

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	6
1.1. Scheme	6
1.2. Входной язык ДОПИСАТЬ	7
1.2.1. Токены	7
1.2.2. Выражения	8
1.2.3. Условия	9
1.2.4. Определение функций	9
1.2.5. Локальные определения функций ДОПИСАТЬ	10
1.2.6. Анонимные функции	10
1.2.7. Вызов функций	10
1.2.8. Списки	11
1.2.9. Комментарии	11
1.2.10. Импортирование символов из Scheme	12
2. Реализация	13
2.1. Особенности реализации	14
2.1.1. Обработка ошибок	14
2.1.2. Области видимости символов ДОПИСАТЬ	14
2.1.3. Защитное программирование	15
2.1.4. Тестирование	15
2.2. Используемые технологии	17
2.2.1. ANTLR	17
2.2.2. Graphviz	17
2.3. Установка	19
2.4. Интерфейс	21
3. Тестирование	22
3.1. Удобство использования	22
3.2. Производительность	23
4. Заключение ДОПИСАТЬ	25
Список литературы	26

- вместо входного языка исходный язык? быстрым гуглением выяснилось, что в контексте компиляторов почти всего используется входной язык.
- про замыкания в определении функций и анонимных функциях
- куда вписать про стандартные функции
- косяк с видимостью символов внутри функции (всё же `def` надо заменить на `let`)
- разобраться с арифметикой чисел с плавающей точкой

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.

В последнее время отмечается значительный рост интереса к практическому применению функционального программирования, а также удобству чтения и написания кода. Это привело к созданию большого числа языков программирования, в той или иной степени использующих синтаксис и семантику языка ML (Meta Language). В реализациях этих языков основной упор сделан на типобезопасность. Языки являются компилируемыми, со строгой статической типизацией. Интроспекция в этих языках затруднена.

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

На разработку входного языка сильное влияние оказал Haskell [3] — представитель семейства ML подобных языков, который много унаследовал от Scheme: управляющие конструкции, связывание имён со значениями и т.д. В качестве целевого языка используется язык Scheme, удовлетворяющий стандарту r5rs [2].

Компилятор входного языка в целевой реализован как препроцессор к языку Scheme.

Входной язык и компилятор получили название lactose (лактоза — молочный

сахар). Названия языка это отсылка как к синтаксическому сахару, так и первоначальному обучению программированию.

1. Теоретическая часть

1.1. Scheme

Scheme — функциональный язык программирования. При разработке Scheme был сделан упор на элегантность и простоту языка. В результате, Scheme содержит минимум примитивных конструкций и позволяет выразить всё, что угодно путём надстройки над ними.

Racket — мультипарадигменный язык программирования общего назначения, принадлежащий семейству Lisp/Scheme. Одно из предназначений Racket — создание, разработка и реализация языков программирования. Racket это не просто язык программирования, а целая платформа, которая предоставляет реализацию языка Racket, развитую среду выполнения, различные библиотеки, JIT-компилятор, а также среду разработки DrRacket (ранее известную, как DrScheme) написанную на Racket.

Racket поддерживает исполнение программ написанных согласно стандарту Scheme r5rs.

Результатом работы компилятора является файл Racket, содержащий в себе программу на языке Scheme.

1.2. Входной язык **ДОПИСАТЬ**

Программа на входном языке представляет собой множество определений функций и операторов, которые позволяют импортировать символы из Scheme. Если в корне программы определена функция `main`, то она будет являться точкой входа.

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:

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

Терминал, 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`:

$\langle string \rangle ::= \text{' ' } \langle string\ element \rangle^* \text{' '}$

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

1.2.2. Выражения

Основной структурной единицей языка является выражение. В качестве выражения рассматриваются унарные и бинарные инфиксные операции, условный оператор, вызов функции, анонимные функции, списки. 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:

$\langle expression \rangle ::= \langle arithmetic\ expression \rangle$

| $\langle lambda\ function \rangle$

| $\langle list\ expression \rangle$

$\langle arithmetic\ expression \rangle ::= \langle arithmetic\ expression \rangle \text{'**'} \langle arithmetic\ expression \rangle$

| $\langle arithmetic\ expression \rangle \text{'*' | '/' | '%' | '//'} \langle arithmetic\ expression \rangle$

| $\langle arithmetic\ expression \rangle \text{'+' | '-'} \langle arithmetic\ expression \rangle$

| $\langle arithmetic\ expression \rangle \text{'<<' | '>>'} \langle arithmetic\ expression \rangle$

| $\langle arithmetic\ expression \rangle \text{'\&'} \langle arithmetic\ expression \rangle$

| $\langle arithmetic\ expression \rangle \text{'\^{'}} \langle arithmetic\ expression \rangle$

| $\langle arithmetic\ expression \rangle \text{'|'} \langle arithmetic\ expression \rangle$

| $\langle arithmetic\ expression \rangle \text{'and'} \langle arithmetic\ expression \rangle$

| $\langle arithmetic\ expression \rangle \text{'or'} \langle arithmetic\ expression \rangle$

| $\langle arithmetic\ expression \rangle \text{'<' | '<=' | '>' | '>='} \langle arithmetic\ expression \rangle$

| $\langle arithmetic\ expression \rangle \text{'==' | '!='} \langle arithmetic\ expression \rangle$

| $\text{'+' | '-' } \langle arithmetic\ expression \rangle$

| $\text{'not' | '~'} \langle arithmetic\ expression \rangle$

| $\langle if\ condition \rangle$

| $\langle token \rangle$

| $\langle IDENTIFIER \rangle$

$\langle function\ call \rangle$
 $\langle lambda\ function\ call \rangle$
 $\langle ' \langle arithmetic\ expression \rangle ' \rangle$

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:

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

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

Определение функции начинается с ключевого слова 'def'. Функция задаётся идентификатором, соответствующим имени функции, списком идентификаторов, которые соответствуют аргументам функции и телом функции. Тело функции состоит из последовательности определений функций и выражений, которые, при вызове функции, последовательно исполняются. Функция возвращает результат последнего выражения из тела функции.

В грамматике определение функции соответствует нетерминалу $\langle function\ define \rangle$. Синтаксис определения функции в РБНФ:

$\langle function\ define \rangle ::= \text{'def' } \langle IDENTIFIER \rangle \langle function\ arguments \rangle \text{'=' (} \langle function\ body \rangle \text{ | '{' } \langle function\ body \rangle \text{'}')}$

$\langle function\ body \rangle ::= \langle function_body_token \rangle \text{';' } \langle function_body_token \rangle^*$

$\langle function\ body\ token \rangle ::= \langle function\ define \rangle \text{ | } \langle expression \rangle$;

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

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

1.2.5. Локальные определения функций **ДОПИСАТЬ**

написать после фикса баги :(
доп текст есть на бумажке

1.2.6. Анонимные функции

Грамматика языка поддерживает анонимные функции (λ -функции). Анонимные функции особый вид функций, которые объявляются в месте использования и не получают уникального идентификатора для доступа к ним. Анонимные функции можно либо вызвать напрямую при создании, либо присвоить ссылку на неё в переменную (в контексте входного языка в функцию), для косвенного вызова в дальнейшем.

Анонимной функции соответствует нетерминал $\langle \textit{lambda function} \rangle$. Синтаксис анонимной функции в РБНФ:

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

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

1.2.7. Вызов функций

Вызов функции представляет собой имя функции и список выражений, соответствующих аргументам функции. При вызове анонимной функции имя заменяется на определение анонимной функции, заключённое в круглые скобки.

В грамматике вызовы функций задаются нетерминалами $\langle \textit{function call} \rangle$ и $\langle \textit{lambda function call} \rangle$, для обычных и анонимных функций соответственно. Синтаксис вызовов функций в РБНФ:

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

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

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

1.2.8. Списки

Во входном языке список это набор выражений, который обрамляется квадратными скобками. Список напрямую отображается в список языка Scheme. Для работы со списками определён набор функций (в круглых скобках указывает аналог из языка Scheme, при наличии):

- `len (length)` — принимает на вход список и возвращает длину списка.
- `concat (append)` — принимает на вход произвольное количество списков и возвращает список, представляющий собой конкатенацию переданных списков.
- `ref (list-ref)` — принимает на вход список (`lst`) и число (`pos`), возвращает элемент списка `lst` под номером `pos` (нумерация элементов списка начинается, как и в Scheme с нуля).
- `head` — принимает на вход список (`lst`) и число (`pos`), возвращает список, состоящий из элементов `lst` с номером меньшим `pos` в том же порядке.
- `tail (list-tail)` — принимает на вход список (`lst`) и число (`pos`), возвращает список, состоящий из элементов `lst` с номером большим либо равным `pos` в том же порядке.

В грамматике список задаётся нетерминалом $\langle list\ expression \rangle$. Синтаксис списка в РБНФ:

$$\langle list\ expression \rangle ::= '['\ expression^* '']$$

Пример списка, содержащего два числа: `[1 2+3]`.

1.2.9. Комментарии

Комментарии представляют собой часть строки, которая начинается с символа `'—'` и заканчивается переводом строки. Комментарии препроцессором полностью игнорируются.

Синтаксис нетерминала $\langle comment \rangle$, соответствующего комментарию, в формате РБНФ:

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

Пример комментария: `-- commented text\n`

1.2.10. Импортирование символов из Scheme

Входной язык поддерживает импорт символов функций из Scheme. Для это необходимо написать произвольный код на Scheme, обрaмлённый с помощью двойных фигурных скобок, и, после ключевого слова ‘export’, описать импортированную функцию.

Под описанием импортированной функции подразумевается идентификатор, задающий имя функции и список аргументов. В качестве списка аргументов рекомендуется либо передать единственный аргумент ‘_’, если функция принимает какие-либо аргументы на вход, либо ничего не передавать в противном случае.

Импорт символов из Scheme в грамматике описывается нетерминалом $\langle scheme\ block \rangle$. Синтаксис импорта символов в формате РБНФ:

$$\langle scheme\ block \rangle ::= \langle SCHEME\ BODY \rangle\ 'export'\ \langle IDENTIFIER \rangle\ \langle function\ arguments \rangle$$
$$\langle SCHEME\ BODY \rangle ::= '\{\{'\ (\text{любой символ кроме } '\}')^* '\}\}'$$

Пример определения функции, печатающей квадрат переданного числа в консоль, на языке Scheme и экспорта символа этой функции в lactose: $\{\{(define\ (print_sqr\ x)\ (display\ (expt\ x\ 2)))\}\}\ export\ print_sqr\ _$. Пример импортирования функции car из стандартной библиотеки Scheme в lactose: $\{\{\}\}\ export\ car\ _$.

2. 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 2.2.1) выполняется лексический и синтаксический анализ. По завершении анализа ANTLR возвращает абстрактное синтаксического дерева, 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. Рекурсивный обход выполняется с помощью рекурсивного спуска — каждая вызываемая при обходе функция соответствует одному токenu из грамматики входного языка. Во время обхода порождается синтаксическое дерево языка Scheme — иерархическая структура из списков и строк, а также проверяется видимость символов, а именно, идентификаторов.

На третьем этапе 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.

2.1. Особенности реализации

2.1.1. Обработка ошибок

Все ошибки условно делятся на две группы — синтаксические и семантические ошибки.

Синтаксические ошибки — это ошибки возникающие в лексическом и синтаксическом анализаторах. Эти ошибки порождаются с помощью классов, сгенерированных ANTLR.

В ANTLR предусмотрен интерфейс для изменения поведения лексера и парсера при возникновении ошибки. Этот интерфейс представляет собой работу с наследниками класса `ErrorListener`. `ErrorListener` определяет поведение лексера или парсера при возникновении синтаксической ошибки. Можно добавлять или удалять наследников класса `ErrorListener`, тем самым модифицируя обработку ошибок.

В версии ANTLR для Java данный механизм полноценно работает, но в Python версии ANTLR находится только ядро этого механизма и отсутствуют такой важный функционал, как удаление наследников класса `ErrorListener`. То есть можно расширить уже существующую обработку ошибок, но переопределить её нельзя. Из-за описанного недостатка Python версии ANTLR необходимо обращаться к приватной переменной, содержащей наследников класса `ErrorListener` для переопределения обработки ошибок.

Семантические ошибки — это ошибки возникающий при семантическом разборе. В рамках данной работы рассматривалась только одна семантическая ошибка — идентификатор не найден.

Все ошибки выводятся в момент возникновения в формате: `[line, column]: message`, где `line` — номер строки во входном файле, `column` — номер столбца во входном файле, `message` — сообщение об ошибке.

Если по завершении лексического и синтаксического анализа произошла хотя бы одна синтаксическая ошибка, то выполнение прерывается. Если синтаксических ошибок не было, то начинает работу семантический анализатор.

Если по завершении семантического анализа произошла хотя бы одна семантическая ошибка, то выполнение прерывается. Если семантических ошибок не было, то порождается результирующий файл.

2.1.2. Области видимости символов **ДОПИСАТЬ**

дописать как пофиксятся вложенные функции

Для проверки символов на доступность используются таблицы символов. Таб-

лица символов для узла дерева синтаксического разбора — это отображение идентификаторов символов, видимых в этом узле, в описания соответствующих этим символам сущностей.

В реализации препроцессора таблицы символов хранятся только в корневом узле, а также в узлах соответствующих определениям функций (как обычных, так и анонимных). Таблицы символов заполняется одновременно с преобразованием абстрактного синтаксического дерева ANTLR в внутренний формат препроцессора. В таблицу символов для узла попадают все функции определённые на нижележащем уровне дерева. Для каждой функции, в узле её определяющем, хранится список аргументов.

На этапе семантического анализа для каждого идентификатора выполняется подъём по абстрактному синтаксическому дереву. Если на каком-либо уровне находится либо символ из таблицы, либо аргумент из функции совпадающий с идентификатором, то семантический анализ продолжается, иначе считается, что данный идентификатор не найден и печатается сообщение об ошибке.

2.1.3. Защитное программирование

Защитное программирование — способ написания программ при котором появляющиеся ошибки легко обнаруживаются и идентифицируются программистом. При написании компилятора использовался такой метод защитного программирования, как утверждения.

Утверждение (assertion) — код, используемый во время разработки, с помощью которого программа проверяет правильность своего выполнения. Утверждения используются для прерывания программы на ситуациях, которые никогда не должны были произойти [6].

Язык Python поддерживает использование утверждений с помощью ключевого слова 'assert'.

В препроцессоре на стадии семантического анализа используются утверждения. Каждая функция, являющаяся частью рекурсивного спуска проверяет узел синтаксического дерева, передаваемый на вход, на совпадение с ожидаемым типом этого узла.

2.1.4. 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.

2.2. Используемые технологии

2.2.1. ANTLR

ANTLR (ANother Tool for Language Recognition) — генератор нисходящих анализаторов для формальных языков. ANTLR преобразует контекстно-свободную грамматику в виде РБНФ в программу на C++, Java, C#, Python, Ruby. В препроцессоре используется ANTLR версии 4. С помощью него порождается лексический и синтаксический анализаторы для языка Python.

Преимущества ANTLR являются: использование единой нотации грамматики как для генератора лексического, так и для генератора синтаксического анализатора, применение нисходящего анализа, предоставление сообщений об ошибках.

Главным недостатком ANTLR, в отличие от Flex/Bison, является использование LL-анализатора, вместо более быстрого LALR. Стоит отметить, что в ходе использования выяснились многие проблемы версии ANTLR для Python:

- отсутствие документации — разработчики предполагают использование документацию для Java версии ANTLR,
- ограниченный функционал — многие элементы интерфейса ANTLR, описанные в документации для Java версии ANTLR, не реализованы, это вызвало проблемы при обработке ошибок (подробнее в главе 2.1.1),
- незадокументированные различия в поведении классов `InputStream` и `FileStream`, превращающих в поток символов строку и текстовый файл соответственно,
- низкая производительность (подробнее в главе 3.2).

ANTLR поставляется в виде библиотеки для языка Python — `antlr4-python2-runtime`, а также java-приложения. С помощью java-приложения по описанию грамматики генерируются файлы на языке Python, содержащие лексический и синтаксический анализаторы. При наличии установленной библиотеки `antlr4-python2-runtime`, полученные анализаторы можно использовать в произвольных Python-приложениях.

2.2.2. 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.

2.3. Установка

Установка приложения происходит в два этапа: генерация лексического и синтаксического анализаторов с помощью ANTLR (описано в главе 2.2.1) 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

```

2.4. 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
```

3. Тестирование

3.1. Удобство использования **ДОБАВИТЬ ПРИМЕРОВ, ДО-ПИСАТЬ**

Удобство использования достаточно субъективная метрика. ...

Входной язык	Scheme
<code>def abs x = if x < 0 then -x else x</code>	<code>(define (abs x) (if (< x 0) -x x))</code>
<code>def fact n = if n == 0 then 1 else n*(fact n-1)</code>	<code>(define (fact n) (if (= n 0) 1 (* n (fact (- n 1)))))</code>
<code>def make_adder n = \x -> x+n</code>	<code>(define (make_adder n) (lambda (x) (+ x n)))</code>

Таблица 1: Сравнение входного языка и Scheme

В таблице 3.1 приведены реализации одних и тех же функций на входном языке и на Scheme. Как видно из таблицы ...

3.2. Производительность

Во время разработки обнаружен факт очень медленной компиляции даже небольших программ. Был составлен тест, состоящий из множественного определения функций `abs`, вида: `def abs{INDEX} x = if x >= 0 then x else -x`, где `INDEX` — целое число, уникальное для каждого определения функции. На рисунке 1 показан

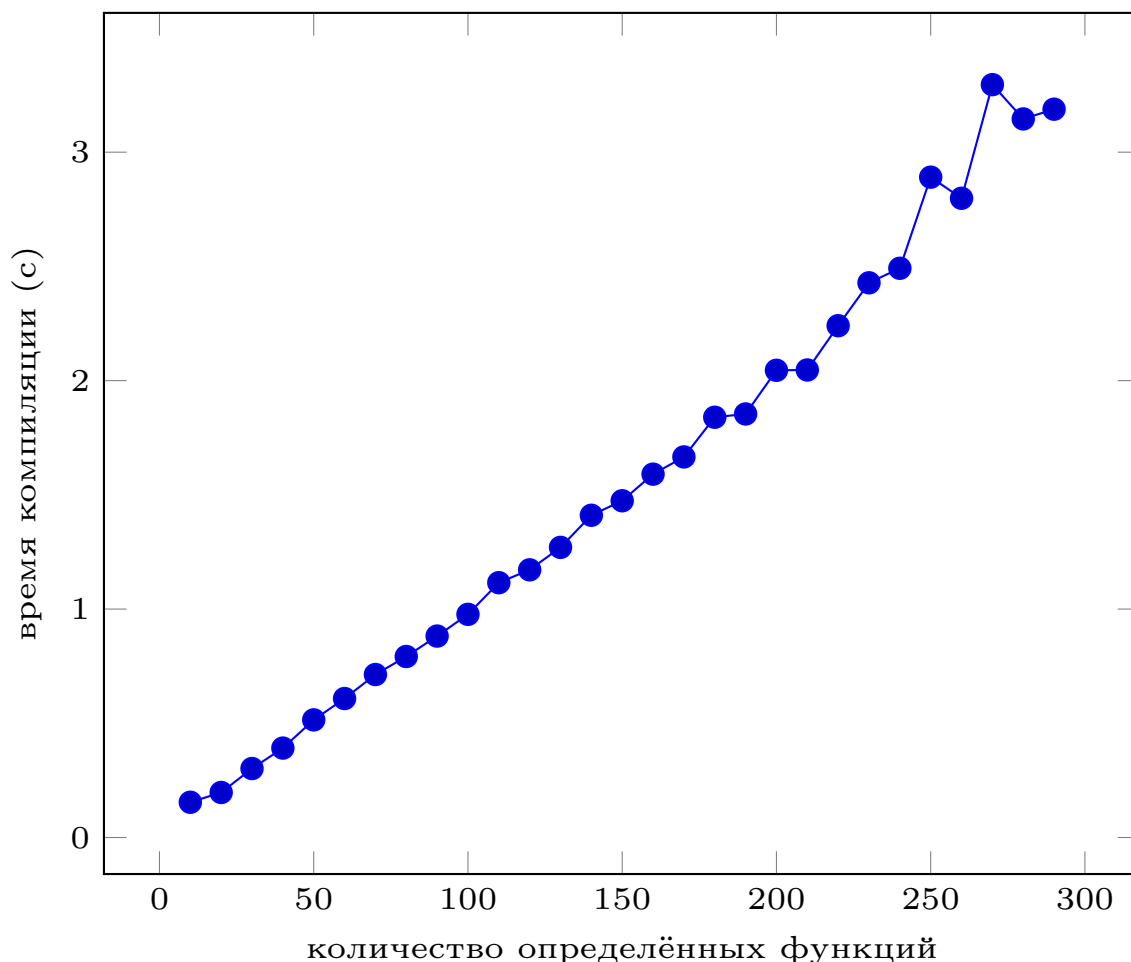


Рисунок 1 — Результаты тестирования производительности

график зависимости времени компиляции от количества определённых функций `abs` в теле программы. Как видно из рисунка время компиляции программы линейно зависит от количества определений. При этом абсолютное значение времени достаточно велико — для программы из 100 определений порядка 1 секунды.

Для определения узкого места в программе, воспользуемся профилировщиком `sProfile` и визуализатором `gprof2dot`. Профилировщик находит время выполнения каждой функции программы, а визуализатор строит дерево выполнения программы в формате `dot`. Для каждой функции создаётся узел дерева, содержащий информа-

цию об имени функции, проценте времени, затраченного на выполнение функции, относительно времени работы всей программы и количестве вызовов функции. Получившееся дерево можно визуализировать с помощью утилиты graphviz.

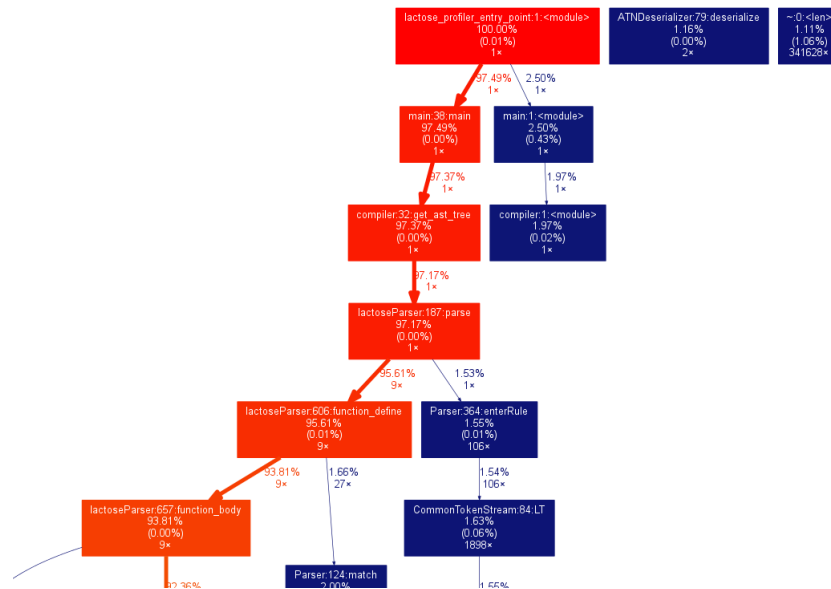


Рисунок 2 — Результат работы профилировщика

Часть получившегося дерева, приведена на рисунке 2 (использованы настройки gprof2dot, которые отсекают от дерева вершины, соответствующие функциям занявшим менее 1 процента времени исполнения программы). Из рисунка видно, что 97 процентов времени выполнения программы заняла функция parse. Функция parse — это функция запускающая лексический и синтаксический анализ с помощью ANTLR.

Из полученных результатов можно сделать вывод, что python версия ANTLR очень медленна и непригодна для промышленного использования.

4. Заключение **ДОПИСАТЬ**

Что получилось. Привнесена няшность, но возможности ограничены. Предложенный язык надо дальше развивать

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] Simon Marlow. Haskell 2010 Language Report, 2010.
- [4] Terence Parr. The Definitive ANTLR 4 Reference. 2013.
- [5] 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.
- [6] Макконнелл С., Совершенный код. Мастер-класс: Пер. с англ. — М.: Издательство «Русская редакция», 2014 — 896 стр.