

TEORIA DA COMPUTAÇÃO E COMPILADORES

DESENVOLVIMENTO DO COMPILADOR

PROFS. XXXXX E YYYYY

Instruções para Entrega do Trabalho:

- Este trabalho deverá ser desenvolvido em grupos de, **no máximo**, 5 alunos;
- Forma de entrega: eletrônico;
- A **versão impressa** deverá conter;;
- Na **versão eletrônica**:
 - o código fonte;
 - a aplicação executável;
 - códigos de teste;
 - um arquivo doc contendo o título do trabalho, componentes do grupo, arquivo que gerou as análises léxica (Lexer) e sintática (Parser), a equivalência entre a linguagem criada e o código de saída gerado.
- Durante a apresentação deve haver a descrição sobre a equivalência da Linguagem de cada grupo com a Linguagem destino (Java, C, Python, etc);
- **Data da Entrega: XX/XX/2023 às 23:59;**
- A apresentação acontecerá em data e horário a serem definidos. Durante a apresentação, cada grupo deverá apresentar a Linguagem de Programação implementada.

Enunciado:

Cada grupo deve definir a sua própria gramática e todos os tokens necessários. Os requisitos **mínimos** são:

- Deve ter 3 tipos de variáveis;
- Deve ter a estrutura de controle **if ... else**;
- Deve ter duas estruturas de repetição (**while** , **do ... while** , **for**);
- A parte de expressões envolvendo os operadores matemáticos deve ser realizada de maneira correta, respeitando a precedência. Não é necessário gerar a resposta da expressão, basta cuidar da precedência entre os operadores matemáticos através da gramática;
- As atribuições também devem ser realizadas;

- É necessário verificar se é possível realizar as operações, devido aos tipos das variáveis e ao seu escopo.
- Os comandos de leitura do teclado (**scanf**) e de impressão na tela (**printf**) devem ser disponibilizados.
- O compilador tem que aceitar números decimais.
- A cada utilização de uma variável, é necessário verificar se ela já foi declarada.

O compilador deve fazer a conversão de um programa desenvolvido na Linguagem definida pelo grupo para uma Linguagem de Programação destino (Java, C, Python ou outra).

A verificação da corretude do programa será realizada compilando o arquivo gerado pelo compilador desenvolvido.

Seu compilador deverá receber como entrada um arquivo contendo um programa escrito na Linguagem definida pelo grupo e gerar uma forma equivalente na Linguagem de Programação destino, que deverá ser compilada no compilador nativo da linguagem, executada e não deverá conter erros.

OBS: a gramática não pode conter recursividade à esquerda e produções vazias (que porventura venham a surgir). Caso seja necessário, efetue sua fatoração à esquerda.

Exemplo de um Compilador

A descrição a seguir ilustra um exemplo de um Compilador que faz a conversão de um programa desenvolvido em uma linguagem fictícia para uma forma equivalente na linguagem C.

Os termos em negrito significam palavras reservadas. Preste muita atenção aos sinais de pontuação.

Prog → **programa** Declara Bloco **fimprog**.

Declara → (**inteiro** | **decimal**) Id (, Id)* .

Bloco → (Cmd)+

Cmd → CmdLeitura | CmdEscrita | CmdExpr | CmdIf

CmdLeitura → **leia** '(' Id ')'

CmdEscrita → **escreva** '(' Texto | Id ')'

CmdIf → **if** '(' Expr Op_rel Expr ') '{ ' Cmd+ '}' (**else** '{ ' Cmd+ '}')?

CmdExpr → Id ':' '=' Expr .

Op_rel → '<' | '>' | '<''=' | '>''=' | '!''=' | '='''='

Expr → Expr '+' Termo | Expr '-' Termo | Termo

Termo → Termo '*' Fator | Termo '/' Fator | Fator

Fator → Num | Id | '(' Expr ')'

Texto \rightarrow ' " ' (0..9 | a..z | A..Z | ' ')+ ' " ' ,

Num \rightarrow (0..9)+

Id \rightarrow (a..z | A..Z) (a..z | A..Z | 0..9)*

OBS: espaços em branco, tabs e enter podem aparecer e devem ser eliminados.

Entrada:input.in

```
programa

inteiro a,b,c.
decimal d.
escreva("Programa Teste").
escreva ("Digite A").
leia (a).
escreva ("Digite B").
leia (b).

if (a<b)
{
    c := a + b.
}else
{
    c := a - b.
}

escreva ("C e igual a ").
escreva (c).

d := c / (a + b).

escreva ("D e igual a ").
escreva (d).

fimprog.
```



Saída:input.c

```
#include <stdio.h>

void main(void)
{
    int a,b,c;
    double d;
    printf("Programa Teste");
    printf("Digite A");
    scanf("%d",&a);
    printf("Digite B");
    scanf("%d",&b);

    if (a<b)
    {
        c = a + b;
    }else
    {
        c = a - b;
    }

    printf("C e igual a ");
    printf("%d",c);

    d = c / (a + b);

    printf("D e igual a ");
    printf("%lf",d);
```