

DSL 解释器的设计与实现

引言

领域特定语言（Domain Specific Language, DSL）可以提供一种相对简单的文法，用于特定领域的业务流程定制。

定义一个领域特定脚本语言，这个语言能够描述在线客服机器人（机器人客服是目前提升客服效率的重要技术，在银行、通信和商务等领域的复杂信息系统中有着广泛的应用）的自动应答逻辑，并设计实现一个解释器解释执行这个脚本，可以根据用户的不同输入，根据脚本的逻辑设计给出相应的应答。

本程序将模拟如下一个客服机器人场景：

某家餐厅在长久的经营下，营造了良好的口碑，每天三个时间段均门庭若市，为了区别其它订餐方式，商家决定不使用普通的订餐软件，而增设自己的订餐机器人，能够使得客户提前预约与订购事物，在此基础上的长远发展是，机器人可以为其自动排号，通知客户烹饪时间，就餐时间等，如此一来，节约了众多人力成本，也方便了客户。

概要设计

注：同目录下的 `/server/doc/doc-page/index.html` 中包含着对服务端的注释文档，属于本文档的超集，可移步其查阅相关内容。

本程序开发的解释器以 Nodejs 为核心语言，模仿 Java 设计，对设计的 DSL 进行编译解析（Tokenize, Parse）生成 AST，再对其分析执行。

1. 借助 WebSocket 完成服务端与客户端的全双工通信（TCP）。
2. 借助 Electron 来开发简易的客户端交互界面。
3. 借助 Mocha/Chai 来完成单元测试。
4. 借助 Log4js 来完成日志记录。

架构图



DSL 设计

客服机器人的 DSL 应该具备基本的开始与结束标识，整数与字符串变量类型，循环和判断逻辑，回复，监听，中断等。

例子

```
1 var reply = ""
2 var name = outer
3
4 branch("start"){
5     send("你好，我是机器人--小吃，有什么可以帮到你的吗？")
6     listen(5,reply)
7     detect(reply){
8         match("预约|订餐|下单","order")
9         match("投诉|评价","feedback")
10        match("", "exit")
11    }
12 }
13 branch("order"){
14     send("有以下食物，输入您要点的食物")
15     listen(5,reply)
16     detect(reply):
17         match("牛肉汤")
18 }
19 branch("feedback"){
20     send("若您有任何意见或看法，请告知我们")
21     listen(5,reply)
22     detect(reply):
23         match("1")
24 }
25 brach("exit"){
26     send("慢走，欢迎下次光临！")
27     exit
28 }
```

作用域

该 DSL 中具备程序设计语言中的作用域概念，可进行嵌套。

在每层作用域中，将会将该层变量声明提前，对事件分支进行预处理。

声明提前的例子如下，借用了 JS 的思想。

```
1 branch(){
2     a = 1;
3     var a;
4 }
```

记法

- 变量

- 类型

- 数字 Numeric
 - 字符串 String, 其中字符串可通过 `${}` 来嵌套变量 (借用 JS 的语法)

- 声明

此处变量声明包括两类变量, 一种为内部变量, 一种为外部变量 (需要从外部导入)

- 内部变量, 只需赋值即可
 - 外部变量, 必须通过 `outer` 关键字赋值

```
1 var name = 1
2 var name = outer
3 var string = "Hello,${name}"
```

- 四则运算

支持加减乘除运算, 通过括号调整优先级。

```
1 total = total + temp
2 total = 2 * (3 + total)
```

- 事件分支

此处事件分支可以进行嵌套, 每次查询事件时, 从内作用域到外作用域按顺序查询。

```
1 branch(event1){
2     branch(event1.1){}
3     branch(event1.2){}
4 }
5 branch(event2){
6     branch(event2.1){}
7     branch(event2.2){}
8 }
9 ...
```

- 字符检测

此处关键字为 `detect` 和 `match`

- `detect` 参数为需要检测的源字符串
 - `match` 参数有两个

- 待匹配字符，其格式为字符串，字符串中可以通过 `|` 语法糖来放置多个匹配项，匹配一个即可跳转
- 匹配成功后跳转的分支事件的名称

```
1 detect(str){
2     match("好|可以|行",event1)
3     match(str2,event2)
4     match(str3,event3)
5 }
```

- 发送消息

此处 message 可输入字符串，也可输入变量

```
1 send(message)
```

- 监听消息

参数列表

- seconds 监听的秒数，超时会触发 `exit` 函数
- reply 监听内容回调赋值给 reply（需提前定义该变量）

```
1 listen(seconds,reply)
```

- 事件跳转

```
1 goto(eventName)
```

- 退出

```
1 exit()
```

详细设计

代码风格

此处通过 `eslint` 配置代码规范，采用较受欢迎的 `airbnb` 风格，见 `.eslintrc.js` 文件配置。

1. 缩进规范: 2 个空格
2. 分号结尾 (JS 语言对此无严格要求)
3. 字符串以单引号引用
4. 命名规范

- 变量采用首字母小写的驼峰命名法，名词。
- 常量采用均大小的下划线命名法，名词。
- 函数采用首字母小写的驼峰命名法，动名词。
- 类或模块采用首字母大写的驼峰命名法，名词。

数据结构

字典

TOKEN

分词的结构，主要包含每个词的类型与值

```
1 // struct
2 {
3     type: "",
4     value: ""
5 }
6
7 // samples
8 {
9     {
10        "value": "var",
11        "type": "Keyword"
12    },
13    {
14        "value": "reply",
15        "type": "Identifier"
16    },
17    {
18        "value": "=",
19        "type": "Assign"
20    },
21    ...
22 }
```

AST

语法树的结构，需要为每种语法来定制其结构。

- 变量声明

需包含变量声明的类型，并且在含有一个声明的变量数组，每个变量应该具备 `init` 属性，以表示其初始化时应具备的属性

```

1      {
2        "type": "VariableDeclaration",
3        "declarations": [
4          {
5            "name": "reply",
6            "init": {
7              "source": "inner",
8              "type": "string",
9              "value": ""
10           }
11         }
12       ],
13     },

```

- 事件分支

包含类型，事件名称（变量或字符串），以及该事件的作用域

```

1  {
2    "type": "BranchEvent",
3    "name": {
4      "value": "start",
5      "type": "String"
6    },
7    "block": [
8      ...
9    ]
10 }

```

- 字符串检测

```

1  {
2    "type": "BranchEvent",
3    "name": "detect",
4    "params": [
5      {
6        "value": "reply",
7        "type": "Identifier"
8      },
9      {
10       ...
11     }
12   ],
13   "block": [
14     ...

```

```
15     ]
16 }
```

- 一些其它函数的结构统一定义为以下模式

```
1  {
2      "type": "Function",
3      "name": "FunctionName",
4      "params": [
5          {
6              "value": "xxx",
7              "type": "String"
8          },
9          {
10             ...
11         }
12         ...
13     ]
14 }
```

MessageBox

消息的存储结构体

```
1  // sender
2  {
3      name: username,
4      avatar: useravatar,
5      time: nowtime,
6      text: [...msg],
7      sent: true,
8  }
9
10 // receiver
11 {
12     name: username,
13     avatar: useravatar,
14     time: nowtime,
15     text: [...msg],
16     sent: false,
17 }
```

WSMessage

ws 通信时传递的信息类型

```
1 {
2   type: "init", // "message" or "close"
3   data: {
4     name: "xxx",
5     avatar: "xxx",
6     account: 100
7   }
8 }
```

栈

本项目中使用的栈结构与一般的栈无异，具备 `push, pop, top, all` 函数。主要用于处理作用域。

其它

关于错误处理，在每个模块中，尤其是解析与运行模块中有规范的表示，将错误类型进行封装，如下：

```
1 module.exports.ErrorProcess = {
2   UnexpectedBranch(name) {
3     throw new Error(`Branch Error: Unexpected branch
4     ${name}`);
5   },
6   NotFoundDetect() {
7     throw new Error("Detect Error: Not Found Detect");
8   },
9   NotFoundVariable(name) {
10    throw new Error(`Variable Error: Not Found Variable
11    ${name}.`);
12  },
13  EmptyVariable(name) {
14    throw new Error(`Variable Error: The variable ${name} is
15    empty`);
16  },
17  TypeMismatch() {
18    throw new Error("Type of both mismatches.");
19  },
20 }
```


模块划分—服务端

通信模块

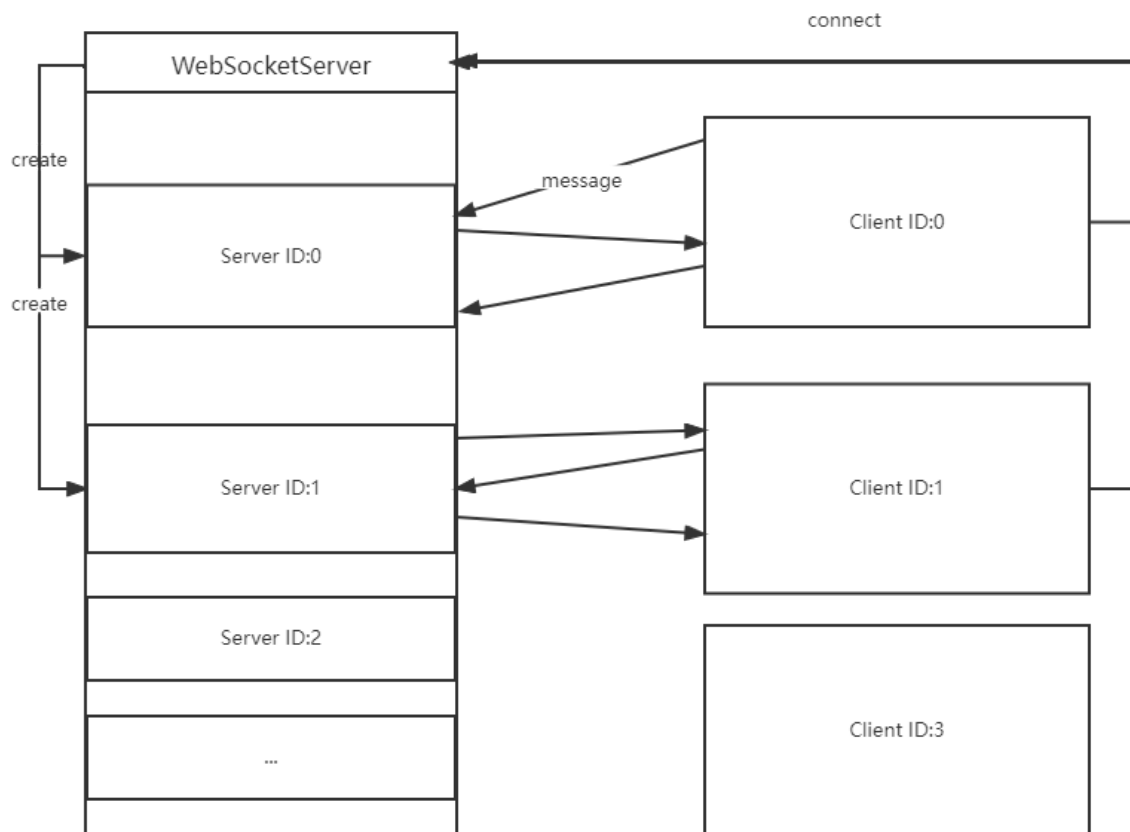
通信模块使用**WebSocket**进行通信，划分为客户端与服务端。

客户端每次建立连接，后台 ws 服务即可监听收到的信号，并建立一个与之客户端对应的一对一的服务端，如下图，两个 ws 分别建立于服务端与客户端。

```
1 // server.js
2 websocketServer.on("connect", (ws) => {
3   ws.on("open", (res) => {
4     ws.on("message", () => {
5       ws.send("OK");
6     });
7   });
8 });
9
10 // client.js
11 ws = new WebSocket("ws://localhost:8080");
12 ws.onopen = (res) => {
13   ws.send("Client");
14   ws.onmessage = (res) => {};
15 };
```

在建立后，二者即可进行通信，通过 `ws.send()` 来发送消息，通过 `ws.on("message", (res)=>{})` 或者 `ws.onmessage` 来监听并接收消息。

由于服务端 `websocketServer` 监听连接的建立，因此具备多线程，多用户的能力，其通信流程图如下：



而在脚本文件设计的对应通信函数为 `send(msg)` 和 `listen(seconds,event)`。

关键点：其中 `send` 的内部实现即可调用 `ws.send()`；但是 `listen` 的实现由于需要等待指定的秒数，且在等待过程中，需要将进程阻塞，不能简单的使用 `sleep`（JS 中阻塞可通过异步 `Promise` 模块实现）来阻塞，因为阻塞时进程不会执行任何函数，于是此处需要使用一点技巧，可以将 `seconds` 分为多个时间片，每个时间片内阻塞，每个时间片结束则判断是否接受到消息，在所有时间片结束后仍未收到消息，即可退出程序。

日志模块

日志的记录主要借助 **Log4js** 来实现。

Log4js 可将运行过程中产生的重要记录写入日志文件中，记录中附带当前时间，同时按照日期分配文件。

```
1 [2021-12-17T00:11:36.512] [INFO] default - Server compiled file
  test success.
2 [2021-12-17T00:11:36.518] [INFO] default - Server connected.
  (Port:8080)
```

日志文件主要存储在 `/logs/xxx` 中。

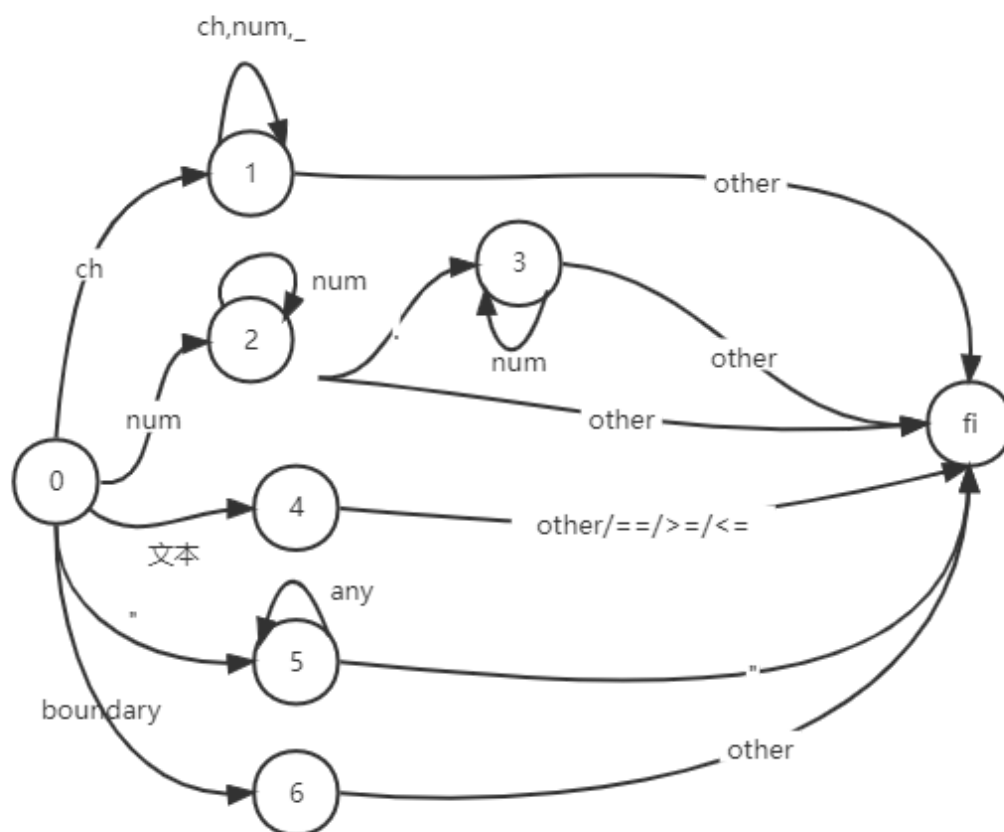
解析模块

解析模块主要包括两部分，包括脚本进行分词，根据分词结果生成语法树。

- 分词 Token

步骤：按行从文件中取出数据并根据状态转移图和已划分的关键字来完成，关键在于对状态的准确划分与错误的处理。其中为 Tokenizer 类定义了 Judge 基类，用以判断一些符号所属的类型 (KeyWord, Identity...)。

注意：当前 token 检测达到结束时，最后一个符号是否需要计入 token 中，此处通过 state 为 99 和 100 来区分，并分别处理。



- 语法树 AST

步骤：按次读取分词结果的数组，处理的第一层从作用域入口或行函数分析，如遇到 branch 或 detect，代表这是作用域入口；如遇到 send 或 listen 等，代表这是行函数。处理的第二层，则做针对性的状态转换，在该层需注意出口处理与错误处理。为了化简生成 AST 的过程，将 branch, detect 等设计为函数模式，通过括号来填写参数，因此在第二层中处理这些内置函数时，可共用处理参数的函数。

注意：每一层分析的出入口管理应准确，作用域的层级划分应明确。

关于作用域的处理尤为关键，这里需要使用栈结构来存储之前的作用域。若进入新作用域，则入栈；出作用域，则弹栈，调入上一个作用域。

运行模块

运行模块对 AST 树进行解析并运行，每一个新开的客户端可直接解析 AST 以执行脚本。

分析思路即在生成 AST 树的基础上作改进，以实时执行函数。

关键点：

1. 在该部分需要特别处理作用域，每次进入一个作用域中需提前处理该作用域中的变量和分支，并将其各自存储在一个数组中，每次搜索，则可从后向前搜索，以此做到由内向外寻找需要变量和分支事件，符合作用域的特点；而每退出一个作用域后，将相应的变量和分支数组中的内容弹出。
2. 为了能够处理变量的运算，需要在生成 AST 树过程中，将四则运算的中缀表达式转换为后缀表达式（**波兰式**），在运行时，借助栈结构运行波兰式即可。
3. 为了处理字符串中的变量，此处需要借助正则表达式来分析字符串中所包含的 `{}` 的变量，并搜索当前变量表的变量值，以作替换。
4. 为了运行 `listen` 函数，需要构造 `sleep` 函数，并借助 `async` 和 `await` 语法糖来控制进程阻塞，此处用到类似时间片的技巧，具体已在通信模块中叙述。

工具模块

工具模块，即为程序中需要使用到的一些工具函数和数据结构：

1. 日期函数，获取当天年月日，或时分的表达式。
2. 日志函数，用以配置日志的记录。
3. 睡眠函数，借助 `Promise` 封装阻塞函数。
4. 栈结构，具备栈的操作，在该程序中主要用于操作作用域。

模块划分—客户端

通信模块

客户端通过 `Electron` 来创建，搭配 `Vue` 框架来完成页面设计，通过 `HTML5` 支持的 `WebSocket` 对象来实现对服务端 `ws` 地址 `ws://localhost:8080` 建立连接；服务端通过 `Nodejs` 来完成，使用 `ws` 模块来建立 `ws` 服务器，端口为 8080。

具体通信流程图，见服务端的通信模块

工具模块

1. 日期函数，获取当天年月日，或时分的表达式。
2. 防抖函数，用于对短时间内的多个同一操作进行延时，仅执行最好一次。
3. 改造的节流函数，用于对短时间内的多个同一操作进行延时，按某个时间间隔按次执行。

存储模块

客户端的聊天记录存储采用 localStorage 本地存储，根据 Message 数据结构存储，并且可以自行删除其内容。

功能列表

服务端：

- 自定义 samples 目录下的 test.gy 文件，并启动后台程序执行脚本。
- 运行后可重新构建 test.gy 脚本并重新运行。

客户端：

- 多用户/多线程与机器人进行交互，快速得到回复。
- 可定制机器人，为机器人匹配相应的运行脚本。

接口

程序接口

关于解析模块与运行模块分别定义类，来有针对性支撑功能实现：

- Tokenizer
通过 processFile 实现对文件的分词。
- Parser
通过 processAST 实现对分词结果生成语法树
- Runner
通过 run 实现对语法的实时运行。

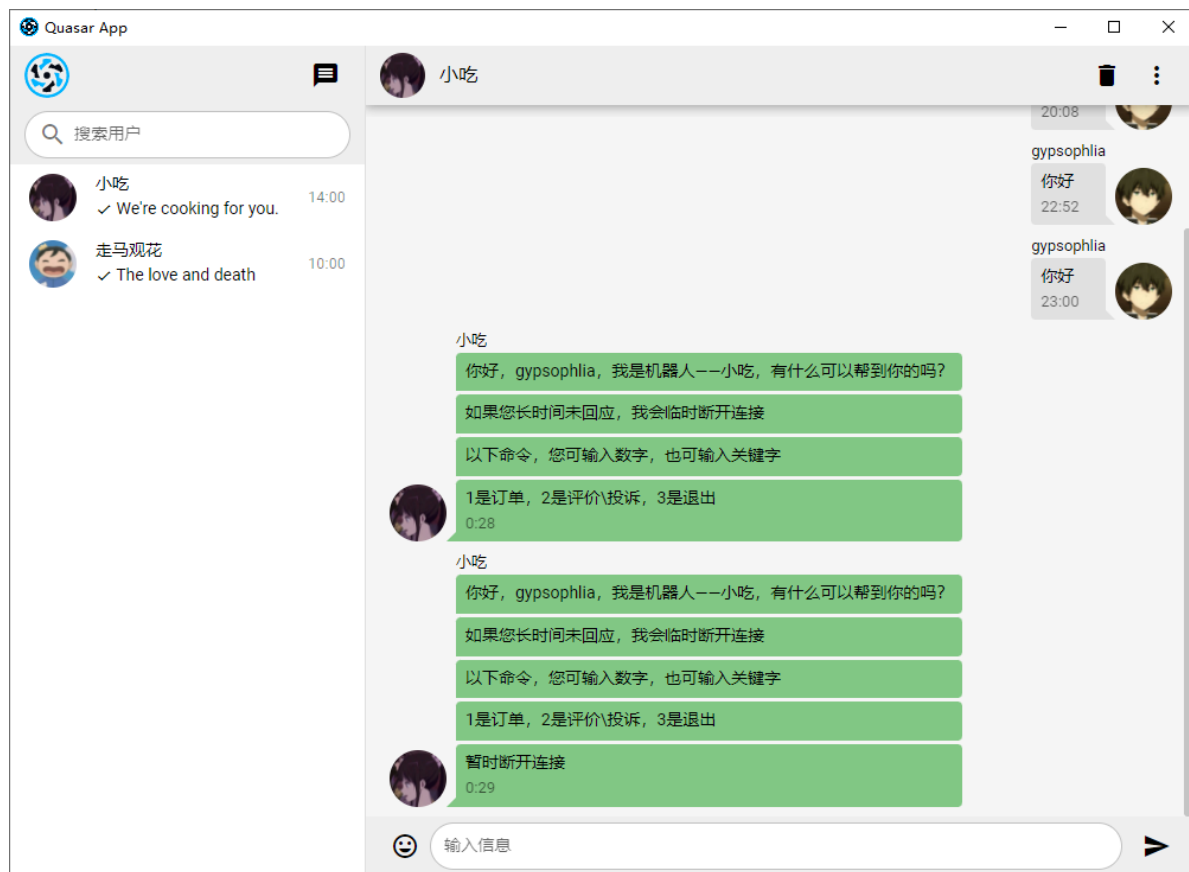
WebSocket 通信接口中，在消息传送的基础上进行了 JSON 格式封装，能够处理三类通信：

- init
初始化通信，客户端需要向服务端传输必备的基本信息，且脚本中的变量可以链接且修改信息。
- message
消息传送，人机交流的信息基础为消息的类型为 message。
- close
关闭通信，当人机交流结束，调用该接口来同步脚本中修改的客户端信息，如 account。

人机接口

主要在于 Electron 的客户端进行人机操作。

1. 左侧**小吃**机器人和**走马观花**为目前的聊天用户，点击即可基于后台 DSL 脚本进行人机对话。(对应 `test.gy`, `test4.gy` 脚本文件)
2. 在输入框中可与机器人进行交流，机器人默认响应 20s，超时即会暂时退出。
3. 采用字符检测算法，每次通信可以输入响应的关键词或者对应的数字，二者均有效。
4. 右上角垃圾箱，可清除当前消息列表。



测试

测试部分注意使用**Mocha**测试框架和**Chai**断言库来实现。

该部分文件主要在 `/test/*.spec.js` 中。

测试桩

测试桩根据模块主要划分为五类，包括对解析模块，运行模块，通信模块，工具模块的测试：

单元测试

- ws 测试

本项目第一步，需要测试建立的 ws 连接，包括服务端与客户端的点对点测试。

- token 测试

编写 `test1-3.gy` 文件，测试其生成的 token 分词的正确性，包括对变量声明，函数运行与作用域嵌套，四则运算的测试。

- parse 测试

分别对 token 中的三个文件生成的 token 分词文件 `test*.token.json` 进行解析，测试解析过程中的正确性。其中按顺序检验：变量声明解析测试，四则运算解析测试，作用域划分测试

- utils 测试

工具类测试，包括日期生成是否正确，睡眠函数封装是否正确，日志写入的测试。

集成功能测试

使用 Tokenizer,Parser,Runner 模块，借助 ws 通信，运行 `test5.gy`，模拟人机交互，以检验运行过程是否正确。

测试运行

单元测试命令

```
1 // shell
2 npm run unit
```

功能测试命令

```
1 // shell
2 npm run test
```

测试某个文件

```
1 //shell
2 npm run test test ./test/xxx.spec.js
```