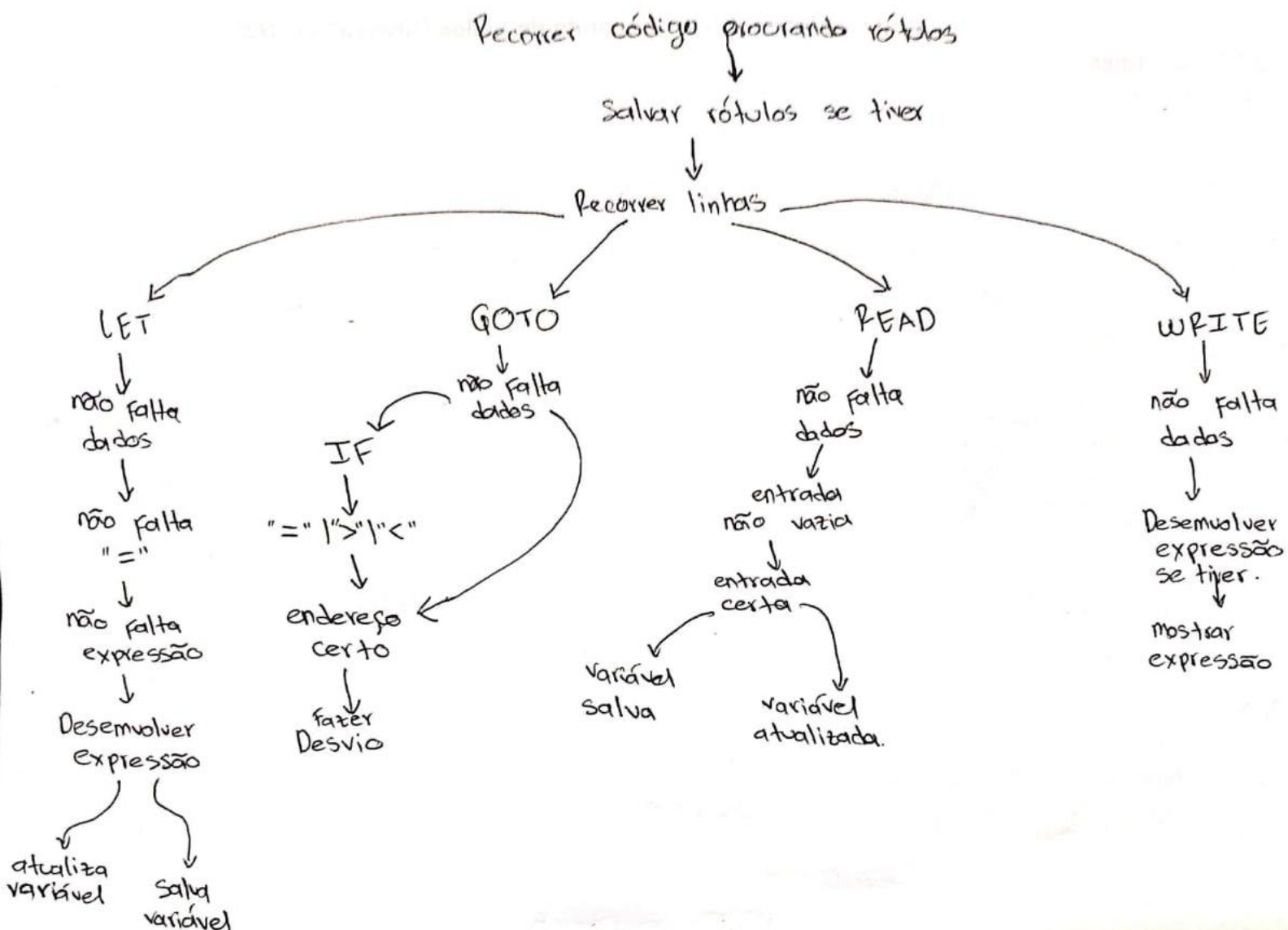
Inicialmente se criou o interpretador de comandos com ajuda do próximo diagrama:



Identifica o comando com ajuda do caracter '\$' e de acordo com o comando e se cumpriam-se umas condições podia-se executar uma ação, e se não cumprir-se uma condição se informa ao usuario um erro.

Interpretador de linguagem de baixo nível

Este interpretador também foi feito com ajuda de um diagrama:



Inicialmente recorre-se tudo o código para criar a tabela de rótulos e depois se lê cada uma das linhas para executar uma ação se cumpriam-se umas condições, e falar para ao usuário se tiver algum erro.

Expressões

As expressões são tratadas do seguinte jeito:

