

# Язык программирования Тривиль

Алексей Недоря

05.02.2023

## **Содержание**

<b>1</b>	<b>Назначение</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Обзор языка</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Лексика</b>	<b>5</b>

## 1. Назначение

Язык программирования Тривиль разработан в рамках работы на семейством языков программирования "Языки выходного дня"(ЯВД) [link](#) проекта Интенсивное программирования [link](#).

Тривиль является нулевым языком семейства ЯВД, предназначенным для реализации компиляторов и экосистемы других языков семейства. В рамках классификации языков, принятом в проекте Интенсивное программирования, это язык L2.

Основными требованиями к языку при разработке были поставлены

- Язык должен быть минимально достаточным для удобной разработки компиляторов. Требование это во многом субъективно, так как компиляторы можно писать существенно по разному.
- Язык должен быть русскоязычным и с синтаксисом минимизирующим переключение на латиницу в процессе разработки программ.

Название языка происходит от слова "тривиальный что означает, что при разработке языка практически везде использовались решения, проверенные в других современных языках программирования, в первую очередь "донорами"являются Go, Swift, Kotlin и Oberon.

Несмотря на узкую направленность на разработку компиляторов, Тривиль является языком программирования общего назначения, пригодным для решения широкого круга задач.

Язык (и экосистема) обладает существенными предпосылками для использование его в качестве учебного языка для обучения студентов разработке компиляторов, библиотек, средств разработки, алгоритмов оптимизации и так далее, в первую очередь это:

- Простота языка
- Современный вид и набор конструкций языка
- Простота компилятора
- Открытая лицензия.

## 2. Обзор языка

Вводный текст

```
1  модуль x
2
3  импорт "std/вывод"
4
5  вход {
6      вывод.ф("Привет!\\n")
7  }
```

```
1  модуль x
2
3  импорт "std/вывод"
4
5  вход {
6      вывод.ф("Привет!\n")
7  }
```

---

```
letter
    : unicode_letter
    | ' _ '
    | ' № '
    ;
```

---

### 3. Лексика

Вводный текст

---

```
letter
    : unicode_letter
    | ' '
    | '№'
    ;
```

---