1. Понятие и формальное определение грамматики. Грамматика как способ задания языка. Описание языка программирования посредством грамматик. Проиллюстрировать на примере (пример должен быть свой).
2. Автоматы с магазинной памятью (МПА) как распознаватели КС-языков; необходимые определения (такт, конфигурация, функция перехода), классификация МПА. Проиллюстрировать на примерах (примеры должны быть свои).
3. Построить СУ-схему обращения цепочек, т.е. перевода *(w, wR)*, где *w ∈ {a,b,c}\**. Построить преобразователь с магазинной памятью с опустошением стека для выполнения этого же перевода.