S ::= IDENT DIMENSION DIRECTIVAS [DEF\_MONEDAS] [DEF\_ENEMIGOS] BLOQUE

DIRECTIVAS ::= use IDENT time NUMERO UTEMP

DIMENSION ::= [alto] NUMERO [ancho] NUMERO

\*\*\*

DEF\_MONEDAS ::= monedas ‘{‘ MONEDAS’}’

MONEDAS ::= MONEDA ‘;’ {MONEDA ‘;’}

MONEDAS ::= MONEDA ‘;’{ MONEDAS ‘;’}

MONEDA ::= IDENT NUMERO

DEF\_ENEMIGOS ::= enemigos ‘{‘ ENEMIGOS }’

ENEMIGOS ::= ENEMIGO ‘;’ {ENEMIGO ‘;’}

ENEMIGO ::= IDENT DAMAGE

\*\*\*

(Cambiar forma de declarar monedas y enemigos como la forma que se presenta debajo?)

\*\*\*

DECLARACION ::=TIPO ELEMENTOS ‘;’

ELEMENTOS ::= ELEMENTO {‘,’ ELEMENTOS }

ELEMENTO ::= IDENT VALOR

TIPO = moneda | enemigo

VALOR = NUMERO | DAMAGE

(Controlar semánticamente que si es de tipo enemigo el valor tiene que ser negativo (damage)

\*\*\*

BLOQUE ::= ‘{‘ INICIO FINAL [LOCALIZACIONES] ‘}’

INICIO ::= inicio COORD ‘;’

FINAL ::= final COORD ‘;’

LOCALIZACIONES::= LOCALIZACION {LOCALIZACION }

LOCALIZACION::= IDENT COORDENADAS ‘;’

COORDENADAS ::= COORD | COORD COORDENADAS;

COORD ::= ‘(‘ NUMERO , NUMERO ‘)’

IDENT ::= (MINUS | MAYUS) {MAYUS | MINUS | NUMERO | OTROS\_CARACTERES}

MAYUS ::= A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | Ñ | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z | Á | É | Í | Ó | Ú;

MINUS ::= a | b | c | d | e | f | g | h | i | j | k | l | m | n | ñ | o | p | q | r | s | t | u | v | w | x | y | z | á | é | í | ó | ú;

OTROS\_CARACTERES ::= - | \_

NUMERO ::= DIGITO {DIGITO | 0 }

DIGITO ::= 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9

DAMAGE ::= ‘-‘ NUMERO

UTEMP = s | m | h