

## DiGaL Code

MÄXCHEN wird so gespielt:  
das spiel hat die werte PUNKTE

## ANTLR Parser / Lexer

```
...  
'wird so gespielt:'=34  
'aller spieler'=30
```

## Visitor Implementierung

```
...  
game.append("self.name = '"  
           +ctx.NAME.getText());
```

## Python Code

```
...  
def __init__(self):  
    self.name = 'MÄXCHEN'
```