

UNIVERSIDADE DE COIMBRA

DEPARTAMENTO DE ENGENHARIA INFORMÁTICA

COMPILADORES 2013/2014

Compilador para linguagem iJava

Autor:

David CARDOSO

Número: 2011164039

Autor:

Bruno CACEIRO

Número: 2008107991

28 de Maio de 2014

Índice

1	Introdução	2
2	Análise Lexical	3
2.1	Tokens	3
2.1.1	Comentários	5
2.1.2	Tratamento de Erros	5
3	Análise Sintática e Semântica	6
3.1	Gramática	6
3.1.1	Estado Final da Gramática	7
3.2	Árvore de Sintaxe Abstrata	10
3.2.1	Estruturas	10
3.2.2	Criação da Árvore	10
3.2.3	Exemplo	11
3.3	Análise Semântica	12
3.4	Tabela de Símbolos	13
3.5	Tratamento de Erros Semânticos	14
4	Geração de Código	14

1 Introdução

Este projecto consiste no desenvolvimento de um compilador para a linguagem *iJava* (imperative Java), que consiste num pequeno subconjunto da linguagem Java (versão 5.0). Os programas da linguagem *iJava* são constituídos por uma única classe (a principal), contendo necessariamente um método *main*, e podendo conter outros métodos e atributos, todos eles estáticos e (possivelmente) públicos.

O projecto foi estruturado em 3 fases, primeiramente foi feita a Análise Lexical, implementada na linguagem *C* e utilizando a ferramenta *lex*. A segunda fase consistiu na análise sintática, com a construção da árvore de sintaxe abstrata e análise semântica (tabelas de símbolos, deteção de erros semânticos). No final foi feita a geração de código.

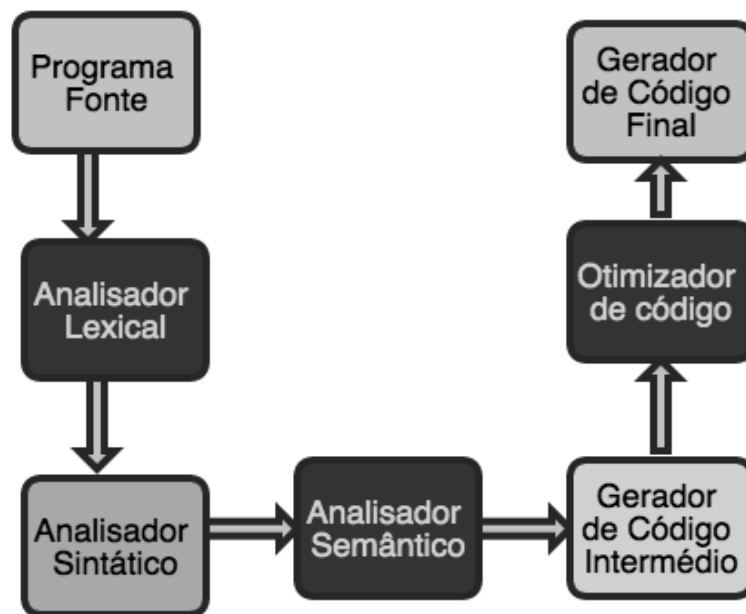


Figura 1: Fases de Compilação

2 Análise Lexical

A Análise Lexical consiste em analisar a entrada de linhas de caracteres e produzir uma sequência de símbolos (*tokens*) que podem ser manipulados mais facilmente por um *parser*. É uma forma de verificar um determinado alfabeto, neste caso o alfabeto da linguagem *iJava*. Esta análise pode ser dividida em três fases:

- Extração e classificação de *tokens*;
- Eliminação de delimitadores e comentários;
- Tratamento de erros;

2.1 Tokens

- **ID:** Sequências alfanuméricas começadas por uma letra, onde os símbolos "_" e "\$" contam como letras. Maiúsculas e minúsculas são consideradas letras diferentes
 - **Expressão Regular:** $[a - zA - Z_ \$]([a - zA - Z_ \$0 - 9])^*$
- **INTLIT:** Sequências de dígitos decimais e sequências de dígitos hexadecimais (incluindo a-f e A-F) precedidas de "0x"
 - **Expressão Regular:** $(([0 - 9]) + |("0x"[0 - 9a-fA - F]^+))$
- **BOOLLIT:** "true" | "false"
- **INT:** "int"
- **BOOL:** "boolean"
- **NEW:** "new"
- **IF:** "if"
- **ELSE:** "else"
- **WHILE:** "while"
- **PRINT:** "System.out.println"
- **PARSEINT:** "Integer.parseInt"
- **CLASS:** "class"
- **PUBLIC:** "public"
- **STATIC:** "static"
- **VOID:** "void"
- **STRING:** "String"

- **DOTLENGTH:** ".length"
- **RETURN:** "return"
- **OCURV:** "("
- **CCURV:** ")"
- **OBRACE:** "{"
- **CBRACE:** "}"
- **OSQUARE:** "["
- **CSQUARE:** "]"
- **ASSIGN:** "="
- **SEMIC:** ";"
- **COMMA:** ","

Foi necessário separar alguns *tokens* devido às diferentes prioridades que cada operador tem.

- **OP1:** "&&"
- **OP1OR:** "|"
- **OP2:** "<" | ">" | "<=" | ">="
- **OP2EQS:** "==" | "!="
- **OP3:** "+" | "-"
- **OP4:** "*" | "/" | "%"
- **NOT:** "!"

O *iJava* é um subconjunto da linguagem *Java*, como tal, existe um conjunto de funcionalidades que embora não sejam suportadas, têm de ser consideradas. Assim, foi necessário tratar todo um conjunto de palavras reservadas de forma a permitir que sejam lexicalmente válidas mas não sintaticamente.

- **RESERVED:**
 - abstract | assert | break | byte | case | catch | char | const | continue | default | do | double | enum | extends | final | finally | float | for | goto | implements | import | instanceof | interface | long | native | package | private | protected | short | strictfp | super | switch | synchronized | this | throw | throws | transient | try | volatile | null | ++ | –

2.1.1 Comentários

Existem duas maneiras de fazer comentários:

- Comentar apenas uma linha `//<código>`.
Caso seja detectado (`//`) todo o código que se segue é ignorado até encontrar uma mudança de linha.

Expressão Regular: `"//".*`

- Comentar um bloco de código `/*<código>*/`

```
1  < COMMENT > <<EOF>> {BEGIN 0}
2  < COMMENT > "*/"      {BEGIN 0}
3  < COMMENT > "\n"      {}
4  < COMMENT > .          {}
5  "/*"                  {BEGIN COMMENT}
6
```

Listing 1: Detecção de Comentários

Caso seja detectado (`/*`) todo o código é ignorado até que seja encontrado o seu correspondente (`*/`). Caso seja detectado o EOF então é apresentada uma mensagem de erro: "Line %d, col %d: unterminated comment". Foi criado um estado adicional no *lex* para poder esta situação.

2.1.2 Tratamento de Erros

Se forem detectados erros lexicais no ficheiro de entrada então é impressa uma mensagem de erro no *stdout*:

- "Line<num linha>,col<num coluna>:illegal character('<c >'\n)"
- "Line<num linha>,col<num coluna>:unterminated comment\n"

Para podermos imprimir as mensagens de erro com o número da linha e coluna criámos uma variável *column* para poder contar as colunas e utilizamos a variável *yylineno* disponibilizada pelo *yacc* para sabermos o número das linhas. Para a contagem de colunas aumentamos a variável referente às colunas consoante o tamanho de cada *token*. Quando há uma mudança de linha, inicializa-se o contador das colunas a 1.

Para tratar o caso dos comentários criámos duas variáveis adicionais (*Commentline*, *Commentcolumn*) para poder guardar a coluna e linha onde o comentário é inicializado.

3 Análise Sintática e Semântica

O *lex* vai reconhecer os *tokens* para de seguida o *yacc* verificar se estes pertencem à gramática da linguagem.

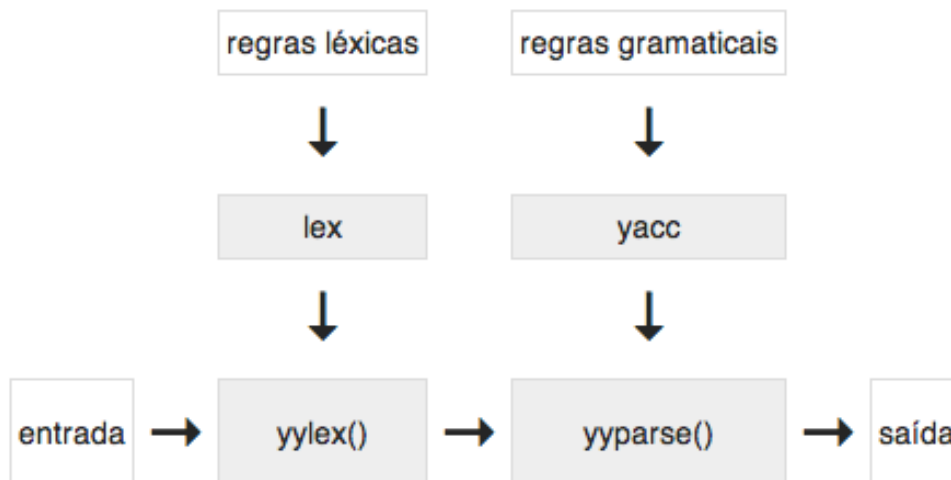


Figura 2: Relacionamento entre *lex* e *yacc*, retirado de <http://pt.wikipedia.org/wiki/Yacc>

Para realizar a ligação entre o *yacc* e o *lex* foram definimos tokens no *yacc* ,posteriormente importados pelo *lex*. Sempre que o *lex* uma sequência de caracteres correspondente a um token válido retorna-o, sendo este valor enviado para o *yacc*.

É a variável *yylval* que contém tipicamente o valor do *token* encontrado num dado momento. Uma vez que pretendemos enviar vários de dados, tivémos e utilizar uma *union*, definida no *yacc*,que permite partilhar, no mesmo espaço de memória, vários tipos diferentes.

```
1 %union{
2     struct _Node* node;
3     char* token;
4     struct _idList* listId;
5     int type;
6 }
```

Listing 2: Union

3.1 Gramática

A gramática é a maneira formal de especificar a sintaxe de uma linguagem. Desenvolver uma gramática não ambígua é um dos passos mais importantes para o sucesso do compilador. Para a gramática da linguagem *iJava* usámos a notação **BNF** (*Backus Naur Form*).

A gramática que nos foi dada era ambígua e por isso tivemos de efetuar diversas alterações para permitir a análise sintática ascendente com o *yacc*.

Algumas das alterações que efetuámos foram:

- Usar recursividade à direita, nas regras onde era possível existirem uma ou mais repetições
- Criação de estados adicionais para as regras que continham *tokens* opcionais

3.1.1 Estado Final da Gramática

A gramática final, utilizada no *yacc* é a seguinte apresentada.

```

Start :
        CLASS ID OBRACE field_or_method_declaration CBACE;

field_or_method_declaration :
        FieldDecl field_or_method_declaration
        |
        MethodDecl field_or_method_declaration
        ;

FieldDecl :
        STATIC VarDecl VarDecl_REPETITION;

MethodDecl :
        PUBLIC STATIC method_type_declaration ID OCURV FormalParams OCURV
        OBRACE VarDecl_REPETITION statement_declaration_REPETITION CBACE;

method_type_declaration :
        Type
        |
        VOID
        ;

FormalParams :
        Type ID several_FormalParams
        |
        STRING OSQUARE CSQUARE ID
        ;

several_FormalParams :
        COMMA Type ID several_FormalParams
        |
        ;

VarDecl_REPETITION :
        VarDecl VarDecl_REPETITION
        |
        ;

VarDecl :
        Type ID several_var_decl_in_same_instructionOPTIONAL SEMIC;

several_var_decl_in_same_instructionOPTIONAL :
        COMMA ID several_var_decl_in_same_instructionOPTIONAL
        |

```



```

;

Type :
    INT OSQUARE CSQUARE
    |
    |   BOOL OSQUARE CSQUARE
    |   INT
    |   BOOL
    ;

statement_declaration_REPETITION :
    Statement statement_declaration_REPETITION
    |
    ;

Statement :
    OBRACE several_statement CBRACE
    |
    |   IF OCURV Expr CCURV Statement %prec IFX
    |   IF OCURV Expr CCURV Statement ELSE Statement
    |   WHILE OCURV Expr CCURV Statement
    |   PRINT OCURV Expr CCURV SEMIC
    |   ID array_indexOPTIONAL ASSIGN Expr SEMIC
    |   RETURN return_expression SEMIC
    ;

several_statement :
    Statement several_statement
    |
    ;

array_indexOPTIONAL :
    OSQUARE Expr CSQUARE
    |
    ;

return_expression :
    Expr
    |
    ;

IndexableExpr :
    ID
    |
    |   INTLIT
    |   BOOLLIT
    |   ID OCURV Args_OPTIONAL CCURV
    |   OCURV Expr CCURV
    |   Expr DOTLENGTH
    |   IndexableExpr OSQUARE Expr CSQUARE
    |   PARSEINT OCURV ID OSQUARE Expr CSQUARE CCURV
    ;

Expr :
    Expr OP1 Expr %prec OP1
    |
    |   Expr OP1OR Expr %prec OP1OR

```

```

| Expr OP4 Expr %prec OP4
| Expr OP3 Expr %prec OP3
| Expr OP2 Expr %prec OP2
| Expr OP2EQS Expr %prec OP2EQS
| OP3 Expr %prec NOT
| NOT Expr %prec NOT
| NEW INT OSQUARE Expr CSQUARE
| NEW BOOL OSQUARE Expr CSQUARE
| IndexableExpr
;

Args_OPTIONAL:
    Args
;

Args:
    Expr comma_expr;

comma_expr:
    COMMA Expr comma_expr
;

```

Listing 3: Gramática Final

3.2 Árvore de Sintaxe Abstrata

3.2.1 Estruturas

Para a árvore de sintaxe abstrata optámos por utilizar um nó genérico (*Node*) com a seguinte estrutura:

```
1  /* General Node */
2  typedef struct _Node
3  {
4      //Type of the Node (to identify the type of the node)
5      NodeType n_type;
6
7      //Type of the Struct (Int, Void, String,...)
8      Type type;
9
10     //Id or list of id's
11     listID* id;
12
13     //The tree next nodes (the case of if)
14     struct _Node* n1;
15     struct _Node* n2;
16     struct _Node* n3;
17
18     //Next node
19     struct _Node* next;
20
21     //Literals (to store the values)
22     char* value;
23
24     char isStatic;
25 }Node;
26
27
28 /* Linked list of ID's (for multiple declaration of variables) */
29 typedef struct _idList
30 {
31     char* id;
32     struct _idList* next;
33 }listID;
```

Listing 4: Estruturas para representação de Nós da Árvore

3.2.2 Criação da Árvore

```
1 listID* insertID(Node* currentNode, char* id);
2 listID* newVarID(char* id, listID* next);
3 NodeType getOperatorType(char* op);
4 Node* createNull();
5 Node* insertClass(char* id, Node* statements);
6 Node* newVarDecl(int type, char* id, listID* moreIds, Node* next);
7 Node* setNext(Node* current, Node* next);
8 Node* setStatic(Node* currentNode);
```

```

9 Node* newMethod(int type, char* id, Node* params, Node* varDecl, Node*
    statements);
10 Node* insertCompound(Node* expression);
11 Node* insertIf(Node* expression, Node* statement1, Node* statement2);
12 Node* insertPrint(Node* expression);
13 Node* insertWhile(Node* expression, Node* statements);
14 Node* insertReturn(Node* expression);
15 Node* insertStore(char* id, Node* arrayIndex, Node* expression);
16 Node* createTerminalNode(int n_type, char* token);
17 Node* newParamDecl(int type, char* id, listID* moreIds, Node* next);
18 Node* insertDotLength(Node* expression);
19 Node* insertLoadArray(Node* expression, Node* indexExpression);
20 Node* insertParseInt(char* id, Node* indexExpression);
21 Node* insertNewArray(int type, Node* expression);
22 Node* createCall(char* id, Node* *args);
23 Node* insertExpression(char* op, Node* exp);
24 Node* insertDoubleExpression(Node* exp1, char* op, Node* exp2);
25

```

Listing 5: Funções para a criação da árvore

3.2.3 Exemplo

Considerando o seguinte programa:

```

1 class gcd {
2     public static void main(String[] args) {
3         int x;
4         return;
5     }
6 }

```

Listing 6: Programa Exemplo

A árvore gerada é a seguinte:

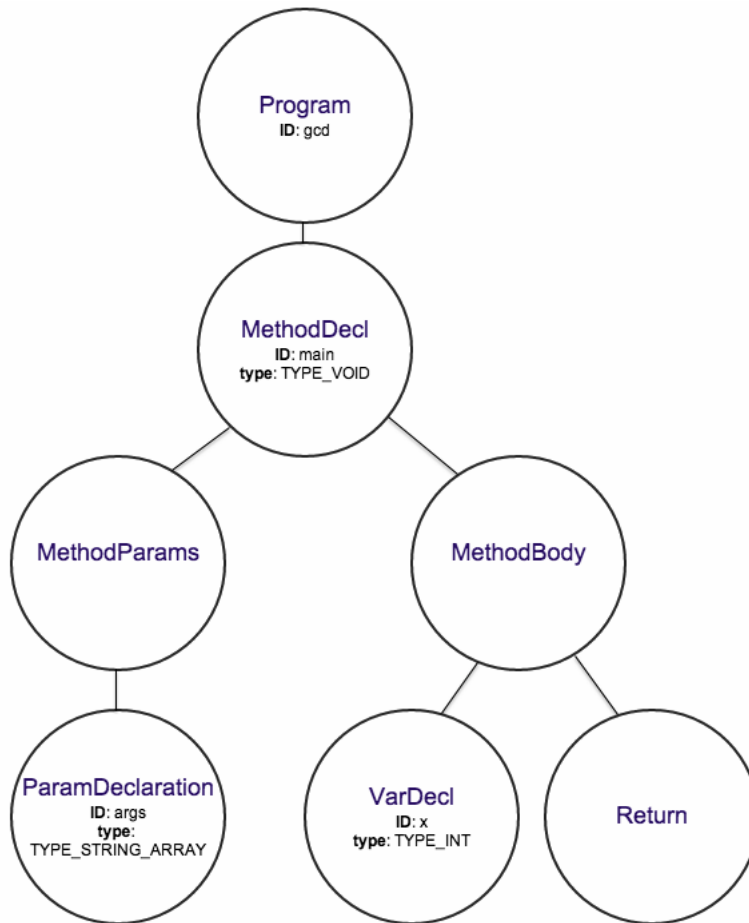


Figura 3: Árvore de Sintaxe Abstrata para o Programa Exemplo

3.3 Análise Semântica

A Análise Semântica tem como principais objectivos a ligação das definições de variáveis com a sua utilização, a verificação da correcção de tipos, declarações e chamadas de funções. Esta análise é dividida em duas fases:

1. Para cada *scope* no programa:
 - Processar as declarações:
 - Adicionar novas entradas na tabela de símbolos
 - Apresentar mensagem de erro caso haja variáveis repetidas
 - Processar os *statements*
 - Procurar variáveis que não foram declaradas neste *scope* ou no *scope* global, e caso não tenham sido, apresentar mensagem de erro
2. Processar todos os *statements* do programa outra vez
 - Usar a tabela de símbolos para determinar o tipo de cada expressão e procurar erros de tipo (atribuições, cálculos, contagem e tipos de argumentos correctos,...)

3.4 Tabela de Símbolos

Para representação da tabela de símbolos, foram utilizadas as seguintes estruturas:

```
1 /* Table Node */
2 typedef struct _TableNode
3 {
4     //Type of the Node (to identify the type of the node)
5     TableType n_type;
6
7     //Type of the Struct (Int, Void, String,...)
8     Type type;
9
10    //ID or list of id's
11    listID* id;
12
13    //Next node
14    struct _TableNode* next;
15
16    //If is a param
17    char isParam;
18 } TableNode;
19
20 /* Table */
21 typedef struct _Table{
22     TableNode* table;
23     struct _Table* next;
24 } Table;
```

Listing 7: Estruturas para representação da Tabela de Símbolos

3.5 Tratamento de Erros Semânticos

Para o tratamento de erros semânticos utilizamos as seguintes funções:

```
1  /* Check if global variables have the same name as the Methods:
2     - If they have print error message: "Symbol %s already defined" and exit
3  */
4  void    checkIfExists(char* id, Table* local);
5  void    checkSemanticErrors(Node* ast, Table* local, Table* main);
6  void    checkErrors(Node* ast, Table* symbols, Table* main);
7
8  /* Check if ID exists:
9     - If exists return the Type
10    - If doesn't exist, print error message: "Cannot find symbol %s\n" and exit
11  */
12 int      checkifIDExists(char* id, TableType type, Table* table, Table* main);
13 Table*   getMethodTable(Table* main, char* methodID);
14
15 /* Check if the Literal is valid (decimal / hexadecimal / octal)
16    - If it is invalid print error message: "Invalid literal %s\n" and exit
17  */
18 void     validIntLit(char* lit);
19 void     checkTypes(Node* ast, Table* main);
20 void     operatorError2Types(int op, int n1, int n2);
21 void     operatorError1Types(int op, int n1);
22 void     assignmentError(char* var, int n1, int n2);
23 void     assignmentErrorArray(char* var, int n1, int n2);
24 void     setTable(Table* oi);
25 int      getFunctionType();
26 void     statementError(int op, int n1, int n2);
27 void     statementError1oranother(int op, int n1, int n2, int n3);
28 char*    getFunctionName();
29 void     getErrorCall(int i, char* name, int n1, int n2);
```

Listing 8: Funções para tratamento de erros semânticos

4 Geração de Código