



## RAPPORT D'ACTIVITÉ DU PROJET DE COMPILATION

---

# Développement d'un compilateur pour le langage CanAda

---

Alexis MARCEL  
Lucas LAURENT  
Noé STEINER

*Responsables du module :*  
M. Olivier FESTOR  
Mme. Suzanne COLLIN

15 Janvier 2024

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Contexte du projet</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Grammaire</b>	<b>3</b>
3.1	Présentation . . . . .	3
3.2	Étapes de transformation de la Grammaire . . . . .	4
3.2.1	Grammaire originale en BNF . . . . .	4
3.2.2	Élimination de la Récursivité à Gauche . . . . .	6
3.2.3	Factorisation à Gauche . . . . .	6
3.2.4	Gestion des Priorités de Calculs . . . . .	7
3.3	Grammaire Transformée en LL(1) . . . . .	7
3.4	Table LL(1) . . . . .	10
<b>4</b>	<b>Analyse Lexicale pour canAda</b>	<b>11</b>
4.1	Structure et Fonctionnement du Lexer . . . . .	11
4.2	Gestion des Tokens . . . . .	11
4.3	Optimisation et Fiabilité . . . . .	12
<b>5</b>	<b>Analyse Syntaxique</b>	<b>12</b>
5.1	Structure et Fonctionnement . . . . .	12
5.2	Interaction avec l'Analyseur Lexical . . . . .	13
5.3	Gestion des Erreurs Syntaxiques . . . . .	13
<b>6</b>	<b>Construction de l'Arbre Abstrait Syntaxique pour canAda</b>	<b>13</b>
6.1	Structure et Fonctionnement de l'AST . . . . .	14
6.2	Représentation des Structures Syntaxiques . . . . .	15
6.3	Rôle dans le Processus de Compilation . . . . .	15
<b>7</b>	<b>Tables des symboles</b>	<b>15</b>
7.1	Structure de donnée . . . . .	15
7.2	Exemple . . . . .	16
<b>8</b>	<b>Contrôles sémantiques</b>	<b>16</b>
8.1	Parcours de l'AST . . . . .	16
8.2	Implémentation . . . . .	16
<b>9</b>	<b>Génération de Code</b>	<b>17</b>
9.1	Parcours de l'AST . . . . .	17
9.2	Exemple . . . . .	17
9.3	Schémas de traduction . . . . .	18
9.3.1	Déclaration de fonction . . . . .	18
9.3.2	Appels de fonctions . . . . .	19
9.3.3	Conditionnelles imbriquées . . . . .	21
9.4	Records . . . . .	22
<b>10</b>	<b>Tests et Validation</b>	<b>23</b>
10.1	Pour un code source valide . . . . .	23
10.2	Pour un code source invalide . . . . .	28
10.2.1	Erreurs syntaxiques . . . . .	28
10.2.2	Erreurs sémantiques . . . . .	30
<b>11</b>	<b>Gestion de projet</b>	<b>30</b>
11.1	Équipe de projet . . . . .	30
11.2	Organisation au sein de l'équipe projet . . . . .	30
11.3	Matrice RACI . . . . .	31
11.4	Répartition du Temps de Travail sur le Projet . . . . .	31

<b>12 Conclusion</b>	<b>32</b>
<b>13 Annexe</b>	<b>33</b>
13.1 Code complet de génération du code de déclaration de fonction . . . . .	33
13.2 Code complet de génération du code d'appel de fonction . . . . .	33
13.3 Programme de démonstration . . . . .	36

# 1 Contexte du projet

Ce rapport présente le projet réalisé dans le cadre du module PCL1 de la deuxième année du cycle ingénieur à TELECOM Nancy. L'objectif principal est de développer, en groupe, un compilateur pour le langage *canAda*, une version simplifiée d'Ada. Ce projet est une opportunité d'approfondir nos compétences en analyse lexicale et syntaxique ainsi que la construction d'un arbre abstrait.

## 2 Introduction

Dans le cadre de nos études, la compréhension et le développement de compilateurs se révèlent cruciaux car ils permettent de mieux comprendre les principes fondamentaux de l'informatique, comme la structure des langages de programmation, l'analyse syntaxique ou encore les arbres abstraits. Cette connaissance est essentielle pour optimiser les performances des programmes, assurer leur sécurité, et développer des logiciels fiables et efficaces. Le projet *canAda* s'inspire d'Ada, un langage connu pour sa fiabilité et sa sécurité. Ce travail nous plonge dans la complexité de la compilation, nous préparant à des applications concrètes dans divers secteurs tels que les systèmes embarqués, la défense, ou l'aéronautique. En développant un compilateur, nous affrontons non seulement les défis techniques relatifs à la conception d'un tel compilateur mais cela constitue aussi une base de connaissances fondamentale pour nous, futurs ingénieurs. Nous avons pris comme décision de faire ce projet en Java car nous avons envie d'approfondir notre connaissance de ce langage et de ses outils.

## 3 Grammaire

### 3.1 Présentation

Le sujet nous a fourni une grammaire associée au langage *canAda*. Cette grammaire est une version simplifiée de la grammaire du langage Ada et était sous une forme abstraite avec notamment des regex.

```

<fichier> ::= with Ada.Text_IO; use Ada.Text_IO;
           procedure <ident> is <decl>*
           begin <instr>+ end <ident>? ; EOF
<decl>    ::= type <ident> ;
           | type <ident> is access <ident> ;
           | type <ident> is record <champs>+ end record ;
           | <ident>+ : <type> (:= <expr>)? ;
           | procedure <ident> (<params>)? is <decl>*
           | begin <instr>+ end <ident>? ;
           | function <ident> (<params>)? return <type> is <decl>*
           | begin <instr>+ end <ident>? ;
<champs>  ::= <ident>+ : <type> ;
<type>    ::= <ident>
           | access <ident>
<params>  ::= ( <param>+ )
<param>   ::= <ident>+ : <mode>? <type>
<mode>    ::= in | in out
<expr>    ::= <entier> | <caractère> | true | false | null
           | ( <expr> )
           | <accès>
           | <expr> <opérateur> <expr>
           | not <expr> | - <expr>
           | new <ident>
           | <ident> ( <expr>+ )
           | character ' val ( <expr> )
<instr>   ::= <accès> := <expr> ;
           | <ident> ;
           | <ident> ( <expr>+ ) ;
           | return <expr>? ;
           | begin <instr>+ end ;
           | if <expr> then <instr>+ (elsif <expr> then <instr>+)*
           | (else <instr>+)? end if ;
           | for <ident> in reverse? <expr> .. <expr>
           | loop <instr>+ end loop ;
           | while <expr> loop <instr>+ end loop ;
<opérateur> ::= = | /= | < | <= | > | >=
           | + | - | * | / | rem
           | and | and then | or | or else
<accès>    ::= <ident> | <expr> . <ident>

```

FIGURE 1 – Grammaire initiale du Sujet

## 3.2 Étapes de transformation de la Grammaire

### 3.2.1 Grammaire originale en BNF

La grammaire initiale du langage *canAda*, avant sa transformation en grammaire LL(1), se présente comme suit en BNF sans les regex :

1	fichier -> withAda.Text_IO ; useAda.Text_IO ; procedure ident is <decls> begin <
2	instrs> end <hasident> ; EOF
3	decl -> type ident ;

```

4      | type ident is access ident ;
5      | type ident is record <champs> end record ;
6      | <identsep> : <type> <typexpr> ;
7      | procedure ident <hasparams> is <decls> begin <instrs> end <hasident>
      ;
8      | function ident <hasparams> return <type> is <decls> begin <instrs>
      end <hasident> ;
9
10 decls -> <decl> <decls>
11      | ε
12
13 hasident -> ident
14      | ε
15
16 identsep -> ident , <identsep>
17      | ident
18
19 champ -> <identsep> : <type> ;
20
21 champs -> <champ> <champs>
22      | <champ>
23
24 type -> ident
25      | access ident
26
27 params -> ( <paramsep> )
28
29 hasparams -> <params>
30      | ε
31
32 paramsep -> <param> ; <paramsep>
33      | <param>
34
35 typexpr -> := <expr>
36      | ε
37
38 param -> <identsep> : <mode> <type>
39
40 mode -> in
41      | in out
42      | ε
43
44 expr -> entier
45      | caractre
46      | true
47      | false
48      | null
49      | ( <expr> )
50      | <acces>
51      | <expr> <operateur> <expr>
52      | not <expr>
53      | - <expr>
54      | new ident
55      | ident ( <exprsep> )
56      | character ' val ( <expr> )
57
58 exprsep -> <expr> , <exprsep>
59      | <expr>

```

```

60
61 hasexpr -> <expr>
62         |  $\epsilon$ 
63
64 instr -> <acces> := <expr> ;
65         | ident ;
66         | ident ( <exprsep> ) ;
67         | return <hasexpr> ;
68         | begin <instrs> end ;
69         | if <expr> then <instrs> <elsif> <else> end if ;
70         | for ident in <hasreverse> <expr> .. <expr> loop <instrs> end
          loop ;
71         | while <expr> loop <instrs> end loop ;
72
73 elsif -> elsif <expr> then <instrs> <elsif>
74         |  $\epsilon$ 
75
76 else -> else <instrs>
77         |  $\epsilon$ 
78
79 hasreverse -> reverse
80             |  $\epsilon$ 
81
82 instrs -> <instr> <instrs>
83          | <instr>
84
85 operateur -> = | /= | < | <= | > | >= | + | - | * | / | rem | and |
          and then | or | or else
86
87 acces -> ident
88         | <expr> . ident

```

### 3.2.2 Élimination de la Récursivité à Gauche

La grammaire initiale comportait plusieurs instances de récursivité à gauche. Par exemple, les deux règles suivantes :

```

1 expr -> <acces>
2 acces -> ident | <expr> . ident

```

ont été transformées en :

```

1 expr -> [...] -> primary
2 primary -> ident <primary2>
3 primary2 -> ( <exprsep> ) <acces> | <acces>
4 acces -> . ident <acces> |  $\epsilon$ 

```

Comme la priorisation des calculs a beaucoup impacté la structure de la grammaire, on note [...] pour représenter l'enchaînement de règles permettant de se retrouver dans le cas de la règle *expr* de départ. Cette modification élimine la (double ici) récursivité à gauche, rendant la grammaire adaptée pour une analyse LL(1). Une autre récursivité à gauche a été supprimé mais elle a été faite aussi à travers la priorisation des règles.

### 3.2.3 Factorisation à Gauche

La factorisation à gauche a été nécessaire pour certaines règles. Par exemple, les règles suivantes :

```

1 exprsep -> <expr> , <exprsep>
2 exprsep -> <expr>

```

ont été réécrites en :

```
1  exprsep -> <expr> <exprsep'>
2  exprsep' -> , <expr> <exprsep'> | ε
```

Ceci assure que la règle peut être analysée de manière déterministe en LL(1).

### 3.2.4 Gestion des Priorités de Calculs

Pour gérer correctement les priorités des opérations, la grammaire a été ajustée notamment au niveau des règles de *expr*. Par exemple, les opérations de *Ou* et *Et* ont été séparées des opérations d'addition et de soustraction pour respecter leur priorité selon le sujet, par exemple :

```
1  expr -> <expr> <opérateur> <expr>
```

a été réécrite en partie de cette manière :

```
1  expr -> <or_expr>
2  or_expr -> <and_expr> <or_expr'>
3  or_expr' -> or <or_expr'2> | ε
4  or_expr'2 -> <and_expr> <or_expr'>
5  or_expr'2 -> else <and_expr> <or_expr'>
6  and_expr -> <not_expr> <and_expr'>
7  [...]
8  unary_expr -> - <unary_expr>
9  unary_expr -> <primary>
10 primary -> entier
11 primary -> caractre
12 primary -> true
13 primary -> false
14 primary -> null
15 primary -> ( <expr> )
16 primary -> ident <primary2>
17 primary -> new ident
18 primary -> character ' val ( <expr> )
```

Cela permet de respecter la hiérarchie des opérations dans les expressions arithmétiques et logiques.

Les ensembles de sélection distincts ont été calculés pour assurer une sélection univoque lors de l'analyse.

Ces étapes illustrent comment la grammaire initiale a été transformée en une grammaire LL(1), adaptée pour une analyse syntaxique efficace et précise du langage *canAda*

## 3.3 Grammaire Transformée en LL(1)

La grammaire transformée en LL(1) se présente comme suit :

```
1  fichier -> withAda.Text_IO ; useAda.Text_IO ; procedure ident is decls begin
    instrs end hasident ; EOF
2  decl -> type ident hasischoose ;
3  decl -> identsep : type_n typexpr ;
4  decl -> procedure ident hasparams is decls begin instrs end hasident ;
5  decl -> function ident hasparams return type_n is decls begin instrs end
    hasident ;
6
7  hasischoose -> is accorrec | ε
8
9  accorrec -> access ident
10 accorrec -> record champs end record
11
12 decls -> decl decls
13 decls -> ε
```



```

14
15 hasident -> ident
16 hasident ->  $\epsilon$ 
17
18 identsep -> ident identsep2
19
20 identsep2 -> , identsep
21 identsep2 ->  $\epsilon$ 
22
23 champ -> identsep : type_n ;
24
25 champs -> champ champs2
26
27 champs2 -> champs |  $\epsilon$ 
28
29 type_n -> ident
30 type_n -> access ident
31
32 params -> ( paramsep )
33
34 hasparams -> params
35 hasparams ->  $\epsilon$ 
36
37 paramsep -> param paramsep2
38
39 paramsep2 -> ; paramsep
40 paramsep2 ->  $\epsilon$ 
41
42 typexpr -> := expr
43 typexpr ->  $\epsilon$ 
44
45 param -> identsep : mode type_n
46
47 mode -> in modeout
48 mode ->  $\epsilon$ 
49
50 modeout -> out
51 modeout ->  $\epsilon$ 
52
53 expr -> or_expr
54
55 or_expr -> and_expr or_expr'
56
57 or_expr' -> or or_expr'2
58 or_expr' ->  $\epsilon$ 
59
60 or_expr'2 -> and_expr or_expr'
61 or_expr'2 -> else and_expr or_expr'
62
63 and_expr -> not_expr and_expr'
64
65 and_expr' -> and and_expr'2
66 and_expr' ->  $\epsilon$ 
67
68 and_expr'2 -> not_expr and_expr'
69 and_expr'2 -> then not_expr and_expr'
70
71 not_expr -> equality_expr not_expr'

```

```

72
73 not_expr' -> not equality_expr not_expr'
74 not_expr' -> ε
75
76 equality_expr -> relational_expr equality_expr'
77
78 equality_expr' -> = relational_expr equality_expr'
79 equality_expr' -> /= relational_expr equality_expr'
80 equality_expr' -> ε
81
82 relational_expr -> additive_expr relational_expr'
83
84 relational_expr' -> < additive_expr relational_expr'
85 relational_expr' -> <= additive_expr relational_expr'
86 relational_expr' -> > additive_expr relational_expr'
87 relational_expr' -> >= additive_expr relational_expr'
88 relational_expr' -> ε
89
90 additive_expr -> multiplicative_expr additive_expr'
91
92 additive_expr' -> + multiplicative_expr additive_expr'
93 additive_expr' -> - multiplicative_expr additive_expr'
94 additive_expr' -> ε
95
96 multiplicative_expr -> unary_expr multiplicative_expr'
97
98 multiplicative_expr' -> * unary_expr multiplicative_expr'
99 multiplicative_expr' -> / unary_expr multiplicative_expr'
100 multiplicative_expr' -> rem unary_expr multiplicative_expr'
101 multiplicative_expr' -> ε
102
103 unary_expr -> - unary_expr
104 unary_expr -> primary
105
106 primary -> entier
107 primary -> caractre
108 primary -> true
109 primary -> false
110 primary -> null
111 primary -> ( expr )
112 primary -> ident primary2
113 primary -> new ident
114 primary -> character ' val ( expr )
115
116 primary2 -> ( exprsep ) acces
117 primary2 -> acces
118
119 exprsep -> expr exprsep2
120
121 exprsep2 -> , exprsep
122 exprsep2 -> ε
123
124 hasexpr -> expr
125 hasexpr -> ε
126
127 instr -> ident instr2
128 instr -> return hasexpr ;
129 instr -> begin instrs end ;

```

```

130 instr -> if expr then instrs elifn elsen end if ;
131 instr -> for ident in hasreverse expr .. expr loop instrs end loop ;
132 instr -> while expr loop instrs end loop ;
133
134 instr2 -> instr3 := expr ;
135 instr2 -> ( exprsep ) instr3 hasassign ;
136 instr2 -> ;
137
138 instr3 -> . ident instr3
139 instr3 -> ε
140
141 hasassign -> := expr
142 hasassign -> ε
143
144 elifn -> elif expr then instrs elifn
145 elifn -> ε
146
147 elsen -> else instrs
148 elsen -> ε
149
150 hasreverse -> reverse
151 hasreverse -> ε
152
153 instrs -> instr instrs2
154
155 instrs2 -> instr instrs2
156 instrs2 -> ε
157
158 acces -> . ident acces
159 acces -> ε

```

### 3.4 Table LL(1)

A l'aide de la grammaire transformée en LL(1), nous avons pu construire la table LL(1) suivante pour produire notre *Parser*. Ci-dessous, nous présentons une partie de la table LL(1) pour des raisons de lisibilité.

\$	withAda.Text_IO.useAda.Text_IO;	procedure	ident	is	begin	end	;
S	S := fichier S						
fichier	fichier := withAda.Text_IO.useAda.Text_IO; procedure ident is decs begin instrs end hasident ; EOF						
deci		deci := procedure ident hasparams is decs begin instrs end hasident ;	deci := identsep type_n typeexpr ;				
hasichoose				hasichoose := is accomec			hasichoose := ε
accomec							
decls		decls := deci decs	decls := deci decs		decls := ε		
hasident			hasident := ident				hasident := ε
identsep			identsep := ident identsep2				
identsep2							
champ			champ := identsep type_n ;				
champs			champs := champ champs2				
champs2			champs2 := champs			champs2 := ε	
type_n			type_n := ident				
params							
hasparams				hasparams := ε			
paramsep			paramsep := param paramsep2				
paramsep2							paramsep2 := . paramsep typeexpr := ε
typeexpr							
param			param := identsep mode type_n				
mode			mode := ε				
modeout			modeout := ε				
expr			expr := or_expr				
or_expr			or_expr := and_expr or_expr				
or_expr							or_expr := ε
or_expr2			or_expr2 := and_expr or_expr				
and_expr			and_expr := not_expr and_expr				

FIGURE 2 – Table partielle LL(1)

## 4 Analyse Lexicale pour canAda

L'analyse lexicale, une étape cruciale dans le processus de compilation, est gérée par notre classe *Lexer*. Cette classe est responsable de la conversion du code source en une série de tokens, facilitant ainsi l'analyse syntaxique ultérieure. Elle contient un *PeekingReader* codé par nos soins, qui permet de lire dans le flux de caractères pour identifier correctement les tokens complexes tout en conservant ce qui a été lu et en lisant caractère par caractère. Elle contient également un *ErrorService* qui permet de gérer les erreurs lexicales mais aussi une map de mots clés qui permet de gérer les mots clés du langage, les opérateurs et les symboles.

### 4.1 Structure et Fonctionnement du Lexer

La classe *Lexer* lit le code source et identifie les différents tokens en se basant sur un ensemble de règles prédéfinies, il est codé à l'aide du pattern *Singleton* pour éviter d'avoir plusieurs instances de la classe. Chaque token est une instance de la classe *Token*, qui contient des informations telles que le type de token et la valeur lexicale associée contenu dans l'enum *Tag*.

### 4.2 Gestion des Tokens

Des classes spécifiques, comme *Tag* et *PeekingReader*, sont utilisées pour catégoriser les tokens et gérer efficacement la lecture en avance du code source. La classe *Tag* définit les différents types de tokens, c'est une enum, tandis que *PeekingReader* permet de lire en avance dans le flux de caractères pour identifier correctement les tokens complexes en se passant donc d'un automate à états finis. Cela repose sur deux fonctions complexes qui permettent de lire le flux de caractères et de déterminer si le caractère courant est la fin d'un token.

```
1  /**
2   * Check if the current character is the end of a token
3   *
4   * @return true if the current character is the end of a token, false
5   *         otherwise
6   */
7  private boolean isEndOfToken() {
8      char current = (char) currentChar;
9      int nextInt = this.reader.peek(1);
10     char next = (char) nextInt;
11
12     boolean isCurrentLetterOrDigit = Character.isLetterOrDigit(current)
13         || current == '_';
14     boolean isNextLetterOrDigit = Character.isLetterOrDigit(next) ||
15         next == '_';
16     boolean isNextWhitespace = Character.isWhitespace(next);
17
18     // If the current character is a whitespace or the end of the file,
19     // the current character is the end of the token
20     if (nextInt == -1 || isNextWhitespace) {
21         return true;
22     }
23     // If the current character is an identifier or an integer, the next
24     // character must not be a letter or a digit
25     if (isCurrentLetterOrDigit) {
26         return !isNextLetterOrDigit;
27     }
28
29     Token token = this.matchToken(lexeme.toString());
30
31     // If the current character is a token and the next character is not
32     // a token, the current character is the end of the token
33     if (token.tag() != Tag.UNKNOWN) {
```

```

28         Token nextToken = this.matchToken(lexeme.toString() + next);
29         return nextToken.tag() == Tag.UNKNOWN;
30     }
31
32     return false;
33 }

```

```

1 public Token nextToken() {
2
3     while ((this.currentChar = this.reader.read()) != -1) {
4
5         if (this.isComment()) {
6             this.skipComment();
7         } else if (Character.isWhitespace((char) currentChar)) {
8             this.skipWhitespace();
9         } else if (isCharacterLiteral()) {
10            return this.readCharacterLiteral();
11        } else {
12            lexeme.append((char) currentChar);
13            if (this.isEndOfToken()) {
14                Token token = this.matchToken(lexeme.toString());
15                lexeme.setLength(0); // clear the StringBuilder
16                if (token.tag() == Tag.UNKNOWN) {
17                    this.errorService.registerLexicalError(new
18                        UnknownTokenException(token));
19                }
20                return token;
21            }
22        }
23
24        this.reader.close();
25        return new Token(Tag.EOF, this.reader.getCurrentLine(), lexeme.
26            toString());
27    }
28 }

```

### 4.3 Optimisation et Fiabilité

Le *Lexer* est conçu pour être à la fois rapide et fiable, capable d'identifier précisément les tokens même dans des cas de syntaxe complexe grâce aux fonctions présentées ci-dessus. Cette précision est essentielle pour garantir une analyse syntaxique sans erreur dans les étapes suivantes du processus de compilation. Le fait de se passer d'un automate à états finis permet d'optimiser le temps d'exécution du *Lexer*.

## 5 Analyse Syntaxique

### 5.1 Structure et Fonctionnement

La classe *Parser* a été conçue pour analyser les programmes écrits dans le langage *canAda*, il est codé, lui aussi, à l'aide du pattern *Singleton* pour éviter d'avoir plusieurs instances de la classe. Il contient le token courant et l'analyseur lexical qui est utilisé pour analyser le programme source. Chaque méthode de cette classe correspond à un non-terminal de la grammaire LL(1) et est responsable de l'analyse d'une structure syntaxique spécifique du langage. Par exemple, une méthode *expr()* est utilisée pour analyser les expressions, correspondant au non-terminal *expr* de la grammaire. Ces méthodes sont appelées récursivement pour construire l'arbre syntaxique du programme source. En fonction du token courant, on applique la règle associée à ce token d'après la table LL(1) construite précédemment. Si des terminaux sont dans cette règle, ils ont lu à travers la fonction *analyseTerminal()* trouvable dans la suite du rapport qui permet de vérifier si le token courant correspond bien au terminal attendu. Sinon on appelle la méthode associée au non-terminal de la règle et ainsi de suite ...

```

1 @PrintMethodName
2 private void expr() {
3     switch (this.currentToken.tag()) {
4         case IDENT, OPEN_PAREN, DOT, ENTIER, CARACTERE, TRUE, FALSE,
5             NULL, NEW, CHARACTER -> {
6             or_expr();
7         }
8     }
}

```

## 5.2 Interaction avec l'Analyseur Lexical

Le *Parser* interagit étroitement avec l'analyseur lexical, recevant un flux de tokens qui sont analysés selon les règles de la grammaire. Cette interaction est cruciale pour la décomposition correcte du programme source en ses composants syntaxiques. On lit les tokens un par un et on les compare avec les règles de la grammaire. Si le token correspond à la règle, on passe au token suivant. Si le token ne correspond pas à la règle, on génère une erreur syntaxique.

```

1 @PrintMethodName
2 private void analyseTerminal(Tag tag) {
3     System.out.println("\t\t-> " + this.currentToken);
4     if (!(this.currentToken.tag() == tag)) {
5         Token expectedToken = new Token(tag, this.currentToken.line(),
6             TagHelper.getTagString(tag));
7         if (expectedToken.tag() == Tag.SEMICOLON) {
8             this.errorService.registerSyntaxWarning(new
9                 MissingSemicolonException(this.currentToken));
10        } else {
11            this.errorService.registerSyntaxError(new
12                UnexpectedTokenException(expectedToken, this.currentToken));
13        }
14        // Contient le prochain token ou <EOF, currentLine, "> si fin de
15        // fichier
16        if (this.currentToken.tag() == Tag.EOF) {
17            return;
18        }
19        this.currentToken = lexer.nextToken();
20    }
}

```

## 5.3 Gestion des Erreurs Syntaxiques

Un aspect essentiel du *Parser* est sa capacité à gérer les erreurs syntaxiques comme nous le voyons dans le code ci-dessus. Lorsque le programme source ne respecte pas les règles de la grammaire, des messages d'erreur descriptifs sont générés, indiquant la ligne et le token attendu par rapport au token reçu, facilitant la localisation et la correction des erreurs par les développeurs. On a notamment appliqué le *Panic Mode* pour gérer les erreurs syntaxiques. Le *Parser* continue à analyser le programme source jusqu'à la fin tout en indiquant les erreurs rencontrées.

## 6 Construction de l'Arbre Abstrait Syntaxique pour canAda

La construction de l'arbre abstrait syntaxique (AST) est une étape essentielle du processus de compilation du langage *canAda*. L'AST représente la structure syntaxique du programme source d'une manière qui est à la fois concise et facile à manipuler pour les étapes suivantes de la compilation.

## 6.1 Structure et Fonctionnement de l'AST

Notre système d'AST est construit autour de la classe *ASTNode*, qui sert de classe de base pour les différents types de nœuds de l'arbre. Chaque nœud spécifique, comme *OperatorNode*, *ParameterNode*, ou *ProgramNode*, hérite de *ASTNode* et représente une construction syntaxique spécifique du langage.

Par exemple, *OperatorNode* représente une opération arithmétique ou logique, tandis que *ProgramNode* représente la structure globale du programme *canAda*.

```
1 public class ProgramNode extends ASTNode {
2     private ProcedureDeclarationNode rootProcedure;
3
4     public void setRootProcedure(PcedureDeclarationNode rootProcedure)
5     {
6         this.rootProcedure = rootProcedure;
7         rootProcedure.setParent(this);
8     }
9 }
```

```
1 public class OperatorNode extends ASTNode {
2     private String operator;
3
4     public OperatorNode(String operator) {
5         this.operator = operator;
6     }
7
8 }
```

Et ainsi de suite pour chaque nœud de l'arbre. On utilise alors notre fonction *Override toString()* pour afficher l'arbre abstrait syntaxique de manière récursive qui est dans notre classe abstraite dont extend nos différents nœuds. Ainsi on a juste à appeler la fonction *toString()* sur le nœud racine de l'arbre pour afficher l'arbre abstrait syntaxique qui récupère les différents nœuds de l'arbre et les affiche de manière récursive en récupérant les différents attributs de chaque nœud.

```
1 public String toString() {
2     Field[] fields = this.getClass().getDeclaredFields();
3     String className = this.getClass().getSimpleName();
4     StringBuilder res = new StringBuilder(colorize(className, Attribute.
5         YELLOW_TEXT()) + " : { \n");
6     if (isJson) {
7         res = new StringBuilder("{ \n");
8     }
9     int lastIndex = fields.length - 1;
10
11     for (int i = 0; i < fields.length; i++) {
12         Field field = fields[i];
13         field.setAccessible(true);
14         try {
15             Object attributeValue = field.get(this);
16             if (attributeValue instanceof String) {
17                 attributeValue = colorize("\n" + attributeValue + "\n",
18                     Attribute.GREEN_TEXT());
19             }
20             if (attributeValue == null) {
21                 attributeValue = colorize("null", Attribute.
22                     BRIGHT_MAGENTA_TEXT());
23             }
24             res.append("\t").append("\n").append(colorize(field.getName(),
25                 Attribute.RED_TEXT())).append("\n").append(" : ").
26                 append(attributeValue);
27             if (i < lastIndex || !isJson) {
28 
```

```

23         res.append(",");
24     }
25     res.append(" \n");
26
27     } catch (IllegalAccessException e) {
28         System.err.println("Erreur lors de l'accès au champ " +
29             field.getName());
30     }
31     res.append("}");
32     return format(res.toString());
33 }

```

## 6.2 Représentation des Structures Syntaxiques

Les nœuds de l'AST capturent les éléments essentiels des structures syntaxiques du programme, comme les opérations, les paramètres, et la structure globale du programme. Par exemple, *OperatorNode* représente une opération arithmétique ou logique, tandis que *ProgramNode* représente la structure globale du programme *canAda*.

## 6.3 Rôle dans le Processus de Compilation

L'AST joue un rôle central dans le processus de compilation. Après l'analyse syntaxique, le programme source est transformé en un AST, qui est ensuite utilisé pour les étapes de vérification sémantique, d'optimisation, et de génération de code. Cette représentation permet une manipulation plus aisée et plus efficace du programme source.

# 7 Tables des symboles

## 7.1 Structure de donnée

Les tables des symboles sont des structures de données qui stockent des informations sur les identificateurs du programme, comme les variables, les fonctions, et les procédures.

Une table des symboles est implémentée sous la forme d'une table de hashage, avec comme clé le nom de l'identificateur et comme valeur un objet de type *Symbol* qui contient des informations sur l'identificateur.

Quant à l'organisation de ces tables, elles suivent toutes le schéma suivant : à chaque bloc de porté (une fonction ou une procédure) on crée une nouvelle table des symboles qui est empilé dans une pile. Grâce à cette pile, nous pouvons réaliser les contrôles sémantiques au niveau des déclarations (prise en compte des scopes supérieurs) en remontant la pile jusqu'à trouver l'identificateur recherché. A la fin d'un bloc de porté, nous dépilons la dernière table de la pile.

Voici une illustration de l'analyse sémantique d'une fonction :

```

1  @Override
2  public void visit(FunctionDeclarationNode node) throws Exception {
3
4      // Add the function to the current scope
5      scopeStack.addSymbolInScopes(node.toSymbol(), node.
6          getConcernedLine());
7
8      // Create a new scope
9      enterScope(new SymbolTable(node.getIdentifiant()));
10
11     // Check the semantic here

```



```

12
13         // Exit the scope
14         scopeStack.exitScope();
15     }

```

## 7.2 Exemple

Voici un exemple de table des symboles pour une fonction nommée *perimetreRectangle* ayant deux paramètres *larg* et *long* et une variable locale *p* :

```

1 Entering new scope -> creating new SymbolTable for perimetreRectangle :
2     larg -> Parameter { identifieur = 'larg', type = 'integer', mode = IN
      , shift = 4 }
3     long -> Parameter { identifieur = 'long', type = 'integer', mode = IN
      , shift = 8 }
4     p -> Variable { identifieur = 'p', type = 'integer', shift = 12 }

```

On peut rapidement identifier la clé de la table (le nom de l'identificateur) et la valeur associée de type *Parameter* ou *Variable* qui contient des informations sur l'identificateur tel que le décalage dans la pile, le type, le mode, etc.

La liste des tables des symboles est également utilisée lors de la génération de code.

## 8 Contrôles sémantiques

### 8.1 Parcours de l'AST

Afin de garantir la cohérence du programme, nous avons implémenté plusieurs contrôles sémantiques. Ces contrôles sont effectués après la construction de l'AST.

Nous parcourons l'arbre de haut en bas à l'aide du pattern Visitor qui nous permet de descendre dans les noeuds. A chaque noeud nous effectuons les contrôles sémantiques associé puis descendons dans les noeuds du dessous. Voici un exemple pour le noeud correspondant à l'assignation d'une valeur à une variable :

```

1     @Override
2     public void visit(AssignmentStatementNode node) throws Exception {
3         node.getVariableReference().accept(this);
4         node.getExpression().accept(this);
5         node.checkIfAssignnable();
6     }

```

Ici, nous pouvons remarquer les deux premières lignes (`node.getVariableReference().accept(this);` et `node.getExpression().accept(this);`) de la fonction qui permettent de descendre dans l'arbre et d'effectuer les contrôles sémantiques de la variable auquel va être assigné la valeur de l'expression ainsi que l'expression elle-même. Ensuite on appelle la méthode qui vérifie si l'expression peut être assigné à la variable.

### 8.2 Implémentation

Voici une liste des contrôles sémantiques que nous avons implémentés :

- **Déclaration de variables** : Vérification de la déclaration des variables, si elles sont bien déclarées avant d'être utilisées.
- **Déclaration de fonctions et procédures** : Vérification de la déclaration des fonctions et procédures, si elles sont bien déclarées avant d'être utilisées.
- **Déclaration de types** : Vérification de la déclaration des types (Access, Record, Type)
- **Duplication de symbole** : Vérification de la duplication des symboles, si les symboles sont uniques dans le même scope.

- **Type des expressions** : Vérification du type des expressions, si les types des opérandes sont compatibles avec l'opérateur.
- **Type des variables** : Vérification du type des variables, si les types des variables sont compatibles avec les opérations effectuées.
- **Type des paramètres** : Vérification du type des paramètres, si les types des paramètres sont compatibles avec les types des arguments.
- **Type de retour** : Vérification du type de retour des fonctions, si le type de retour est compatible avec le type de la fonction.
- **Nombre de paramètres pour fonctions et procédures** : Vérification du nombre de paramètres pour les fonctions et procédures, si le nombre de paramètres est correct.
- **Vérification des paramètres IN et INOUT** : Vérification des paramètres IN et INOUT.

## 9 Génération de Code

Une fois l'AST, les tables des symboles et les contrôles sémantiques complétés, la phase de génération de code peut commencer. Nous utilisons l'AST ainsi que les la liste des tables des symboles pour générer le code final en ASM UAL ARM 32 bits.

### 9.1 Parcours de l'AST

Pour générer le code, nous parcourons l'AST dans la classe *ASMGenerator* de la même manière que l'analyse sémantique avec le pattern Visitor. Nous reconstruisons également la pile de table des symboles au fur et à mesure de la génération. Pour chaque noeud, nous générons le code correspondant. Chaque noeud est responsable uniquement de la génération de son propre code, sauf pour quelques exceptions où nous avons besoin de plus de contexte au moment de la génération (par exemple pour les appels de fonctions avec des paramètres record).

### 9.2 Exemple

Afin d'illustrer la génération de code, voici la partie pour le noeud gérant les retours de fonctions :

```

1  @Override
2  public void visit(ReturnStatementNode node) throws Exception {
3      if(node.getExpression() != null) {
4          node.getExpression().accept(this);
5          Type type = (Type) scopeStack.findSymbolInScopes(node.
6              getExpression().getType(scopeStack));
7          int shift = 2 * 4 + type.getSize();
8          if (type instanceof Record record) {
9              this.output.append("""
10                 \t MOV    R1, R9 ; Load field in R0
11                 \t ADD    R2, R11, #s ; Store return value for in
12                 stack-frame
13                 """).formatted(shift));
14              this.output.append(saveRecordInStack(record, 0));
15          } else {
16              this.output.append("""
17                 \t STR     R0, [R11, #s] ; Store return value for
18                 in stack-frame
19                 """).formatted(shift));
20          }
21      }
22      this.output.append("""
23         \t MOV    R13, R11 ; Restore frame pointer
24         \t LDR     R11, [R13] ; Restore caller's frame pointer
25         \t ADD     R13, R13, #4 ;
26         \t LDMFD   R13!, {R10, PC} ; Restore caller's frame pointer
27         and return ASM address

```

```

24         """);
25     }
26 }

```

On peut voir la façon dont on descend dans l'arbre (`node.getExpression().accept(this)`) et comment on génère le code correspondant à ce noeud. On peut ensuite déterminer le type de l'expression grâce à notre pile de table des symboles afin de séparer le cas d'un record. En effet, si le type de l'expression est un record alors on va appeler une fonction qui générer le code permettant de recopier un record d'une adresse stocker dans R1 à une adresse stocker dans R2. Enfin on restaure le contexte de la fonction appelante.

## 9.3 Schémas de traduction

### 9.3.1 Déclaration de fonction

Dans un premier temps, les appels de fonctions ont été un problème au niveau de la sortie ASM. En effet ADA permet de déclarer des fonctions dans des fonctions et ainsi de suite, cependant cette structure ne correspond pas à la structure d'un programme en ASM (Chaque fonction aura son étiquette et sera isolée des autres).

Afin de résoudre ce problème nous avons décidé de trier les déclarations en ne traduisant que ce celle qui ne sont pas une déclaration de fonction ou procédure. Poursuivre par la traduction la fonction (ou procédure) courante et seulement après traduire les déclarations de fonctions et procédure. Ceci permet de garder une structure ASM où chaque nouvelle fonction est bien a part des autres.

Pour la génération de code d'une fonction, on commence par sauvegarder l'environnement de la fonction appelante et à mettre en place le nouveau, c'est à dire le frame pointer, la chaînage statique et le chaînage dynamique. Voici le code correspondant :

```

1  this.output.append(symbol.getIdentifier()).append("\n").append("")
2      \t STMFD    R13!, {R10, LR} ; Save caller's frame pointer
        and return ASM address
3      \t MOV     R10, R9 ; Set up new static link
4      \t SUB     R13, R13, #4
5      \t STR     R11, [R13]
6      \t MOV     R11, R13 ; Set up new frame pointer
7      """);

```

Ensuite, nous récupérons les paramètres de la fonction en distinguant le cas d'un paramètre de type record nécessitant plusieurs instructions pour recopier chaque champs dans le paramètre. Voici le code correspondant :

```

1  int counter = symbol.getParametersSize() + 2 *4 + type.getSize();
2  for (ParameterNode param : node.getParameters()) {
3      Type paramType = (Type) scopeStack.findSymbolInScopes(param.
        getType().getIdentifier());
4      if(paramType instanceof Record record) {
5          this.output.append("")
6              \t ADD     R1, R11, #%s ; Load field in R0
7              \t SUB     R2, R13, #4 ; Store argument for
                %s in stack-frame
8              """.formatted(counter, symbol.getIdentifier()
                );
9          this.output.append(saveRecordInStack(record, 0));
10         this.output.append("")
11             \t SUB     R13, R13, #%s ;
12             """.formatted(record.getSize()));
13     } else {
14         this.output.append("")
15             \t LDR     R0, [R11, #%s] ; Load parameter %s in R0
16             \t STMFD    R13!, {R0} ; Store parameter %s in stack-
                frame

```

```

17         """.formatted(counter, param.getIdentifiant(), param.
18             getIdentifiant());
19     }
20     counter -= paramType.getSize();
21
22
23 }

```

Ici nous pouvons voir que l'on calcul le décalage permettant de retrouver les paramètres en prenant en compte la taille des paramètres, la taille du type de retour, ainsi qu'une constante (2\*4) correspondant au chaînage statique et dynamique.

L'implémentation du chaînage statique et dynamique nous permet de retrouver n'importe quel variable notamment lors de l'accès à une variable global dans une fonction récursive.

Le code complet pour la partie déclaration de fonction est disponible en annexe.

### 9.3.2 Appels de fonctions

Pour la génération du code d'un appel des fonction, on commence par recopier les paramètres de la fonction, voici le code :

```

1     node.getArguments().forEach(arg -> {
2
3         arg.accept(this);
4         if((Type) scopeStack.findSymbolInScopes(arg.getType(
5             scopeStack)) instanceof Record record) {
6             this.output.append("""
7                 \t MOV      R1, R9 ; Load field in R0
8                 \t SUB      R2, R13, #4 ; Store argument for %s in
9                     stack-frame
10                 """.formatted(symbol.getIdentifiant()));
11             this.output.append(saveRecordInStack(record, 0));
12             this.output.append("""
13                 \t SUB      R13, R13, #%s ; Save space for argument
14                 """.formatted(record.getSize()));
15         } else {
16             this.output.append("""
17                 \t STMFD     R13!, {R0} ; Save argument
18                 """);
19         }
20     });

```

Une fois de plus, on distingue le cas des records auxquels on doit recopier les champs un par un grâce à la méthode `saveRecordInStack(record, 0)` expliqué plus bas.

Ensuite on prépare l'appel en laissant un espace pour la valeur de retour( qui peut être un record), puis après l'appel on récupère la valeur de retour dans R0. Voici le code correspondant :

```

1     if(symbol instanceof Function function) {
2         Type type = (Type) scopeStack.findSymbolInScopes(function.
3             getReturnType());
4         this.output.append("""
5             \t SUB      R13, R13, #%s ; Save space for return value
6             """.formatted(type.getSize()));
7
8         this.output.append(findAddress(node.getIdentifiant()));
9
10        this.output.append("""

```

```

10         \t BL      %s ; Branch link to %s (it will save the
11             return address in LR)
12         """.formatted(symbol.getIdentifier(), symbol.
13             getIdentifier()));
14     int shift = ASMUtils.getVariableReferenceShift(function.
15         getReturnType(), node.getNextExpression());
16     this.output.append("""
17         \t ADD      R9, R13, #%s ; Store the return value address
18             in R0
19         \t LDR      R0, [R9] ; Load the return value in R0
20         """.formatted(type.getSize() - 4 - shift));
21     this.output.append("""
22         \t ADD      R13, R13, #%s ; Remove arguments and return
23             value from stack
24         """.formatted(symbol.getParametersSize() + type.getSize
25             ()));
26 } else {
27     this.output.append(findAddress(node.getIdentifier()));
28     this.output.append("""
29         \t BL      %s ; Branch link to %s (it will save the
30             return address in LR)
31         """.formatted(symbol.getIdentifier(), symbol.
32             getIdentifier()));
33     this.output.append("""
34         \t ADD      R13, R13, #%s ; Remove arguments and return
35             value from stack
36         """.formatted(symbol.getParametersSize()));
37 }

```

Ici, on sépare les fonctions des procédures car les procédures ne nécessitent pas d'instructions pour la valeur de retour. Après l'appel, on réduit la taille de notre pile en enlevant les arguments et valeurs de retour n'étant plus utiles.

De plus, nous avons ajouté des instructions particulières pour pouvoir afficher des valeurs. En effet nous avons implémenté 2 fonctions spéciales (put et putInt afin d'afficher des éléments sur la sortie standard). Ces fonctions put et putInt ont été réalisées à l'aide de la librairie visUAL2 d'Alexandre Duchesne. Voici le code correspondant :

```

1     if (symbol.getIdentifier().equals("put")) {
2         node.getArguments().forEach(arg -> {
3             try {
4                 arg.accept(this);
5                 this.output.append("""
6                     \t SUB SP, SP, #4      ; r servez 4 octets pour le
7                         0
8                     \t MOV R1, #0
9                     \t STR R1, [SP]
10                    \t SUB SP, SP, #4      ; r servez 4 octets pour la
11                        valeur (ou plus)
12                    \t STR R0, [SP]        ; stockez la valeur
13                    \t MOV R0, SP         ; adresse de la valeur (ici
14                        SP, mais peut être n'importe quelle adresse)
15                    \t BL println
16                    \t ADD SP, SP, #8      ; libérez la pile
17                    """);
18             } catch (Exception ex) {

```

```

17         throw new RuntimeException(ex);
18     }
19 });
20 return;
21 }
22
23 if (symbol.getIdentifier().equals("putInt")) {
24     node.getArguments().forEach(arg -> {
25         try {
26             arg.accept(this);
27             this.output.append("""
28                 \t LDR R3, =STR_OUT          ; on charge l'adresse
29                 de la valeur
30                 \t BL to_ascii              ; on convertit l'entier
31                 en cha ne de caract res
32                 \t LDR R0, =STR_OUT          ; on charge l'adresse
33                 de la cha ne de caract res
34                 \t BL println               ; on affiche la cha ne
35                 de caract res
36                 """);
37         } catch (Exception ex) {
38             throw new RuntimeException(ex);
39         }
40     });
41     return;
42 }

```

Le code complet de l'appel de fonction est disponible en annexe.

### 9.3.3 Conditionnelles imbriquées

Les conditionnelles imbriquées ont été gérées de manière naturelle. Chaque if se voit attribuer une étiquette unique basée sur un ID. Ainsi, chaque if est isolé des autres et peut être traité de manière indépendante. L'imbrication de ceux ci ne pose donc aucun soucis. Voici le code pour la génération de code pour les conditionnelles :

```

1  @Override
2  public void visit(IfStatementNode node) throws Exception {
3      String ifTrueLabel = "if_true_" + Context.background().
4          getUniqueLabelId();
5      String ifEndLabel = "if_end_" + Context.background().
6          getUniqueLabelId();
7
8      node.getCondition().accept(this);
9
10     this.output.append("""
11         \t CMP      R0, #0 ; Compare condition
12         \t BEQ      %s ; Branch if condition is false
13         """).formatted(ifEndLabel));
14
15     if (node.getElseBranch() != null) {
16         node.getElseBranch().accept(this);
17     }
18
19     output.append("\t B          ").append(ifEndLabel).append("\n");
20
21     output.append(ifTrueLabel).append("\n");
22
23     node.getThenBranch().accept(this);
24 }

```

```

22
23     output.append(ifEndLabel).append("\n");
24 }

```

On remarque au début la génération des étiquettes uniques pour chaque if, puis la génération du code pour la condition, le branchement si la condition est fausse, le traitement du else si il existe, et enfin le traitement du then et la fin du if. Dans le cas où une conditionnelle est imbriquée, le code de l'imbriquée sera simplement généré entre le branchement du then et la fin de l'if, et se verra attribuer une étiquette unique.

## 9.4 Records

La gestion des records à travers les appels de fonctions ont été décrit au dessus. En terme général, les records sont traités comme des variables normales, avec un décalage dans la pile. Nous pouvons faire cela car leur taille est statique et connue à la compilation. Nous empilons donc de manière contigüe les différents champs du record, et nous les désemplilons de la même manière. Lorsque nous avons besoin de passer un record en argument, nous passons l'adresse du premier champs du record en argument, et nous utilisons le décalage pour accéder aux différents champs du record. Voici la fonction permettant de calculer le décalage au sein d'un record.

```

1
2     public static int getVariableReferenceShift(String typeIdent,
3         VariableReferenceNode nextExpression) {
4     int shift = 0;
5     while (nextExpression != null) {
6         Record record = (Record) scopeStack.findSymbolInScopes(
7             typeIdent);
8         assert record != null;
9         Variable field = record.getField(nextExpression.
10             getIdentifier());
11         shift += field.getShift();
12         typeIdent = field.getType();
13         nextExpression = nextExpression.getNextExpression();
14     }
15     return shift;
16 }

```

Ici nous pouvons voir que nous parcourons les accès aux champs du record et récupérons l'addition du shift de chacun des champs. Grâce à cela nous pouvons avoir accès à un champ dans des records imbriqués.

Nous avons également implémenté la comparaison de record. En effet, nous pouvons tester l'égalité de record, deux record seront égaux si tous leur champ le sont. Voici le code correspondant :

```

1     public static String equalsRecord(Record record, String left, String
2         right, int shift) {
3     StringBuilder sb = new StringBuilder();
4     for (Variable field : record.getFields()) {
5         Type type = (Type) scopeStack.findSymbolInScopes(field.
6             getType());
7         if (type instanceof Record subRecord) {
8             sb.append(equalsRecord(subRecord, left, right, field.
9                 getShift() + shift));
10        } else {
11            // On va chercher le champ pour left dans la pile avec
12                findVariableAddress
13            sb.append(findVariableAddress(left, null));
14            sb.append("
15                \t LDR      R1, [R9, #-%s] ; Load variable %s in
16                R0

```

```

12         """.formatted(field.getShift() + shift, left));
13         // On va chercher le champ pour right dans la pile avec
           findVariableAddress
14         sb.append(findVariableAddress(right, null));
15         sb.append("""
16             \t LDR      R2, [R9, #-%s] ; Load variable %s in
               R1
17             """.formatted(field.getShift() + shift, right));
18         // On compare les deux champs
19         sb.append("""
20             \t CMP      R1, R2 ; Compare operands
21             \t MOVNE    R0, #0 ; Set R2 to 1 if operands are
               not equal
22             """);
23     }
24 }
25 return sb.toString();
26 }

```

Ici nous pouvons tester l'égalité de deux records et ceux même si un champ est également un record car la méthode fonctionne récursivement.

## 10 Tests et Validation

### 10.1 Pour un code source valide

Voici un code source valide en canAda qui permet de tester notre compilateur :

```

1 with Ada.Text_IO; useAda.Text_IO;
2 procedure Main is
3     A : Integer := 5;
4     B : Integer := 10;
5     Sum : Integer;
6 begin
7     Sum := A + B;
8 end Main;

```

On obtient alors après l'analyse lexicale et syntaxique la sortie suivante, on l'a découpée en 3 parties pour plus de lisibilité et laissée sur fond noir pour faciliter la lisibilité des couleurs :



```

-> Parser rule fichier called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <WITH, 1, with>
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 1, Ada>
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <DOT, 1, .>
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 1, Text_IO>
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <SEMICOLON, 1, ;>
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 1, useAda>
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <DOT, 1, .>
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 1, Text_IO>
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <SEMICOLON, 1, ;>
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <PROCEDURE, 2, procedure>
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 2, Main>
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IS, 2, is>
-> Parser rule multipleDeclarations called
-> Parser rule declaration called
-> Parser rule identsep called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 3, A>
-> Parser rule identsep2 called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <COLON, 3, :>
-> Parser rule type_n called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 3, Integer>
-> Parser rule typexpr called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <ASSIGN, 3, :=>
-> Parser rule expr called
-> Parser rule or_expr called
-> Parser rule and_expr called
-> Parser rule not_expr called
-> Parser rule equality_expr called
-> Parser rule relational_expr called
-> Parser rule additive_expr called
-> Parser rule multiplicative_expr called
-> Parser rule unary_expr called
-> Parser rule primary called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <ENTIER, 3, 5>
-> Parser rule multiplicative_expr2 called
-> Parser rule additive_expr2 called
-> Parser rule relational_expr2 called

```

```

-> Parser rule equality_expr2 called
-> Parser rule not_expr2 called
-> Parser rule and_expr2 called
-> Parser rule or_expr2 called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <SEMICOLON, 3, ;>
-> Parser rule multipleDeclarations called
-> Parser rule declaration called
-> Parser rule identsep called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 4, B>
-> Parser rule identsep2 called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <COLON, 4, :>
-> Parser rule type_n called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 4, Integer>
-> Parser rule typexpr called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <ASSIGN, 4, :=>
-> Parser rule expr called
-> Parser rule or_expr called
-> Parser rule and_expr called
-> Parser rule not_expr called
-> Parser rule equality_expr called
-> Parser rule relational_expr called
-> Parser rule additive_expr called
-> Parser rule multiplicative_expr called
-> Parser rule unary_expr called
-> Parser rule primary called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <ENTIER, 4, 10>
-> Parser rule multiplicative_expr2 called
-> Parser rule additive_expr2 called
-> Parser rule relational_expr2 called
-> Parser rule equality_expr2 called
-> Parser rule not_expr2 called
-> Parser rule and_expr2 called
-> Parser rule or_expr2 called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <SEMICOLON, 4, ;>
-> Parser rule multipleDeclarations called
-> Parser rule declaration called
-> Parser rule identsep called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 5, Sum>
-> Parser rule identsep2 called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <COLON, 5, :>
-> Parser rule type_n called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 5, Integer>
-> Parser rule typexpr called
-> Parser rule analyseTerminal called

```

```

  -> <SEMICOLON, 5, ;>
-> Parser rule multipleDeclarations called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <BEGIN, 6, begin>
-> Parser rule instrs called
-> Parser rule instr called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 7, Sum>
-> Parser rule instr2 called
-> Parser rule instr3 called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <ASSIGN, 7, :=>
-> Parser rule expr called
-> Parser rule or_expr called
-> Parser rule and_expr called
-> Parser rule not_expr called
-> Parser rule equality_expr called
-> Parser rule relational_expr called
-> Parser rule additive_expr called
-> Parser rule multiplicative_expr called
-> Parser rule unary_expr called
-> Parser rule primary called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 7, A>
-> Parser rule primary2 called
-> Parser rule acces called
-> Parser rule multiplicative_expr2 called
-> Parser rule additive_expr2 called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <PLUS, 7, +>
-> Parser rule multiplicative_expr called
-> Parser rule unary_expr called
-> Parser rule primary called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 7, B>
-> Parser rule primary2 called
-> Parser rule acces called
-> Parser rule multiplicative_expr2 called
-> Parser rule additive_expr2 called
-> Parser rule relational_expr2 called
-> Parser rule equality_expr2 called
-> Parser rule not_expr2 called
-> Parser rule and_expr2 called
-> Parser rule or_expr2 called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <SEMICOLON, 7, ;>
-> Parser rule instrs2 called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <END, 8, end>
-> Parser rule hasident called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 8, Main>
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <SEMICOLON, 8, ;>
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <EOF, 8, >

```

FIGURE 3 – Sortie découpée de gauche à droite

Et on obtient l'arbre abstrait suivant en sortie et donc ici en json :

```

ProgramNode : {
  "rootProcedure" : ProcedureDeclarationNode : {
    "parameters" : null,
    "body" : BlockNode : {
      "statements" : [BlockNode : {
        "statements" : [],
        "declarations" : [],
      }],
      "declarations" : [TypeDeclarationNode : {
        "type" : SimpleTypeNode : {
          "typeName" : "Integer",
        },
        "name" : "A",
      }, TypeDeclarationNode : {
        "type" : SimpleTypeNode : {
          "typeName" : "Integer",
        },
        "name" : "B",
      }, TypeDeclarationNode : {
        "type" : SimpleTypeNode : {
          "typeName" : "Integer",
        },
        "name" : "Sum",
      }],
    },
  },
  "name" : "Main",
},
}

```

FIGURE 4 – Arbre abstrait

Et à l'aide de notre script python et de graphviz on obtient l'arbre abstrait suivant :

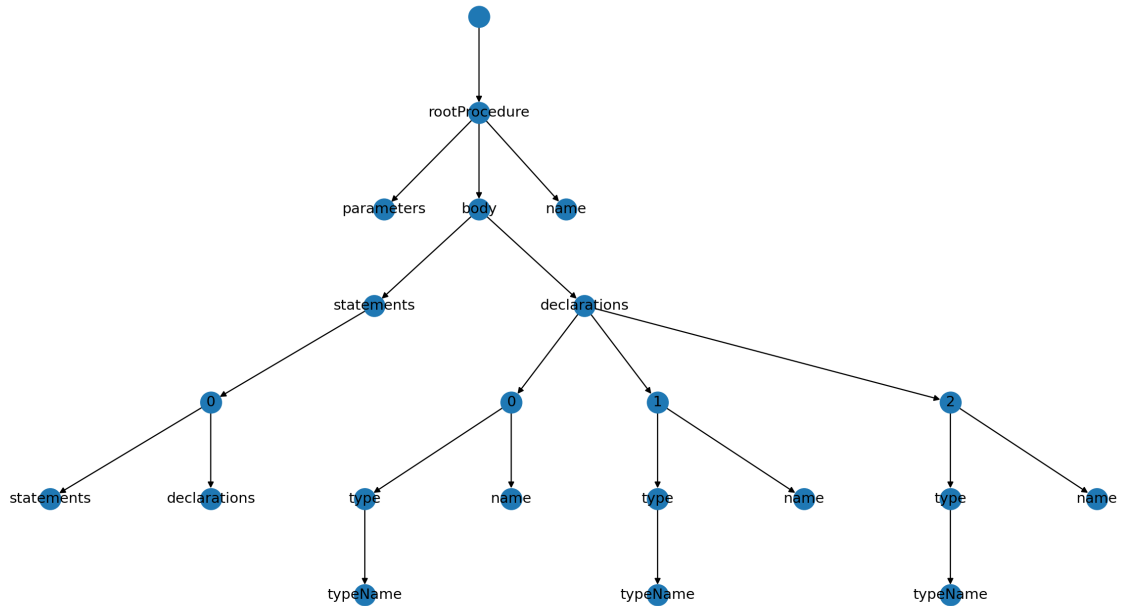


FIGURE 5 – Arbre abstrait

La partie de génération des TDS et des contrôles sémantiques démarre à présent. Afin de montrer quelque chose de plus parlant que le programme ci-dessus, on prend à présent ce programme :

```

1 with Ada.Text_IO; use Ada.Text_IO;
2 procedure unDebut is
3
4  function perimetreRectangle(larg : integer; long : integer) return
    integer is
5  p : integer;
6  begin
7    p := 1+2+3 ;
8  return p ;
9  end perimetreRectangle;
10
11    -- VARIABLES
12  choix : integer ;
13    -- PROCEDURE PRINCIPALE
14  begin
15  choix := perimetreRectangle(5, 10);
16  end unDebut ;

```

On obtient ces différentes tables :

```

1 Entering new scope -> creating new SymbolTable for root :
2   character -> Type { identifier = 'character', size = 4, shift = 0 }
3   integer -> Type { identifier = 'integer', size = 4, shift = 0 }
4   unDebut -> Procedure { identifier = 'unDebut',
    indexedParametersTypes = '[]', shift = 0 }
5   put -> Procedure { identifier = 'put', indexedParametersTypes = '[
    character]', shift = 0 }
6
7
8 Entering new scope -> creating new SymbolTable for unDebut :
9   perimetreRectangle -> Function { identifier = 'perimetreRectangle',
    indexedParametersTypes = '[integer, integer]', returnType = '
    integer', shift = 0 }

```

```

10     choix -> Variable { identifier = 'choix', type = 'integer', shift =
      4 }
11
12
13 Entering new scope -> creating new SymbolTable for perimetreRectangle :
14     larg -> Parameter { identifier = 'larg', type = 'integer', mode = IN
      , shift = 4 }
15     long -> Parameter { identifier = 'long', type = 'integer', mode = IN
      , shift = 8 }
16     p -> Variable { identifier = 'p', type = 'integer', shift = 12 }

```

Les contrôles sémantiques sont passés avec succès, et le code généré est le suivant :

```

1  unDebut
2      STMFD    R13!, {R11, LR} ; Main environment setup
3      MOV      R11, R13 ; Set up new frame pointer
4      SUB      R13, R13, #4 ; Save space for choix in stack-frame
5      MOV      R0, #5 ; Load literal value in R0
6      STMFD    R13!, {R0} ; Save argument
7      MOV      R0, #10 ; Load literal value in R0
8      STMFD    R13!, {R0} ; Save argument
9      SUB      R13, R13, #4 ; Save space for return value
10     BL       perimetreRectangle ; Branch link to perimetreRectangle (it
      will save the return address in LR)
11     LDR      R0, [R13] ; Load return value
12     ADD      R13, R13, #4 * 3 ; Remove arguments and return value from
      stack
13     MOV      R10, R11
14     STR      R0, [R10, #-4] ; Assign right expression (assuming result is
      in R0) to left variable choix
15     END      ; Program ends here
16 perimetreRectangle
17     STMFD    R13!, {R11, LR} ; Save callers frame pointer and return ASM
      address
18     MOV      R11, R13 ; Set up new frame pointer
19     LDR      R5, [R11, #4 * 4] ; Load parameter larg in R5
20     STMFD    R13!, {R5} ; Store parameter larg in stack-frame
21     LDR      R5, [R11, #4 * 3] ; Load parameter long in R5
22     STMFD    R13!, {R5} ; Store parameter long in stack-frame
23     SUB      R13, R13, #4 ; Save space for p in stack-frame
24     MOV      R0, #3 ; Load literal value in R0
25     STMFD    R13!, {R0} ; Store the right operand in the stack
26     MOV      R0, #2 ; Load literal value in R0
27     LDMFD    R13!, {R1} ; Load the right operand in R1
28     ADD      R0, R0, R1 ; Add operands
29     STMFD    R13!, {R0} ; Store the right operand in the stack
30     MOV      R0, #1 ; Load literal value in R0
31     LDMFD    R13!, {R1} ; Load the right operand in R1
32     ADD      R0, R0, R1 ; Add operands
33     MOV      R10, R11
34     STR      R0, [R10, #-12] ; Assign right expression (assuming result is
      in R0) to left variable p
35     MOV      R10, R11
36     LDR      R0, [R10, #-12] ; Load variable p in R0
37     STR      R0, [R11, #4 * 2] ; Store return value for in stack-frame
38     MOV      R13, R11 ; Restore frame pointer
39     LDMFD    R13!, {R11, PC} ; Restore callers frame pointer and return
      ASM address

```

La phase de génération de code ajoute également des commentaires automatiques pour faciliter la compréhension du code généré.

## 10.2 Pour un code source invalide

### 10.2.1 Erreurs syntaxiques

Voici un code source invalide en canAda qui permet de tester notre compilateur, on a volontairement rajouter un ; en trop à la fin de la ligne 5 :

```
1 with Ada.Text_IO; useAda.Text_IO;
2 procedure Main is
3     A : Integer := 5;
4     B : Integer := 10;
5     Sum : Integer;
6 begin ;
7     Sum := A + B;
8 end Main;
```

On obtient alors après l'analyse lexicale et syntaxique la sortie suivante, on l'a découpée en 3 parties pour plus de lisibilité et laissée sur fond noir pour faciliter la lisibilité des couleurs :

```

-> Parser rule fichier called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <WITH, 1, with>
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 1, Ada>
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <DOT, 1, .>
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 1, Text_IO>
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <SEMICOLON, 1, ;>
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 1, useAda>
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <DOT, 1, .>
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 1, Text_IO>
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <SEMICOLON, 1, ;>
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <PROCEDURE, 2, procedure>
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 2, Main>
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IS, 2, is>
-> Parser rule multipleDeclarations called
-> Parser rule declaration called
-> Parser rule identsep called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 3, A>
-> Parser rule identsep2 called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <COLON, 3, :=>
-> Parser rule type_n called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 3, Integer>
-> Parser rule typexpr called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <ASSIGN, 3, :=>
-> Parser rule expr called
-> Parser rule or_expr called
-> Parser rule and_expr called
-> Parser rule not_expr called
-> Parser rule equality_expr called
-> Parser rule relational_expr called
-> Parser rule additive_expr called
-> Parser rule multiplicative_expr called
-> Parser rule unary_expr called
-> Parser rule primary called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <ENTIER, 3, 5>

```

```

-> Parser rule multiplicative_expr2 called
-> Parser rule additive_expr2 called
-> Parser rule relational_expr2 called
-> Parser rule equality_expr2 called
-> Parser rule not_expr2 called
-> Parser rule and_expr2 called
-> Parser rule or_expr2 called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <SEMICOLON, 3, ;>
-> Parser rule multipleDeclarations called
-> Parser rule declaration called
-> Parser rule identsep called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 4, B>
-> Parser rule identsep2 called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <COLON, 4, :=>
-> Parser rule type_n called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 4, Integer>
-> Parser rule typexpr called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <ASSIGN, 4, :=>
-> Parser rule expr called
-> Parser rule or_expr called
-> Parser rule and_expr called
-> Parser rule not_expr called
-> Parser rule equality_expr called
-> Parser rule relational_expr called
-> Parser rule additive_expr called
-> Parser rule multiplicative_expr called
-> Parser rule unary_expr called
-> Parser rule primary called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <ENTIER, 4, 10>
-> Parser rule multiplicative_expr2 called
-> Parser rule additive_expr2 called
-> Parser rule relational_expr2 called
-> Parser rule equality_expr2 called
-> Parser rule not_expr2 called
-> Parser rule and_expr2 called
-> Parser rule or_expr2 called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <SEMICOLON, 4, ;>
-> Parser rule multipleDeclarations called
-> Parser rule declaration called
-> Parser rule identsep called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 5, Sum>

```

```

-> Parser rule identsep2 called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <COLON, 5, :=>
-> Parser rule type_n called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 5, Integer>
-> Parser rule typexpr called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <SEMICOLON, 5, ;>
-> Parser rule multipleDeclarations called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <BEGIN, 6, begin>
-> Parser rule instrs called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <SEMICOLON, 6, ;>
-> Parser rule hasident called
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 7, Sum>
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <ASSIGN, 7, :=>
-> Parser rule analyseTerminal called
  -> <IDENT, 7, A>

```

PARSING PHASE FAILED, STOPPING

FIGURE 6 – Sortie découpée de gauche à droite

Et on obtient les erreurs et les warnings suivantes :

```

LISTING SYNTAX ERRORS :
Syntax error: expected <END, 6, END> but got <SEMICOLON, 6, ;> at line 6
Syntax error: expected <EOF, 7, EOF> but got <IDENT, 7, A> at line 7

```

FIGURE 7 – Erreurs

```

LISTING SYNTAX WARNINGS :
Syntax warning: missing semicolon at line 7 (got <ASSIGN, 7, :=> )

```

FIGURE 8 – Warnings

### 10.2.2 Erreurs sémantiques

Voici un code source valide syntaxiquement mais sémantiquement incorrect :

```
1 with Ada.Text_IO; use Ada.Text_IO;
2 procedure unDebut is
3
4   function perimetreRectangle(larg : integer; long : integer) return
       integer is
5     p : integer;
6     c : character;
7   begin
8     p := 2 ;
9     p := 'C' ;
10    c := 'C' ;
11    return c ;
12  end perimetreRectangle;
13
14  choix : integer ;
15  begin
16    choix := perimetreRectangle(5, 10, 15);
17  end unDebut ;
```

On peut voir ici plusieurs erreur, tel que l'assignation à p d'un char, le retour d'un char dans une fonction qui retourne un int (`perimetreRectangle`), et l'appel de la fonction `perimetreRectangle` avec un nombre incorrect de paramètres.

Nous obtenons alors les erreurs suivantes :

```
1 Semantic errors:
2   Line 9: Type mismatch: expected integer but got character
3   Line 11: The return type of the FUNCTION does not match the type of
         the expression (expected integer but got character)
4   Line 17: The FUNCTION perimetreRectangle expects 2 arguments but got 3
```

On peut ainsi voir que notre compilateur est capable de gérer les erreurs syntaxiques et de les afficher de manière claire et précise. Ainsi que de nous aider à le corriger notamment à travers les warnings et le *Panic Mode* qui permet de continuer à analyser le programme source jusqu'à la fin tout en indiquant les erreurs rencontrées. Il analyse également la sémantique du programme et vérifie que les types sont compatibles entre eux.

Ce qui conclue la partie sur les tests et la validation de notre compilateur. Bien évidemment, de nombreux autres tests ont été réalisés pour valider notre compilateur, ceux-ci sont disponible dans la source du projet.

Vous pourrez trouver en annexe notre programme de démonstration. Celui-ci permet de mettre en valeur toutes les fonctionnalités du compilateur, à travers un jeu de combat.

## 11 Gestion de projet

### 11.1 Équipe de projet

Ce projet est un projet local réalisé en groupe de 3 personnes :

- Alexis MARCEL
- Lucas LAURENT
- Noé STEINER

### 11.2 Organisation au sein de l'équipe projet

Nous avons réalisé plusieurs réunions, en présentiel dans les locaux de Télécom Nancy mais la plupart de notre collaboration a eu lieu sur Discord. Ces réunions nous ont permis de mettre en commun nos avancées régulièrement, de partager nos connaissances sur des problématiques et de nous organiser de

manière optimale. En plus des réunions d’avancement régulières, nous avons également réalisé des réunions techniques afin de résoudre un problème ou bien de réfléchir à la conception.

Ensuite, nous avons utilisé GitLab pour gérer les différentes versions du développement de notre application, ainsi que les différentes branches nous permettant de travailler simultanément sans conflit.

### 11.3 Matrice RACI

Voici la matrice RACI de notre projet, elle nous a permis de nous organiser et de répartir les tâches de manière efficace, on remarque que personne n’approuve les tâches car nous avons travaillé en groupe et que nous avons tous approuvé les tâches entre nous.

<b>Matrice RACI (R = Réalise ; A = Autorité ; C = Consulté ; I = Informé)</b>	<b>Acteurs</b>		
<b>Tâches</b>	Lucas	Noé	Alexis
<b>Grammaire</b>			
Réalisation d’une grammaire LL(1)	R	I	I
<b>Analyseur Lexical</b>			
Réalisation de la structure du Lexer	I	R	R
Implémentation des Token et des Tag	R	R	R
Gestion de la lecture d’un fichier Token par Token	I	R	R
<b>Analyseur Syntaxique</b>			
Réalisation de la structure du Parser	R	C	I
Gestion des erreurs	R	R	I
Implémentation des règles	R	R	R
<b>Arbre Abstrait</b>			
Réalisation de la structure de l’arbre abstrait	I	R	I
Implémentation des différentes nodes	I	R	R
<b>Rédaction du rapport PCL1</b>	R	C	C
<b>Analyseur Sémantique</b>			
Structure de l’analyseur	C	C	R
Analyse Sémantique	R	R	R
<b>Tests</b>	R	I	I
<b>Génération de code</b>	R	R	R
<b>Rédaction du rapport PCL2</b>	I	R	I

FIGURE 9 – Matrice RACI

### 11.4 Répartition du Temps de Travail sur le Projet

On peut voir que la répartition du temps de travail est équilibrée entre les membres de l’équipe, ce qui a permis une contribution égale de tous les membres de l’équipe :



Tâche	Lucas	Noé	Alexis
Grammaire	10h	-	-
Structure du Lexer	-	2h	4h
Lecture du fichier (token par token)	-	5h	7h
Implémentation des Token et des Tag	2h	2h	2h
Structure du Parser	1h	-	-
Gestion des erreurs	4h	4h	-
Implémentation des règles	3h	3h	3h
Structure de l'arbre abstrait	-	2h	-
Implémentation des différents nodes	-	6h	6h
Rédaction du rapport PCL1	4h	-	-
Total PCL1	24h	24h	22h
Tables des symboles	2h	5h	5h
Structure de l'analyse sémantique	2h	2h	9h
Analyse sémantique	9h	9h	9h
Tests	5h	-	-
Génération de code	20h	20h	24h
Rédaction du rapport PCL2	1h	2h	1h
Total PCL2	38h	36h	48h
Total PCL1 + PCL2	62h	62h	69h

## 12 Conclusion

Ce rapport a présenté en détail le processus de développement d'un compilateur pour le langage *canAda*, réalisé dans le cadre du module PCL1 à TELECOM Nancy. Le projet a débuté par la transformation de la grammaire originale en une grammaire LL(1), adaptée pour une analyse syntaxique précise. Cette transformation a impliqué tout d'abord d'avoir une grammaire explicite sans regex, puis l'élimination de la récursivité à gauche, la factorisation, et la gestion des priorités de calculs pour assurer une analyse déterministe.

L'analyse lexicale a été effectuée par le *Lexer*, un composant clé qui convertit le code source en tokens, en s'appuyant sur un ensemble de règles prédéfinies et un système efficace de lecture en avance et d'une astuce pour déterminer la fin d'un token ce qui nous a permis de nous passer d'un automate à états finis. La classe *Parser*, quant à elle, a permis l'analyse syntaxique à travers la récupération du flux de *Token* du programme source et l'application des règles établies dans le tableau LL(1), tout en gérant les erreurs/warnings syntaxiques de manière robuste permettant ainsi de continuer à analyser le programme source jusqu'à la fin tout en indiquant les erreurs rencontrées pour aider le développeur à les corriger.

La construction de l'arbre abstrait syntaxique (AST) a été une étape cruciale, permettant une représentation concise et manipulable du programme source pour les étapes ultérieures de la compilation. Chaque nœud de l'AST, tel que *OperatorNode* ou *ProgramNode*, a capturé des éléments essentiels des structures syntaxiques du langage *canAda*.

PCL2 nous a permis d'implémenter les Symbol Tables, les contrôles sémantiques et la génération de code. Les Symbol Tables stockent des informations sur les identificateurs du programme, tandis que les contrôles sémantiques garantissent la cohérence du programme en vérifiant les types et les structures syntaxiques. La génération de code a permis de traduire l'AST en code ASM UAL ARM 32 bits, en utilisant un pattern de Double Dispatch : Visitor pour parcourir l'AST et générer le code correspondant à chaque nœud.

La répartition du temps de travail sur les différentes tâches a été équilibrée, assurant ainsi une contribution égale de tous les membres de l'équipe.

En conclusion, ce projet a non seulement abouti à la création d'un compilateur fonctionnel pour *canAda* mais a également permis aux membres de l'équipe d'approfondir leurs compétences en informatique, notamment dans les domaines de l'analyse lexicale et syntaxique, ainsi que dans la construction et la manipulation d'arbres abstraits. Ce projet représente une étape significative dans notre parcours d'ingénieurs en informatique, nous préparant efficacement à des applications concrètes dans divers secteurs technologiques.

Il a également renforcé notre compréhension des fondamentaux de la compilation, une compétence essentielle pour tout développeur de logiciels ainsi que pour tout ingénieur en informatique.

## 13 Annexe

### 13.1 Code complet de génération du code de déclaration de fonction

```
1
2 public void visit(FunctionDeclarationNode node) throws Exception {
3     enterScope();
4     Function symbol = (Function) scopeStack.findSymbolInScopes(node.
5         getIdentifier());
6     this.output.append(symbol.getIdentifier()).append("\n").append("
7         ""
8         \t STMFD    R13!, {R10, LR} ; Save caller's frame pointer
9         and return ASM address
10        \t MOV     R10, R9 ; Set up new static link
11        \t SUB     R13, R13, #4
12        \t STR     R11, [R13]
13        \t MOV     R11, R13 ; Set up new frame pointer
14        """);
15
16    Type type = (Type) scopeStack.findSymbolInScopes(symbol.
17        getReturnType());
18    int counter = symbol.getParametersSize() + 2 * 4 + type.getSize()
19        ;
20    for (ParameterNode param : node.getParameters()) {
21        Type paramType = (Type) scopeStack.findSymbolInScopes(param.
22            getType().getIdentifier());
23        if(paramType instanceof Record record) {
24            this.output.append("
25                \t ADD     R1, R11, #%" + counter + " ; Load field in R0
26                \t SUB     R2, R13, #4 ; Store argument for
27                %s in stack-frame
28                """).formatted(counter, symbol.getIdentifier()
29                    );
30            this.output.append(saveRecordInStack(record, 0));
31            this.output.append("
32                \t SUB     R13, R13, #%" + record.getSize() + " ;
33                """).formatted(record.getSize());
34        } else {
35            this.output.append("
36                \t LDR     R0, [R11, #%" + counter + "]; Load parameter %s in R0
37                \t STMFD    R13!, {R0} ; Store parameter %s in stack-
38                frame
39                """).formatted(counter, param.getIdentifier(), param.
40                    getIdentifier());
41        }
42        counter -= paramType.getSize();
43    }
44    node.getBody().accept(this);
45    scopeStack.exitScope();
46 }
```

### 13.2 Code complet de génération du code d'appel de fonction

```
1 @Override
```

```

2 public void visit(CallNode node) throws Exception {
3     Procedure symbol = (Procedure) scopeStack.findSymbolInScopes(node.
        getIdentifier());
4
5     if (symbol.getIdentifier().equals("put")) {
6         node.getArguments().forEach(arg -> {
7             try {
8                 arg.accept(this);
9                 this.output.append("""
10                     \t SUB SP, SP, #4    ; r servez 4 octets pour le
                        0
11                     \t MOV R1, #0
12                     \t STR R1, [SP]
13                     \t SUB SP, SP, #4    ; r servez 4 octets pour la
                        valeur (ou plus)
14                     \t STR R0, [SP]      ; stockez la valeur
15                     \t MOV R0, SP        ; adresse de la valeur (ici
                        SP, mais peut tre n'importe quelle adresse)
16                     \t BL println
17                     \t ADD SP, SP, #8    ; lib rez la pile
18                     """);
19
20                 } catch (Exception ex) {
21                     throw new RuntimeException(ex);
22                 }
23             });
24             return;
25         }
26
27         if (symbol.getIdentifier().equals("putInt")) {
28             node.getArguments().forEach(arg -> {
29                 try {
30                     arg.accept(this);
31                     this.output.append("""
32                         \t LDR R3, =STR_OUT    ; on charge l'adresse
                            de la valeur
33                         \t BL to_ascii        ; on convertit l'entier
                            en cha ne de caract res
34                         \t LDR R0, =STR_OUT    ; on charge l'adresse
                            de la cha ne de caract res
35                         \t BL println         ; on affiche la cha ne
                            de caract res
36                         """);
37                     } catch (Exception ex) {
38                         throw new RuntimeException(ex);
39                     }
40                 });
41                 return;
42             }
43
44             node.getArguments().forEach(arg -> {
45                 try {
46                     arg.accept(this);
47                     if((Type) scopeStack.findSymbolInScopes(arg.getType(
                        scopeStack)) instanceof Record record) {
48                         this.output.append("""
49                             \t MOV      R1, R9 ; Load field in R0

```

```

50         \t SUB    R2, R13, #4 ; Store argument for %s in
51             stack-frame
52         """.formatted(symbol.getIdentifier()));
53     this.output.append(saveRecordInStack(record, 0));
54     this.output.append("""
55         \t SUB    R13, R13, #%s ; Save space for argument
56         """.formatted(record.getSize()));
57     } else {
58         this.output.append("""
59             \t STMFD    R13!, {R0} ; Save argument
60             """);
61     }
62     } catch (Exception ex) {
63         throw new RuntimeException(ex);
64     }
65 }));
66
67 if(symbol instanceof Function function) {
68     Type type = (Type) scopeStack.findSymbolInScopes(function.
69         getReturnType());
70     this.output.append("""
71         \t SUB      R13, R13, #%s ; Save space for return value
72         """.formatted(type.getSize()));
73
74     this.output.append(findAddress(node.getIdentifier()));
75
76     this.output.append("""
77         \t BL      %s ; Branch link to %s (it will save the
78             return address in LR)
79         """.formatted(symbol.getIdentifier(), symbol.
80             getIdentifier()));
81
82     int shift = ASMUUtils.getVariableReferenceShift(function.
83         getReturnType(), node.getNextExpression());
84     this.output.append("""
85         \t ADD      R9, R13, #%s ; Store the return value address
86             in R0
87         \t LDR      R0, [R9] ; Load the return value in R0
88         """.formatted(type.getSize() - 4 - shift));
89
90     this.output.append("""
91         \t ADD      R13, R13, #%s ; Remove arguments and return
92             value from stack
93         """.formatted(symbol.getParametersSize() + type.getSize
94             ()));
95 } else {
96     this.output.append(findAddress(node.getIdentifier()));
97     this.output.append("""
98         \t BL      %s ; Branch link to %s (it will save the
99             return address in LR)
100         """.formatted(symbol.getIdentifier(), symbol.
101             getIdentifier()));
102     this.output.append("""
103         \t ADD      R13, R13, #%s ; Remove arguments and return
104             value from stack
105         """.formatted(symbol.getParametersSize()));
106 }

```

### 13.3 Programme de démonstration

```

1  with Ada.Text_IO; use Ada.Text_IO;
2  procedure CombatSimulator is
3      type Weapon is record
4          damage : integer;
5      end record;
6
7      type Armor is record
8          defense : integer;
9      end record;
10
11     type Character is record
12         name : character;
13         hp : integer;
14         attack : integer;
15         defense : integer;
16         weapon : Weapon;
17         armor : Armor;
18     end record;
19
20
21
22     Player1 : Character;
23     Player2 : Character;
24
25     function Attack (Player1 : in out Character; Player2 : in out
26         Character) return Character is
27     begin
28         Player2.hp := Player2.hp - Player1.attack;
29         return Player2;
30     end Attack;
31
32     function IsDead (Player : Character) return boolean is
33     begin
34         if Player.hp <= 0 then
35             return True;
36         else
37             return False;
38         end if;
39     end IsDead;
40
41     procedure printStats(Player : Character) is
42     begin
43         put(Player.name);
44         putInt(Player.hp);
45         return;
46     end printStats;
47
48     function initCharacter(name : character) return Character is
49     player : Character;
50     begin
51         player.name := name;
52         player.hp := 20;
53         player.attack := 10;

```

```

53         player.defense := 5;
54         return player;
55     end initCharacter;
56
57
58
59 begin
60     Player1 := initCharacter('A');
61     Player2 := initCharacter('B');
62
63     printStats(Player1);
64     printStats(Player2);
65
66     Player2 := Attack(Player1, Player2);
67
68     printStats(Player1);
69     printStats(Player2);
70
71     if IsDead(Player2) then
72         put('D');
73     else
74         put('A');
75     end if;
76
77     Player2 := Attack(Player1, Player2);
78
79     printStats(Player1);
80     printStats(Player2);
81
82     if IsDead(Player2) then
83         put('D');
84     else
85         put('A');
86     end if;
87
88 end CombatSimulator;

```