Linguagens de Programação

Semântica Denotacional

1. Recorrendo à semântica denotacional, determine se os programas ${\bf A}$ e ${\bf B}$ são formalmente equivalentes

```
A. y:=2*x+2; z:=x*2; x:=2*x+1;
B. x:=2*x+1; y:=x+1; z:=x-1
```

2. Considere o fragmento de programa while seguinte.

```
if x=0 then ( y:=z^2; x:=2*y )
else ( y:=(z+x)^2; z:=z+x; x:=x+2*y )
```

- (a) Calcule sua a semântica denotacional.
- (b) Proponha código mais simples, semanticamente equivalente ao apresentado, que o possa substituir.
- 3. Verifique se os seguintes fragmentos de código A. e B. são equivalentes. Justifique aplicando semântica denotacional. Considere uma gramática apenas com sequências de instruções, atribuições e expressões aritméticas usuais sobre inteiros e assuma que no estado inicial s0 o valor de x = x0, ou seja, s0(x) = x0.

```
A. t:=x+x; y:=t+x;
B. t:=2*x; t:=2*t; y:=t-x;
```

4. Usando a semântica denotacional dos programas while, calcule a semântica do programa seguinte. Considere que no estado inicial todas as variáveis estão a zero.

```
a:=123; b:=0; while a>0 do (r:=a*10; b:=b+r; a:=a-100; )
```

5. Através da semântica denotacional, determine o que calcula o programa seguinte (em particular, qual o valor final de q).

```
i:=0; q:=0; while i<n do ( q:=q+2*i+1; i:=i+1 )
```

$Sugest\~oes:$

- considere que n_0 , o valor inicial de n, é tal que i assume os valores 0, 1, 2, ..., n_0-2 , n_0-1 , n_0 , e expanda o cálculo da semântica denotacional em concordância (i.e., para os valores de i: $0, 1, 2, \ldots, n_0-2, n_0-1, n_0$, substituindo o que acontece entre 2 e n_0-2 por "..." onde for conveniente);
- mantenha o valor de q na forma $0+1+3+\ldots$ (ou como $1+3+\ldots$).
- 6. À linguagem dos programas while usada nas aulas teóricas, é acrescentada a instrução de atribuição (ou afectação) simultânea

$$x_1, x_2 := e_1, e_2$$

cujo efeito é atribuir, em "simultâneo", o valor da expressão e_1 à variável x_1 e o valor da expressão e_2 à variável x_2 .

- (a) Defina a semântica denotacional desta instrução.
- (b) Mostre que a seguinte instrução troca os valores de x e de y.

$$x,y := y,x$$