

Leksička analiza
- Januar 2017. -

1. (a) Napisati *python* skript koji predstavlja verziju igrice **NaSlovo**, **NaSlovo**. Skript na početku igrice traži od igrača da unese jedno slovo, a zatim iz datoteke koja se navodi kao prvi argument komandne linije nasumice bira reč na to slovo. Ako ne postoji ni jedna reč na to slovo, od igrača se zahteva da izabere novo slovo.
(b) Zatim igrač u petlji unosi dozvoljene komande sve dok ne pogodi koju reč je izabrao skript. Dozvoljene komande su:
 - *start REG_EXP* - kojom se proverava da li izabrana reč počinje na način opisan regularnim izrazom
 - *end REG_EXP* - kojom se proverava da li se izabrana reč završava na način opisan regularnim izrazom
 - *match REG_EXP* - kojom se proverava da li reč pripada regularnom jeziku opisanom regularnim izrazom
 - *result WORD* - kojom se zadaje konačno rešenje igrača.Na svaku komandu, skript odgovara sa *true* ili *false*.
(c) Cilj igre je da igrač pogodi "zamisljenu" reč sa što manje komandi. Svaki negativan odgovor skripta donosi –5 poena, svaki pozitivan –1, dok pogođena reč donosi 100 poena. Igra se završava kada igrač dostigne –100 poena, ili kada pogodi zadata reč, u kom slučaju ga treba obavestiti o osvojenim poenima.
(d) Na početku igrice se od igrača traži da unese svoje ime. Datoteka *na_slovo_na_slovo.log*, sadrži 5 najuspešnijih igrača i njihove rezultate, soritirane opadajuće po broju poena. U slučaju da trenutni igrač ostvari jedan od trenutno 5 najboljih rezultata, ažurirati datoteku.
2. Korišćenjem sistema *flex* napraviti primitivni *spell checker*. Program čita tekst sa ulaza, i na izlaz ispisuje isti, eventualno popravljani tekst. Program zna da popravi sledeći tip grešaka:
 - Posle znakova interpukcije „, ., ? i ! obavezna je belina.
 - Program takođe zna i da obriše višestruke beline.

Ulaz:

Ovo je neki tekst, koji treba popraviti. Ovo
je druga recenica, koja takodje sadrzi greske.

Izlaz:

Ovo je neki tekst, koji treba popraviti. Ovo
je druga recenica, koja takodje sadrzi greske.

Leksička analiza
- Januar 2017. -

1. (a) Napisati *python* skript koji predstavlja verziju igrice **NaSlovo**, **NaSlovo**. Skript na početku igrice traži od igrača da unese jedno slovo, a zatim iz datoteke koja se navodi kao prvi argument komandne linije nasumice bira reč na to slovo. Ako ne postoji ni jedna reč na to slovo, od igrača se zahteva da izabere novo slovo.
(b) Zatim igrač u petlji unosi dozvoljene komande sve dok ne pogodi koju reč je izabrao skript. Dozvoljene komande su:
 - *start REG_EXP* - kojom se proverava da li izabrana reč počinje na način opisan regularnim izrazom
 - *end REG_EXP* - kojom se proverava da li se izabrana reč završava na način opisan regularnim izrazom
 - *match REG_EXP* - kojom se proverava da li reč pripada regularnom jeziku opisanom regularnim izrazom
 - *result WORD* - kojom se zadaje konačno rešenje igrača.Na svaku komandu, skript odgovara sa *true* ili *false*.
(c) Cilj igre je da igrač pogodi "zamisljenu" reč sa što manje komandi. Svaki negativan odgovor skripta donosi –5 poena, svaki pozitivan –1, dok pogođena reč donosi 100 poena. Igra se završava kada igrač dostigne –100 poena, ili kada pogodi zadata reč, u kom slučaju ga treba obavestiti o osvojenim poenima.
(d) Na početku igrice se od igrača traži da unese svoje ime. Datoteka *na_slovo_na_slovo.log*, sadrži 5 najuspešnijih igrača i njihove rezultate, soritirane opadajuće po broju poena. U slučaju da trenutni igrač ostvari jedan od trenutno 5 najboljih rezultata, ažurirati datoteku.
2. Korišćenjem sistema *flex* napraviti primitivni *spell checker*. Program čita tekst sa ulaza, i na izlaz ispisuje isti, eventualno popravljani tekst. Program zna da popravi sledeći tip grešaka:
 - Posle znakova interpukcije „, ., ? i ! obavezna je belina.
 - Program takođe zna i da obriše višestruke beline.

Ulaz:

Ovo je neki tekst, koji treba popraviti. Ovo
je druga recenica, koja takodje sadrzi greske.

Izlaz:

Ovo je neki tekst, koji treba popraviti. Ovo
je druga recenica, koja takodje sadrzi greske.