

3.10. Treiber

(575)

3.10.1. Aufgaben

- Einlesen von Zeichen
- Interpretation der Steuertabellen
- Finden der längsten Übereinstimmung ("Laufen bis Stop")
- Aufsammeln der "verbrauchten" Zeichen in einem Puffer
- Ausführen des zu einem akzeptierenden Zustand gehörenden Codes nach Stop des Automaten

3.10.2. Algorithmus

```
while (1) { /* scan forever - return supplied by actions */
    init DFA;
    while (1) { /* perform state transitions until stopped */
        if (state is accepting) remember rule;
        if (state has no transitions) break;
        read input character and check for buffer overflow;
        if (no transition on (state, input)) break;
        perform state transition;
    }
    if (accepting rule remembered) {
        copy matched text to buffer;
        perform action associated with rule;
    } else {
        if (EOF) return  $\phi$ ;
        else error("no accepting rule for this input");
    }
}
```