



# ALF

## Arbre de syntaxe abstraite

## **Keith Cooper, Linda Torczon, *Engineering a Compiler***

- Chapitre 4
  - 4.1 – 4.5
- Chapitre 5

## **Alfred V. Aho, Monica S. Lam, Ravi Sethi, Jeffrey D. Ullman, *Compilers: Principles, Techniques, and Tools (2nd Edition)***

- Chapitre 5
  - 5.1
  - 5.2
  - 5.3

- Types
- Arbre de syntaxe abstraite
- Analyse sémantique



# Grace Hopper

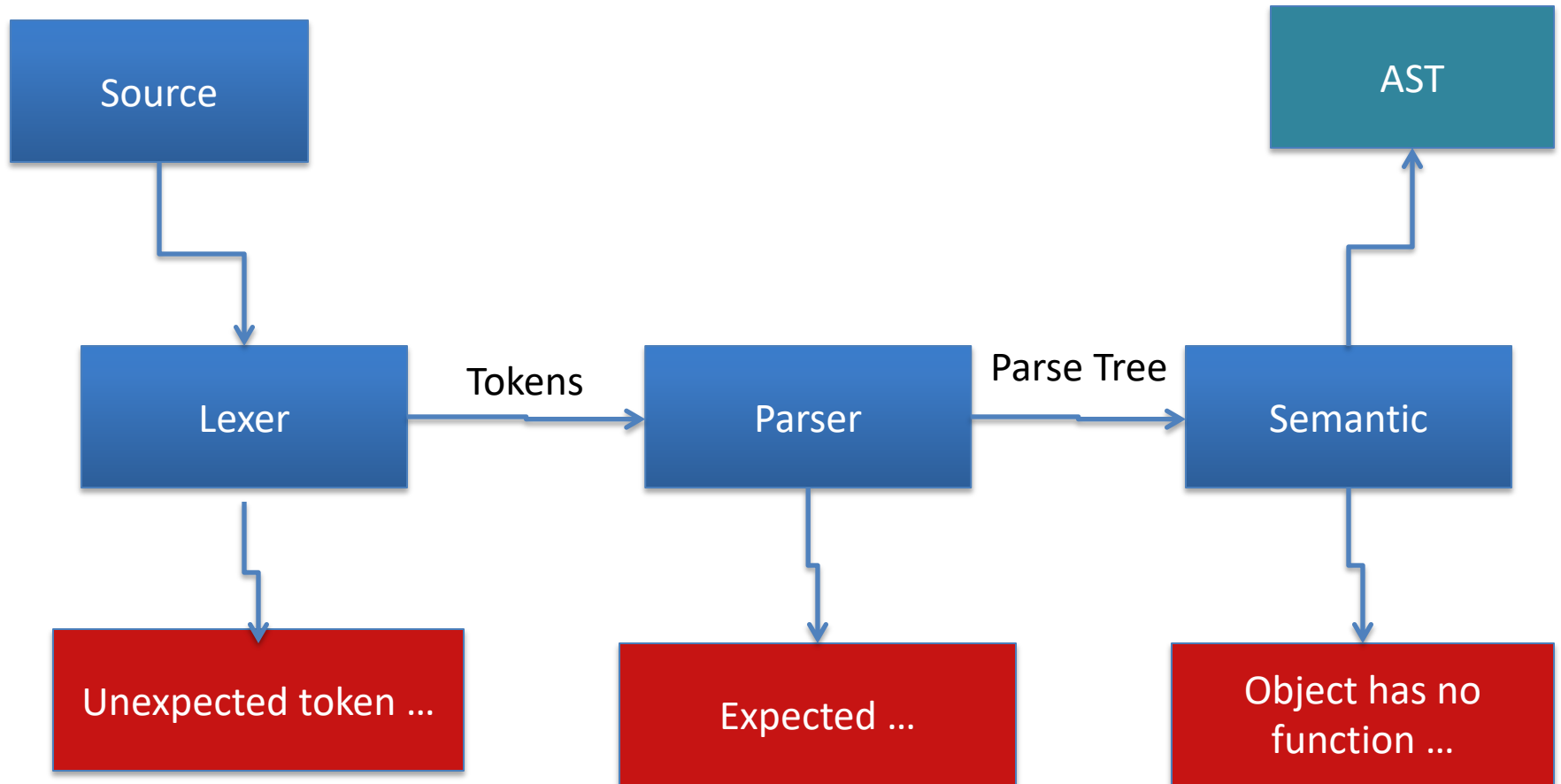
---



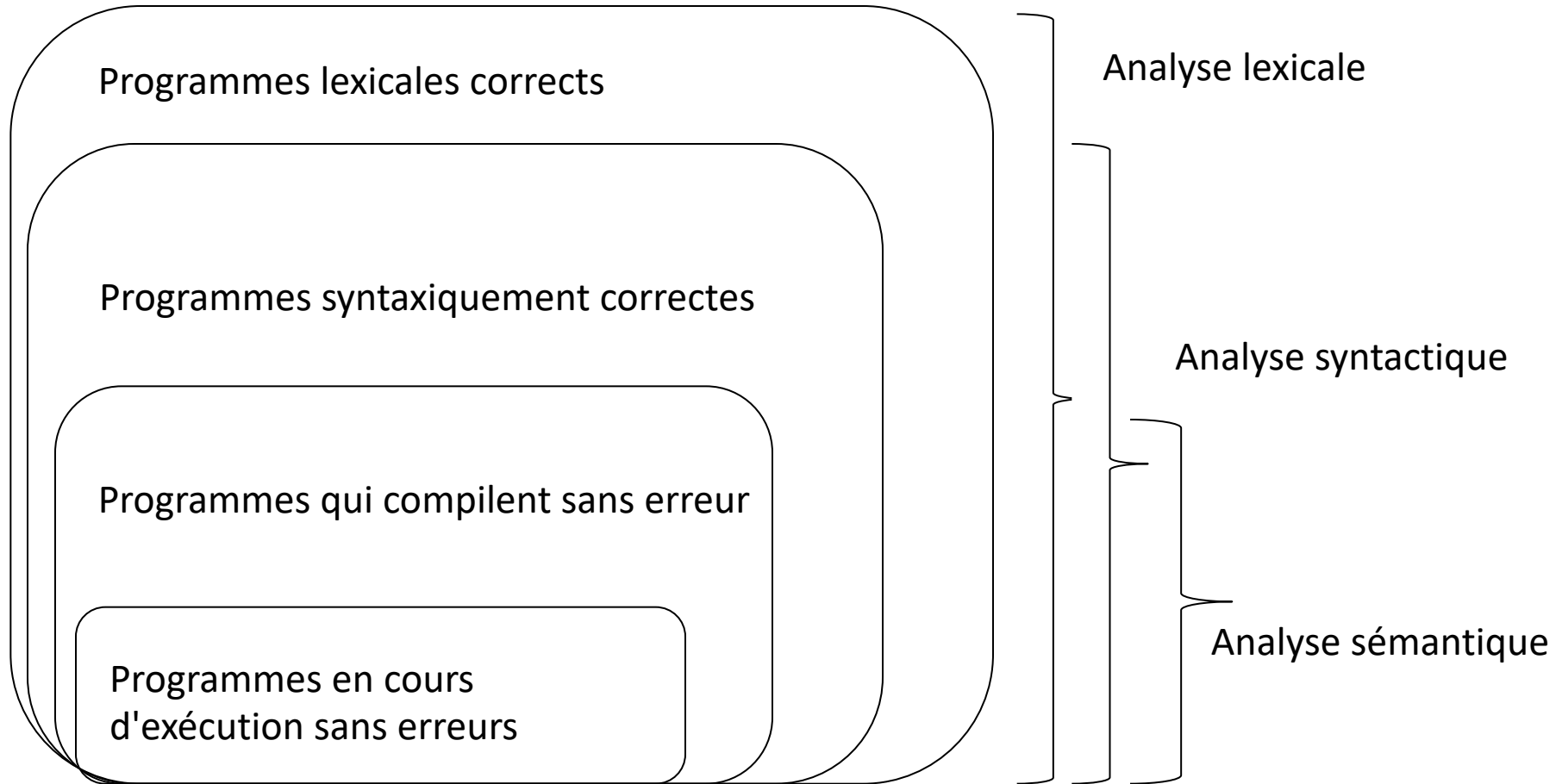
- Américain
- Vassar College
- Yale
- Premier compilateur
- Langage A-0

Partie de slides sont écrites par  
Bogdan Nitulescu

# Frontend



# Analyse sémantique



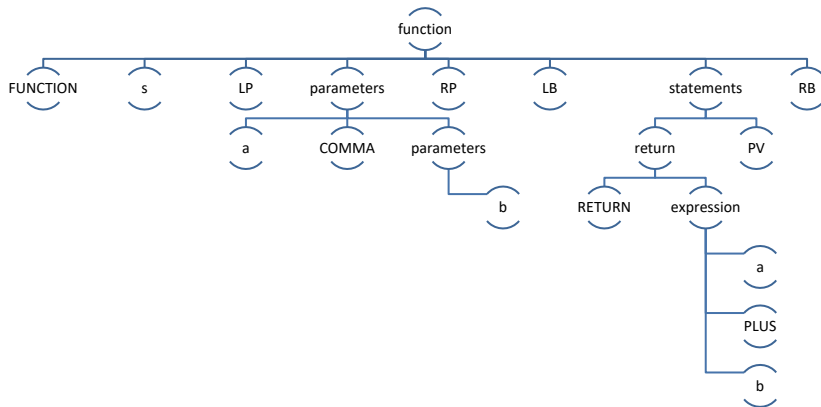
- Nous sommes intéressés par
  - Annotez l'arbre de syntaxe avec des informations de type
  - Créer le tableau des symboles
  - Ajouter des noeuds "typecast"
- La plupart de l'analyse sémantique se réfère à la gestion du contexte



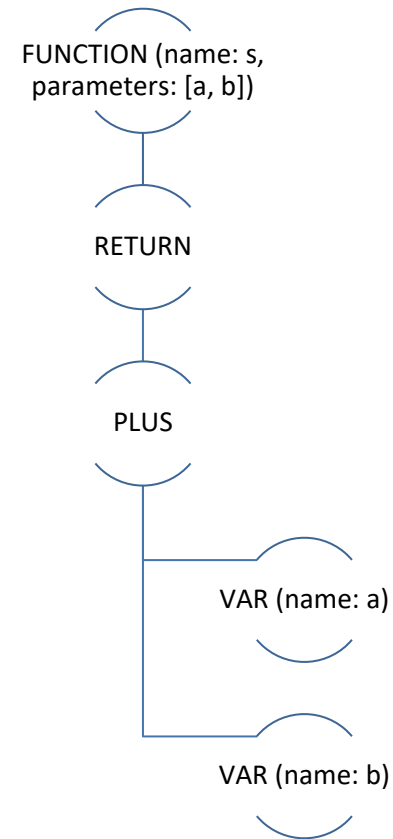
- `a=b;`
- `e = a*b;`
- `sum (a, b);`
- `a[i] = s;`
- `s.element = 7;`

# Arbre de syntaxe abstraite

## Parse Tree



## AST



# Exemple de AST

---

```
function factorial (n)
{
    var f = 1;
    for (var i=1; i < n; i++)
        f = f * i;
    return f;
}
```

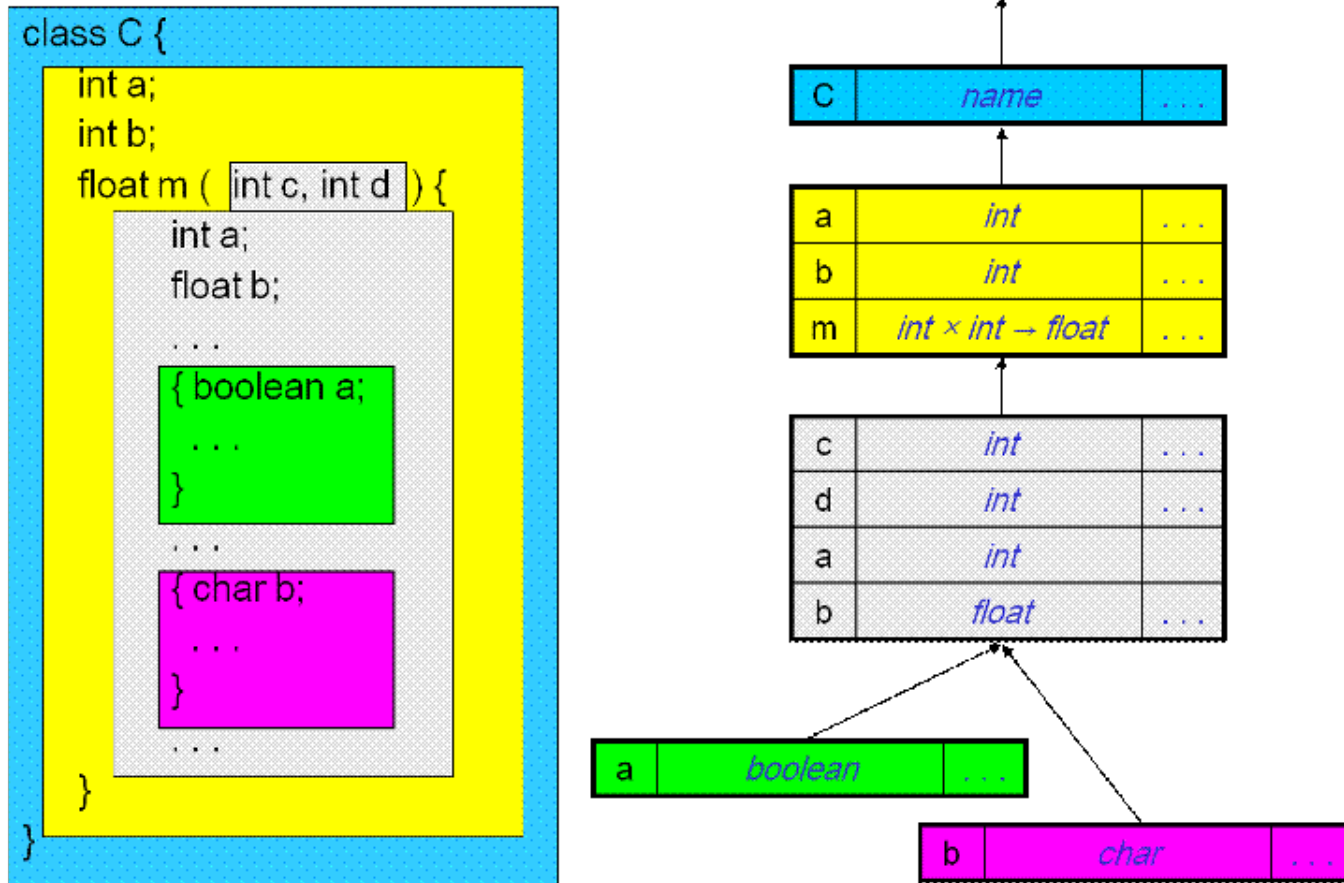
# Exemple de AST

---

```
{  
  "type": "function",  
  "name": "factorial",  
  "parameters": {  
    "n": "var"  
  },  
  statements: [ ... ]  
}
```

- Les contextes mémorisent les déclarations
  - Nom et structure de type
  - Nom de variable
  - Nom, type de retour et les paramètres pour les fonctions
- Lorsqu'elles sont déclarées, les variables, les types et les fonctions sont ajoutés au contexte
- Lorsqu'ils sont consultés, ils sont recherchés dans le contexte actuel
- Les contextes sont imbriqués

# Contexste



# Contexte - exemple

---

- C++
  - Locale (block { ... } ou fichier)
  - Label - le contexte c'est la fonction
  - Attributs/méthodes – toute la classe.
- Java
  - Niveaux: Package, Class, Inner class, Method

# Contexte et espace de nom

---

- C:
  - `typedef int foo; foo foo;`
  - `int int;`
- Java
  - `Integer Integer = new Integer(4);`
- C, Java:
  - `int foo(x) { return x+4;}`
  - `int f() { int foo=3; return foo(foo);}`



# Implémentation du contexte

---

- Tableau de symbole
- Actions:
  - **Nouveau** contexte
  - **Ajoute** un symbole
  - **Retrouve** un symbole
  - **Ferme** le contexte
- Pile ou hashtable

# Pile

```
var a;
```

```
function work (p)
```

```
{
```

```
    var i;
```

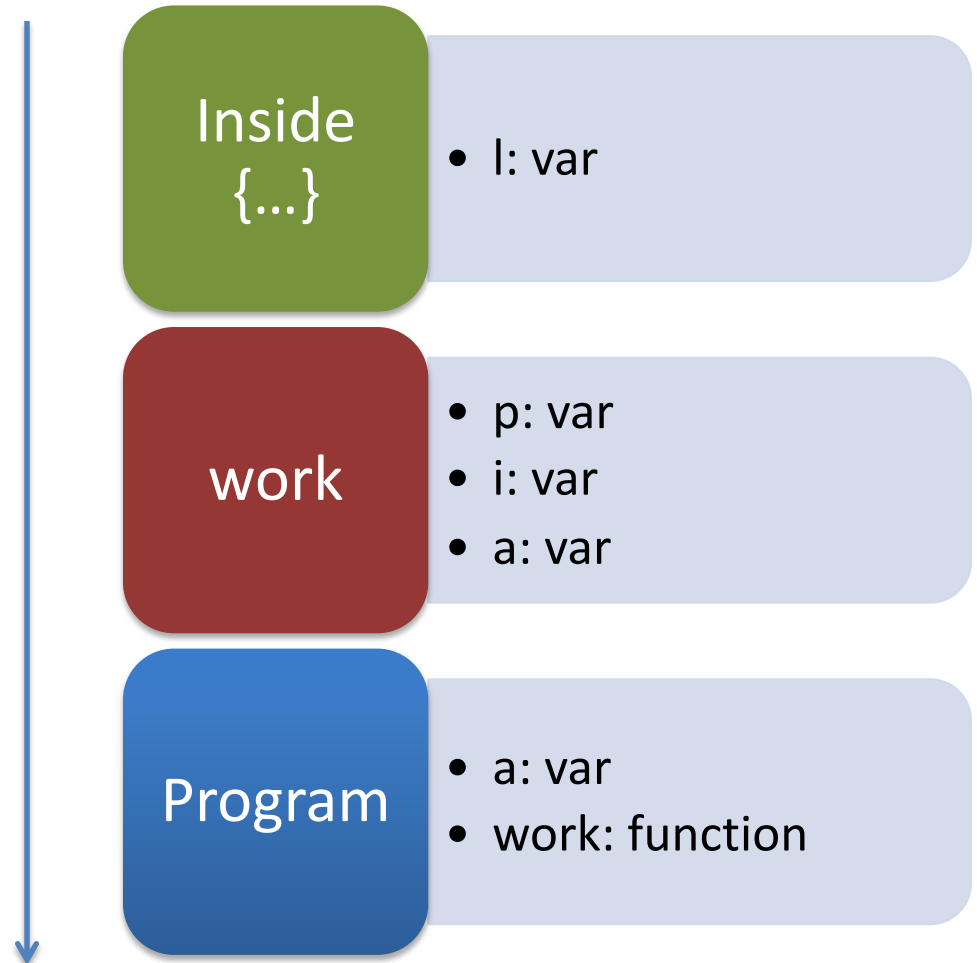
```
    {
```

```
        var a;
```

```
        let i;
```

```
    }
```

```
}
```



# Hashtable

```
var a;
```

```
function work (p)
```

```
{
```

```
    var i;
```

```
    {
```

```
        var a;
```

```
        let l;
```

```
    }
```

```
}
```

Symbol	Type
a_program	var
work_program	function
i_work	var
a_work	var
l_work_inner	var

# Exemple de AST

---

```
function factorial (n) // make new context (function)
{
    // add variable n to conext
    var f = 1; // add variable f to conext
    for (var i=1; i < n; i++) // make new context (for),
                            //add variable i to context (function)
        f = f * i;
    // destroy context (for)
    return f;
    // destroy context (function)
}
```

# Contexte statique et dynamique

---

- Statique - a la compilation
  - C/C++
  - Java
  - Pascal
- Dynamique – lors de l'exécution
  - Javascript
  - Python
  - Ruby

- Type
  - Valeurs autorisées
  - Opérations autorisées
- Types
  - Simple
    - int, float, double, char, bool
  - Composée
    - array, string, pointer, struct
  - Complexe
    - listes ,arbres

# Paramètres pour les type

---

- Simple
  - Le type (int, char, float ... )
- Compose
  - struct
    - Liste avec les components
      - Nom
      - Type
  - array
    - Type des éléments
    - Numéro des éléments
    - Les index

# Les types sont pour

---

- Constantes
- Variables
- Fonctions
- Expressions
- Instructions



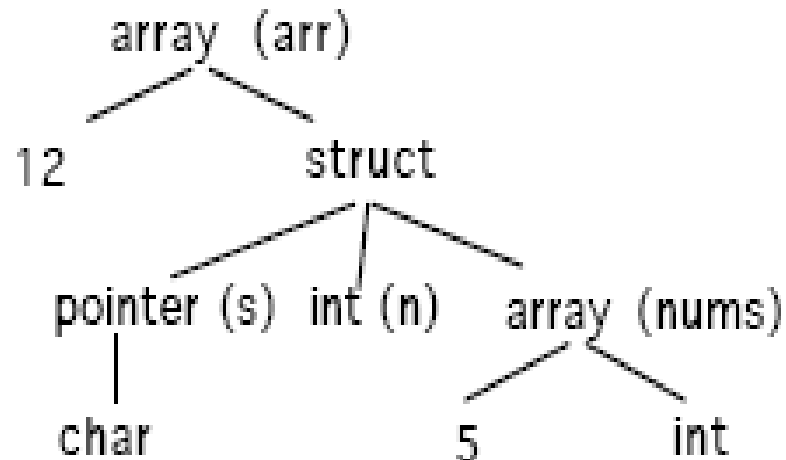
- **Dynamique vs. Statique**
  - Ou est-ce que la vérification de type est effectuée?  
Exécution vs compilation
- **Strongly typed vs. Weakly typed**
  - Que se passe-t-il si les types ne correspondent pas?  
Erreur vs. conversion

- Synthèse
  - Détermination de type pour un instruction
    - Expression
    - Overloading
- Inférence
  - Détermine un type dans le contexte

# Equivalence de types compose

- Un arbre pour l'information de type
  - Nom
  - Structure
- Vérifiez de façon récursive que l'arbre correspond

```
struct {  
    char *s;  
    int n;  
    int nums[5];  
} arr[12];
```



- Déduction de type pour un expression dans le contexte
- A compilation ou a exécution.
- C'est important
  - Vérification de type
  - Overloading de fonction
  - Conversion implicite
    - Widening / Narrowing

- Types
- Arbre de syntaxe abstraite
- Analyse sémantique

# Questions

---

