

Programmation impérative, projet 2021

Dates et principe

Cette page peut être mise à jour, avec informations complémentaires, précisions, *questions bonus*, etc. Pensez à y revenir souvent.

Projet à rendre pour le **9/1/2022 à 23h59**, aucun retard ne sera toléré.
Des soutenances pourront être organisées ensuite.

Mise à jour du 6/12/2021 : le fichier [word.aut](#) a été corrigé.

Lire tout le sujet.

Un rendu de projet comprend :

- Un rapport typographié précisant vos choix, les problèmes techniques qui se posent et les solutions trouvées ; il précise en conclusion les limites de votre programme. Le rapport sera de préférence composé avec LaTeX. Le soin apporté à la grammaire et à l'orthographe est largement pris en compte.
- Un code *abondamment* commenté ; la première partie des commentaires comportera systématiquement les lignes :
 - @ *requi*res décrivant les préconditions : c'est-à-dire conditions sur les paramètres pour une bonne utilisation (**pas de typage ici**),
 - @ *assign*s listant les zones de mémoire modifiées,
 - @ *ensures* décrivant la propriété vraie à la sortie de la fonction lorsque les préconditions sont respectées, le cas échéant avec mention des comportements en cas de succès et en cas d'échec,En outre chaque boucle `while` doit contenir un commentaire précisant la raison de sa terminaison (le cas échéant). De même en cas d'appels récursifs. On pourra préciser des informations additionnelles si des techniques particulières méritent d'être mentionnées.

Le code doit enfin compiler sans erreur (évidemment) et sans warning lorsque l'option `-Wall` est utilisée. Pour ce sujet, une seule exception à cette règle sera tolérée : le warning `warning: array subscript has type 'char'` sera acceptable.

Un code qui ne compile pas se verra attribuer la note de 0.

- Un manuel d'utilisation de votre exécutable, même minimal, est toujours bienvenu.

Avez-vous lu tout le sujet ?

Protocole de dépôt

Vous devez rendre

- Votre rapport (en pdf) et
- Vos fichiers de code

rassemblés dans une archive tar gzippée identifiée comme *votre_prenom_votre_nom.tgz*.

La commande devrait ressembler à :

```
tar zcvf randolph_carter.tgz rapport.pdf fichiers.c autres_truc_éventuels.c...
```

N'OUBLIEZ surtout PAS de mettre le nom identifiant l'archive (donc nouveau) **en PREMIER**.

Lisez le man ! et testez le contenu de votre archive (une commande comme par exemple :

```
tar tvf randolph_carter.tgz
```

 doit lister les fichiers et donner leur taille).

- Une archive qui ne contient pas les fichiers demandés ne sera pas excusable.**
- **Une archive qui n'est pas au format demandé** (archive tar gzippée avec suffixe `.tgz`) **ne sera pas corrigée**** donc c'est 0/20.

Toute tentative de fraude (plagiat, etc.) sera sanctionnée. Si plusieurs projets ont **des sources trop similaires** (y compris sur une partie du code uniquement), *tous* leurs auteurs se verront attribuer la note 0/20. En particulier, il faudra prendre soin de ne pas publier son travail sur un dépôt public (en tout cas pas avant la date de fin de rendu). On évitera également de demander (ou de donner) des conseils trop précis à ses camarades (y compris des promotions précédentes), ces conseils ayant pu être donnés à plusieurs personnes. Les rendus seront comparés deux à deux.

Procédure de dépôt

Vous devez enregistrer votre archive `tgz` dans le dépôt dédié au cours IPI (ipi-2021) en vous connectant à <http://exam.ensiie.fr>. Ce dépôt sera ouvert jusqu'au 9 janvier inclus.

Contexte

Le but de ce projet est d'implanter un programme qui exécute des automates LR(1). Ces derniers servent à reconnaître des langages de programmation.

Les automates vous seront fournis dans un certain format décrit ci-après. Il n'est pas nécessaire pour ce projet de comprendre par quel moyen de tels automates ont été obtenus.

Interface

Le programme va lire un fichier (dont le nom sera passé en paramètre de l'exécutable) qui contiendra une description de l'automate. Il va ensuite lire des lignes sur l'entrée standard. Après chaque ligne lue, il indiquera si la ligne est correcte pour le langage correspondant à l'automate, auquel cas il affichera `Accepted`, sinon il affichera `Rejected`.

Par exemple, si le fichier [dyck.aut](#) contient une description d'un automate correspondant au langage des mots bien parenthésés, on aura le comportement suivant (en bleu les entrées de l'utilisateur) :

```
$ ./automaton dyck.aut
File "dyck.aut" correctly read. Please enter your inputs.
()
Accepted
>()()
Accepted
()
Rejected
>()())
Rejected
(blabla)
Rejected
```

Automates LR1

Définition et exécution

Un automate LR1 est donné par les éléments suivants :

- un ensemble fini d'états ;
- un état initial ;
- un alphabet d'entrée ;
- un autre alphabet de symboles dit non-terminaux ;
- une fonction *action* qui à chaque état et chaque lettre associe une action : cette action peut être soit Rejette, soit Accepte, soit Décale, soit Réduit ;
- une fonction (partielle) *décale* qui à un état et une lettre associe un état ; cette fonction n'a besoin d'être définie que quand l'action associée à l'état et la lettre est Décale ;
- une fonction (partielle) *réduit* qui à un état associe un entier et un symbole non-terminal ; cette fonction n'a besoin d'être définie que quand l'action associée à l'état et la lettre est Réduit ;
- une fonction (partielle) *branchement* qui à un état et un symbole non-terminal associe un état.

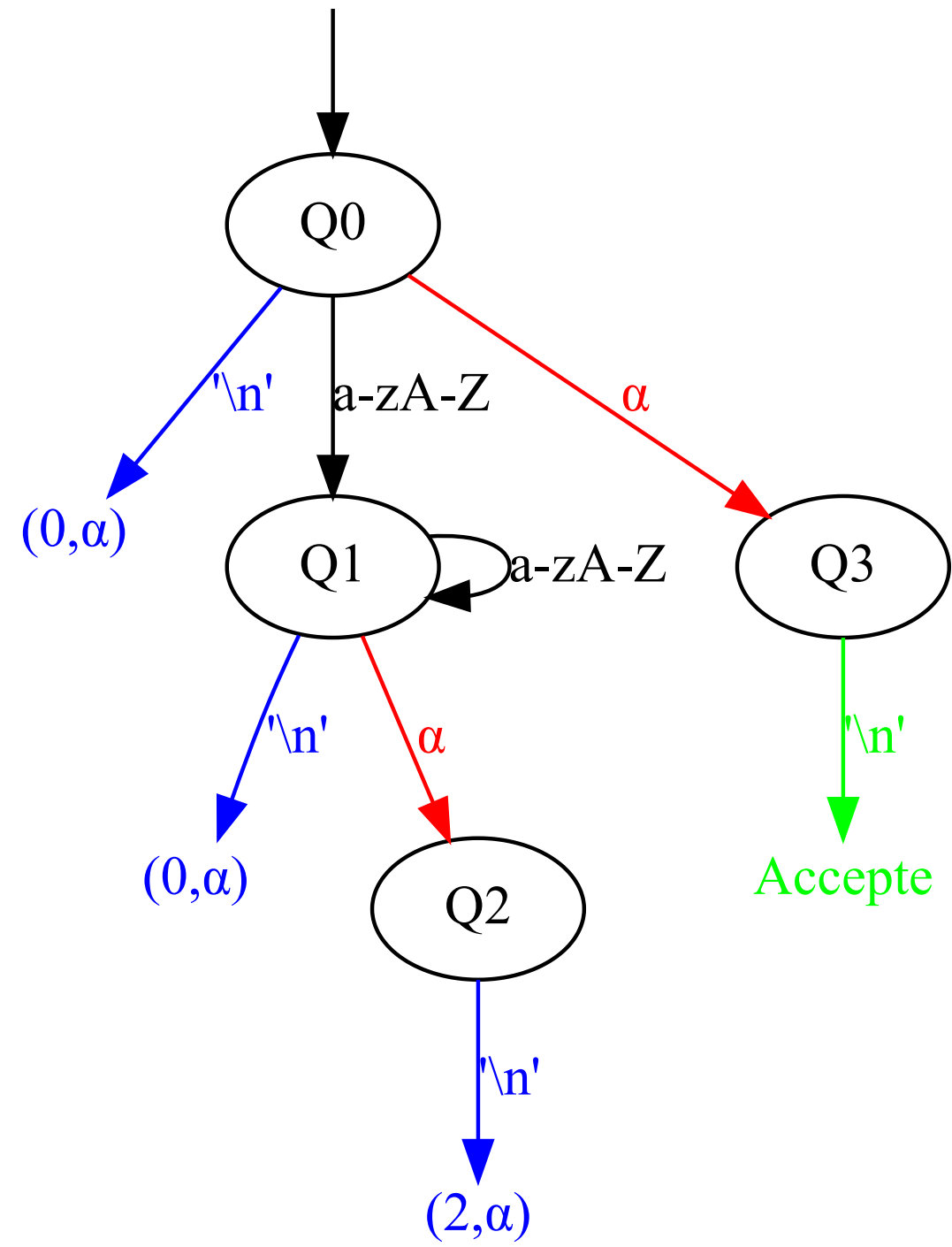
Un tel automate fonctionne à l'aide d'une pile d'état. Initialement, cette pile contiendra un unique élément, à savoir l'état initial. Au cours de l'exécution, l'état courant sera celui situé au sommet de la pile.

On essaie de reconnaître un mot en commençant par la lettre la plus à gauche.

Le comportement d'un tel automate est le suivant : si l'état courant est *s* et la lettre d'entrée est *c*, on agit en fonction de *action(s,c)* :

- Si c'est Rejette :
 - on s'arrête, le mot ne fait pas partie du langage.
- Si c'est Accepte :
 - on s'arrête, le mot fait partie du langage.
- Si c'est Décale :
 - on empile *décale(s,c)*, on passe à la lettre suivante de l'entrée.
- Si c'est Réduit :
 - si *réduit(s)* vaut (*n*, *A*), on commence par dépiler *n* états ; l'état courant devient alors *s'* ; on empile alors *branchement(s',A)* ; on **ne** passe **pas** à la lettre suivante de l'entrée.

Par exemple, l'automate suivant permet de reconnaître les mots formés d'une séquence quelconque de lettres alphabétiques, suivie par un retour à la ligne :



L'état initial est l'état Q0, on représente *décale* par les flèches noires, *réduit* par les bleues et *branchement* par les rouges.

Sur l'entrée "`ok\n`", en partant de la pile contenant Q0, on va avoir l'exécution suivante :

- Pile : **Q0**, Entrée : "`ok\n`" L'action est Décale. On empile Q1, on avance dans l'entrée.
- Pile : Q0 **Q1**, Entrée : "`ok\n`" L'action est Décale. On empile Q1, on avance dans l'entrée.
- Pile : Q0 Q1 **Q1**, Entrée : "`ok\n`" L'action est Réduit. On dépile 0 fois, on suit le branchement par *α* et on empile donc Q2.
- Pile : Q0 Q1 Q1 **Q2**, Entrée : "`ok\n`" L'action est Réduit. On dépile 2 fois, la pile vaut donc Q0 **Q1**. On suit le branchement par *α* et on empile donc Q2.
- Pile : Q0 Q1 **Q2**, Entrée : "`ok\n`" L'action est Réduit. On dépile 2 fois, la pile vaut donc **Q0**. On suit le branchement par *α* et on empile donc Q3.
- Pile : Q0 **Q3**, Entrée : "`ok\n`" L'action est Accepte. Le mot est accepté.

Implémentation et format du fichier

Les états seront représentés par un entier sur un octet. (On aura donc au maximum 256 états.) L'état initial sera l'état ∅.

Pour l'alphabet d'entrée mais aussi pour les symboles non-terminaux, on utilisera les caractères dont le code ASCII est compris entre 0 et 127 inclus.

Les actions seront représentées par des entiers : Rejette = 0, Accepte = 1, Décale = 2 et Réduit = 3.

On supposera qu'on ne dépilera jamais plus de 256 états lors d'une réduction, on pourra donc représenter la première composante de *réduit(s,c)* sur un octet.

Un fichier contenant une description d'un automate LR(1) respectera le format suivant :

- une première ligne contenant a *n* où *n* est le nombre d'états de l'automate ;
- n* × 128 octets représentant les valeurs de *action(s,c)* pour tout état *s* et toute lettre *c* (dans l'ordre *action(0,0) action(0, 1) action(0, 2) ... action(0, 127) action(1, 0) action(1, 1) ... action(n,127)*), le tout suivi d'un retour à la ligne ;
- n* octets représentant la première composante de *réduit(s)* pour tout état *s*, le tout suivi d'un retour à la ligne ;
- n* octets représentant la deuxième composante de *réduit(s)* pour tout état *s*, le tout suivi d'un retour à la ligne ;
- une séquence de groupement de trois octets représentant la fonction partielle *décale* ; un groupement de trois octets *s c s'* indique que *décale(s,c) = s'* ; cette séquence se terminera par le groupement de trois octets `'\255' '\255' '\255'` ;
- une séquence de groupement de trois octets représentant la fonction partielle *branchement* ; un groupement de trois octets *s A s'* indique que *branchement(s,A) = s'* ; cette séquence se terminera par le groupement de trois octets `'\255' '\255' '\255'`.

Exemples d'entrées

Vous trouverez ici des entrées pour tester votre programme.

Mots

C'est l'automate donné en exemple ci-dessus. Il reconnaît les mots formés d'une séquence quelconque de lettres alphabétiques, suivie par un retour à la ligne.

Mots 2

Un autre automate qui reconnaît le même langage.

Langage de Dyck

Cet automate reconnaît les mots utilisant uniquement les parenthèses (et) et qui sont bien parenthésés.

Expressions arithmétiques

Cet automate reconnaît les expressions formées de constantes entières (positives ou négatives), des opérateurs binaires + - * / et des parenthèses (et), avec la possibilité de mettre des espaces.

D'autres exemples seront probablement proposés d'ici la date de rendu.

Bonus

- Quand un mot n'est pas reconnu, indiquer à quel endroit de l'entrée l'erreur s'est produite.
- Après avoir lu un fichier *nom.aut*, écrire dans un fichier *nom.dot* une sortie au format [DOT](#) pour représenter l'automate comme dans l'exemple ci-dessus.

Conseils

Pour la récupération d'une entrée de l'utilisateur, plutôt que faire un `scanf` directement, il vaut parfois mieux récupérer une ligne en entier avec `fgets` puis utiliser `sscanf` dessus ; on peut utiliser la suite de commandes suivantes :

```
char buf[256];
:
:
fgets(buf, 256, stdin);
sscanf(buf, "format", ...);
```

Vous devez avoir lu jusqu'ici avant de commencer.