

Fouine

Victor Boone - Gabrielle Pauvert

Mars 2018

1 Généralités

Dans notre implémentation de *Fouine*, il y a 4 grands types

Composante	Description	Type
Expression	Ce qu'on évalue	<code>expr_f</code>
Valeurs	Ensemble des valeurs pouvant être renvoyées	<code>val_f</code>
Environnement	Stocke des couples (variables, valeurs)	<code>env_f</code>
Mémoire	Représentation de la mémoire en Fouine	<code>mem_f</code>

On ne parlera pas de *programme* en Fouine, mais plutôt d'*expression*. Tout est expression qu'on cherche à évaluer. L'évaluation des fonctions est faite par la fonction `eval` :

```
val eval : expr_f -> env_f -> mem_f -> val_f * mem_f
```

La mémoire associée à un programme fouine n'est pas vue comme un contexte qui pourra être modifié par effet de bord. Elle est passée en argument à la fonction d'évaluation, qui renvoie la valeur de l'expression évaluée **et** le nouvel état de la mémoire. Il en va différemment de l'environnement ; celui-ci est passé en paramètre et agit comme un "contexte" dans lequel s'évalue l'expression, mais ne peut être modifié de manière globale, donc on ne le renvoie pas.

1.1 Expressions

Les expressions regroupent tout ce qui a été demandé dans le sujet. Leur type est :

```
type expr_f =
| Var      of var_f                (* Feuille : variable *)
| Bang     of expr_f               (* Le déréférencage *)
| Cst      of int                  (* Feuille : constante *)
| Bin      of expr_f * operator_f * expr_f (* opérations binaires *)
| PrInt    of expr_f
| Let      of var_f * expr_f * expr_f (* let <var_f> = <expr_f> in <exec_f> *)
| LetRec   of var_f * expr_f * expr_f (* let rec *)
| If       of bexpr_f * expr_f
| IfElse   of bexpr_f * expr_f * expr_f
| Fun      of var_f * expr_f        (* car les fonctions sont un objet fun var -> expr *)
| App      of expr_f * expr_f       (* Ce sont les applications *)
| Aff      of var_f * expr_f        (* Affectation i.e le ':=')
| Alloc    of expr_f               (* Allocation mémoire *)
```

Voici un tableau de correspondance entre les constructeurs et les notions OCaml.

Constructeur	Équivalent OCamL
Var of var_f	x, y, c0, variable_1 : nom de variable
Bang of expr_f	! : déréférencage
Cst of int	0, 1 : les entiers
Bin of expr_f * operator_f * expr_f	x+5 : opérations binaires (+, -, *, /, mod)
PrInt of expr_f	let prInt x = print_int x; print_newline ()
Let of var_f * expr_f * expr_f	let ... = ... in ...
LetRec of var_f * expr_f * expr_f	let rec ... = ... in ...
If of bexpr_f * expr_f	if ... then ... else 0
IfElse of bexpr_f * expr_f * expr_f	if ... then ... else ...
Fun of var_f * expr_f	fun x -> ...
App of expr_f * expr_f	a b : application
Aff of var_f * expr_f	... := ...
Alloc of expr_f	ref ... : allocation mémoire

Certains constructeurs intermédiaires sont détaillés dans `type.ml`.

1.2 Valeurs

Les programmes fouine sont des expressions `expr_f`, et sont évaluées par la fonction `eval`. Une évaluation renvoie une valeur du type donné ci-dessous :

```
type val_f =
  Unit
| Int of int
| Addr of Int32
| Fun of var_f * expr_f * env_f
| Pair of val_f * val_f
;;
```

Concernant les fonctions, celles-ci sont de la forme `fun x -> expr`. On sauvegarde de plus l'environnement dans lequel elles ont été définies (notion de clôture). Nous y reviendrons.

1.3 Environnement

L'environnement est une liste d'association (variable, valeur), qui agit comme une **pile** (on empile les associations les unes après les autres). Une variable est simplement une chaîne de caractères. Ainsi :

```
type env_f = (var_f * val_f) list
```

Si `x` est une variable, sa valeur associée dans un environnement `env` est la première occurrence ("`x`", ...) dans l'environnement. Donc, si on considère la liste `l = [("x", Int(0)); ("x", Int(5))]`, la valeur de `x` courante est `Int(0)`.

Si on essaie de lire la valeur d'une variable non-existante, l'interpréteur lève une exception.

1.4 Mémoire

La mémoire est un dictionnaire d'association `Int32 -> val_f`. On définit `mem_f` comme le module `Mem_f` :

```
module Mem_f = Map.make(Int32)
(* ici, on est obligé de prendre des 'Int32' pour faire les adressages *)
(* car 'Map.make' doit prendre un module en argument *)
```

C'est la mémoire qui gère les références. Pour les gérer, on descend assez bas-niveau dans la philosophie. Les références seront vues comme une adresse mémoire. Ainsi, `let a = ref 0` est interprété comme

- Allouer une nouvelle case mémoire
- Associer `a` à cette nouvelle case (*notion d'adresse mémoire*)
- Mettre le contenu de cette case à 0

Pour savoir qu'elle est la prochaine case mémoire allouable, on utilise une variable globale `available`.

2 Fonctions

2.1 Fonctions classiques

Les fonctions sont définies avec une clôture pour la raison suivante

```
let a = 5 in
let f = fun x -> a in
let a = 10 in
f 10;;
```

Ici, `f` doit se souvenir de la valeur de `a`. Sauvegarder une clôture est en $\mathcal{O}(1)$: il s'agit juste de sauvegarder un pointeur vers une tête de pile i.e l'environnement courant. La valeur d'une fonction est

| `Fun_var of var_f * expr_f * env_f`

donc les fonctions ne sont pas typées en fouine.

2.2 Fonctions Récursives

Quand on définit une fonction `f` de la manière ci-dessus, il faut remarquer qu'au moment de sa définition, `f` n'est pas définie dans l'environnement, donc une fonction standard n'est pas définie dans sa propre clôture. On ne peut donc pas définir des fonctions récursives. On introduit le `let rec`.

Le `let rec` est un peu particulier. Il regarde si on est en train de définir une fonction ou non. Si oui, il construit la clôture de `f` en y rajoutant l'association (`f`, clôture où `f` est défini). Il y a donc une définition cyclique ici, qui fera apparaître `<cycle>`. Je renvoie au code pour l'implémentation de ça.

Si c'est une variable quelconque, qui n'est pas une fonction, on se comporte comme un `let` classique. Ceci ne pose pas trop de problèmes si on ne joue qu'avec des `int` ou des couples, mais fait tout de même apparaître quelques petits cas pathologiques (cf dernière partie).

3 Parsing

4 Pathologies

Dans cette partie, quelques pathologies sur le fonctionnement de fouine.

```
# let f _ = print_string "coucou\n";;
val f : 'a -> unit = <fun>
```