第二章程序设计语言

学习内容

语言及其文法

字母表

- ►字母表∑是一个非空有穷符号集合符号:字母、数、标点符号...
- · 以下是不同的字母表:

```
{a, b, c, d}
{a, b, c, ....., z}
{0, 1}
ASCII字母表
```

字母表上的运算

- 字母表 $Σ_1$ 与 $Σ_2$ 的乘积:

$$\sum_{1}\sum_{2}=\{ab \mid a \in \sum_{1}, b \in \sum_{2}\}$$

例: $\Sigma_1 = \{0,1\}$, $\Sigma_2 = \{a,b\}$, $\Sigma_1 \Sigma_2 = \{0a,0b,1a,1b\}$

- ► 字母表∑的n次幂递归地定义为:
 - (1) $\Sigma^0 = \{\varepsilon\}$
 - (2) $\sum_{n=1}^{n} \sum_{n=1}^{n-1} \sum_{n\geq 1}$

例: $\sum_{1}^{3} = \{000,001,010,011,100,101,110,111\}$

字母表上的运算

► 字母表∑的正闭包(Positive Closure):

$$\sum^{+}=\sum U \sum^{2} U \sum^{3} U \sum^{4} U \dots$$

例: $\{0,1\}^+ = \{0, 1, 00, 01, 10, 11, 000, 001, 010, 011, 100, \dots \}$

► 字母表∑的克林闭包(Kleene Closure)为:

$$\sum^* = \sum^0 \bigcup \sum^+ = \sum^0 \bigcup \sum \bigcup \sum^2 \bigcup \sum^3 \bigcup \dots$$

例: $\{0,1\}^* = \{\epsilon, 0, 1, 00, 01, 10, 11, 000, 001, 010, 011, 100, ...\}$

串

- **串**: 是字母表中符号的一个有穷序列 Σ是一个字母表,∀x∈ Σ*, xξΣ 上的一个串。
- ▶ 串s的长度: s中符号的个数,通常记作|s|,例:|aab|=3
- 空串是长度为0的串,用 ε (epsilon)表示, $|\varepsilon|$ = 0

串上的运算

连接

- ► 串x和y的连接: 把y附加到x后面而形成的串,记作xy
- ▶ 例如,如果*x=dog*且*y=house*,*xy=doghouse*
- 空串是连接运算的单位元,对于任何串s都有, $\varepsilon s = s \varepsilon = s$

设x,y,z是三个字符串,如果x=yz,则称y是x的<mark>前</mark>缀,z是x的后缀

串上的运算

幂

- 串s的n次幂:
 - (1) $s^0 = \varepsilon$;
 - (2) $s^n = s^{n-1} s_0$

设x,y,w是三个字符串,如果w=xy,则称y是w的子串

语言

设∑是一个字母表, $\forall L \subseteq \Sigma^*$,L称为字母表∑上的一个语言 $\forall x \in L$,x叫做L的一个句子

```
例:字母表{0,1}上的语言 {0,1}
{00,1}
{00,1,00,11}
{0,1,00,11,01,10}
{00,11}*
{01,10}*
```

语言的运算

- Σ_1 和 Σ_2 是字母表, $L_1 \subseteq \Sigma_1^*$, $L_2 \subseteq \Sigma_2^*$,语言 L_1 与 L_2 的乘积是字母表 $\Sigma_1 \cup \Sigma_2$ 上的一个语言,该语言定义为: $L_1L_2 = \{xy \mid x \in L_1, y \in L_2\}$
- ▶ 字母表 \sum , \forall *L*∈ \sum *,*L*的*n*次幂是一个语言,该语言定义为:
 - (1) 当n=0时, $L^n=\{\varepsilon\}$;
 - (2) 当*n*≥1时, *L*ⁿ= *L*ⁿ⁻¹*L*。

语言的运算

- ▶ L的正闭包 L+是一个语言,该语言定义为:
 L+=LUL²UL³UL⁴U.....
- L的克林闭包 L* 是一个语言,该语言定义为:
 L*= L⁰ULUL²UL³UL⁴U.....

文法定义

文法是用于描述语言的语法结构的形式规则。

任何一种语言都有它自己的文法,不管它是机器语言还是自然语言。

自然语言的文法: 主 谓 宾

机器语言也有描述它语言构成的特定文法

文法可以定义为一个四元组。

文法定义

四元组 (V_T, V_N, S, P)

- 1. 一个终结符号集合V_T
- 2. 一个非终结符号集合V_N
- 3. 一个产生式集合P,定义语法范畴产生式: $\alpha \rightarrow \beta$ (α 定义为 β)
- 4. 一个特定的非终结符——开始符号S

$V_T \cap V_N = \Phi$

 $V_T \cup V_N$: 文法符号集

产生式: 描述了将终结符和非终结符组合成串的方法

 $\alpha \in (V_T \cup V_N) + : 称为产生式的头或左部, \alpha中至少包含V_N中的一个元素$

 β ∈ $(V_T \cup V_N)^*$: 称为产生式的体或右部

符号约定

终结符:

- 字母表中排在前面的小写字母,如a、b、c
- 运算符,如+、*等
- 标点符号,如括号、逗号等
- 数字0、1、...、9
- 粗体字符串,如id、if等

非终结符:

- 字母表中排在前面的大写字母,如A、B、C
- 字母S。通常表示开始符号
- 小写、斜体的名字,如expr、stmt等
- 代表程序构造的大写字母。如*E*(表达式)、*T*(项)和*F*(因子)

符号约定

文法符号:

• 字母表中排在后面的大写字母(如**X、Y、Z**)表示文法符号(即终结符 或非终结符)

终结符号串:

• 字母表中排在后面的小写字母(主要是**u、v、...、z**)表示终结符号串(包括空串)

文法符号串:

• 小写希腊字母,如 α 、 β 、 γ ,表示文法符号串(包括空串)

除非特别说明,第一个产生式的左部就是开始符号

产生式的简写

 $E \rightarrow id$

对一组有相同左部的 α 产生式 $\alpha \rightarrow \beta_1, \alpha \rightarrow \beta_2, ..., \alpha \rightarrow \beta_n$

可以简记为:

 $\alpha \rightarrow \beta_1 \mid \beta_2 \mid ... \mid \beta_n$

读作:

 α 定义为 θ 1,或者 θ 2,…,或者 θ n

 θ_1 , θ_2 , ..., θ_n 称为 α 的候选式

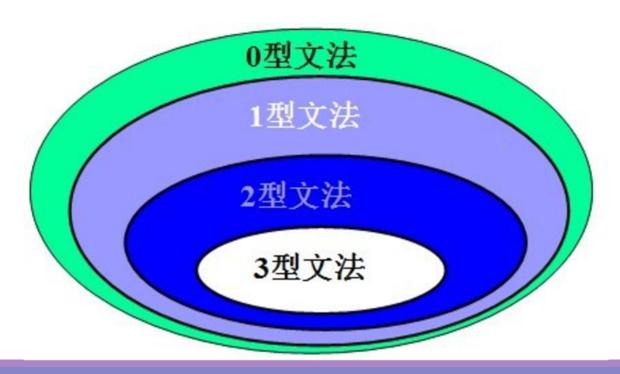
例:

$$E \rightarrow E + E$$
 $E \rightarrow E * E$
 $E \rightarrow (E)$
 $E \rightarrow E + E \mid E * E \mid (E) \mid id$

文法的4种类型

1956年,Chomsky建立形式语言的描述。

通过对产生式的施加不同的限制,Chomsky把文法分为4种类型



文法的4种类型

- 2型文法(上下文无关文法, context-free grammar. CFG)
 - $\forall \alpha \rightarrow \beta$,都有α∈ V_N ,β∈ $(V_N \cup V_T)^*$
 - 产生式的形式描述: $A \rightarrow \beta$ ($A \in V_N$) 即: β 取代A时,与A所处的上下文无关。
- 产生的语言称"上下文无关语言"
- 例如: *S*→01 *S*→0S1

文法的4种类型

- 3型文法(regular grammar, RG): 也称正则文法
- 每个产生式均为 "A→aB"或 "A→a" —— 右线性
 or "A→Ba"或 "A→a" —— 左线性,
 (A、B∈V_N, a∈V_T*)
- 产生的语言称"正则语言"
- 例如: S→0A / O
 A→1B / B
 B→1 / O

产生式设计练习

- 首先是"人会做"
 - □ 我们自己先把语法概念"什么模样"搞清楚
- 然后是"让计算机会做"——符号化
 - □为这个语法概念起个名字,"模样"中的其他语法概念、单词也都有相应的**名字**
 - □ 将语法概念放在产生式左部 "模样"放在产生式右部 都是用名字替换掉语法概念和单词——

产生式设计练习

for (expression₁; expression₂; expression₃)
statment $stmt \rightarrow \textbf{for} (expr; expr; expr) stmt$

 \circ int(float, double, char) id₁, id₂, ...;

type→ int | float | double | char idlist→ idlist , id | id decl→ type idlist ;

学习内容

语言及其文法