



C0 Grammatik

Startsymbol: <programm>, Nonterminale stehen in eckigen Klammern

<Zi>	→ 0 ... 9	Ziffer
<ZiF>	→ <Zi> <ZiF><Zi>	Ziffernfolge
<Bu>	→ a ... z A ... Z	Buchstabe
<BuZi>	→ <Bu> <Zi>	alphanumerisches Zeichen
<BuZiF>	→ <BuZi> <BuZiF><BuZi>	alphanumerische Zeichenfolge
<Na>	→ <Bu> <Bu><BuZiF>	Name
<C>	→ <ZiF>	Konstante
<id>	→ <Na> <C> <id>.<Na> <id>[<A>] <id>* &<id>	Identifer (für Var. u. Konst.)
<F>	→ <id> ₋₁ <F> (<A>)	Faktor
<T>	→ <F> <T> * <F> <T> / <F>	Term
<A>	→ <T> <A> + <T> <A> ₋₂ <T>	(algebr.) Ausdruck
<Atom>	→ <A> > <A> <A> ≥ <A> <A> < <A> <A> ≤ <A> <A> == <A> <A> ≠ <A> 0 1	“Boole’sche Variable”
<BF>	→ <Atom> ~<BF> (<BA>)	Boole’scher Faktor
<BT>	→ <BF> <BT> ∧ <BF>	Boole’scher Term
<BA>	→ <BT> <BA> ∨ <BT>	Boole’scher Ausdruck
<An>	→ <id> = <A> <id> = <BA> if <BA> then {<AnF>} else {<AnF>} if <BA> then {<AnF>} while <BA> do {<AnF>} <id> = <Na>(PF) <id> = <Na>() <Na> = new <Typ>*	Zuweisung bedingte Anweisung Schleife Funktionsaufruf Funktionsaufruf Speicher anfordern
<PF>	→ <A> <PF>,<A>	Parameterfolge
<AnF>	→ <An> <AnF>;<An>	Anweisungsfolge
<programm>	→ <DF>; <AnF>	C ₀ -Programm
<DF>	→ <Dekl> <DF>; <Dekl>	Deklarationsfolge
<Dekl>	→ <VaD> <FuD> <TypD>	Deklaration
<VaD>	→ <Typ> <Na>	Variablen-Deklaration
<VaDF>	→ <VaD> <VaDF>; <VaD>	Variablen-Deklarationsfolge
<Typ>	→ <elTyp> <elTyp>[<ZiF>] <elTyp>* <Na> <Na>[<ZiF>] <Na>* struct {<KompDF>}	el. Typen, Array-Typ, Pointer selbstdefinierte Typen struct-Typ
<elTyp>	→ int bool char unsigned	elementare Typen
<KompDF>	→ <KompD> <KompDF>,<KompD>	Komponentendeklarationsfolge
<KompD>	→ <Na>:elTyp <Na>:<Na>	Komponentendeklaration
<FuD>	→ <Typ> <Na>(<ParDF>){<VaDF>;<rumpf>} <Typ> <Na>(<ParDF>){<rumpf>} <Typ> <Na>(){<VaDF>;<rumpf>} <Typ> <Na>(){<rumpf>}	Funktionsdeklaration ohne lokalen Variablen ohne Parameter ohne lokalen Var. und P.
<ParDF>	→ <ParD> <ParDF>,<ParD>	Parameterdeklarationsfolge
<ParD>	→ <Typ> <Na>	Parameterdeklaration
<rumpf>	→ <AnF>; return <A> return <A>	Funktionsrumpf
<TypD>	→ typedef <Typ> <Na>	Typdeklaration