README.md 5/1/2023

Parser Simplificado - Questão 2

```
EXPR ::= EXPR + TERM | EXPR - TERM | TERM

TERM ::= TERM * UNARY | TERM / UNARY | UNARY

UNARY ::= + UNARY | - UNARY | POW

POW ::= FACTOR ^ UNARY | FACTOR

FACTOR ::= (EXPR) | ID | DIGIT ID ::= a | b | ... | z

DIGIT ::= 0 | 1 | ... | 9
```

A idéia primária é ajustar a gramática acima, logo após os ajustes ficará assim:

```
EXPR ::= TERM EXPR'

EXPR'::= +TERM EXPR' | -TERM EXPR' | &

TERM::= UNARY TERM'

TERM'::= *UNARY TERM' | /UNARY TERM' | &

UNARY::= + UNARY | - UNARY | POW

POW::= FACTOR POW'

POW'::= ^ UNARY POW' | &

FACTOR::= (EXPR) | ID | DIGIT

ID ::= a | b | ... | z

DIGIT ::= 0 | 1 | ... | 9
```

Implementação na línguagem de programação

• No diretório src\parser\lParser.java encontra-se a interface do parser com nome lparser .

No diretório src\parser\Parser.java encontra-se o desenvolvimento da interface

De início é necessário que haja seis métodos:

- 1. EOF
 - Serve para marcar fim de código.
- 2. Lookahead
 - o Garante a visualização do próximo caracter para avançar na arvore sintática.
- 3. next
 - É responsável por avançar caracter por caracter do código fonte.
- 4. Match
 - o Responsável por combinar os terminais e não terminais na arvore.
- 5. Error
 - Retorna a posição de erro na palavra.
- 6. Parser
 - Inicia-se com uma palavra de entrada que é armazenada em uma string no construtor .
 - cada caracter dessa palavra será passada de acordo com a gramática, caso não aceite ela não é exibida.

README.md 5/1/2023

 Como regra a arvore inicia como expr no construtor, caso a string seja aceita a arvore é completada.

Como executar o programa

• No arquivo Main.java insira no vetor as palavra que queira testar.