



Curso:

Nome:

NºMec:

ALGORITMO do predict:

$$\text{predict}(A \rightarrow \alpha) = \begin{cases} \text{first}(\alpha) & \varepsilon \notin \text{first}(\alpha) \\ (\text{first}(\alpha) - \{\varepsilon\}) \cup \text{follow}(A) & \varepsilon \in \text{first}(\alpha) \end{cases}$$

ALGORITMO do first:

```

first( $\alpha$ ) {
  if ( $\alpha = \varepsilon$ ) then
    return { $\varepsilon$ }
   $h = \text{head}(\alpha)$     # com  $|h| = 1$ 
   $\omega = \text{tail}(\alpha)$    # tal que  $\alpha = h\omega$ 
  if ( $h \in T$ ) then
    return { $h$ }
  else
    return  $\bigcup_{(h \rightarrow \beta_i) \in P} \text{first}(\beta_i \omega)$ 
}

```

ALGORITMO do follow:

1. $\$ \in \text{follow}(S)$
2. if ($A \rightarrow \alpha B \in P$) then
 $\text{follow}(B) \supseteq \text{follow}(A)$
3. if ($A \rightarrow \alpha B \beta \in P \wedge (\varepsilon \notin \text{first}(\beta))$) then
 $\text{follow}(B) \supseteq \text{first}(\beta)$
4. if ($A \rightarrow \alpha B \beta \in P \wedge (\varepsilon \in \text{first}(\beta))$) then
 $\text{follow}(B) \supseteq ((\text{first}(\beta) - \{\varepsilon\}) \cup \text{follow}(A))$

1. Sobre o alfabeto $T_1 = \{\mathbf{t}, \mathbf{b}, \mathbf{z}, \mathbf{w}, \mathbf{a}, \mathbf{o}, \mathbf{v}, \mathbf{n}\}$ considere a gramática G_1 dada a seguir e seja L_1 a linguagem por ela descrita.

```

P → ε | X I t P | X b P z P
X → ε | w C
I → ε | a
C → T | C o T
T → v | n T

```

- [1,5] (a) Mostre que $\mathbf{a t w n v b z} \in L_1$.
- [1,5] (b) Avalie a veracidade da afirmação: $\{\mathbf{w}, \mathbf{t}\} \subset \text{first}(\mathbf{X I t P})$.
Apresente os passos intermédios e/ou o raciocínio adequados para suportar a sua resposta.
- [1,5] (c) Avalie a veracidade da afirmação: $\mathbf{t} \in \text{follow}(\mathbf{T})$.
Apresente os passos intermédios e/ou o raciocínio adequados para suportar a sua resposta.
- [2,0] (d) Calcule o conjunto $\text{predict}(\mathbf{P} \rightarrow \mathbf{X b P z P})$.
Apresente os passos intermédios e/ou o raciocínio adequados para suportar a sua resposta.
- [2,0] (e) As produções começadas por P e C tornam a gramática G_1 inadequada à implementação de um reconhecedor descendente com *lookahead* de 1. Altere-a de forma a obter uma equivalente que o permita.

2. Considere o alfabeto $A = \{\mathbf{a}, \mathbf{b}, \mathbf{c}\}$ e seja L_2 o conjunto de todas as expressões regulares definíveis sobre o alfabeto A . L_2 é uma linguagem independente do contexto definida sobre o alfabeto $T_2 = A \cup \{(\,, \,), \,*, \,+\}$, em que $*$ representa o operador de fecho e $+$ o operador de escolha; operação de concatenação tem o operador implícito. Em termos de precedência, da mais alta para a mais baixa, estão as operações de fecho, concatenação e escolha. Os parêntesis podem ser usados para alterar a precedência por defeito.
- [3,0] (.) Construa uma gramática independente do contexto que represente a linguagem L_2 .

3. Sobre o alfabeto $T_3 = \{\text{NUM}, \text{BOX}, \text{CIRCLE}, \text{THICKNESS}, \text{COLOR}, \{, \}\}$, considere a gramática G_3 dada a seguir e seja L_3 a linguagem por ela descrita.

$$\begin{array}{ll}
 \text{draw} & \rightarrow \text{seq} \\
 \text{seq} & \rightarrow \varepsilon \\
 & | \text{seq item} \\
 \text{item} & \rightarrow \text{COLOR NUM} \\
 & | \text{THICKNESS NUM} \\
 & | \text{CIRCLE point NUM} \\
 & | \text{BOX point } \{ \text{seq} \} \\
 \text{point} & \rightarrow \text{NUM NUM}
 \end{array}$$

Considere ainda o conjunto de estados (conjuntos de itens) usado na construção de um reconhecedor ascendente parcialmente apresentada a seguir, onde $\delta(Z_i, a)$ representa a função de transição de estado.

$$\begin{aligned}
 Z_0 &= \{\text{draw} \rightarrow \bullet \text{seq}, \text{seq} \rightarrow \bullet, \text{seq} \rightarrow \bullet \text{seq item}\} \\
 Z_1 &= \delta(Z_0, \text{seq}) = \{\text{draw} \rightarrow \text{seq} \bullet, \text{seq} \rightarrow \text{seq} \bullet \text{item}, \text{item} \rightarrow \bullet \text{COLOR NUM}, \text{item} \rightarrow \bullet \text{THICKNESS NUM}, \\
 &\quad \text{item} \rightarrow \bullet \text{CIRCLE point NUM}, \text{item} \rightarrow \bullet \text{BOX point } \{ \text{seq} \} \bullet\} \\
 Z_2 &= \delta(Z_1, \text{item}) = \{\text{seq} \rightarrow \text{seq item} \bullet\} \\
 Z_3 &= \delta(Z_1, \text{COLOR}) = \{\text{item} \rightarrow \text{COLOR} \bullet \text{NUM}\} \\
 Z_4 &= \delta(Z_1, \text{THICKNESS}) = \{\text{item} \rightarrow \text{THICKNESS} \bullet \text{NUM}\} \\
 Z_5 &= \delta(Z_1, \text{CIRCLE}) = \{\dots\} \\
 Z_6 &= \delta(Z_1, \text{BOX}) = \{\dots\} \\
 Z_7 &= \delta(Z_3, \text{NUM}) = \{\text{item} \rightarrow \text{COLOR NUM} \bullet\} \\
 Z_8 &= \delta(Z_4, \text{NUM}) = \{\text{item} \rightarrow \text{THICKNESS NUM} \bullet\}
 \end{aligned}$$

- [2,0] (a) Preencha as linhas da tabela de reconhecimento (*parsing*) para um reconhecedor ascendente relativamente aos estados Z_0 a Z_4 .

	NUM	BOX	CIRCLE	THICKNESS	COLOR	{	}	\$	draw	seq	item	point
Z_0												
Z_1												
Z_2												
Z_3												
Z_4												

- [2,0] (b) Determine os conjuntos de itens definidores dos estados Z_5 , Z_6 e de mais três, além dos apresentados.

4. Considere novamente a gramática G_3 dada no exercício anterior. Uma palavra na linguagem dada por G_3 descreve um desenho definido por uma sequência das seguintes operações gráficas (*item*):

- **COLOR** *NUM*, que permite mudar a cor da caneta de desenho para a dada por *NUM*.
- **THICKNESS** *NUM*, que permite mudar a espessura da caneta de desenho para a dada por *NUM*.
- **CIRCLE** *point* *NUM*, que desenha um circunferência centrada no ponto dado por *point* e com raio dado por *NUM*, usando a caneta de desenho ativa.
- **BOX** *point* { *seq* }, que cria um sub-desenho com um *offset* dado por *point* em relação ao desenho dentro do qual fica. O ponto (0,0) do sub-desenho é o ponto *point* do desenho onde está incluído.

O símbolo terminal *NUM* tem um atributo associado, designado *v* e que representa um número. O símbolo não terminal *point* representa as coordenadas X e Y de um ponto. Inicialmente o sistema é caracterizado por cor 0, espessura 1 e *offset* (0,0). Finalmente, considere que se dispõe da função **drawCircle**(*x*, *y*, *r*, *c*, *t*) que desenha uma circunferência centrada no ponto (*x*,*y*), com raio *r*, usando uma caneta de desenho com cor *c* e espessura *t*.

[1,5] (a) Trace a árvore de derivação da palavra

COLOR NUM CIRCLE NUM NUM NUM BOX NUM NUM { THICKNESS NUM CIRCLE NUM NUM NUM }

Se quiser, ao traçar a árvore, pode abreviar a designação dos símbolos, usando *N*, *CI*, *CO*, *T*, *B*, *s*, *i* e *p* em vez de *NUM*, *CIRCLE*, *COLOR*, *THICKNESS*, *BOX*, *seq*, *item* e *point*, respetivamente.

[3,0] (b) Sem recorrer a variáveis globais, complete a gramática de atributos abaixo tal que ela, no sítio onde está, invoque adequadamente a função **drawCircle** para cada circunferência incluída numa descrição em L_3 .

Production	Semantic rule
$draw \rightarrow seq$	
$seq \rightarrow \varepsilon$	
$seq_0 \rightarrow seq_1 item$	
$item \rightarrow \text{COLOR NUM}$	
$item \rightarrow \text{THICKNESS NUM}$	
$item \rightarrow \text{CIRCLE point NUM}$	drawCircle (
$item \rightarrow \text{BOX point } \{ seq \}$	
$point \rightarrow \text{NUM}_1 \text{ NUM}_2$	