

exo131- $E' \rightarrow E\$$ 2- $E \rightarrow E + E$ 3- $E \rightarrow E * E$ 5- $E \rightarrow \text{int}$

	ACTION				GO_TO
	Terminaux				Non terminaux
	+	*	int	\$	E
0(I0)	Erreur	Ereur	S2	Erreur	1
1(I1)	S3	S4	Erreur	accepté	Erreur
2(I2)	r5	r5	r5	r5	Erreur
3(I3)	Erreur	Erreur	S2	Erreur	5
4(I4)	Erreur	Erreur	S2	Erreur	6
5(I5)	S3 r2	S4 r2	r2	r2	Erreur
6(I6)	S3 r3	S4 r3	r3	r3	Erreur

Enoncé : Avec la table ci dessus, analysez le mot $x + y * z$

-en privilégiant le shift

Entée	Pile	Règle
<u>x</u> +y*z\$	0	Empiler x et état courant=2
+ <u>y</u> *z\$	0x2	r5:E \rightarrow int (int =1 \rightarrow dépiler 2)
+y* <u>z</u> \$	0E	E à l'état 0 devient \rightarrow 1
+y*z <u>\$</u>	0E1	Empiler + et état courant=3
y* <u>z</u> \$	0E1+3	Empiler y et état courant=2
* <u>z</u> \$	0E1+3E	r5:E \rightarrow int (int =1 \rightarrow dépiler 2)
*z <u>\$</u>	0E1+3E5	Empiler * et état courant=4
z <u>\$</u>	0E1+3E5*4	Empiler z et état courant=2
<u>\$</u>	0E1+3E5*4z2	r5:E \rightarrow int (int =1 \rightarrow dépiler 2)

\$	0E1+3E5*4E6	r3: $E \rightarrow E * E$ ($ E * E = 3 \rightarrow$ dépiler 6)
\$	0E1+3E5	r2: $E \rightarrow E + E$ ($ E + E = 3 \rightarrow$ dépiler 6)
\$	0E1	accepté

-en privilégiant le reduce

Entée	Pile	Règle
<u>x</u> +y*z\$	0	Empiler x et état courant=2
+y*z\$	0x2	r5: $E \rightarrow \text{int}$ ($ \text{int} = 1 \rightarrow$ dépiler 2)
+y*z\$	0E	E à l'état 0 devient $\rightarrow 1$
+y*z\$	0E1	Empiler + et état courant=3
y*z\$	0E1+3	Empiler y et état courant=2
*z\$	0E1+3E	r5: $E \rightarrow \text{int}$ ($ \text{int} = 1 \rightarrow$ dépiler 2)
*z\$	0E1+3E5	r2: $E \rightarrow E + E$ ($ E + E = 3 \rightarrow$ dépiler 6)
*z\$	0E1	Empiler * et état courant=4
z\$	0E1*4	Empiler z et état courant=2
\$	0E1*4z2	r5: $E \rightarrow \text{int}$ ($ \text{int} = 1 \rightarrow$ dépiler 2)
\$	0E1*4E6	r3: $E \rightarrow E * E$ ($ E * E = 3 \rightarrow$ dépiler 6)
\$	0E1	accepté

conclusion:

- Lors qu'on privilégie le shift alors on privilégie la multiplication
- Lors qu'on privilégie le reduce alors on privilégie la l'addition