

Reynaldo Vega A01114523

Analizador sintáctico, algoritmo CYK

SOFTWARE DESIGN DOCUMENT

21 de octubre de 2020

Contenido

[Introducción 3](#_Toc54449489)

[Propósito 3](#_Toc54449490)

[Gramáticas libres de contexto (GLC) 3](#_Toc54449491)

[Forma Normal de Chomsky (FNCh) 3](#_Toc54449492)

[Algoritmo CYK 4](#_Toc54449493)

[Diseño e implementación 4](#_Toc54449494)

[Entrada/Input 4](#_Toc54449495)

[Algoritmos 5](#_Toc54449496)

[Flujo del programa 12](#_Toc54449497)

[Diagramas de clase 12](#_Toc54449498)

# Introducción

## Propósito

El propósito, del siguiente documento, es explicar la funcionalidad, diseño e implementación que se hizo para lograr la finalidad del proyecto de la segunda unidad de la materia de matemáticas computacionales. El documento abarcará todos aquellos requisitos que se pidieron en el proyecto número dos de la materia, el cual consiste en la implementación de un analizador sintáctico, que utiliza el algoritmo CYK para verificar si una cadena pertenece o no a una Gramática Libre de Contexto (GLC); de igual manera, se abarcarán temas relacionados con la Forma Normal de Chomsky, ya que el algoritmo CYK solo se puede aplicar una vez habiendo convertido una GLC a esta respectiva forma.

## Gramáticas libres de contexto (GLC)

Las Gramáticas Libres de Contexto se pueden definir formalmente como una cuádrupla de la siguiente manera:

*V-* es un conjuntofinito de símbolos no terminales

*T-* es un conjuntofinito de símbolos terminales

*P-* es un conjuntofinito de producciones, donde su forma es de la siguiente manera:

*S-* es el símbolo inicia de la GLC y

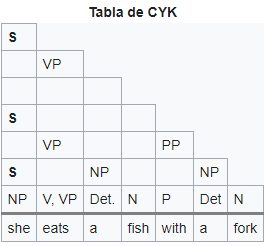
## Forma Normal de Chomsky (FNCh)

Una gramática está en la Forma Normal de Chomsky si todas sus producciones son de alguna de las siguientes formas:

Donde A, B y C forman parte del conjunto de símbolos no terminales y pertenece al conjunto de los símbolos terminales

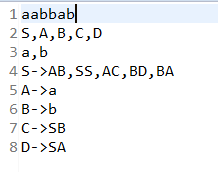
## Algoritmo CYK

El algoritmo de Cocke Younger Kasami, también conocido como CYK, es un algoritmo de programación dinámica, el cual nos permite definir si una cadena es aceptada o no por una Gramática Libre de Contexto; además, si es aceptada, el mismo algoritmo nos permite obtener una posible solución de árbol de derivación que lleva al producto de la cadena que se quiere verificar.



# Diseño e implementación

## Entrada/Input



La entrada se compone por 4 componentes:

1. Cadena para probar
2. Conjunto de símbolos no terminales
3. Conjunto de símbolos terminales
4. Producciones de la manera V->AS,BC

Nota: las producciones se tienen que poner en el orden en el que se definió el conjunto de símbolos no terminales; además el primer símbolo definido es el símbolo inicial de la GLC.

## Algoritmos

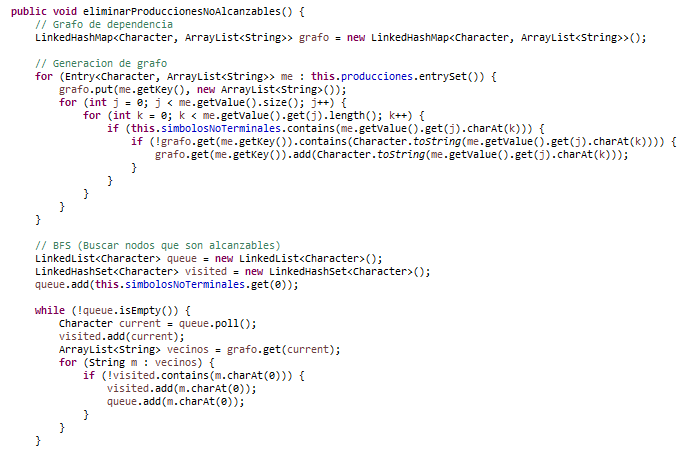
A continuación, se explicará detalladamente los algoritmos que se utilizaron para la implementación del proyecto del segundo parcial:

1. Eliminar símbolos no terminales que no generan productos terminales



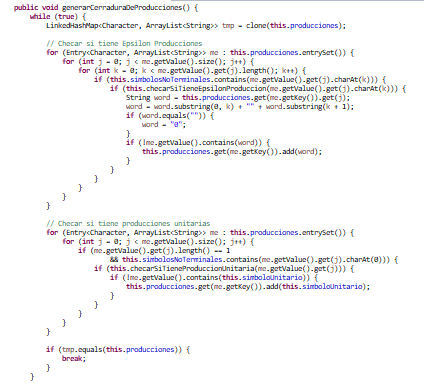
El algoritmo consiste en tener un conjunto llamado N1, el cual acumulará símbolos generadores que llevan a un producto de terminales. Para ello, N1 estará vacío, es decir, , posteriormente se recorren todas las producciones de la gramática y por cada iteración se realiza , donde Sigma pertenece al alfabeto de entrada de la GLC, una vez realizado este paso, se buscará si alguna de las producciones contiene una cadena que pertenece al conjunto, si alguno pertenece se agrega el símbolo no terminal al conjunto N1. El algoritmo para hasta no encontrar más símbolos generadores nuevos, lo que da como resultado un conjunto de símbolos que si llevan a cadenas terminales; por lo tanto, se obtiene el conjunto disjunto con respecto al conjunto de símbolos no terminales, para buscar cuales no generan y eliminarlos.

1. Eliminar símbolos no alcanzables



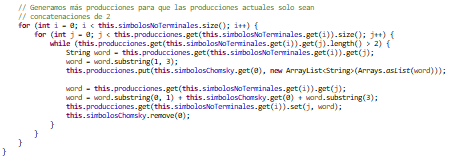
El algoritmo es un generador de grafos de dependencia, el cual recorre toda la Gramática Libre de Contexto para generarlo. Se recorre toda la GLC y se almacena en un hash set de listas de adyacencia, ya que esta es una manera de representar un grafo; después de generar el grafo, se realiza un Breadth-First-Search, para buscar todos aquellos símbolos no terminales que son alcanzados partiendo desde el símbolo inicial de la Gramática; una vez obtenido el conjunto de símbolo alcanzables, se obtiene el conjunto disjunto de los alcanzables con respecto al conjunto de símbolos no terminales, obteniendo por consecuencia todos aquellos que son inalcanzables y luego de esta manera poder eliminarlos.

1. Cerradura de producciones



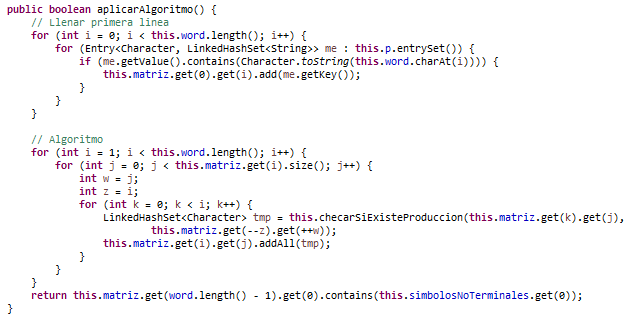
En este algoritmo, se recorren todas las producciones de la gramática, para buscar si esta contiene épsilon transiciones o unitarias. Para ello, por cada símbolo no terminal encontrado en una producción, se buscará si está lleva a una épsilon, en caso de encontrarse una, se agregará la producción resultante de la transición a la producción por donde se empezó a buscar; posteriormente, se buscan las producciones unitarias, donde solo se buscan producciones que generan un solo símbolo no terminal, que llevan a una producción de un solo símbolo terminal, en caso de encontrarse uno, se agrega la producción de transición a la producción por donde se empezó a buscar; cabe destacar que, las épsilon transiciones se buscan a partir de producciones que contienen uno o más símbolos, mientras que las unitarias solo son por un símbolo no terminal. Una vez habiendo añadido las nuevas producciones a la gramática, se vuelve a recorrer, ya que se pueden generar más épsilon producciones por consecuencia de las nuevas añadidas, es decir, el algoritmo para hasta no encontrar más producciones, algo parecido al primer algoritmo del programa (N1). Una vez terminado el algoritmo, se borran todas aquellas producciones que se generaron y se aplica nuevamente el algoritmo de símbolos no alcanzables, ya que por eliminar símbolos se generan nuevos.

1. Convertir GLC a FNCh



El algoritmo, primero empieza buscando producciones de dos o más símbolos que contengan símbolos terminales, ya que estos son los que se pueden reemplazar por un símbolo no terminal; una vez obtenido el conjunto de los símbolos por reemplazarse, se generan las nuevas producciones y posteriormente se recorre toda la GLC, para reemplazar los símbolos terminales por sus nuevas producciones. De esta manera se obtiene una gramática con producciones de generadores y terminales, pero no mezcladas. Después, se recorre la GLC nuevamente, para buscar si existen producciones de 3 o más símbolos generadores, si se encuentra alguna, se generan nuevas producciones conteniendo dos símbolos generadores de la producción que se está manipulando y se sustituyen por las nuevas producciones, generando una FNCh.

1. Algoritmo CYK



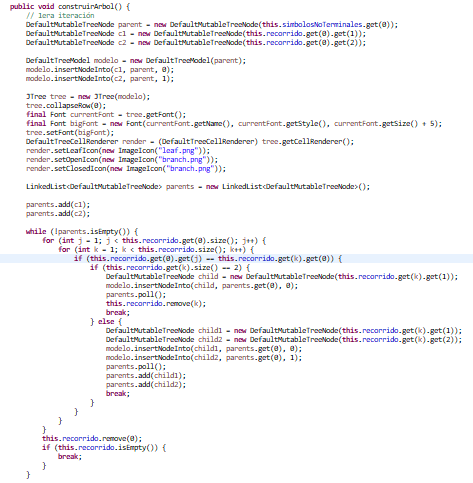
El algoritmo consiste en una matriz, la cual su primera fila será llenada por aquellos símbolos no terminales que generan los símbolos terminales de la cadena. Una vez rellenada la primera fila, se empezará a recorrer por casillas las matriz partiendo con dos índices, uno yendo de abajo hacia arriba con respecto a la casilla, y uno en diagonal de arriba hacia abajo; por cada iteración, se harán combinaciones con los símbolos no terminales encontrados en las casillas, si se encuentra alguna producción que contenga una de las combinaciones, se agrega el símbolo no terminal que corresponde a la producción en la casilla por donde partieron los índices, hasta rellenar la matriz completamente; cabe destacar que este es un algoritmo de programación dinámica y solo si la última casilla contiene el símbolo inicial, significa que la cadena si es aceptada por la GLC.

1. Generar recorrido del árbol



Una vez rellenada la matriz y habiendo verificado que la cadena es aceptada por la GLC, se recorre la matriz al revés, haciendo un back tracking con queues y verificando cuáles combinaciones corresponden a las casillas, de esta manera, se genera un recorrido por niveles, el cual sirve para la generación del árbol de derivación y esto de igual manera facilita el proceso para generarlo, ya que existe una estructura de datos en Java que al pasarle nodos, se puede visualizar el árbol gráficamente a través de una GUI.

1. Generar árbol de derivación

El agoritmo, recorre el arraylist del recorrido, se generan nodos y se van a agregando por nivel a una estructura de datos llamado JTree, la cual permite crear árboles gráficamente con tal solo pasarse a una GUI. Más a detalle, el algoritmo recorre el arraylist recibiendo como primer índice el nodo padre y posteriormente sus nodos hijos, creando de esta manera los nodos, sus conexiones y finalmente añadiendolos al JTree.

## Flujo del programa

## Diagramas de clase