

# Lenguaje de Programación Sésamo (SPL)

Tutoría grupal

Marzo 2017

## 1 Introducción

El SPL es el lenguaje utilizado para escribir los guiones de los programas de *Sesame Street*. Este lenguaje será la referencia para los exámenes de prácticas.

En esta primera sesion se plantearo el analisis lexico, y en consucuencia los tokens que debe reconocer el scanner.

## 2 Especificación léxica

- **Palabras clave:** CHAPTER, SKETCH, END, AD.
- **Símbolos:** COMMA (,), apertura y cierre de paréntesis (LP y RP, respectivamente).
- **ACTION:** cadenas que se utilizarán para describir una acción.
- **ITEM:** cadenas que representan cosas que aparecen en el skecth, describen los mensajes de publicidad y también se utilizan para los títulos de los capítulos o de los sketches.
- **ACTOR:** cadena que representan a los actores del sketch.
- **Separadores:** espacios en blanco, tabuladores y saltos de línea se aceptan.

Cualquier otra secuencia de caracteres constituye un error léxico. En el momento del examen se especificará cómo es concretamente cada tipo de token.

## 3 Ejemplo de capítulo usando SPL

Este es el programa correspondiente a un capítulo con 2 sketches y publicidad intermedia. Como se puede ver se han utilizado para el ejemplo cadenas sencillas para denotar acciones, actores e items.

```
CHAPTER(item)      // title of the chapter

    SKETCH(item)    // title of the sketch
        ation0(actor, item)
    END
    advertisement(publicidad1)
    advertisement(publicidad2)

    SKETCH(item)
        action1(actor1, actor2)
        action2(actor,item)
        action3(item, actor)
    END
END
```