

VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ  
FAKULTA INFORMAČNÍCH TECHNOLOGIÍ

IFJ - Projektová dokumentace

Implementace překladače jazyka IFJ22

Tým "Tým xkalis03", varianta BVS

Autoři:

(v) Vojtěch Kališ (xkalis03)	25%
Jan Lutonský (xluton02)	25%
Jan Salaš (xsalas02)	25%
Lucie Hlaváčová (xhlava60)	25%

Implementovaná rozšíření:

FUNEXP

# Obsah

<b>1</b>	<b>Úvod</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Implementace</b>	<b>2</b>
2.1	Lexikální analyzátor	2
2.2	Syntaktický analyzátor	2
2.2.1	Precedenční syntaktický analyzátor	2
2.3	Sémantický analyzátor	3
2.4	Generátor cílového kódu	3
<b>3</b>	<b>Speciální datové struktury</b>	<b>3</b>
3.1	Abstraktní syntaktický strom	3
3.2	Generický zásobník	3
3.3	Zásobník pro precedenční syntaktickou analýzu	3
3.4	Tabulka symbolů	4
3.5	Obousměrně vázaný seznam	4
<b>4</b>	<b>Práce v týmu</b>	<b>4</b>
4.1	Komunikace	4
4.2	Vzdálený repozitář	4
4.3	Rozdělení práce v týmu	4
<b>5</b>	<b>Závěr</b>	<b>4</b>

# 1 Úvod

Cílem tohoto projektu bylo vytvořit překladač implementovaný v jazyce C, který ze standartního vstupu načte vstupní kód napsaný v jazyce IFJ22, přeloží jej do cílového jazyka IFJcode22 a výsledek pak vypíše na standartní výstup. Jazyk IFJ22 vznikl jako obdoba jazyka PHP.

## 2 Implementace

Celý překladač jsme si rozdělili na více dílčích problémů, jejichž funkčnost byla individuálně testována. Tyhle dílčí problémy byly nadále vzájemně propojovány a opět testována jejich funkčnost.

### 2.1 Lexikální analyzátor

Lexikální analyzátor jsme implementovali jako deterministický konečný automat. Z důvodu přehlednosti jsme se rozhodli jednotlivé stavy implementovat jako funkce, namísto vnořených *switch* příkazů. Lexikální analyzátor pracuje ve třech módech:

- **START**  
V tomto stavu se analyzátor snaží načítat token prologu `<?php`. Po načtení se přesune do stavu CONTINUE. Pokud v tomto módu nalezne cokoliv jiného, jedná se o lexikální chybu.
- **CONTINUE**  
V tomto stavu se analyzátor snaží zjistit, zda se po prologu nachází speciální token `declare(strict_types = 1);`. Pokud ano, zpracuje jej jako validní token, jinak se přesouvá do stavu NORMAL.
- **NORMAL**  
V tomto stavu se analyzátor snaží načítat všechny ostatní tokeny. V případě, že se aktuální vstup neshoduje s žádným z definovaných tokenů, jedná se o lexikální chybu.

Na začátku programu se lexikální analyzátor inicializuje funkcí `lex_init`. Ta rovnou načte první token ze vstupu a vrátí jej syntaktickému analyzátoru. Pro získání dalšího tokenu syntaktický analyzátor zavolá funkci `lex_next`.

### 2.2 Syntaktický analyzátor

Syntaktický analyzátor je závislý na lexikálním; volá jeho funkce aby získal nový token. Tokeny jsou předávány přes strukturu `context`, která slouží pro sdílení dat mezi částmi překladače. Pro implementaci syntaktické analýzy byla zvolena metoda rekurzivního sestupu. Při návrhu gramatiky jsme narazili na problém, kdy pravidlo pro příkaz přiřazení výrazu do proměné kolidovalo s výrazem bez přiřazení, který obsahuje pouze identifikátor, a z tohoto důvodu jsme se rozhodli přemístit syntaktickou analýzu příkazu přiřazení do precedenční syntaktické analýzy. Další problém pak byl ještě nalezen při volání funkcí, kde, z důvodu našeho rozhodnutí implementovat rozšíření FUNEXP, bylo potřeba zajistit možnost analyzovat funkce i uprostřed výrazů a jelikož nám přišlo složité přepínat mezi syntaktickou analýzou rekurzivním sestupem a syntaktickou analýzou precedenční tabulkou, tak jsme se rozhodli přemístit volání funkce jen do syntaktické analýzy precedenční tabulkou. Analyzátor při své funkci tvoří **abstraktní syntaktický strom**, který je dále zpracováván dalšími částmi překladače.

#### 2.2.1 Precedenční syntaktický analyzátor

Slouží ke zpracování výrazů, příkazu přiřazení do proměné a volání funkce. Při tvorbě precedenční tabulky bylo upozorováno, že operátory je možné sjednotit do množin se stejnou precedencí, díky čemuž bylo možné

tabulku zmenšit. Precedenční analyzátor analyzuje vstupní tokeny získané z lexikálního analyzátoru přes strukturu context, dokud nenarazí na první token, který se nesmí vyskytovat ve výrazu, volání funkce nebo v příkazu přiřazení. Tento token není zkonsumován a je ponechán v struktuře context pro další zpracování syntaktickým analyzátozem metodou rekurzivního sestupu. Redukce gramatických pravidel na zásobníku precedenční syntaktické analýzy probíhají pomocí stavového automatu posaném diagramem na konci dokumentu.

## 2.3 Sémantický analyzátor

Sémantický analyzátor provádí sémantickou analýzu nad vstupním programem, a je obsažen v souboru *semanticc*; jeho hlavičkový soubor pak analogicky nese název *semantich*. Sémantický analyzátor pracuje převážně s Globální tabulkou symbolů (využívající implementace **Tabulky symbolů** a Abstraktním syntaktickým stromem (dále jen ASS). Očekává se korektní naplnění ASS v rámci syntaktické analýzy. Na začátku své funkce sémantický analyzátor inicializuje Globální tabulku symbolů, projde ASS a vyhledá v něm všechny definice funkcí, jež vloží jakožto nody s typem *function* do Globální tabulky symbolů; možné parametry definované při deklaraci funkce zase vloží do Lokální tabulky symbolů dané funkce jakožto nody s typem *variable*. Do Globální tabulky symbolů jsou také vloženy deklarace vestavěných funkcí (zavoláním funkce `__b__` společně s funkcí nazvanou `__b__` sloužící jako hlavní tělo programu (*body*)).

Jakmile je vše připraveno, Sémantický analyzátor vstoupí do funkce *AST\_DF\_traversal*, plní funkci hlavní smyčky, která prochází již zmíněný AST do hloubky a v rámci switch case-u pak hledá AST nody, jejichž sémantickou korektnost je třeba prověřit; jakmile nějakou takovou nodu najde, spustí nad ní speciální funkci zabývající se prověřením sémantické korektnosti toho konkrétního typu AST nody. V případě, že je nalezena sémantická chyba, program ukončí svou činnost, vypropaguje kód odpovídající nalezené chybě, a zaručí, že dojde ke kompletnímu uvolnění veškeré alokované paměti.

## 2.4 Generátor cílového kódu

# 3 Speciální datové struktury

## 3.1 Abstraktní syntaktický strom

Je implementován jako **N-ární strom**. Tento strom je tvořen při syntaktické analýze a slouží jako vnitřní reprezentace vstupního kódu. Abstraktní syntaktický strom je ze syntaktické analýzy předáván analýze sémantické, která jej prochází a kontroluje sémantickou korektnost. Po ověření sémantickou analýzou je strom dále předán generátoru cílového kódu, který strom projde a generuje úseky kódu v závislosti na uzlech stromu. N-ární strom zjednodušil zpracování zřetěžených gramatických pravidel, jako například seznam parametrů při definici funkce nebo seznam parametrů při volání funkce.

## 3.2 Generický zásobník

Je implementován pomocí dynamického pole ukazatelů na void. Při přidávání prvků na zásobník může dojít místo v dynamickém poli, v takovém případě je k poli přialokováno 24 volných slotů zásobníku pomocí funkce `realloc`. Přialokování 24 položek by mělo být dostatečné, avšak nebyly podniknuty žádná měření či testy které by tuhle skutečnost potrdily.

## 3.3 Zásobník pro precedenční syntaktickou analýzu

Je přetypovaná struktura generického zásobníku. Pro tento zásobník byly vytvořeny funkce, které správně přetypují vstupy a výstupy tak, aby bylo možné volat funkce generického zásobníku. Samotný zásobník slouží pro ukládání uzlů syntaktického stromu, které jsou následně redukovány precedenčním syntaktickým analyzátozem.

### 3.4 Tabulka symbolů

Tabulka symbolů byla implementována jako binární vyhledávací strom, což bylo i nárokem naší varianty zadání. Téměř celá tabulka symbolů je napsána nerekurzivním (tedy iterativním) postupem, a to především z důvodu snížení časové complexity na úkor složitější implementace. Tabulka symbolů je využívána **Sémantickým analyzátořem** pro vytvoření Globální tabulky symbolů a její využití je již popsáno v rámci jeho popisu.

### 3.5 Obousměrně vázaný seznam

Implementaci obousměrně vázaného seznamu lze najít v souboru *dll.c*, a odpovídající hlavičkový soubor pak pod názvem *dll.h*. Obousměrně vázaný seznam je v projektu využíván ve struktuře nody Tabulky symbolů, a to pro účely snadného uchování názvů argumentů vkládaných funkcí.

## 4 Práce v týmu

Na projektu jsme začali pracovat ihned po zveřejnění zadání, a to jeho prostudováním a domluvením první schůzky, v rámci které byla vypracována prvotní verze pravidel LL-gramatiky, a LL tabulka. Obojí se ještě v čase dalších několika týdnů upravovalo v případě nalezení chyby, až se nakonec vše ustálilo do konečné podoby, prezentované v tomto dokumentě a dohledatelné na jeho **konci**.

Dále jsme si jednotlivé části rozdělili mezi sebe a pracovali na nich jako jednotlivci popřípadě dvojice. Stále probíhaly schůzky, například pro řešení implementačních záležitostí a to především způsobu komunikace jednotlivých částí překladače, ovšem zvěšiny docházelo spíše k průběžnému testování překladače jako celku a kontrole pokroku ve vývoji.

### 4.1 Komunikace

Pro komunikaci byla využita aplikace *Discord*, kde byl vytvořen vlastní server na kterém pak probíhala veškerá vzájemná komunikace, ať už se jednalo o komunikaci textovou, hovorové schůzky celotýmové i třeba v menším počtu, nebo sdílení materiálů, diagramů apod.

### 4.2 Vzdálený repozitář

Jako vzdálený repozitář jsme zvolili Github, jenž nám umožnil sdílet mezi sebou zdrojové kódy dílčích úkolů a navzájem si testovat nejen funkčnost jednotlivých částí, ale i překladač jako celek.

### 4.3 Rozdělení práce v týmu

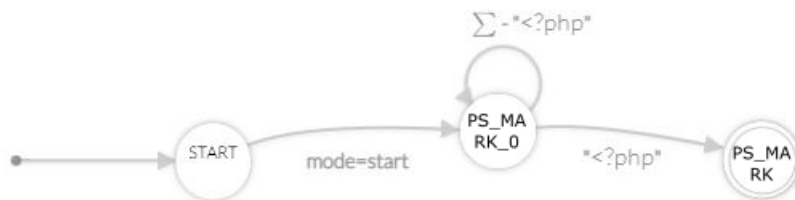
Vojtěch Kališ (xkalis03):	Sémantická analýza, Tabulka symbolů, Speciální datové struktury, Testování, Dokumentace
Jan Lutonský (xluton02):	Syntaktická analýza, Precedenční syntaktická analýza, Generátor cílového kódu, Speciální datové struktury, Testování, Dokumentace
Jan Salaš (xsalas02):	Lexikální analýza, Speciální datové struktury, Testování, Dokumentace
Lucie Hlaváčová (xhlava60):	Lexikální analýza, Speciální datové struktury, Testování, Dokumentace

## 5 Závěr

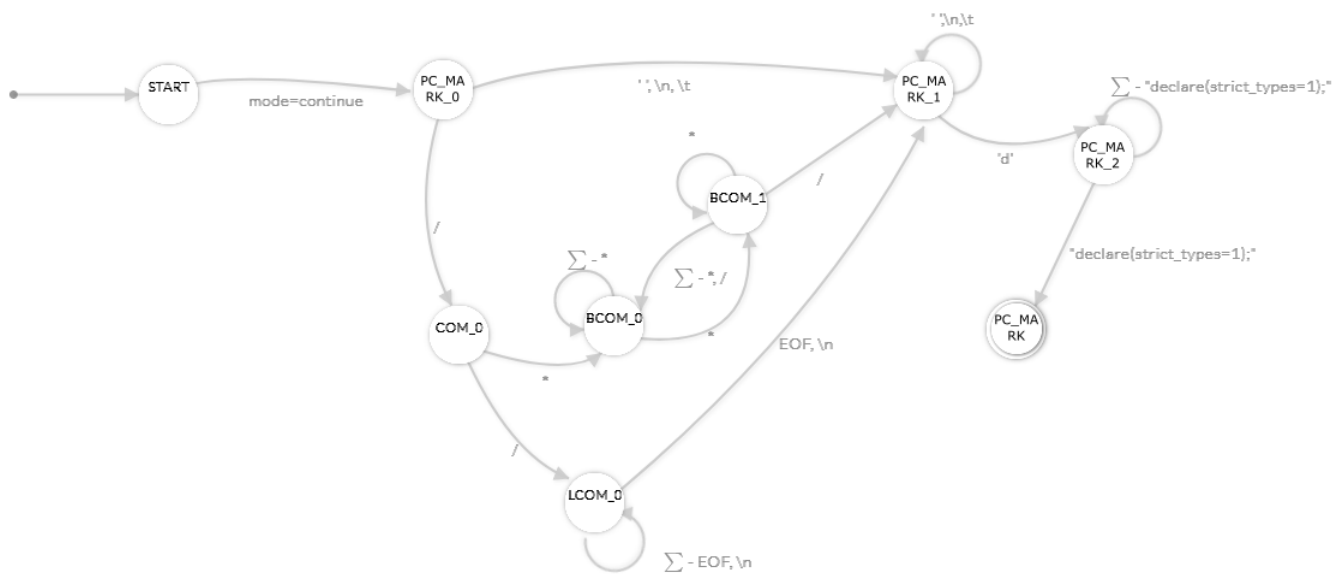
Ačkoliv byla práce na projektu započata poměrně brzy, díky jeho rozměrnosti nám i tak implementace překladače zabrala spoustu času a stála spoustu úsilí. Avšak zkušenosti, získané během řešení projektu, a to nejen z hlediska programovacího, nýbrž i komunikace v týmu a rozebírání logistických problémů, bere celý tým jako velice přínosné a nenahraditelné.

Během projektu jsme se potýkali s nesrovnalostmi v zadání či přímo chybějící specifikace některých specifik, avšak ty byly vyřešeny konzultací fóra k projektu. Velice nám také pomohlo pokusné odevzdání, které nám dodalo důležitou zpětnou vazbu ještě před řádným termínem odevzdání.

## DKA pro lexikální analyzátor



Obrázek 1: DKA pro START stav lexeru



Obrázek 2: DKA pro CONTINUE stav lexeru





\*

## Precedenční tabulka

```
FID : function = {FID}
ID  : ID
TERM : term = {IVAL|FVAL|SVAL|NUL}
CL1  : class1 = {*| \ }
CL2  : class2 = {+| -| .}
CL3  : class3 = {<| >| <=| >=}
CL4  : class4 = {===| !==}
```

	FID	ID	TERM	CL1	CL2	CL3	CL4	(	)	,	=	\$
F	{ ERROR	ERROR	ERROR	ERROR	ERROR	ERROR	ERROR	<	ERROR	ERROR	ERROR	ERROR }
I	{ ERROR	ERROR	ERROR	>	>	>	>	ERROR	>	>	<	> }
T	{ ERROR	ERROR	ERROR	>	>	>	>	ERROR	>	>	ERROR	> }
CL1	{ <	<	<	>	>	>	>	<	>	>	ERROR	> }
CL2	{ <	<	<	<	>	>	>	<	>	>	ERROR	> }
CL3	{ <	<	<	<	<	>	>	<	>	>	ERROR	> }
CL4	{ <	<	<	<	<	<	>	<	>	>	ERROR	> }
(	{ <	<	<	<	<	<	<	<	=	<	ERROR	ERROR }
)	{ ERROR	ERROR	ERROR	ERROR	ERROR	ERROR	ERROR	ERROR	ERROR	>	ERROR	ERROR }
,	{ <	<	<	<	<	<	<	<	>	>	ERROR	ERROR }
=	{ <	<	<	<	<	<	<	<	>	>	ERROR	> }
\$	{ <	<	<	<	<	<	<	<	ERROR	<	<	ACCEPT }

Obrázek 4: Precedenční tabulka

## Pravidla LL gramatiky

```
prog -> PS_MARK PC_MARK prog_body

prog_body -> body_part prog_body
           | fun_def prog_body
           | EPS

prog_end -> PE_MARK EOS
          | EOS

body -> body_part body
      | EPS

body_part -> if_n
           | while_n
           | extended_expr
           | ret

extended_expr -> EXPR SEMIC
               | EXPR_FCALL SEMIC
               | EXPR_PAR SEMIC
               | EXPR_ASSIGN SEMIC

ret -> RETURN ret_cont
ret_cont -> EXPR SEMIC
          | EXPR_PAR SEMIC
          | EXPR_FCALL SEMIC
          | SEMIC

while_n -> WHILE EXPR_PAR LBRC body RBRC

if_n -> IF EXPR_PAR LBRC body RBRC else_n
else_n -> ELSE LBRC body RBRC
        | EPS

fun_def -> FUNC F_ID LPAR par_list RPAR TYPE ret_type LBRC fun_body RBRC

par_list -> type_n ID par_list_cont
          | EPS

par_list_cont -> COMMA par_list
               | EPS

ret_type -> type_n
          | VTYPE

type_n -> STYPE
        | ITYPE
        | FTYPE
        | NSTYPE
        | NITYPE
        | NFTYPE
```