

# Lenguajes de Programación y Procesadores de Lenguajes 2014/15

## BISON II: Recuperación de errores y resolución de conflictos

Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática  
Universitat Politècnica de València

V.14.1

### Índice

<b>1. Presentación</b>	<b>1</b>
<b>2. Depuración y resolución de conflictos</b>	<b>1</b>
2.1. Comportamiento por defecto . . . . .	1
2.2. Uso de precedencia y asociatividad ante conflictos reducción/desplazamiento . . . . .	2
<b>3. Recuperación de errores</b>	<b>3</b>
<b>4. Ejercicios</b>	<b>4</b>

## 1. Presentación

En esta práctica se presentará la forma de analizar y resolver conflictos en el analizador sintáctico, así como a incorporar un mecanismo de recuperación de errores sintácticos.

Para realizar este trabajo se recomienda al alumno que, además de estudiar detenidamente este documento, consulte el manual de Bison.

Para conocer con detalle cómo es el analizador sintáctico LALR(1) generado por Bison, resulta de mucha utilidad la información que genera Bison. Al ejecutar Bison con la opción `-v` se vuelca toda la información del analizador LALR(1) en un fichero de texto cuyo nombre por defecto tendrá la extensión “.out”. En este archivo se encuentran:

1. Las reglas de la gramática.
2. Los posibles conflictos.
3. El autómata LALR(1): estados, elementos LR(1), acciones en cada estado,...

## 2. Depuración y resolución de conflictos

### 2.1. Comportamiento por defecto

Frecuentemente la gramática que especifica un lenguaje no es LALR(1) lo que significa que la tabla del analizador que construye Bison contendrá conflictos. Esto es particularmente importante cuando se trabaja con gramáticas ambiguas. Por ejemplo, si se compila con Bison la especificación sintáctica siguiente:

```
%token FINLINEA ENTERO MAS POR
%%
s: expresion FINLINEA
;
```

```

expresion: expresion MAS expresion
          | expresion POR expresion
          | ENTERO
;
%%

```

se obtendrá el siguiente mensaje:

```
$ ... conflictos: 4 desplazamiento(s)/ reducción(ones)
```

Los conflictos de este ejemplo surgen porque la gramática es ambigua.

La situación donde sería válido tanto un desplazamiento como una reducción se denomina *conflicto desplazamiento/reducción*. Bison está diseñado para resolver estos conflictos eligiendo por defecto el *desplazamiento*. Se produce un *conflicto de reducción/reducción* si hay dos o más reglas que pueden aplicarse en el mismo estado con el mismo símbolo de anticipación en la cadena de entrada. Por defecto Bison resuelve los conflictos reducción/reducción eligiendo la regla que *aparece primero* en la gramática.

Cuando la elección por defecto de Bison ante un conflicto no resulta adecuada, se puede usar la precedencia y asociatividad de los símbolos gramaticales y el orden de las reglas para indicar qué acción debe seleccionarse.

## 2.2. Uso de precedencia y asociatividad ante conflictos reducción/desplazamiento

Ante un conflicto **reducción/reducción** Bison elige la regla que aparece primero en la gramática. Por lo tanto para resolver este tipo de conflictos basta con ordenar de la forma deseada las reglas gramaticales en el fichero de entrada de Bison.

Para resolver un conflicto reducción/desplazamiento es necesario indicar la asociatividad y precedencia de algunos símbolos terminales. La asociatividad y precedencia de los símbolos léxicos (tokens) se indica al definir cada símbolo en la sección de declaraciones Bison mediante **%left** (símbolo/s asociativo/s a izquierdas) o **%right** (símbolo/s asociativo/s a derecha) en lugar de %token.

- La precedencia de cada símbolo viene determinada por el orden en que se definieron con %left o %right en Bison: Los tokens están definidos de menor a mayor precedencia.
- La precedencia de cada *regla* es la del último terminal que aparece en su lado derecho.

La resolución de los conflictos **reducción/desplazamiento** se realiza comparando la precedencia de la regla a reducir y el símbolo a desplazar con los que se plantea el conflicto:

1. Si la precedencia del token es mayor que la precedencia de la regla, se selecciona la acción “desplazar”.
2. Si la precedencia del token es menor que la precedencia de la regla, se “reduce”.
3. Si las precedencias son iguales, Bison considerará la asociatividad en ese nivel de precedencia.

Por ejemplo, se pueden resolver los conflictos de la gramática ambigua de la sección anterior definiendo la asociatividad (a izquierda) de los símbolos MAS y POR, y estableciendo al mismo tiempo su precedencia relativa (mayor la del POR que la del MAS):

```

%token FINLINEA ENTERO
%left MAS
%left POR

%%
s: expresion FINLINEA

```

```

;
expresion: expresion MAS expresion
          | expresion POR expresion
          | ENTERO
;
%%

```

### 3. Recuperación de errores

El analizador sintáctico generado por Bison informa de los errores sintácticos llamando a la función “yyerror()” que debe ser escrita por el programador. Esta función es llamada cada vez que se encuentra un error y recibe como argumento una cadena (normalmente el mensaje de error que se desea mostrar). Una implementación muy simple de la función “yyerror” podría ser:

```

void yyerror (char *s)
{
    fprintf (stderr, "%s \n", s);
}

```

Cuando se compila un programa con errores es deseable que con una única compilación se muestren todos los errores que contiene. Por esta razón no es aceptable que el análisis finalice ante el primer error del programa fuente.

Es posible definir cómo recuperarse de un error sintáctico escribiendo reglas para reconocer el token especial “error”. Éste es un símbolo terminal predefinido en Bison (no es necesario declararlo) y está reservado para el tratamiento de errores. El analizador generado por Bison genera un token *error* cada vez que detecta un error de sintaxis. Si se ha facilitado una regla que reconozca este token en el contexto en el que se ha producido el error, el análisis sintáctico podrá continuar. Para ello, el analizador sintáctico generado por Bison seguirá los tres pasos siguientes:

1. Se desapilan todos los estados y objetos de la pila del analizador LALR(1) hasta que se encuentre un estado en el que se acepte el token “error”.
2. Se desplazará el token “error”.
3. Se saltarán todos los tokens de la entrada hasta encontrar uno con el que se pueda realizar un desplazamiento en el estado al que ha pasado el autómata.

Además, para prevenir una cascada de mensajes de error, el analizador generado por Bison no mostrará mensajes de error para otro error de sintaxis que ocurra poco después del primero; solamente después de que se hayan desplazado con éxito **tres** tokens de entrada consecutivos se reanudarán los mensajes de error.

Para que este mecanismo de recuperación de errores funcione, el programador debe *añadir* a las reglas de su analizador nuevas reglas que incluyan el token “error”. La inclusión de reglas con el token error es un trabajo que difícilmente puede mecanizarse y requiere un estudio detallado del comportamiento que tendrá el analizador.

Por ejemplo, en la siguiente especificación Bison se ha incluido el token “error” en la última regla. Si aparece un error mientras se analiza una expresión entre paréntesis y si previamente se ha leído un paréntesis abierto, el analizador saltará todos los símbolos de la entrada hasta leer un “)”.

```

S → E $
E → E + T
   | T
T → T * F
   | F
F → cte

```

```
| ( E )
| ( error )
```

Poner pocas reglas con el token “error” puede provocar que el analizador se salte demasiados símbolos del programa fuente antes de recuperarse del error. Pero abusar de los tokens “error” puede provocar que se muestren más errores de los que realmente contiene el programa fuente. Por tanto, la inclusión de reglas con estos tokens debe hacerse cuidadosamente.

## 4. Ejercicios

*El código fuente resultante de los ejercicios siguientes debe entregarse a través de la tarea PoliformaT correspondiente antes del día 3 de Noviembre de 2014.*

Considera la siguiente gramática que reconoce y calcula el valor de expresiones matemáticas sencillas:

```
s: e      { printf("Resultado: %d\n", $1); }
e: e + e  { $$ = $1 + $3 ; }
  | e - e  { $$ = $1 - $3 ; }
  | e * e  { $$ = $1 * $3 ; }
  | e / e  { $$ = $1 / $3 ; }
  | ( e )  { $$ = $2 ;}
  | CTE    { $$ = $1 ;}
```

donde *CTE* representa una constante entera sin signo. El analizador léxico puede devolver el valor numérico de la constante a través de la variable `yylval` que obtendrá su valor convirtiendo a entero la cadena `yytext` (lexema leído). Para ello basta con poner en las acciones asociadas al patrón de `CTE_` del fichero de Flex:

```
{ ECHO; yylval = atoi(yytext); return(CTE_);}
```

1. Construye un analizador léxico sintáctico para la gramática anterior.
2. Resuelve todos los conflictos del analizador usando precedencia y asociatividad. Comprueba con varias expresiones matemáticas que la calculadora obtiene el resultado esperado.
3. Añade a la gramática del ejercicio 1 alguna/s regla/s para el tratamiento del token “error” que permita que el nuevo analizador se recupere en modo pánico ante errores en la entrada. Asegúrate de que el analizador resultante detecta los dos errores que contiene la siguiente cadena: “3 + 5 \* (12 + /5) + ((7 + 2) -\*3)”.