

Processamento de Linguagens (3º ano de Curso)

**Trabalho Prático 2**

Relatório de Desenvolvimento

Jorge Miguel Sol Ferreira (a64293)  
Pedro José Freitas da Cunha (a67677)  
José Pedro Brito Pereira (a67680)  
Grupo 35

2 de Junho de 2015

## **Resumo**

Este relatório documentará todos os passos tomados na realização do segundo trabalho prático da Unidade Curricular de Processamento de Linguagens. Neste projecto é requerida a implementação de um compilador de uma Linguagem de Programação Imperativa Simples e posteriormente gerador de código assembly para uma máquina de stacks virtual.

# Conteúdo

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Análise e Especificação</b>	<b>3</b>
2.1	Descrição informal do problema . . . . .	3
2.2	Especificação do Requisitos . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Concepção/desenho da Resolução</b>	<b>4</b>
3.1	Gramática . . . . .	4
3.2	Estruturas de Dados . . . . .	4
<b>4</b>	<b>Codificação e Testes</b>	<b>5</b>
4.1	Alternativas, Decisões e Problemas de Implementação . . . . .	5
4.2	Testes realizados e Resultados . . . . .	5
<b>5</b>	<b>Conclusão</b>	<b>6</b>
<b>A</b>	<b>Código do Programa</b>	<b>7</b>

# Capítulo 1

## Introdução

**Enquadramento** Um **compilador** é uma peça de software que transforma o código fonte numa dada linguagem de alto nível em instruções que a máquina entenda (Código Máquina). As fases da compilação incluem:

- Análise léxica
- Análise Sintática
- Análise Semântica
- Geração de Código

**Conteúdo do documento** Neste documento encontrar-se-ão as fases de resolução do problema especificado

**Resultados – pontos a evidenciar** O resultado do projecto a desenvolver será um gerador de códigoassembly para uma máquina de stacks virtual, partindo de uma Linguagem de Programação Imperativa Simples.

## Estrutura do Relatório

No capítulo 2 iremos apresentar o caso de estudo em causa. No capítulo 3 iremos apresentar a estrutura de dados auxiliar à análise semântica e sua utilização no compilador a desenvolver, bem como fazer um esboço do que queremos que seja a nossa linguagem de programação (Gramática Independente do Contexto), para além de alguns exemplos de frases que tenham erros sintáticos, semânticos e frases correctas segundo a nossa especificação. No capítulo 4 iremos apresentar os passos utilizados para geração de código, se possível ou, em alternativa notificação de erro sintático. Finalmente, no capítulo 5 faremos uma apreciação crítica do trabalho realizado e trabalhos futuros. Em anexo iremos colocar o código desenvolvido que permitirá a geração de código máquina.

## Capítulo 2

# Análise e Especificação

### 2.1 Descrição informal do problema

Neste projecto é pretendido o desenho de uma Linguagem de Programação Imperativa Simples, para de seguida criar um compilador que gere pseudo-código Assembly de uma Máquina Virtual de Stacks

### 2.2 Especificação do Requisitos

Os requisitos para o compilador/linguagem a implementar são os seguintes:

- Permitir manusear variáveis do tipo inteiro(escalar ou array).
- Realizar as seguintes operações:
  - Atribuições de expressões a variáveis.
  - Ler do Standard Input.
  - Escrever para o Standard Output.
- Ciclos(for, while) e instruções Condicionais(if..else).
- Operações Aritméticas, Relacionais e Lógicas sobre inteiros.
- Indexação sobre arrays.
- As declarações de variáveis deverão ser no início do programa.
- Não deverá ser possível realizar redeclarações nem utilizações sem declaração prévia.
- Se não existirem atribuições a uma variável, o valor da mesma deverá ser indefinido

## Capítulo 3

# Concepção/desenho da Resolução

### 3.1 Gramática

Ao desenvolver a gramática tentámos fazer com que a mesma ficasse o mais próximo possível do C.

### 3.2 Estruturas de Dados

Para realizarmos a análise semântica temos uma tabela de Hash para guardar todos os identificadores de variáveis...

## Capítulo 4

# Codificação e Testes

### 4.1 Alternativas, Decisões e Problemas de Implementação

### 4.2 Testes realizados e Resultados

Mostram-se a seguir alguns testes feitos (valores introduzidos) e os respectivos resultados obtidos:

## Capítulo 5

# Conclusão

Síntese do Documento.

Estado final do projecto; Análise crítica dos resultados.

Trabalho futuro.



## Apêndice A

# Código do Programa

aqui deve aparecer o código do programa,  
tal como está formatado no ficheiro-fonte "darius.java"