

## NF11 – TP4 : GENERATION D'ANALYSEUR LEXICAL ET SYNTAXIQUE (3EME SEANCE)

---

### ETAPE 3 : AFFECTATION ET STRUCTURES DE CONTROLE

---

Dans cette étape il faudra créer une classe pour gérer une table de symboles.

---

#### REPRESENTER

---

- Les identificateurs, l'affectation, la table des symboles du programme.  
Les identificateurs n'ont pas de type mais contiendront des valeurs numériques.  
Exemple :     donne "a 100  
                  av :a  
Question : comment traiter la visibilité des variables (programme, bloc)
- Les expressions booléennes.  
Exemple :     20 < 10 \* :a  
Question : Comment représenter les booléens ?
- L'alternative : si.  
Exemple :     si :a > 3 [av 200 ] [re 300 ] si ... alors ... sinon  
                  si :a + :b < 100 [ av 2 \* :a] si ... alors ...
- La répétitive : tant que.  
Exemple :     tantque :a > 0 [ av :a tg 90 donne "a :a - 1]