



Compiler Design Assignment2 - Syntax Analysis

Student ID : 2020028377

Student Name : Mun GyeongTae

과제 2번의 경우 Syntax Analysis를 bison을 이용하여 구현하는 것입니다.

- Method 1 : cminus.y, util.c, globals.h를 이용하여 syntax output 구현

cminus.y, util.c globals.h -> syntax analyzer 구현

먼저 Kind를 크게 4가지로 분류해줍니다. 그리고 ExpType을 두 개로 분류해줍니다.

```
typedef enum {StmtK, ExpK, DeclK, ParamK, TypeK} NodeKind;
typedef enum {CompK, IfK, IterK, RetK} StmtKind;
typedef enum {AssignK, OpK, ConstK, IdK, ArrIdK, CallK} ExpKind;
typedef enum {FuncK, VarK, ArrVarK} DeclKind;
typedef enum {ArrParamK, NonArrParamK} ParamKind;
```

다음과 같이 분류가 끝났으면 분류한 정보에 따라 treeNode의 기본적인 골자를 짜줍니다.

```
typedef struct treeNode
{
    ...
    union { StmtKind stmt;
            ExpKind exp;
            DeclKind decl;
            ParamKind param;
        } kind;
    union { TokenType op;
            TokenType type;
            int val;
            char * name;
            ArrayAttr arr;
            struct ScopeRec * scope; } attr;
    ExpType type; /* for type checking of exps */
} TreeNode;
```

globals.h 파일 작성이 끝났으면 이 파일에 따라 이제 cminus.y, util.c, util.h를 바꿔줍니다. 먼저

cminus.y 파일부터 보겠습니다. cminus.y 파일은 기본적인 tiny.y를 제공해주지만, 나머지 타입은 다 스스로 구현해야합니다.

먼저 저희가 예전에 짰던 lex file에서 썼던 토큰과 심볼을 가져와 줍니다. 그리고 타입을 저장해줄 전역변수들도 같이 선언해줍니다.

그리고 룰 섹션에서 각각의 역할에 맞게 룰을 정의하고 구현합니다. 다음과 같이 정의하고 구현할 수 있습니다.

분류	비단말 기호(Nonterminal)	주요 역할	핵심 설명 / 특징
타입 및 식별자 처리	type_spec	자료형 지정	int , void 키워드 처리 후 savedType 에 저장
	saveName	식별자 이름 저장	ID 를 받아 newExpNode(IdK) 생성 및 이름 복사
	saveNumber	숫자 상수 저장	NUM 을 받아 ConstK 노드 생성
변수 선언	var_decl	변수 선언 구문	- 일반 변수: int x; - 배열 변수: int x[10];
함수 선언	fun_decl	함수 정의 구문	type_spec ID (params) { ... } 구조 처리, FuncK 노드 생성
	params	함수 매개변수 전체	param_list 또는 void 형태 허용
	param_list	매개변수 목록	여러 매개변수를 콤마로 구분하여 연결
	param	개별 매개변수	일반 변수 매개변수(int a)와 배열 매개변수(int a[]) 구분

분류	비단말 기호(Nonterminal)	주요 역할	핵심 설명 / 특징
블록 구조	comp_stmt	복합문 (중괄호 { })	지역 변수 선언(local_decls)과 문장 리스트(stmt_list)를 포함
	local_decls	지역 변수 선언	블록 내 변수 선언들을 연결
	stmt_list	문장 리스트	복수의 문장을 순서대로 연결
문장(Statements)	stmt	문장 단위	표현식문, 조건문, 반복문, 반환문, 블록문 등으로 분기
표현식(Expression)	exp	전체 표현식	var = exp (대입문) 또는 simple_exp (일반 표현식)
변수 / 배열 참조	var	변수 참조 구문	단일 변수(x) 또는 배열 참조(x[i]) 처리
함수 호출	call	함수 호출식	ID (args) 형태, CallK 노드 생성
	args	인자 목록 전체	비어 있을 수도 있음
	arg_list	인자 리스트	콤마로 구분된 표현식들의 연결

이렇게 규칙을 정하고 cminus.y를 구현하였다면, 이번에는 util.c를 구현해봅시다. 각 노드마다의 새로운 구조체를 선언하고, 이를 활용하여 print하는 것이 목적입니다. printtree의 경우 기존에 있던 Kind를 활용하여 분기처리만 하면 되므로 각 노드의 구조체부터 봅시다. ExpNode와 StmtNode의 경우 이미 구현되어 있었으므로 새롭게 Kind로 추가된 Decl과 Param의 노드만 추가해줍니다.

```

/* Function newParamNode creates a new declation
* node for syntax tree construction
*/
TreeNode * newDeclNode(DeclKind kind)
{
    TreeNode * t = (TreeNode *) malloc(sizeof(TreeNode));
    int i;
    if (t==NULL)
        fprintf(listing,"Out of memory error at line %d\n",lineno);
    else {
        for (i=0;i<MAXCHILDREN;i++) t->child[i] = NULL;
        t->sibling = NULL;
        t->nodekind = DeclK;
        t->kind.decl = kind;
        t->lineno = lineno;
    }
    return t;
}

/* Function newParamNode creates a new parameter
* node for syntax tree construction
*/
TreeNode * newParamNode(ParamKind kind)
{
    TreeNode * t = (TreeNode *) malloc(sizeof(TreeNode));
    int i;
    if (t==NULL)
        fprintf(listing,"Out of memory error at line %d\n",lineno);
    else {
        for (i=0;i<MAXCHILDREN;i++) t->child[i] = NULL;
        t->sibling = NULL;
        t->nodekind = ParamK;
        t->kind.param = kind;
        t->lineno = lineno;
    }
    return t;
}

```

그래서 테스트는 결과는 다음과 같았습니다.

C-MINUS COMPILATION: test.2.txt

Syntax tree:

```
Function Declaration: name = main, return type = void
Void Parameter
Compound Statement:
  Variable Declaration: name = i, type = int
  Variable Declaration: name = x, type = int[]
  Const: 5
  Assign:
    Variable: name = i
    Const: 0
  While Statement:
    Op: <
    Variable: name = i
    Const: 5
    Compound Statement:
      Assign:
        Variable: name = x
        Variable: name = i
        Call: function name = input
      Assign:
        Variable: name = i
      Op: +
        Variable: name = i
        Const: 1
    Assign:
      Variable: name = i
      Const: 0
  While Statement:
    Op: <=
    Variable: name = i
    Const: 4
    Compound Statement:
      If-Else Statement:
        Op: !=
        Variable: name = x
        Variable: name = i
        Const: 0
      Compound Statement:
        Call: function name = output
        Variable: name = x
        Variable: name = i
```