

Fundamentos de lenguajes de programación

Semántica de los Conceptos Fundamentales de Lenguajes de Programación

Facultad de Ingeniería. Universidad del Valle

Septiembre de 2018



Contenido

1 Interpretación y Compilación

2 SLLGEN

3 Un Interpretador Simple

Contenido

1 Interpretación y Compilación

2 SLLGEN

3 Un Interpretador Simple

Contenido

1 Interpretación y Compilación

2 SLLGEN

3 Un Interpretador Simple

Contenido

1 Interpretación y Compilación

2 SLLGEN

3 Un Interpretador Simple

Interpretación

`int a(int b){}`



1) ¿Esta correctamente escrito?

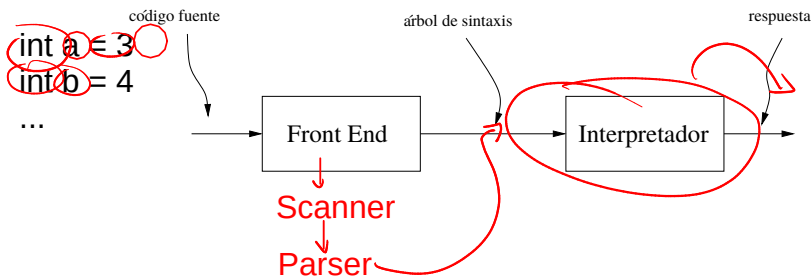
2) Para ejecutarlo.

`int a (int b) 0`

- El texto de un programa es escrito en un lenguaje llamado el *lenguaje fuente* o el *lenguaje definido*.
- Los programas son pasados a través de un *front end* que los analiza y construye el árbol de sintaxis abstracta.
- Luego, el árbol de sintaxis abstracta es pasado a un interpretador, que examina su estructura y desarrolla algunas acciones que dependen de esa estructura.

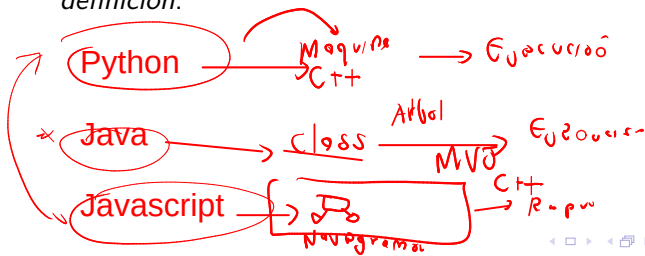
Interpretación

La siguiente figura ilustra el proceso llevado a cabo cuando se utiliza un interpretador:

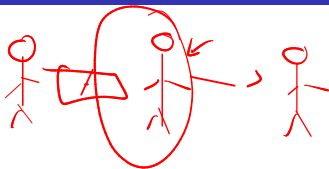


Interpretación

- Un interpretador es un programa que toma un árbol de sintaxis abstracta y lo convierte en una respuesta.
- Un interpretador está escrito en algún lenguaje. Este lenguaje es llamado el *lenguaje de implementación* o el *lenguaje de definición*.



Interpretación



- Los programas interpretados suelen ser más lentos que los programas compilados debido a que es necesario traducir el programa mientras se ejecuta. ~~C++, ASM~~
- Los lenguajes de programación interpretados son más flexibles y favorecen la modularidad. Por esta razón se logra mayor velocidad de desarrollo con su uso.

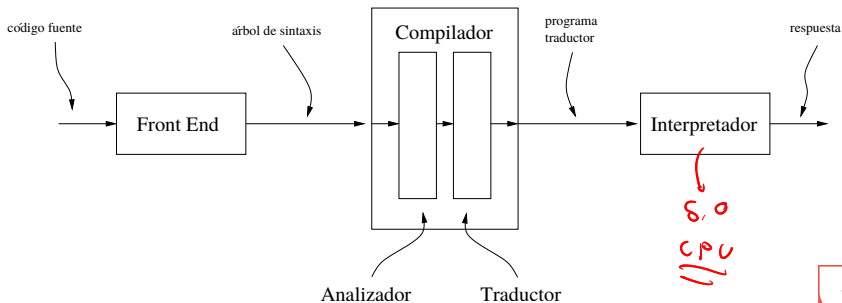
- Otra alternativa para el análisis y ejecución de programas es el uso de un compilador.
- Un compilador traduce el árbol de **sintaxis abstracta** en un programa en otro lenguaje para ser ejecutado. Este lenguaje es llamado el *lenguaje destino*.
- El lenguaje generado puede ser ejecutado por un interpretador o puede ser traducido en un lenguaje de bajo nivel para su ejecución.

```
[ g++ -c archivo.cpp  
  g++ -o exe archivo.o
```

archivo.o

Compilación

La siguiente figura ilustra el proceso llevado a cabo cuando se utiliza un compilador:



Compilación

- Por lo general, el lenguaje destino es un lenguaje máquina interpretado por un hardware. *ASM*
- Otras implementaciones de lenguaje usan un lenguaje destino de propósito especial que es más simple que el original y para el cual es relativamente fácil escribir un interpretador (código intermedio u objeto). *JAVA → class → MVJ*
- Esto permite que el programa pueda ser compilado una vez y ejecutado en diferentes plataformas.
- Este tipo de lenguajes destino son llamados *lenguajes a bytecode* y sus interpretadores *máquinas virtuales*.

(class)

Scala)

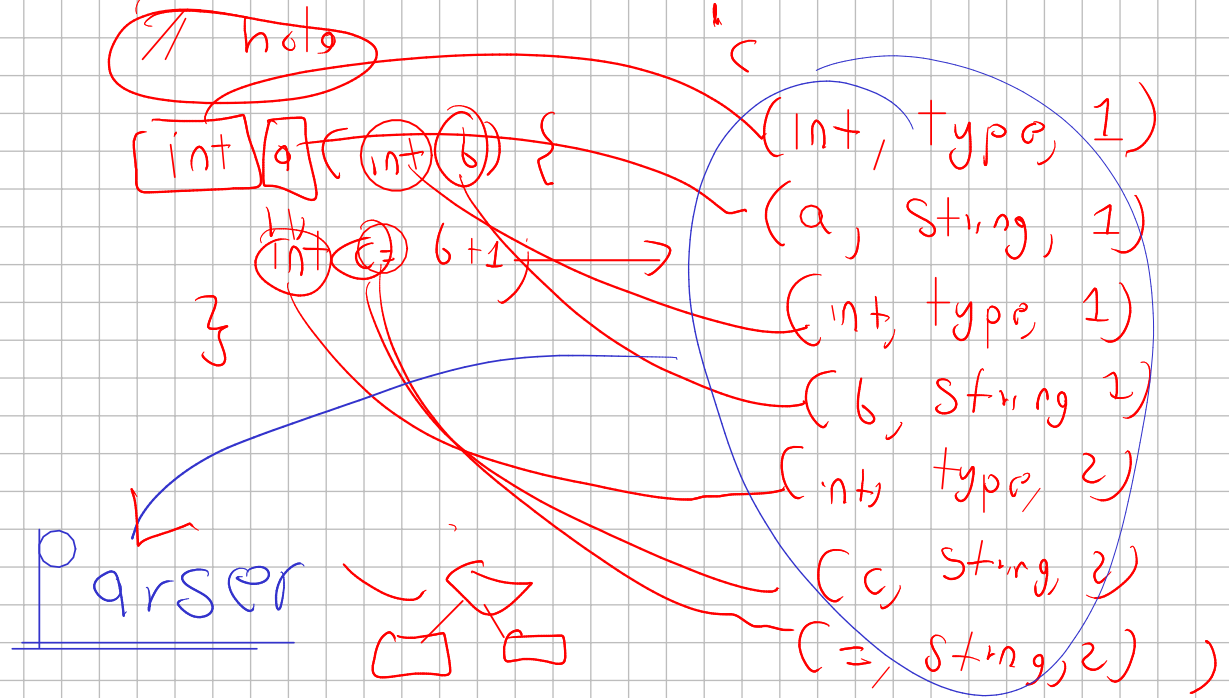
*HotSpot
Garbage*

- Un compilador está dividido en dos partes: un *analizador* y un *traductor*.
- El analizador tiene como finalidad deducir información útil sobre el programa. ← *Descripción de elementos*
- El traductor lleva a cabo la traducción del programa a partir de la información del analizador.


Interpretación y Compilación

- Sin importar, la estrategia que se utilice, es necesario definir un *front end* que convierta programas en árboles de sintaxis abstracta.
- Dado que los programas son solo cadenas de caracteres, el front end debe agrupar estos caracteres en unidades significativas.
- La agrupación de estas unidades es llevada a cabo en dos etapas: *scanning* y *parsing*.

- *Scanning* es ~~el nombre~~ que se le da al proceso de dividir la secuencia de caracteres en palabras, números, puntuación, comentarios, etc.
- Estas unidades son conocidas como **unidades léxicas**, *lexemas* o *tokens*.
- La especificación léxica de un lenguaje se refiere a la forma en la cual un programa debe ser dividido en unidades léxicas.
- El *scanner* recibe una secuencia de caracteres y produce una secuencia de unidades léxicas (tokens).



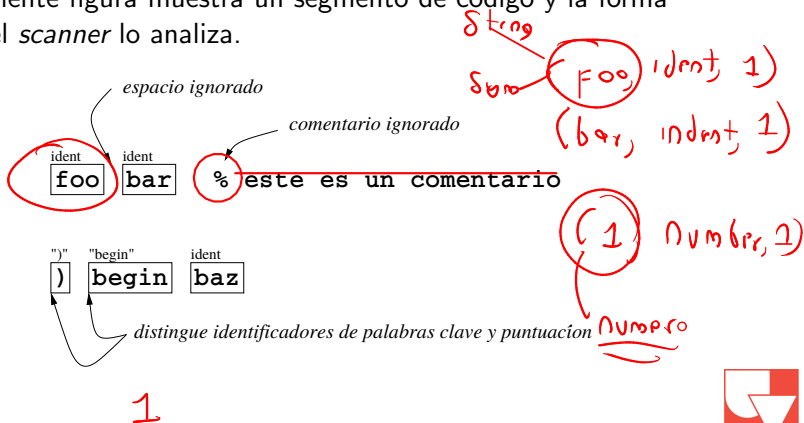
La especificación léxica es una parte de la especificación del lenguaje que provee información como:

- Cualquier secuencia de espacios y nueva línea es equivalente a un solo espacio.
- Un comentario comienza con % y continúa hasta el final de la línea.

- Un identificador es una secuencia de letras y números, que comienza con una letra.

Interpretación y Compilación

Scanning

La siguiente figura muestra un segmento de código y la forma como el *scanner* lo analiza.



Interpretación y Compilación

Scanning

Cuando el *scanner* encuentra un token, retorna una estructura de datos que consiste de al menos los siguientes datos:

- Una *clase*, la cual describe qué clase de token se encontró.
- Un dato que describe el token particular. Por ejemplo, para identificadores, el dato es un símbolo de Scheme contruido de la cadena en el token; para números, el dato es el número descrito por el literal; y para cadenas, el dato es la cadena.
- Un dato que describe la ubicación del token en la entrada (que sirve para ayudar al programador a identificar dónde se encuentran los errores de sintaxis).

El conjunto de clases y la descripción de los tokens hacen parte de la especificación léxica.

- *Parsing* es el nombre que se le da al proceso de organizar una secuencia de tokens en estructuras sintácticas jerárquicas como expresiones, estamentos y bloques.
- La estructura *sintáctica* o gramatical de un lenguaje se refiere a la forma en la cual se deben organizar las unidades léxicas.
- El *parser* recibe una secuencia de tokens del *scanner* y produce un árbol de sintaxis abstracta.

Interpretación y Compilación

Generador de parser

- Un generador de *parser* es un programa que toma como entrada una especificación léxica y una gramática y produce como salida un *scanner* y un *parser* para ellos.
- Los tipos de datos de la gramática (con los cuales se basa un *parser* para generar el árbol de sintaxis) pueden ser descritos usando ~~define-datatype~~.
- Dada una gramática, debe haber un tipo de dato para cada símbolo no terminal; y debe haber una variante por cada producción que tenga símbolos no terminales en el lado derecho. Cada variante tendrá un campo por cada símbolo no terminal, identificador, o número que aparezca en su lado derecho.

Contenido

1 Interpretación y Compilación

2 SLLGEN

3 Un Interpretador Simple

- SLLGEN es un generador de parsers que toma como entrada una especificación léxica y una gramática, y produce como salida, un scanner y un parser en Scheme.
- La especificación léxica en SLLGEN es una lista que satisface la siguiente gramática:

$\langle \text{scanner-spec} \rangle$::=	$(\{ \langle \text{exp-reg-y-acción} \rangle \}^*)$
$\langle \text{exp-reg-y-acción} \rangle$::=	$(\langle \text{nombre} \rangle (\{ \langle \text{exp-reg} \rangle \}^*) \langle \text{salida} \rangle)$
$\langle \text{nombre} \rangle$::=	$\langle \text{símbolo} \rangle$
$\langle \text{exp-reg} \rangle$::=	$\langle \text{cadena} \rangle \mid \text{letter} \mid \text{digit} \mid \text{whitespace} \mid \text{any}$
	::=	$(\text{not } \langle \text{caracter} \rangle) \mid (\text{or } \{ \langle \text{exp-reg} \rangle \}^*)$
	::=	$(\text{arbno } \langle \text{exp-reg} \rangle) \mid (\text{concat } \{ \langle \text{exp-reg} \rangle \}^*)$
$\langle \text{salida} \rangle$::=	$\text{skip} \mid \text{symbol} \mid \text{number} \mid \text{string}$

- A medida que el *scanner* trabaja, va recolectando caracteres en un búfer.
- Cuando el *scanner* determina que ha encontrado la cadena más larga posible de todas las expresiones regulares en la especificación, ejecuta la *salida* de la expresión regular correspondiente.

Dicha salida puede ser:

- `skip`: Significa que es el final de un token, pero ningún token es emitido. El *scanner* continúa trabajando en la cadena para encontrar el siguiente token. Esta acción es usada en espacios en blanco y comentarios.
- `symbol`: Los caracteres en el búfer son convertidos en un símbolo de Scheme y un token es emitido, con el nombre *symbol* como su clase y con el símbolo como dato.

Dicha salida puede ser:

- **number**: Los caracteres en el búfer son convertidos en un número de Scheme y un token es emitido, con el nombre *number* como su clase y con el número como dato.
- **string**: Los caracteres en el búfer son convertidos en una cadena de Scheme y un token es emitido, con el nombre *string* como su clase y con la cadena como dato.

- SLLGEN incluye un lenguaje para especificar gramáticas.
- Una gramática en SLLGEN es una lista descrita por la siguiente gramática:

$\langle \text{gramática} \rangle$	$::=$	$(\{ \langle \text{producción} \rangle \}^*)$
$\langle \text{producción} \rangle$	$::=$	$(\langle \text{lhs} \rangle \{ \langle \text{rhs-item} \rangle \}^* \langle \text{nombre-prod} \rangle)$
$\langle \text{lhs} \rangle$	$::=$	$\langle \text{símbolo} \rangle$
$\langle \text{rhs-item} \rangle$	$::=$	$\langle \text{símbolo} \rangle \mid \langle \text{cadena} \rangle$
	$::=$	$(\text{arbno } \{ \langle \text{rhs-item} \rangle \}^*)$
	$::=$	$(\text{separated-list } \{ \langle \text{rhs-item} \rangle \}^* \langle \text{cadena} \rangle)$
$\langle \text{nombre-prod} \rangle$	$::=$	$\langle \text{símbolo} \rangle$

- En SLLGEN, la gramática debe permitir al *parser* determinar cuál producción usar conociendo solo:
 1. qué símbolo no terminal se está buscando, y
 2. el primer símbolo (token) de la cadena a ser analizada.
- Las gramáticas en esta forma son denominadas *gramáticas LL* (de allí el nombre SLLGEN - Scheme LL GENEration).

`var a = 8`
`var a`



- SLLGEN incluye procedimientos para incorporar los *scanners* y gramáticas en un *parser* ejecutable.
- El procedimiento `sllgen:make-define-datatypes` genera cada una de las expresiones `define-datatype` de la gramática para ser usada por casos.
- El procedimiento `sllgen:make-string-parser` es usado para construir un *scanner* y un *parser* basados en las especificaciones léxicas y gramaticales.
- Este procedimiento retorna un procedimiento que toma una cadena y produce un árbol de sintaxis abstracta.

- La interfaz interactiva del usuario provista por la mayoría de implementaciones de Scheme es un *read-eval-print-loop*, es decir, un ciclo que repite la acción de leer una expresión o definición, evaluarla e imprimir el resultado.
- SLLGEN puede ser usado para construir un *read-eval-print-loop*, usando los siguientes procedimientos:
 - `sllgen:make-stream-parser`: Toma un flujo de caracteres y genera un flujo de tokens, y
 - `sllgen:make-rep-loop`: Toma una cadena `str`, un procedimiento de un solo argumento `pro` y un flujo de tokens, y produce un *read-eval-print-loop* que crea a `str` como indicador en la salida estándar, lee el flujo de tokens, los analiza, imprime el resultado de aplicar el procedimiento `pro` al árbol de sintaxis abstracta resultante, y se llama recursivamente.

Ejemplo:

Dada la gramática:

$$\begin{aligned}\langle \text{declaración} \rangle &::= \{ \langle \text{declaración} \rangle ; \langle \text{declaración} \rangle \} \\ &::= \text{while } \langle \text{expresión} \rangle \text{ do } \langle \text{declaración} \rangle \\ &::= \langle \text{identificador} \rangle := \langle \text{expresión} \rangle \\ \langle \text{expresión} \rangle &::= \langle \text{identificador} \rangle \\ &::= (\langle \text{expresión} \rangle + \langle \text{expresión} \rangle)\end{aligned}$$

Ejemplo:

Los tipos de datos para esta gramática pueden ser descritos así:

```
(define-datatype statement statement?
  (compound-statement
    (stmt1 statement?)
    (stmt2 statement?))
  (while-statement
    (test expression?)
    (body statement?))
  (assign-statement
    (lhs symbol?)
    (rhs expression?)))
```


Ejemplo:

```
(define-datatype expression expression?  
  (var-exp  
    (is symbol?))  
  (sum-exp  
    (exp1 expression?)  
    (exp2 expression?)))
```

Ejemplo:

Los especificación léxica para el interpretador será:

```
(define scanner-spec
  '((white-sp
      (whitespace) skip)
    (comment
      ("%" (arbno (not #\newline))) skip)
    (identifier
      (letter (arbno (or letter digit "?")) symbol)
      (number
        (digit (arbno digit)) number)))
```

(define-data-type arbol arbol?

(vacio)

(novacio

(dato number?)

(hizq arbol?)

(hder arbol?)

)

Ejemplo:

La gramática puede ser escrita en SLLGEN de la siguiente manera:

```
(define grammar
  '((statement
    ("{" statement ";" statement "}")
    compound-statement)
    (statement
    ("while" expression "do" statement)
    while-statement)
    (statement
    (identifier "!=" expression)
    assign-statement)
    (expression
    (identifier)
    var-exp)
    (expression
    "(" expression "+" expression ")")
    sum-exp)))
```

Ejemplo:

Para generar las expresiones `define-datatype` se utiliza:

```
(sllgen:make-define-datatypes scanner-spec grammar)
```

Para crear el *scanner* y el *parser* se tiene:

```
(define scan&parse  
  (sllgen:make-string-parser  
    scanner-spec  
    grammar))
```

Ejemplo:

Si se llama a `scan&parse` con `x := y` como argumento, éste retorna el árbol de sintaxis abstracta correspondiente:

```
> (scan&parse "x := y")  
(assign-statement (x (var-exp (y))))
```

Ejemplo:

Para el interpretador el procedimiento `read-eval-print` será:

```
(define read-eval-print
  (sllgen:make-rep-loop "-->" eval-program
    (sllgen:make-stream-parser
      scanner-spec
      grammar)))
```

Contenido

1 Interpretación y Compilación

2 SLLGEN

3 Un Interpretador Simple

Un Interpretador Simple

- Nuestro primer lenguaje permitirá la evaluación de expresiones aritméticas.
- El lenguaje consistirá de expresiones para variables, números y aplicación de los operadores $+$, $*$, $-$. `add1` y `sub1`.

Un Interpretador Simple

- Una parte importante de la especificación de cualquier lenguaje de programación es el conjunto de valores que éste manipula.
- Cada lenguaje tiene como mínimo dos conjuntos:
 - Los *valores expresados*: posibles valores de expresiones, y
 - Los *valores denotados*: valores limitados a las variables.
- Para el primer lenguaje que se creará, se tiene que

Valor Expresado = Número

Valor Denotado = Número

Un Interpretador Simple

Gramática

La gramática para el lenguaje será la siguiente:

$\langle \text{programa} \rangle$	$::=$	$\langle \text{expresión} \rangle$ <div>a-program (exp)</div>
$\langle \text{expresión} \rangle$	$::=$	$\langle \text{número} \rangle$ <div>lit-exp (datum)</div>
	$::=$	$\langle \text{identificador} \rangle$ <div>var-exp (id)</div>
	$::=$	$\langle \text{primitiva} \rangle \{ \{ \langle \text{expresión} \rangle \}^* (,) \}$ <div>primapp-exp (prim rands)</div>
$\langle \text{primitiva} \rangle$	$::=$	$+ \mid - \mid * \mid \text{add1} \mid \text{sub1}$

Un Interpretador Simple

Especificación Léxica

La especificación léxica para el lenguaje será la siguiente:

```
(define scanner-spec-simple-interpreter
  '((white-sp
     (whitespace) skip)
    (comment
     ("% (arbno (not #\newline))) skip)
    (identifier
     (letter (arbno (or letter digit "?"))) symbol)
    (number
     (digit (arbno digit)) number)))
```

Un Interpretador Simple

Especificación de la Gramática

La especificación de la gramática es la siguiente:

```
(define grammar-simple-interpreter
  '((program (expression) a-program)
    (expression (number) lit-exp)
    (expression (identifier) var-exp)
    (expression
      (primitive "(" (separated-list expression ","))
      primapp-exp)
    (primitive "+" add-prim)
    (primitive "-" subtract-prim)
    (primitive "*" mult-prim)
    (primitive "add1" incr-prim)
    (primitive "sub1" decr-prim)
  ))
```

Un Interpretador Simple

Sintaxis Abstracta

La sintaxis abstracta está construida según la gramática definida anteriormente.

```
(define-datatype program program?
  (a-program
    (exp expression?)))

(define-datatype expression expression?
  (lit-exp
    (datum number?))
  (var-exp
    (id symbol?))
  (primapp-exp
    (prim primitive?)
    (rands (list-of expression?))))
```

Un Interpretador Simple

Sintaxis Abstracta

```
(define-datatype primitive primitive?  
  (add-prim)  
  (subtract-prim)  
  (mult-prim)  
  (incr-prim)  
  (decr-prim))
```

Estas definiciones pueden ser generadas automáticamente mediante SLLGEN con el procedimiento `sllgen:make-define-datatypes`

Un Interpretador Simple

- El interpretador simple constará de tres procedimientos correspondientes a los tres símbolos no terminales de la gramática.
- El procedimiento principal `eval-program`, toma un árbol de sintaxis abstracta y retorna un valor.

Un Interpretador Simple

```
(define eval-program
  (lambda (pgm)
    (cases program pgm
      (a-program (body)
        (eval-expression body (init-env))))))

(define init-env
  (lambda ()
    (extend-env
      '(i v x)
      '(1 5 10)
      (empty-env))))
```

Un Interpretador Simple

- El procedimiento `eval-expression` toma una expresión `exp` y un ambiente `env`, y retorna el valor de la expresión usando dicho ambiente para encontrar los valores de las variables.
- Los casos en este procedimiento son los siguientes:
 - Si `exp` es un literal, el dato es retornado.
 - Si `exp` es un nodo que representa una variable, se busca el identificador en el ambiente para retornar su valor.
 - Si `exp` es un nodo que representa una aplicación de una operación primitiva a algunos operandos, primero se evalúan los operandos (usando el procedimiento auxiliar `eval-rands`) y luego se pasan al procedimiento `apply-primitive` para determinar el valor.

Un Interpretador Simple

```
(define eval-expression
  (lambda (exp env)
    (cases expression exp
      (lit-exp (datum) datum)
      (var-exp (id) (apply-env env id))
      (primapp-exp (prim rands)
        (let ((args (eval-rands rands env)))
          (apply-primitive prim args))))))
```

Un Interpretador Simple

El procedimiento auxiliar `eval-rands` toma una lista de operandos y un ambiente y evalúa cada operando usando `eval-rand` (el cual llama a `eval-expression` con el ambiente actual para determinar los valores de las variables).

```
(define eval-rands
  (lambda (rands env)
    (map (lambda (x) (eval-rand x env)) rands)))

(define eval-rand
  (lambda (rand env)
    (eval-expression rand env)))
```

Un Interpretador Simple

- El procedimiento `apply-primitive` toma una operación primitiva y una lista de valores, y produce el valor que se debe obtener al aplicar la operación primitiva a la lista de valores.

```
(define apply-primitive
  (lambda (prim args)
    (cases primitive prim
      (add-prim () (+ (car args) (cadr args)))
      (subtract-prim () (- (car args) (cadr args)))
      (mult-prim () (* (car args) (cadr args)))
      (incr-prim () (+ (car args) 1))
      (decr-prim () (- (car args) 1)))))
```

- Es de notar que no se necesita pasar el ambiente como argumento a `apply-primitive` ya que éste solo trabaja con valores y no con expresiones que puedan contener variables.

Preguntas

?

Próxima sesión

- Semántica de los condicionales y de la asignación
- Semántica de la creación y aplicación de procedimientos.

Fundamentos de lenguajes de programación

Semántica de los Conceptos Fundamentales de Lenguajes de Programación

Facultad de Ingeniería. Universidad del Valle

Septiembre de 2018



Contenido

1 Interpretación y Compilación

2 SLLGEN

3 Un Interpretador Simple

Contenido

1 Interpretación y Compilación

2 SLLGEN

3 Un Interpretador Simple

Contenido

1 Interpretación y Compilación

2 SLLGEN

3 Un Interpretador Simple

Contenido

1 Interpretación y Compilación

2 SLLGEN

3 Un Interpretador Simple

Interpretación

`int a(int b){}`



1) ¿Esta correctamente escrito?

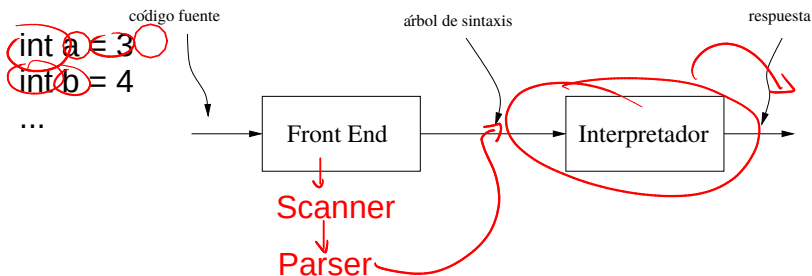
2) Para ejecutarlo.

`int a (int b) 0`

- El texto de un programa es escrito en un lenguaje llamado el *lenguaje fuente* o el *lenguaje definido*.
- Los programas son pasados a través de un *front end* que los analiza y construye el árbol de sintaxis abstracta.
- Luego, el árbol de sintaxis abstracta es pasado a un interpretador, que examina su estructura y desarrolla algunas acciones que dependen de esa estructura.

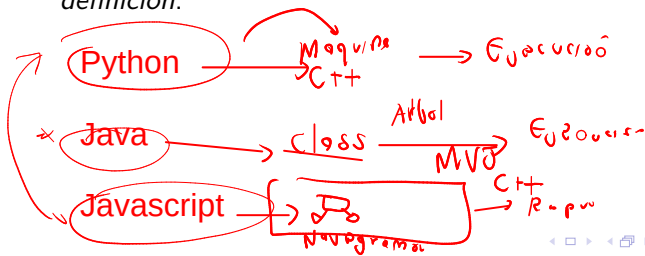
Interpretación

La siguiente figura ilustra el proceso llevado a cabo cuando se utiliza un interpretador:

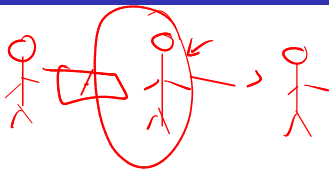


Interpretación

- Un interpretador es un programa que toma un árbol de sintaxis abstracta y lo convierte en una respuesta.
- Un interpretador está escrito en algún lenguaje. Este lenguaje es llamado el *lenguaje de implementación* o el *lenguaje de definición*.



Interpretación



- Los programas interpretados suelen ser más lentos que los programas compilados debido a que es necesario traducir el programa mientras se ejecuta. ~~C++, ASM~~
- Los lenguajes de programación interpretados son más flexibles y favorecen la modularidad. Por esta razón se logra mayor velocidad de desarrollo con su uso.

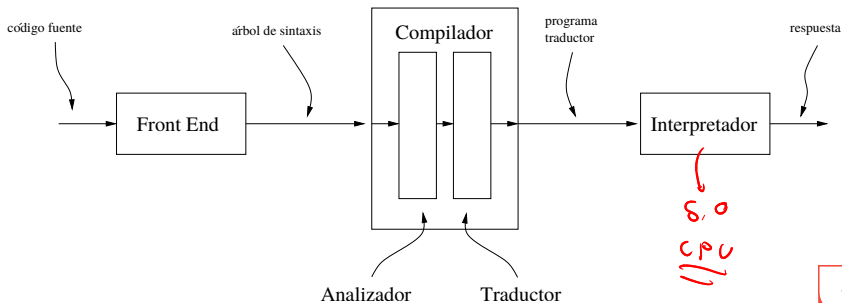
- Otra alternativa para el análisis y ejecución de programas es el uso de un compilador.
- Un compilador traduce el árbol de **sintaxis abstracta** en un programa en otro lenguaje para ser ejecutado. Este lenguaje es llamado el *lenguaje destino*.
- El lenguaje generado puede ser ejecutado por un interpretador o puede ser traducido en un lenguaje de bajo nivel para su ejecución.

```
[ g++ -c archivo.cpp  
  g++ -o exe archivo.o
```

archivo.o

Compilación

La siguiente figura ilustra el proceso llevado a cabo cuando se utiliza un compilador:



Compilación

- Por lo general, el lenguaje destino es un lenguaje máquina interpretado por un hardware. *ASM*
- Otras implementaciones de lenguaje usan un lenguaje destino de propósito especial que es más simple que el original y para el cual es relativamente fácil escribir un interpretador (código intermedio u objeto). *JAVA → class → MVJ*
- Esto permite que el programa pueda ser compilado una vez y ejecutado en diferentes plataformas.
- Este tipo de lenguajes destino son llamados *lenguajes a bytecode* y sus interpretadores *máquinas virtuales*.

(class)

Scala)

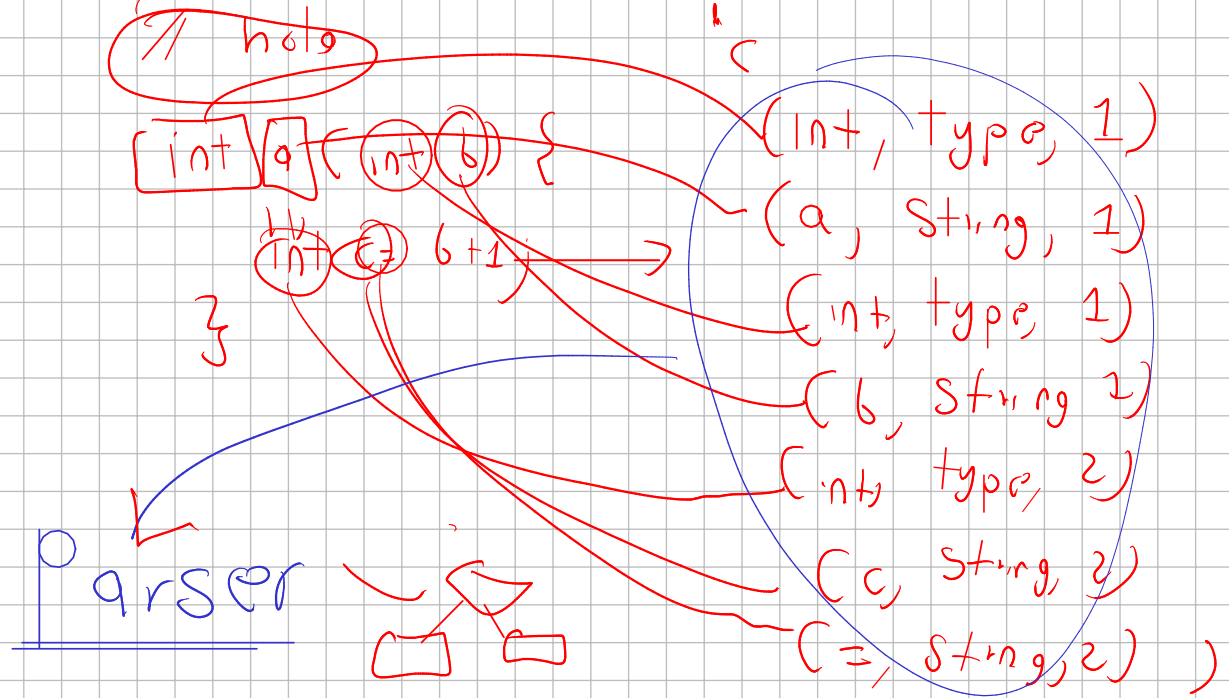
*HotSpot
Garbage*

- Un compilador está dividido en dos partes: un *analizador* y un *traductor*.
- El analizador tiene como finalidad deducir información útil sobre el programa. ← *Descripción de los elementos*
- El traductor lleva a cabo la traducción del programa a partir de la información del analizador.


Interpretación y Compilación

- Sin importar, la estrategia que se utilice, es necesario definir un *front end* que convierta programas en árboles de sintaxis abstracta.
- Dado que los programas son solo cadenas de caracteres, el front end debe agrupar estos caracteres en unidades significativas.
- La agrupación de estas unidades es llevada a cabo en dos etapas: *scanning* y *parsing*.

- *Scanning* es ~~el nombre~~ que se le da al proceso de dividir la secuencia de caracteres en palabras, números, puntuación, comentarios, etc.
- Estas unidades son conocidas como **unidades léxicas**, *lexemas* o *tokens*.
- La especificación léxica de un lenguaje se refiere a la forma en la cual un programa debe ser dividido en unidades léxicas.
- El *scanner* recibe una secuencia de caracteres y produce una secuencia de unidades léxicas (tokens).



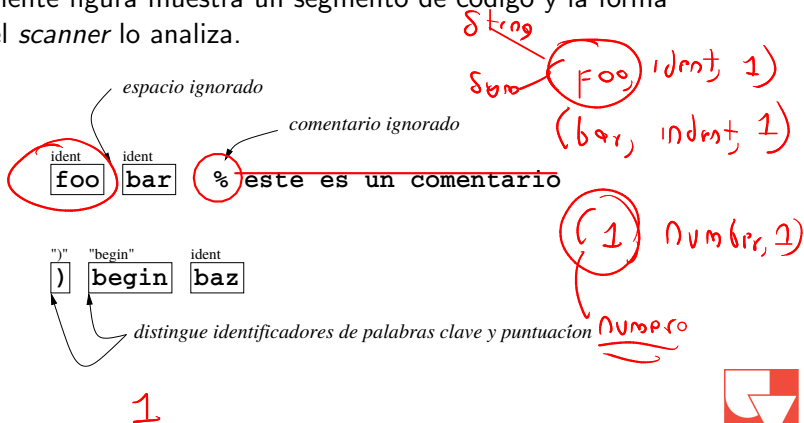
La especificación léxica es una parte de la especificación del lenguaje que provee información como:

- Cualquier secuencia de espacios y nueva línea es equivalente a un solo espacio.
- Un comentario comienza con % y continúa hasta el final de la línea.

- Un identificador es una secuencia de letras y números, que comienza con una letra.

Interpretación y Compilación

Scanning

La siguiente figura muestra un segmento de código y la forma como el *scanner* lo analiza.



Interpretación y Compilación

Scanning

Cuando el *scanner* encuentra un token, retorna una estructura de datos que consiste de al menos los siguientes datos:

- Una *clase*, la cual describe qué clase de token se encontró.
- Un dato que describe el token particular. Por ejemplo, para identificadores, el dato es un símbolo de Scheme contruido de la cadena en el token; para números, el dato es el número descrito por el literal; y para cadenas, el dato es la cadena.
- Un dato que describe la ubicación del token en la entrada (que sirve para ayudar al programador a identificar dónde se encuentran los errores de sintaxis).

El conjunto de clases y la descripción de los tokens hacen parte de la especificación léxica.

- *Parsing* es el nombre que se le da al proceso de organizar una secuencia de tokens en estructuras sintácticas jerárquicas como expresiones, estamentos y bloques.
- La estructura *sintáctica* o gramatical de un lenguaje se refiere a la forma en la cual se deben organizar las unidades léxicas.
- El *parser* recibe una secuencia de tokens del *scanner* y produce un árbol de sintaxis abstracta.

Interpretación y Compilación

Generador de parser

- Un generador de *parser* es un programa que toma como entrada una especificación léxica y una gramática y produce como salida un *scanner* y un *parser* para ellos.
- Los tipos de datos de la gramática (con los cuales se basa un *parser* para generar el árbol de sintaxis) pueden ser descritos usando ~~define-datatype~~.
- Dada una gramática, debe haber un tipo de dato para cada símbolo no terminal; y debe haber una variante por cada producción que tenga símbolos no terminales en el lado derecho. Cada variante tendrá un campo por cada símbolo no terminal, identificador, o número que aparezca en su lado derecho.

Contenido

1 Interpretación y Compilación

2 SLLGEN

3 Un Interpretador Simple

- SLLGEN es un generador de parsers que toma como entrada una especificación léxica y una gramática, y produce como salida, un scanner y un parser en Scheme.
- La especificación léxica en SLLGEN es una lista que satisface la siguiente gramática:

$\langle \text{scanner-spec} \rangle$::=	$(\{ \langle \text{exp-reg-y-acción} \rangle \}^*)$
$\langle \text{exp-reg-y-acción} \rangle$::=	$(\langle \text{nombre} \rangle (\{ \langle \text{exp-reg} \rangle \}^*) \langle \text{salida} \rangle)$
$\langle \text{nombre} \rangle$::=	$\langle \text{símbolo} \rangle$
$\langle \text{exp-reg} \rangle$::=	$\langle \text{cadena} \rangle \mid \text{letter} \mid \text{digit} \mid \text{whitespace} \mid \text{any}$
	::=	$(\text{not } \langle \text{caracter} \rangle) \mid (\text{or } \{ \langle \text{exp-reg} \rangle \}^*)$
	::=	$(\text{arbno } \langle \text{exp-reg} \rangle) \mid (\text{concat } \{ \langle \text{exp-reg} \rangle \}^*)$
$\langle \text{salida} \rangle$::=	$\text{skip} \mid \text{symbol} \mid \text{number} \mid \text{string}$

- A medida que el *scanner* trabaja, va recolectando caracteres en un búfer.
- Cuando el *scanner* determina que ha encontrado la cadena más larga posible de todas las expresiones regulares en la especificación, ejecuta la *salida* de la expresión regular correspondiente.

Dicha salida puede ser:

- `skip`: Significa que es el final de un token, pero ningún token es emitido. El *scanner* continúa trabajando en la cadena para encontrar el siguiente token. Esta acción es usada en espacios en blanco y comentarios.
- `symbol`: Los caracteres en el búfer son convertidos en un símbolo de Scheme y un token es emitido, con el nombre *symbol* como su clase y con el símbolo como dato.

Dicha salida puede ser:

- **number**: Los caracteres en el búfer son convertidos en un número de Scheme y un token es emitido, con el nombre *number* como su clase y con el número como dato.
- **string**: Los caracteres en el búfer son convertidos en una cadena de Scheme y un token es emitido, con el nombre *string* como su clase y con la cadena como dato.

- SLLGEN incluye un lenguaje para especificar gramáticas.
- Una gramática en SLLGEN es una lista descrita por la siguiente gramática:

$\langle \text{gramática} \rangle$	$::=$	$(\{ \langle \text{producción} \rangle \}^*)$
$\langle \text{producción} \rangle$	$::=$	$(\langle \text{lhs} \rangle (\{ \langle \text{rhs-item} \rangle \}^*) \langle \text{nombre-prod} \rangle)$
$\langle \text{lhs} \rangle$	$::=$	$\langle \text{símbolo} \rangle$
$\langle \text{rhs-item} \rangle$	$::=$	$\langle \text{símbolo} \rangle \mid \langle \text{cadena} \rangle$
	$::=$	$(\text{arbno } \{ \langle \text{rhs-item} \rangle \}^*)$
	$::=$	$(\text{separated-list } \{ \langle \text{rhs-item} \rangle \}^* \langle \text{cadena} \rangle)$
$\langle \text{nombre-prod} \rangle$	$::=$	$\langle \text{símbolo} \rangle$

- En SLLGEN, la gramática debe permitir al *parser* determinar cuál producción usar conociendo solo:
 1. qué símbolo no terminal se está buscando, y
 2. el primer símbolo (token) de la cadena a ser analizada.
- Las gramáticas en esta forma son denominadas *gramáticas LL* (de allí el nombre SLLGEN - Scheme LL GENEration).

`var a = 8`
`var a`



- SLLGEN incluye procedimientos para incorporar los *scanners* y gramáticas en un *parser* ejecutable.
- El procedimiento `sllgen:make-define-datatypes` genera cada una de las expresiones `define-datatype` de la gramática para ser usada por casos.
- El procedimiento `sllgen:make-string-parser` es usado para construir un *scanner* y un *parser* basados en las especificaciones léxicas y gramaticales.
- Este procedimiento retorna un procedimiento que toma una cadena y produce un árbol de sintaxis abstracta.

- La interfaz interactiva del usuario provista por la mayoría de implementaciones de Scheme es un *read-eval-print-loop*, es decir, un ciclo que repite la acción de leer una expresión o definición, evaluarla e imprimir el resultado.
- SLLGEN puede ser usado para construir un *read-eval-print-loop*, usando los siguientes procedimientos:
 - `sllgen:make-stream-parser`: Toma un flujo de caracteres y genera un flujo de tokens, y
 - `sllgen:make-rep-loop`: Toma una cadena `str`, un procedimiento de un solo argumento `pro` y un flujo de tokens, y produce un *read-eval-print-loop* que crea a `str` como indicador en la salida estándar, lee el flujo de tokens, los analiza, imprime el resultado de aplicar el procedimiento `pro` al árbol de sintaxis abstracta resultante, y se llama recursivamente.

Ejemplo:

Dada la gramática:

$$\begin{aligned}\langle \text{declaración} \rangle &::= \{ \langle \text{declaración} \rangle ; \langle \text{declaración} \rangle \} \\ &::= \text{while } \langle \text{expresión} \rangle \text{ do } \langle \text{declaración} \rangle \\ &::= \langle \text{identificador} \rangle := \langle \text{expresión} \rangle \\ \langle \text{expresión} \rangle &::= \langle \text{identificador} \rangle \\ &::= (\langle \text{expresión} \rangle + \langle \text{expresión} \rangle)\end{aligned}$$

Ejemplo:

Los tipos de datos para esta gramática pueden ser descritos así:

```
(define-datatype statement statement?
  (compound-statement
    (stmt1 statement?)
    (stmt2 statement?))
  (while-statement
    (test expression?)
    (body statement?))
  (assign-statement
    (lhs symbol?)
    (rhs expression?)))
```

Ejemplo:

```
(define-datatype expression expression?
  (var-exp
    (is symbol?))
  (sum-exp
    (exp1 expression?)
    (exp2 expression?)))
```


Ejemplo:

Los especificación léxica para el interpretador será:

```
(define scanner-spec
  '((white-sp
      (whitespace) skip)
    (comment
      ("%" (arbno (not #\newline))) skip)
    (identifier
      (letter (arbno (or letter digit "?")) symbol)
      (number
        (digit (arbno digit)) number)))
```

(define-data-type arbol arbol?

(vacio)

(novacio

(dato number?)

(hizq arbol?)

(hder arbol?)

)

Ejemplo:

La gramática puede ser escrita en SLLGEN de la siguiente manera:

```
(define grammar
  '((statement
    ("{" statement ";" statement "}")
    compound-statement)
    (statement
    ("while" expression "do" statement)
    while-statement)
    (statement
    (identifier "!=" expression)
    assign-statement)
    (expression
    (identifier)
    var-exp)
    (expression
    "(" expression "+" expression ")")
    sum-exp)))
```

Ejemplo:

Para generar las expresiones `define-datatype` se utiliza:

```
(sllgen:make-define-datatypes scanner-spec grammar)
```

Para crear el *scanner* y el *parser* se tiene:

```
(define scan&parse  
  (sllgen:make-string-parser  
    scanner-spec  
    grammar))
```

Ejemplo:

Si se llama a `scan&parse` con `x := y` como argumento, éste retorna el árbol de sintaxis abstracta correspondiente:

```
> (scan&parse "x := y")  
(assign-statement (x (var-exp (y))))
```

Ejemplo:

Para el interpretador el procedimiento `read-eval-print` será:

```
(define read-eval-print
  (sllgen:make-rep-loop "-->" eval-program
    (sllgen:make-stream-parser
      scanner-spec
      grammar)))
```

Contenido

1 Interpretación y Compilación

2 SLLGEN

3 Un Interpretador Simple

Un Interpretador Simple

- Nuestro primer lenguaje permitirá la evaluación de expresiones aritméticas.
- El lenguaje consistirá de expresiones para variables, números y aplicación de los operadores $+$, $*$, $-$. `add1` y `sub1`.

Un Interpretador Simple

- Una parte importante de la especificación de cualquier lenguaje de programación es el conjunto de valores que éste manipula.
- Cada lenguaje tiene como mínimo dos conjuntos:
 - Los *valores expresados*: posibles valores de expresiones, y
 - Los *valores denotados*: valores limitados a las variables.
- Para el primer lenguaje que se creará, se tiene que

Valor Expresado = Número

Valor Denotado = Número

Un Interpretador Simple

Gramática

La gramática para el lenguaje será la siguiente:

$\langle \text{programa} \rangle$	$::=$	$\langle \text{expresión} \rangle$ <div>a-program (exp)</div>
$\langle \text{expresión} \rangle$	$::=$	$\langle \text{número} \rangle$ <div>lit-exp (datum)</div>
	$::=$	$\langle \text{identificador} \rangle$ <div>var-exp (id)</div>
	$::=$	$\langle \text{primitiva} \rangle \{ \{ \langle \text{expresión} \rangle \}^* (,) \}$ <div>primapp-exp (prim rands)</div>
$\langle \text{primitiva} \rangle$	$::=$	$+ \mid - \mid * \mid \text{add1} \mid \text{sub1}$

Un Interpretador Simple

Especificación Léxica

La especificación léxica para el lenguaje será la siguiente:

```
(define scanner-spec-simple-interpreter
  '((white-sp
      (whitespace) skip)
    (comment
      ("% (arbno (not #\newline))) skip)
    (identifier
      (letter (arbno (or letter digit "?"))) symbol)
    (number
      (digit (arbno digit)) number)))
```

Un Interpretador Simple

Especificación de la Gramática

La especificación de la gramática es la siguiente:

```
(define grammar-simple-interpreter
  '((program (expression) a-program)
    (expression (number) lit-exp)
    (expression (identifier) var-exp)
    (expression
      (primitive "(" (separated-list expression ","))
      primapp-exp)
    (primitive "+" add-prim)
    (primitive "-" subtract-prim)
    (primitive "*" mult-prim)
    (primitive "add1" incr-prim)
    (primitive "sub1" decr-prim)
  ))
```

Un Interpretador Simple

Sintaxis Abstracta

La sintaxis abstracta está construida según la gramática definida anteriormente.

```
(define-datatype program program?
  (a-program
    (exp expression?)))

(define-datatype expression expression?
  (lit-exp
    (datum number?))
  (var-exp
    (id symbol?))
  (primapp-exp
    (prim primitive?)
    (rands (list-of expression?))))
```

Un Interpretador Simple

Sintaxis Abstracta

```
(define-datatype primitive primitive?  
  (add-prim)  
  (subtract-prim)  
  (mult-prim)  
  (incr-prim)  
  (decr-prim))
```

Estas definiciones pueden ser generadas automáticamente mediante SLLGEN con el procedimiento `sllgen:make-define-datatypes`

Un Interpretador Simple

- El interpretador simple constará de tres procedimientos correspondientes a los tres símbolos no terminales de la gramática.
- El procedimiento principal `eval-program`, toma un árbol de sintaxis abstracta y retorna un valor.

Un Interpretador Simple

```
(define eval-program
  (lambda (pgm)
    (cases program pgm
      (a-program (body)
        (eval-expression body (init-env))))))

(define init-env
  (lambda ()
    (extend-env
      '(i v x)
      '(1 5 10)
      (empty-env))))
```


Un Interpretador Simple

- El procedimiento `eval-expression` toma una expresión `exp` y un ambiente `env`, y retorna el valor de la expresión usando dicho ambiente para encontrar los valores de las variables.
- Los casos en este procedimiento son los siguientes:
 - Si `exp` es un literal, el dato es retornado.
 - Si `exp` es un nodo que representa una variable, se busca el identificador en el ambiente para retornar su valor.
 - Si `exp` es un nodo que representa una aplicación de una operación primitiva a algunos operandos, primero se evalúan los operandos (usando el procedimiento auxiliar `eval-rands`) y luego se pasan al procedimiento `apply-primitive` para determinar el valor.

Un Interpretador Simple

```
(define eval-expression
  (lambda (exp env)
    (cases expression exp
      (lit-exp (datum) datum)
      (var-exp (id) (apply-env env id))
      (primapp-exp (prim rands)
        (let ((args (eval-rands rands env)))
          (apply-primitive prim args))))))
```

Un Interpretador Simple

El procedimiento auxiliar `eval-rands` toma una lista de operandos y un ambiente y evalúa cada operando usando `eval-rand` (el cual llama a `eval-expression` con el ambiente actual para determinar los valores de las variables).

```
(define eval-rands
  (lambda (rands env)
    (map (lambda (x) (eval-rand x env)) rands)))

(define eval-rand
  (lambda (rand env)
    (eval-expression rand env)))
```

Un Interpretador Simple

- El procedimiento `apply-primitive` toma una operación primitiva y una lista de valores, y produce el valor que se debe obtener al aplicar la operación primitiva a la lista de valores.

```
(define apply-primitive
  (lambda (prim args)
    (cases primitive prim
      (add-prim () (+ (car args) (cadr args)))
      (subtract-prim () (- (car args) (cadr args)))
      (mult-prim () (* (car args) (cadr args)))
      (incr-prim () (+ (car args) 1))
      (decr-prim () (- (car args) 1)))))
```

- Es de notar que no se necesita pasar el ambiente como argumento a `apply-primitive` ya que éste solo trabaja con valores y no con expresiones que puedan contener variables.

Preguntas

?

Próxima sesión

- Semántica de los condicionales y de la asignación
- Semántica de la creación y aplicación de procedimientos.