## 1 Gramática livre de contexto

```
< Sofware > \rightarrow programa < id > < bloco >
\langle bloco \rangle \rightarrow \{(\langle lista Variaviaveis \rangle \langle lista Comandos \rangle | \epsilon)\}
< listaVariaviaveis > \rightarrow < declaraçãoDeVariavel ><sup>+</sup>
< listaComandos > \rightarrow < Comando > +
< declaração De Variavel > \rightarrow < Tipo > : < listaIds > < Ponto Terminação >
< Comando > \rightarrow < cmdSelecao > | < cmdRepeticao > | < cmdAtribuicao >
< Tipo >\rightarrow int|real|ascii
< listaIds > \rightarrow (< id > |(< id > , < id >))<sup>+</sup> < PontoTerminacao >
< \text{cmdSelecao} > \rightarrow \text{if}(< \text{condicao} >) \text{then} < \text{bloco} > \text{else} < \text{bloco} >
< \text{cmdRepeticao} > \rightarrow < \text{cmdRepeticaoWhile} > | < \text{cmdRepeticaoDoWhile} >
< cmdRepeticaoWhile >\rightarrow while (< condicao>) < bloco>
< cmdRepeticaoDoWhile > \rightarrow do < bloco > until( < condicao > )
< PontoTerminacao >
< cmdAtribuicao> \rightarrow < id> := < expressao> < PontoTerminacao>
< condicao > \rightarrow < idOUConstante > < operação > < idOUConstante >
< operação > \rightarrow < igual > | < diferente > | < menor > | < maior > |
< menorIgual > | < maiorIgual >
< expressao > \rightarrow (< idOUConstante > < operacaoAritimetica > < idOUConstante >
( < idOUConstante > < operacaoAritimetica > < idOUConstante > ))<sup>+</sup>
< operacaoAritimetica > \rightarrow < add > | < sub > | < mul > | < div >
< idOUConstante > \rightarrow < id > | < constante >
```

$$<$$
constante >  $\rightarrow <$ ascii > | < int > | < real >

$$< add > \rightarrow +$$

$$<$$
 sub  $>\rightarrow$  -

$$<$$
 mul  $>\to *$ 

$$< \operatorname{div} > \rightarrow /$$

$$<$$
 igual  $> \rightarrow ==$ 

$$<$$
 diferente  $> \rightarrow <>$ 

$$<$$
 menor  $> \rightarrow <$ 

$$< \text{maior} > \to >$$

$$<$$
 menorIgual  $> \rightarrow <=$ 

$$<$$
 maiorIgual  $> \rightarrow > =$ 

$$<$$
 PontoTerminacao  $>\rightarrow$ ;

$$<\mathrm{id}> \to (<\mathrm{ascii}>)^+$$

$$< ascii > \rightarrow \text{'}(a...z|A...Z|0...9)\text{'}$$

$$<$$
 int  $>\rightarrow (+|-|\epsilon)(<$  digits  $>)$ 

$$< digits > \rightarrow (0...9)^+$$

$$<$$
real  $> \rightarrow <$  int  $>$  .(< digits >)| < notacao  
Científica >

< notacao  
Cientifica >< (E|e)(+|-)(< digits >)|
$$\epsilon$$

$$< {\rm comentario} > \rightarrow [(< {\rm id} >)^*]$$

## 2 Tokens

programa aponta para o inicio do programa  int remete a uma representação de um número do conjunto dos inteiros  real remete a uma representação de um número do conjunto dos reais  ascii remete a uma representação de um caractere da tabela ascii  if (condição) then inicio do comando de seleção e sua condição para execução do primeiro bloco  else inicio do segundo bloco caso a condição do seu respectivo if não seja verdadeira.  () parênteses, ordenar operações ou deixa mais nítido a condição do Comando
junto dos inteiros  real remete a uma representação de um número do conjunto dos reais  ascii remete a uma representação de um caractere da tabela ascii  if (condição) then inicio do comando de seleção e sua condição para execução do primeiro bloco  else inicio do segundo bloco caso a condição do seu respectivo if não seja verdadeira.  () parênteses, ordenar operações ou deixa mais nítido a
real remete a uma representação de um número do conjunto dos reais  ascii remete a uma representação de um caractere da tabela ascii  if (condição) then inicio do comando de seleção e sua condição para execução do primeiro bloco  else inicio do segundo bloco caso a condição do seu respectivo if não seja verdadeira.  () parênteses, ordenar operações ou deixa mais nítido a
junto dos reais  ascii remete a uma representação de um caractere da tabela ascii  if (condição) then inicio do comando de seleção e sua condição para execução do primeiro bloco  else inicio do segundo bloco caso a condição do seu respectivo if não seja verdadeira.  () parênteses, ordenar operações ou deixa mais nítido a
ascii remete a uma representação de um caractere da tabela ascii  if (condição) then inicio do comando de seleção e sua condição para execução do primeiro bloco  else inicio do segundo bloco caso a condição do seu respectivo if não seja verdadeira.  () parênteses, ordenar operações ou deixa mais nítido a
tabela ascii  if (condição) then inicio do comando de seleção e sua condição para execução do primeiro bloco  else inicio do segundo bloco caso a condição do seu respectivo if não seja verdadeira.  () parênteses, ordenar operações ou deixa mais nítido a
if (condição) then inicio do comando de seleção e sua condição para execução do primeiro bloco else inicio do segundo bloco caso a condição do seu respectivo if não seja verdadeira.  () parênteses, ordenar operações ou deixa mais nítido a
execução do primeiro bloco else inicio do segundo bloco caso a condição do seu respectivo if não seja verdadeira.  () parênteses, ordenar operações ou deixa mais nítido a
else inicio do segundo bloco caso a condição do seu respectivo if não seja verdadeira.  () parênteses, ordenar operações ou deixa mais nítido a
spectivo <b>if</b> não seja verdadeira.  () parênteses, ordenar operações ou deixa mais nítido a
() parênteses, ordenar operações ou deixa mais nítido a
condição do Comando
contarguo do Contando
chaves, mostra o começo e o fim de um bloco
do denota o começo do comando de repetição Do-Until
until (condição) denota o o fim do comando de repetição Do-Until e
sua <i>condição</i> para sair do loop
:= denota atribuição de uma variável
; denota o fim de um comando de atribuição e Do-Unti
[comentário] parênteses, começo e o fim de um comentário, nesse
caso limitado a um conjunto de letras e dígitos pre-
sentes na tabela ascii