Insper

Lógica da Computação

Aula 11

Raul Ikeda

Esta Aula

- Blocos de Programa
- Variáveis
- Tabela de Símbolos Simplificada
- Print

Objetivo

Hoje vamos dar um grande upgrade para a linguagem, que deixa de ser uma mera calculadora para um interpretador de programas. Meta:

```
{
    x = 3;
    y = 4;
    z = x + y;
    echo z;
}
```

Variáveis

Nossa linguagem vai aceitar identificadores (variáveis). Atribuição:

```
x = 3;
```

Leitura:

```
y = x + 3;
```

O identificador, ao contrário do *IntVal*, não existe realmente até a execução da AST. Como que o interpretador vai lidar com a natureza volátil do seu valor?

Tabela de Símbolos

É uma tabela que existe durante a execução da AST, que armazena os valores de cada variável e pode ser representada de várias formas:

- Lista Ligada
- Árvore
- Pilhas
- Hashmap (aka Dicionários)

Portanto vamos implementar uma classe *SymbolTable* que manipula um dicionário e contém um *getter* e um *setter* para as variáveis.

Quais são as possíveis exceções que podem ser disparadas por essa classe?

Blocos

Agora a linguagem vai passar a aceitar múltiplos comandos. Para isso, precisamos definir 2 diretivas:

- 1. Bloco de programas: { ... }
- 2. Separadores de comandos: ;

A nova EBNF:

Print

Implementar também:

```
echo 5;
echo 5+2;
echo x;
```

Pensar na estrutura da AST correspondente (quantos filhos, valor, etc).

Como será o método Evaluate() desse nó?

Detalhe importante: O PHP é *case insensitive* para instruções gerais. Logo, tem que funcionar: echo, ECHO, Echo, EcHo, etc.

Outro detalhe: O PHP **NÃO** é case insensitive para variáveis. Logo, \$a é diferente de \$A.

Atividade: Roteiro 5

- Roteiro Impresso ou PDF no Blackboard.
- Atualizar EBNF e DS!

Próxima Aula

- Linguagens Sensíveis ao Contexto
- Máquina de Turing de Fita Finita

Referências:

- Ramos et al. Cap. 5.1 e 5.4
- Sipser Cap. 3.1