

文档编号: 0.1
日期: 2019-05-28

编程语言 *X*

目录

目录	ii
表格列表	iv
图片列表	v
1 词法约定	1
1.1 缩进	1
1.2 注释	1
1.3 标识符	2
1.4 关键字	2
1.5 运算符	2
1.6 字面量	3
2 基本概念	6
2.1 作用域	6
2.2 名称查找	6
3 类型与修饰符	7
3.1 类型、值和对象	7
3.2 修饰符	10
4 表达式	11
4.1 基本表达式	12
4.2 后缀运算符	13
4.3 加法运算符	13
4.4 顶层运算符	13
4.5 分号运算符	13
5 语句	14
5.1 块	14
5.2 if 语句	14
5.3 switch 语句	15
5.4 while 语句	16
5.5 断言语句	16
目录	ii

X	0.1
6 模式匹配	17
6.1 空模式	17
6.2 表达式模式	17
6.3 绑定模式	17
7 函数	18
7.1 函数前置/后置条件	18
8 概念	19
9 类	20
10 枚举	21
11 属性与修饰符	22
11.1 noreturn	22
12 访问控制	23
13 core 库介绍	24
14 序列库	25

表格列表

1	关键字	3
---	---------------	---

图片列表

1 词法约定

[lex]

¹ 程序文本指将被翻译为 X 程序的文本的整体或者一部分。它存储在源文件中。

1.1 缩进

[lex.indent]

¹ 每一行的第一个非空白字符之前的所有空白字符称为缩进。两个缩进相等当且仅当它们由相同的字符构成；缩进 a 小于缩进 b 当且仅当 $a \neq b$ 且 a 是 b 的前缀。实现可以对在同一源文件中的缩进不可比较的情况给出一个警告。

1.2 注释

[lex.comment]

¹ 有两种形式的注释：以 `/*` 开始，`*/` 结束的块注释和以 `//` 开始，到行末结束的行注释。注释内部的 `/*` 或 `//` 等不具有特殊含义。注释在将程序文本分割为标记以后和空白一起被删除。

² 以 `/**` 开始、以 `*/` 结束，或者以 `///` 开始，到行末结束的注释称为文档注释。文档注释用于表示一个程序实体对应的文档。它按照如下规则确定应用到的实体：

- (2.1) — 如果对于文档注释 c ，存在程序实体 e 满足
 - (2.1.1) — c 的最后一行处于 e 的程序文本的第一行的上一行；
 - (2.1.2) — c 的每一行的缩进都不小于 e 的第一行的缩进；
 - (2.1.3) — c 的第一行与最后一行的缩进等于 e 的第一行的缩进；以及
 - (2.1.4) — c 和 e 的第一个标记之间只有一个空白。

那么 c 是 e 的文档注释。[例：

```
/// X 的文档注释
```

```
type X { }
```

```
/// 不是 t 的文档注释：间隔了一行
```

```
var t = 0
```

```
/* 不是 T 的文档注释：不是 /** 的形式 */
```

```
type T { }
```

```
/** 不是 x 的文档注释：有多余的标记 */ /* 多余的注释 */
```

```
var x = 0
```

```
/// 不是 m 的文档注释：缩进不一致
```

```
var m = 0
```

]

- (2.2) — 否则, *c* 不是任何实体的文档注释并且被当做普通注释处理。实现可以对此给出一个警告。

1.3 标识符

[lex.identifier]

Identifier:

NormalIdentifier

LambdaIdentifier

NormalIdentifier:

*IdentifierHead IdentifierTail**

IdentifierHead:

Unicode(Lu, Ll, Lt, Lm, Lo, Nl)

-

Alnum:

a 至 **z**

A 至 **Z**

Digit

IdentifierTail:

IdentifierHead

Unicode(Mn, Mc, Nd, Pc, Cf)

LambdaIdentifier:

\$ *Digit*⁺

\$ *Identifier*

- ¹ 任意长的由字母和数字组成的序列是标识符。大写和小写字母被认为是不同的。每个字符都是有效的。
- ² 以 **\$** 开始后接十进制数字或标识符的序列也是标识符。这些标识符只能在 `lambda` 作用域中使用。

1.4 关键字

[lex.keyword]

- ¹ 表 1 中的标识符被保留做关键字；此外，以 `__` 开始的标识符被保留作为关键字。只有在某些特定语法结构中的关键字可以作为标识符使用。其他情况下的关键字不能作为标识符。

1.5 运算符

[lex.op]

Operator:

`` ?RawOperator`

RawOperator: one of

CustomOperator , ; : () [] { }

表 1 — 关键字

<code>_</code>	<code>bitand</code>	<code>bitand_eq</code>	<code>bitor</code>	<code>bitor_eq</code>
<code>bits</code>	<code>bool</code>	<code>clone</code>	<code>concept</code>	<code>div</code>
<code>div_eq</code>	<code>else</code>	<code>false</code>	<code>float</code>	<code>if</code>
<code>immut</code>	<code>int</code>	<code>let</code>	<code>lvalue</code>	<code>mod</code>
<code>mod_eq</code>	<code>move</code>	<code>null</code>	<code>return</code>	<code>scope</code>
<code>switch</code>	<code>then</code>	<code>this</code>	<code>throw</code>	<code>throws</code>
<code>true</code>	<code>type</code>	<code>typeof</code>	<code>never</code>	<code>var</code>
<code>void</code>	<code>xor</code>	<code>xor_eq</code>		

CustomOperator:
CustomOperatorPart+

CustomOperatorPart: one of
~ ! # % & * - | + = / ? < > .

- ¹ 前缀的 ``` 表示这个运算符的求值可以溢出，即如果运算的数学结果不能被目标类型所表示，则结果是一个确定的（与数学结果不同的）值而不抛出异常。
- ² `..`，`...` 和 `=` 被保留不能重载为运算符。

1.6 字面量

[lex.literal]

Literal:
IntegerLiteral Suffix?
FloatingLiteral Suffix?
CharacterLiteral Suffix?
StringLiteral Suffix?

1.6.1 整数字面量

[literal.integer]

IntegerLiteral:
DecimalLiteral
BinaryLiteral
HexadecimalLiteral

DecimalLiteral:
Digit (' ?*Digit*) *

Digit: one of
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

BinaryLiteral:
0b *BinaryDigit* (' ?*BinaryDigit*) *

BinaryDigit:

0
1

HexadecimalLiteral:

0x *HexadecimalDigit* (' ?*HexadecimalDigit*) *

HexadecimalDigit: one of

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
A B C D E F

- ¹ 整数字面量由一系列数字构成。其中的单引号用作分隔并且不影响字面量的值。字面量的前缀用于指示它的进制。最左边的数字具有最大的权重值。十进制字面量由若干十进制数字构成；十六进制字面量由前缀 0x 后跟若干大写十六进制数字构成；二进制字面量前缀 0b 后跟若干二进制数字构成。¹
- ² 如果整数字面量对应的数学值为 n ，则整数字面量的值为 $\langle \text{int}\langle n, n \rangle, \text{immut}, n \rangle$ 。如果这个整数类型不存在，程序是非法的。

1.6.2 浮点字面量

[literal.floating]

1.6.3 字符字面量

[literal.character]

CharacterLiteral:

' *Cchar*
' *EscapeSeq*

Cchar:

除了 \ 以外的非空白可打印字符

EscapeSeq:

CharacterEntity *SimpleEscapeSeq* *UnicodeEscapeSeq*

SimpleEscapeSeq: one of

\0 \n \t \r \' \"

UnicodeEscapeSeq:

\u{ *HexadecimalDigitSeq* }

HexadecimalDigitSeq:

HexadecimalDigit
HexadecimalDigitSeq *HexadecimalDigit*

1) 前缀中的字母不能为大写字母；十六进制数字 A - F 不能为小写字母。

1.6.4 字符串字面量

[literal.string]

StringLiteral:

" *ScharSeq*?"

@ " *RcharSeq*?"

ScharSeq:

Schar

EscapeSeq

ScharSeq *Schar*

ScharSeq *EscapeSeq*

Schar:

除了 \ 和 " 以外的非空白可打印字符

RcharSeq:

Rchar

" "

RcharSeq *Rchar*

RcharSeq " "

Rchar:

除了 " 以外的非空白可打印字符

1.6.5 用户定义字面量

[literal.custom]

Suffix:

_ *Alnums*

2 基本概念

[basic]

- ¹ 实体包括对象、函数、类型、模块、运算符、扩展。

2.1 作用域

[scope]

- ¹ 作用域是一段程序文本。当一个名称的完整声明结束后，将这个名称插入到最小的、它具有的作用域之中。这意味着，若无特别说明，在这之后到那个作用域结束之前，这个名称可以引用被声明的实体。

2.1.1 语句作用域

[scope.stmt]

- ¹ 每一个语句都是作用域。变量、函数和类型具有语句作用域。

2.1.2 模块作用域

[scope.module]

2.1.3 类型作用域

[scope.type]

2.1.4 枚举作用域

[scope.enum]

2.1.5 Lambda 作用域

[scope.lambda]

- ¹ 只有 lambda 参数具有 lambda 作用域。Lambda 作用域是 lambda 表达式 (4.1.1) 的 *LambdaBody* 部分；或者函数调用运算符 (??) 的 *Block* 部分。
- ² Lambda 参数在 lambda 作用域的任意位置都可以使用，但只有在 lambda 没有形参声明的时候才能使用。形如 $\$n$ 的 lambda 参数指代该 lambda 的第 n 个未命名形参；形如 $\$id$ 的 lambda 参数指代该 lambda 的名称为 id 的命名形参。

2.1.6 序列作用域

[scope.sequence]

- ¹ 只有 $\$$ 具有序列作用域。序列作用域是具有形式 $r[\dots]$ 或 $r(\dots)$ 或 $r.m(\dots)$ 的 \dots 部分，其中 r 实现了 `core::Sequence@countable`。
- ² 在序列作用域中， $\$$ 在任意位置都可以使用并且等价于 $r.Size$ 。

2.2 名称查找

[name.lookup]

- ¹ 名称查找用于解析一个 *IDExpr* 具体指代的实体。

3 类型与修饰符

[typequal]

3.1 类型、值和对象

[type]

*Type:**FundaType**SpecialType**CompType*

$$\mathcal{V} = \{\langle T, Q, v \rangle \mid T \in \mathcal{T}, Q \subset \mathcal{Q}, v \in T\}$$

- ¹ 类型是一个有限集合。修饰符是一个标识符。值是类型、修饰符集合和这个类型的成员的三元组。[注：实际上，值并不由这三个项完全表征。例如 **lvalue** 表示有与这个值相关联的对象，这个对象不能由这个值确定。] T 称为值 v 的类型。

3.1.1 基本类型

[type.funda]

*FundaType:***void****never****bool****int****uint****int** < *Expression* , *Expression* >**float****float** < *Expression* >

- ¹ **void** 标识只有唯一一个值的类型。把类型为 **void** 的表达式作为任何运算符的操作数、初值、被模式匹配的表达式都是非法的。[注：因为 **;** 运算符会把左操作数的结果丢弃，因此把 **void** 类型的表达式作为 **;** 运算符的左操作数是合法的。]

void := {void}

- ² **never** 标识一个不会使用其值的表达式的类型。

never := {never}

- ³ **bool** 标识布尔值。

$$\text{bool} := \{\text{true}, \text{false}\}$$

⁴ `int<l, h>` 称作整数类型。

$$\text{int}\langle l, h \rangle := \{x \in \mathcal{Z} \mid l \leq x \leq h\}$$

存在实现定义的常数 m , M 。 l 和 h 须满足

$$l \geq m$$

$$h \leq M$$

$$0 \leq h - l \leq M$$

`int` 等价于 `int<m, m + M>`; `uint` 等价于 `int<0, M>`。

⁵ `float<s>` 称作浮点类型。

$$\text{float}\langle s \rangle^* \subset \mathcal{R}$$

$$\text{float}\langle s \rangle^\dagger \subset \{+\infty, -\infty, \text{NaN}\}$$

$$\text{float}\langle s \rangle := \text{float}\langle s \rangle^* \cup \text{float}\langle s \rangle^\dagger$$

s 满足

$$s \in S$$

其中 S 是实现定义的正整数集合。`float` 等价于 `float<s0>`, 其中 s_0 是实现定义的常数。

⁶ `bits<n>` 称作位域类型。

$$\text{bits}\langle n \rangle := \{0, 1\}^n$$

3.1.2 特殊类型

[`type.special`]

SpecialType:

`self`

3.1.3 复合类型

[type.comp]

CompType:

Type ?
Type [*Expression*?]
Type { }
Type [*Type*] (*UnnamedTypes*)
(*NamedTypes*)
(*UnnamedTypes* , *NamedTypes*)
{ *UnnamedTypes* } *Type* *

UnnamedTypes:

Type
UnnamedTypes , *Type*

NamedTypes:

Identifier : *Type*
NamedTypes , *Identifier* : *Type*

¹ $T?$ 称作可空类型。

$$T? := \{\langle t \rangle \mid t \in T\} \cup \{\text{null}\}$$

² $T[N]$ 称作定长数组类型， $T\{\}$ 称作运行时定长数组类型， $T[]$ 称作变长数组类型。

$$\begin{aligned}
T[N] &:= T^N \\
T\{\} &:= \bigcup_{n=0}^{\infty} T^n \\
T[] &:= \bigcup_{n=0}^{\infty} T^n
\end{aligned}$$

³ $T[U]$ 称作映射类型。

$$T[U] := T^U$$

⁴ $(T_1, \dots, T_m, L_1: U_1, \dots, L_n: U_n)$ 称作元组类型。

$$(T_1, \dots, T_m, L_1: U_1, \dots, L_n: U_n) := \prod_{i=1}^m T_i \times \prod_{i=1}^n U_i$$

⁵ $T_1 | \dots | T_n$ 称作联合类型。其中各个 T_i 是无序的。重复的 T_i 将被视为一个。

$$T_1 | \dots | T_n := \bigcup_{i=1}^n T_i$$

⁶ **T*** 称作指针类型。

3.1.4 公共类型

[type.common]

¹ 存在函数

$$\otimes : \mathcal{T} \times \mathcal{T} \rightarrow \mathcal{T} \cup \{*\}$$

满足交换律。如果对于类型 T_1 和 T_2 , $T_1 \otimes T_2 \neq *$, 称 $T_1 \otimes T_2$ 为 T_1 和 T_2 的公共类型。

² 函数 \otimes 按照如下顺序确定:

- (2.1) — $T \otimes T := T$
- (2.2) — $\text{never} \otimes T := T$
- (2.3) — $\text{void} \otimes T := *$
- (2.4) — $\text{int}\langle l_1, h_1 \rangle \otimes \text{int}\langle l_2, h_2 \rangle := \text{int}\langle \min\{l_1, l_2\}, \max\{h_1, h_2\} \rangle$
- (2.5) — $\text{int}\langle l, h \rangle \otimes \text{float}\langle s \rangle := \text{float}\langle s \rangle$
- (2.6) — $\text{float}\langle s_1 \rangle \otimes \text{float}\langle s_2 \rangle := \text{float}\langle \max\{s_1, s_2\} \rangle$
- (2.7) — $\text{bits}\langle s_1 \rangle \otimes \text{bits}\langle s_2 \rangle := \text{bits}\langle \max\{s_1, s_2\} \rangle$
- (2.8) — $T \otimes T? := T?$
- (2.9) — $T[N] \otimes T\{\} := T\{\}$
- (2.10) — $T[N] \otimes T[] := T[]$
- (2.11) — $T\{\} \otimes T[] := T[]$
- (2.12) — $T \otimes T|T_1| \dots |T_{n-1} := T|T_1| \dots |T_{n-1}$
- (2.13) — $T \otimes T_1|T_2| \dots |T_n := T|T_1| \dots |T_n$
- (2.14) — $T \otimes U := T|U$

3.2 修饰符

[qualifier]

3.2.1 immut

[qual.immut]

¹ **immut** 表示该值是不可变的。

3.2.2 lvalue

[qual.lvalue]

¹ **lvalue** 表示该值和一个对象相关联。

4 表达式

[expr]

Expression:

PrimaryExpr

Operator Expression

Expression Operator

Expression Operator Expression

¹ 表达式由运算符与操作数按照顺序组合在一起，它表示一个计算过程。运算符是若干标点符号的组合、一个标识符或是语言规定的特殊结构。运算符可以是前缀、后缀或者是中缀的，这决定了运算符与其操作数的结合方式。运算符组是运算符的集合，每一个运算符都属于某个运算符组。运算符组之间有一个弱偏序关系，决定了它们的优先级。完全由中缀运算符构成的运算符组有结合性：左结合的组每个运算符从左到右选择操作数；右结合的组从右到左；无结合的组两个运算符不能选择同一个操作数。

² 4.2 到 4.5 各节按照优先级从高到低依次对运算符组进行描述。若无特别说明，每一节描述一个运算符组。

³ 解析表达式按照如下顺序：

(3.1) — 构造基本表达式、运算符和 ID 表达式。

(3.2) — 将 . 和后面的 ID 表达式结合为一个后缀运算符。

(3.3) — 将每个重载为运算符的标识符²替换为运算符。

(3.4) — 对于每组连续的基本表达式，如果除了第一个以外都形如 (...), [...] 或 {...}，将它们替换为后缀运算符；否则这是一个编译错误。[注：因为块也是基本表达式，它也会被替换为后缀运算符。然后如果有的话，它会与之前的函数调用运算符结合成一个函数调用运算符。]

(3.5) — 确定每个运算符是前缀、后缀或中缀的。对于每组连续的运算符，如果存在一个运算符满足：

(3.5.1) — 它要么是 ; 要么两边都有空白；

(3.5.2) — 它可以作为中缀运算符；

(3.5.3) — 它前面的所有运算符都可以作为后缀运算符；[注：由上文已经限定为前缀运算符的运算符在这里不能作为后缀运算符；反之亦然]

(3.5.4) — 它后面的所有运算符都可以作为前缀运算符。

那么这个运算符是中缀运算符，这个运算符之前的所有运算符是后缀运算符，这个运算符之后的所有运算符是前缀运算符。如果存在多于一个或者不存在这样的运算符，这是一个编译错误。

2) 这里指本身作为 ID 表达式的而不是作为 ID 表达式的一部分的标识符。

- (3.6) — 运算符按照优先级选择操作数。对于优先级最高（可能不止一个）的运算符组：
- (3.6.1) — 每个运算符选择各自的操作数。如果不同的组之间选择了相同的操作数，这是一个编译错误。如果选择的表达式不是基本表达式也不是优先级高于这个运算符组的运算符构成的表达式，这是一个编译错误。
- (3.6.2) — 如果这个组由前缀、中缀和后缀混合而成或是无结合的中缀运算符组，选择相同的操作数的运算符引发一个错误；
- (3.6.3) — 如果这个组是前缀组或者是右结合的中缀组，每个运算符从右到左把自己和操作数替换为一个子表达式；
- (3.6.4) — 如果这个组是后缀组或者是左结合的中缀组，每个运算符从左到右把自己和操作数替换为一个子表达式。
- (3.7) — 如果最后仍然剩余大于一个子表达式，这是一个编译错误。

$$\triangleright : \mathcal{E} \times \Omega \rightarrow (\mathcal{V} \cup \mathcal{V}^\dagger \cup \{*\}) \times \Omega$$

- ⁴ $e \triangleright \omega$ 称作在环境 ω 下对 e 求值。设 $e \triangleright \omega = \langle v, \omega' \rangle$ 。如果 $v \in \mathcal{V}$ ，称求值正常结束， v 是 e 的值；否则，称求值以抛出 v 异常结束， e 的值为 **never**()。 $v = *$ 意味着求值过程中程序终止了。若无特别说明，对表达式 e 的子表达式 e_0 求值以抛出 v 异常结束也会导致对 e 的求值以抛出 v 异常结束。
- ⁵ ω 是求值之前的环境， ω' 是求值之后的环境。如果 $\omega = \omega'$ ，称 e 是无副作用的；如果 e 是无副作用的且 v 与 ω 无关，称 e 是纯的。
- ⁶ 下文的数学定义式中， $:=$ 右边的 e 表示对 e 求值之后的 v ； $\otimes e$ 表示求值后的环境； $\triangleright e$ 表示求值的结果。如果表达式是无副作用的，将 ω 部分省略。
- ⁷ 丢弃表达式 e 的结果指，在决定 e 的类型时，直接将它确定为 **never** 而跳过所有步骤；在对 e 求值时，进行所有步骤，但是如果求值正常结束，丢弃最后的值。

4.1 基本表达式

[expr.primary]

PrimaryExpr:

Literal

Identifier

(*Expression*)

LambdaExpr

$$(e) \triangleright \omega := e \triangleright \omega$$

- ¹ 括号包起的表达式与其内部的表达式完全等价。

4.1.1 Lambda 表达式

[expr.lambda]

LambdaExpr:

SimpleLambdaExpr

CompoundLambdaExpr

SimpleLambdaExpr:

LambdaParameter? => LambdaBody

LambdaParameter:

4.2 后缀运算符

[expr.suffix]

4.3 加法运算符

[expr.add]

¹ 运算符 + 和 - 分别表示加法和减法。

4.4 顶层运算符

[expr.toplvl]

¹ 顶层运算符的结果类型都是 void。

4.5 分号运算符

[expr.semi]

$$x ; y \triangleright \omega := y \triangleright \otimes \text{discard}(x)$$

¹ 运算符 ; 不要求其左端存在空白。对表达式 **x**; **y** 的求值首先对 **x** 求值并将结果丢弃; 然后对 **y** 求值并将它的值作为最后的值。

5 语句

[stmt]

Statement:

Block

IfStmt

SwitchStmt

AssertStmt

- ¹ 语句是一类特殊的基本表达式。在语句中的子块将优先作为语句的一部分而不是其中的表达式的一部分。

[例:

```
// 错误: { true } 被认为是 if 语句的第一个子块, 而不是它的条件表达式的一部分
if x.filter{ true }
```

]

5.1 块

[stmt.block]

Block:

{ *BlockItem** }

BlockItem:

Expression ; ?

BlockDecl

- ¹ 块是由大括号包裹的一系列声明和表达式的序列。块定义了一个块作用域。块的求值按照顺序进行, 整个语句的值是最后一个项目的值。所有不是最后一项的表达式项的值被丢弃; 这些表达式必须以; 结尾。如果最后一个项目是一个声明, 这个块的类型为 **void**。

5.2 if 语句

[stmt.if]

IfStmt:

if *Condition* **then** *Expression*

if *Condition* **then** *Expression* **else** *Expression*

if *Condition* *Block*

if *Condition* *Block* **else** *Block*

Condition:

ObjectDecl \$; (*Expression* / *Pattern* = *Expression*)

- ¹ 条件可以为任意对象声明后跟一个表达式或模式匹配。如果条件为表达式³ (记作 **e**), 那么这个表达式的类

3) 因为赋值表达式的类型是 **void**, 形如 **p = e** 的程序文本将始终被看做一个模式匹配而不是赋值表达式。

型必须实现 `core::Boolean`。条件成立当且仅当 `e` 求值为真 (??)。如果条件是模式匹配，那条件成立当且仅当表达式能够匹配这个模式。模式匹配中的模式必须包含至少一个空模式或者绑定模式。

2 将 `if` 语句的第一个表达式记作 `t`，第二个表达式（如果有）记作 `f`。对 `if` 语句的求值按以下顺序进行：

- (2.1) — 如果条件成立，对 `t` 求值，然后将它的值作为整个表达式的值。
- (2.2) — 否则，如果存在 `f`，那么对它求值，然后将它的值作为整个语句的值。
- (2.3) — 否则，整个语句的值为 `void()`。

整个语句的类型是 `t` 和 `f` 的类型的公共类型（如果 `f` 不存在的话视为 `void`）。

5.3 `switch` 语句

[`stmt.switch`]

SwitchStmt:

`switch Condition SwitchBlock`

SwitchBlock:

`{ BlockItem* MatchItem* }`

MatchItem:

`Matcher BlockItem+`

Matcher:

`Pattern$, =>`

1 `switch` 语句的条件最后一个项目必须为表达式，它称为条件表达式。每个匹配项目的模式必须不同。`switch` 语句的类型为所有匹配项目的顶层表达式的类型的公共类型（不存在的 `else` 视为 `void`）。匹配项目中的 `BlockItem` 等价于大括号包裹这些语句的块。

2 对 `switch` 语句的求值按照如下顺序进行：

- (2.1) — 如果 `SwitchBlock` 中有 `BlockItem`，按顺序执行它们。
- (2.2) — 依次对每个匹配项目进行匹配。如果条件表达式匹配项目中的模式，跳转到第四步并且其中的 `e` 指代这个项目中 `=>` 后的表达式。
- (2.3) — 否则，求值终止。表达式的值为 `void()`。[注：因为此时没有覆盖所有的可能值，使用它的值会引发错误。此时只有在把整个语句的值丢弃的情况下才不会是错误。]
- (2.4) — 对 `e` 进行求值。并把这个值作为整个表达式的值。

所有 `e` 以外的项目中 `=>` 后的表达式都不会进行求值。

3 如果 `switch` 语句中的所有模式均为单个表达式且所有表达式都

- (3.1) — 具有整数类型；或
- (3.2) — 具有相同的 `core::Hashable` 类型。

那么实现可以将上述的求值过程优化为一个 $\mathcal{O}(1)$ 的过程。

5.4 while 语句

[stmt.while]

WhileStmt:

while *Condition Block*

5.5 断言语句

[stmt.assert]

AssertStmt:

assert *Expression*

assert *Expression* : *Expression*

- ¹ **assert** 语句用作断言。语句中的第一个表达式必须实现了 `core::Boolean`, 第二个表达式必须实现了 `core::String`。对该语句的求值首先对所有表达式求值, 然后如果第一个表达式求值不为真, 则抛出一个 `AssertionFailure`, 其构造使用的参数分别为
 - (1.1) — **description**: 如果存在第二个表达式, 则是第二个表达式; 否则是与第一个表达式的程序文本完全相同的文本。
 - (1.2) — **file**: 当前文件, 即 `core::SourceLocation::File` 的值。
 - (1.3) — **line**: 当前行号, 即 `core::SourceLocation::Line` 的值。
- ² 实现可以抑制该语句的原始行为, 而改为仅仅对两个表达式求值, 然后什么也不做。[注: 与 C 或 C++ 的 **assert** 宏不同, 断言语句在禁用的情况下仍然会对其判断表达式求值。] 实现也可以以其他方式改变该语句的行为, [注: 例如, 在断言失败时使程序在断言处中断并且开启调试器。]
- ³ 断言语句在函数的前置和后置条件块中的行为与上述不同; 参见 7.1。

6 模式匹配

[pattern]

Pattern:

NullPattern

ExprPattern

BindPattern

- ¹ 模式匹配用于检验一个值是否符合特定的模式，以及在符合特定的模式时从中提取某些成分。值符合特定的模式称为这个值匹配这个模式。

6.1 空模式

[pattern.null]

NullPattern:

-

- ¹ 空模式始终认为匹配成功。

6.2 表达式模式

[pattern.expr]

ExprPattern:

Expression

- ¹ 表达式模式中的表达式必须实现了 `core::Equtable`；它必须是无副作用的。值 `x` 匹配模式 `p` 当且仅当 `x == p`。

6.3 绑定模式

[pattern.bind]

BindPattern:

`var Identifier TypeNotation?`

`let Identifier TypeNotation?`

TypeNotation:

`is Type`

`: Type`

- ¹ 如果绑定模式中不具有类型标记，那么任意值 $\langle T, Q, v \rangle$ 都可以匹配模式 `let n` 或者 `var n`；之后 `n` 将作为一个变量名称插入到当前作用域中，其类型为 `T`；如果使用的是 `let` 绑定，则具有限定符 `immut`。
- ² 如果绑定模式中具有类型标记，那么值匹配成功当且仅当其类型也满足类型标记的约束；如果能够匹配，接下来将会像没有类型标记那样继续。类型标记的约束如下：
- (2.1) — `is T` 要求值的类型为 `T`。
- (2.2) — `: T` 要求值的类型能够隐式转换到 `T`。

7 函数

[func]

¹ 函数调用按照以下流程进行：

- (1.1) — 将形参的值按照传参方式设置为对应的值。
- (1.2) — 对函数最外层的块进行求值。
 - (1.2.1) — 如果这个求值异常结束（因此，这个函数具有 **throws** 修饰符），将这个异常传递到调用处；
 - (1.2.2) — 否则：
 - (1.2.2.1) — 如果函数的返回类型是 **void**，这个值被丢弃；
 - (1.2.2.2) — 如果函数的返回类型是 **never**，这是一个编译错误 [注：只要有一条控制流可能到达结尾就会导致编译错误。] ；
 - (1.2.2.3) — 否则，将这个值隐式转换到返回类型。（如果不能的话，这是一个编译错误）

7.1 函数前置/后置条件

[func.inout]

8 概念

[concept]

9 类

`[class]`

10 枚举

[enum]

- ¹ 枚举类型是其实例全部是由枚举符表示的类型。一个枚举符表示枚举类型的一个或一系列实例。

EnumDecl:

```
enum { Enumerator Separator }
```

11 属性与修饰符

[attr]

11.1 noreturn

[attr.noreturn]

¹ `noreturn` 修饰的函数将不会返回。函数的返回类型必须省略或者是 `never`。

12 访问控制

[access]

¹ 实体 x 可以访问实体 y 意味着, x 的声明中指代 y 的 *IDExpr* (无论是显式还是隐式) 是合法的。⁴

² 变量、函数、类型、模块的声明 e 可以包含以下的访问控制符:

- (2.1) — **public**, 任意实体 f 都可以访问它;
- (2.2) — **internal**, 只有与 e 处于同一个包中的实体才能访问它;
- (2.3) — **private**, 只有与 e 定义在同一个文件中的实体才可以访问它。

块作用域的声明不能具有访问控制符。如果一个非块作用域的声明不包含访问控制符, 那么

- (2.4) — 如果它对应的 *UnqualID* 不是标识符, 它是 **public** 的;
- (2.5) — 如果它的标识符以下划线开头, 那么它是 **private** 的; 否则
- (2.6) — 它是 **public** 的。

扩展不能具有访问控制符 (因为它不能被使用第二次)。声明块的声明控制符应用到其内部的声明。

4) 某些情况可能不存在这样的 *IDExpr*, 这并不意味着 x 能访问或不能访问 y 。

13 core 库介绍

[core]

- ¹ core 库是唯一与语言相互作用的库。实现了解 core 库的所有组件的接口以及（需要的话）内部细节。一个实现必须提供 core 库。

14 序列库

[core.seq]

¹ `core.seq` 库包含所有与序列相关的库。