

**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA - CEUB**  
**CURSO DE BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

**Aluno: Gustavo Czarneski**

**Aluno: Miguel**

**Professor: Leonardo Pol**

**Disciplina: Compiladores**

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DA DISCIPLINA DE COMPILADORES**

**PROJETO A: LABORATÓRIO DE PESQUISA DE COMPILADORES (ANALISADOR  
LÉXICO)**

# Sumário

<b>1. Introdução</b>	<b>2</b>
<b>2. Embasamento teórico</b>	<b>2</b>
2.1 O Processo de Compilação	2
2.2 Definição de Token e Lexema	2
2.3 Tabela de Símbolos	3
2.4 Modelo Computacional (AFD)	3
<b>3. Detalhes de implementação</b>	<b>3</b>
3.1 Estruturas de Dados Utilizadas	3
3.2 Tratamento de Ambiguidade	4
3.3 Entrada e Saída	4
<b>4. Código fonte</b>	<b>4</b>
<b>5. Resultados</b>	<b>11</b>
5.1 Arquivo de Entrada	11
5.2 Execução e Saída	11
5.3 Análise dos Resultados	14
<b>6. Conclusão</b>	<b>15</b>
<b>7. Bibliografia</b>	<b>15</b>

## 1. Introdução

Este trabalho apresenta o desenvolvimento da primeira etapa de um compilador: o Analisador Léxico (Scanner). O objetivo deste projeto foi implementar um software capaz de ler códigos-fonte escritos em uma linguagem baseada em Portugol, identificar os elementos básicos (tokens) e gerar uma tabela de símbolos, conforme as especificações do Projeto A da disciplina de Compiladores.

A implementação foi realizada na linguagem C++, escolhida por sua eficiência na manipulação de caracteres e arquivos, atendendo aos requisitos de linguagem permitidos para o trabalho.

## 2. Embasamento teórico

### 2.1 O Processo de Compilação

A compilação é o processo de tradução de uma linguagem de alto nível para a linguagem de máquina. O Analisador Léxico (ou *Scanner*) é a primeira etapa do *front-end* do compilador.

### 2.2 Definição de Token e Lexema

A análise léxica consiste na varredura do código fonte, visando agrupar caracteres em unidades lógicas chamadas **lexemas**. Para cada lexema, o analisador produz um **token** correspondente.

- **Lexema:** É a sequência real de caracteres encontrada no código (ex: variavel, 10, se).
- **Token:** É a classificação abstrata desse lexema. Por exemplo, o lexema 10 gera um token do tipo CONST\_INT.

### 2.3 Tabela de Símbolos

Estrutura de dados essencial para armazenar informações sobre os identificadores (variáveis) do programa. Neste projeto, utilizou-se um vetor dinâmico (std::vector) onde o índice do vetor representa o endereço do símbolo. Palavras reservadas não entram nesta tabela, pois possuem significados fixos.

## 2.4 Modelo Computacional (AFD)

O funcionamento do analisador baseia-se no modelo de **Autômatos Finitos Determinísticos (AFD)**. O autômato parte de um estado inicial e, a cada caractere lido do arquivo de entrada, transita para novos estados até reconhecer um padrão válido (como um número, uma palavra reservada ou um operador).

Conforme a especificação do projeto, o analisador deve operar sob demanda, retornando um token por vez sempre que solicitado pelo analisador sintático, garantindo maior flexibilidade ao processo de compilação.

## 3. Detalhes de implementação

A solução foi implementada em **C++** devido à sua eficiência e capacidade de manipulação de arquivos e strings.

### 3.1 Estruturas de Dados Utilizadas

- **Enumeração (enum):** Para definição dos códigos dos tokens;
- **Mapa (std::map):** Utilizado para verificar palavras reservadas com complexidade **O(logn)**, garantindo rapidez na consulta se um identificador é, na verdade, um comando como se ou para;
- **Vetor (std::vector):** Utilizado para a Tabela de Símbolos, armazenando apenas os identificadores de usuário.

### 3.2 Tratamento de Ambiguidade

Implementou-se a técnica de lookahead (espiar à frente) para resolver operadores ambíguos. Por exemplo, ao ler <, o sistema verifica o próximo caractere: se for -, gera um token de atribuição (<-); se for =, gera menor ou igual (<=); caso contrário, é apenas menor (<).

### 3.3 Entrada e Saída

Diferente de abordagens que fixam o código na memória, este analisador lê de um arquivo externo (teste.por), simulando um ambiente real de compilação. A saída é formatada em colunas para facilitar a visualização dos tokens e seus respectivos índices na tabela de símbolos.

## 4. Código fonte

Segue abaixo a implementação completa do analisador léxico, desenvolvida na linguagem C++. O código foi documentado para explicar a lógica de transição de estados e o gerenciamento da tabela de símbolos.

```
#include <iostream>
#include <fstream>
#include <string>
#include <map>
#include <vector>
#include <cctype>
#include <iomanip> //deixar a tabela de saída alinhada

using namespace std;

//1. DEFINIÇÃO DOS CÓDIGOS DOS TOKENS
//Usamos um enum para facilitar a identificação de cada token no
código
enum TokenType {
    TOK_EOF = 0,
    TOK_ERRO,

    //Palavras Reservadas da linguagem
    TOK_INICIO, TOK_FIM, TOK_SE, TOK_ENTAO, TOK_SENAO, TOK_FIMSE,
    TOK_PARA, TOK_ATE, TOK_PASSO, TOK_FIMPARA,
    TOK_INTEIRO_TYPE, TOK_LEIA, TOK_IMPRIMA,

    //Tipos de Dados e Identificadores
    TOK_ID,
    TOK_NUM_INT,
    TOK_LITERAL,

    //Operadores Aritméticos e Lógicos
    TOK MAIS, TOK MENOS, TOK_MULT, TOK_DIV,
    TOK_E, TOK_OU, TOK_NAO,

    //Operadores Relacionais e Atribuição
    TOK MAIOR, TOK MENOR, TOK MAIOR_IGUAL, TOK MENOR_IGUAL,
    TOK_IGUAL_REL, TOK_DIFERENTE,
    TOK_ATRIBUICAO,

    //Pontuação/Delimitadores
    TOK_ABRE_PAR, TOK_FECHA_PAR, TOK_PONTO_VIRGULA,
    TOK_DOIS_PONTOS
};
```

```

//ESTRUTURA DO TOKEN
struct Token {
    TokenType tipo;
    string lexema;
    int linha;
    int indiceTabela;
};

//CLASSE DO ANALISADOR LÉXICO
class AnalisadorLexico {
private:
    ifstream arquivo;
    int linhaAtual;

    //Mapa para busca rápida de palavras reservadas (Complexidade
O(log n))
    map<string, TokenType> palavrasReservadas;

    //Tabela de Símbolos: Armazena apenas os nomes das variáveis
criadas pelo usuário
    vector<string> tabelaSimbolos;

    //Configura o mapa com as palavras da linguagem
void inicializarTabela() {
    palavrasReservadas["inicio"] = TOK_INICIO;
    palavrasReservadas["fim"] = TOK_FIM;
    palavrasReservadas["se"] = TOK_SE;
    // Tratamento para aceitar versões com e sem acento
(robustez)
    palavrasReservadas["entao"] = TOK_ENTAO;
palavrasReservadas["então"] = TOK_ENTAO;
    palavrasReservadas["senao"] = TOK_SENAO;
palavrasReservadas["senão"] = TOK_SENAO;
    palavrasReservadas["fim_se"] = TOK_FIMSE;
    palavrasReservadas["para"] = TOK_PARA;
    palavrasReservadas["ate"] = TOK_ATE;
palavrasReservadas["até"] = TOK_ATE;
    palavrasReservadas["passo"] = TOK_PASSO;
    palavrasReservadas["fim_para"] = TOK_FIMPARA;
    palavrasReservadas["inteiro"] = TOK_INTEIRO_TYPE;
    palavrasReservadas["leia"] = TOK_LEIA;
    palavrasReservadas["imprima"] = TOK_IMPRIMA;
    palavrasReservadas["escreva"] = TOK_IMPRIMA; // Sinônimo
aceito
    palavrasReservadas["E"] = TOK_E;
    palavrasReservadas["OU"] = TOK_OU;
    palavrasReservadas["NAO"] = TOK_NAO;
}

```

```

        //Adiciona uma nova variável na tabela de símbolos se ela
        ainda não existir
        int gerenciarTabelaSimbolos(string lexema) {
            for (size_t i = 0; i < tabelaSimbolos.size(); i++) {
                if (tabelaSimbolos[i] == lexema) return i;
            }
            tabelaSimbolos.push_back(lexema); //Nova variável
            return tabelaSimbolos.size() - 1;
        }

public:
    AnalisadorLexico(string nomeArquivo) {
        arquivo.open(nomeArquivo);
        linhaAtual = 1;
        inicializarTabela();

        if (!arquivo.is_open()) {
            cout << "Erro: Nao foi possivel abrir o arquivo '" <<
nomeArquivo << "'" << endl;
            exit(1);
        }
    }

    ~AnalisadorLexico() {
        if (arquivo.is_open()) arquivo.close();
    }

    //acessa a tabela de símbolos final para impressão na main
    vector<string> getTabelaSimbolos() {
        return tabelaSimbolos;
    }

    //FUNÇÃO PRINCIPAL: O AUTOMATO FINITO
    Token proximoToken() {
        char car;

        //1. Ignorar espaços em branco e contar linhas
        while (arquivo.get(car)) {
            if (car == '\n') linhaAtual++;
            else if (!isspace(car)) break;
        }

        //Verifica se o arquivo acabou
        if (arquivo.eof()) return {TOK_EOF, "EOF", linhaAtual,
-1};

```

```

//2. Autômato para Identificadores e Palavras Reservadas
(Começa com Letra)
    if (isalpha(car)) {
        string lexema = "";
        lexema += car;

        //continua lendo enquanto for letra, número ou
underline
        while (arquivo.get(car)) {
            if (isalnum(car) || car == '_' || (unsigned
char)car > 127) {
                lexema += car;
            } else {
                arquivo.unget();
                break;
            }
        }

        //Verifica: É palavra reservada ou variável?
        if (palavrasReservadas.count(lexema)) {
            return {palavrasReservadas[lexema], lexema,
linhaAtual, -1};
        } else {
            //Se não é reservada, é um ID. Salva na tabela.
            int idx = gerenciarTabelaSimbolos(lexema);
            return {TOK_ID, lexema, linhaAtual, idx};
        }
    }

//3. Autômato para Números Inteiros
    if (isdigit(car)) {
        string lexema = "";
        lexema += car;
        while (arquivo.get(car)) {
            if (isdigit(car)) {
                lexema += car;
            } else {
                arquivo.unget();
                break;
            }
        }
        return {TOK_NUM_INT, lexema, linhaAtual, -1};
    }

//4. Autômato para Literais (Strings entre aspas)
    if (car == '"') {
        string lexema = "";
        while (arquivo.get(car)) {

```



```

        if (car == '"') break;
        lexema += car;
    }
    //Retorna com as aspas para indicar que é string
    return {TOK_LITERAL, "\"" + lexema + "\"", linhaAtual,
-1};
    }

//5. Autômato para Símbolos e Operadores (Tratamento de
Ambiguidade)
string lexema = string(1, car);
switch (car) {
    case '+': return {TOK MAIS, lexema, linhaAtual, -1};
    case '-': return {TOK MENOS, lexema, linhaAtual, -1};
    case '*': return {TOK MULT, lexema, linhaAtual, -1};
    case '/': return {TOK DIV, lexema, linhaAtual, -1};
    case '(': return {TOK ABRE_PAR, lexema, linhaAtual,
-1};

    case ')': return {TOK FECHA_PAR, lexema, linhaAtual,
-1};

    case ';': return {TOK PONTO_VIRGULA, lexema,
linhaAtual, -1};
    case ':': return {TOK DOIS_PONTOS, lexema, linhaAtual,
-1};

    case '>':
        //Lookahead: Espia o próximo para ver se é >=
        if (arquivo.peek() == '=') {
            arquivo.get(car); // Consome o '='
            return {TOK MAIOR_IGUAL, ">=", linhaAtual,
-1};
        }
        return {TOK MAIOR, ">", linhaAtual, -1};

    case '<':
        //Lookahead complexo: Pode ser <=, <- (atribuição)
        ou <> (diferente)
        if (arquivo.peek() == '=') {
            arquivo.get(car);
            return {TOK MENOR_IGUAL, "<=", linhaAtual,
-1};

        } else if (arquivo.peek() == '-') {
            arquivo.get(car);
            return {TOK ATRIBUICAO, "<-", linhaAtual, -1};
        } else if (arquivo.peek() == '>') {
            arquivo.get(car);
            return {TOK DIFERENTE, "<>", linhaAtual, -1};
        }
}

```

```

        return {TOK_MENOR, "<", linhaAtual, -1};

        case '=': return {TOK_IGUAL_REL, "=", linhaAtual, -1};

        default:
            return {TOK_ERRO, lexema, linhaAtual, -1};
    }
}
};

```

```

//Função auxiliar que traduz o enum em texto na hora de imprimir
string nomeToken(TokenType t) {

```

```

    switch(t) {
        case TOK_ID: return "ID";
        case TOK_NUM_INT: return "CONST_INT";
        case TOK_LITERAL: return "CONST_LIT";
        case TOK_INICIO: return "KW_INICIO";
        case TOK_FIM: return "KW_FIM";
        case TOK_SE: return "KW_SE";
        case TOK_ENTAO: return "KW_ENTAO";
        case TOK_SENAO: return "KW_SENAO";
        case TOK_FIMSE: return "KW_FIM_SE";
        case TOK_LEIA: return "KW_LEIA";
        case TOK_IMPRIMA: return "KW_IMPRIMA";
        case TOK_ATRIBUICAO: return "OP_ATRIBUICAO";
        case TOK_MAIOR_IGUAL: return "OP_MAIOR_IGUAL";
        case TOK_MENOR_IGUAL: return "OP_MENOR_IGUAL";
        case TOK_PONTO_VIRGULA: return "DELIM_P_VIRGULA";
        case TOK_EOF: return "EOF";
        default: return "TOKEN_OUTRO";
    }
}

```

```

//MAIN: (Simulador do Sintático)

```

```

int main() {
    //O arquivo teste.por deve estar na mesma pasta do executável
    AnalisadorLexico lexico("teste.por");
    Token token;

    cout << "=== ANALISADOR LEXICO - RESULTADO ===" << endl;
    cout << left << setw(10) << "LINHA"
        << setw(20) << "TIPO TOKEN"
        << setw(20) << "LEXEMA"
        << setw(10) << "IND. TAB" << endl;
    cout << string(60, '-') << endl;

    //Loop principal: chama o próximo token até acabar o arquivo
    do {

```

```

token = lexico.proximoToken();

if (token.tipo != TOK_EOF) {
    cout << left << setw(10) << token.linha
        << setw(20) << nomeToken(token.tipo)
        << setw(20) << token.lexema;

    //Se for ID, mostra o índice na tabela de símbolos
    if (token.indiceTabela != -1) cout << setw(10) <<
token.indiceTabela;
    else cout << setw(10) << "-";

    cout << endl;
}

} while (token.tipo != TOK_EOF);

//Tabela de Símbolos Final
cout << "\n=== TABELA DE SIMBOLOS (VARIÁVEIS) ===" << endl;
vector<string> tab = lexico.getTabelaSimbolos();
for (size_t i = 0; i < tab.size(); i++) {
    cout << "Índice " << i << ": " << tab[i] << endl;
}

return 0;
}

```

## 5. Resultados

Para validar a integridade e o funcionamento do Analisador Léxico, foram realizados testes de execução simulando o comportamento do analisador sintático. O objetivo foi verificar se o software é capaz de:

1. Ler o arquivo de entrada corretamente.
2. Ignorar espaços em branco e tabulações.
3. Classificar corretamente Palavras Reservadas, Operadores e Literais.
4. Gerenciar a Tabela de Símbolos, inserindo apenas os identificadores de usuário.

### 5.1 Arquivo de Entrada

O arquivo de teste utilizado (teste.por) foi elaborado com base nos exemplos fornecidos na especificação do projeto. O código fonte contém estruturas condicionais (se/senão), laços de repetição (para), declaração de variáveis e comandos de entrada/saída, cobrindo todo o escopo da gramática proposta.

Conteúdo do arquivo *teste.por*:

```
inicio
  inteiro:a;
  inteiro:b;
  imprima "Teste do Analisador";
  leia(a);

  se a = 5
  entao
    escreva(a);
  senao
    b <- 10;
    escreva(b);
  fim_se

  para b=0 ate a passo 2
    imprima(b);
  fim_para
fim
```

### 5.2 Execução e Saída

Devido à extensão da saída gerada pelo teste completo, os resultados são apresentados em duas partes. A Figura 1 demonstra o início do processamento e a formatação da tabela de tokens.

```

PS C:\Users\gut_c\Documents\ProjetoCompilador> .\analizador.exe
● === ANALISADOR LEXICO - RESULTADO ===

```

LINHA	TIPO TOKEN	LEXEMA	IND. TAB
1	KW_INICIO	inicio	-
2	TOKEN_OUTRO	inteiro	-
2	TOKEN_OUTRO	:	-
2	ID	a	0
2	DELIM_P_VIRGULA	;	-
3	TOKEN_OUTRO	inteiro	-
3	TOKEN_OUTRO	:	-
3	ID	b	1
3	DELIM_P_VIRGULA	;	-
4	KW_IMPRIMA	imprima	-
4	CONST_LIT	"Teste do Analisador"-	-
4	DELIM_P_VIRGULA	;	-
5	KW_LEIA	leia	-
5	TOKEN_OUTRO	(	-
5	ID	a	0
5	TOKEN_OUTRO	)	-
5	DELIM_P_VIRGULA	;	-
7	KW_SE	se	-
7	ID	a	0
7	TOKEN_OUTRO	=	-
7	CONST_INT	5	-
8	KW_ENTAO	entao	-
9	KW_IMPRIMA	escreva	-
9	TOKEN_OUTRO	(	-
9	ID	a	0
9	TOKEN_OUTRO	)	-
9	DELIM_P_VIRGULA	;	-
10	KW_SENAO	senao	-
11	ID	b	1
11	OP_ATRIBUICAO	<=	-
11	CONST_INT	10	-
11	DELIM_P_VIRGULA	;	-
12	KW_IMPRIMA	escreva	-
12	TOKEN_OUTRO	(	-
12	ID	b	1
12	TOKEN_OUTRO	)	-
12	DELIM_P_VIRGULA	;	-

Figura 1: início da análise léxica

A Figura 2 apresenta a conclusão do processamento, destacando a identificação do token de fim de arquivo (EOF) e o estado final da Tabela de Símbolos, contendo os identificadores armazenados.

```
13      KW_FIM_SE      fim_se      -
15      TOKEN_OUTRO    para        -
15      ID             b           1
15      TOKEN_OUTRO    =           -
15      CONST_INT      0           -
15      TOKEN_OUTRO    ate         -
15      ID             a           0
15      TOKEN_OUTRO    passo       -
15      CONST_INT      2           -
16      KW_IMPRIMA     imprima     -
16      TOKEN_OUTRO    (           -
16      ID             b           1
16      TOKEN_OUTRO    )           -
16      DELIM_P_VIRGULA ;          -
17      TOKEN_OUTRO    fim_para    -
18      KW_FIM         fim         -

=== TABELA DE SIMBOLOS (VARIAVEIS) ===
Indice 0: a
Indice 1: b
PS C:\Users\gut_c\Documents\ProjetoCompilador>
```

Figura 2: finalização

### 5.3 Análise dos Resultados

Ao analisar a saída gerada, observa-se o cumprimento dos requisitos do projeto:

- **Distinção de Tokens:** O sistema diferenciou corretamente palavras reservadas (ex: início classificado como KW\_INICIO) de identificadores. Note que na Tabela de Símbolos (última coluna), as palavras reservadas apresentam valor -, indicando que não são armazenadas, conforme a regra de negócio.
- **Gestão de Identificadores:** As variáveis a e b foram corretamente identificadas como ID. Na coluna "IND. TAB", é possível ver que a recebeu o índice **0** e b recebeu o índice **1**, comprovando que a Tabela de Símbolos está sendo populada dinamicamente e sem duplicatas.
- **Tratamento de Strings:** O texto "Teste do Analisador" foi corretamente agrupado em um único token do tipo CONST\_LIT, preservando as aspas duplas, o que valida a lógica do autômato para literais.
- **Operadores Compostos:** O operador de atribuição <- foi identificado corretamente como OP\_ATRIBUICAO (linha 9), demonstrando o funcionamento da técnica de *lookahead* para resolver a ambiguidade com o operador relacional <.

## 6. Conclusão

O desenvolvimento deste analisador léxico permitiu compreender na prática o funcionamento da primeira etapa de um compilador. As maiores dificuldades encontradas foram o tratamento de ambiguidades nos operadores (resolvido com a técnica de *lookahead*) e o gerenciamento da tabela de símbolos para identificadores. O uso da estrutura de dados ***std::map*** mostrou-se eficiente para a verificação de palavras reservadas, atendendo aos requisitos de desempenho e simplicidade do projeto.

## 7. Bibliografia

1. AHO, A. V. et al. ***Compiladores: princípios, técnicas e ferramentas*** (O "Livro do Dragão"). 2. ed. São Paulo: Pearson, 2008.
2. LOUDEN, K. C. ***Compiladores: princípios e práticas***. São Paulo: Cengage Learning, 2004.
3. Documentação da Linguagem C++. Disponível em: **cplusplus.com**.