[7 poena] Kreirati jflex specifikaciju za generisanje leksičkog analizatora jezika koji je definisan [10 poena] Napisati cup specifikaciju za zadatu gramatiku G.

G:

```
Program \rightarrow main () Block
Block \rightarrow \{ VarList StatementList \}
VarList \rightarrow VarList \ VarDecl \ | \ VarDecl \ |
VarDecl \rightarrow NameList : Type;
NameList \rightarrow NameList, ID | ID
Type \rightarrow int \mid char \mid real \mid bool
StatementList \rightarrow StatementList Statement | Statement
Statement \rightarrow \mathbf{repeat} \ Statement List \ \mathbf{until} \ Expression;
| \mathbf{ID} = Expression ;
 read( NameList );
 write (ExpressionList);
| Block
Expression \rightarrow Expression \mid And Expression \mid And Expression
AndExpression \rightarrow AndExpression & RelExpression | RelExpression
RelExpression \rightarrow ArExpression \ RelOp \ ArExpression \ | \ ArExpression
RelOp \rightarrow < | <= | == | != | > | >=
ArExpression \rightarrow ArExpression + Term \mid ArExpression - Term \mid Term
Term → Term * Factor | Term / Factor | Factor
Factor \rightarrow ID \mid CONST \mid (Expression)
ExpressionList \rightarrow ExpressionList, Expression \mid Expression
```

Terminalni simbol ID u ovom programskom jeziku označava identifikator (niz slova, cifara, i '_' znak ne može da bude cifra), a simbol CONST konstantu koja moze da bude zadata u jednom od formata:

```
1. Konstante tipa int:
```

```
[$]<niz cifara zadate osnove>
```

Pri čemu ako je znak \$ naveden radi se o osnovi 16, a ukoliko nije naveden podrazumeva se osno

2. Konstante tipa **real**:

```
<niz_cifara>.[<niz_cifara>][E[±]<niz_cifara>]
```

3. Konstante tipa **char**:

```
'<znak>'
```

4. Konstante tipa bool:

true i false

Komentari u ovom programskom jeziku počinju simbolom (* i završavaju se simbolom *)

Dominiti nanicanu cun chacifikaciju tako da ganaricani analizator nrijazi camantička gračka u ko

```
[1 poen] Ne može se koristiti vrednost promenljive koja nije inicijalizovana.
[1 poen] Ne može se koristiti vrednost promenljive koja nije inicijalizovana.
[1 poen] Expression izraz na kraju repeat until strukture mora biti tipa bool.
[1 poen] Promenljivoj tipa bool se može dodeliti samo vrednost izraza tipa bool dok se kod dode promenljivoj nekog numeričkog tipa može vršiti implicitna konverzija iz nižeg u viši tip.
[1 poen] Aritmetički operatori se mogu primeniti nad operandima numeričkog tipa (int, char ili je dozvoljena "implicitna" konverzija nižeg u viši tip tako da je rezultat uvek višeg tipa.
[1 poen] Relacioni operatori se mogu primeniti nad operandima numeričkog tipa, a rezultat je tir [1 poen] Logički operatori se primenjuju nad operandima tipa bool i rezultat je istog tipa.
```

[2 poena] Napisati ili generisati 20 programskih kodova pisanih u gramatici G i izvršiti njihovo j korišćenjem generisanog analizatora.

[2 poena] Dopuniti cup specifikaciju da za dati ulazni kod kreira apstraktno sintaksno stablo (AS koga se generiše međukod niskog nivoa. Za implementaciju AST-a koristiti paket *AST* koji je da Drive-u. Koristiti skraćenu verziju gramatike i skup instrukcija hipotetičkog međukoda koji su d dokumenta.

Skraćena verzija G (koristi se za AST generisanje međukoda):

```
Program \rightarrow main () Block
Block \rightarrow \{ VarList StatementList \}
VarList \rightarrow VarList \ VarDecl \ | \ VarDecl \ |
VarDecl \rightarrow NameList : Type :
NameList \rightarrow NameList, ID | ID
Type \rightarrow int \mid char \mid real \mid bool
StatementList \rightarrow StatementList Statement | Statement
Statement \rightarrow \mathbf{repeat} \ Statement List \ \mathbf{until} \ Expression;
| \mathbf{ID} = Expression ;
Block
Expression \rightarrow Expression \mid And Expression \mid And Expression
AndExpression \rightarrow AndExpression & RelExpression | RelExpression
RelExpression \rightarrow ArExpression RelOp ArExpression | ArExpression
RelOp \rightarrow < | == | >
ArExpression \rightarrow ArExpression + Term \mid ArExpression - Term \mid Term
Term → Term * Factor | Term / Factor | Factor
Factor \rightarrow ID \mid CONST \mid (Expression)
```

Instrukcije međukoda niskog nivoa

Instrukcija	Značenje
Load_Const Rn, c	(Rn) = c
Load_Mem Rn, x	(Rn) = x

Sub Rn,Rm	(Rn) = (Rn) - (Rm)
Mul Rn,Rm	(Rn) = (Rn) * (Rm)
Div Rn,Rm	(Rn) = (Rn) / (Rm)
Compare_Equal Rn,Rm	(Rn) = (Rn) == (Rm)
Compare_Greater Rn,Rm	(Rn) = (Rn) > (Rm)
Compare_Less Rn,Rm	(Rn) = (Rn) < (Rm)
And Rn,Rm	$(Rn) = (Rn) \land (Rm)$
Or Rn,Rm	$(Rn) = (Rn) \lor (Rm)$
Jump lab	skok na naredbu sa oznakom <i>lab</i>
JumpIfZero Rn, lab	skok na naredbu sa oznakom <i>lab</i> ukolikoko je (Rn)=0
JumpIfNotZero Rn, lab	skok na naredbu sa oznakom <i>lab</i> ukolikoko je Rn)≠0

Pretpostaviti da se logičke vrednosti true i false predstavljaju celobrojnim vrednostima 1 i 0, res₁