

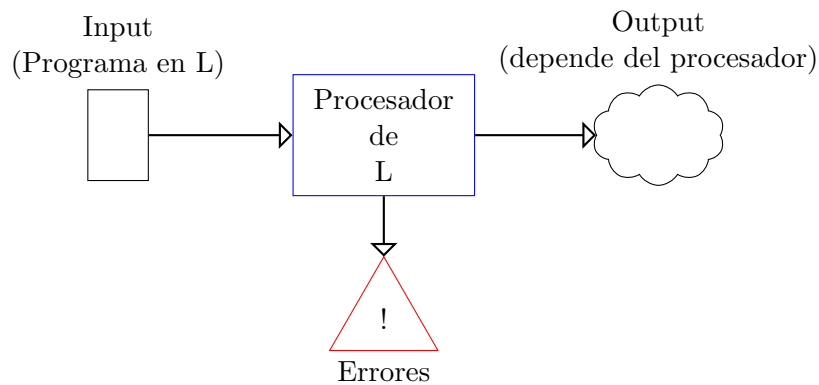
# Procesadores de Lenguajes

David Antuña Rodríguez

## Contenidos

|       |  |    |
|-------|--|----|
| 1     | Introducción                                   | 1  |
| 1.1   | Traductor . . . . .                            | 2  |
| 1.2   | Intérprete . . . . .                           | 2  |
| 2     | Análisis léxico                                | 3  |
| 2.1   | e.g. prototípico . . . . .                     | 3  |
| 2.2   | Método de desarrollo . . . . .                 | 3  |
| 2.2.1 | Identificación de las clases léxicas . . . . . | 3  |
| 2.2.2 | Describir las clases léxicas . . . . .         | 4  |
| 2.3   | Implementación . . . . .                       | 7  |
| 2.3.1 | Generadores de analizadores léxicos . . . . .  | 7  |
| 2.3.2 | Implementación manual . . . . .                | 7  |
| 2.3.3 | Implementación mediante herramientas . . . . . | 10 |
| 3     | Análisis sintáctico                            | 11 |
| 3.1   | Recordatorio . . . . .                         | 11 |
| 3.1.1 | Gramática . . . . .                            | 11 |
| 3.1.2 | Árbol de análisis sintáctico . . . . .         | 12 |
| 3.2   | Especificación sintáctica . . . . .            | 13 |
| 3.2.1 | Determinar las clases sintácticas . . . . .    | 13 |
| 4     | Semántica estática                             | 13 |
| 5     | Traducción                                     | 13 |

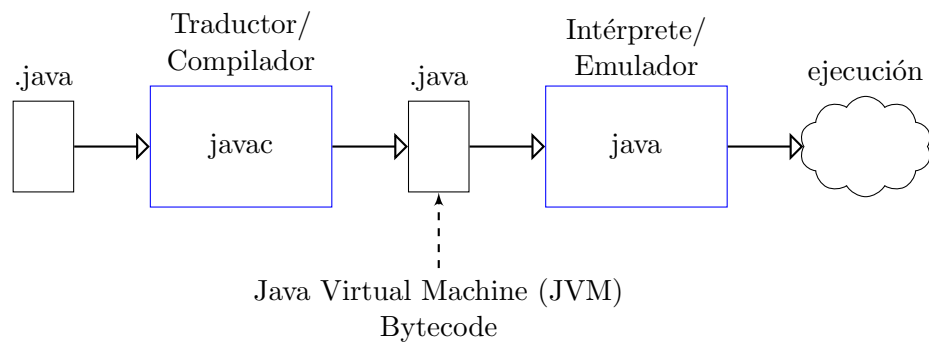
## 1 Introducción



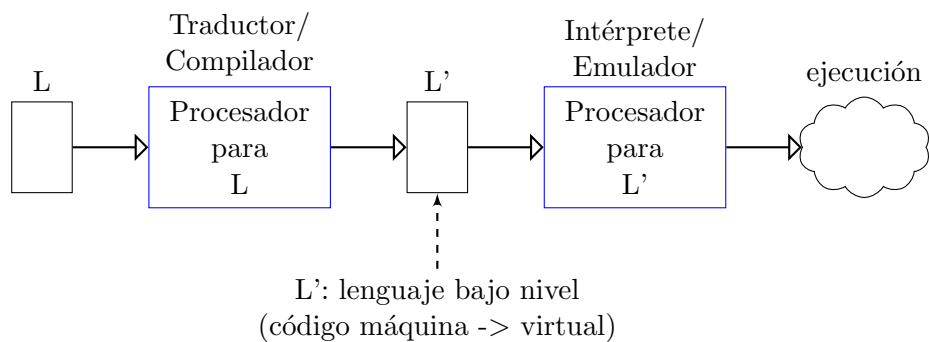
**Compilador:** Genera una representación en otro L (Alto nivel -> Bajo nivel).

**Intérprete:** Ejecuta una representación.

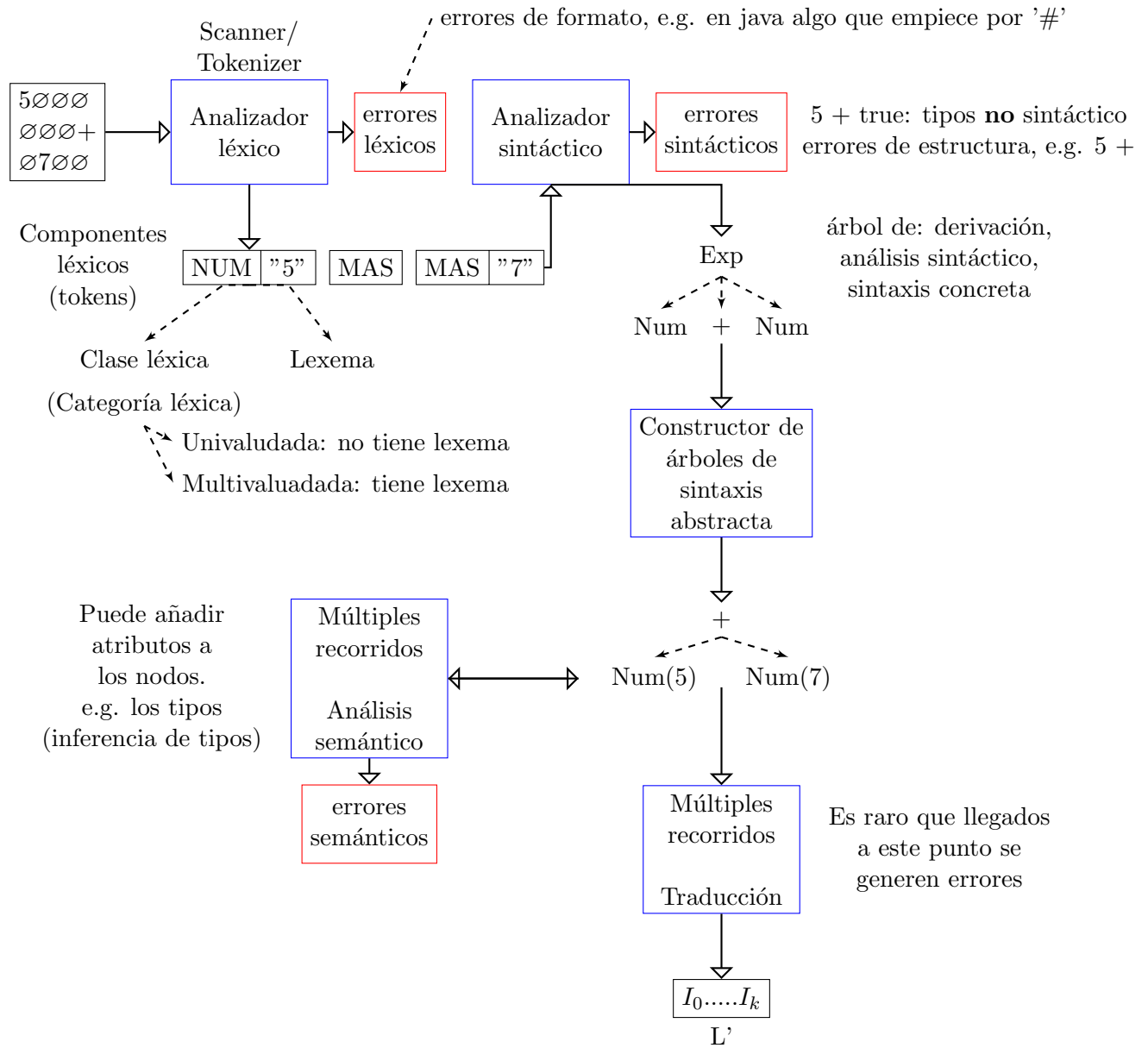
### Java



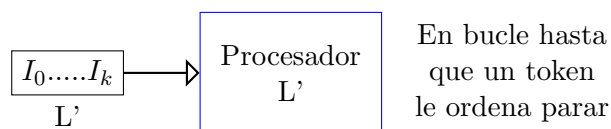
### Abstracción



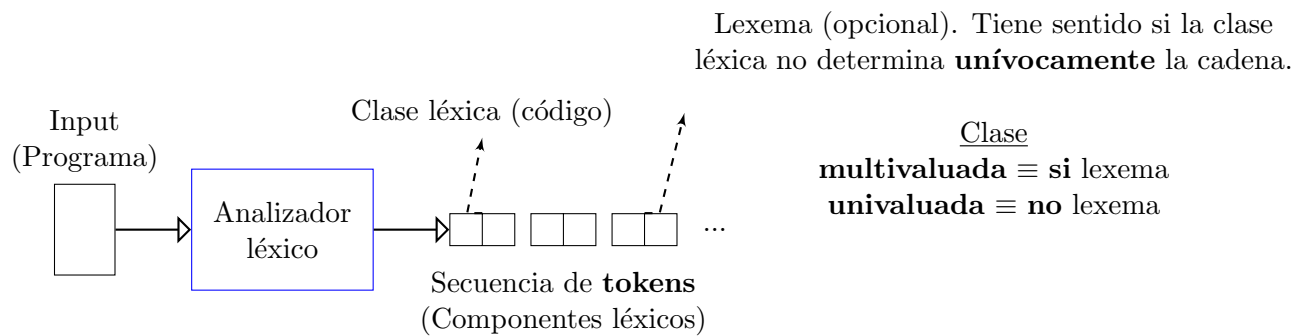
## 1.1 Traductor



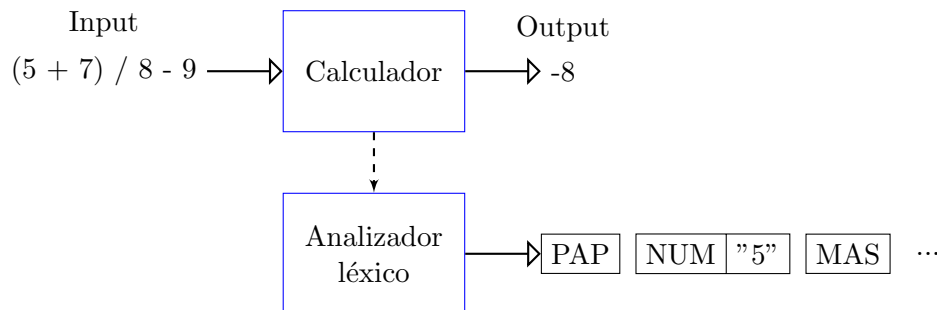
## 1.2 Intérprete



## 2 Análisis léxico



### 2.1 e.g. prototípico



Una expresión aritmética es...

- ...un **número entero**.
- ...una **expresión** seguida de un **operador** seguido de otra **expresión**.
- ... ( seguido de una **expresión** seguido de ).

Los operadores son: +, -, \* y /.

### 2.2 Método de desarrollo

#### 2.2.1 Identificación de las clases léxicas

Normalmente:

- Los **signos** (puntos, operadores...) conviene que sean clases **univaluadas**.
- **Variables** (NUM, LETRA...) son **multivaluadas**.
- **Palabras reservadas** (bool, int...) son **univaluadas**.

## Clases léxicas de apartado 2.1.

- PAP (paréntesis apertura)
- PCIERRE (paréntesis cierre)
- NUM
- MAS
- MENOS
- POR
- DIV

e.g.

```
class C {  
    int x;  
    ....
```

- class  $\equiv$  univaluada
- C  $\equiv$  id
- {  $\equiv$  univaluada
- int  $\equiv$  univaluada
- x  $\equiv$  id

### 2.2.2 Describir las clases léxicas

Cada clase léxica es un lenguaje formal de los posibles lexemas.

**Suposición:** son lenguajes regulares, por tanto:

- Se pueden describir mediante  $ER_s$  (expresiones regulares).
- Se pueden reconocer utilizando  $AFD_s$  (autómatas finitos deterministas).

e.g. NENT

- Descripción informal.  
Empieza con un signo (+ o -) opcional.  
A continuación aparecen uno o más dígitos.  
e.g. +5, +007, 000, -0, -08, -280.
- Descripción formal.  
 $(\backslash+ | \backslash-)?[0-9]^+$

## Notación

- ER sobre el alfabeto  $\Sigma$  (e.g. UNICODE, ASCII...).
- Una "letra" de  $\Sigma$ , e.g. a. Denota  $\{a\}$
- Si  $E_0$  y  $E_1$  son  $ER_s$ , también lo son:
  - \*  $(E_0 \mid E_1)$ . Denota la unión,  $L(E_0) \cup L(E_1)$ .
  - \*  $(E_0 \bullet E_1)$ . Denota la concatenación,  $\{W_0W_1 \mid W_0 \in L(E_0), W_1 \in L(E_1)\}$ .
  - \*  $(E_0^*)$ . Denota  $\{\epsilon, W_0, W_0W_1, W_0W_1W_2\ldots \mid W_0, W_1, W_2, \ldots \in L(E_0)\}$ .
- $\epsilon$  denota el lenguaje formado por la cadena vacía.
- Convenios.
  - $*$  tiene mayor prioridad que  $\mid$  y  $\bullet$ .
  - $\bullet$  tiene mayor prioridad que  $\mid$ .
  - $\bullet$  se puede omitir.
  - Los  $( )$  se usan para cambiar prioridades.
  - Conjuntos de caracteres, e.g.  $[0-9, a]$  es el conjunto formado por los dígitos y la a.
    - \*  $[e_0, \ldots, e_n]$  donde  $e_i$  puede ser...
      - ...una letra.
      - ...a-b, conjunto de caracteres comprendidos entre a y b.
    - \* Conjuntos complementados  $[\wedge e_0, \ldots, e_n]$ .  
e.g.  $[\wedge 0-9, a-z]$  es el conjunto de caracteres que no son dígitos ni letras minúsculas.
    - \*  $E^+ \equiv EE^*$ . Aparece una o más veces pero mínimo una.
    - \*  $E? \equiv (E \mid \epsilon)$ . Aparece o no, es opcional.
    - \*  $\backslash$ . La forma de escape.

### e.g. Identificadores

- Pueden contener letras, dígitos y  $_{-}$ .
- Empiezan por letra o  $_{-}$ .
- Van seguidos de una secuencia de 0 o más caracteres válidos.

$[a-z, A-Z, _] [a-z, A-Z, _, 0-9]^*$

e.g. NENT, como en el ejemplo anterior pero sin  $0_s$  a la izquierda.

$[\backslash +, \backslash -]^?([1-9] [0-9]^* \mid 0)$

Para mayor claridad vamos a utilizar  $DR_s$  (definiciones regulares) en lugar de  $ER_s$ .

- $(*) \equiv$  clase léxica, marca cual es la definición principal.
- $[I] \equiv$  ignorables, se utiliza para definir que caracteres no se han de tener en cuenta.
- Las palabras subrayadas corresponden a definiciones auxiliares.

**e.g.** Identificadores

$(*) \text{ IDEN} \equiv \underline{\text{Letra}} (\underline{\text{Letra}} \mid \underline{\text{Dig}})^*$   
 $\text{Letra} \equiv [\text{a-z}, \text{A-Z}, \_]$   
 $\text{Dig} \equiv [0-9]$

**e.g.** Números enteros

$(*) \text{ LENT} \equiv \underline{\text{Signo?}} (0 \mid \underline{\text{DPos}} \underline{\text{Dig}}^*)$   
 $\text{Signo} \equiv [\backslash+, \backslash-]$   
 $\text{DPos} \equiv [1-9]$   
 $\text{Dig} \equiv [0-9]$

**e.g.** Literales reales

- Empiezan por un entero.
- Continúan por...
  - ...una parte decimal.
  - ...una parte exponencial.
  - ...una parte decimal seguida de una exponencial.
- Parte decimal. '.' seguido de una secuencia de uno o más dígitos, sin ceros superfluos a la derecha.
- Parte exponencial. E o e seguida de un entero.

e.g. +5.7E-28

$(*) \text{ LREAL} \equiv \underline{\text{LENT}} (\underline{\text{PDEC}} \mid \underline{\text{PEXP}} \mid \underline{\text{PDEC}} \underline{\text{PEXP}})$   
 $\text{PDEC} \equiv \backslash. (\underline{\text{Dig}}^* \underline{\text{DPos}} \mid 0)$   
 $\text{PEXP} \equiv (\text{E} \mid \text{e}) \underline{\text{LENT}}$   
 $\text{LENT} \equiv \underline{\text{Signo?}} (0 \mid \underline{\text{DPos}} \underline{\text{Dig}}^*)$   
 $\text{Signo} \equiv [\backslash+, \backslash-]$   
 $\text{DPos} \equiv [1-9]$   
 $\text{Dig} \equiv [0-9]$



## Ignorables

[I] SEP  $\equiv [\text{'}, \backslash t, \backslash n, \backslash r, \backslash b]$ , posibles separadores.

[I] COM  $\equiv \# [\wedge \backslash n]^* \backslash n$ , e.g. `# Esto es un comentario.\n`

e.g DR de apartado 2.1

(\*) PAP  $\equiv \backslash ($

(\*) PCIERRE  $\equiv \backslash )$

(\*) NUM  $\equiv \text{Signo? } (0 \mid \underline{\text{DPos}} \underline{\text{Dig}}^*)$

Signo  $\equiv [\backslash +, \backslash -]$

DPos  $\equiv [1-9]$

Dig  $\equiv [0-9]$

(\*) MAS  $\equiv \backslash +$

(\*) MENOS  $\equiv \backslash -$

(\*) POR  $\equiv \backslash *$

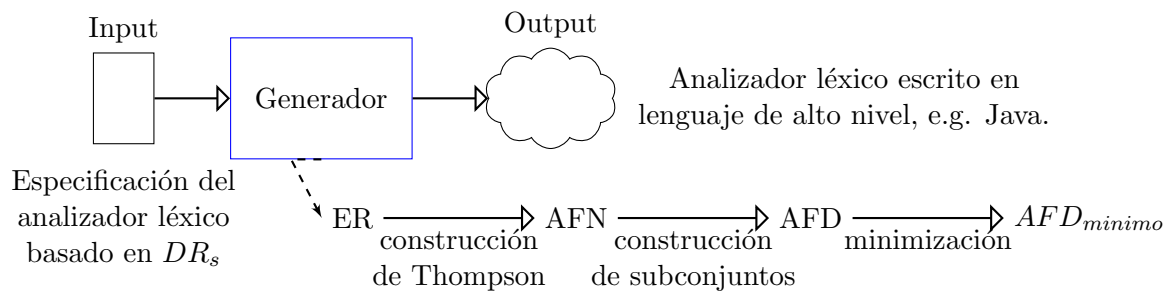
(\*) DIV  $\equiv \backslash /$

[I] SEP  $\equiv [\text{'}, \backslash t, \backslash n, \backslash r, \backslash b]$

[I] COM  $\equiv \# [\wedge \backslash n]^* \backslash n$

## 2.3 Implementación

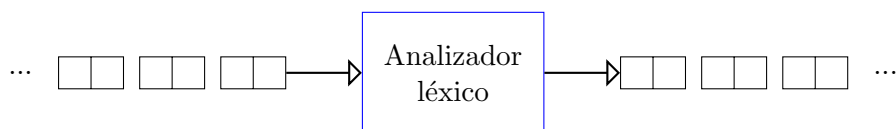
### 2.3.1 Generadores de analizadores léxicos



### 2.3.2 Implementación manual

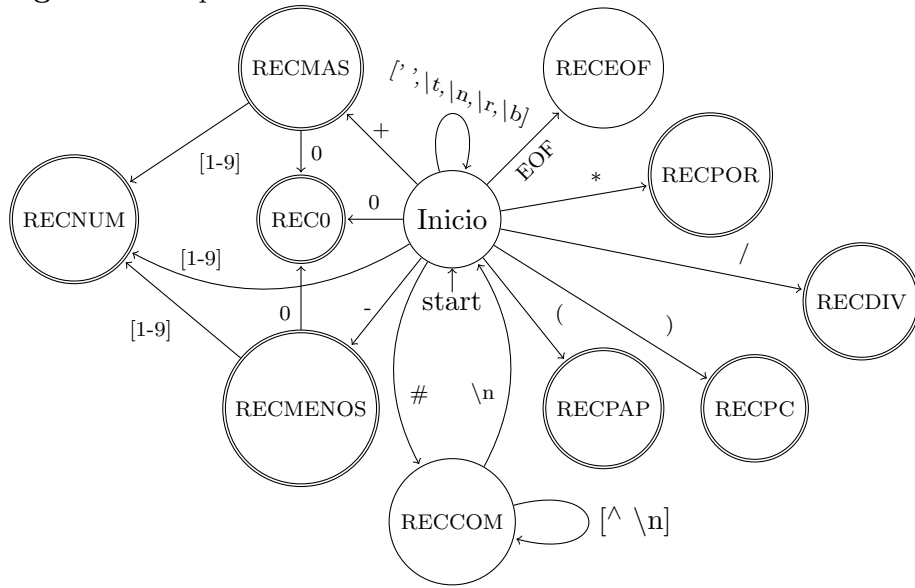
Se implementa utilizando  $AFD_s$  donde las transiciones a estados de error no se dibujan, son implícitas.

El AFD no reconoce la entrada completamente sino que utiliza una **arquitectura pull**, solicita los token uno a uno y los va procesando.



Siempre hay que tener una clase léxica que represente el EOF.

e.g. AFD de apartado 2.1



**Inicialización:** Conseguir el primer caracter en sigCar.

```

SigToken
Estado  $\leftarrow$  EstadoInicial
lexema  $\leftarrow$  ""
loop {
    switch(Estado) {
        case  $S_0$ 
        ...
        case  $S_n$ 
    }
}

case  $S_i$ 
    si sigCar  $\in T_0$ 
        Estado  $\leftarrow$  SigEstado
        lexema  $\leftarrow$  lexema + sigCar
        (lexema solo cambia en estados no ignorables)
        Actualizar sigCar
    si no si sigCar  $\in T_1$ 
        Estado  $\leftarrow$  SigEstado
        lexema  $\leftarrow$  lexema + sigCar
        Actualizar sigCar
    ...
si no
    //Si es un estado final
    return token
    //Si no es un estado final
    error

```

Dos variables extra, fila y columna, para poder dar información extra en el mensaje de error.

## Codificación parcial (pseudocódigo)

```
Estado ← Inicio
lexema ← ""
loop {
  switch (Estado) {
    Inicio: if sigCar = ( then transita(RECPAP)
           else if ...
           ...
           else if sigCar = # textbf then transitaIgnorando(RECCOM)
           else if sigCar ∈ [1-9] then transita(RECNUM)
           else error()

    RECNUM: if sigCar ∈ [1-9] then transita(RECNUM)
           else return token(NUM, lexema)

    ...

    RECCOM: if sigCar ≠ \n then transitaIgnorando(RECCOM)
           else transitaIgnorando(Inicio)
  }
}

transita(S) {
  Estado ← S
  lexema ← lexema + sigCar
  Actualiza sigCar
}

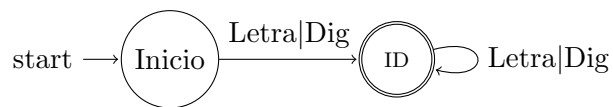
transitaIgnorando(S) {
  Estado ← S
  Actualiza sigCar
}
```

e.g.

### Especificación léxica

|        |   |
|--------|---|
| EVALUA | (*) ID $\equiv$ <u>Letra</u> ( <u>Letra</u>   <u>Dig</u> )* |
| 5 + x  | Letra $\equiv$ [a-z,A-Z,-]                                  |
| DONDE  | Dig $\equiv$ [0-9]  |
| x = 27 | (*) EVALUA $\equiv$ [E,e][V,v][A,a][L,l][U,u][A,a]          |
|        | (*) DONDE $\equiv$ [D,d][O,o][N,n][D,d][E,e]                |

En el return que reconoce los id se comprueba si el lexema es una palabra reservada, de serlo se devuelve la palabra reservada en lugar del id.

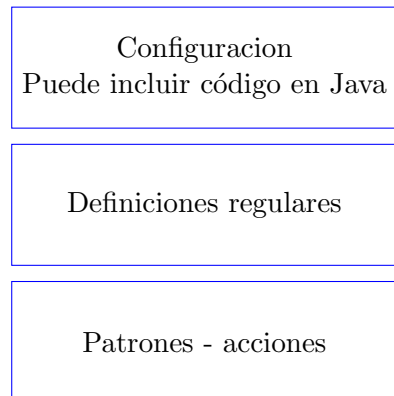


Hay un ejemplo de codificación en el campus, tiene una errata en el diagrama de transiciones.

### 2.3.3 Implementación mediante herramientas

La herramienta que vamos a utilizar es **JLex**, hay un ejemplo en el CV.

Formato de JLex:

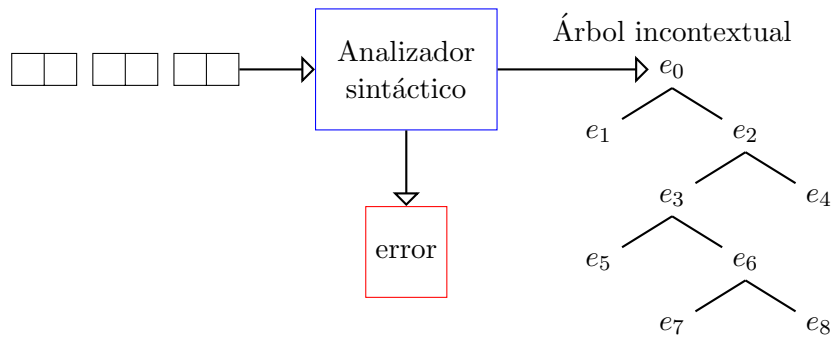


Para que una DR pueda referirse a otras tienen que haberse definido antes, lo que en las  $DR_s$  subrayamos tiene que ir entre {}, hacen sustituciones literales (no ponen paréntesis).

Las palabras reservadas se ponen sin mas, el orden de reconocimiento equivale al de aparición en el fichero, en la parte de los return.

**Compilar:** java -cp jlex.jar JLex.Main input( $DR_s$ )

### 3 Análisis sintáctico



Hipótesis: Las cadenas de clases léxicas generadas por el analizador léxico forman un lenguaje incontextual.

#### 3.1 Recordatorio

##### 3.1.1 Gramática

Sea una GI (Gramática Incontextual),  $GI(N,T,P,S)$ :

- $N \equiv$  alfabeto de no terminales  $\Rightarrow$  clases sintácticas.
- $T \equiv$  alfabeto de terminales  $\Rightarrow$  clases léxicas.
- $P \equiv$  conjunto de reglas de la forma  $A \rightarrow \alpha$ , donde  $A \in N$  y  $\alpha \in (NUT)^*$ .
- $S \in N$  y es el símbolo inicial.

Sea  $G \equiv (N,T,P,S) \rightarrow G$  denota un lenguaje  $L(G)$

- Relación de derivación  $\Rightarrow_G$  ( $0 \Rightarrow$  si  $G$  se sobreentiende)  $\Rightarrow \subseteq (NUT)^* \times (NUT)^*$   
 $\alpha A \beta \wedge A \rightarrow \gamma \in P$  entonces  $\alpha A \beta \Rightarrow \alpha \gamma \beta$
- Se considera  $\Rightarrow_*$  aplicar cero o más veces  $\Rightarrow$ .

$$L(G) = \{w \in T^* \mid S \Rightarrow_* w\}$$

**e.g.** Número binario

$$N = \{N,B\}$$

$$T = \{0,1\}$$

$$P = N \rightarrow B$$

$$N \rightarrow NB$$

$$B \rightarrow 0$$

$$B \rightarrow 1$$

$$S = N$$

Esto sería equivalente a dar tan solo las reglas(P), donde:

- El símbolo azul de la primera regla es el símbolo inicial(S).
- El conjunto de símbolos azules son los no terminales(N).
- El conjunto de símbolos rojos son los terminales(T).

La derivación se denomina *mas a la izquierda* si siempre se reescribe el no terminal que está mas a la izquierda, equivalente para *mas a la derecha*.

#### Derivación

$N \Rightarrow NB \Rightarrow NBB \Rightarrow N1B \Rightarrow B1B \Rightarrow B10 \Rightarrow 010$

#### Derivación mas a la izquierda

$N \Rightarrow NB \Rightarrow NBB \Rightarrow BBB \Rightarrow 0BB \Rightarrow 01B \Rightarrow 010$

#### Derivación mas a la derecha

$N \Rightarrow NB \Rightarrow N0 \Rightarrow NB0 \Rightarrow N10 \Rightarrow B10 \Rightarrow 010$

### 3.1.2 Árbol de análisis sintáctico

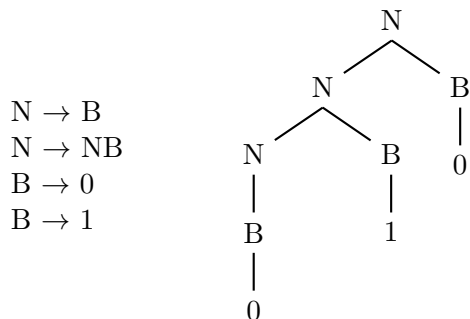
La idea es obtener una representación única para cada sentencia.

#### Árboles

- La raíz está etiquetada con el símbolo inicial.
- Están ordenados, hay un orden en los hijos de los nodos (primer hijo, segundo hijo...).
- Los nodos internos están etiquetados por no terminales.
- Los nodos hoja están etiquetados por terminales o por  $\epsilon$ .
- Si un nodo está etiquetado por A y sus hijos por  $\alpha$  entonces  $A \rightarrow \alpha \in P$ .

$w \in L(G) \Leftrightarrow \begin{array}{c} s \\ \triangle \\ w \end{array} \text{ (es un árbol de análisis sintáctico)}$

e.g.



Cada nodo es equivalente a un array en el que se referencian sus hijos en orden.

## 3.2 Especificación sintáctica

### 3.2.1 Determinar las clases sintácticas

¿Cómo? A partir de la especificación informal.

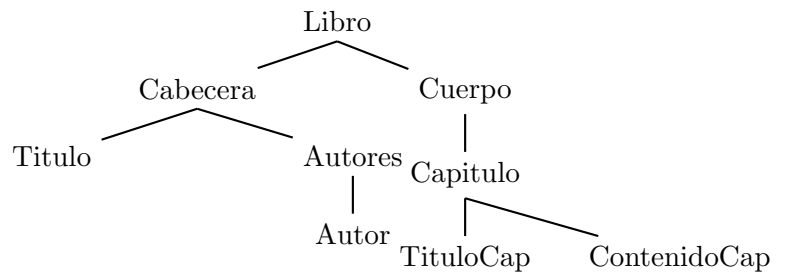
De arriba a abajo:

- Identificar las clases complejas.
- Descomponerlas en clases más simples hasta llegar a las clases léxicas.

Descomposición → Las clases resultantes deben estar al mismo nivel, el más alto posible.

**e.g.** L que describe libros

Titulo [...]  
Autores [Autor]...[Autor]  
Capitulo [...]...  
...  
Capitulo [...]...]



## 4 Semántica estática

## 5 Traducción