|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ | | | | | | | | |  |
|  | | | |  | | |  | | | |
|  | | | ФГАОУ ВО «Пермский государственный национальный исследовательский университет» | | | | |  | | |
|  | | | |  | | |  | | | |
| ОТЧЕТ  по заданию «Разработка компилятора языка программирования Pascal»  по дисциплине «Формальные грамматики и методы трансляции» | | | | | | | | | | |
|  | | | |  | | |  | | | |
|  | | Работу выполнил  Студент гр.ПМИ-1,2  Проскуряков К.А.\_\_\_\_\_  ≪\_\_\_≫\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2021 | | |  | Проверил  Ассистент кафедры МОВС  Пономарёв Ф.А.\_\_\_\_\_\_  ≪\_\_\_≫\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2021 | | |  | |
|  |  | | |  | | |  | | |  |
|  |  | | | Пермь 2021 | | |  | | |  |

**Оглавление**

[Модуль ввода-вывода 3](#_Toc89039472)

[1. Описание 3](#_Toc89039473)

[2. Проектирование 3](#_Toc89039474)

[3. Реализация 4](#_Toc89039475)

[4. Тестирование 4](#_Toc89039476)

[Лексический анализатор 6](#_Toc89039477)

[1. Описание 6](#_Toc89039478)

[2. Проектирование 6](#_Toc89039479)

[3. Реализация 7](#_Toc89039480)

[3.1. Алгоритм построения токена 7](#_Toc89039481)

# Модуль ввода-вывода

## Описание

Необходимо разработать модуль ввода-вывода. Этот модуль должен получать на вход путь до файла с исходным кодом на языке Pascal и путь до файла, в который необходимо будет вывести листинг исходной программы и информацию об обнаруженных в ней ошибках. Также модуль должен реализовывать возможность получения следующего непрочитанного символа исходного текста программы.

## Проектирование

Модуль ввода вывода представляет из себя класс **IOModule** с публичным конструктором, принимающим пути до файлов, а также публичным методом **ReadNextCharacter**, возвращающим следующий непрочитанный символ (литеру).

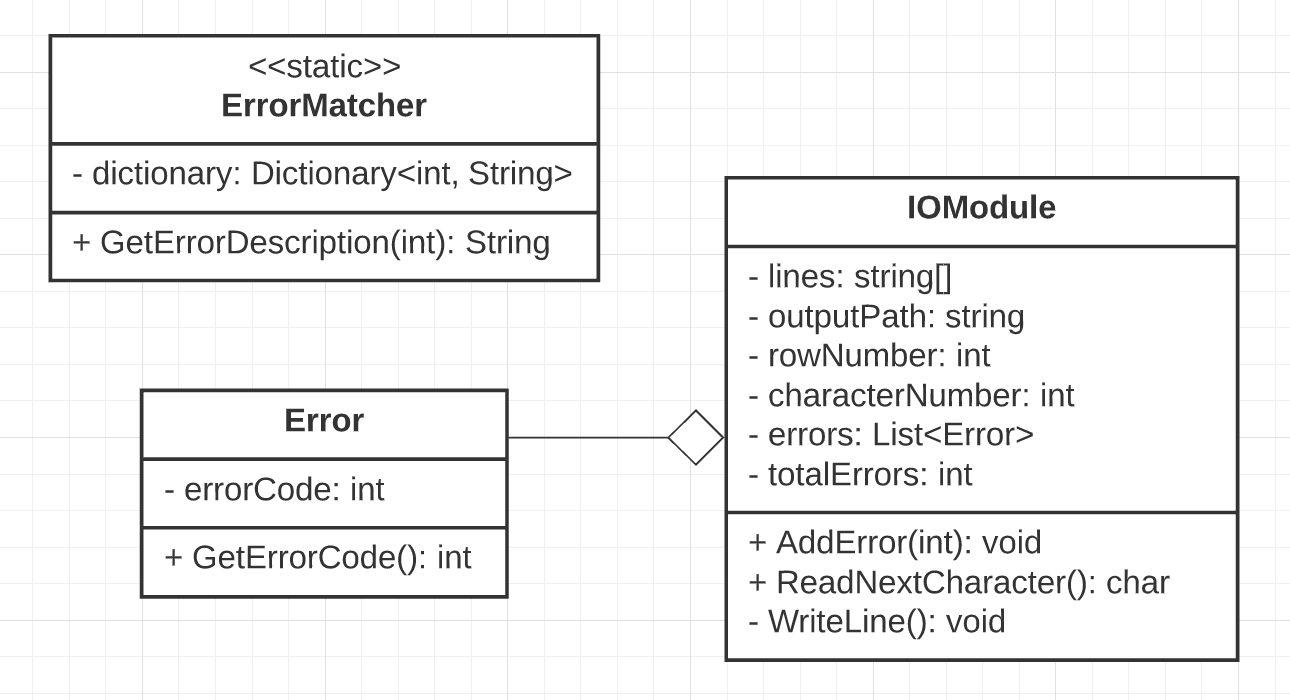
Помимо необходимой функциональности, я, в силу недостатка опыта проектирования, решил добавить в класс модуля ввода-вывода и работу с ошибками.

Ошибка описывается классом **Error**, имеющим единственное поле – код ошибки, а также публичные конструктор, принимающий код и геттер для доступа к этому коду.

Таким образом, в класс **IOModule** был добавлен публичный метод **AddError**, принимающий код ошибки, создающий экземпляр класса **Error**, и добавляющий его в список ошибок текущей строки.

Поскольку мы ходим выводить пользователю не просто код ошибки, а какое-то осмысленное сообщение, для получения сообщения ошибки из её кода был разработан статический класс **ErrorMatcher**, имеющий единственный публичный метод, возвращающий сообщение ошибки по её коду.

Примерная диаграмма классов модуля представлена на рисунке 1.

****

**Рисунок 1 – диаграмма классов модуля ввода-вывода**

## Реализация

Начнём рассмотрение реализации с класса **IOModule**. Как уже было сказано в предыдущем пункте, этот класс имеет публичный конструктор, принимающий пути до файла с исходным текстом программы, а также путь до файла, в который необходимо вывести листинг программы со всеми обнаруженными ошибками.

Поскольку компилятору всё равно придётся пройтись по всему тексту программы, я решил сразу в конструкторе прочитать весь текст по строкам в массив **lines**. Таким образом, нет необходимости хранить путь до исходного файла.

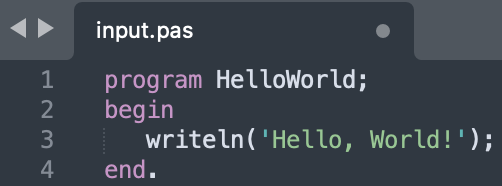
Для чтения следующий литеры в методе **ReadNextCharacter** используются вспомогательные переменные **rowNumber** и **characterNumber**. Если при вызове метода значение переменной **characterNumber** меньшедлины текущей строки, необходимо вернуть символ в этой строке с индексом **characterNumber**, а также увеличить значение **characterNumber** на 1. В противном случае вызываем метод **WriteLine**, присваиваем **characterNumber** значение 0, увеличиваем значение **rowNumber** на 1. Затем сравниваем его с длинной массива **lines**. Если они совпали – возвращаем символ конца файла, в противном случае символ переноса строки.

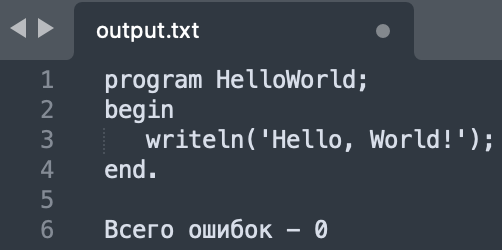
Метод **WriteLine** выводит в файл с листингом текущую строку программы. Далее, если список **errors** не пуст, увеличиваем счётчик ошибок **totalErrors** наколичество элементов в списке, после этого выводим все элементы, указывая коды и сообщения обнаруженных ошибок. После этого очищаем список ошибок. Если только что выведенная строка оказалась последней.

В статическом классе **ErrorMatcher** содержится словарь, у которого ключ – код ошибки, а значение – соответствующее сообщение. Таким образом, метод **GetErrorDescription** просто возвращает значение по переданному ключу. В данный момент словарь пуст, но при разработке следующих модулей он будет заполняться информацией о соответствующих ошибках.

## Тестирование

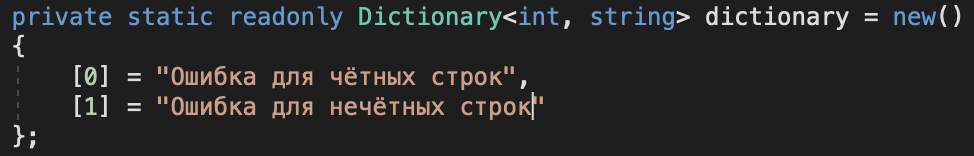
1. Для начала просто выведем содержимое входного файла в выходной на примере кода программы «Hello, World!».



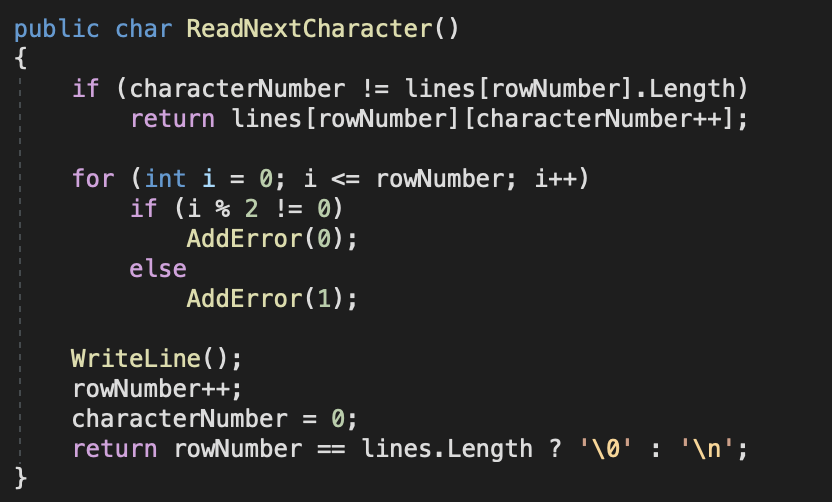


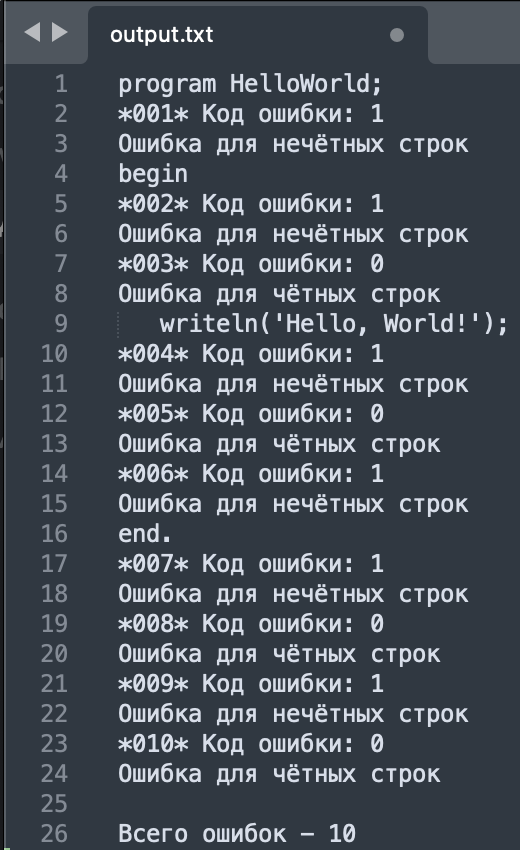
Текст исходной программы из исходного файла успешно был переписан в выходной. На удивление в нём не обнаружилось ни одной ошибки!

1. Теперь попробуем добавить в словарь в классе **ErrorMatcher** фиктивные ошибки.



Далее немного изменим код метода **ReadNextCharacter** таким образом, чтобы он в каждую строку вставлял столько фиктивных ошибок, какой порядковый номер этой строки. Код ошибки также будет зависеть от чётности/нечётности текущей строки.





Как видно из содержания выходного файла, модуль успешно справляется с переводом кодов ошибок в текстовые сообщения, а также корректно подсчитывает номера ошибок и их итоговое количество.

# Лексический анализатор

## Описание

Лексический анализатор должен содержать метод обращения к модулю ввода-вывода для получения непрочитанных литер и формирования из них лексем. Также модуль должен сообщать модулю ввода-вывода об обнаруженных лексических ошибках.

Необходимо реализовать поддержку следующих типов лексем:

* Идентификатор (например, названия переменных, процедур и т.д.);
* Операция (в том числе ключевые слова);
* Константы (целочисленные, числа с плавающей точкой и строки)

К лексическим ошибкам я отнёс:

* Открытие незакрытого комментария (когда однострочный комментарий не закрывается на той же строке, на которой был открыт, или не закрывается до конца файла вовсе, либо многострочный комментарий не закрывается до конца файла);
* Закрытие неоткрытого комментария (когда лексический анализатор встречает лексемы закрытия комментариев. Т.к. при встрече лексемы, открывающей комментарий, все лексемы до закрытия комментария включительно должны быть проигнорированы);
* Ошибка в описании строковой константы (когда строковая константа не закрывается до конца файла, либо она закрывается не на той же строке в исходном тексте, на которой была открыта);
* Ошибка в описании вещественной константы (когда при формировании лексемы вещественной константы в ней встречается несколько символов «.», либо этот символ встречен один раз, но в самом конце лексемы);
* Значение целочисленной константы превышает предел (в моей реализации максимальное значение целочисленной константы – 32767);
* Длина идентификатора превышает предел (в моей реализации максимальная длина идентификатора – 127 символов);
* Запрещённый символ (когда при чтении следующего символа модуль ввода-вывода вернул символ, запрещённый в языке Pascal. Например, символы !, ?, & и т.д.);

Возможно, первые 2 ошибки не стоит относить к лексическим, но все комментарии должны быть проигнорированы именно при работе лексического анализатора и не могут встретиться на следующих этапах. Поэтому я решил отнести эти ошибки именно к лексическим.

## Проектирование

Вся логика лексического анализатора распложена в классе **LexicalAnalyzer**. В качестве одного из полей этого класса выступает реализованный в прошлом разделе модуль ввода-вывода. Поэтому у класса **LexicalAnalyzer** есть публичный конструктор, который принимает пути до входного и выходного файлов, которые затем будут переданы в конструктор класса **IOModule**. Помимо конструктора, этот класс также содержит публичный метод **GetNextToken**, возвращающий следующую лексему (токен).

Сам токен представляет из себя абстрактный класс **Token**, от которого уже наследуются классы токена-идентификатора **IdentifierToken**, токена-операции **OperationToken** и токена-константы **ConstantToken**.

Для хранения типа токена в базовом классе было создано перечисление **TokenType**.

Для хранения операции в классе **OperationToken** было создано перечисление **Operation**, в которое входят все операции и ключевые слова языка.

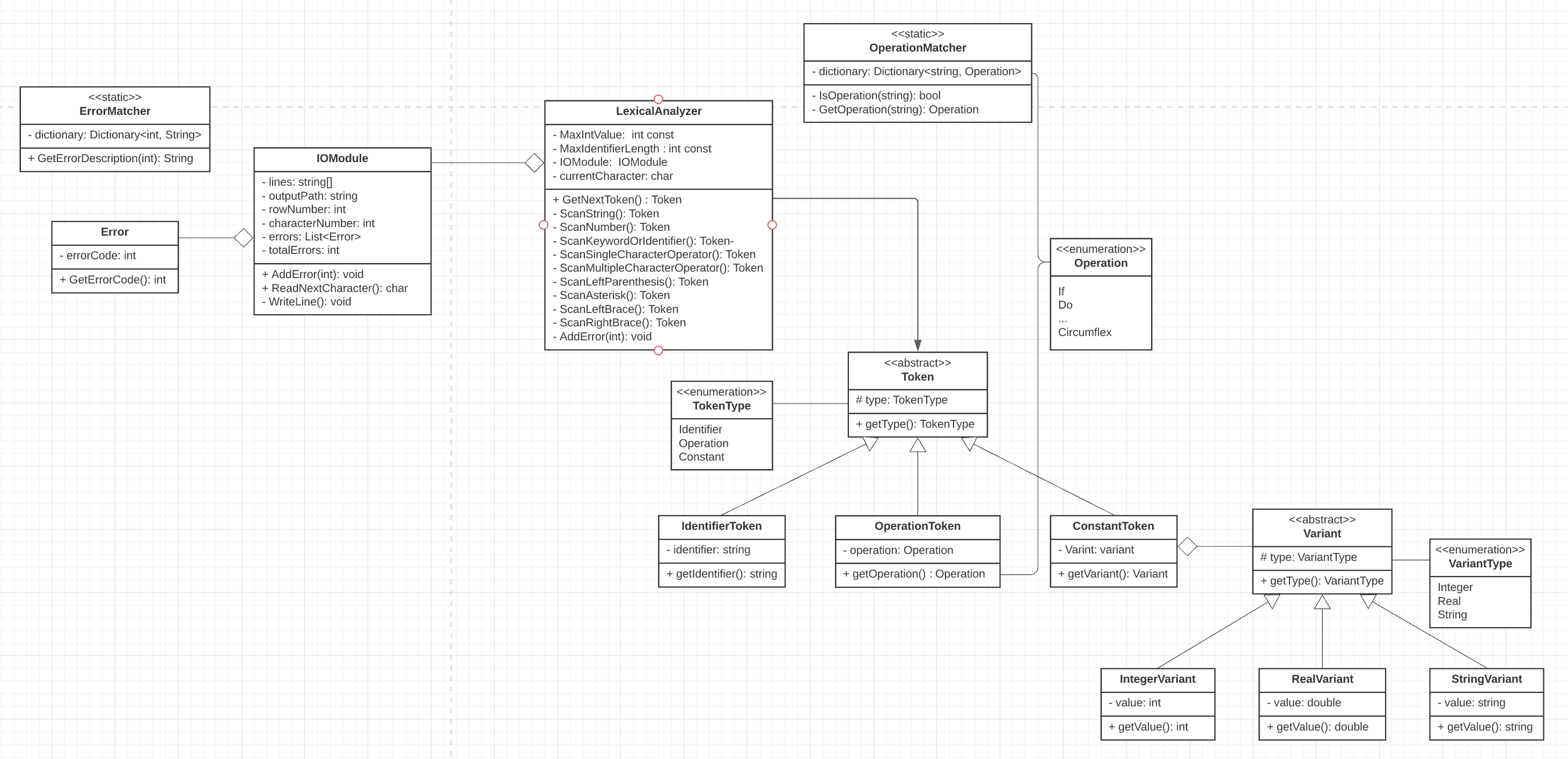
Для хранения значений констант в классе **ConstantToken** был создан абстрактный класс **Variant**.

От этого класса наследуются 3 производных: класс целочисленной константы **IntegerVariant**, класс вещественной константы **RealVariant** и класс строковой константы **StringVariant**.

Для хранения типа константы в базовом классе было создано перечисление **VariantType**.

В ходе построения токенов в методе **GetNextToken** придётся проверять, является ли текущая строка оператором, а также получать значение перечисления **Operation** по строке. В этих целях был создан статический класс **OperationMatcher**.

Примерная диаграмма классов, включая классы модуля ввода-вывода представлена на рисунке 2.



**Рисунок 2 – текущая диаграмма класса компилятора**

## Реализация

### Алгоритм построения токена

До тех пор, пока текущая литера является пробелом или символом табуляции (\t), запрашиваем у модуля ввода-вывода следующую литеру.

Далее действуем в зависимости от полученной литеры:

* Если текущая литера является терминальным нулём (\0), то возвращаем null.
* Если текущая литера является символом переноса строки (\n), то запрашиваем у модуля ввода-вывода следующую литеру и опять вызываем метод **GetNextToken**.
* Если текущая литера является символом, открывающим строку, вызываем метод сканирования строки **ScanString**. Этот метод запрашивает у модуля ввода-вывода и запоминает все литеры до тех пор, пока не дойдёт до закрытия строки или конца текста программы. Если метод дошёл до конца текста программы, либо если в полученной строке имеются символы переноса строки, добавляем ошибку, связанную с неправильным описанием строковой константы. Возвращаем **ConstantToken**, хранящий полученную строку.
* Если текущая литера является цифрой, то вызываем метод сканирования числа **ScanNumber**. В этом методе запрашиваются и запоминаются в строку литеры до тех пор, пока они являются цифрами или символом «.». Далее смотрим, содержится ли в полученной строке символ «.». Если содержится, то пытаемся методом **TryParse** класса **double** преобразовать в вещественное число, если преобразование получилось, необходимо также проверить, что литера «.» находилась не на последней позиции в строке. Если оба условия выполняются, значит ошибки нет и возвращаем **ConstantToken**, хранящий полученное значение. Иначе добававляем ошибку описания вещественной константы и возвращаем **ConstantToken** со значением 0.0. (Потому как в любом случае, из-за наличия ошибок в тесте программы это значение не будет использовано). Если же символа «.» в строке не содержалось, пытаемся методом **TryParse** уже из класса **int** преобразовать строку в целочисленное значение. Если преобразование удалось, необходимо проверить, не превышает ли полученное значение 32767. Если превышает, необходимо сформировать ошибку превышения целочисленной константой предела и вернуть **ConstantToken**,передав в конструктор 0 (по той же причине, что и в случае вещественной константы). Иначе возвращаем **ConstantToken**, передав в конструктор полученное целочисленное значение.
* Если текущая литера является буквой, либо символом «\_», то вызываем метод сканирования идентификатор и ключевых слов **ScanKeywordOrIdentifier**. В этом методе запрашиваются и запоминаются в строку литеры до тех пор, пока они являются буквами, цифрами либо символом нижнего подчёркивания. Когда условие перстаёт выполняется, передаём полученную строку в метод **IsOperation** класса **OperationMatcher**, если переданная строка является оператором, обращаемся уже к методу **GetOperation** того же класса и возвращаем **OperationToken**,хранящий полученное значение. Иначе имеем дело с идентификатором и необходимо проверить его длину. Если его длина превосходит 127 символов, формируем соответствующую ошибку, но в любом случае возвращаем **IdentifierToken**, передав в конструктор полученное значение.
* Если текущая литера принадлежит следующему набору: «)», «;», «=», «,», «^», «]», «+», «-», «/», «{» «}», то вызываем метод **ScanSingleCharacterOperator**. В этом методе необходимо отдельно обработать литеры «{» и «}», вызвав для них методы **ScanLeftBrace** и **ScanRightBrace** соответственно.Поскольку ни один из составных оператор не начинается с оставшихся литер, входящих в этот набор, можно однозначно определить коды этих операторов, вызвав метод **GetOperation** из класса **OperationMatcher**, после чего вернув **OperationToken**.
* В методе **ScanLeftBrace** запрашиваем литеры у модуля ввода-вывода и пропускаем их до тех пор, пока не встретим «}», символ перевода строки, либо не дойдём до конца файла. Если встретили литеру «}», то запрашиваем у модуля ввода-вывода следующий символ и вызываем метод **GetNextToken**. Иначе формируем сообщением об ошибке. Далее смотрим, если дошли до конца файла, то возвращаем null, иначе вызываем метод **GetNextToken**.
* Если текущая литера принадлежит набору – «(» «\*» «<» «>» «:» «.»