

# Compilador de *EPLan*

José Romildo Malaquias

Departamento de Computação  
Universidade Federal de Ouro Preto

2016.2

- 1 A estrutura do compilador
- 2 Javaslang
- 3 Posição no código fonte
- 4 Gerenciamento de erros
- 5 Análise léxica
- 6 Análise sintática
- 7 Árvores sintáticas
- 8 Geração de código

- 1 A estrutura do compilador
- 2 Javaslang
- 3 Posição no código fonte
- 4 Gerenciamento de erros
- 5 Análise léxica
- 6 Análise sintática
- 7 Árvores sintáticas
- 8 Geração de código

# Organização do compilador

- Implementado na linguagem **Java**.
- Ferramentas auxiliares:
  - **JFlex**: gerador de analisador léxico
  - **CUP**: gerador de analisador sintático
  - **LLVM**: gerador de código
  - **Maven**: ferramenta de automação de compilação de projetos Java
- Usa bibliotecas externas:
  - **commons-lang3**: complementa as classes que estão em `java.lang`.
  - **jcommander**: framework Java muito pequeno que torna trivial a análise de parâmetros de linha de comando
  - **javacpp-presets-llvm**: interface para a biblioteca LLVMC do projeto LLVM (infraestrutura de construção de compilador escrita em C++)
  - **javaslang**: uma biblioteca funcional para Java 8+ que fornece tipos de dados persistentes e estruturas de controle funcionais
  - **javaslang-render**: biblioteca de renderização para algumas estruturas de dados fornecidas por javaslang
  - **junit**: *framework* com suporte à criação de testes automatizados em Java
  - **assertj**: fornece um rico conjunto de afirmações, com mensagens de erro úteis, melhorando a legibilidade dos testes automatizados em Java

- Usado para automatizar a compilação de projetos.
- O projeto é configurado usando um **POM** (*Project Object Model*), que é armazenado em um arquivo `pom.xml`.
- O desenvolvimento pode ser feito em várias **fases**, indicadas por **objetivos**, como:

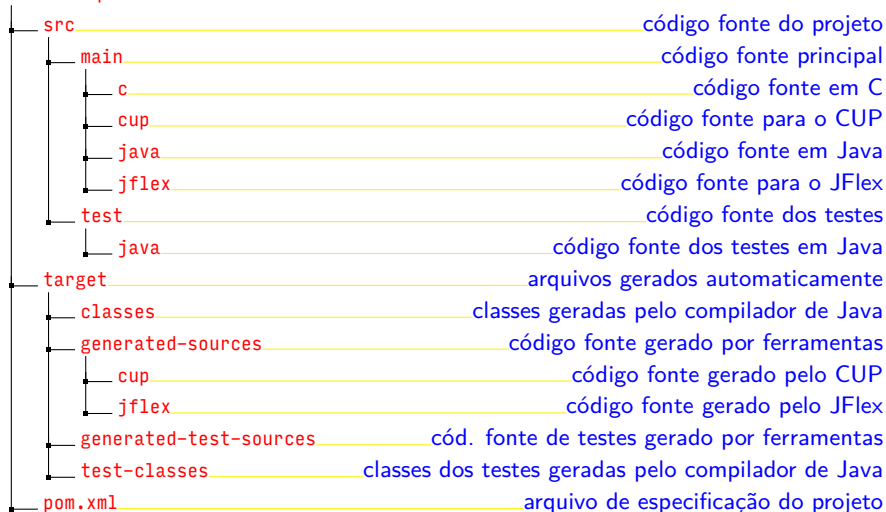
<i>clean</i>	remover arquivos gerados
<i>generate-sources</i>	gerar código automático
<i>process-resources</i>	processar recursos
<i>compile</i>	compilar
<i>process-test-resources</i>	processar recursos de teste
<i>test-compile</i>	testar compilação
<i>test</i>	testar
<i>package</i>	empacotar
<i>install</i>	instalar
<i>deploy</i>	implantar

- Exemplo: compilar o projeto na linha de comando:

```
$ mvn compile
```

# Estrutura de diretórios do projeto

## EPlan-compiler



- 1 A estrutura do compilador
- 2 **JavaSlang**
- 3 Posição no código fonte
- 4 Gerenciamento de erros
- 5 Análise léxica
- 6 Análise sintática
- 7 Árvores sintáticas
- 8 Geração de código

- JavaSlang fornece várias estruturas de dados funcionais, como:
  - tuplas
  - listas
  - árvores
    - ▶ Árvores serão amplamente utilizadas para exibir as estruturas internas do compilador, incluindo as árvores sintáticas.



```
import javaslang.Tuple;
import javaslang.Tuple2;

public class TestJavaslang {
    public static void main(String[] args) {
        Tuple2<String, Integer> person = Tuple.of("paul", 17);

        String name = person._1;
        Integer age = person._2;

        Tuple2<String, Integer> p =
            person.map(n -> n + " jones",
                      a -> a + 1);

        Tuple2<String, Integer> q =
            person.map((n, a) -> Tuple.of(n + " jones", a + 1));

        String s = person.transform((n, a) -> n + ": " + a);

        System.out.println(s);
    }
}
```

- Exemplos de listas (simplesmente) encadeadas:

```
List<Integer> list1 = List.empty();  
List<String> list2 = List.of("nice");  
List<Integer> list3 = List.of(11, 12, 13);  
List<Integer> list4 = list3.tail();  
List<Integer> list5 = list4.prepend(10);
```

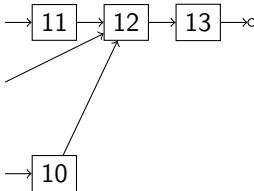
list1 → ∅

list2 → [nice] → ∅

list3 → [11] → [12] → [13] → ∅

list4

list5 → [10]



- Operando com cada elemento de uma lista:

```
List<Integer> lst = List.of(10, 20, 30);
```

```
for (Integer x : lst)  
    System.out.println(x);
```

```
lst.forEach(x -> System.out.println(x));
```

```
lst.forEach(System.out::println);
```

- Aplicando uma função a cada elemento da lista e coletando os resultados em outra lista:

```
List<Double> a = List.of(4.0, 9.0, 25.0);  
List<Double> c = a.map(Math::sqrt);  
List<Double> b = a.map(x -> 2*x);
```

- Reduzindo uma lista:

```
List<String> a = List.of("1", "2", "3");  
String str = a.fold("", (a1, a2) -> a1 + a2);
```

```
List<Integer> b = List.of(1, 2, 3, 4);  
Integer sum = b.fold(0, (s, x) -> s + x);
```

```
Tree<Integer> tree1 = Tree.empty();  
Tree<String> tree2 = Tree.of("nice");  
Tree<Integer> tree3 = Tree.of(99, 21, 22, 23);  
Tree<Integer> tree4 = Tree.of(10,  
    Tree.of(5, Tree.of(2)),  
    Tree.of(7),  
    Tree.of(0),  
    Tree.of(19, Tree.of(3), Tree.of(8)));
```

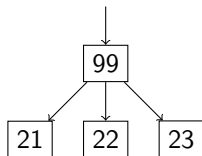
tree1



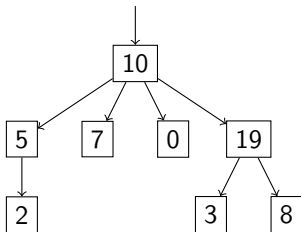
tree2



tree3



tree4



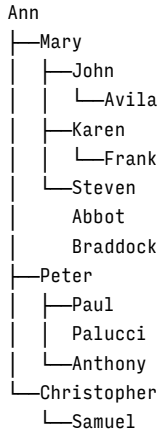
# javaslang.render.text.PrettyPrinter

```
import javaslang.collection.Tree;

import javaslang.render.text.PrettyPrinter;

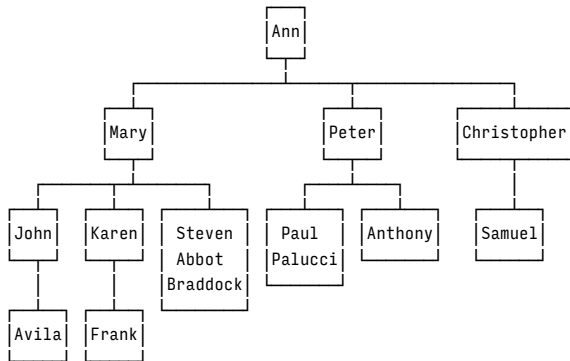
final Tree<String> tree =
    Tree.of("Ann",
        Tree.of("Mary",
            Tree.of("John",
                Tree.of("Avila")),
            Tree.of("Karen",
                Tree.of("Frank")),
            Tree.of("Steven\nAbbot\nBraddock")),
        Tree.of("Peter",
            Tree.of("Paul\nPalucci"),
            Tree.of("Anthony")),
        Tree.of("Christopher",
            Tree.of("Samuel")));

final String out = PrettyPrinter.pp(tree);
```



# javaslang.render.text.Boxes

```
import javaslang.collection.Tree;  
import javaslang.render.text.Boxes;  
  
final Tree<String> tree = /* ... */  
  
final String out = Boxes.box(tree).toString();
```



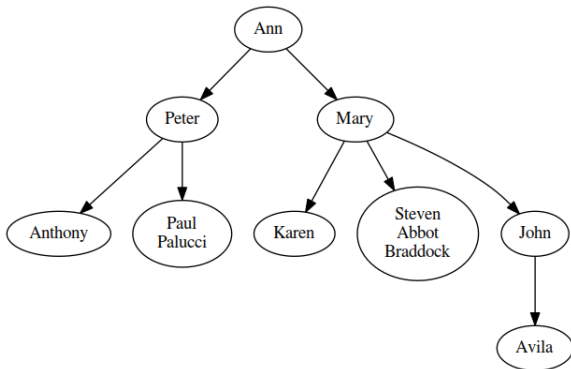


# javaslang.render.text.DotFile

```
import javaslang.collection.Tree;  
import javaslang.render.dot.DotFile;  
  
final Tree<String> tree = /* ... */;  
  
DotFile.write(tree, "tree.dot");
```

- Dot é uma linguagem para descrever grafos.
- É necessário o pacote **graphviz**.

```
$ dot -Tpng -o tree.dot
```



tree.dot.png

- 1 A estrutura do compilador
- 2 Javaslang
- 3 Posição no código fonte**
- 4 Gerenciamento de erros
- 5 Análise léxica
- 6 Análise sintática
- 7 Árvores sintáticas
- 8 Geração de código

- A localização é usada para reportar erros.
- Indica onde uma frase do programa começa e termina no código fonte.
- Representada pela classe `parse.Loc`

```
Loc(Location left, Location right)
```

- Usa o tipo

```
java_cup.runtime.ComplexSymbolFactory.Location
```

contendo informações como:

- nome da unidade de compilação (arquivo fonte)
- número da linha
- número da coluna

# Construção da localização

- Alguns métodos de fábrica:

```
import java_cup.runtime.Symbol;  
import java_cup.runtime.ComplexSymbolFactory.ComplexSymbol;  
import java_cup.runtime.ComplexSymbolFactory.Location;  
  
/* ... */  
  
public static Loc loc()  
public static Loc loc(Location left)  
public static Loc loc(Location left, Location right)  
public static Loc loc(Symbol symbol)  
public static Loc loc(Symbol a, Symbol b)  
public static Loc loc(ComplexSymbol symbol)  
public static Loc loc(ComplexSymbol a, ComplexSymbol b)
```

- `Symbol` e `ComplexSymbol` representam símbolos terminais

- 1 A estrutura do compilador
- 2 Javaslang
- 3 Posição no código fonte
- 4 Gerenciamento de erros
- 5 Análise léxica
- 6 Análise sintática
- 7 Árvores sintáticas
- 8 Geração de código

# Reportagem de erro

- A classe `error.ErrorManager` é usada para reportar erros.
- Todos os erros reportados são coletados internamente em uma lista.
- Por padrão os erros reportados são exibidos na saída padrão.
- Use a variável de classe `error.ErrorManager.em` para reportar erros.
- Há vários métodos para reportar erros:

```
public void error(String format, Object... args)
public void error(Loc loc, String format, Object... args)

public void warning(String format, Object... args)
public void warning(Loc loc, String format, Object... args)

public void fatal(String format, Object... args)
public void fatal(Loc loc, String format, Object... args)

public void summary()
```

- 1 A estrutura do compilador
- 2 Javaslang
- 3 Posição no código fonte
- 4 Gerenciamento de erros
- 5 Análise léxica**
- 6 Análise sintática
- 7 Árvores sintáticas
- 8 Geração de código

# Símbolos terminais

- Os **símbolos terminais** são definidos na gramática livre de contexto do CUP (arquivo `src/main/cup/parser.cup`).

- Exemplos:

```
terminal Double LITNUM;  
terminal      PLUS, MINUS, TIMES, DIV;  
terminal      LPAREN, RPAREN;
```

- O CUP gera uma interface `parse.SymbolConstants` contendo a definição de constantes correspondentes aos terminais que foram declarados.
- Quando relevante os terminais podem ter um valor semântico associado.
- A classe `ComplexSymbol` é usada para representar os símbolos terminais, contendo as seguintes informações:
  - classificação (como declarado na gramática)
  - lexema
  - localização (começo e fim) no código fonte
  - valor semântico



- O analisador léxico é gerado pelo **JFlex**.
- As regras léxicas são especificadas no arquivo `src/main/jflex/lexer.jflex`.
- O JFlex cria a classe `parse.Lexer` compatível com o CUP.
- Os **lexemas** (palavras que formam os símbolos léxicos) são descritos por **expressões regulares**.
- A classificação do símbolo terminal é feita na **ação semântica** (código em Java que faz parte da regra léxica).
- Para facilitar a criação dos diversos símbolos léxicos recomenda-se o uso dos **métodos auxiliares** (definidos no próprio arquivo de especificação):

```
private Symbol tok(int type, String lexeme, Object value)
private Symbol tok(int type, Object value)
private Symbol tok(int type)
```

## Exemplo de regras léxicas

```
[ \t\f\n\r]+      { /* skip */ }

[0-9]+ ("." [0-9]+)? { return tok(LITNUM, new Double(yytext())); }

"+"              { return tok(PLUS); }
"-"              { return tok(MINUS); }
"*"              { return tok(TIMES); }
"/"              { return tok(DIV); }
"("              { return tok(LPAREN); }
")"              { return tok(RPAREN); }

.                { em.error(Loc.loc(locLeft()),
                           "unexpected char '%s'",
                           yytext()); }
```

- 1 A estrutura do compilador
- 2 Javaslang
- 3 Posição no código fonte
- 4 Gerenciamento de erros
- 5 Análise léxica
- 6 Análise sintática**
- 7 Árvores sintáticas
- 8 Geração de código

- A especificação sintática (**gramática livre de contexto**) é feita no arquivo `src/main/cup/parser.cup`.
- Algumas opções de execução do CUP são indicadas no arquivo `pom.xml`.
- O analisador sintático é gerado pelo **CUP**, que cria a classe `parse.Parser` e a interface `parse.SymbolConstants`.
- Na gramática livre de contexto são especificados:
  - os símbolos terminais
  - os símbolos não terminais
  - o símbolo inicial
  - as regras de produção

- Quando um símbolo (terminal ou não terminal) tem um **valor semântico**, o tipo do valor semântico é informado na declaração do símbolo.
- O cálculo do valor semântico do símbolo no lado esquerdo de uma regra de produção é feito usando os valores semânticos dos símbolos que aparecem no lado direito da regra através de uma **ação semântica** (código em Java).
- Quando um **nome** é associado a um símbolo no lado direito de uma regra (por exemplo `exp:nome`), o CUP cria três variáveis (no exemplo `nome`, `nomexleft` e `nomexright`) no código gerado, contendo o valor semântico, a localização esquerda (onde começa no código fonte), e a localização direita (onde termina no código fonte) do símbolo, respectivamente.

# Exemplo de gramática para o CUP

```
terminal Double LITNUM;
terminal      PLUS, MINUS, TIMES, DIV;
terminal      LPAREN, RPAREN;

non terminal Exp exp;
non terminal Exp term;
non terminal Exp factor;

start with exp;

exp ::=
  exp:x PLUS term:y      { : RESULT = new ExpBinOp(ExpBinOp.Op.PLUS, x, y); :}
| exp:x MINUS term:y     { : RESULT = new ExpBinOp(ExpBinOp.Op.MINUS, x, y); :}
| term:x                  { : RESULT = x; :}
;

term ::=
| term:x TIMES factor:y  { : RESULT = new ExpBinOp(ExpBinOp.Op.TIMES, x, y); :}
| term:x DIV factor:y    { : RESULT = new ExpBinOp(ExpBinOp.Op.DIV, x, y); :}
| factor:x                { : RESULT = x; :}
;

factor ::=
  LITNUM:x                { : RESULT = new ExpNum(x); :}
| LPAREN exp:x RPAREN    { : RESULT = x; :}
;
```

- 1 A estrutura do compilador
- 2 Javaslang
- 3 Posição no código fonte
- 4 Gerenciamento de erros
- 5 Análise léxica
- 6 Análise sintática
- 7 Árvores sintáticas**
- 8 Geração de código

- **Árvore sintática** é uma **estrutura de dados hierárquica** que representa a estrutura sintática do programa fonte.
- A **raiz** da árvore é o **símbolo inicial** da gramática.
- As **folhas** são os **símbolos terminais** que, lidos da esquerda para a direita, correspondem ao programa fonte.
- Pode ser:
  - **concreta**: todos os símbolos na sequência de derivação são colocados na árvore
  - **abstrata**: apenas as informações relevantes para o entendimento da estrutura do programa são mantidos na árvore
- A saída do **analisador sintático** é uma árvore sintática abstrata (**AST**).



- A representação das árvores sintáticas é feita através de classes no pacote `absyn`.
- A classe abstrata `absyn.AST` é superclasse de todas as árvores sintáticas abstratas.
- Esta classe implementa a interface `ToTree`:

```
package javalang.render;

import javalang.collection.Tree;

public interface ToTree<E> {
    public abstract Tree.Node<E> toTree();
}
```

- O método `toTree` converte a árvore abstrata em uma estrutura de dados geral para árvores cujos nós armazenam strings, útil na apresentação visual da árvore sintática.

# Definindo as árvores abstratas

- Para cada **categoria sintática** (como expressões, comandos, ou declarações) representada por um **símbolo não terminal** definimos uma subclasse abstrata de `absyn.AST`.
- Para cada **forma** da categoria sintática para um não terminal (como as formas de expressão: expressão constante, operação binária, chamada de função, etc.), representada por uma **regra de produção**, definamos uma subclasse da classe que representa aquela forma específica da categoria sintática.
- Nesta classe deve-se:
  - definir os **campos** necessários para os componentes (sub-árvores) da árvore sintática,
  - definir **construtores** que inicializam estes campos com valores passados como argumentos,
  - definir o método `toTree`.

# A classe AST

```
package absyn;

import java.lang.render.ToTree;
import org.apache.commons.lang3.builder.ToStringBuilder;
import org.apache.commons.lang3.builder.ToStringStyle;

public abstract class AST implements ToTree<String> {

    @Override
    public String toString() {
        return ToStringBuilder.reflectionToString(
            this,
            ToStringStyle.SHORT_PREFIX_STYLE);
    }
}
```

# A classe Exp

```
package absyn;  
  
public abstract class Exp extends AST {  
}
```

# A classe ExpNum

```
package absyn;

import javalang.collection.Tree;

public class ExpNum extends Exp {

    public final Double value;

    public ExpNum(Double value) {
        this.value = value;
    }

    @Override
    public Tree.Node<String> toTree() {
        return Tree.of("ExpNum: " + value);
    }
}
```

# A classe ExpNum

```
package absyn;

import javalang.collection.Tree;

public class ExpBinOp extends Exp {

    public enum Op {PLUS, MINUS, TIMES, DIV}

    public final Op op;
    public final Exp left;
    public final Exp right;

    public ExpBinOp(Op op, Exp left, Exp right) {
        this.op = op;
        this.left = left;
        this.right = right;
    }

    @Override
    public Tree.Node<String> toTree() {
        return Tree.of("ExpBinOp: " + op, left.toTree(), right.toTree());
    }
}
```

- 1 A estrutura do compilador
- 2 Javaslang
- 3 Posição no código fonte
- 4 Gerenciamento de erros
- 5 Análise léxica
- 6 Análise sintática
- 7 Árvores sintáticas
- 8 Geração de código

# Representação intermediária

- A árvore sintática do programa fonte é traduzida para uma representação intermediária do código fonte.
- Usaremos a representação intermediária do framework **LLVM**.
- A biblioteca Java `javacpp-presets-llvm` será usada para criar a representação intermediária.
- A classe `absyn.Exp` deve ter um método abstrato para converter uma expressão para a sua representação intermediária.

```
import static org.bytedeco.javacpp.LLVM.*;
/* ... */
public abstract LLVMValueRef codegen(LLVMModuleRef module,
                                     LLVMBuilderRef builder);
```

- Suas subclasses devem implementar este método.



# Representação intermediária de constantes

```
package absyn;

// ...

import static org.bytedeco.javacpp.LLVM.*;

public class ExpNum extends Exp {
    // ...

    @Override
    public LLVMValueRef codegen(LLVMModuleRef module,
                               LLVMBuilderRef builder) {
        return LLVMConstReal(LLVMDoubleType(), value);
    }
}
```

# Representação intermediária de operação binária

```
package absyn;

// ...
import static org.bytedeco.javacpp.LLVM.*;
import static error.ErrorManager.em;

public class ExpBinOp extends Exp {
    // ...

    @Override
    public LLVMValueRef codegen(LLVMModuleRef module, LLVMBuilderRef builder) {
        final LLVMValueRef v_left = left.codegen(module, builder);
        final LLVMValueRef v_right = right.codegen(module, builder);
        switch (op) {
            case PLUS: return LLVMBuildFAdd(builder, v_left, v_right, "addtmp");
            case MINUS: return LLVMBuildFSub(builder, v_left, v_right, "subtmp");
            case TIMES: return LLVMBuildFMul(builder, v_left, v_right, "multmp");
            case DIV: return LLVMBuildFDiv(builder, v_left, v_right, "divtmp");
            default: em.fatal("unknown operator %s in binary operation", op);
                    return LLVMConstReal(LLVMDoubleType(), 0);
        }
    }
}
```

## Inverso aditivo

Implementar a operação que calcula o inverso aditivo (ou negação) à linguagem *EPLan*. Será usado o operador unário prefixo `-`, com precedência maior que dos operadores aritméticos binários.

1. Definir uma nova classe `absyn.ExpNegate`
  - subclasse de `absyn.Exp`
  - contendo um campo correspondente ao operando da negação
  - implementar o método `toTree`
  - implementar o método `codegen`
2. Acrescentar uma regra de produção adequada na gramática da linguagem.

### Dicas:

- \* Na geração de código use a função `LLVMBuildNeg`

# Atividade 1 (cont.)

Comandos úteis:

```
$ cd <working directory>/eplan
$ git checkout master
$ git pull upstream master
$ git checkout -b atividade1
$ # desenvolva sua atividade
$ # faça testes
$ git status
$ git add <arquivos modificados>
$ git commit -m <mensagem>
$ git push origin atividade1
$ # faça um pull request no github
```

Fim

Fim

**Fim**

**Fim**

This is big!

This is big!