

Шаблон программы (объект языка Kotlin)

Атрибуты, начальное значение генератора случайных чисел

**Промежуточное представление
(синтаксическое дерево)**

**Преобразование AST в элементы конкретного
языка программирования**

**Текст программы на
выбранном языке программирования**