

## Exemplos de Teste

Exemplos de como o programa analisa sintaticamente as expressões recebidas, descobrindo o que deve ser movido para registradores, quais valores devem ir para quais variáveis, quais operações devem ser feitas e/ou condições obedecidas e etc.

### 1. Analisando sintaticamente atribuições e operações:

```
a = 10 + 20
    mov ax, 10
    push ax
    mov ax, 20
    pop bx
    add ax, bx
    lea bx, [A]
    mov [bx], ax
end
    int 20h

-----
Process exited after 30.59 seconds with return value 0
Pressione qualquer tecla para continuar. . .
```

```
a = a+b
    mov ax, [A]
    push ax
    mov ax, [B]
    pop bx
    add ax, bx
    lea bx, [A]
    mov [bx], ax
```

```

a = 4-2
    mov ax, 4
    push ax
    mov ax, 2
    pop bx
    sub ax, bx
    neg ax
    lea bx, [A]
    mov [bx], ax
end
    int 20h

```

-----  
Process exited after 27.46 seconds with return value 0  
Pressione qualquer tecla para continuar. . .

```

a = 4*2
    mov ax, 4
    push ax
    mov ax, 2
    pop bx
    mul bx
    lea bx, [A]
    mov [bx], ax
end
    int 20h

```

-----  
Process exited after 14.61 seconds with return value 0  
Pressione qualquer tecla para continuar. . .

```

a = 4/2
    mov ax, 4
    push ax
    mov ax, 2
    pop bx
    xchg ax, bx
    div bx
    lea bx, [A]
    mov [bx], ax
end
    int 20h

```

-----  
Process exited after 14.64 seconds with return value 0  
Pressione qualquer tecla para continuar. . .

2. Analisando sintaticamente uma construção de controle (o IF):

```
IF          ## condition ##
            jz L0
ELSE
            jmp L1
L0:
ENDIF
L1:
END
            int 20h

-----
Process exited after 8.111 seconds with return value 0
Pressione qualquer tecla para continuar. . .
```

```
if          ## condition ##
            jz L0
else
            jmp L1
L0:
a=1
            mov ax, 1
            lea bx, [A]
            mov [bx], ax
endif
L1:
a=2
            mov ax, 2
            lea bx, [A]
            mov [bx], ax
end
            int 20h

-----
Process exited after 19.48 seconds with return value 0
Pressione qualquer tecla para continuar. . . _
```