Gramática da nova sintaxe dos puzzles

A primeira etapa na leitura dos arquivos de descrição de puzzles é eliminar os comentários. São considerados comentários:

* Toda linha que contenha apenas caracteres em branco (tabulações, espaços e quebra de linha).
* Toda linha vazia.
* Toda linha cujo primeiro caractere não branco seja #.
* Todo conteúdo da seção de nome.

Todo arquivo é formado por três seções:

* Seção de nome: Nome e descrição geral do problema. No momento é ignorada. É iniciada por uma linha contendo “nome:”.
* Seção de axiomas: Especifica as tautologias que representam as regras e verdades do puzzle em questão. É iniciada por uma linha contendo “axiomas:”.
* Seção de solução: Especifica o que se procura descobrir e opcionalmente qual a solução esperada. É iniciada por uma linha contendo “solução:”.

A seção de axiomas é a seção principal do arquivo. O seu conteúdo pode ser descrito através da seguinte gramática:

Axiomas -> Axioma **SEPARADOR** Axiomas | Axioma | Repetição

Axioma -> Expressão | Contagem

Expressão -> Termo | Termo **E** Expressão | Termo **OU** Expressão | Termo **IMPLICA** Expressão | Termo **IGUAL** Expressão

Termo -> **nome** | **nome[índice]** | **NEGAÇÃO** Expressão | **(**Expressão**)**

Contagem -> **count(**Lista-de-nomes**)** **Operador** **Valor**

Lista-de-nomes -> Item | Item**,** Lista-de-nomes

Item -> **nome** | **nome[índice]** | Repetição

Repetição -> **for** **nome in [início..fim]:** Expressão