

Compilador

Entrega Final

Integrantes

- Barrera Rangel Guillermo
- Fernández Mora José Enrique
- Guerrero López Enrique
- López Soto Miguel Ángel
- Luna Fierros Leonardo

1.- Introducción

Se sabe que a lo largo del tiempo la tecnología va evolucionando pero en el caso de los compiladores, se ha estado evolucionando e innovando en este rubro, muy muy lento ya que considerando que el primer compilador fue usado en 1952 y en el 2003 fue el año donde el compilador fue llevado al grado de poder optimizarlo y usarlo de manera modular, esto fue un avance de suma importancia para el tema de compiladores, pero una pregunta que debemos hacernos es ¿porque tuvieron que pasar 51 años para poder seguir innovando y avanzando en este tema?.

Algo de historia sobre compiladores

- Corrado Böhm First compiler description 1951
- Alick Glennie First implemented compiler 1952
- Grace Hopper First use of the “Compiler” word 1952
- John W. Backus First commercial compiler 1957
- Chris Lattner First compiler toolkit (LLVM) 2003

Un compilador es un programa que transforma el código fuente escrito por el desarrollador en un lenguaje de programación de alto nivel en su expresión equivalente en lenguaje máquina, que puede ser interpretado por el procesador. El proceso de convertir el código fuente a su representación en código de objeto es conocido como compilación.

Un compilador ejecuta cuatro funciones principales:

Scanning: El escáner lee un elemento a la vez del código fuente y mantiene presente que elementos existen por línea de código.

Análisis Léxico: El compilador convierte la secuencia de elementos o caracteres que aparecen en el código fuente a una serie de cadenas de caracteres conocidos como “tokens” que son asociados a una regla específica por el programa llamada analizador léxico. Una tabla de símbolos o estructura de datos análoga es usada por el analizador léxico para guardar las cadenas del código fuente que corresponden con el token generado.

Análisis Sintáctico: En este paso, el análisis de la sintaxis es realizado, esto conlleva reprocesar la información capturada para verificar si los tokens creados durante el análisis léxico están propiamente ordenados para su uso. El orden correcto de un conjunto de palabras clave o “keywords” para obtener el resultado deseado se conoce como sintaxis. El compilador tiene que examinar que el código fuente cumpla con la sintaxis esperada.

Análisis Semántico: Este paso está compuesto de varios procesos intermedios. Primero la estructura de tokens es verificada, así como el orden de estos de acuerdo con la gramática específica de cada lenguaje. El significado de la estructura de tokens es interpretado por el

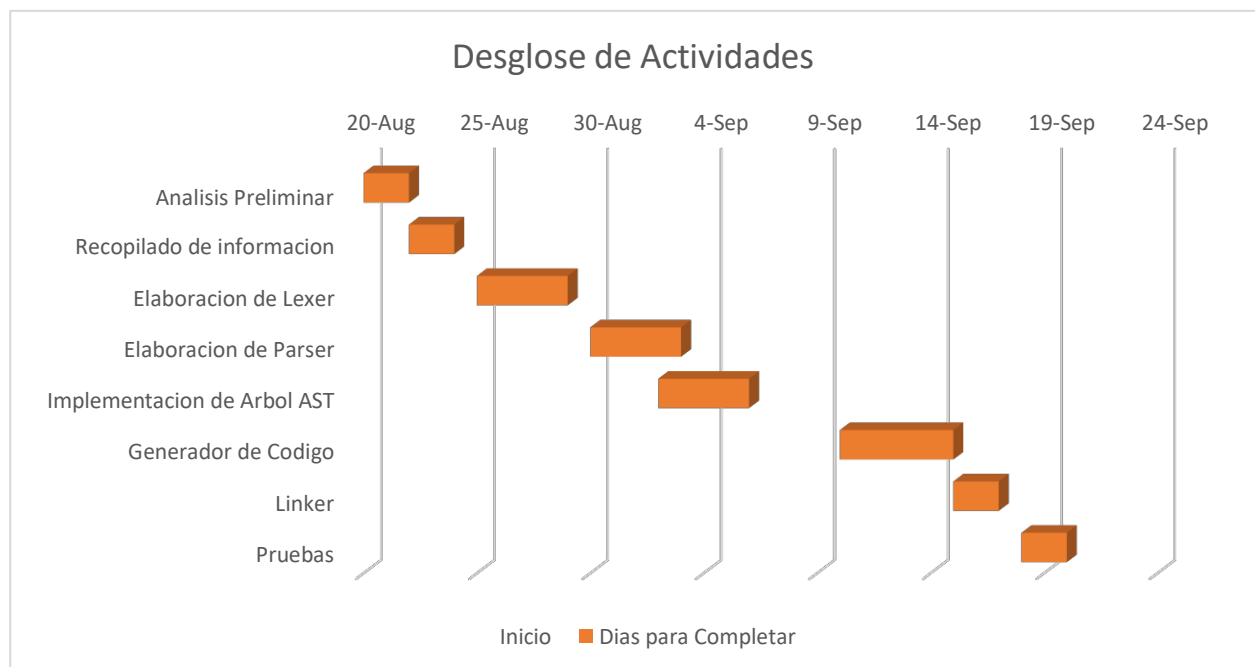
parser y el analizador para finalmente generar código intermedio, llamado también como código de objeto. El código de objeto incluye instrucciones que representan comandos interpretables por el procesador

2.- Plan de proyecto

La elaboración del proyecto fue coordinada de manera exitosa a lo largo de 25 días, plazo necesario para cumplir con todas las tareas necesarias para cumplir con los requerimientos planteados. Se sostuvieron sesiones semanales en las que se discutió el avance de la elaboración de los entregables, además cada integrante de equipo compartió el esquema de actividades que seguiría en los días posteriores.

La fase de análisis preliminar y recopilado de información corresponden a las actividades necesarias para familiarizar a los integrantes con conceptos fundamentales de funcionamiento de compiladores, programación funcional, y sintaxis básica del lenguaje de programación Elixir.

Las secciones posteriores en el diagrama de Gantt obedecen a los pasos y metodologías expresadas en el tutorial de la programadora Nora Sandler.



2.1 High-Level Project Description

El proyecto va a consistir en la implementación de un compilador del lenguaje de programación C, el cual va a poder compilar el siguiente código:

```
int main(){  
    return (3+4 <= 4 || 1&&2 != 3>-6); }
```

2.2 Key Deliverables

Los entregables están asociados a las características del compilador. En cada fecha de entrega se presentará una nueva funcionalidad del compilador.

13 de septiembre de 2019 - Enteros
11 de octubre de 2019 - Operadores unarios
8 de noviembre de 2019 - Operadores binarios
29 de noviembre de 2019 - Aún más operadores binarios

2.3 High-Level Requirements

El compilador será del lenguaje de programación C.
El desarrollo se llevará a cabo en el lenguaje de programación Elixir.
Con la implementación realizada se podrá generar el código en ensamblador, además de un binario ejecutable en un ambiente POSIX-Unix.
Para desarrollar el proyecto, se contempla una arquitectura de 64 bits.

2.4 Strategy and Implementation

Senior Developer - Miguel Ángel López Soto
Tester - Enrique Guerrero López
Project Manager - Guillermo Barrera Rangel
System Integrator - Leonardo Luna Fierros System
Architect - Jose Enrique Fernandez Mora

2.5 General Activities

A continuación, se plantean las actividades generales que se llevarán a cabo para el desarrollo del proyecto:

- Se tendrán juntas de trabajo 3 veces por semana donde se discutirá el avance del proyecto de cada uno de los integrantes del equipo, se discutirá el plan de trabajo para la siguiente semana.

- Se verificará que el avance individual de los integrantes esté acorde con lo planteado en el cronograma general para cada entrega.
- Se hará una revisión de todos los cambios realizados al repositorio del equipo.
- Se verificará la documentación pertinente al rol de cada integrante de equipo.
- Se discutirán dudas y sugerencias acerca de las tareas asignadas.
- Se discutirá el avance del proyecto con el experto de dominio y cliente.

2.6 Work Environment

- Como lenguaje de desarrollo se utilizará el lenguaje de programación Elixir V1.9 junto con Erlang 20.0
- Para el desarrollo del proyecto se utilizará sistema operativo Ubuntu 18.04 LTS.
- Como editor de código se utilizará Visual Studio Code con extension de vscode-elixir para la facilidad de lectura de la sintaxis.
- Para complementar el desarrollo del proyecto se hará uso del toolkit LLVM el cual será de ayuda para realizar el generador de código.
- Para el control de versiones se hará uso de git junto con su repositorio.

2.7 Project Organization

Por requerimiento cliente la organización de los entregables será sobrellevada usando un repositorio en el sitio web <https://github.com/> donde se tendrán dos carpetas principales de trabajo, cada una destinada a un módulo del compilador (Front End y Back End).

2.8 Activities Schedule

Compiler					
Primera Entrega					
Task id	Task	Details	Assigned	Starts	Due
1	Desarrollar un lector de archivos con terminacion .c		Project Manager, Tester, Integrator, Architect, Developer	Ago 19, 2019	Ago 30, 2019
2	Desarrollar un lexer que pueda tokenizar la expresión		Project Manager, Tester, Integrator, Architect, Developer	Ago 19, 2019	Ago 30, 2019
3	Desarrollar un parser que pueda analizar la gramatica formal asociada al lenguaje y realizar los árboles de sintesis abstracta.		Project Manager, Tester, Integrator, Architect, Developer	Ago 30, 2019	Sep 06, 2019
4	Desarrollar un generador de codigo acorde con la arquitectura y SO planteados por el cliente.		Project Manager, Tester, Integrator, Architect, Developer	Sep 09, 2019	Sep 13, 2019
5	Implementar las optimizaciones necesarias y suite de pruebas del codigo para producción.		Project Manager, Tester, Integrator, Architect, Developer	Sep 09, 2019	Sep 13, 2019
Segunda Entrega					
6	Terminar el Generador de Código		Architect, Developer	Oct 17, 2019	Oct 17, 2019
7	Realizar los test para el Parser y Generado de Código	Agregar las nuevas pruebas	Tester		Oct 17, 2019
		Verificar lo hecho en la entrega 1 y hacer lo que el compilador debe hacer para la entrega 2			

8	Verificar el funcionamiento.		Integrator, Developer	Oct 18, 2019	Oct 18, 2019
9	Actualizar documentación		Project Manager, Tester	Oct 18, 2019	Oct 18, 2019
Entrega 03					
Task id	Task	Details	Assigned	Starts	Due
10	Investigar los Requerimientos		Tester, Architect	Oct 21, 2019	Oct 23, 2019
11	Manejo de Errores	Tener el manejo de errores por cada fase de compilación e indicar la línea donde se produjo el error	Project Manager, Tester, Integrator, Developer	Oct 21, 2019	Oct 24, 2019
12	Modificar Lexer		Integrator, Developer	Oct 27, 2019	Oct 29, 2019
13	Modificar Parser		Project Manager, Architect, Developer	Oct 30, 2019	Nov 01, 2019
14	Modificar Generador de Código.		Tester, Architect, Developer	Nov 03, 2019	Nov 05, 2019

15	Actualizar la documentación	Tener una documentación legible y entendible.	Project Manager, Integrator	Nov 03, 2019	Nov 06, 2019
16	Hacer las pruebas para la Entrega 03	Implementar al compilador las nuevas pruebas de Nora.	Tester, Developer	Nov 05, 2019	Nov 07, 2019
17	Verificar y Corregir	Verificar con respecto a las pruebas.	Project Manager, Tester	Nov 06, 2019	Nov 08, 2019
18	Checar los Commits	Checar que los commits tengan etiqueta, para poder llevar un mejor control.	Integrator	Nov 04, 2019	Nov 08, 2019
Entrega 04					
Task id	Task	Details	Assigned	Starts	Due
19	Checar integridad del Proyecto	Afinar detalles para prepararnos para la entrega final	Project Manager, Tester, Integrator, Architect, Developer	Nov 11, 2019	Nov 12, 2019
20	Nuevos Requerimientos	Tener lo necesario para la entrega final	Architect	Nov 13, 2019	Nov 14, 2019

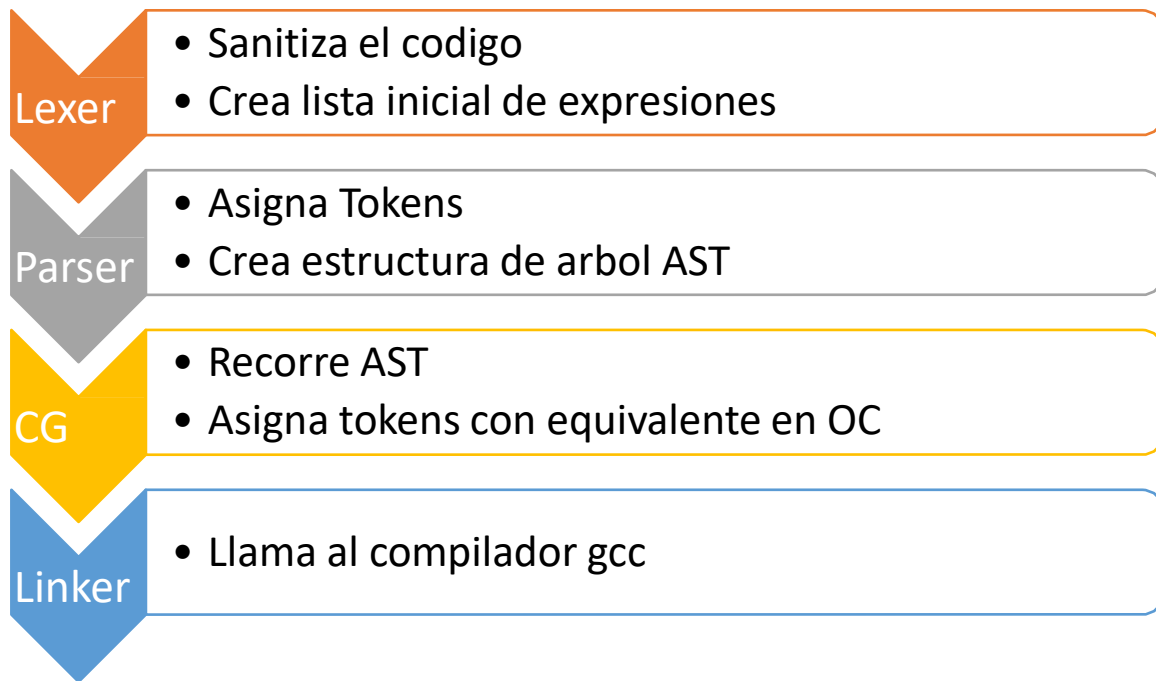
		Corregir errores en caso de haber hecho algo mal o hacer mejoras que el profesor indique.	Project Manager, Tester, Developer		
21	Corregir errores			Nov 13, 2019	Nov 15, 2019
22	Modificar Lexer	Hacer los cambios necesarios para el Lexer	Integrator, Developer	Nov 17, 2019	Nov 19, 2019
23	Modificar Parser	Hacer los cambios necesarios en el parser.	Project Manager, Architect, Developer	Nov 18, 2019	Nov 20, 2019
24	Modificar Generador de Código	Hacer los cambios necesarios para el Generador de Código	Tester, Integrator, Developer	Nov 20, 2019	Nov 22, 2019
25	Realizar las Pruebas para Entrega Final	Añadir las pruebas pertinentes para probar en su totalidad el compilador	Tester	Nov 23, 2019	Nov 25, 2019

26	Actualizar documentación	Actualizar documentación, verificar que sea clara	Project Manager, Integrator	Nov 20, 2019	Nov 25, 2019
27	Corregir Detalles	Corregir errores o agregar detalles para que el compilador sea lo más eficiente posible	Project Manager, Tester, Integrator, Architect, Developer	Nov 25, 2019	Nov 28, 2019

3. Arquitectura

La estructura general del compilador está fundamentada en las recomendaciones del tutorial de Nora Sandler. Por lo anterior el compilador cuenta con cuatro módulos fundamentales, estos son: Lexer, Parser, Code Generator, Linker. En esta fase el compilador no realiza tareas adicionales como optimización de código.

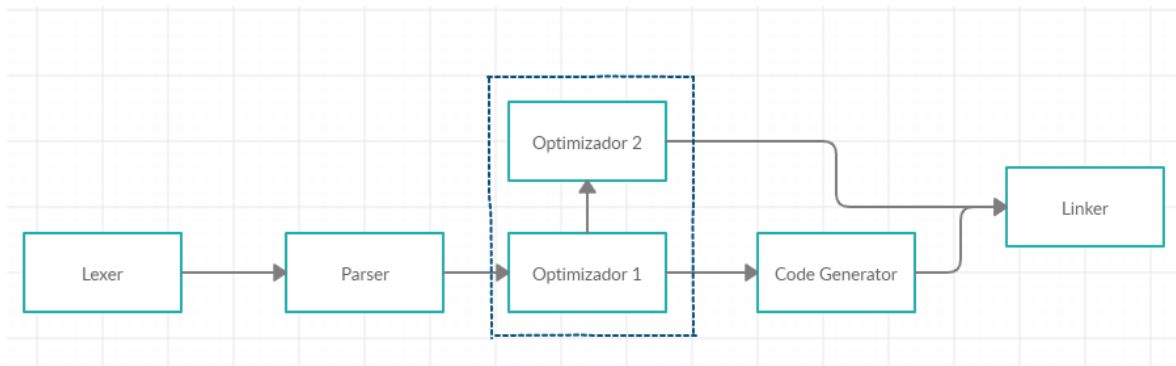
Los módulos anteriormente mencionados procesan el código de manera secuencial como se ve en el siguiente diagrama.



La estructura del proyecto tiene tres secciones principales, con la estructura que se presenta a continuación:

- `_build`
 - `.mix`
 - `Consolidated`
 - `ebin`
- `lib`
 - `CodeGenerator`
 - `Nodo`
 - `Token`
 - `Compiler`
 - `Lexer`
 - `Linker`
 - `parser`
- `test`
 - `compiler_test.exs`
 - `test_helper.exs`

La estructura siguiente es la general del compilador, consta de varias fases y optimizadores que complementan el proceso de compilación de un archivo en lenguaje C.



Lexer:

Este módulo convierte el texto en una lista de tokens con información suficiente para indicar la línea y el carácter compuesto el cual es necesario para lanzar los errores mediante un raise.

Parser:

Para el parser utilizamos la siguiente gramática:

`<program> ::= <function>`

`<function> ::= "int" <id> "(" " " "{" <statement> "}"`

`<statement> ::= "return" <exp> ";"`

`<exp> ::= <logical-and-exp> { "|" <logical-and-exp> }`

`<logical-and-exp> ::= <equality-exp> {"&&" <equality-exp> }`

`<equality-exp> ::= <relational-exp> {"!=" | "=="} <relational-exp> }`

`<relational-exp> ::= <additive-exp> {"<" | ">" | "<=" | ">="} <additive-exp> }`

`<additive-exp> ::= <term> {"+" | "-"} <term> }`

`<term> ::= <factor> {"*" | "/" } <factor> }`

`<factor> ::= "(" <exp> ")" | <unary_op> <factor> | <int>`

`<unary_op> ::= "!" | "~" | "-"`

Además de que utilizamos el algoritmo recursivo descendente para que, por cada derivación, haya una función asociada y por lo tanto se pueda validar y tener una mejor estructura al momento de recorrer la lista de tokens. Al igual que en el lexer, el manejo de errores se hace mediante excepciones. Genera un árbol AST el cual contiene la estructura para que el árbol se pueda recorrer y mantenga la semántica del programa.

Optimizador 1:

Esta fase del optimizador lo que hace es utilizar el algoritmo de pos orden para recorrer el árbol generado por el parser, en el nodo que se evalúa se pasan diferentes fases de optimización, en este caso se hizo para optimizar 3 tipos de operadores unarios:

“-“ : Si encuentra dos ocurrencias en los hijos izquierdos el nodo que se está analizando se recupera el nodo hijo después de esas dos ocurrencias. Ejemplo:

- - - -2. Aquí se recorrerá de la siguiente forma: 2- - - por lo tanto, cuando este en el segundo menos | negación tomará el valor de 2 y reemplazará el hijo izquierdo del nodo actual por ese nodo. Si fuera el caso de un número par de negaciones hará lo mismo y solo regresara un 2 en este ejemplo
- ~ ~ ~ 2. Aquí es la misma lógica que en la negación, si hay dos negaciones, éstas se pueden reemplazar por el valor sin aplicar la operación.
- ! ! ! 2. Para la negación lógica optamos por tomar un camino distinto, sabemos que después de la tercera operación si se repite el operador, se repite la secuencia de 0,1,0. Por lo tanto en este ejemplo tenemos que el resultado de la ejecución sería 0,1,0 por lo que la primera aparición al no saber exactamente si la expresión es igual o diferente de cero optamos por dejarla ya que al final de cuentas va a dar el mismo resultado que es 0. Por lo que la expresión final quedará !2. Para los casos pares como !!!!2 pasa lo mismo, el resultado de la operación es 0,1,0,1 por lo que en todos los casos si hay 3 apariciones o más, se eliminan dos operadores.

Esto genera un árbol AST mejorado.

Optimizador 2:

Este optimizador es más agresivo ya que toma el árbol ast y calcula el valor de toda la expresión para así solo retornar una constante, en este caso retorna el código ensamblador ya que se utiliza la misma estructura del generador de código para recorrer el árbol y calcular las expresiones. Pasa por el optimizador 1 para recortar el árbol y así sea más fácil el realizar las operaciones. Dado que en esta versión solo se soportan valores constantes podemos hacer esto.

Generador de Código:

Aquí se utiliza el algoritmo de pos orden para recorrer el árbol y recoger primero las operaciones y expresiones de menor precedencia y así ir acomodando todo el código conforme debe ser procesado. Para las etiquetas en los saltos con operaciones binarias lógicas se utilizó Agentes para ir controlando las apariciones de una operación or o and y así que no haya conflicto.

Linker:

Manda a llamar al linker de gcc para compilar el archivo con extensión .s generado en el Generador de código o el optimizador 2 y así generar el ejecutable.

4. Plan de pruebas y test suite

Para la realización de las pruebas se utilizó el código provisto por Nora Sandler para el testeo del proyecto, dichas pruebas se realizaron de manera automática y se verificó que el compilador se comportara de la forma esperada para casos en donde la sintaxis y gramática del programa fueran correctas y casos en donde esta condición no se satisficiera.

5. Conclusión General

La elaboración del compilador probó ser un reto más grande de lo que todos los miembros del equipo anticipábamos, no solo fue necesario familiarizarnos por primera vez con paradigmas como la programación funcional sino también adaptarnos al uso de un nuevo lenguaje de programación, así como retomar conceptos relacionados con ciencia de la computación que en ciertos casos no aplicábamos desde hace varios meses.

Otro reto importante que encontramos a lo largo del desarrollo del proyecto fue el de alcanzar la forma más eficiente de coordinar y organizar nuestros esfuerzos, en más de una ocasión la falta de comunicación oportuna provocó retrasos importantes para alcanzar los hitos planeados originalmente. La falta de comunicación y una adecuada planeación generaron también en algunas ocasiones un ambiente de tensión dentro de la dinámica del grupo.

Es por lo anterior que para promover un ambiente más eficiente y de armonía hemos planteado las siguientes medidas que serán puestas en marcha para la siguiente iteración del proyecto:

- Plantear plazos realistas para elaboración de actividades
- Llevar una mejor coordinación y comunicación de avances
- Promover el trabajo en parejas
- Establecer como fecha límite de entrega una semana anterior a la oficial

Conclusiones Individuales

Miguel

Se alcanzaron los objetivos deseados, el compilador funciona de manera adecuada y gracias a las experiencias de primera mano que tuvimos al realizar uno, se consolidaron todos los conocimientos y habilidades necesarios que se esperaba adquirir en la materia.

Leonardo

Fue una actividad desafiante pero que probó ser muy satisfactoria una vez se iban rebasando los obstáculos, aprendí mucho no solo de la teoría de compiladores sino también de técnicas y principios fundamentales para cualquier programador, mi mayor logro fue dominar el pensamiento recursivo.

Enrique

Lo que me llevo de este proyecto además del aprendizaje tanto práctico como teórico es una mejor habilidad para verbalizar mis ideas y coordinarme con miembros de equipo. Esto último es algo a lo que no estoy muy acostumbrado así que encontrar y luego practicar maneras de tener una armonía de grupo es lo que más valoro de esta experiencia.

José

Gracias a la experiencia y espíritu de mis compañeros logré aprender no solo conceptos teóricos, sino que también adquirí habilidades prácticas de relaciones interpersonales. Con respecto al alcance y dificultad del proyecto considero que tuvo el nivel adecuado de dificultad para el tiempo disponible como para conseguir un aprendizaje significativo de los tópicos de la materia.

Guillermo

Al inicio el desarrollo del proyecto fue muy complicado porque tuve que aprender desde 0 el paradigma de la programación funcional, aunado a eso tuve que hacerlo con un lenguaje de programación con el que no tenía experiencia alguna, sin embargo gracias al apoyo de mis compañeros y profesor logre salir adelante y adquirí una nueva forma de pensar y solucionar problemas.

6. Bibliografía

Ruiz Catalán, J. (2010). Compiladores . San Fernando de Henares, Madrid: RC Libros.

7. Apéndice

<https://github.com/hiphoox/c201-whiletrue>

8. Anexos

8.1 WBS

No. Tarea	Nombre de la tarea	Duración	A	P	Holgura
0	Plan de Estudios Ing. Comp.	348 hrs.	N/A	N/A	40 hrs.
1	Administracion del Proyecto	100 hrs.	0	2	40 hrs.
2	Levantamiento de Requerimientos	40 hrs.	1	2.1	24 hrs.
2.1	Creacion del Documento de Req.	20 hrs.	2	3	8 hrs.
3	Análisis	84 hrs.	2.1	3.1, 3.2	40 hrs.
3.1	Análisis del Compilador	60 hrs.	3	3.4	24 hrs.
3.2	Análisis de Interfaz Grafica	56 hrs.	3	3.3	24 hrs.
3.3	Definicion Estandares Inter. Graf.	16 hrs.	3.2	3.4	8 hrs.
3.4	Gnrción del Documt. de Análisis	16 hrs.	3.1, 3.3	3.5	8 hrs.
3.5	Entrega del Documt. de Análisis	8 hrs.	3.5	4	8 hrs.
4	Diseño	88 hrs.	3.5	4.1, 4.3	32 hrs.
4.1	Diseño del Compilador	32 hrs.	4	4.2	16 hrs.
4.2	Modelado del Compiador	24 hrs.	4.1	4.4	12 hrs.
4.3	Diseño de la Interfaz Grafica	32 hrs.	4	4.4	18 hrs.
4.4	Generación de Prototipo	24 hrs.	4.2, 4.3	4.5	12 hrs.
4.5	Entrega del Documt. de Diseño	8 hrs.	4.4	5	8 hrs.
5	Desarrollo	48 hrs.	4.5	5.1, 5.3	24 hrs.
5.1	Generación del Compilador.	32 hrs.	5	5.2	20 hrs.

5.2	Desarrollo de Conec. Compilador	16 hrs.	5.1	6	8 hrs.
5.3	Desarrollo de la Interfaz Grafica	32 hrs.	5	6	20 hrs.
6	Pruebas	32 hrs.	5.2, 5.3	6.1, 6.2	16 hrs.
6.1	Pruebas Unitarias Compilador	8 hrs.	6	6.3	8 hrs.
6.2	Pruebas Unitarias I.G.	8 hrs.	6	6.3	8 hrs.
6.3	Pruebas Integrales	8 hrs.	6.1, 6.2	6.4	8 hrs.
6.4	Gnrción. de Evidencia de Pruebas	8 hrs.	6.3	6.5	8 hrs.
6.5	Entrega de Evidencia de Pruebas	8 hrs.	6.4	7	8 hrs.
7	Implementación	40 hrs.	6.5	7.1	8 hrs.
7.1	Pase de código a Implementación	16 hrs.	7	7.2	8 hrs.
7.2	Puesta en Producción	8 hrs.	7.1	7.3	8 hrs.
7.3	Manten. de App en Producc.	16 hrs.	7.2	8	8 hrs.
8	Deploy de Aplicación	16hrs.	7.3	8.1	8 hrs.
8.1	Entrega y Cierre de Proyecto	12 hrs.	8	N/A	8 hrs.

8.2 Mapa conceptual

