

Project 3 - Semantic Check Part 1 (Rev. v4)

2025 年 11 月 12 日

我们于 Oct 31 发布了 v2 版本的文档，修复了文档里面的一些错误，请以 Blackboard 上最新的文档为准。

我们于 Nov 11 发布了 v3 版本的文档，修复了文档里面的一些错误并添加了一条新的项目假设，请以 Blackboard 上最新的文档为准。

我们于 Nov 12 发布了 v4 版本的文档，明确规定了 *Definition of incomplete type* 的处理情况、并详细解释了一个常见问题，请以 Blackboard 上最新的文档为准。

1 项目要求

在 Project 2 中，你已经成功构建了 Splc 语言的解析器，能够将源代码转化为语法树，并检查出语法错误。但是，语法正确并不意味着源代码在逻辑上（即语义上）是正确的。

在 Project 3 中，你将进入语义分析的第一步：实现类型系统 (Type System) 和符号表 (Symbol Table)。在 Project 4 中，你将基于前面的类型系统和符号表进行完整的语义检查。

1. **实现类型系统**：在 Java 中实现一套类型系统，并将 Parse Tree 中的变量声明（`specifier` 和 `varDec`）转化为描述该变量的类型的 Java 对象。
2. **实现符号表**：实现基于作用域 (Scope) 的符号表。
3. **执行全面的语义检查**：遍历 Parse Tree，结合符号表找出并报告所有发现的语义错误。在本次 Project 中，你只需要关注第三章中所描述的几种语义错误即可。

1.1 对 Project 2 的修订

在开始 Project 3 前，请在 `Splc.g4` 中为 `globalDef` 添加一条新的规则：

函数声明：`specifier Identifier LPAREN funcArgs RPAREN SEMI`

1.2 项目假设

在后续所有 Project 中，所有测试样例均不会出现词法错误与语法错误，你可以删除 Project 2 中为错误恢复做出的特判。

在 Project 3 & 4 中，我们做出如下假设：样例可能存在语义错误：**(v3 新增)** `specifier` 中的完整结构体规则出现时，它在语法树中一定是全局变量定义或全局结构体声明的任意次子节点，即它不会出现在函数参数（包含函数声明和函数定义）、函数体内。

1.3 扩展要求

扩展部分在每个 Project 之间都是独立计分的，在后续的 Project 中移除对某扩展部分的支持不影响前序 Project 的分数。也就是说，你可以选择在前面的 Project 中完成较为简单的扩展任务；如果你发现在后续的 Project 中完成扩展部分过于困难，你可以选择不完成后续 Project 的扩展部分，这样不会影响你前面 Project 的分数。

本项目的扩展部分是 Project 2 中的延续：你需要确保你的类型系统能够正确处理 **结构体** 和 **指针** 的相关语法。并且能够检查结构体中的 *incomplete type* 的情况。

1.4 名词解释

- **type specifier**: (语法结构上的) 类型说明符。对应 Project 2 文档章节 2.2 类型说明符。
- **declarator**: (语法结构上的) 声明符。在 Splc 语言中包含两种: 变量声明 (**varDec**), 会出现在**全局变量定义**、**局部变量定义**、**完整结构体中的成员声明**; 以及**函数声明** (上述修订新增)。

1.5 解释: declaration & definition

正式定义:

- [1.5.1] A *declaration* specifies the interpretation and attributes of a set of identifiers.
- [1.5.2] A *definition* of an identifier is a declaration for that identifier that:
 - for an *object* (variable), causes storage to be reserved for that object (variable);
 - for a function, includes the function body.

声明 (Declaration) 就像在电话簿的索引 (符号表) 里说: “我们要登记一个人, 名字叫 x, 他是一个 int 类型。” 编译器看到声明后, 会说: “好的, 我认识 x 了。如果我看到有人使用 x, 我知道它应该被当作一个 int 来对待。”

声明**不分配内存** (对于变量) 或不提供**函数体** (对于函数)。

尽管 C 语言中可以对同一个对象 (变量或函数) 进行多次声明, **但是在我们的 Splc 中**, 不存在像 C 语言中那样的变量声明 (**extern int a;**), 仅存在函数声明。并且我们规定: 同名的函数声明只能出现一次, 并且其定义 (若有) 一定与其声明相符¹。

定义 (Definition) 就像在电话簿的具体条目里说: “x 的具体住址是内存 0x1000 (请在这里给他分配空间)。” 或者 “myFunc 的具体工作内容是 { ... } (请把这段代码编译成机器码)。”

定义会分配存储空间 (对于变量) 或提供函数体 (对于函数)。

在整个程序中, 同一个实体 (变量或函数)²只能被定义一次。

一个定义同时也是一个声明。它在 “创建” 这个实体的同时, 也 “介绍” 了它自己。

注意, 我们只对变量和函数说 Definition, 我们从不对一个完整结构体的声明说它是一个定义。

示例

```
int a() {}           // 这是函数 `a` 的定义, 也是一个声明
int b(char);        // 这是函数 `b` 的声明

int b(char);         // 这是函数 `b` 的重复声明, Splc 不允许这种情况

int global_var;      // 这是全局变量的定义
int main() {
    global_var = 3;
    int local_var;    // 这是局部变量的定义
}
```

¹判断定义与声明是否相同是下一次 Project 的任务。

²显然, 同一个 Identifier 可能指向不同的实体。

2 Project 3 要求

2.1 类型系统

你的类型系统需要能够解析语法树中的 `specifier` 与 `varDec`，并表达以下类型：

- 基础类型 (Primitive Type): 包含 `int` 与 `char`。
- 定长数组类型 (Array Type): 包含基础类型 (*element type*) 和数组长度, 如 `int a[10]` 和 `char b[2][3]`。
- 结构体类型 (Structure Type): 包括完整声明的结构体 (内含字段声明) 与不完整声明的结构体两种。
- 指针类型 (Pointer Type): 包含被指向的类型, 例如 `int *a`。
- 你支持的所有类型的任意组合, 例如 `struct a[10]`、`int *a[123]` 和 `int (*a)[123]`。

完整定义：

- [2.1.1] The meaning of a value stored in an object or returned by a function is determined by the *type* of the expression used to access it. (An identifier declared to be an object is the simplest such expression; the type is specified in the declaration of the identifier.)
- [2.1.2] Types are partitioned into *object types* (types that describe objects) and *function types* (types that describe functions). At various points within a translation unit an object type may be *incomplete* (lacking sufficient information to determine the size of objects of that type) or *complete* (having sufficient information).
- [2.1.3] The `char` and `int` are called the *basic types*. The basic types are complete object types.
- [2.1.4] A *function type* describes a function with specified return type. A function type is characterized by its return type and the number and types of its parameters.
- [2.1.5] Any number of *derived types* can be constructed from the object types³, as follows:
 - [2.1.6] An *array type* describes a contiguously allocated nonempty set of objects with a particular member object type, called the *element type*. The element type shall be complete whenever the array type is specified. Array types are characterized by their element type and by the number of elements in the array. An array type is said to be derived from its element type, and if its element type is T, the array type is sometimes called “array of T”. The construction of an array type from an element type is called “array type derivation”.
 - [2.1.7] A *structure type* describes a sequentially allocated nonempty set of member objects ~~(and, in certain circumstances, an incomplete array)~~(v3 删除), each of which has an optionally specified name and possibly distinct type.
 - [2.1.8] A *pointer type* may be derived from an object type, called the *referenced type*. A pointer type describes an object whose value provides a reference to an entity of the referenced type. A pointer type derived from the referenced type T is sometimes called “pointer to T”. The construction of a pointer type from a referenced type is called “pointer type derivation”. A pointer type is a complete object type.

³我们在这里移除了 *function types*, 即它不能组成其他 Type。

2.1.1 结构体类型 要求

若你实现了 [结构体类型](#) 扩展，你需要满足以下要求：

- Project 2 文档 2.2 节 Type Specifier 中关于结构体有两种格式：
结构体: `struct Identifier` 和 完整结构体: `struct Identifier { struct-declaration-list }`.
- [2.1.9] All declarations of structure type that have the same scope and use the same tag declare the same type.
- [2.1.10] Irrespective of what other declarations of the type are in the same translation unit, the type is *incomplete* until immediately after the closing brace of the list defining the content, and *complete* thereafter.
- [2.1.11] Two declarations of structure type which are in different scopes or use different tags declare distinct types.
- [2.1.12] A type specifier of the form `struct Identifier { struct-declaration-list }` declares a type. The list defines the *structure content*. It also declares the identifier to be the tag of that type. The type is incomplete until immediately after the `}` that terminates the list, and complete thereafter.
- [2.1.13] A declaration of the form `struct Identifier;` specifies a structure type and declares the identifier as a tag of that type.
- [2.1.14] If a type specifier of the form `struct Identifier` occurs other than as part of one of the above forms
 - , and no other declaration of the identifier as a tag is visible, then it declares an incomplete structure type, and declares the identifier as the tag of that type.
 - , and a declaration of the identifier as a tag is visible, then it specifies the same type as that other declaration, and does not redeclare that tag.
- [2.1.15] A structure shall not contain a member with incomplete type (hence, a structure shall not contain an instance of itself, but may contain a pointer to an instance of itself).
- [2.1.16] A specific structure type shall have its content defined at most once.

额外地，请区分 *declaration* 和 *type specifier* 的区别；以及请注意 `declare a new structure type` 和 `declare an object with a structure type` 的区别。

2.2 符号表

符号表是编译器存储标识符（`Identifier`，如变量名、函数名）信息的数据结构。语义分析需要利用这些信息来验证程序逻辑的正确性。

你的符号表设计应使得 `Identifier` 能满足以下要求：

- [2.2.1] An *identifier* can denote an object (variable); a function; *a tag or a member of a structure*. The same identifier can denote different entities at different points in the program.
- [2.2.2] For each different entity that an identifier designates, the identifier is *visible* (i.e., can be used) only within a region of program text called its *scope*. Different entities designated by the same identifier either have different scopes, or are in different name spaces. There are three kinds of scopes: *file*, *block*, *function prototype*⁴.
- [2.2.3] Every identifier has scope determined by the placement of its declaration (in a declarator or type specifier).
 - [2.2.4] If the declarator or type specifier that declares the identifier appears outside of any block or list of parameters, the identifier has *file scope*, which terminates at the end of the translation unit (the compiling file).
 - [2.2.5] If the declarator or type specifier that declares the identifier appears inside a block or within the list of parameter declarations in a function definition, the identifier has *block scope*, which terminates at the end of the associated block.
 - [2.2.6] If the declarator or type specifier that declares the identifier appears within the list of parameter declarations in a function prototype (not part of a function definition), the identifier has *function prototype scope*, which terminates at the end of the function declarator.
 - [2.2.7] If an identifier designates two different entities in the same name space⁵, the scopes might overlap. If so, the scope of one entity (the *inner scope*) will end strictly before the scope of the other entity (the *outer scope*). Within the inner scope, the identifier designates the entity declared in the inner scope; the entity declared in the outer scope is *hidden* (and not visible) within the inner scope.
- [2.2.8] Two identifiers have the *same scope* if and only if their scopes terminate at the same point.
- [2.2.9] Structure tags have scope that begins just after the appearance of the tag in a type specifier that declares the tag. Any other identifier has scope that begins just after the completion of its declarator.
- [2.2.10] If more than one declaration of a particular identifier is visible at any point in a translation unit, the syntactic context disambiguates uses that refer to different entities. Thus, there are separate *name spaces* for various categories of identifiers, as follows:
 - the tags of structures.
 - the members of structures; each structure has a separate name space for its member.
 - all other identifiers.

结构体扩展：请注意 *a tag of a structure* 也是 *identifier*。

⁴A function prototype is a declaration of a function that declares the types of its parameters.

⁵见后续。

3 Project 3 语义错误

3.1 Undeclared Use Error

Undeclared Use Error 发生在程序试图使用一个在当前点并不可见 (not visible) 的标识符时。

一个标识符的作用域从其“声明点”开始：

- 对于结构体标签 `structure tag`，它的作用域在 `tag` 在类型说明符 (type specifier) 中出现后立即开始。
- 对于所有其他标识符（变量、函数等），作用域在其“声明符 (declarator)”完成之后才开始。

具体而言，当编译器在代码的某个位置遇到一个标识符的使用时，它会根据该标识符的句法上下文 (syntactic context) 来确定它属于哪个命名空间 (name space)（即，它是 `structure tag`、`structure member`，还是“所有其他标识符”）。随后，编译器会检查在当前位置，是否有任何（已开始但尚未终止的）作用域中包含该标识符在对应命名空间中的声明。如果找不到这样的声明，该标识符的使用就被视为“使用未声明的标识符”。

示例 1

```
int func() {
    x = 10; // 错误: 'x' 在此点不可见，其声明符尚未完成。
    int x;  // 'x' (属于“所有其他标识符”命名空间) 的作用域在此点开始。
    x = 20; // 正确: 'x' 现在可见。
}
struct List; // 'List' (属于“标签”命名空间) 的作用域在此点开始。
struct Data {
    struct List* next; // 正确: 'struct List' 标签是可见的。
};
```

示例 2

```
int main1() {
    a();    // 错误: a 尚未被声明
}
int a;     // a 的声明
int main2() {
    a();    // 正确: a 已经被声明。尽管它是变量
}
int b(int a, char b) {} // 函数 b 的定义，也是一种声明
int main3() {
    b();    // 正确: b 已经被声明
}
```

在本次 Project 中，你只需要检查所有其他标识符这一类标识符的使用，对于结构体标签的使用详见后续文档，对于结构体成员的使用并不在本次 Project 的处理范围之内。

```
struct a { int b; };
int main() {
    struct a var;
    var.c = 123;    // 本次 Project 不要求检查出这样的错误
}
```

3.2 Redefinition Error

Redefinition Error 发生在两个或多个定义指向同一个标识符^a，并且具有相同的作用域时。

^a由于上述我们对定义的描述只包含变量和函数，所以这样的标识符一定位于 ‘other’ 命名空间内。

在 Splc 中，适用于 ‘other’ 命名空间的标识符仅有两种：变量名和函数名，其定义只可能出现在：全局变量定义、局部变量定义、函数定义、（v3 新增）函数参数中。

如果两个或多个定义指向同一个标识符，位于 ‘other’ 命名空间，并且具有相同的作用域时，这属于 Redefinition Error。

示例 3

```
int y;
int func() {
    int x;
    char x; // Error: redefinition of 'x'
}
int y;      // Error: redefinition of 'y'

int z;
int z() {} // Error: redefinition of 'z', 它们都是 'other' namespace, 位于 file scope
```

如果两个定义，其标识符相同，但处于重叠的作用域 (overlapping scopes) (一个内层，一个外层)，这也是合法的。根据规则，“内层作用域 (inner scope)” 的实体会“隐藏 (hidden)” “外层作用域 (outer scope)” 的实体。

示例 4

```
int x = 10; // file scope (outer)

int func() {
    int x = 20; // OK: block scope of func (inner)
    print(x);
    // 此处的 'x' 指的是 'x = 20' (内层)，文件作用域的 'x = 10' (外层) 在此被隐藏。
}
```

示例 (v3 新增)

```
int main(int a, int a); // Error: Redefinition of 'a'

int main2(int a, char a[20]) { // Error: Redefinition of 'a'
}

int main3(int a) {
    int a; // Error: Redefinition of 'a'
}
```


3.3 Redeclaration Error

Redeclaration Error 发生在

- 声明^a一个函数，并且该标识符已经在 ‘other’ 命名空间、*file scope* 内被声明。
- 声明一个包含 *structure content* 的结构体类型（即完整结构体），并且其 *tag* 在同一作用域下已被声明为一个 complete type.^b
- 在一个完整结构体声明的成员列表中，重新对该 *tag* 进行完整结构体声明。

^a尽管定义也是一个声明，但我们规定函数定义不适用于此处。

^b关于什么时候是 declare xxx as a tag of a structure type，详见上述 2.1.1 章节。

示例 5

```
int func() {}    // definition is also a declaration
int func();      // Error: Redeclaration of 'func'

int a();
int a();         // Error: Redeclaration of 'a'

struct b;        // declaration of structure 'b', but incomplete
struct b {
    int a;
    char b;
    struct b *ptr;
};               // the first full structure content declaration.

struct b {
    int a;
    char b;
    struct b *ptr;
} qwq;          // Error: Redeclaration of 'b'

int c;
int c();         // Error: Redeclaration of 'c'

struct T {
    int x;
    int y;
    struct c {
        int x[12];
        struct T *ptr;
        struct T { // Error: Redeclaration of 'T'
            int a;
        } t0;      // Fixed in v2
    } t0;
    int qwq;
};
```

3.4 Definition of incomplete type

Definition of `incomplete type` 发生在定义一个变量，但是其类型为 *incomplete type* 时：

- The basic types are complete object types.
- The element type of an array type shall be complete whenever the array type is specified.
- A structure type of unknown content is an incomplete type. It is completed, for all declarations of that type, by declaring the same structure tag with its defining content later in the same scope.
(v4 修改):
 - 对于在函数内的局部变量定义，该结构体必须在变量定义时已经是 `complete`.
 - 对于全局变量定义，该结构体只需要在 `file scope` 内成为 `complete` 即可。
 - 无需考虑在函数声明、函数定义的参数列表、返回类型中的 `incomplete type`.
- A pointer type is a complete object type.

示例 6

```
struct b b1;    // OK: 'struct b' 目前是 incomplete type
                // 但是后续的 'struct b {};' 与这个是同一 Type.

struct b b2[3]; // Error: definition of incomplete type
                // 在定义这个 Array 时它是 incomplete type

struct b *ptr;  // OK: ptr 是一个指针，它的大小是已知的，和 struct b 的大小无关。

struct no dd;   // Error: definition of incomplete type

struct b {
    char b;
    struct b *ptr;
};              // 'struct b' 是 complete type
struct b b2;    // OK

// Revised in v3: The 'struct c' case is removed.
// Revised in v4: Following codes are added.
struct A;
int foo() {
    struct A a0;    // Error: definition of incomplete type
    return 0;
}
struct A a1;        // OK: it's global variable
struct A { int x; };
```

(v4 新增): 这里我们将解答一个常见问题: 在下面的代码中, 为什么在 C 语言编译器中 `a0` 的定义会报错 incomplete type 而 `a1` 的不会。

```
struct A;
int foo() {
    struct A a0;
    return 0;
}
struct A a1;
struct A { int x; };
```

在语言规范上, 这里面涉及到的东西包括 Linkage of Identifier (6.2.2), Tentative Definition (试探性定义, 位于 6.9.3 External object definitions 下面)。但是, 我们先以一个比较容易理解的方式来阐述这种行为:

- 编译器遇到 `a0` 时, 因为它要为 `a0` 在栈上分配空间, 所以它需要立刻知道 `struct A` 的大小。但是, 此时 `struct A` 仍然是不完整类型, 所以编译器会报错。
- 编译器遇到 `a1` 时, 对于全局变量 (file scope), 它有一个特殊的规则叫 Tentative Definition (试探性定义), 它不会立刻尝试为 `a1` 分配空间, 而是等到翻译单元结束后再为 `a1` 分配空间, 而此时 `struct A` 已经是完整类型, 故编译通过。

在语言规范上来解释这件事情:

- Identifier 有另一种属性称为 Linkage。它描述的是多个翻译单元之间, 同一个 Identifier 可能会指向同一个对象, 即我们常说的全局变量。

实践上的例子: 如果在一个文件中使用 `int i` 来定义一个全局变量, 在另一个文件中中使用 `extern int i` 声明, 那么在链接这两个文件到同一个程序时, 这两个 `i` 会指向同一个变量。

- Linkage 有三种: external, internal 和 none。通俗来说, external 指的是该 identifier 可以跨文件被引用到; internal 表示当前文件内都可以引用到; none 表示即使是当前文件, 也有的地方无法引用它。

In the set of translation units and libraries that constitutes an entire program, each declaration of a particular identifier with external linkage denotes the same object or function. Within one translation unit, each declaration of an identifier with internal linkage denotes the same object or function. Each declaration of an identifier with no linkage denotes a unique entity.

- 对于定义在 file scope 下的变量, 如果它被 `static` 修饰, 则它具有 internal linkage, 反之则具有 external linkage。对于定义在 block scope 下的变量, 它没有 linkage 属性。
- 当声明一个没有 linkage 属性的变量时, 该变量的类型应该在这个 declarator 结束时就 complete。(这条规则位于 6.7.1 Declarations.General 第 8 条) 这也是为什么在 `foo` 中的 `a0` 会编译失败。(a0 位于 block scope 中, 没有 linkage 属性)
- 当在 file scope 声明一个不带 `extern` 修饰且不带初始化的变量时, 这种行为被称为 *tentative definition*。若一个翻译单元中对于一个 Identifier 有一个或多个 tentative definition, 该行为与以下行为一致: 该翻译单元具有一个 file scope 的变量声明, 且其类型由翻译单元末尾时所见的类型决定。

A declaration of an identifier for an object that has file scope, without an initializer, and without the storage-class specifier `extern`, constitutes a *tentative definition*. If a translation unit contains one or more tentative definitions for an identifier, then the behavior is exactly as if the translation unit contains a file scope declaration of that identifier with an empty initializer and a type determined as follows:

- ...
- otherwise, the composite type at the end of the translation unit.

3.5 Member Error

Member Error 发生在：

- 结构体的成员类型为 incomplete type。
- 成员的名字在当前作用域下已被声明。

示例 7

```
struct b;
struct a {
    struct b a; // Error: Member 'a' has incomplete type.
};

struct c {
    struct c c0;    // Error: Member 'c0' has incomplete type. (Fixed in v2)
};                  // 'struct c' is incomplete until '}'
struct d {
    int a;
    char *a;        // Error: Member 'a' is duplicate.
};
```

3.6 Structure 相关示例

示例 8

```
struct T { // 'T' 在此可见，它属于 'tag' namespace
    int T; // 合法：此处的 'T' 属于 'member' namespace，它不与上述的 'struct T' 冲突
};

int Tx;    // 合法：此处的 'Tx' 属于 'other' namespace
struct Tx; // 合法：此处的 'Tx' 属于 'tag' namespace
```

示例 9

```
struct T {
    int x;
    int y;
};

struct T {
    int x;
    int y;
} a;    // Error: Redclaration of 'T' (Fixed in v2)
```

4 Project 3 语义检查实现

初始代码位于 <https://github.com/sqlab-sustech/CS323-Compilers-2025F-Projects> 的 `project3-base` 分支。请参照 Project Zero, 在你 Project 2 代码基础上合并来自 `project3-base` 分支的代码。

你需要完成 `impl.Compiler` 类, 基础代码已经给出, 注意不要绕过 Grader 打印内容。

若你需要修改 `framework` 包下的文件, 请确保你的程序行为不依赖于你所修改的部分。在测评时, `framework` 包下所有文件均会被删除, 然后替换为我们提供的版本。

4.1 任务清单

- 实现类型系统和符号表。
- 完成第三章中要求的语义检查, 如遇到了语义错误, 通过 Grader 汇报。
- 若没有语义错误, 打印所有全局变量和函数的声明 (具体要求见下 4.1.2 章节)。

4.1.1 报告语义错误

所有需要打印的语义错误均已经在 `framework.project3.Project3SemanticError` 中定义。你需要调用其中的静态方法, 如 `Project3SemanticError::undeclaredUse` 来创建一个错误, 然后使用 `AbstractGrader::reportSemanticError` 的方法来汇报它。

每个样例至多存在一个语义错误。在你调用 `reportSemanticError` 后, 它会调用 `System.exit(0)` 来退出整个程序。所以你不需要考虑发生一个语义错误后, 后续的语义分析该如何进行。

4.1.2 打印全局变量和函数

当你在语义检查中没有遇到语义错误, 按照声明顺序依次打印所有全局变量, 然后再依次打印所有函数⁶, 格式如下:

```
Variables:
<name>: <type>
<name>: <type>

Functions:
<name>: <type>
<name>: <type>
```

你需要使用 `AbstractGrader::print` 函数来打印以上内容, 注意该函数并不会主动在字符串末尾添加换行符 `\n`, 请手动添加。

对于类型, 请使用 `fullPrint` 方法打印类型。

如果你使用 `Map` 这种数据结构, 先在遍历语法树时记录以上信息, 再在遍历结束后打印: 请注意 Java 中的 `HashMap` 实现的遍历顺序不等于插入顺序, 请使用保证遍历的数据结构, 例如 `LinkedHashMap`。

⁶没有定义仅有声明的函数也需要打印。

4.1.3 类型的打印格式

你实现的类型系统中，所有类型均需要实现 `framework.lang.Type` 接口：

```
framework.lang.Type

public interface Type {
    String prettyPrint();

    default String fullPrint() { return prettyPrint(); }
}
```

你需要实现 `prettyPrint` 方法以打印一个类型，`fullPrint` 方法用于打印结构体类型及它的成员列表（我们称之为**完全打印**）。我们定义一个类型的打印格式如下。若非特别指明，“打印结果”指代的是 `prettyPrint` 方法的返回结果、“打印一个类型”指的是使用 `prettyPrint` 打印。

- 对于 basic types，它的打印结果为：`char` 或 `int`。
- 对于 function type，打印它的返回类型和参数类型，注意函数名和参数名并不是函数类型的一部分。
设其返回类型为 `R`，参数类型为 `T1, T2, ..., Tn`，它的打印结果为：`R(T1,...,Tn)`。其中 `T` 和逗号之间没有空格，最后一个参数 `Tn` 后面没有逗号，打印顺序与参数定义顺序一致。
- 对于 derived types，适用于以下递归定义：
 - 对于 array type，设其 element type 为 `E`，长度为 `n`，它的打印结果为：`E[n]`。
 - 对于 pointer type，设其 reference type 为 `R`，它的打印结果为：`R*`。
 - 对于 structure type，设其 tag 为 `T`。它的 `prettyPrint` 打印结果为：`struct T`。
设其第 `n` 个 member 的类型为 `Tn`、名字为 `Mn`，它的 `fullPrint` 打印结果为：
`struct T{T1 M1;...;Tn Mn;}`。其中每组 `Tn Mn` 和分号之间没有空格，最后一个组后面也有分号，打印顺序与成员声明顺序一致。
对于成员的类型，使用 `prettyPrint` 方法打印，而不使用 `fullPrint` 方法。

5 评分

本次 Project 满分 100 分，其中基础部分 **80** 分，扩展 1 结构体 16 分，扩展 2 指针 4 分。

我们将运行 `framework.project3.Grader`，并比对你的程序输出与我们的标准输出，**完全一致**则视为通过测试。

在初始代码中，我们提供了一些测试用例，以及它们的参考答案。但是，它们并不涵盖所有可能的情况，你被鼓励自行设计更多测试用例来验证你的程序。

5.1 提交

请参照 Project Zero，使用 `make handin` 提交。请注意，提交脚本只会提交被 `git` 追踪的文件。

6 Revision

6.1 Oct 31, v2

修复了示例 7 中, Member '~~e~~c0' has incomplete type.

示例 7 (修复后)

```
struct c {  
    struct c c0;    // Error: Member 'c0' has incomplete type. (Fixed in v2)  
};                  // 'struct c' is incomplete until '}'
```

示例 7 (修改前)

```
struct c {  
    struct c c0;    // Error: Member 'c' has incomplete type.  
};                  // 'struct c' is incomplete until '}'
```

修复了示例 5 中, Structure 的完整定义中必须是 specifier 与 varDec 一起出现: struct T {...} t0;

示例 5 (修改后)

```
struct T {  
    int x;  
    int y;  
    struct c {  
        int x[12];  
        struct T *ptr;  
        struct T { // Error: Redeclaration of 'T'  
            int a;  
        } t0;      // Fixed in v2  
    } t0;  
    int qwq;  
};
```

示例 5 (修改前)

```
struct T {  
    int x;  
    int y;  
    struct c {  
        int x[12];  
        struct T *ptr;  
        struct T { // Error: Redeclaration of 'T'  
            int a;  
        };  
    } t0;  
    int qwq;  
};
```

修复了示例 9 中, Error: Redclaration of '~~struct~~-T'

示例 9 (修改后)

```
struct T {  
    int x;  
    int y;  
} a;          // Error: Redclaration of 'T' (Fixed in v2)
```

示例 9 (修改前)

```
struct T {  
    int x;  
    int y;  
} a;          // Error: Redclaration of 'struct T'
```


6.2 Nov 11, v3

在 1.2 项目假设小节中新增：在 Project 3 & 4 中的项目假设补充一条：（v3 新增）specifier 中的完整结构体规则出现时，它在语法树中一定是全局变量定义或全局结构体声明的任意次子节点，即它不会出现在函数参数（包含函数声明和函数定义）、函数体内。

在 2.1 类型系统小节中，2.1.7 段落 *structure type* 的描述中删去关于 incomplete array 的描述：A *structure type* describes a sequentially allocated nonempty set of member objects ~~(and, in certain circumstances, an incomplete array)~~(v3 删除), each of which has an optionally specified name and possibly distinct type.

在 3.2 Redefinition Error 小节中，位于 other 命名空间的描述符也会出现在函数参数中：在 Sp1c 中，适用于 ‘other’ 命名空间的标识符仅有两种：变量名和函数名，其定义只有可能出现在：全局变量定义、局部变量定义、函数定义、（v3 新增）函数参数中。

并新增一个示例：

示例（v3 新增）

```
int main(int a, int a); // Error: Redefinition of 'a'

int main2(int a, char a[20]) { // Error: Redefinition of 'a'
}

int main3(int a) {
    int a; // Error: Redefinition of 'a'
}
```

在 3.4 Definition of incomplete type 小节的示例 6 中，删去 struct c 的例子。

示例 6

```
...

// Revised in v3: The 'struct c' case is removed.
struct c c0; // Error: definition of incomplete type
            // 此处的 'struct c' 与 main 里面的 'struct c' 声明不在同一 scope
            // 它们不是 the same type.

int main() {
    struct c {
        int c;
        char b[12];
    } varc;
}
```

6.3 Nov 12, v4

在 3.4 章节 Definition of incomplete type 的定义中，新增以下内容：

Definition of incomplete type 发生在定义一个变量，但是其类型为 *incomplete type* 时：

- ...
- A structure type of unknown content is an incomplete type. It is completed, for all declarations of that type, by declaring the same structure tag with its defining content later in the same scope.
(v4 修改):
 - 对于在函数内的局部变量定义，该结构体必须在变量定义时已经是 complete.
 - 对于全局变量定义，该结构体只需要在 file scope 内成为 complete 即可。
 - 无需考虑在函数声明、函数定义的参数列表、返回类型中的 incomplete type.
- ...

在示例 6 中新增以下内容：

示例 6

```
// Revised in v3: The 'struct c' case is removed.
// Revised in v4: Following codes are added.
struct A;
int foo() {
    struct A a0;    // Error: definition of incomplete type
    return 0;
}
struct A a1;        // OK: it's global variable
struct A { int x; };
```

并且，新增了完整的一页，介绍一个常见问题：这里我们将解答一个常见问题：在下面的代码中，为什么在 C 语言编译器中 a0 的定义会报错 incomplete type 而 a1 的不会。...