# Lab

## **Wprowadzenie**

Zadanie jest kontynuacją poprzedniego zadania.

Zadanie polega na stworzeniu interpretera języka wyspecyfikowanego w poprzednich zajęciach. Interpretacja powinna być wykonywana tylko wtedy, gdy poprzednie etapy zakończyły się sukcesem -- nie wystąpiły żadne błędy syntaktyczne lub semantyczne.

## Implementacja

Do implementacji zadania należy wykorzystać wzorzec *visitor*. Tym razem nie będziemy używać implementacji z poprzednich zajęć (dla każdej klasy z AST definicja funkcji vistit\_<classname> w odpowiednim wizytorze), lecz należy użyć implementacji opartej na dekoratorach. W tym celu w wizytorze Interpreter należy dla każdej klasy z AST zdefiniować metodę visit, dekorowaną nazwą tej klasy.

### Pamięć interpretera

Poza trywialnym przypadkiem jednego, globalnego zakresu, bieżące wartości zmiennych nie mogą być przechowywane w tablicy symboli. W pozostałych przypadkach potrzebna jest osobna pamięć interpretera o strukturze stosu.

• Pamięć globalna globalMemory służy do przechowywania wartości zmiennych w zakresie globalnym i jego zakresach potomnych niefunkcyjnych. Pamięć ta możę zostać zaimplementowana jako instacja klasy MemoryStack.

### Przekazywanie sterowania

Do zaimplementowania przekazywania sterowania z instrukcji break, continue nie wystarczy użycie zwykłej instrukcji return, gdyż wspomniane instrukcje mogą być zagnieżdzone dowolnie głęboko w pętli. Zamiast tego należy posłużyć się mechanizmem wyjątków: zgłaszanie wyjątku przy interpretacji instrukcji break lub continue oraz jego przechwytywanie w funkcjach visit interpretujących pętle (oraz w funkcji visit interpretującej wywołanie funkcji, jeśli język umożliwia definiowanie i wywoływanie funkcji).

Do stworzenia interpretera można wykorzystać pliki:

- <u>visit.py</u> [Imlementation of visitor pattern <u>of Curtis Schlak</u>]
- <u>Interpreter.py</u>
- Memory.py
- Exceptions.py
- main.py

Przykładowe programy: fibonacci.m, matrix.m, pi.m, primes.m, sqrt.m, triangle.m