PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS

ESCOLA POLITÉCNICA E DE ARTES

GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

****

**INTERPRETADOR DBASE EM C - EXEMPLOS**

LEONARDO DE MOURA ALVES

GOIÂNIA

2024

LEONARDO DE MOURA ALVES

**INTERPRETADOR DBASE EM C - EXEMPLOS**

Trabalho apresentado à disciplina CMP1076 – Compiladores, do curso de Bacharel em Ciência da Computação, da Escola Politécnica e de Artes da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, como parte dos requisitos para aprovação nesta disciplina.

Orientador:

Prof. Me. Claudio Martins Garcia

GOIÂNIA

2024

**1 INTRODUÇÃO**

Foi realizado neste trabalho o desenvolvimento de um interpretador de DBASE em linguagem C, com a finalidade de ler e executar comandos.

Esse interpretador processa um arquivo de texto contendo instruções em DBASE e é capaz de interpretar e executar os comandos CREATE TABLE, INSERT INTO e SELECT \* FROM.

Além da execução dos comandos, também foi implementado uma verificação de sintaxe para garantir a integridade dos dados e prevenir possíveis erros na execução das operações.

**2 CÓDIGO COMPLETO**

#include <stdlib.h>

#include <stdio.h>

#include <string.h>

#include <ctype.h>

// Definição dos tamanhos máximos de campos e registros

#define MAX\_FIELDS 10

#define MAX\_RECORDS 100

#define MAX\_FIELD\_LENGTH 50

// Estrutura para definir um campo de tabela (nome e tipo)

typedef struct {

char field\_name[MAX\_FIELD\_LENGTH]; // Nome do campo

char field\_type; // Tipo do campo (C ou N)

} Field;

// Estrutura para definir uma tabela com campos e registros

typedef struct {

char table\_name[MAX\_FIELD\_LENGTH]; // Nome da tabela

Field fields[MAX\_FIELDS]; // Array de campos da tabela

char records[MAX\_RECORDS][MAX\_FIELDS][MAX\_FIELD\_LENGTH]; // Array de registros

int field\_count; // Número de campos na tabela

int record\_count; // Número de registros na tabela

} Table;

Table tables[10]; // Array de tabelas

int table\_count = 0; // Contador de tabelas

void show\_table(Table \*table); // Função para exibir dados de uma tabela

int execute\_command(const char \*input); // Função para executar comandos

Table\* get\_table\_by\_name(const char \*name); // Função para buscar uma tabela por nome

// Função que exibe a tabela e seus registros

void show\_table(Table \*table) {

// Imprime o nome de cada campo

for (int i = 0; i < table->field\_count; i++) {

printf("%s\t", table->fields[i].field\_name);

}

printf("\n");

// Imprime cada registro

for (int i = 0; i < table->record\_count; i++) {

for (int j = 0; j < table->field\_count; j++) {

printf("%s\t", table->records[i][j]);

}

printf("\n");

}

}

// Função para buscar uma tabela pelo nome

Table\* get\_table\_by\_name(const char \*name) {

for (int i = 0; i < table\_count; i++) {

if (strcmp(tables[i].table\_name, name) == 0) {

return &tables[i]; // Retorna o ponteiro para a tabela

}

}

return NULL; // Retorna NULL se a tabela não for encontrada

}

// Definição de tipos de tokens para análise léxica

typedef enum {

TOKEN\_EOF,

TOKEN\_CREATE,

TOKEN\_TABLE,

TOKEN\_INSERT,

TOKEN\_INTO,

TOKEN\_SELECT,

TOKEN\_FROM,

TOKEN\_STRING,

TOKEN\_NUMBER,

TOKEN\_COMMA,

TOKEN\_LPAREN, // (

TOKEN\_RPAREN, // )

TOKEN\_SEMICOLON,

TOKEN\_ASTERISK // \*

} TokenType;

// Estrutura para definir um token (tipo e valor)

typedef struct {

TokenType type;

char value[MAX\_FIELD\_LENGTH];

} Token;

// Função que extrai o próximo token da entrada

Token get\_token(const char \*\*input) {

Token token;

token.type = TOKEN\_EOF;

token.value[0] = '\0';

// Ignora espaços, tabulações e novas linhas

while (\*\*input == ' ' || \*\*input == '\n' || \*\*input == '\t' || \*\*input == '\r') {

(\*input)++;

}

// Verifica palavras-chave e símbolos e atribui o tipo de token

if (strncmp(\*input, "CREATE", 6) == 0) {

(\*input) += 6;

token.type = TOKEN\_CREATE;

} else if (strncmp(\*input, "TABLE", 5) == 0) {

(\*input) += 5;

token.type = TOKEN\_TABLE;

} else if (strncmp(\*input, "INSERT", 6) == 0) {

(\*input) += 6;

token.type = TOKEN\_INSERT;

} else if (strncmp(\*input, "INTO", 4) == 0) {

(\*input) += 4;

token.type = TOKEN\_INTO;

} else if (strncmp(\*input, "SELECT", 6) == 0) {

(\*input) += 6;

token.type = TOKEN\_SELECT;

} else if (strncmp(\*input, "FROM", 4) == 0) {

(\*input) += 4;

token.type = TOKEN\_FROM;

} else if (\*\*input == ',') {

(\*input)++;

token.type = TOKEN\_COMMA;

} else if (\*\*input == '(') {

(\*input)++;

token.type = TOKEN\_LPAREN;

} else if (\*\*input == ')') {

(\*input)++;

token.type = TOKEN\_RPAREN;

} else if (\*\*input == ';') {

(\*input)++;

token.type = TOKEN\_SEMICOLON;

} else if (\*\*input == '\*') {

(\*input)++;

token.type = TOKEN\_ASTERISK;

} else if (isdigit(\*\*input)) {

int i = 0;

while (isdigit(\*\*input)) {

token.value[i++] = \*(\*input)++;

}

token.value[i] = '\0';

token.type = TOKEN\_NUMBER;

} else if (isalpha(\*\*input)) {

int i = 0;

while (isalnum(\*\*input) || \*\*input == '\_') {

token.value[i++] = \*(\*input)++;

}

token.value[i] = '\0';

token.type = TOKEN\_STRING;

}

return token;

}

// Função para validar o tipo de dado de um valor inserido

int validate\_field\_value(const char \*value, char field\_type) {

if (field\_type == 'N') { // Campo numérico

for (int i = 0; value[i] != '\0'; i++) {

if (!isdigit(value[i])) {

return 0; // valor inválido

}

}

} else if (field\_type == 'C') { // Campo de texto

for (int i = 0; value[i] != '\0'; i++) {

if (!isalpha(value[i])) { // Aceita apenas letras

return 0; // valor inválido

}

}

}

return 1; // valor válido

}

// Função para processar o comando CREATE TABLE

int parse\_create\_table(const char \*\*input) {

Token token = get\_token(input);

if (token.type == TOKEN\_STRING) {

Table \*table = &tables[table\_count++];

strcpy(table->table\_name, token.value);

table->field\_count = 0;

token = get\_token(input);

if (token.type == TOKEN\_LPAREN) {

int field\_index = 0;

do {

token = get\_token(input);

if (token.type == TOKEN\_STRING) {

strcpy(table->fields[field\_index].field\_name, token.value);

token = get\_token(input);

if (strcmp(token.value, "C") == 0) {

table->fields[field\_index].field\_type = 'C';

} else if (strcmp(token.value, "N") == 0) {

table->fields[field\_index].field\_type = 'N';

} else {

printf("Erro de sintaxe: Tipo de campo inválido.\n");

return 1;

}

field\_index++;

table->field\_count++;

}

token = get\_token(input);

} while (token.type == TOKEN\_COMMA);

if (token.type != TOKEN\_RPAREN) {

printf("Erro de sintaxe: Esperado ')'.\n");

return 1;

}

} else {

printf("Erro de sintaxe: Esperado '('.\n");

return 1;

}

} else {

printf("Erro de sintaxe: Nome da tabela esperado.\n");

return 1;

}

return 0;

}

// Função para processar o comando INSERT INTO, incluindo validação de tipo

int parse\_insert\_into(const char \*\*input) {

Token token = get\_token(input);

if (token.type == TOKEN\_STRING) {

Table \*table = get\_table\_by\_name(token.value);

if (!table) {

printf("Erro: Tabela '%s' não encontrada.\n", token.value);

return 1;

}

token = get\_token(input);

if (token.type == TOKEN\_LPAREN) {

int record\_index = table->record\_count;

int field\_index = 0;

do {

token = get\_token(input);

if (token.type == TOKEN\_STRING || token.type == TOKEN\_NUMBER) {

// Valida o valor conforme o tipo do campo

if (field\_index < table->field\_count &&

!validate\_field\_value(token.value, table->fields[field\_index].field\_type)) {

printf("Erro de sintaxe: Tipo de valor inválido para o campo '%s'.\n",

table->fields[field\_index].field\_name);

return 1;

}

if (field\_index < table->field\_count) {

strcpy(table->records[record\_index][field\_index], token.value);

field\_index++;

}

}

token = get\_token(input);

} while (token.type == TOKEN\_COMMA);

table->record\_count++;

printf("Registro inserido com sucesso! (Registro %d)\n", record\_index + 1);

} else {

printf("Erro de sintaxe: Esperado '('.\n");

return 1;

}

} else {

printf("Erro de sintaxe: Nome da tabela esperado.\n");

return 1;

}

return 0;

}

// Função para processar o comando SELECT

int parse\_select\_from(const char \*\*input) {

Token token = get\_token(input);

if (token.type == TOKEN\_ASTERISK) {

token = get\_token(input);

if (token.type == TOKEN\_FROM) {

token = get\_token(input);

if (token.type == TOKEN\_STRING) {

Table \*table = get\_table\_by\_name(token.value);

if (table) {

show\_table(table);

token = get\_token(input); // Verifica se há um ';' após SELECT

if (token.type != TOKEN\_SEMICOLON && token.type != TOKEN\_EOF) {

printf("Erro de sintaxe: Comando inesperado após SELECT.\n");

return 1;

}

return 0;

} else {

printf("Erro: Tabela '%s' não encontrada.\n", token.value);

return 1;

}

} else {

printf("Erro de sintaxe: Nome da tabela esperado após FROM.\n");

return 1;

}

} else {

printf("Erro de sintaxe: Esperado 'FROM'.\n");

return 1;

}

} else {

printf("Erro de sintaxe: Esperado '\*'.\n");

return 1;

}

}

// Função que executa o comando baseado na entrada

int execute\_command(const char \*input) {

const char \*ptr = input;

Token token = get\_token(&ptr);

if (token.type == TOKEN\_CREATE) {

token = get\_token(&ptr);

if (token.type == TOKEN\_TABLE) {

if (parse\_create\_table(&ptr) != 0) return 1;

printf("Tabela criada com sucesso!\n");

}

} else if (token.type == TOKEN\_INSERT) {

token = get\_token(&ptr);

if (token.type == TOKEN\_INTO) {

if (parse\_insert\_into(&ptr) != 0) return 1;

}

} else if (token.type == TOKEN\_SELECT) {

if (parse\_select\_from(&ptr) != 0) return 1;

} else {

printf("Erro de sintaxe: Comando desconhecido.\n");

return 1;

}

return 0;

}

// Função principal que lê o arquivo e executa os comandos

int main() {

table\_count = 0;

char filename[100];

printf("\nInterpretador DBASE\n");

printf("CMP1076 - COMPILADORES\n");

printf("Aluno: Leonardo de Moura Alves\n\n");

printf("Informe o nome do arquivo .txt com os comandos: ");

scanf("%99s", filename);

FILE \*file = fopen(filename, "r");

if (!file) {

printf("Erro ao abrir o arquivo.\n");

return 1;

}

char line[256];

while (fgets(line, sizeof(line), file)) {

// Remove novas linhas e espaços ao final

line[strcspn(line, "\r\n")] = 0;

// Ignora linhas vazias

if (strlen(line) > 0) {

if (execute\_command(line) != 0) {

printf("Interrompendo execução devido a erro.\n");

fclose(file);

return 1;

}

}

}

fclose(file);

printf("\nFinalizado\n");

return 0;

}

**3 COMO UTILIZAR O CÓDIGO**

Neste capítulo será demostrado como utilizar o código como interpretador da linguagem DBASE.

Para utilizar o código, o primeiro passo é instalar um compilador da linguagem C, sendo o GCC uma opção popular e amplamente utilizada.

Após a instalação do GCC, você pode optar por utilizar uma IDE (Ambiente de Desenvolvimento Integrado) para facilitar o processo de codificação e execução do programa.

Neste caso, foi utilizado o uso do Visual Studio Code, que é leve e possui suporte a diversas extensões.

Para otimizar sua experiência, instale as extensões C/C++ e Code Runner, que permitirão compilar e executar seu código diretamente na IDE.

Primeiro é criar um documento TXT é colocar o código em DBASE.

Criamos o documento test.txt é colocamos os comandos.

Interface gráfica do usuário, Texto

Descrição gerada automaticamente

Lembrando que o código permite somente os comandos CREATE TABLE, INSERT INTO e SELECT \* FROM.

Após salva o documento TXT dentro da pasta que está o código, basta compilar.

Tela de computador com fundo preto

Descrição gerada automaticamente

Conforme demostrado no terminal, será apresentado o cabeçalho do trabalho e solicitado ao usuário que informe o nome do arquivo TXT, no caso será informado “test.txt”.

Tela de computador com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente

Logo após é demostrado os comandos sendo executado e informado os resultados dos comandos.

Tela de computador com fundo preto

Descrição gerada automaticamente

No caso do exemplo, primeiro solicitamos a criação da tabela user, logo após a inserção de dois registros na tabela user e a impressão da tabela.

Em seguida criamos a tabela test e inserimos um elemento dentro dela e solicitamos a impressão, conforme demostrado no exemplo.

Caso alteremos a primeira linha e erramos propositalmente a sintaxe, o código reconhecera e informara que a sintaxe está errada e finalizara o código.

Tela de computador com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente

**4 CONCLUSÃO**

O código construído é um interpretador básico para DBASE, permitindo criar tabelas, inserir registros e selecionar e imprimir dados. Cada componente é cuidadosamente projetado para lidar com as operações fundamentais do DBASE, enquanto valida entradas e gerência tabelas e registros em memória.