

Atividade 01 - CK0101 - 0,5 ponto

João Fernando
16 de agosto de 2023

UMA LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO

1

- Analise o código disponível em Linguagem L em busca de possíveis falhas e destaque os seus pontos positivos e negativos.
- Corrija essas eventuais falhas, deixe o código mais robusto e implemente algumas funcionalidades que deixem esse interpretador mais útil e prático (sem mudar a linguagem que será executada).
- Implemente as seguintes macros
 - `GOTO L`
 - $V \leftarrow 0$
 - $V \leftarrow V'$
 - $V \leftarrow V' + V''$
 - $V \leftarrow V' * V''$

tal qual indicado no nosso livro-texto. Isso quer dizer que o programa principal ao chamar essas macros deve fazer as renomeações devidas no programa que as implementa. Repare ainda que ao chamar uma macro como $V \leftarrow V' + V''$, o seu programa deve executar o programa que computa essa macro e não tirar proveito da operação de soma já existente na linguagem de programação que você está utilizando.

- Implemente a noção de computação definida no final da página 27 do livro-texto *Computability, Complexity, and Languages*. Nela, o usuário vai dar como entrada o *snapshot* s_1 e um programa escrito na linguagem \mathcal{L} sem macros e o seu programa vai mostrar o passo a passo da computação a partir daquele *snapshot* até chegar no *snapshot* terminal.