

Dialekt Parse

1. Úvod	2
1.1. Použití	2
1.2. Základní principy	3
1.3. Glosář	3
2. Režimy parsování	4
2.1. Rozlišení malých a velkých písmen	4
2.2. Sběrný režim	4
2.3. Typy vstupu	4
3. Pravidla dialektu Parse	5
3.1. Skladba	7
3.2. Přímé posouzení shody	7
3.2.1. Literálová hodnota	7
3.2.2. Datový typ	8
3.2.3. Typová sada	8
3.2.4. Znaková sada	8
3.2.5. <code>quote</code>	9
3.2.6. <code>skip</code>	9
3.2.7. <code>none</code>	9
3.2.8. <code>end</code>	10
3.3. Předstih	10
3.3.1. <code>opt</code>	10
3.3.2. <code>not</code>	10
3.3.3. <code>ahead</code>	11
3.4. Vyhodnocení výrazu	11
3.5. Pozicování	11
3.5.1. Označení	11
3.5.2. Přemístění	12
3.6. Opakování	12
3.6.1. Počet iterací	12
3.6.2. Rekurze	13
3.6.3. <code>any</code>	13
3.6.4. <code>some</code>	13
3.6.5. <code>while</code>	14
3.7. Hledání	14
3.7.1. <code>to</code>	15
3.7.2. <code>thru</code>	15
3.8. Řízený průběh	16
3.8.1. <code>if</code>	16

3.8.2. into	16
3.8.3. fail	16
3.8.4. break	17
3.8.5. reject	17
3.9. Vyjmutí	17
3.9.1. set	17
3.9.2. copy	18
3.9.3. collect	18
3.10. Modifikace	20
3.10.1. remove	20
3.10.2. insert	20
3.10.3. change	21
4. Události procesu parse	22
5. Extra funkce	22
6. Implementační poznámky	23
6.1. Volné přirovnání	23
6.2. Prostý formát pravidla	23
6.3. Otevřené problémy	24
7. Poznámka k překladu	24

1. Úvod

Dialekt Parse je vnořený DSL (domain-specific language) programovacího jazyka Red, který umožňuje stručné a přesné porovnání vstupních řad se zadanými gramatickými pravidly. Obecná pravidla tohoto dialektu jsou:

- **Hledání** - lokalizace zadaných vzorů
- **Validate** - ověření shody vstupu s určitou specifikací
- **Vyjmutí** - přefiltrování dat a agregace hodnot (e.g. scraping)
- **Modifikace** - transformace dat (vlození či odejmutí hodnot a změna detekovaných částí vstupů)
- **Zpracování jazyka** - použití kompilátorů, interpretů a lexikálních analyzátorů, zvláště pro DSL
- **Kódování a dekodování** - konverze datových formátů z jednoho do druhého.

1.1. Použití

Proces parsování se invokes funkcí **parse** s použitím jednoduché skladby (podrobněji viz sekce [Extra funkce](#)):

```
parse <input> <rules>
```

```
<input> : jakákoli hodnota typu series! kromě image! a vector!
```

<rules> : hodnota typu block!, obsahující platný dialekt Parse (top-level rule)

Funkce **parse** vrací hodnotu typu **logic!** jako sdělení, zda zadaná gramatická pravidla byla či nebyla v úplné shodě se zadanými částmi vstupu.

1.2. Základní principy

Gramatická pravidla definují vzory, použité pro *vyhodnocení* vstupních dat. Základní hodnotící krok dialektu Parse je pravidlo *match*, které má jeden z těchto dvou výstupů:

- Pokud se zadané pravidlo *shoduje* s posuzovanou částí vstupu, je *úspěšné* a proces parse *postoupí* (advance) za konformní část vstupu (i pravidla);
- Pokud se *neshoduje*, pravidlo *selhává* (fails), načež se parse *vrátí* (backtracks) k *alternativním* pravidlům - pokud existují.

Hodnocení vstupu (parsing) je stále se opakující aplikace tohoto základního kroku, která je zastavena jednou z následujících dvou ukončujících podmínek:

- Neúspěšná aplikace pravidla: **parse** vrací **false**, signalizující neshodu
- Úplná shoda pravidla s porovnávaným vstupem a vyčerpání vstupu (to jest dosažení konce zkoumaného vstupu): **parse** vrací **true**, signalizující shodu.

CAUTION

Nejsou-li splněny ukončovací podmínky, může vstoupit Parse do nekonečné smyčky.

1.3. Glosář

Dialekt parse je vylepšený člen rodiny formálních jazyků **Parsing Expression Grammar** (PEG), odlišující se širokou sadou vlastností a hlubokou integrací s jazykem Red, avšak sdílející obecné významy základních konstrukcí a operací:

Gramatická pravidla

Hierarchické výrazy s prakticky neomezenou skladebností. Jejich skladba a sémantika jsou popsány v sekci **Pravidla dialektu Parse**.

Postupování

Procházení (advancing) vstupní řadou postupným ověřováním shody jednotlivého elementu s gramatickými pravidly - až ke konci řady nebo k výskytu neshody.

Vyhledání

Hledání následně použitelného pravidla pro uplatnění za úspěšnou shodou (fetching).

Alternace (v PEG popsáno jako uspořádaný výběr)

V případě neshody s pravidlem se postupně pokoušet o shodu s alternativními pravidly v témže bloku za znakem **|** ("pipe", "bar", "or else").

Navrácení (backtracking)

Obnovení vstupu a pravidel na pozici před selháním pravidla. Ostatní změny (vedlejší účinky a úpravy vstupu či pravidel) zůstávají.

Possesive matching

Parsovací pravidla (zejména [Opakování](#)) se vždycky snaží posoudit co nejvíce vstupních dat.

2. Režimy parsování

Procedura *parse* nabízí určitou flexibilitu provedení podporou různých režimů.

2.1. Rozlišení malých a velkých písmen

Implicitně má Parse shodnou sémantiku jako Red a je *case-insensitive*. Rozlišení velkých písmen lze zapnout upřesněním */case* a zapnout či vypnout klíčovým slovem *case*. Slovo *case* mění režim srovnávání jenom pro následující pravidlo a poté jej vrací zpět nezávisle na úspěch či neúspěch (failure) pravidla.

Syntaxe

```
case <word>

<word> : word! value
```

S hodnotou, na níž odkazuje word se zachází jako s logickým praporkem (flag) podle standardní sémantiky Redu. Logické *true* umožňuje case-sensitivní režim, zatímco logické *false* jej znemožňuje.

2.2. Sběrný režim

Pravidlo *collect* přikazuje, aby *parse* vrátilo blok místo hodnoty *logic!*. Detaily lze nalézt v sekci [Vyjmutí](#).

2.3. Typy vstupu

V závislosti na typu vstupních dat nejsou některá pravidla Parse uplatnitelná nebo se chovají odlišně.

- *any-block!*: porovnávání se sadou znaků nemá žádný význam a vždycky selže;
- *any-string!*: porovnávání s datovým typem nebo sadou typů není podporováno.
- *binary!*: porovnávání s datovým typem nebo sadou typů je podporováno pro hodnoty s kódováním UTF-8; takové porovnání je úspěšné, pokud porovnávané části vstupu reprezentují některou z literálových forem datového typu. Prázdné znaky před tokeny jsou automaticky přeskočeny.

Příklad

```
parse to binary! "3 words: matching by datatype" [number! set-word! 3 word!]
```

3. Pravidla dialektu Parse

Gramatická pravidla v dialektu Parse mohou mít několik forem a obvykle mají vnořenou nebo rekurzivní strukturu. Každé pravidlo je jedním z následujících:

- Dialektem rezervované *klíčové slovo*, volitelně následované argumenty nebo možnostmi (viz níže).
- Hodnota některého z následujících datových typů:
 - **datatype!** nebo **typeset!** - porovnává vstupní hodnotu s jejím **typem**;
 - **bitset!** - reprezentuje **znakovou sadu**;
 - **word!** - odkazuje na *well-formed* sub-pravidlo;
 - **lit-word!** nebo **lit-path!** — zavedené zkratky pro **parsování** vstupních hodnot typu **word!** případně **path!**;
 - **set-word!** - se používá k **nastavení** slova na aktuální vstupní pozici;
 - **get-word!** - **vrátí** pozici vstupu k místu, označeném slovem;
 - **block!** - hodnota, která obsahuje libovolný počet sub-pravidel a znaků **|**, jež působí jako oddělovače pro alternativní pravidla;
 - **integer!** - hodnota, která slouží jako počítadlo pro **opakování** pravidla; dvě následující hodnoty typu **integer!** označují rozsah možných iterací;
 - **paren!** - hodnota, která působí jako **únikový mechanismus** dialektu vyhodnocením obsaženého výrazu Red a pokračováním v parsování vstupu; některá klíčová slova Parse používají vrácené hodnoty z výrazu ve shodě se svou vlastní sémantikou;
- Jakákoliv jiná literálová hodnota výše nezminěná, jež se používá *tak jak je* pro přímé porovnávání se vstupem.

NOTE

Parse je konsistentní s Redem v používání **volného přirovnání** pro porovnávání s literálovými hodnotami.

Každé pravidlo (rule) je charakterizováno podmínkami, při kterých parsování pokročí vstupem a úspěje. Přehled pravidel (jak vyhrazená, tak klíčová slova) je tabelárně uveden níže.

Table 1. Přehled pravidel dialektu Parse.

Pravidlo	Categorie	Pokročí	Úspěje
case	Režimy parsování	Never	Always
block!	Skladba	Depends	Depends
word!	Skladba	Depends	Depends

Pravidlo	Categorie	Pokročí	Uspěje
literal value	Přímé posouzení shody	Depends	Depends
lit-word!	Přímé posouzení shody	Depends	Depends
lit-path!	Přímé posouzení shody	Depends	Depends
datatype!	Přímé posouzení shody	Depends	Depends
typeset!	Přímé posouzení shody	Depends	Depends
bitset!	Přímé posouzení shody	Depends	Depends
quote	Přímé posouzení shody	Depends	Depends
skip	Přímé posouzení shody	Depends	Depends
none	Přímé posouzení shody	Never	Always
end	Přímé posouzení shody	Never	Depends
opt	Předstih	Depends	Always
not	Předstih	Never	Depends
ahead	Předstih	Never	Depends
paren!	Vyhodnocení výrazu	Never	Always
set-word!	Pozicování	Never	Always
get-word!	Pozicování	Depends	Always
integer!	Opakování	Depends	Depends
any	Opakování	Depends	Always
some	Opakování	Depends	Depends
while	Opakování	Depends	Always
to	Hledání	Depends	Depends
thru	Hledání	Depends	Depends
if	Řízený průběh	Never	Depends
into	Řízený průběh	Depends	Depends
fail	Řízený průběh	Never	Never
break	Řízený průběh	Never	Always
reject	Řízený průběh	Never	Never
set	Vyjmutí	Depends	Depends
copy	Vyjmutí	Depends	Depends
collect	Vyjmutí	Depends	Depends
keep	Vyjmutí	Depends	Depends
remove	Modifikace	Depends	Depends
insert	Modifikace	Always	Always

Pravidlo	Categorie	Pokročí	Uspěje
change	Modifikace	Depends	Depends

TIP Všechna pravidla v dále uvedených odstavcích se plně shodují se svými vstupy.

3.1. Skladba

Pravidla **block!** přímo seskupují ostatní pravidla, jsou prostředkem pro kombinaci. Pravidla **word!** nepřímo odkazují na jiná pravidla, jsou tak prostředkem abstrakce. Společně tvoří základ mluvnické skladby dialektu Parse.

Na strukturální úrovni je gramatika dialektu Parse složena ze *sekvencí* a *alternativ*.

- Sekvence pravidel je skupina nula či více pravidel, individuálně ukončených *koncem* sekvence. Tato sekvence je úspěšná, dospěje-li parsování (postupně úspěšnou aplikací svých sub-pravidel) ke svému konci. V případě selhání některého sub-pravidla se proces vrátí (backtracks) na počátek neúspěšné sekvence.
- Koncem sekvence pravidel je buď konec vymezujícího bloku nebo *hraniční znak* | alternativy.
- Alternativa je volitelná sekvence, kterou se Parse pokusí posoudit v případě, že předchozí (to jest před hranicí |) sekvence selže.

3.2. Přímé posouzení shody

Pravidla, popsaná v této části, přímo posuzují shodu vstupních dat a slouží jako základní stavební bloky pro sestavování složitějších pravidel.

3.2.1. Literálová hodnota

Posouzení shody literálové hodnoty je úspěšné a vede k pokročení zadaným vstupem, je-li posuzovaná literálová hodnota totožná s hodnotou na aktuální pozici.

NOTE Parse používá *volnou komparaci* pro ověření rovnosti. [Case-sensitivní režim](#) vynucuje porovnání s rozlišením malých a velkých písmen.

Příklad

```
parse [today is 5-September-2012 #", " 20.3 degrees/celsius][
  'yesterday 'was | 'today 'is 05/09/12 comma 2030e-2 ['degrees/fahrenheit |
  'degrees/celsius]
]
```

NOTE Pro porovnávání literálových hodnot, vymezených v dialektu Parse, se jako únikový mechanismus používá klíčové slovo **quote**.

3.2.2. Datový typ

Ověření shody podle datového typu (datatype) je úspěšné a vede k pokročení vstupem, pokud je ověřovaná hodnota daného typu.

Příklad

```
parse [#a 'bird /is :the word][issue! lit-word! refinement! get-word! word!]
```

NOTE

Ověření shody podle datového typu není podporováno pro vstup typu **binary!** a typy typesetu **any-string!**. Pravidla jsou popsána v sekci [Typy vstupu](#).

3.2.3. Typová sada

Ověření shody podle typové sady (type set) je úspěšné a vede k pokročení vstupem, patří-li datový typ vstupní hodnoty k dané typové sadě.

Příklad

```
banner: [  
    |  
    [ ]  
    [ ]  
    [ ]  
    [ ]  
    Red programming language  
    https://www.red-lang.org  
]  
  
parse banner [default! series! any-block! any-list! all-word! any-word! any-type! any-string!]
```

NOTE

Ověření shody podle typové sady není podporováno pro vstup typu **binary!** a typy typesetu **any-string!**. Pravidla jsou popsána v sekci [Typy vstupu](#).

3.2.4. Znaková sada

Jsou-li vstupní data typu **any-string!** nebo **binary!** a vstupní hodnotu reprezentuje Unicode Code Point (UCP), který patří k dané sadě znaků, je ověření shody úspěšné a vede k posunu vstupem. Ve všech ostatních případech je ověření shody neúspěšné.

Podrobnosti o vytvoření datové sady lze nalézt v [documentaci](#) k datovému typu **bitset!**.

Příklad

```
animal: charset ["#" #^(1F418)" 128007]  
follow: charset "███"
```



```
parse " the white " [follow " the white " animal]
```

NOTE

Varianty *lowercase/uppercase* téhož písmena mají různá UCP. Z toho vyplývá, že ověřování shody podle znakové sady je *case-sensitive* bez ohledu na [režim parsování](#).

NOTE

Pro vstup typu *binary!* mají význam pouze hodnoty UCP menší než **255**, protože parsování v tomto režimu je *byte-granular*.

3.2.5. quote

Působí jako únikový (escape) mechanismus ze sémantiky dialektu Parse doslovným ověřením shody následující hodnoty. Toto pravidlo je úspěšné a vede k posunu vstupem, jestliže je ověření shody úspěšné.

Syntaxe

```
quote <value>

<value> : literal value to match
```

Příklad

```
parse [[integer!] matches 20][quote [integer!] quote matches quote 20]
```

3.2.6. skip

Shoduje se s libovolnou hodnotou a pokročí vstupem. Selže pouze v případě, kdy je pozice vstupu na chvostu (tail), protože tam není co posuzovat.

Příklad

```
parse <> [skip | the beat]
```

3.2.7. none

Pravidlo *no-op* nebo *catch-all*, vždy se shoduje a nikdy nevede k postupu vstupem.

Příklad

```
parse reduce [none none][none #[none] ['none | none] none! none]
```


3.3.3. ahead

Přednostně řeší shodu s daným pravidlem. Selže v případě selhání pravidla, jinak je úspěšné bez posunu vstupem.

Syntaxe

```
ahead <rule>

<rule> : Parse rule to look ahead
```

Příklad

```
parse [great times ahead][ahead ['great 'times] 'great ahead ['times ahead word!
'ahead] 'times skip]
```

3.4. Vyhodnocení výrazu

Pravidlo typu **paren!** obsahuje libovolný výraz Redu, který se v případě shody vyhodnotí. Toto pravidlo je vždy úspěšné ale nevede k postupu vstupem.

Příklad

```
parse [(did it match?)] [
  block! (not matched)
  | (probe 'backtracked) quote (did it match?) (probe 'matched!)
]
```

3.5. Pozicování

Je možné označit aktuální pozici vstupu nebo *přejít* (rewind/fast-forward) na jinou pozici v téže vstupní řadě.

3.5.1. Označení

Pravidlo **set-word!** nastaví slovo k aktuální pozici vstupní řady. Je vždy úspěšné a nikdy nevede k postupu vstupem.

Příklad

```
check: quote (probe reduce [start :failed before after current end])
match: [before: 'this none after:]

parse [match this input] [
  start: quote [false start] failed:
```

```
] | ahead [skip match] current: ['match 'this 'input] end: check
```

3.5.2. Přemístění

Pravidlo **get-word!** nastaví pozici vstupu do místa, označeného zadaným slovem. Je vždy úspěšné a buď posouvá vpřed, zůstává stát nebo posouvá vzad - v závislosti na postavení markeru vzhledem k aktuální pozici vstupu.

Příklad

```
phrase: "and so on and so forth, 'til it gets boring"
goes: skip find phrase comma 2
end: tail phrase

parse phrase [again: "and" :again ['it | :goes] "until the" | :end]
```

NOTE Přemístění pozice do jiné řady než vstupní není dovoleno.

3.6. Opakování

Pravidla níže popsaná působí při posouzení shody jako smyčky nebo iterátory buď určeným počtem opakování nebo až do dosažení neshody.

NOTE Opakovací pravidla mají vlastnické chování a posoudí shodu co možná nejrozsáhlejšího vstupu.

3.6.1. Počet iterací

Provede posouzení shody s daným pravidlem zadaným počtem opakování. Je-li použita skladba *range*, je jako úspěšný akceptován libovolný počet shod v zadaném rozsahu.

Syntaxe

```
<count> <rule>
<count> <count> <rule>

<count> : non-negative integer! value or word! referring to such value
<rule>  : Parse rule to match a specified number of times
```

NOTE Při použití skladby *range* musí být první celé číslo (spodní mez) menší nebo roven druhému celému číslu (horní mez).

Příklad

```
tuple: [2 word!]  
triple: [3 skip]  
THX: 1138
```

```
parse [G A T T A C A][2 3 tuple triple | 0 thx [triple tuple] 1 tuple 0 triple]
```

3.6.2. Rekurze

Pravidla dialektu Parse lze rekurzivně skládat. Úroveň rekurze je limitována hloubkou interní paměti stack.

Příklad

```
ping: [none pong]  
pong: [skip ping | end]  
  
parse https://google.com ping
```

3.6.3. any

Porovná dané pravidlo nula či vícekrát ([Kleene star](#)), porovnávání končí při výskytu neshody nebo když nedojde k posunu vstupem. Pravidlo je vždy úspěšné.

Syntaxe

```
any <rule>  
  
<rule> : Parse rule to match zero or more times
```

Příklad

```
letter: charset ["a" - "z" "A" - "Z"]  
digit:  charset ["0" - "9"]  
  
parse "Wow, 20 horses at 12,000 RPM!" [  
  any "Twin ceramic rotor drives on each wheel!"  
  "Wow" any [  
    comma any space any digit  
    space any letter any [not comma skip]  
  ]  
]
```

3.6.4. some

Porovná dané pravidlo jednou či vícekrát ([Kleene plus](#)), porovnávání končí při výskytu neshody

nebo když nedojde k posunu vstupem. Pravidlo je úspěšné při nalezení alespoň jedné shody.

Syntaxe

```
some <rule>
```

```
<rule> : Parse rule to match one or more times
```

Příklad

```
parse [  
  skidamarink a dink a dink  
  skidamarink a doo  
][  
  some [  
    some none 'skidamarink  
    [some ['a 'dink] | 'a 'doo]  
  ]  
]
```

3.6.5. while

Opakovaně porovnává dané pravidlo. Zastaví se pouze po selhání pravidla. Vždycky úspěšné.

POZOR: Jestliže pravidlo neselže, uvízlo **while** v nekonečné smyčce.

Syntaxe

```
while <rule>
```

```
<rule> : Parse rule to match repeatedly
```

Příklad

```
parse [throw for a loop][  
  while [word! | (print "failed and backtracked on matching the end") [not end]  
:explicit failure]  
  | [while none] :infinite loop  
]
```

3.7. Hledání

Pravidla této skupiny (search) hledají určený vzor procházejíc vstupem až k výskytu shody.

3.7.1. to

Opakovaně se pokouší nalézt shodu s daným pravidlem až k dosažení úplné shody. Pokud řečené pravidlo selže, postoupí se vstupem o jeden element, což se počítá jako částečná shoda. V případě úplné shody je pozice vstupu nastavena do čela (head) posuzované části. Succeeds if rule match succeeded.

Syntaxe

```
to <rule>
```

```
<rule> : Parse rule (pattern to put input position at)
```

Příklad

```
matrix: #{  
  416C6C20492073656520697320626C6F6E6465  
  2C206272756E657474652C201337526564C0DE  
}  
  
parse matrix [  
  to #{FACEFEED}  
  | to #{1337} #{1337} start: to #{C0DE} end: (print to string! copy/part start end)  
  2 skip  
]
```

3.7.2. thru

Opakovaně se pokouší nalézt shodu s daným pravidlem až k dosažení úplné shody. Pokud řečené pravidlo selže, postoupí se vstupem o jeden element, což se počítá jako částečná shoda. V případě úplné shody je pozice vstupu nastavena do chvostu (tail) posuzované části. Succeeds if rule match succeeded.

Syntaxe

```
thru <rule>
```

```
<rule> : Parse rule (pattern to advance thru)
```

Příklad

```
parse 'per/aspera/ad/astra [thru 'aspera ad: to 'astra thru end (probe ad)]
```

3.8. Řízený průběh

Pravidla této skupiny (control flow) reguluje provedení procesu Parse smyčkami ([Opakování](#)), změnou vstupu, předčasným ukončením a podmíněným porovnáním.

3.8.1. **if**

Podmíněná shoda - je úspěšná, když se daný výraz Redu vyhodnotí na true. Nikdy se neposune vstupem.

Syntaxe

```
if <expression>

<expression> : paren! expression
```

Příklad

```
parse [4 8 15 16 23 42][
  some [mark: skip if (any [even? probe mark/1 find [15 23] first mark])]
]
```

3.8.2. **into**

Je-li datový typ hodnoty na aktuální pozici vstupu podporován dialektem Parse, pravidlo **into** dočasně přemístí vstup k této hodnotě a posoudí ji z hlediska daného pravidla. Po skončeném posouzení se vstup vrátí do původní pozice a parsování pokračuje za shodující se hodnotou.

Syntaxe

```
into <rule>

<rule> : block! rule or word! that refers to such rule
```

Příklad

```
rule: [some [word! | into rule]]

parse [we [need [to [go [deeper]]]]] rule
```

3.8.3. **fail**

Tento příkaz vynutí neshodu s pravidlem, pokud je umístěn na jeho konci. Nikdy neuspěje ani nepokročí vstupem.

Příklad

```
parse foo@bar.baz [["quux" | some fail | "foo"] "@" [fail] | thru "bar.baz"]
```

3.8.4. **break**

Vynutí okamžitou shodu aktuálního pravidla **block!**. Ukončí průběh smyčky, je-li použito v nejvyšší úrovni **opakovacího** pravidla. Vždy uspěje a nikdy nepokročí vstupem.

Příklad

```
parse [break away from everything][some [break] 0 1 [break] [2 [break] | 3 word! [break] skip]]
```

3.8.5. **reject**

Vynutí okamžitou neshodu aktuálního pravidla **block!**. Ukončí průběh smyčky, je-li použito v nejvyšší úrovni **opakovacího** pravidla. Nikdy neuspěje a nepokročí vstupem.

Příklad

```
parse quote (I made a choice that I regret) [  
  any [reject now] some [5 word! what: reject I see] is  
  | :what 'I [[reject get] | skip]  
]
```

3.9. Vyjmutí

Vyjímací (extraction) pravidla kopírují shodné hodnoty ze vstupních řad.

3.9.1. **set**

Přiřadí dané slovo první hodnotě v konformní části vstupu.

NOTE	Slovu je přiřazena hodnota none , pokud porovnávané pravidlo neposunulo pozici vstupu.
-------------	---

NOTE	Pro vstup typu binary! je slovo nastaveno na hodnotu typu integer! mezi 0 a 255.
-------------	--

Syntaxe

```
set <word> <rule>  
  
<word> : word! value to set
```

<rule> : Parse rule

Příklad

```
parse "   " [set hole ahead [2 skip] set donut [to end]]
```

3.9.2. copy

Přiřadí dané slovo kopii shodující se části vstupu.

NOTE

Pokud porovnávané pravidlo nepokročilo vstupem, je slovu přiřazena prázdná řada (series) stejného typu jako vstup.

Syntaxe

```
copy <word> <rule>
```

<word> : word! value to set

<rule> : Parse rule

Příklad

```
parse [Huston do you copy?][2 word! copy Huston [2 word!] copy we opt "have a  
problem"]
```

3.9.3. collect

Shromáždí konformní hodnoty, které jsou označeny klíčovým slovem **keep**. Uspěje, uspěje-li dané pravidlo - postupujíc za konformní (matched) část vstupu.

Pravidlo **keep** uspěje, uspěje-li poskytnuté pravidlo - vkládajíc konformní hodnoty do bloku, vymezeného pravidlem **collect**.

NOTE

Použití klíčového slova **keep** bez souvislosti s pravidlem **collect** je zapovězeno.

Syntaxe

```
collect <rule>
```

```
collect set <word> <rule>
```

```
collect into <word> <rule>
```

```
collect after <word> <rule>
```

<word> : word! value

<rule> : Parse rule

Hodnoty jsou implicitně vkládány do chvostu (tail) bloku. Toto chování lze změnit níže popsanými volbami.

Table 2. Volby pro pravidlo `collect`.

Volba	Popis
<code>set</code>	Přiřadí danému slovu blok shromážděných (collected) hodnot.
<code>into</code>	Vloží shromážděné hodnoty do řady (series), označené slovem, přenesení index řady do jejího čela.
<code>after</code>	Vloží shromážděné hodnoty do řady (series), označené slovem, přemístí index řady za vloženou část.

- Je-li v kterémkoli pravidlu použit pokyn `collect` bez volby `into` či `after`, vrátí funkce `parse` blok shromážděných hodnot (viz [Režimy parsování](#)); je-li pokyn `collect` použit s volbou `set`, vrátí funkce `parse` hodnotu typu `logic!` jako obvykle.
- První použití pokynu `collect` alokuje nový blok, který je vrácen funkcí `parse`, každé další použití pokynu `collect` alokuje hodnoty (blok) na chvostu (tail) předchozího bloku; pokyn `collect` s volbou `into` či `after` použije již vytvořený buffer spíše než alokaci nového bloku.

Syntaxe pro `keep`:

```
keep <rule>
keep pick <rule>
keep <expression>
keep pick <expression>

<rule>      : Parse rule
<expression> : paren! expression
```

- Jestliže porovnávané pravidlo nepokročilo vstupem, příkaz `keep` nic nezadrží.
- Jestliže pravidlo vyčlenilo jedinou hodnotu - tato je zadržena (is kept). Je-li `keep` následováno pravidlem `copy`, potom je posuzovaná hodnota přiřazena stejnému typu z typesetu `series` jako vstup.
- Jestliže pravidlo vyčlenilo více hodnot, jsou tyto seskupeny do objektu stejného typu jako vstup; při volbě `pick` nejsou hodnoty seskupeny ale uchovány odděleně.
- Je-li příkaz `keep` použit s výrazem typu `paren!`, je výsledek jeho vyhodnocení uchován tak, jak je.

Example

```
fruit: charset [#^(1F346)" - #^(1F353)]
plate: "tropical stuff: 🍌 and other healthy food: 🥦"

parse plate [
  collect [
    keep (quote fruits:) collect [some [keep fruit | skip] fail]
    | keep (quote vegetables:) collect [to [#"] | "Pickle Rick!"] keep pick [to
```

```
end]]  
  ]  
]
```

3.10. Modifikace

Akce parse může modifikovat své vstupy vložím nových hodnot a odebrat či změnit odpovídající části vstupu.

3.10.1. remove

Buď odebere část vstupu, konformní s daným pravidlem nebo odebere vstup mezi aktuální a zadanou pozicí; poté zachová aktuální vstupní pozici.

NOTE

Odebírání hodnot je "forward-consuming" operace. Jinými slovy, počítá se jako shoda, přesto že nedojde k pokročení vstupem.

Syntaxe

```
remove <rule>  
remove <word>  
  
<rule> : Parse rule  
<word> : input position
```

Příklad

```
parse [remove me <and me also> "but leave me be"] [some [remove word!] mark: to string!  
remove mark skip]
```

3.10.2. insert

Vloží literálovou hodnotu nebo výsledek vyhodnocení výrazu buď do aktuální nebo zadané (marked) pozice. Akce je vždy úspěšná a pokročí vstupem za místo vložení, pokud byla provedena v aktuální pozici, jinak je zachována vstupní pozice.

Syntaxe

```
insert <value>  
insert <expression>  
  
insert <word> <value>  
insert <word> <expression>  
  
insert only <value>  
insert only <expression>
```

```
insert only <word> <value>
insert only <word> <expression>
```

```
<word>      : input position
<value>     : literal value
<expression> : paren! expression
```

Je-li literálová hodnota typu **word!**, použije se hodnota, na níž slovo odkazuje. Volba **only** prosadí sémantiku **insert/only**.

Příklad

```
ikea: [assembly]
here: tail ikea

parse ikea [
  insert only here [ [] [] ]
  insert only (load "[manual]")
  word!
  insert ikea [some]
  block!
  insert [required]
]
```

3.10.3. **change**

Mění konformní (matched) část vstupu na literálovou hodnotu nebo na výsledek vyhodnocení výrazu. Navíc, může změnit část vstupu mezi aktuální a označenou pozicí. Byla-li změna provedena v aktuální pozici, je úspěšná a posune vstup za upravovanou část; v opačném případě je vstupní pozice zachována.

Syntaxe

```
change <rule> <value>
change <rule> <expression>

change <word> <value>
change <word> <expression>

change only <rule> <value>
change only <rule> <expression>
change only <word> <value>
change only <word> <expression>

<rule>      : Parse rule
<word>      : input position
<value>     : literal value
```

<expression> : paren! expression

Je-li literálová hodnota typu **word!**, použije se její odkazovaná hodnota. Volba **only** prosadí sémantiku **change/only**.

Příklad

```
parse [some things never change][  
  change none (quote and) 2 skip mark: to end change only mark [do]  
]
```

4. Události procesu parse

Dialekt Parse je implementován jako "pushdown automaton" (PDA), využívající paměti typu stack. Při každé změně stavu emituje *událost* (event, hodnota typu **word!**), která informuje uživatele o parsovacím procesu. Interakce mezi událostmi a interním stavem aktivity parse je dosaženo upřesněním **/trace** a "callback" funkcí (viz [další odstavec](#)).

Níže je uveden seznam všech událostí s podmínkami, které je vyvolávají (štos = stack):

Table 3. Seznam událostí Parse.

Událost	Popis
push	Poté co je pravidlo vloženo na štos.
pop	Předtím než je pravidlo staženo ze štosu.
fetch	Předtím než je přiřazeno nové pravidlo.
match	Poté co byla nalezena shoda hodnoty s pravidlem.
iterate	Po započetí nového iteračního kola (viz Opakování).
paren	Po vyhodnocení výrazu typu paren! .
end	Po dosažení konce vstupu.

5. Extra funkce

Vstupním bodem do dialektu Parse je nativní funkce **parse**, která přijme vstupní **objekt** typu **series!**, **blok** s pravidly a která podporuje dodatečná upřesnění (refinements):

Table 4. **parse** refinements.

Refinement	Description
/case	Umožnit case-sensitive režim .
/part	Limitovat parsování určenou délkou nebo pozicí vstupu.
/trace	Spolupůsobit s rozhraním PDA přes zadaný <i>callback</i> .

Při použití upřesnění `/trace` musí být určena funkce "zpětného volání" (callback, hodnota typu `function!`) s následující specifikací:

Table 5. Callback function specification.

Argument	Type	Description
<code>event</code>	<code>word!</code>	Některá z Události procesu parse .
<code>match?</code>	<code>logic!</code>	Výsledek poslední shody
<code>rule</code>	<code>block!</code>	Aktuální pravidlo v aktuální pozici.
<code>input</code>	<code>series!</code>	Vstupní objekt ze sady <code>series!</code> v aktuální pozici
<code>stack</code>	<code>block!</code>	Interní <code>stack</code> pravidel Parse.

Callback funkce musí vrátit hodnotu typu `logic!`, jež indikuje, zda se má v parsování pokračovat (`true`) či nikoli (`false`).

Za účelem ladění je implicitně poskytnuto zpětné volání (callback) `on-parse-event` a jeho `parse-trace` wrapper.

6. Implementační poznámky

V této části jsou stručně zmíněny některé údaje o návrhu a implementaci dialektu Parse.

6.1. Volné přirovnání

Jak již bylo dříve zmíněno, Parse používá volné přirovnání (loose comparison) pro porovnávání literálových hodnot, což je konsistentní s Redem.

Příklad

```
parse [I'm 100% <sure>][quote :I'M 1.0 "sure"]
```

6.2. Prostý formát pravidla

Do jisté míry podporuje Parse prostý (flat) formát, při němž jsou pravidla psána lineárně jako výrazy s proměnnou aritou, spíše než s pomocí vnořených bloků.

Příklad

```
parse [on the count of three 1 2 3][collect set stash keep pick to ahead some 1 3  
integer! remove any skip]
```

6.3. Otevřené problémy

Nevyřešené chyby a inkonzistence návrhu, související s dialektem Parse jsou vypsány níže:

Table 6. Nevřešené problémy.

Affected rules	Description	Tickets
<code>remove <position></code>	The case where position comes after the current one is not handled.	#4199
<code>break, reject</code>	Preemptive break of [Repetition] rules.	#4193
<code>fail, break, reject</code>	Design of some [Control flow] rules is not finalized.	#3478 , #3398
<code>lit-word!</code> , <code>lit-path!</code>	Case-sensitive comparison is not handled properly.	#3029

7. Poznámka k překladu

Kromě anglických i obecně cizích slov jsou v překladu použity jisté rádooby ekvivalentní výrazy, na něž chci zde upozornit:

- `series!` - řada - vstup - vstupní objekt, náležející do typové sady `series!` případně název pravidla Parse
- `matched` - konformní - shodující se s pravidlem
- `top-level-rule ?` - řídící pravidlo