

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

5 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 . . . . .	5
3.3	Exemplos de Programas da Linguagem . . . . .	6
3.3.1	Programas com erros sintáticos . . . . .	6
3.3.2	Programas com erros semânticos . . . . .	6
3.3.3	Programas correctos . . . . .	7
<b>4</b>	<b>Codificação e Testes</b>	<b>8</b>
4.1	Decisões de Implementação . . . . .	8
4.2	Testes realizados e Resultados . . . . .	8
<b>5</b>	<b>Conclusão</b>	<b>10</b>
<b>A</b>	<b>Código do Programa</b>	<b>11</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, funcionando como uma versão simplificada do C. Abaixo encontra-se a gramática desenhada para a Linguagem:

```
Prog ->Decls Instrs
```

```
Decls ->InitVar  
      | Decls InitVar
```

```
InitVar ->INT Var '[' num ']' ';' '  
         | INT Var ';' '  
         | STRING Var ';' '
```

```
Var ->id
```

```
Instrs ->Instr  
       | Instrs Instr
```

```
Inst ->If  
      | While  
      | For  
      | Atr ';' '  
      | IO ';' '
```

```
If ->'if' '(' Cond ')' '{' Instrs '}' Else
```

```

Else ->
    | 'else' '{' Instrs '}'

While -> 'while' '(' Cond ')' '{' Instrs '}'

For -> 'for' '(' Atr ';' Cond ';' Atr ')' '{' Instrs '}'

Atr      -> Var '=' Exp
          | Var '[' Exp ']' '=' Exp

IO -> 'print' Out
     | 'input' Var

Out -> Exp
     | '\"' id '\"'

Exp -> Termo
     | Exp OpA Termo

Termo -> Fator
       | Termo OpM Fator

Fator -> Var Array
        | num
        | '(' Exp ') '
        | '!' Exp

Comp -> Exp
      | Exp OpComp Exp

```

## 3.2 Estruturas de Dados

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

A estrutura de dados da tabela de Hash é a seguinte:

```

struct list{
    char *key;
    char *type;
    int init;
    int ind;
    int tamanho;
    struct list* next;};

```

```

struct table{
    int size;
    int elems;
    struct list **list;
};

```

Com a estrutura acima referida podemos então informações sobre uma variável (Identificador, Tipo, Estado de Inicialização, Índice do Registo na Máquina e Tamanho, que será 1 caso se trate de uma variável escalar ou então será o tamanho do vector).

### 3.3 Exemplos de Programas da Linguagem

Abaixo irão estar apresentados vários programas, em que os dois primeiros não cumprem os requisitos sintáticos (3.3.1) e semânticos (3.3.2) da nossa linguagem. Posteriormente iremos apresentar um programa que esteja sintática e semanticamente correcto (3.3.3).

#### 3.3.1 Programas com erros sintáticos

Programa 1:

O programa abaixo quebra uma das regras estipuladas para a Linguagem de Programação: "As declarações de variáveis deverão ser no início do programa."

```

int a;
int b;
for(b=0;b<10;b=b+1)
    int c=b;
print a;

```

#### 3.3.2 Programas com erros semânticos

Programa 1:

O programa que se segue quebra uma das especificações da linguagem: "Não deverá ser possível utilizações de variáveis sem declaração prévia."

```

int a;
int b;
for(a=0;a<10;a=a+1)
    for(b=10;b>0;b=b-1)
        c=c+a+b;
print a;

```



### 3.3.3 Programas correctos

Programa 1:

O programa abaixo segue as regras sintáticas e semânticas:

```
int n;
int first;
int second;
int next;
int i;

first=0;
second=1;

print "Insira o numero de termos";
input n;

for(i=0;i<n;i=i+1){
    if(i<=1){
        next=i;
    }
    else{
        next = first + second;
        first = second;
        second = next;
    }
    print next;
}
```

## Capítulo 4

# Codificação e Testes

### 4.1 Decisões de Implementação

Ao decorrer do desenvolvimento do gerador de código assembly um dos desafios que foi necessário resolver foi a criação de labels para controlar os saltos que as instruções condicionais necessitam. Para resolver essa situação criámos uma stack que servirá para guardar os números das labels necessárias. Por cada *if sem else* será adicionada uma label, por cada *if com else*, *while*, *for* serão adicionadas duas labels à stack. Por questão de simplicidade criámos um limite de 100 labels a criar.

### 4.2 Testes realizados e Resultados

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

Para o exemplo encontrado em 3.3.3 o assembly gerado é o seguinte:

```
PUSHI 0
    PUSHI 0
    PUSHI 0
    PUSHI 0
    START
    PUSHI 0
    STOREG 1
    PUSHI 1
    STOREG 2
    PUSHS "Insira o numero de termos"
    WRITES
    READ
```

```

        ATOI
        STOREG 0
        PUSHI 0
        STOREG 4
L2:      PUSHG 4
        PUSHG 0
        INF
        JZ L1
        JUMP L4
L3:      PUSHG 4
        PUSHI 1
        ADD
        STOREG 4
        JUMP L2
L4:      PUSHG 4
        PUSHI 1
        INFEQ
        JZ L5
        PUSHG 4
        STOREG 3
        JUMP L6
L5:      PUSHG 1
        PUSHG 2
        ADD
        STOREG 3
        PUSHG 2
        STOREG 1
        PUSHG 3
        STOREG 2
L6:      PUSHG 3
        WRITEI
        JUMP L3
L1:      STOP

```

## Capítulo 5

# Conclusão

Um compilador é uma peça de software complexa que tem uma tarefa crítica na geração de executáveis. Todas as instruções em código máquina deverão estar correctas e deverá haver pouquíssima tolerância a erros, já que a falha em alguma das instruções poderá ter consequências catastróficas.

Acima foi apresentada a gramática, decisões tomadas na geração de código máquina e exemplos de programas correctos segundo a mesma. No apêndice deste documento iremos apresentar o código utilizado na resolução do projecto. Neste momento temos desenvolvido um gerador de código assembly que gera correctamente código máquina, trabalhando de momento com inteiros, arrays de inteiros e Strings. O facto da stack de labels ter uma limitação de 100 labels pode ser limitador para gerar código para programas de grande dimensão. Ainda será preciso adicionar bastantes funcionalidades a este compilador como suporte a funções e reconhecimento de mais tipos de dados.

Para aprimorar os resultados obtidos neste projecto os seguintes pontos deverão ser resolvidos:

- Aumentar a capacidade da stack de labels, ou possivelmente torná-la dinâmica.
- Adicionar o suporte a funções e tipos de dados adicionais.

## Apêndice A

# Código do Programa

Código do Analisador Léxico para reconhecer os símbolos terminais:

Código do Analisador Sintático/Analisador Semântico/Gerador de Código Máquina: