

Processamento de Linguagens

Ficha Prática N°2 (GIC)

2020/2021

1 Objetivos da Ficha

Servem os exercícios desta ficha para introduzir as **Gramáticas Independentes de Contexto** (GIC) como formalismo para definição de **linguagens de programação** (LP) ou **linguagens de domínio específico** (DSL).

Essas GIC serão usadas em exercícios posteriores para gerar automaticamente os **Analisadores Sintáticos** (Parsers) para reconhecer as frases das respectivas linguagens e até para gerar automaticamente os **Tradutores** ou **Processadores** finais para essas frases.

Serve também esta folha para praticarem o uso de **Expressões Regulares** (ER) para definir os **símbolos terminais** (T) da Linguagem e assim gerar automaticamente os **Analisadores Léxicos** (AL) que irão reconhecer os ditos símbolos terminais, ou **Tokens**, para os devolver ao Parser.

2 Exercício modelo

Para resolver os exercícios desta ficha é importante recordar que:

Texto é uma sequência de caracteres;

Frase é uma sequência de símbolos que pertencem a um conjunto designado por **Vocabulário** ou **Alfabeto**;

Linguagem é um conjunto de frases;

Gramática é o formalismo matemático para especificar uma linguagem¹ formado por 4 elementos

$$\langle T, N, S, P \rangle$$

T o Alfabeto ou conjunto dos símbolos Terminais, vulgarmente designados por **Tokens**, que irão aparecer nas frases válidas;

N o conjunto dos símbolos Não-terminais que não aparecem nas frases nas que definem os conceitos que se pretendem descrever com as frases da linguagem;

S o **Axioma** ou **Símbolo Inicial**² que é um elemento singular de N pelo qual começa todo o processo de derivação das frase³;

P o conjunto de **Produções** ou **Regras de Derivação** em que cada regra é da forma

$$p : X_0 \rightarrow X_1 \dots X_i \dots X_n, \quad X_0 \in N \wedge X_i \in (N \cup T)$$

¹Isto é, para definir todas as frases válidas da linguagem, ou seja, estabelecer as sequências de símbolos que pertencem à linguagem, rejeitando todas as sequências inválidas, que não estão no conjunto.

²Em inglês, *Start Symbol*.

³Relembre que uma frase dada só pertence à linguagem se se provar que deriva do Axioma e que também se só é válida a frase obtida por derivação a partir do Axioma.

Recorde que, dado um Alfabeto T, a transformação de um *texto* numa *frase* é conseguida através de um processador chamado **Analizador Léxico** (AL) que lê o texto e identifica as subsequências de caracteres que correspondem a cada Terminal retornando o respetivo código⁴.

2.1 Linguagem de Listas Mistas

Neste exercício pretende-se que defina formalmente uma linguagem para escrita de listas de elementos (um ou mais) escritos entre as palavras-reservadas INICIO e FIM, em que cada elemento da lista pode ser uma palavra ou um número inteiro.

3 Exercícios para resolver

3.1 Linguagem Lisp

A linguagem de programação funcional LISP, a primeira que surgiu e que foi usada muitos anos antes de aparecer a linguagem funcional ML sucedida depois pela Haskell, é formada exclusivamente por *Symbolic Expressions* (vulgarmente denotadas por SExp) e tem uma sintaxe incrivelmente simples como se ilustra nos exemplos abaixo de 4 programas Lisp válidos:

```
12
nil
(add 1 2)
(mul (add 3 2) (sub (power 2 5) 10))
```

para definir essa famosa linguagem de programação pode escrever-se a GIC seguinte:

```
1: Lisp --> SExp
2: SExp --> pal
3:      | num
4:      | "(" SExpLst ")"
5: SExpLst --> SExp SExpLst
6:      | &
```

Nesta gramática os símbolos Lisp, SExp e SExpLst são não-terminais e os símbolos pal e num são terminais variáveis ou classes. Nesta GIC só há 2 símbolos terminais do tipo sinal, os parêntesis curvos esquerdo e direito, e não há palavras-reservadas.

Analise então com cuidado a gramática apresentada e explique por palavras suas o que é um programa Lisp válido.

Escolha o código dos símbolos a seu gosto e especifique em Flex um AL para a linguagem Lisp.

3.2 Linguagem dos parêntesis

Todas as linguagens de programação incluem os parêntesis algures na linguagem como símbolos terminais. Normalmente, são usados para agrupar coisas. Neste exercício, considera uma linguagem muito simples constituída apenas por dois símbolos terminais: '(' e ')'. Especifica uma GIC para esta linguagem atendendo aos seguintes requisitos:

- As frases desta linguagem são constituídas por um número arbitrário de parêntesis;
- Qualquer que seja a posição numa frase, o número de ')' nunca poderá ser superior ao número de '(' até esse ponto;
- No fim, o número de '(' e ')' tem de ser igual.

⁴O número inteiro que identifica univocamente cada Token.

Apresentam-se a seguir algumas frases válidas:

```
()  
((()()))  
()()()
```

3.3 Listas em Haskell

Especifica uma GIC para listas de inteiros em Haskell. Lembra-te que uma lista em Haskell pode ser vazia, singular, conter uma lista de inteiros em compreensão ou extensão e ainda aninhar sublistas. Apresentam-se a seguir algumas frases válidas desta linguagem:

```
[]  
[17]  
[1..10]  
[1,2,[3,4],5,6]  
[1..10,21..30]  
[1,3,5,7,9,10..20,[23,25,30..40]]
```

3.4 Linguagem SQL

Como sabe a linguagem standard para interrogação e gestão de Bases de Dados é a SQL. Esta linguagem, criada para interrogar BDs, permite escrever instruções da forma:

```
SELECT * FROM table WHERE ((chv = 1) AND (tipo="AAA"))  
ORDER BY nome GROUP BY regiao
```

Neste contexto e ignorando todos os outros comandos que podem ser escritos para inserir, remover e actualizar bases de dados, tabelas e registos, pretende-se que escreva uma GIC para definir essa linguagem que aceite frases como a ilustrada acima.

Adicionalmente e usando ERs, desenvolva um Analisador Léxico (AL) para reconhecer todos os símbolos terminais das frases interrogação da linguagem SQL acima exemplificada e devolver os respectivos códigos.

Melhore o seu AL suportando cada *palavra-chave*, ou *palavra-reservada*, da linguagem em *maiúsculas* ou *minúsculas* e permitindo a inserção de *linhas de comentário* no meio de uma frase válida.

3.5 Documento anotado em XML

Como sabe um Documento XML é um texto vulgar semeado de anotações, ou marcas, que são identificadores especiais (designados por *elementos XML*) intercalados entre os caracteres "<" e ">". Num documento XML bem formado, a cada *marca de abertura* corresponderá uma *marca de fecho*, que tem o mesmo identificador, mas que começa por "</" terminando na mesma em ">". Dentro de cada *marca de abertura*, além do identificador do elemento, ainda podem aparecer tripos formados por um outro identificador (de atributo), pelo sinal "=" e pelo respectivo valor que é qualquer texto entre aspas.

Cada fragmento do documento (texto livre) entre marcas deve ser considerado em bloco como sendo o símbolo PCDATA.

Escreva a GIC que define a linguagem XML conforme acima explicado.

Desenvolva ainda um AL que receba um documento XML e devolva todos os símbolos terminais encontrados, a seguir resumidos: "<", ">", "</", "=", identificador (qualquer palavra formada por letras), valor, PCDATA.

3.6 Anuário dos Medicamentos brancos

Para auxiliar o Instituto Farmacêutico do Ministério da Saúde na gestão do novo lote de medicamentos brancos, pretende-se criar um sistema de consulta a esses medicamentos acessível a qualquer farmácia via um browser HTML. Esse sistema deve mostrar a informação agrupada por: classe de medicamentos no Symposium Terapêutico (uma página por classe, com os medicamentos ordenados alfabeticamente); ou por fabricante (uma página única, com os medicamentos agrupados por fabricante).

Sobre cada medicamento é fornecida a seguinte informação: nome, código, classe, composição química, preço recomendado, fabricantes disponíveis e lista de medicamentos de marca equivalentes (respectivo nome e fabricante). Neste contexto o que se pretende é que:

- defina uma linguagem para descrever a informação envolvida no lote de medicamentos a considerar (essa linguagem terá que permitir definir inicialmente o ano a que o Symposium Terapêutico diz respeito e a lista das classes de medicamentos);
- desenvolva um AL para reconhecer todos os símbolos terminais dessa linguagem e devolver os respectivos códigos.
Melhore o seu AL suportando cada *palavra-chave*, ou *palavra-reservada*, da linguagem em *maiúsculas* ou *minúsculas* e permitindo a inserção de *linhas de comentário* no meio de uma frase válida.

3.7 Linguagem de Programação infantil 1

Para ensinar crianças a programar construiu-se, com base num microprocessador e alguns sensores baratos, um brinquedo móvel, um tanque de guerra, comandável por software. O dito tanque é capaz de andar até estar próximo de um obstáculo, parar definitivamente todo o programa, avançar ou recuar um determinado número de passos (o tamanho em centímetros correspondente a 1 passo também é programável), virar à esquerda ou direita um determinado número de graus, reagir com uma das ações de avanço ou viragem anteriores se ouvir um som estranho ou se ficar escuro, disparar 1 vez a arma 1 ou disparar N vezes a arma 2.

Neste contexto, Escreva uma GIC que defina uma linguagem simples para programar o dito tanque de guerra. Essa linguagem, além de ativar as ações descritas, deve ainda permitir repetir ações (uma ou mais).

3.8 Linguagem de Programação infantil 2

Para ensinar às crianças o pensamento computacional que está na base da programação pretende-se criar um interpretador simples que permita descrever inicialmente uma base de conhecimento (BC) na forma de um conjunto de triplos <sujeito, predicado, objeto> e depois permita fazer uma ou mais perguntas sobre essa BC. As perguntas podem ser de vários tipos de modo a permitir saber todas as relações com um dado **sujeito** ou um dado **predicado**, ou então saber todos os pares <sujeito, objeto> relacionados através de um dado **predicado**. Os resultados das perguntas devem poder ser imprimidos de imediato ou ficar guardados em variáveis (que à moda do AWK podem ser usadas sem ser declaradas)

Neste contexto, Imagine uma linguagem simples e intuitiva que possa ser usada por uma criança para fazer a programação da BC e respetivas perguntas e, então, escreva uma GIC que defina a linguagem que conceber.

3.9 Lista de Compras

Pretende-se criar uma aplicação para gerir listas de compras. Um dos seus componentes é uma linguagem com a qual se poderão descrever essas listas.

Neste contexto, especifique uma GIC para descrever listas de compras atendendo aos seguintes requisitos:

1. Uma lista de compras está dividida em secções em que cada secção corresponde a uma categoria de compra: limpeza, frescos, peixe, carne, padaria, ...
2. Cada secção tem, por sua vez, uma lista de produtos a comprar;
3. Cada produto é caracterizado por: código, designação, preço (de referência) e quantidade a comprar;
4. A quantidade a comprar é um tuplo formado por tipo (unidade, peso, volume líquido, ...) e valor.

3.10 Tarefas dos funcionários de uma secretaria

Pretende-se uma linguagem de Domínio Específico que permita descrever as tarefas de cada funcionário de uma secretaria.

Para tal deve-se indicar, no início, a lista de funcionários, indicando para cada um o nome completo e o respetivo código, bem como a função. Depois então surge a lista de tarefas agrupadas por funcionário (agora já só identificado pelo respetivo código). Por cada tarefa indique o dia, hora, a prioridade (normal, urgente ou baixa), e a descrição da tarefa.

Escreva então uma Gramática Independente de Contexto, GIC, que especifique a Linguagem pretendida (note que o estilo da linguagem (mais ou menos verbosa) e o seu desenho são da sua responsabilidade).

Especifique em Flex um Analisador Léxico para reconhecer todos os símbolos terminais da sua linguagem e devolver os respetivos códigos.

3.11 Linguagem BibTeX

BibTeX é uma linguagem de Domínio Específico para descrever diferentes tipos (atualmente 20 variantes) de referências bibliográficas que podem ser citadas em documentos L^AT_EX, conforme se mostram 3 exemplos a seguir.

```
@incollection{MHL2015a,
  author = {Ricardo Martini and Pedro Rangel Henriques and Giovani Libreloto},
  title = {Storing Archival Emigration Documents to Create Virtual Exhibition Rooms},
  booktitle = {New Contributions in Information Systems and Technologies},
  series = {Advances in Intelligent Systems and Computing},
  editor = {Rocha, Alvaro and Correia, Ana and Costanzo, S. and Reis, Luis Paulo},
  volume = {353},
  pages = {403-409},
  year = {2015},
  month = {April}
}
@InProceedings{MHC2015,
  author = {Vitor T. Martins and Pedro Rangel Henriques and Daniela da Cruz},
  title = {An AST-based tool, Spector, for Plagiarism Detection},
  booktitle = {Proceedings of SLATE'15},
  pages = {173--178},
  ISBN = {},
  year = {2015},
  month = {},
  publisher = {Fundación General UCM},
```

```
    annotate = {Keywords: software, plagiarism, detection, comparison, test}
}
@book{Oli91a,
  author = "José Nuno Oliveira",
  title = "Especificação e Semântica",
  year = 1991,
  edition = "1.st",
  publisher = "Departamento de Informática, Univ. do Minho"
}
```

Baseando-se nesta descrição responda às seguintes alíneas:

- a) Escreva uma gramática independente de contexto (GIC) para a linguagem apresentada considerando que o tipo de cada registo (que aparece logo no início depois de '@') e o nome dos campos dos registos são variáveis;
- b) Especifique o respetivo analisador léxico usando a notação do *Flex*.