

МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н. Э. БАУМАНА
Факультет информатики и систем управления
Кафедра теоретической информатики и компьютерных технологий

Курсовой проект
по курсу «Конструирование компиляторов»
«Препроцессор синтаксического сахара для языка Scheme»

Выполнил:
студент ИУ9-101
Выборнов А. И.
Руководитель:
Дубанов А. В.

Москва 2015

Содержание

Введение	4
1. Теоретическая часть	5
1.1. Scheme	5
1.2. Входной язык	5
1.2.1. Токены	5
1.2.2. Выражения	6
1.2.3. Условия	7
1.2.4. Определение функций	7
1.2.5. Анонимные функции	8
1.2.6. Вызов функций	8
1.2.7. Комментарии	8
1.2.8. Импортирование символов из Scheme	8
2. Объекты и методы	9
3. Реализация	10
3.1. Особенности реализации	11
3.1.1. Обработка ошибок	11
3.1.2. Видимость символов	11
3.1.3. Тестирование	11
3.2. Используемые технологии	12
3.2.1. ANTLR	12
3.2.2. Graphviz	12
3.3. Установка	13
3.4. Интерфейс	15
4. Тестирование	16
4.1. Няшность (ПЕРЕИМЕНОВАТЬ!)	16
4.2. Производительность	16
5. Заключение	17
Список литературы	18

- уточнить название работы
- что делать с тестированием
- упоминание lactose
- объекты и методы, мб туда внести что-то из реализации?

Введение

Lisp — это семейство динамических функциональных языков программирования. Первая версия языка Lisp была создана в 1958 году в ходе работ по созданию искусственного интеллекта. К настоящему времени сфера применения Lisp значительно увеличилась, а Lisp представляет собой целое семейство языков: Common Lisp, Scheme, Racket и другие.

В рамках работы рассматривается язык Scheme. Этот язык был разработан специально для учебных целей, благодаря чему включает в себя очень ограниченный, но весьма гибкий набор примитивов. Scheme удобен для написания скриптов и расширений (имеется специально для этого предназначенная реализация — GNU Guile).

Форматирование кода на Scheme, отслеживание парных открывающих и закрывающих скобок и некоторые другие синтаксические особенности требуют применения не слишком распространенных и привычных приложений таких как специализированная среда разработки, к примеру — Racket или текстовый редактор со специальными расширениями, наиболее часто используется Emacs.

К числу недостатков можно также отнести: обилие скобок, затрудняющее чтение программы, отсутствие возможности записи выражений в привычном инфиксном формате.

Целью данной работы является разработка и реализация функционального динамического языка на основе Scheme, который имеет более дружелюбный синтаксис.

1. Теоретическая часть

1.1. Scheme

Поподробнее про схему.

схема - это ...

racket - это ...

такие-то основные фишки

такие-то основные недостатки

В данной работе порождается язык Scheme, удовлетворяющая стандарту r5rs [2].

1.2. Входной язык

вступление

Программа на исходном языке представляет собой множество определений функций.

Переменные также рассматриваются как функции.

Входной точкой программы является функция `main`.

1.2.1. Токены

Токены языка аналогичны токенам языка программирования Scheme. Представлены следующие виды токенов: строка, идентификатор, число, логический тип и символ (литеральная константа). Примеры правильных токенов:

- символ закрывающей скобки — `#\)`
- строка — `"\"r5rs\" standart\n"`
- идентификатор — `_ident`
- логическая истина — `#t`
- десятичное число — `123`
- шестнадцатеричное число — `#xDEADBEEF`

В рамках грамматики под нетерминалом $\langle token \rangle$ подразумевают строку, число, логический тип или символ:

$$\langle token \rangle ::= \langle BOOLEAN \rangle \mid \langle NUMBER \rangle \mid \langle CHARACTER \rangle \mid \langle STRING \rangle$$

Нетерминал, соответствующий идентификатору — $\langle IDENTIFIER \rangle$, рассматривается отдельно.

Единственным существенным отличием лексической структуры входного языка от Scheme является отсутствие знака перед числом, так как во входном языке знак перед числом определяется с помощью унарного минуса, который, в свою очередь, встроен в интерпретатор и фактически является элементом синтаксиса языка. Зависимость от регистра символов определяется настройками интерпретатора Scheme, работающем в связке с нашим компилятором.

Документация Scheme [2] содержит следующее определение строки в РБНФ:

$$\langle string \rangle ::= ' ' \langle string\ element \rangle^* ' '$$

$$\langle string\ element \rangle ::= \text{any character other than ' ' or ' \ ' | ' \ ' ' | ' \ \ '}$$

Данное определение содержит ошибку. Оно не позволяет определить одиночный слэш. Поэтому использовалось определение строки, совпадающее с таковым в реализации стандарта `g5rs` в рамках языка Racket.

$$\langle string \rangle ::= ' ' \langle string\ element \rangle^* ' '$$

$$\langle string\ element \rangle ::= \text{любой символ кроме ' ' или ' \ ' | ' \ ' ' | ' \ \ '}$$

1.2.2. Выражения

Основной структурной единицей языка является выражение. В качестве выражения рассматриваются инфиксные операции, условный оператор и вызов функции. Входной язык поддерживает инфиксные операции, аналогичные операциям языка Python. Порядок вычислений определяется приоритетом операторов, а также может быть задан явно с помощью круглых скобок.

Выражение задаётся нетерминалом $\langle expression \rangle$. Грамматика выражений в формате РБНФ:

$$\begin{aligned} \langle expression \rangle ::= & \langle expression \rangle '**' \langle expression \rangle \\ & | \langle expression \rangle ('*' | '/' | '%' | '//') \langle expression \rangle \\ & | \langle expression \rangle ('+' | '-') \langle expression \rangle \\ & | \langle expression \rangle ('<<' | '>>') \langle expression \rangle \\ & | \langle expression \rangle '&' \langle expression \rangle \\ & | \langle expression \rangle '^' \langle expression \rangle \\ & | \langle expression \rangle '|' \langle expression \rangle \\ & | \langle expression \rangle 'and' \langle expression \rangle \\ & | \langle expression \rangle 'or' \langle expression \rangle \end{aligned}$$

$\langle expression \rangle ('<' \mid '<=' \mid '>' \mid '>=') \langle expression \rangle$
 $\langle expression \rangle ('==' \mid '!=') \langle expression \rangle$
 $\langle '+' \mid '-' \rangle \langle expression \rangle$
 $\langle 'not' \mid '\sim' \rangle \langle expression \rangle$
 $\langle if\ condition \rangle$
 $\langle token \rangle$
 $\langle IDENTIFIER \rangle$
 $\langle function\ call \rangle$
 $\langle lambda\ function\ call \rangle$
 $\langle '(' \langle expression \rangle ')' \rangle$

Приоритеты заданы в РБНФ следующим образом: если тело правила состоит из нескольких частей, разделённых знаком '|', то чем левее часть, тем у неё выше приоритет.

Пример выражения: `not (x > 2 and x < 5)`.

1.2.3. Условия

В качестве условного оператора используется традиционный оператор `if`. В грамматике условный оператор задаётся с помощью нетерминала $\langle if\ condition \rangle$. Условный оператор в формате РБНФ:

$\langle if\ condition \rangle ::= 'if' \langle expression \rangle 'then' \langle expression \rangle 'else' \langle expression \rangle$

Условный оператор работает аналогично тернарному оператору: если выражение после `'if'` истинно, то он возвращает выражение после `'then'`, в противном случае он возвращает выражение после `'else'`.

Пример условия: `if not (x > 2 and x < 5) then 1 else 0`.

1.2.4. Определение функций

добавить текст

$\langle function\ define \rangle ::= 'def' \langle IDENTIFIER \rangle \langle function\ arguments \rangle '=' \langle function\ body \rangle$

$\langle function\ body \rangle ::= \langle expression \rangle (';' \langle expression \rangle)^*$

$\langle function\ arguments \rangle ::= \langle IDENTIFIER \rangle^*$

Пример определения функции от одного аргумента, которая возвращает модуль числа: `def abs a = if a < 0 then -a else a`.

1.2.5. Анонимные функции

добавить текст

$\langle \text{lambda function} \rangle ::= '\backslash' \langle \text{function arguments} \rangle '->' \langle \text{function body} \rangle$

Пример анонимной функции от двух аргументов, которая находит сумму квадратов двух чисел: $\backslash x\ y -> x*x + y*y$.

1.2.6. Вызов функций

добавить текст

$\langle \text{function call} \rangle ::= \langle \text{IDENTIFIER} \rangle \langle \text{expression} \rangle^*$

$\langle \text{lambda function call} \rangle ::= '(' \langle \text{lambda function} \rangle ')' \langle \text{expression} \rangle^*$

Пример определения рекурсивной функции от одного аргумента, которая находит факториал числа: `def fact n = if n == 0 then 1 else n*(fact n-1)`.

Пример вызова анонимной функции от одного аргумента, который также является анонимной функцией: $(\backslash f -> f\ 3)\ \backslash x -> x**2$.

1.2.7. Комментарии

добавить текст

$\langle \text{comment} \rangle ::= '--' \text{ (любой символ кроме '\n')}^*$;

Пример комментария: `-- commented text\n`

1.2.8. Импортирование символов из Scheme

сначала надо реализовать

Пример: `{...} export a,b`

2. Объекты и методы

Характеристики программного обеспечения:

- Операционная система — Ubuntu 14.04 LTS x64.
- Язык программирования — Python 2.7.3.

Характеристики оборудования:

- Процессор — Intel Core i7-3770K 3.50 Гц 8 ядер.
- Оперативная память — 16 Гбайт DDR3.

3. Реализация

Компиляция входного языка состоит из трёх основных этапов:

1. Лексический и синтаксический анализ входного языка, получение абстрактного синтаксического дерева.
2. Семантический анализ, во время которого синтаксическое дерево входного языка преобразуется в абстрактное синтаксическое дерево языка Scheme.
3. По дереву языка Scheme порождается файл, который является программой на Racket.

На первом этапе, с помощью лексера и парсера, созданных генератором парсеров ANTLR (описан в главе 3.2.1) выполняется лексический и синтаксический анализ. По завершении анализа ANTLR возвращает абстрактное синтаксическое дерево, которое преобразуется в внутренний формат препроцессора: каждый узел расширяется с помощью дополнительной информации — таблица символов, уникальные идентификаторы узлов и т.д..

На следующем этапе выполняется семантический анализ, который заключается в рекурсивном обходе абстрактного синтаксического дерева. Во время обхода порождается синтаксическое дерево языка Scheme — иерархическая структура из списков и строк, а также проверяется видимость символов, а именно, идентификаторов.

Последний этап по иерархической структуре из списков и строк, содержащей абстрактное синтаксическое дерево языка Scheme порождается файл, который является программой на Racket. Если функция `main` определена в теле программы, то в конец файла добавляется её вызов.

3.1. Особенности реализации

3.1.1. Обработка ошибок

Ошибки собираются в лексическом и синтаксическом анализаторе. На лету печатаются сообщения об ошибках. По завершении анализа, если ошибок больше нуля, то выполнение прерывается.

На этапе семантического анализа проверяются только правильность идентификаторов, если ошибка - печатается сообщение об ошибке и выполнение программы прерывается.

3.1.2. Видимость символов

Используются таблицы символов.

На таком-то этапе собираются такие-то сведения.

На таком-то этапе выполняется проверка.

3.1.3. Тестирование

Для повышения эффективности разработки применяется модульное тестирование. В качестве программного обеспечения для тестирования используется фреймворк unittest.

Фреймворк unittest входит в стандартную библиотеку Python и служит базовым инструментом для организации модульных тестов.

В рамках работы выполняется тестирование результатов компиляции входного языка в Scheme. Для этого функционал входного языка разделён на небольшие смысловые части: токены, строки, комментарии, условия, вызовы функций и т.д.. Для каждой части функционала входного языка написан набор тестов, по-возможности, покрывающий все возможные сценарии работы.

3.2. Используемые технологии

3.2.1. ANTLR

antlr это

antlr обладает такими-то преимуществами и такими-то недостатками

python версия antlr сыровата, но работает.

Во время работы с ней пришлось нарушить инкапсуляцию в рамках обработки ошибок. Отсылка в обработку ошибок.

Также возникла проблема с различием поведения при компиляции из файла и из строки

упомянуть про тормознутость и отослать в тестирование

рассказать как скомпилировать

3.2.2. Graphviz

Graphviz (сокращение от англ. Graph Visualization Software) — пакет утилит по автоматической визуализации графов, заданных в виде описания на языке DOT.

Graphviz используется для визуализации абстрактного синтаксического дерева. По синтаксическому дереву генерируется файл на языке DOT, который с использованием утилиты dot из пакета graphviz преобразуется в изображение абстрактного синтаксического дерева в формате pdf.

3.3. Установка

Установка приложения происходит в два этапа: генерация лексического и синтаксического анализаторов с помощью ANTLR (описано в главе 3.2.1) и установка препроцессора в виде пакета на языке python.

Для установки препроцессора используется пакет distutils, который входит в стандартную библиотеку Python. Пакет distutils обеспечивает сборку и установку дополнительных модулей для языка Python. На листинге 1 показан скрипт, конфигурирующий distutils. В нём устанавливаются две точки входа: одна для препроцессора (lactose), другая для модуля тестирования (tests), зависимость от пакета antlr4-python2-runtime, а также указывается какую точку входа использовать для тестирования.

```
from setuptools import setup, find_packages

setup(name='lactose',
      packages=find_packages(),
      entry_points = {
        'console_scripts': [
          'lactose = lactose.main:main',
          'tests = tests.tests:main',
        ]
      },
      install_requires=['antlr4-python2-runtime'],
      zip_safe=False,
      test_suite="tests")
```

Листинг 1: Скрипт конфигурации для утилиты distutils

Для связки двух этапов используется make — утилита, автоматизирующая процесс преобразования файлов из одной формы в другую. Утилита make использует файл конфигурации: Makefile. Используемый Makefile приведён на листинге 2. Данный Makefile позволяет устанавливать препроцессор в директорию, конфигурируемую с помощью переменной окружения PREFIX, а также очищать временные файлы, которые генерируются при сборке пакета.

Установка препроцессора состоит из следующих шагов:

1. получение свежей версии препроцессора из репозитория,
2. установка пакета antlr4-python2-runtime,
3. установка препроцессора с помощью утилиты make,

```

PREFIX ?= /usr/local
BIN_DIR = $(PREFIX)/bin
LIB_DIR = $(PREFIX)/lib/python2.7/site-packages

INSTALL_TARGETS = install-dir install-package clean

install: $(INSTALL_TARGETS)

install-dir:
    install -d $(PREFIX) $(BIN_DIR) $(LIB_DIR)

install-package: install-dir clean
    java -jar ./lib/antlr-4.5-complete.jar -Dlanguage=Python2 \
        ./lactose/grammar/lactose.g4
    PYTHONPATH=$(LIB_DIR) python setup.py test install --prefix=$(PREFIX)
    @echo 'Lactose successfully installed'

clean:
    @find . -name \*.pyc -delete
    @rm -rf build dist lactose.egg-info

```

Листинг 2: Скрипт конфигурации для утилиты make

4. если требуется функционал по выводу синтаксического дерева в pdf файл, то также необходимо установить пакет graphviz.

Пример установки препроцессора, использующий утилиты: git, pip и apt:

```

pip install antlr4-python2-runtime
apt-get install graphviz
git clone https://github.com/art-vybor/lactose.git
cd lactose
make install

```

3.4. Интерфейс

Препроцессор является приложением, предоставляющим интерфейс командной строки (в квадратных скобках указаны необязательные параметры):

```
lactose [-h] -i filename [-o filename] [--run]
        [--stack_trace] [--lexems] [--console_tree] [--pdf_tree]
```

Интерфейс командной строки обеспечивает доступ к основным функциям и настройкам:

- печать справки по интерфейсу командной строки (ключ `-h`),
- параметризация входного файла (параметр `-i`),
- параметризация выходного файла — по умолчанию создаёт выходной файл рядом с входным с заменой расширения файла на “rkt” (параметр `-o`),
- немедленное выполнение программы после компиляции (ключ `--run`),
- печать стека вызовов при возникновении ошибки (ключ `--stack_trace`),
- вывод распознанных лексем (ключ `--stack_trace`),
- вывод дерева разбора в консоль (ключ `--console_tree`),
- вывод дерева разбора в графическом виде в файл PDF — создаёт файл рядом с входным с заменой расширения файла на “pdf” (параметр (ключ `--pdf_tree`)).

Пример компиляции файла `sample.lc` с последующим запуском :

```
lactose -i sample.lc --run
```

4. Тестирование

что писать?

4.1. Няшность (**ПЕРЕИМЕНОВАТЬ!**)

сравнение синтаксиса с другими языками

4.2. Производительность

График производительности от объёма нагенеренной программы.

Это медленно.

Для того, чтобы разобраться в чём проблема воспользуемся планировщиком cProfile и визуализатором gprof2pdf. Описание что это и как использовали.

Вуаля:

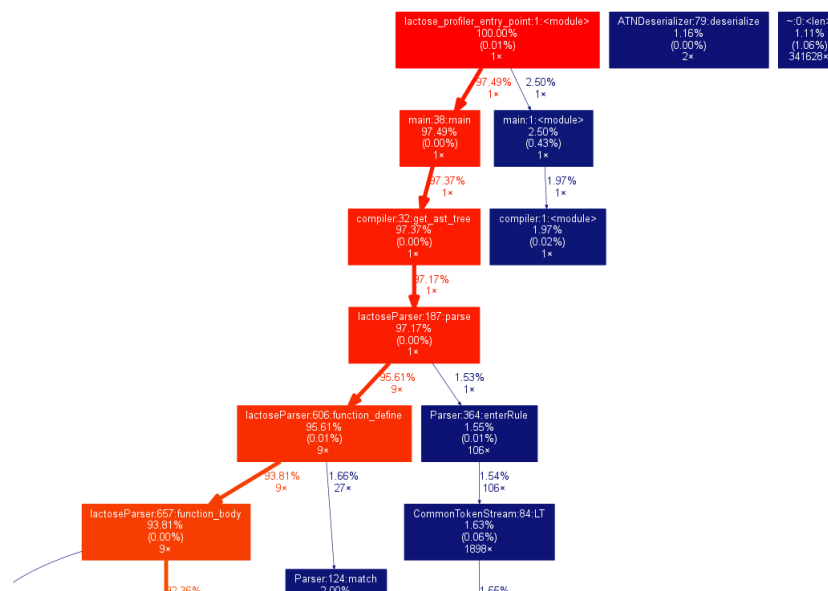


Рисунок 1 — Результат работы профилировщика

Вывод ANTLR для Python слоек.

5. Заключение

Что получилось. Привнесена няшность, но возможности далеко не такие как были.

Список литературы

- [1] Matthew Flatt, Robert Bruce Findler. The Racket Guide. Racket Documentation: URL: <http://docs.racket-lang.org/guide/index.html>.
- [2] R. Kelsey, W. Clinger, J. Rees. Revised⁵ Report on the Algorithmic Language Scheme. Higher-Order and Symbolic Computation, Vol. 11, No. 1, August, 1998
- [3] Terence Parr. The Definitive ANTLR 4 Reference. 2013.
- [4] Ахо, Альфред В., Лам, Моника С., Сети, Рави, Ульман, Джеффри Д. Компиляторы: принципы, технологии и инструментарий, 2-е изд.: Пер. с англ. – М.: ООО «И.Д.Вильямс», 2008 – 1184 с.