

# Implementacja protokołu LSP dla wybranego środowiska zintegrowanego

(Implementation of a LSP protocol  
for chosen IDE)

Wiktor Adamski

Praca inżynierska

**Promotor:** dr Wiktor Zychla

Uniwersytet Wrocławski  
Wydział Matematyki i Informatyki  
Instytut Informatyki

30 stycznia 2018 r.

Wiktor Adamski

.....

.....

(adres zameldowania)

.....

.....

(adres korespondencyjny)

PESEL: .....

e-mail: .....

Wydział Matematyki i Informatyki

stacjonarne studia I stopnia

kierunek: informatyka

nr albumu: 272220

### **Oświadczenie o autorskim wykonaniu pracy dyplomowej**

Niniejszym oświadczam, że złożoną do oceny pracę zatytułowaną *Implementacja protokołu LSP dla wybranego środowiska zintegrowanego* wykonałem/am samodzielnie pod kierunkiem promotora, dr Wiktora Zychli. Oświadczam, że powyższe dane są zgodne ze stanem faktycznym i znane mi są przepisy ustawy z dn. 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tekst jednolity: Dz. U. z 2006 r. nr 90, poz. 637, z późniejszymi zmianami) oraz że treść pracy dyplomowej przedstawionej do obrony, zawarta na przekazanym nośniku elektronicznym, jest identyczna z jej wersją drukowaną.

Wrocław, 30 stycznia 2018 r.

(czytelny podpis)

## Streszczenie

Visual Studio Code to na pierwszy rzut oka prosty edytor kodu, jednakże system rozszerzeń pozwala rozbudować go do pełnoprawnego środowiska programistycznego. Ponieważ istnieje wiele edytorów, a każdy z nich posiadał swój interfejs programistyczny, powstał protokół LSP, który umożliwia napisanie logiki wspomagającej pisanie programu raz i użycie jej w wielu edytorach.

---

Visual Studio Code at first seems like a simple code editor, though its extension system allows to expand it into full-featured IDE. As there are many editors, and each of them has its own application interface, a LSP protocol was created, to allow writing helper logic once and use it in many editors.



# Spis treści

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1. Preliminaria</b>                                   | <b>7</b>  |
| 1.1. Struktura rozszerzenia Visual Studio Code . . . . . | 7         |
| 1.2. Protokół Language Server Protocol . . . . .         | 8         |
| 1.3. Visual Studio (Code) . . . . .                      | 9         |
| 1.4. Biblioteka Luaparse i drzewa rozbioru . . . . .     | 9         |
| <b>2. Proces odpowiedzi na zapytania</b>                 | <b>13</b> |
| 2.1. Zapytanie Initialize . . . . .                      | 13        |
| 2.2. Komunikaty generujące drzewa . . . . .              | 13        |
| 2.2.1. Komunikat DidChangeTextDocument . . . . .         | 13        |
| 2.2.2. Komunikat DidChangeConfiguration . . . . .        | 14        |
| 2.3. Zapytania przechodzące po drzewie . . . . .         | 14        |
| 2.3.1. Funkcja TraverseTreeDown . . . . .                | 14        |
| 2.3.2. Zapytanie Hover . . . . .                         | 14        |
| 2.3.3. Zapytanie GotoDefinition . . . . .                | 14        |
| 2.3.4. Zapytanie Completion . . . . .                    | 14        |
| <b>Bibliografia</b>                                      | <b>17</b> |
| <b>Dodatki</b>   | <b>19</b> |
| A Instrukcja uruchomienia rozszerzenia . . . . .         | 19        |



# Rozdział 1.

## Preliminaria

Aby zrozumieć jak działa dostarczony serwer, należy wpierw zrozumieć architekturę rozszerzenia w systemie edytora Visual Studio Code, a także na czym polega omawiany protokół. W tym rozdziale poruszone zostaną:

- Struktura wtyczki rozszerzającej działanie edytora.
- Opis protokołu LSP.
- Visual Studio a Visual Studio Code.
- Parser Luaparse.

### 1.1. Struktura rozszerzenia Visual Studio Code

Sercem każdego rozszerzenia jest plik `package.json`, który przechowuje informacje na temat autora pakietu, warunki jego uruchomienia, a także wszystkie jego zależności:

```
{  
  "name": "lua-lang",  
  "description": "Lua language support",  
  "author": "Wiktor Adamski",  
  "license": "MIT",  
  "version": "0.0.1",  
  "engines": {  
    "vscode": "^1.16.0"  
  },  
  "categories": [  
    "Languages"  
  ],  
  "activationEvents": [  

```

```

        "onLanguage:lua"
    ],
    "main": "./out/src/extension",
    "contributes": {
        "languages": [
            {
                "id": "lua",
                "aliases": [
                    "Lua",
                    "lua"
                ],
                "extensions": [
                    ".lua",
                    ".p8",
                    ".rockspec"
                ],
                "configuration":
                    "./language-configuration.json"
            }
        ],
    },
    "dependencies": {
        "vscode": "^1.1.5",
        "vscode-languageclient": "^3.4.2"
    }
}

```

O ile serwer LSP może być napisany w dowolnym języku, część bezpośrednio łącząca się z edytorem (aktualna wtyczka) musi być w języku JavaScript dla środowiska uruchomieniowego node.js.

Duża część kodu który jest wspólny dla wszystkich rozszerzeń jest możliwa do automatycznego stworzenia przez generator kodu Yeoman. Proste polecenie `yo code` przeprowadzi nas przez kreator wtyczek i utworzy dodatkowe pliki konfiguracyjne, które pozwolą korzystać z edytora VS Code jako środowiska developerskiego.

## 1.2. Protokół Language Server Protocol

Protokół LSP [1] jest specjalizacją protokołu JSON-RPC, który przesyła dane między stronami komunikacji za pomocą obiektów JSON. Klient (edytor kodu) wysyła zapytania do serwera (program wspomagający) odpowiadające różnym akcjom podejmowanym przez programistę, np. zapytanie się o miejsce deklaracji danej zmiennej. Pierwszą wiadomością w trakcie połączenia jest wymiana możliwości



zarówno klienta (np. czy edytor wspiera przemianowanie zmiennej), jak i serwera (np. wskazanie definicji danego symbolu lub automatyczne uzupełnianie pisanego tekstu). Twórcy protokołu udostępnili bibliotekę korzystanie z niego w języku TypeScript. Poniżej przedstawiam przykładowe zapytanie klienta:

```
{
  "jsonrpc": "2.0",
  "id": 1,
  "method": "textDocument/didOpen",
  "params": {
    ...
  }
}
```

### 1.3. Visual Studio (Code)

Wiele osób nie rozróżnia od siebie dwóch produktów Microsoftu. Visual Studio to zintegrowane środowisko programistyczne, nastawione głównie na pisanie programów w języku C#. Visual Studio Code jest natomiast otwartoźródłowym edytorem kodu opartym na silniku renderującym Electron od firmy Github, co sprawia, że jest on dosyć podobny do edytora Atom (również pod względem metodologii wtyczek).

### 1.4. Biblioteka Luaparse i drzewa rozbioru

Aby dostarczać jakiegokolwiek sensowne informacje na temat kodu, potrzebne jest jego sparsowanie. Zajmuje się tym biblioteka Luaparse [2], która produkuje abstrakcyjne drzewa rozbioru programów napisanych w języku Lua. Drzewa reprezentowane za pomocą obiektów JavaScript są inspirowane na specyfikacji Mozilla Parser API. Przykładowo wyrażenie:

```
foo = "bar"
```

zostanie przełożone na drzewo:

```
{
  "type": "Chunk",
  "body": [{
    "type": "AssignmentStatement",
    "variables": [{
      "type": "Identifier",
      "name": "foo",
      "loc": {
        "start": {
```

```
        "line":1,
        "column":0
    },
    "end":{
        "line":1,
        "column":3
    }
}
}],
"init":[{
    "type":"StringLiteral",
    "value":"bar",
    "raw":"\"bar\"",
    "loc":{
        "start":{
            "line":1,
            "column":6
        },
        "end":{
            "line":1,
            "column":11
        }
    }
}],
"loc":{
    "start":{
        "line":1,
        "column":0
    },
    "end":{
        "line":1,
        "column":11
    }
}
}],
"loc":{
    "start":{
        "line":1,
        "column":0
    },
    "end":{
        "line":1,
        "column":11
    }
}
```

```
        }  
    },  
    "comments": []  
}
```



## Rozdział 2.

# Proces odpowiedzi na zapytania

Dysponując parserem kodu Lua, wystarczy odpowiednio przechodzić generowane przez niego drzewa, w celu odpowiedzi na poszczególne zapytania klienta. Punktem wejścia dla projektu będącego częścią niniejszej pracy jest artykuł [3] opisujący utworzenie prostego serwera LSP.

### 2.1. Zapytanie Initialize

W odpowiedzi na to zapytanie serwer zwraca informacje na temat jego możliwości. W przypadku tej pracy są to:

- Znalezienie definicji danej zmiennej lub funkcji.
- Automatyczne sugestie pisanego kodu.
- Wyświetlenie informacji na temat danego symbolu.

### 2.2. Komunikaty generujące drzewa

#### 2.2.1. Komunikat `DidChangeTextDocument`

Komunikat `DidChangeTextDocument` informuje serwer, że użytkownik dokonał zmian w danym pliku. Uruchomiony zostaje wtedy parser, który czyta treść rzezonego pliku (możliwością jest pracowanie na samej treści zmiany, jednakże wiązałoby się to z koniecznością napisania własnego parsera wspierającego inkrementalne zmiany w parsowanym tekście). Jeżeli parser napotkał jakiś błąd, jest on zwracany z powrotem do klienta i wyświetlany użytkownikowi pod postacią czerwonego podkreślenia problematycznego fragmentu kodu. Przy udanym parsowaniu otrzymane drzewo jest zapisywane w pamięci, aby można było je odwiedzić przy odpowiadaniu na inne zapytania.

### 2.2.2. Komunikat `DicChangeConfiguration`

Komunikat `DidChangeConfiguration` informuje nas, że użytkownik zmienił ustawienia edytora, co mogło wpłynąć na pliki w niekontrolowany przez nas sposób. W takim przypadku następuje ponowne parsowanie wszystkich otwartych dokumentów analogicznie do komunikatu `DidChangeTextDocument`.

## 2.3. Zapytania przechodzące po drzewie

### 2.3.1. Funkcja `TraverseTreeDown`

Każde z zapytań które mają w efekcie przejść się po drzewie rozbioru dostarcza nam informacje na temat pozycji w pliku na której się znajduje kursor. W takim razie wydzielona została funkcjonalność tłumaczenia pozycji na węzeł drzewa. Ponieważ każdy z węzłów drzewa rozbioru zawiera informację na temat zakresu tegoż węzła, wystarczy przejść się włąb drzewa tak długo jak szukana pozycja znajduje się wewnątrz zakresu przeszukiwanego wierzchołka. Funkcja zwraca odnaleziony wierzchołek.

### 2.3.2. Zapytanie `Hover`

Zapytanie `Hover` pyta się o możliwe informacje do wyświetlenia gdy użytkownik najedzie kursorem myszy na daną pozycję w pliku. Po znalezieniu najlepiej pasującego wierzchołka za pomocą funkcji `TraverseTreeDown`, zwracany jest komunikat którego dokładna treść jest określana na podstawie typu wierzchołka (np. dla funkcji będzie to jej nazwa i lista argumentów, a dla zmiennej jej typ).

### 2.3.3. Zapytanie `GotoDefinition`

Zapytanie `GotoDefinition` odpowiada akcji polegającej na szukaniu miejsca zdefiniowania danego symbolu w kodzie. Po znalezieniu szukanego symbolu następuje ponowne przejście po drzewie w celu odnalezienia najpóźniejszej definicji tegoż symbolu (w języku Lua symbole mogą być definiowane na nowo w trakcie działania programu, a także przesłaniane za pomocą słowa kluczowego `local`). Zwracana jest pozycja odnalezionej definicji.

### 2.3.4. Zapytanie `Completion`

Zapytanie `Completion` jest wysyłane przez klienta w celu odpytania serwera na temat możliwego dokończenia aktualnie pisanego tekstu. Również i w tym przypadku dostarczana jest pozycja kursora, jednakże serwer nie szuka aktualnie edytowanego

wierzchołka, tylko listę symboli które zostały zdefiniowane i są dostępne w danym kontekście. Lista odnalezionych symboli jest później rozszerzana o funkcje i zmienne zdefiniowane w bibliotece standardowej Lua (informacje na ich temat znajdują się w osobnym pliku JSON, który został utworzony na podstawie dokumentacji języka [4]).





# Bibliografia

- [1] Microsoft Language Server Protocol documentation, 2018.
- [2] Oskar Schöldström Luaparse, 2013.
- [3] Microsoft Creating Language Servers for Visual Studio Code 2018.
- [4] Roberto Ierusalimschy, Luiz Henrique de Figueiredo, Waldemar CelesLua 5.3 Reference Manual, 2015-2017



## Dodatek A

# Instrukcja uruchomienia rozszerzenia

Niniejszy dodatek opisuje instrukcję uruchomienia rozszerzenia w programie Visual Studio Code. Wymagana jest dodatkowo instalacja środowiska Node.js, które musi być dostępne z wiersza poleceń. Kroki do wykonania:

1. Otworzyć katalog **lua** w edytorze VS Code.
2. Nacisnąć kombinację klawiszy **Ctrl+‘**, otwierając tym samym wbudowane okno terminala.
3. Wykonać polecenie **npm install**, które zainstaluje brakujące pakiety od których zależy rozszerzenie.
4. W sekcji **Debug** wybrać konfigurację **Launch Client** i nacisnąć przycisk zielonej strzałki (ewentualnie nacisnąć klawisz **F5**).
5. Zostanie otwarta druga instancja edytora, w której rozszerzenie jest aktywne.