

ECM253 – Linguagens Formais, Autômatos e Compiladores

Atividade

Construção de analisadores sintáticos com CUPS

Prof. Marco Furlan

Outubro/2022

Esta atividade possui peso 5.

1 A atividade

Alterar o projeto do **interpretador** de expressões simples com **CUP**, apresentado em aula, para **atender os requisitos a seguir** (implementar e testar na sequência apresentada, que já está em uma ordem lógica):

- Manipular números reais** (positivos e negativos). **Sugestão:** no analisador léxico do JFlex, utilizar a seguinte expressão regular:

```
\d+(\.\d+)?(["E"e"](["+" "-" ]?\d+)?)
```

Onde `\d` é um atalho definido no JFlex que casa com um dígito. Analisar nos códigos quais serão as outras modificações que deverão ser realizadas.

- Adicionar na gramática atual uma regra de atribuição de expressão à uma variável.**

```
expr ::= ID ASSIGN expr  
      ;
```

Onde:

- ID representa uma **expressão regular** que **casa com qualquer cadeia iniciada por letra maiúscula ou minúscula seguida de zero ou mais letras e números**. Será necessário **alterar o analisador léxico para retornar este símbolo** e, no CUP, este símbolo deve ter **tipo String**;
- O **símbolo ATTRIB**, de **atribuição**, é o **terminal '='**. Alterar o analisador léxico para retornar este símbolo. O **operador de atribuição** é um operador cuja **precedência é a mais baixa de todos os operadores** e sua **associatividade é da direita para a esquerda**.

Testar o código como está. Se houver uma linha no teste como:

```
temp = 10.1;
```

O interpretador não deverá acusar erro léxico ou sintático (mas não executará ação nenhuma).

- iii. **Implementar um sistema de ambiente** para o **interpretador**. Ambiente é o nome dado à parte do programa onde serão armazenados os dados e as variáveis durante a execução de um programa. Neste caso, deseja-se armazenar os valores atribuídos às variáveis em algum lugar da memória para que, depois, possam ser recuperadas e utilizadas em outras expressões.

Uma **forma eficiente** para **armazenar variáveis e seus valores** correspondentes é utilizar uma **tabela de hash**. Em Java, a classe `HashMap` permite criar uma **tabela de variáveis** de modo a armazenar as variáveis durante a execução do programa.

Para fazer isso no **CUP**, modificar `Parser.cup` assim:

- Adicionar a linha a seguir na parte de importações:

```
import java.util.HashMap;
```

- Adicionar uma **seção de código** para declarar um objeto do tipo `HashMap` na classe `Parser`, que será utilizado como **tabela de símbolos**. Ele deve **mapear** nomes de variáveis à números. Adicionar esta seção logo após as importações de pacotes:

```
parser code {:  
    // symbolTable é a tabela de símbolos  
    private HashMap<String, Double> symbolTable = new HashMap<>();  
:}
```

Depois, **alterar a regra de atribuição definida no item anterior** para que, quando houver uma atribuição, seja **adicionado à tabela de símbolos o texto com o nome do identificador** e o **número** sendo atribuído. Será necessário:

- **Anotar com rótulos** (exemplos: `ID:ide`, `expr:e`) o nome do identificador e valor que se deseja armazenar na tabela de símbolos e depois armazená-los com a operação `put()`. Exemplo:

```
symbolTable.put(id, e);
```

Não é necessário retornar (`RESULT`) nenhum valor para o lado esquerdo da regra. Testar o código para certificar que está sem erros. Ainda não é possível usar variáveis em expressões, que será tratado no item a seguir.

- iv. **Adicionar uma regra à gramática para recuperar valores de variáveis e permitir** que elas **sejam utilizadas em expressões**. Basta **adicionar uma regra** como apresentado a seguir:

```
expr ::= ID  
      ;
```

Depois, **pensar em uma solução para retornar seu valor à expressão** (`RESULT`) ou **gerar um erro**, caso a variável não esteja presente no ambiente. Utilizar rótulo para obter o texto com o nome da variável. Usar a operação `get()` de `HashMap`. Ela retorna `null` caso o símbolo não esteja na tabela (testar!).

```
Double value = symbolTable.get(id);
```

- v. **Adicionar as funções matemáticas** $\sin(x)$ e $\cos(x)$, onde x é **qualquer expressão** da gramática. Usar as funções Java da classe `Math`. Será necessário alterar tanto o analisador léxico quanto o sintático (pense!).
- vi. **Adicionar na gramática atual um operador de exponenciação**, usando `'** '` como símbolo. Exemplo:

```
y = x ** 3;
```

Será necessário alterar tanto o analisador léxico e sintático (pense!). O operador de exponenciação deverá ter uma **precedência maior** que **multiplicação ou divisão**, mas **menor** que **inversão de sinal**. Sua **associatividade** deve ser da **direita para a esquerda**.

- vii. **Adicionar o símbolo π (π)**, de modo que, quando usado, retornará o valor de π . **Dica:** usar a constante Java `Math.PI`. Será necessário alterar tanto o analisador léxico quanto o sintático (pense!). Exemplo:

```
y = sin(PI/3);
```

2 O que enviar?

O projeto modificado e compactado no formato ZIP.