

Překladače - Definice jazyka

NTI/PRK, LS 2024, LenkaKT

Úvodní vaření mozků



Jak je definován přirozený jazyk?

Co musíte znát, chcete-li správně mluvit česky?

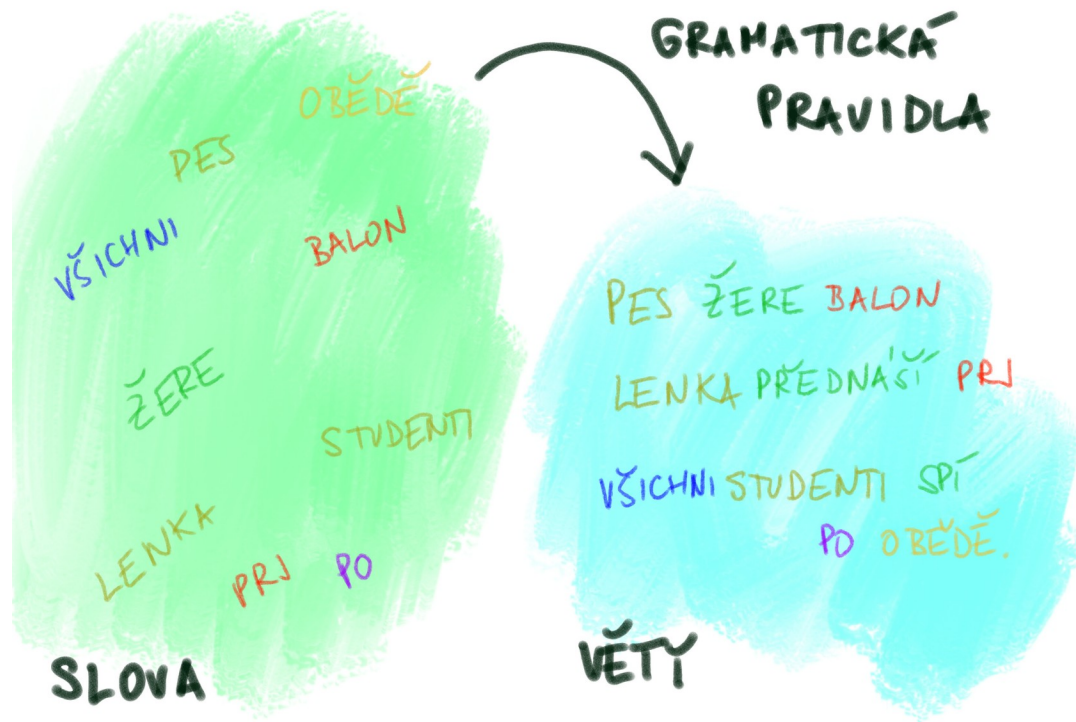
Jak se “to” jmenuje?

Z čeho se “to” skládá?

Co “to” definuje?

A jak “to” souvisí s programovacími jazyky?

Co definuje jazyk?



K zamyšlení: Množina sigma je konečná - co je sigma přirozeného jazyka? (Slov je přece nekonečně).

Formálně?

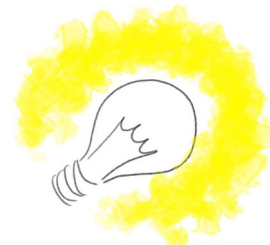
Přirozený jazyk tvoří **slova** spojená ve **větách** podle **gramatických pravidel**.

Problém: Slova je přece nekonečně!

Jak v tom uděláme pořádek?



Slovní druhy!



$\Sigma = \#$ SLOVNÍ DRUHY
A JEJICH TVARŮ

→ Podst. jméno 1. pád (j/mě)
↓ sloveso ahl dtp.

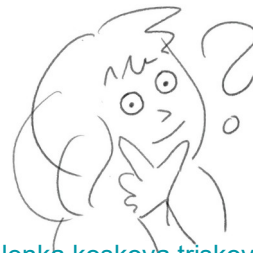
PES ŽERE BALON
LENKA PŘEDNÁŠÍ PRJ
VŠICHNI STUDENTI SPÍ
PO OBĚDĚ.

SLOVNÍ DRUHY

VĚTY

Slovní druhy v programovacích jazycích?

```
1  // A very simple program in c++
2
3  #include <stdio.h>
4
5  int main() {
6      int i=0;
7      while (i<10) {
8          printf("Hello world! Iteration: %d\n",i);
9          i++;
10     }
11     return 0;
12 }
```



Slovní druhy v programovacích jazycích!

```
1  // A very simple program in c++
2
3  #include <stdio.h>
4
5  int main() {
6      int i=0;
7      while (i<10) {
8          printf("Hello world! Iteration: %d\n",i);
9          i++;
10     }
11     return 0;
12 }
```

Handwritten annotations on the code:

- KEYWORD**: Points to `#include`.
- declaration identifier**: Points to `<stdio.h>`.
- comment**: Points to `// A very simple program in c++`.
- command**: Points to `int main() {`.
- numerical value**: Points to `0` in `int i=0;`.
- expression**: Points to `i++`.
- Lexical value**: Points to `%d` in the `printf` format string.
- COMMAND**: A vertical label on the left side of the code block, spanning from line 5 to line 12.



“Slovní druhy” - programování

Klíčová slova

Identifikátory (proměnné, funkce...)

Hodnoty (číselné, literální...)

Deklarace (funkce, makra, datové struktury, proměnné)

Příkazy (jednoduché, strukturované, složené...)

Výrazy (aritmetické, kombinace funkcí...)

Komentáře

Teorie: Abeceda jazyka

Definice: Abeceda Σ je konečná množina symbolů.

Přirozené jazyky: Všechny slovní druhy ve všech tvarech a interpunkce.

Programovací jazyky: Klíčová slova, příkazy, operátory, interpunkce (mezery, středníky apod.)

Teorie: Slovo/Zdroják

Def: Slovo je libovolný řetězec symbolů z abecedy Σ . Symboly se mohou opakovat.

!!! Pozor - v teorii jazyků se používá “slovo” pro to, co je v praxi “věta”.

Pro programovací jazyky znamená “slovo” celý zdroják.

Def: Množina všech slov sestrojitelných nad abecedou Σ se označuje Σ^* .

Poznámka: Množina Σ^* je vždy nekonečná. Obsahuje prázdný symbol a prázdné slovo (řetězec prázdných symbolů).

Teorie: Jazyk

Def:

Jazyk je libovolná množina, konečná nebo nekonečná, sestavená ze slov sestrojených nad stejnou abecedou Σ .

Pozn.: Každý jazyk sestrojený nad abecedou Σ je vždy podmnožinou Σ^* .

Teorie: Regulární jazyky

Jen pár poznámek:

- Regulární jazyky lze definovat regulárním výrazem.
- Regulární jazyky lze rozpoznávat konečným automatem.
- Regulární jazyky nemohou obsahovat vnořené závorky s neomezeným počtem úrovní.

Proč nejsou vnořené závorky regulární problém

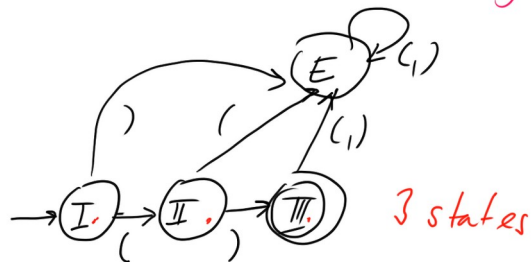
$(a + (a + (a + a))) + (a + a)$
 3 open from left 3 from right 1 left 1 right

UNLIMITED Nr of Brackets

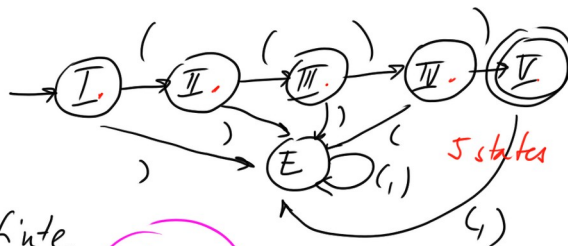
NON REGULAR

→ LANGUAGE ONLY WITH BRACKETS:

$(^n)^n \quad n \in (0; \infty)$
 $n = 1$



$n = 2$
 $n = k \Rightarrow \text{states } \underline{k+2} + \text{error state}$



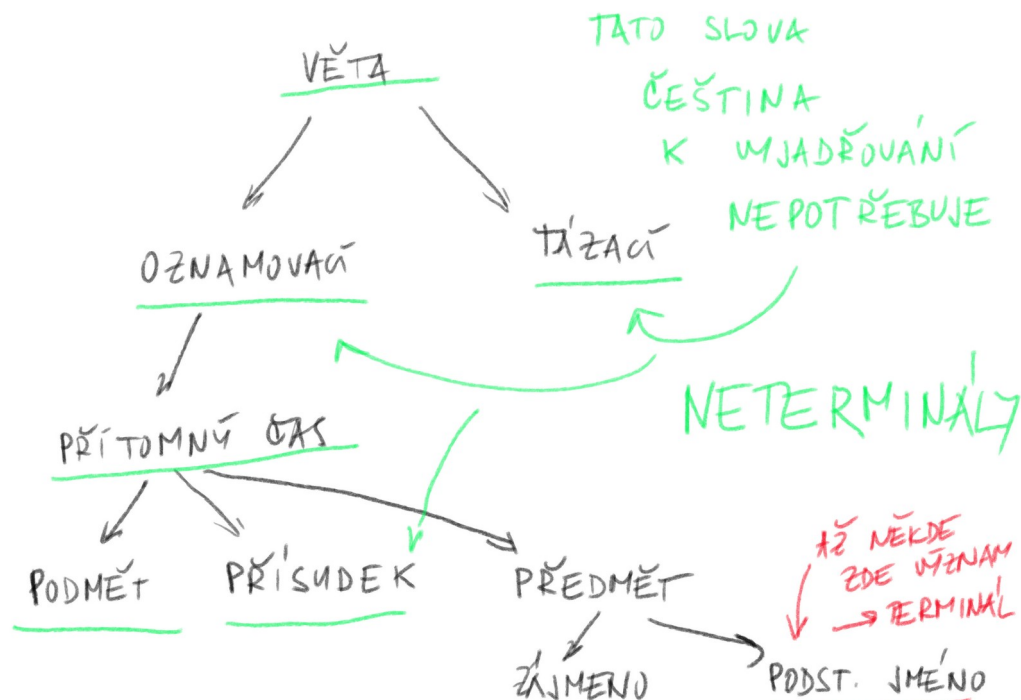
$n \rightarrow \infty \Rightarrow$ The automata with infinite
 $\hookrightarrow k+2+1 \rightarrow \infty$ nr. of states!



Definice jazyka

- Pro programovací jazyky nemůžeme použít regulární výrazy.
- Potřebujeme gramatiku, která jazyk definuje. Ideálně bezkontextovou.

Co potřebujeme, abychom sestrojili gramatiku?



Co potřebujeme pro gramatiku?

- Pomocná slova, pomáhající popsat vazby v pravidlech - NETERMINÁLY (nikdy nevisí na konci větve ve stromu odvození)
- Skutečné symboly (slovní druhy a jejich tvary) - TERMINÁLY
- Popis vazeb mezi neterminály a cesty k řetězci terminálů - přepisovací pravidla
- Určení začátku - první neterminál s nejobecnějším výrazem

Teorie: Gramatika

Def: Gramatika je každá čtveřice $G=(N, \Sigma, P, S)$, kde:

N je konečná množina **neterminálů** (*kategorie použité k popisu pravidel*).

Σ konečná množina **terminálů** (*abeceda, resp. “slovní druhy”*).

P je přepisovací systém (*pravidla popisující odvození řetězců terminálních symbolů z počátku*).

S je počáteční symbol, $S \in N$.

Gramatika programovacího jazyka (ukázka)

```
1 The_Source ::= Commands;
2 Commands ::= Command | Commands;
3 Command ::= Declaration | Assignment | Expression | FcnCall | Construct;
4 Construct ::= C_If | C_While | C_For;
5 C_If ::= IF_Key Spaces Condition Spaces THEN_Key Commands;
6 C_If ::= IF_Key Spaces Condition Spaces THEN_Key Commands ELSE_Key Commands;
7 IF_Key ::= "if" | "IF" | "iF" | "If";
8 THEN_Key ::= "[Tt][Hh][Ee][Nn]";
9 Condition ::= Expression_Logical;
10 Expression ::= Expression_Logical | Expression_Arithmetical | Whatever ;);
```

Bližší pohled

LEFT
SIDE

RIGHT SIDE

```
1 The_Source ::= Commands;  
2 Commands ::= Command | Commands;  
3 Command ::= Declaration | Assignment | Expression FcnCall | Construct;  
4 Construct ::= C_If | C_While | C_For;  
5 C_If ::= IF_Key Spaces Condition Spaces THEN_Key Commands;  
6 C_If ::= IF_Key Spaces Condition Spaces THEN_Key Commands ELSE_Key Commands;  
7 IF_Key ::= "if" | "IF" | "iF" | "If";  
8 THEN_Key ::= "[Tt][Hh][Ee][Nn]";  
9 Condition ::= Expression_Logical;  
10 Expression ::= Expression_Logical | Expression_Arithmetical | Whatever ;>
```

→ DESCRIPTIVE TERM
(NOT A PART
OF PROGRAMMING
LANG.)

WHAT APPEARS
ON RIGHT,
MUST BE
ON LEFT
TO BE EXPLAINED

THIS IS A PART OF
REAL CODE

Zpět k teorii

$\Sigma = \{\text{if, IF, ;, while, end, \{, \},}\}$

- Klíčová slova, operátory, interpunkce, zástupci hodnot a identifikátorů...

$N = \{\text{Command; Expression; FcnCall...}\}$

- Výrazy užité v popisu pravidel.

Levá strana pravidla

- Gramatiky programovacích jazyků se snažíme vytvářet jako **bezkontextové**.
 - Na levé straně pravidla **je vždy právě jeden neterminál**.
 - **Terminály** se mohou vyskytnout jen na pravé straně.
 - Tyto typy pravidel se dají konvertovat do **zásobníkových automatů** (syntaktické analyzátory).

Proč se učit o gramatikách

- Na počátku všech existujících programovacích jazyků byla gramatika.
- Když porozumíme gramatice, porozumíme jazyku.
- Už nikdy nebudete googlit, jak napsat tu z..ou binární konstantu v jazyce Java!
- Nebudete se ptát na StackOverflow, budete psát odpovědi.



Jak se gramatiky zapisují?

- Co potřebuji:
 - Oddělení levé a pravé strany ($::=$, \rightarrow , atd.)
 - Odlišení terminálů a neterminálů (tučné vs. normální písmo, uvozovky vs. bez uvozovek)
 - “Operátory” pro pravou stranu:
 - Označení pro nebo - umožní sloučit více pravidel v jedno.
 - Případně “regulární” syntax pro zjednodušení zápisu pravidla:
 - X smí být někde “právě jednou”, X smí být jednou nebo víc apod.

BNF a EBNF

- Klasické formy pro zápis gramatiky
- E=extended, regulární výrazy na pravé straně
- Standardizováno
- https://en.wikipedia.org/wiki/Extended_Backus%E2%80%93Naur_form

Pravidla lze zakreslit i diagramem (čeká nás ve cvičení)

- <https://athena.ecs.csus.edu/~gordonvs/135/resources/05ebnfSyntaxDiagrams.pdf>

slido



Jak se mi to dnes líbilo?

ⓘ Click **Present with Slido** or install our [Chrome extension](#) to activate this poll while presenting.

slido



Kolik bylo nového?

ⓘ Click **Present with Slido** or install our [Chrome extension](#) to activate this poll while presenting.

slido



Jak to bylo těžké?

ⓘ Click **Present with Slido** or install our [Chrome extension](#) to activate this poll while presenting.