

Interpretação e Compilação de Linguagens de Programação

Mestrado Integrado em Engenharia Informática
Departamento de Informática
Faculdade de Ciências e Tecnologia
Universidade Nova de Lisboa

2017-2018

João Costa Seco (joao.seco@di.fct.unl.pt)

Interpretação e Compilação de Linguagens de Programação

Interpretação e Compilação de Linguagens de Programação

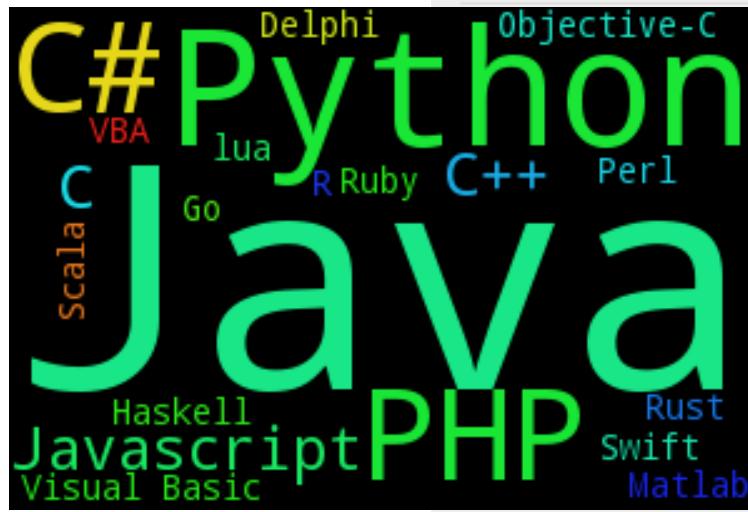
Lecture 01

Introduction and Overview

PYPL Index

PopularitY of Programming Language

- Object Oriented
- Dynamically typed
- Statically typed
- Imperative
- Functional
- Embedded Devices
- Efficient
- Dedicated Abstractions



Rank	Change	Language	Share	Trend
1		Java	23.6 %	-0.6 %
2	↑	Python	13.3 %	+2.4 %
3	↓	PHP	10.0 %	-0.8 %
4		C#	8.6 %	-0.3 %
5	↑↑	Javascript	7.6 %	+0.6 %
6	↓	C++	7.0 %	-0.6 %
7	↓	C	6.8 %	-0.7 %
8		Objective-C	4.5 %	-0.7 %
9	↑↑	R	3.3 %	+0.7 %
10		Swift	3.1 %	+0.4 %
11	↓↓	Matlab	2.8 %	+0.2 %
		Ruby	2.2 %	-0.3 %
		VBA	1.6 %	+0.0 %
		Visual Basic	1.5 %	-0.5 %
		Scala	1.2 %	+0.3 %
		Perl	1.0 %	-0.2 %
		lua	0.6 %	+0.1 %

Java

- Class based, object-oriented
- Statically typed
- Concurrent?
- Virtual machine (Interpreter, compiler, JIT)
- Reflective
- Large Library of classes (java.lang, java.util, ...)
- Java 8 features: Lambda-Expressions, method references, default methods, type inference, repeated and type annotations.

<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/8-whats-new-2157071.html>



Python



- Class-based, object-oriented
- Dynamically typed
- Emphasises code readability
- Large Library of classes
- Open-source reference interpreter...
- How does it work? It's an encoding to the base model.

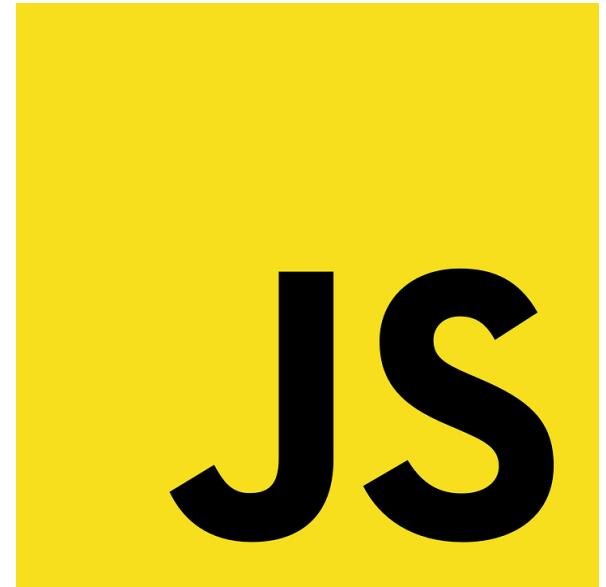
```
class ColoredSquare(Square):
    def __init__(self, side, color):
        super().__init__(side)
        self.color = color

    def setColor(self, color):
        self.color = color

    def getColor(self):
        return self.color
```

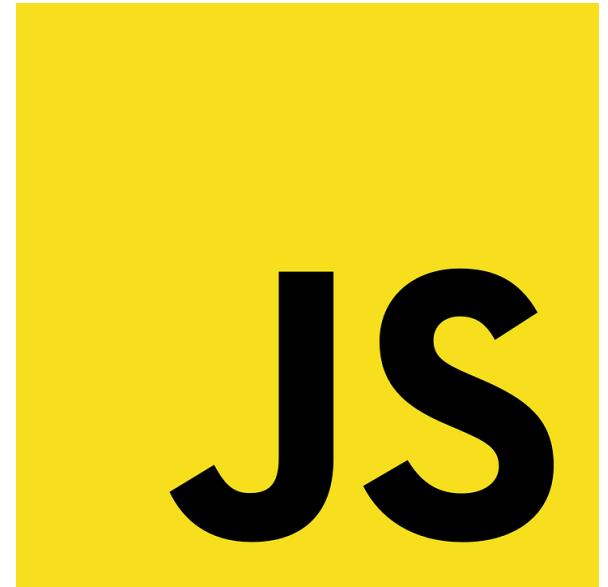
Javascript

- Functional and Object-Oriented
- From LISP and SELF (prototype based)
- Single threaded
- Dynamically typed
- The base for all web applications, languages, and frameworks
- Client and server side language



JavaScript Frameworks

- Languages, libraries, and frameworks aim at improving abstraction safety
- Language techniques, encodings, conventions, and tools.
- Node is Chrome's V8 engine (asynchronous IO) + large library
- Just-in-time compilation to native code.
- Static typing in TypeScript (MS), Dart (Google), or FlowType (FB)
- Examples: Angular.js, JQuery, React, Socket, Polymer, Node.js, Meteor, D3.js, Ember, Aurelia, Knockout, Keystone, Backbone, ...



<https://colorlib.com/wp/javascript-frameworks/>

OCaml



- Dialect of ML: “LISP with types”
- Milner, Cardelli (**DL 2016**), Huet, Cousineau, Leroy
- (pure?) Functional language =? Higher-order functions
- Object-oriented features
- Immutable values (lists), Sum types, pattern matching
- Efficient compilation of recursive calls

ocaml.org

Haskell



- Pure Functional language = No side effects
- Lazy evaluation for more efficient execution
- Side effects are isolated in a mathematical structures
- Very powerful type system
- Automatic code generation from type specification

haskell.org

- 
- # THE C PROGRAMMING LANGUAGE
- Dennis Ritchie, 1969-73
 - Low-level imperative and procedural
 - With no function nesting, local or global variables.
 - Direct translation to assembly language (almost, 1pass)
 - (almost) untyped, unsafe...

Objective-C

- NeXT, NeXTSTEP 1984
- Reflective, class-based, object-oriented
- CoCocoa Libraries, UI Guidelines
- Starting base of iOS development



Swift



- Reflective, class-based, protocol-oriented
- “multi-paradigm”
- Statically (strongly) typed
- No null values: optional values
- Apple: "Objective-C without the C"
- Current base of iOS development, open-source and available for the CLR, JVM, and Android

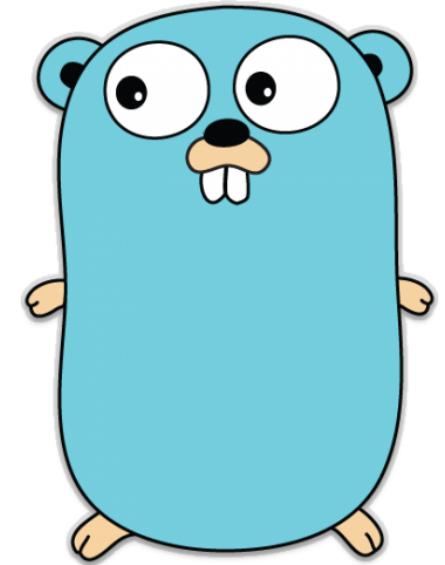
Erlang



- Concurrent, functional, immutable data, pattern matching, dynamic typing, list comprehensions.
- Its runtime system is distributed, fault-tolerant, “real-time”.
- Roots (syntax) in Prolog, but with functional aspects.
- Developed by Ericsson
www.erlang.org

```
-module(count_to_ten).  
-export([count_to_ten/0]).  
  
count_to_ten() -> do_count(0).  
  
do_count(10) -> 10;  
do_count(N) -> do_count(N + 1).
```

Go



- Google 2009
- imperative & concurrent (CSP)
- compiled & statically typed
- structural typing

```
func main() {
    t := make(chan bool)
    go timeout(t)

    ch := make(chan string)
    go readword(ch)

    select {
    case word := <-ch:
        fmt.Println("Received", word)
    case <-t:
        fmt.Println("Timeout.")
    }
}
```

golang.org

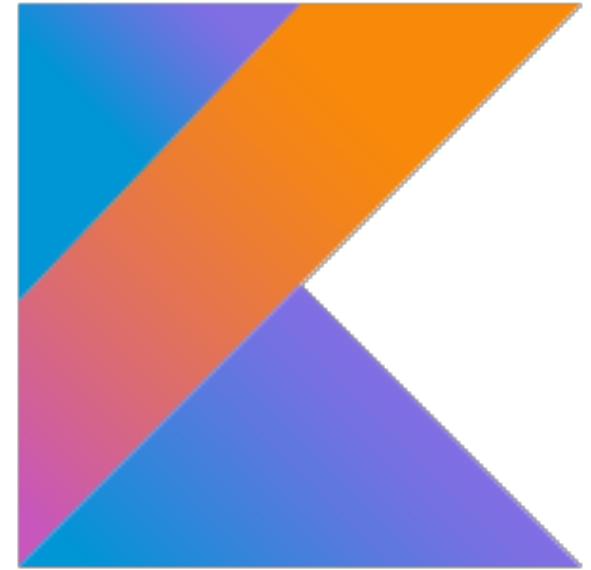
Rust



- Mozilla 2010
- “multi-paradigm”, concurrent, functional, and imperative
- Compiler in ocaml, and self-hosting compiler in Rust
- “Rust 1.0, the first stable release, on May 15, 2015”
- Guest Talk by NOVASTudentTalks, Sep 2016

www.rust-lang.org

Kotlin



- By JetBrains, 2011
- JVM based (Android), to compile as quickly as Java
- Statically typed, with type inference.
- nullable and non-nullable types

kotlinlang.org

C

```

void
qsort(void *a, size_t n, size_t es, int (*cmp)(const void *, const void *))
{
    char *pa, *pb, *pc, *pd, *pl, *pm, *pn;
    int d, swaptypes, swap_cnt;
    int r;

loop: SWAPINIT(a, es);
    swap_cnt = 0;
    if (n < 7) {
        for (pm = (char *)a + es; pm < (char *)a + n * es; pm += es)
            for (pl = pm; pl > (char *)a && cmp(pl - es, pl) > 0;
                 pl -= es)
                swap(pl, pl - es);
        return;
    }
    pm = (char *)a + (n / 2) * es;
    if (n > 7) {
        pl = a;
        pn = (char *)a + (n - 1) * es;
        if (n > 40) {
            d = (n / 8) * es;
            pl = med3(pl, pl + d, pl + 2 * d, cmp);
            pm = med3(pm - d, pm, pm + d, cmp);
            pn = med3(pn - 2 * d, pn - d, pn, cmp);
        }
        pm = med3(pl, pm, pn, cmp);
    }
    swap(a, pm);
    pa = pb = (char *)a + es;

    pc = pd = (char *)a + (n - 1) * es;
    for (;;) {
        while (pb <= pc && (r = cmp(pb, a)) <= 0) {
            if (r == 0) {
                swap_cnt = 1;
                swap(pa, pb);
                pa += es;
            }
            pb += es;
        }
        while (pb <= pc && (r = cmp(pc, a)) >= 0) {
            if (r == 0) {
                swap_cnt = 1;
                swap(pc, pd);
                pd -= es;
            }
            pc -= es;
        }
        if (pb > pc)
            break;
        swap(pb, pc);
        swap_cnt = 1;
        pb += es;
        pc -= es;
    }
    if (swap_cnt == 0) { /* Switch to insertion sort */
        for (pm = (char *)a + es; pm < (char *)a + n * es; pm += es)
            for (pl = pm; pl > (char *)a && cmp(pl - es, pl) > 0;
                 pl -= es)
                swap(pl, pl - es);
        return;
    }

    pn = (char *)a + n * es;
    r = min(pa - (char *)a, pb - pa);
    vecswap(a, pb - r, r);
    r = min((size_t)(pd - pc), pn - pd - es);
    vecswap(pb, pr - r, r);
    if ((size_t)(r = pb - pa) > es)
        qsort(a, r / es, es, cmp);
    if ((size_t)(r = pd - pc) > es) {
        /* Iterate rather than recurse to save stack space */
        a = pn - r;
        n = r / es;
        goto loop;
    }
    qsort(pn - r, r / es, es, cmp);/*
}

```

Quicksort

Haskell

```

quicksort [] = []
quicksort (p:xs) = (quicksort lesser) ++ [p] ++ (quicksort greater)
where
    lesser = filter (< p) xs
    greater = filter (>= p) xs

```

Different languages provide different abstraction, safety, and access to hardware characteristics.

<http://opensource.apple.com//source/xnu/xnu-1456.1.26/bsd/kern/qsort.c>

Top IDE index

- Syntax highlighting
- Code Completion
- Deployment Tools
- Compilers
- ...

Rank	Change	IDE	Share	Trend
1	↑	Visual Studio	22.8 %	-0.5 %
2	↓	Eclipse	22.45 %	-6.0 %
3		Android Studio	10.46 %	+2.7 %
4		Vim	8.2 %	+0.2 %
5		NetBeans	5.46 %	-0.4 %
6		Xcode	5.34 %	-0.5 %
7		Sublime Text	4.42 %	+0.1 %
8	↑	IntelliJ	4.22 %	+1.2 %
9	↓	Komodo	3.71 %	+0.3 %
10		Xamarin	3.65 %	+2.1 %
11		Emacs	1.85 %	+0.1 %
12	↑	pyCharm	1.61 %	+0.6 %
13	↓	PhpStorm	1.58 %	+0.2 %
14	↑	Light Table	1.06 %	+0.1 %
15	↓	Cloud9	0.88 %	-0.2 %
16	↑	Qt Creator	0.4 %	+0.0 %
17	↓	Aptana	0.33 %	-0.1 %

JVM

- Stack and Object based virtual machine
- runs Java byte code compiled from Java, Scala, Groovy, Kotlin, Clojure,...
- Provides flexible class loading and reflection
- Provides byte code verification and sandbox



<https://docs.oracle.com/javase/specs/jvms/se7/html/index.html>

CLR



- Stack and Object based virtual machine
- runs CIL byte code compiled from C#, F#, ...
- Provides efficient base type generics
- ...

[https://msdn.microsoft.com/en-us/library/8bs2ecf4\(v=vs.110\).aspx](https://msdn.microsoft.com/en-us/library/8bs2ecf4(v=vs.110).aspx)

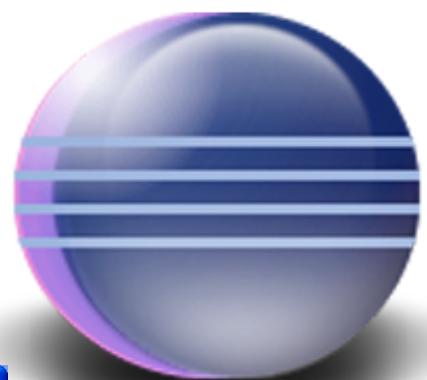
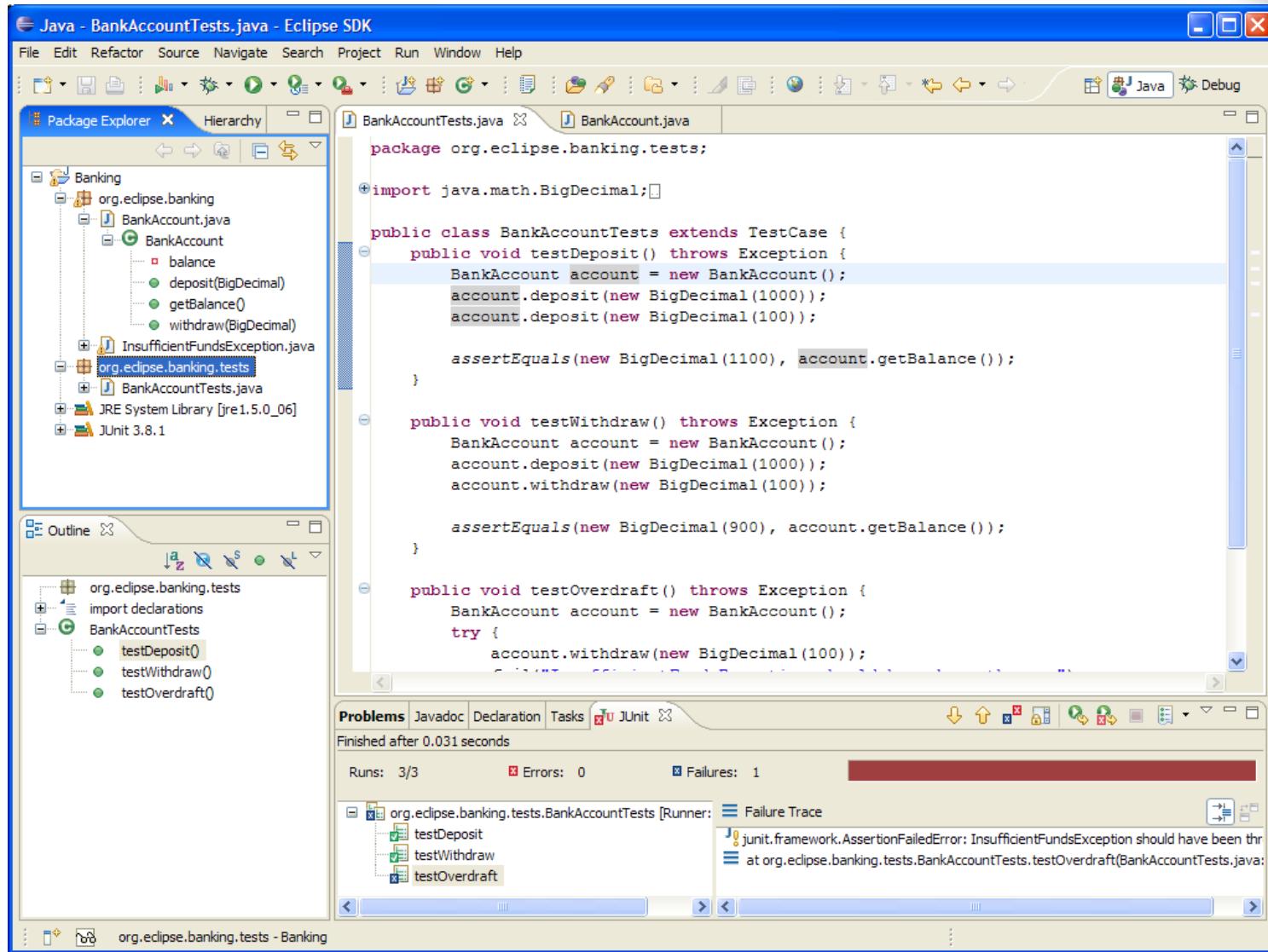
LLVM



- Low-level virtual machine, but really a compiler infrastructure for designing compiler tools
- Designed to easily define compiler optimisations.
- Provides an intermediate representation and tools.
- University of Illinois, open-source, Apple Xcode.
- clang replaces gcc entirely with LLVM IL.

<http://llvm.org>

Eclipse



<http://www.eclipse.org/>

LightTable



- Code editor on steroids
- Features real-time feedback, instant execution, easy debugging, and access to documentation.
- Targets: Clojure, Python, Javascript

<http://lighttable.com/>

Swift Playgrounds (and Xcode)



The screenshot shows the Swift Playgrounds interface. On the left is the code editor with Swift playground code. In the center is the preview window showing a scene with a blimp, balloons, and a ferris wheel. On the right is the timeline window showing a sine wave graph.

```
func didMove(to view: SKView) {
    delegate = self
    
    // ===== Blimp Control =====
    yOffsetForTime = { i in
        return 80 * sin(i / 10.0)
    }
    
    // ===== Scene Configuration =====
    // Set up balloon lighting and per-pixel collisions.
    balloonConfigurator = { b in
        b.physicsBody.categoryBitMask = CONTACT_CATEGORY
        b.physicsBody.fieldBitMask = WIND_FIELD_CATEGORY
        b.lightingBitMask = BALLOON_LIGHTING_CATEGORY
    }
    
    // Load images for balloon explosion.
    balloonPop = (1...4).map {
        SKTexture(imageNamed: "explode_0\($0)")
    }
    
    // Install turbulent field forces.
    var turbulence = SKFieldNode.noiseFieldWithSmoothness(0.7,
                                                          animationSpeed:0.8)
    turbulence.categoryBitMask = WIND_FIELD_CATEGORY
    turbulence.strength = 0.21
    scene.addChild(turbulence)
    
    cannonStrength = 210.0
    
    // ===== Scene Initialization =====
    // Do the rest of the setup and start the scene.
    setupHero(scene, delegate)
    setupFan(scene, delegate)
    setupCannons(scene, delegate)
}

func handleContact(bodyA : SKSpriteNode,
                  bodyB : SKSpriteNode) {
    if (bodyA == hero) {
        bodyB.normalTexture = nil
        bodyB.runAction(removeBalloonAction)
    } else if (bodyB == hero) {
        bodyA.normalTexture = nil
        bodyA.runAction(removeBalloonAction)
    }
}
```

<http://swiftplayground.org/post/a-quick-look-at-playground-and-xcode-6>

Swift Playgrounds (and Xcode)



The image shows a screenshot of the Swift Playgrounds app running on an iPhone. The screen is divided into two main sections: a text-based challenge description on the left and a 3D game world on the right.

Challenge: Use the AND, OR, and NOT operators to navigate Byte through the world.

Each of these operators influences the way your conditional code runs:

- The **NOT operator** (!) inverts a Boolean value, saying, "if NOT this condition, do this".
- The **AND operator** (&&) combines two conditions and runs the code only if both are true.
- The **OR operator** (||) combines two conditions and runs the code if at least one is true.

Solve the challenge by choosing the operators that will work best so that Byte collects all the gems and toggles open the switches.

```
for i in 1...6 {  
    moveForward()  
    if isOnClosedSwitch && isBlocked {  
        toggleSwitch()  
        turnLeft()  
        moveForward()  
    }  
}
```

At the bottom of the screen, there are several buttons: a back arrow, a forward arrow, a 'Run My Code' button with a play icon, a 'Hint' button with a lightbulb icon, and a menu icon.

The 3D game world on the right depicts a desert landscape with a cactus, a pterodactyl, and floating platforms. A red gem is visible near the cactus.

<http://swiftplayground.org/post/a-quick-look-at-playground-and-xcode-6>

“If you don’t understand interpreters, you can still write programs; you can even be a competent programmer. But you can’t be a master.”

(Hal Abelson, prefácio de *Essentials of Programming Languages* de Friedman et al.)

Interpretação e Compilação de Linguagens de Programação

Mestrado Integrado em Engenharia Informática
Departamento de Informática
Faculdade de Ciências e Tecnologia
Universidade Nova de Lisboa

2017-2018

João Costa Seco (joao.seco@di.fct.unl.pt)

Lecture 02

Syntax and Semantics

Course Objectives: To Know

- What **techniques** are used in the implementation of programming languages?
- What are the base **concepts** involved in the definition of programming languages?
- How to describe, analyse and justify the **features** of the different programming languages from the decomposition in the base concepts.
- How to design interpreters and compilers for programming languages?
- How to **predict the behaviour** of programs in a precise manner?
- How to express the properties of programs like type safety? what does type safety mean? What is a strongly typed languages?
- How to describe and implement **verification algorithms** for programming languages?
- How do runtime execution engines work (Java, .NET, LLVM, Node.JS) ?

Course Objectives: To Do

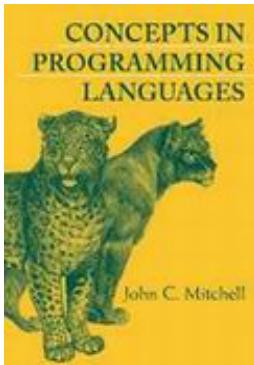
- How to **build syntactical analysers** (parsers) using generators?
- How to **represent programs as data** for other programs?
- How to **express the semantics** of a language?
- How to **build an interpreter** for a functional languages?
 - for an object-oriented language?
 - for an industrial grade target **virtual machine** (Java, .NET) ?
- How to specify a **garbage collection** algorithm?
- How to specify simple algorithms to analyse other programs?

“Roadmap”

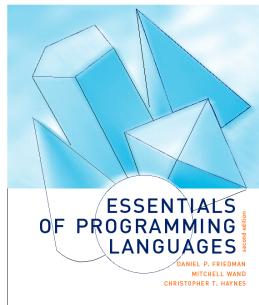
We study the fundamental concepts of programming languages; their syntactic and semantic aspects; from the perspective of type theory and pragmatic implementation perspective: We grow a language (Guy Steele) 😊

- Expressions and Values
- Binding and Scoping mechanisms
- State manipulation (memory models)
- Functional Abstraction (Functions and procedures)
- Types and Type systems
- Data abstraction
- Objects, Classes and Modules
- Compilation techniques

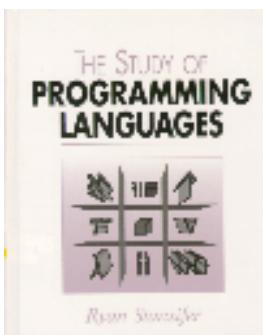
Books



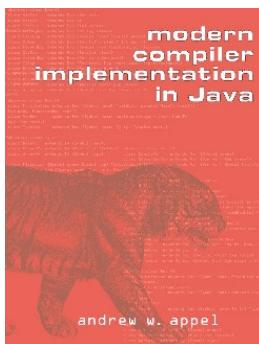
“*Concepts in Programming Languages*”,
John C. Mitchell,
Cambridge University Press.
ISBN 0 521 78098 5



“*Essentials of Programming Languages*”,
Daniel Friedman, Mitchell Wand, Christopher Haynes,
MIT Press.



“*The Study of Programming Languages*”,
Ryan Stansifer,
Prentice Hall International Edition.

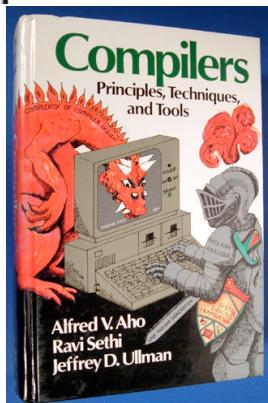


“*Modern Compiler Implementation in Java*”
Andrew W. Appel
Cambridge University Press

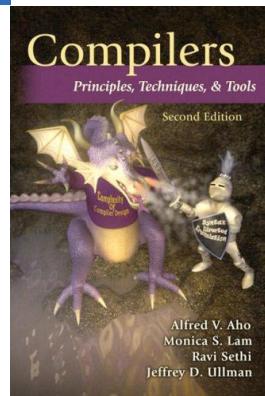
More books: “the classics”



“Principles of Compiler Design”
Alfred V. Aho, Jeffrey D. Ullman, 1977



“Compilers: Principles, Techniques, and Tools”
Alfred V. Aho, Ravi Sethi, Jeffrey D. Ullman, 1986



“Compilers: Principles, Techniques, and Tools, Second Edition”
Alfred V. Aho, Monica S. Lam, Ravi Sethi, Jeffrey D. Ullman, 2006

Other sources (papers & blogs)

- Great Works in Programming Languages - Collected by Benjamin C. Pierce
 - Edsger Dijkstra - 1300 EWDs
EWD215/CACM11, 1968: "Go To Statement Considered Harmful"
 - Christopher Strachey - Fundamental concepts in programming languages 1967.
 - Landin, Peter J. (1966). "The next 700 programming languages"
 - Luca Cardelli - introductory paper on Type Systems
- Blogs:
 - Existential Type (Robert Harper)
 - The Programming Languages Enthusiast
 - Lambda the Ultimate

Grading

- Theoretical component (70%):
 - 2 tests (or exam)
 - Minimum grade: 9,5 / 20
- Project component (“frequência”) (30%):
 - An interpreter and compiler program for a given example language. We build the project in a spiral, with contributions done every week from the first lab session.
 - Teams of 2 elements
 - Minimum grade: 9,5 / 20

Unit 1 - Syntax and Semantics

This unit describes general concepts about the design of programming languages and programming environments..

- Syntax and semantics of programming languages
- Abstract vs concrete syntax
- Semantic function: interpretation and compilation
- Execution environments
- Virtual machines, intermediate languages, portability

Programming Languages

- Programming languages specify (formally describe) **computational processes**.
- Languages comprise two parts that are described in a precise and non-ambiguous way:

- syntax

syntax |'sin,taks|

noun

the arrangement of words and phrases to create well-formed sentences in a language : *the syntax of English*.

- a set of rules for or an analysis of this : *generative syntax*.
- the branch of linguistics that deals with this.

ORIGIN late 16th cent.: from French ***syntaxe***, or via late Latin from Greek ***suntaxis***, from ***sun-*** ‘*together*’ + ***tassein*** ‘*arrange*.’

- semantics

semantics |sə'mantiks|

plural noun [usu. treated as sing.]

the branch of linguistics and logic concerned with meaning. There are a number of branches and subbranches of semantics, including **formal semantics**, which studies the logical aspects of meaning, such as sense, reference, implication, and logical form, **lexical semantics**, which studies word meanings and word relations, and **conceptual semantics**, which studies the cognitive structure of meaning.

- the meaning of a word, phrase, sentence, or text : *such quibbling over semantics may seem petty stuff*

DERIVATIVES

semantician |sə'man'ti sh ən| |sə'mən'tiʃən| |'-tiʃ(ə)n| noun

semanticist |sə'mən(t)əsəst| |-tisist| noun

Linguagens de Programação

Exemplo de ambiguidade na sintaxe:

Qual o valor da expressão `f(10)` ?

```
int f(int x) {
    if ( x > 0 )
        if ( x < 10 ) return x;
    else return 10;
    return 0;
}
```

`f(10) = ??`

Linguagens de Programação

Exemplo de ambiguidade na sintaxe:
Qual o valor da expressão `f(10)` ?

```
def f(x):
    if x > 0:
        if x < 10:
            return x
    else:
        return 10;
return 0;
```

`f(10) = ??`

Linguagens de Programação

Exemplo de ambiguidade na sintaxe:
Qual a diferença entre `@name` e `name` ???

```
class Hello
    def init(name)
        @name = name
    end

    def hello
        puts "Hello #{@name}!"
    end
end
```

Linguagens de Programação

Exemplo de ambiguidade na semântica:

Qual o valor da expressão $f(2) + g(3)$?

```
#include "stdio.h"

int a = 0;

int f(int x) { a = a + 1; return x; }

int g(int y) { return y+a; }

int sum(int x, int y) { return x+y; }

int main() { printf("%d\n", sum(f(2),g(3))); }
```

$f(2) + g(3) = ??$

Calling convention (cdecl)

“In the context of the C programming language, function arguments are pushed on the stack in the reverse order. In Linux, GCC sets the de facto standard for calling conventions. Since GCC version 4.5, the stack must be aligned to a 16-byte boundary when calling a function (previous versions only required a 4-byte alignment.)”

```
int callee(int, int, int);

int caller(void)
{
    int ret;

    ret = callee(1, 2, 3);
    ret += 5;
    return ret;
}
```

https://en.wikipedia.org/wiki/X86_calling_conventions
<https://gcc.gnu.org/onlinedocs/gccint/Stack-and-Calling.html>
<https://blogs.msdn.microsoft.com/oldnewthing/20040108-00/?p=41163>

```
caller:
; make new call frame
push    ebp
mov     ebp, esp
; push call arguments
push    3
push    2
push    1
; call subroutine 'callee'
call    callee
; remove arguments from frame
add    esp, 12
; use subroutine result
add    eax, 5
; restore old call frame
pop    ebp
; return
ret
```

Linguagens de Programação

Exemplo de ambiguidade na semântica:

Qual o valor da expressão $f(2) + g(3)$?

```
public class A {  
    static int a = 0;  
  
    static int f(int x) {  
        a = a + 1;  
        return x;  
    }  
    static int g(int y) { return y + a; }  
  
    static int sum(int x, int y) { return x + y; }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println(sum(f(2), g(3)));  
    }  
}
```

$f(2) + g(3) = ??$

Calling convention (Java?)

15.7.4. Argument Lists are Evaluated Left-to-Right

In a method or constructor invocation or class instance creation expression, argument expressions may appear within the parentheses, separated by commas. Each argument expression appears to be fully evaluated before any part of any argument expression to its right.

If evaluation of an argument expression completes abruptly, no part of any argument expression to its right appears to have been evaluated.

Example 15.7.4-1. Evaluation Order At Method Invocation

```
class Test1 {  
    public static void main(String[] args) {  
        String s = "going, ";  
        print3(s, s, s = "gone");  
    }  
    static void print3(String a, String b, String c) {  
        System.out.println(a + b + c);  
    }  
}
```

This program produces the output:

```
going, going, gone
```

because the assignment of the string "gone" to s occurs after the first two arguments to print3 have been evaluated.

Linguagens de Programação

Exemplo de ambiguidade na semântica (será?):
Qual o valor da expressão ?

```
let rec file_read file =
  if eof file
  then []
  else
    (input_line file) :: (file_read file)

let file = open_in "a.txt" in
  let lines = file_read file in
  close_in file
```

Linguagens de Programação

Exemplo de ambiguidade na semântica:
Qual o valor da expressão `f(2)` ?

```
function g(y) {  
    a = 2*v;  
    var v;  
    return a + 1;  
}
```

```
function f(x) {  
    v = 1;  
    return g(x);  
}
```

`f(2) = ??`

Linguagens de Programação (Sintaxe)

A sintaxe caracteriza a forma como se escrevem os programas da linguagem, sem atender ao seu significado. A sintaxe é normalmente descrita por um conjunto de palavras ou “tokens”, formando um léxico, e a estrutura em que se pode organizar os tokens para formar frases bem formadas.

Linguagens de Programação (Sintaxe)

A sintaxe caracteriza a forma como se escrevem os programas da linguagem, sem atender ao seu significado. A sintaxe é normalmente descrita por um conjunto de palavras ou “tokens”, formando um léxico, e a estrutura em que se pode organizar os tokens para formar frases bem formadas.

```
Inteiro: ("0" | ["1"–"9"] ["0"–"9"]*)  
Real: ([ "0"–"9" ]) "." ([ "0"–"9" ])* ("E" ...)?  
Identificador: [a–z,A–Z,_][a–z,A–Z,_][0–9]*  
palavras reservadas: int, float, void, while, class,
```

The **if** statement is in the form:

```
if (<expression>)  
    <statement1>  
else  
    <statement2>
```

```
switch (<expression>)  
{  
    case <label1> :  
        <statements 1>  
    case <label2> :  
        <statements 2>  
        break;  
    default :  
        <statements 3>  
}
```

Linguagens de Programação (Sintaxe)

A sintaxe caracteriza a forma como se escrevem os programas da linguagem, sem atender ao seu significado. A sintaxe é normalmente descrita por um conjunto de palavras ou “tokens”, formando um léxico, e a estrutura em que se pode organizar os tokens para formar frases bem formadas.

Exemplo de observação sobre “sintaxe”:

“Enquanto na linguagem C os blocos são delimitados por chavetas { e }, na linguagem Pascal usam-se os delimitadores begin end”

A sintaxe concreta de uma linguagem de programação pode ser descrita precisa e formalmente usando expressões regulares para os tokens e gramáticas para as frases (Teoria da Computação).

A partir gramática da linguagem constroem-se programas que reconhecem e processam os programas bem formados (Parsers)

Linguagens de Programação (Sintaxe)

```
%token NAME
%token NUMBER
%token EQ
%token PLUS MINUS TIMES DIV
%left MINUS PLUS
%left TIMES DIV
%nonassoc UMINUS

%%
statement_list
: statement
| statement statement_list

statement
: NAME EQ expression ';' {vbltable[$1] = $3; }

expression
: expression PLUS expression {$$ = $1 + $3;}
| expression MINUS expression {$$ = $1 - $3;}
| expression TIMES expression {$$ = $1 * $3;}
| expression DIV expression {$$ = $1 / $3;}
| MINUS expression %prec UMINUS {$$ = - $2;}
| '(' expression ')' { $$ = $2; }
| NUMBER
| NAME { $$ = vbltable[$1]; }
```

yacc

Linguagens de Programação (Sintaxe)

antlr

```
grammar Expr;

prog:  (expr NEWLINE)* ;

expr:  expr ('*' | '/') expr
     |  expr ('+' | '-') expr
     |  INT
     |  '(' expr ')'
;

NEWLINE : [\r\n]+ ;
INT      : [0-9]+ ;
```

Linguagens de Programação (Sintaxe)

javacc

```
void Start() :  
{ }  
{  
    exp() <EOL>  
}  
  
void exp() :  
{ }  
{  
    term() [ <PLUS> exp() ]  
}  
  
void term() :  
{ }  
{  
    factor() [ <MULTIPLY> term() ]  
}  
  
void factor() :  
{ }  
{  
    <CONSTANT>  
|    <LPAR> exp() <RPAR>  
}
```

Linguagens de Programação (Sintaxe)

java parsec

```
void Start() :  
{ }  
{  
    exp() <EOL>  
}  
  
void exp() :  
{ }  
{  
    term() [ <PLUS> exp() ]  
}  
  
void term() :  
{ }  
{  
    factor() [ <MULTIPLY> term() ]  
}  
  
void factor() :  
{ }  
{  
    <CONSTANT>  
|    <LPAR> exp() <RPAR>  
}
```

Linguagens de Programação (Semântica)

Linguagens de Programação (Semântica)

A semântica descreve o significado das frases sintaticamente válidas de uma linguagem. A semântica das linguagens deve ser definida de maneira precisa.

10.4 Array Access

A component of an array is accessed by an array access expression ([§15.13](#)) that consists of an expression whose value is an array reference followed by an indexing expression enclosed by [and], as in `A[i]`. All arrays are 0-origin. An array with length n can be indexed by the integers 0 to $n-1$.

Arrays must be indexed by `int` values; `short`, `byte`, or `char` values may also be used as index values because they are subjected to unary numeric promotion ([§](#)) and become `int` values. An attempt to access an array component with a `long` index value results in a compile-time error.

All array accesses are checked at run time; an attempt to use an index that is less than zero or greater than or equal to the length of the array causes an `ArrayIndexOutOfBoundsException` to be thrown.

in *The Java Language Specification*

Linguagens de Programação (Semântica)

A semântica descreve o significado das frases sintaticamente válidas de uma linguagem. A semântica das linguagens deve ser definida de maneira precisa.

Exemplos de observações sobre “semântica”:

“Em C, um vector é modelado por um apontador, mas em Pascal um vector é um valor primitivo”

“A linguagem ML (OCaml) é uma linguagem imperativa, mas centrada no uso de funções”

“Na linguagem Java os argumentos são sempre passados por valor, mas em Pascal também podem ser passados por referência”

Linguagens de Programação (Semântica)

A semântica descreve o significado das frases sintaticamente válidas de uma linguagem. A semântica das linguagens deve ser definida de maneira precisa.

A semântica de uma linguagem pode ser definida precisamente por uma função **computável** I que atribui um significado a cada programa (ou fragmento de programa)

$$I : \text{Prog} \longrightarrow \text{Denot}$$

Prog = conjunto dos programas

Denot = conjunto dos significados possíveis (denotações)

A função semântica I pode ser vista como um **algoritmo** que “sabe como interpretar” todos os programas (sintacticamente correctos) de uma linguagem, determinando o seu **valor** ou **efeito**

Interpretação e compilação (software translators)

Qual a diferença entre um compilador e um interpretador?

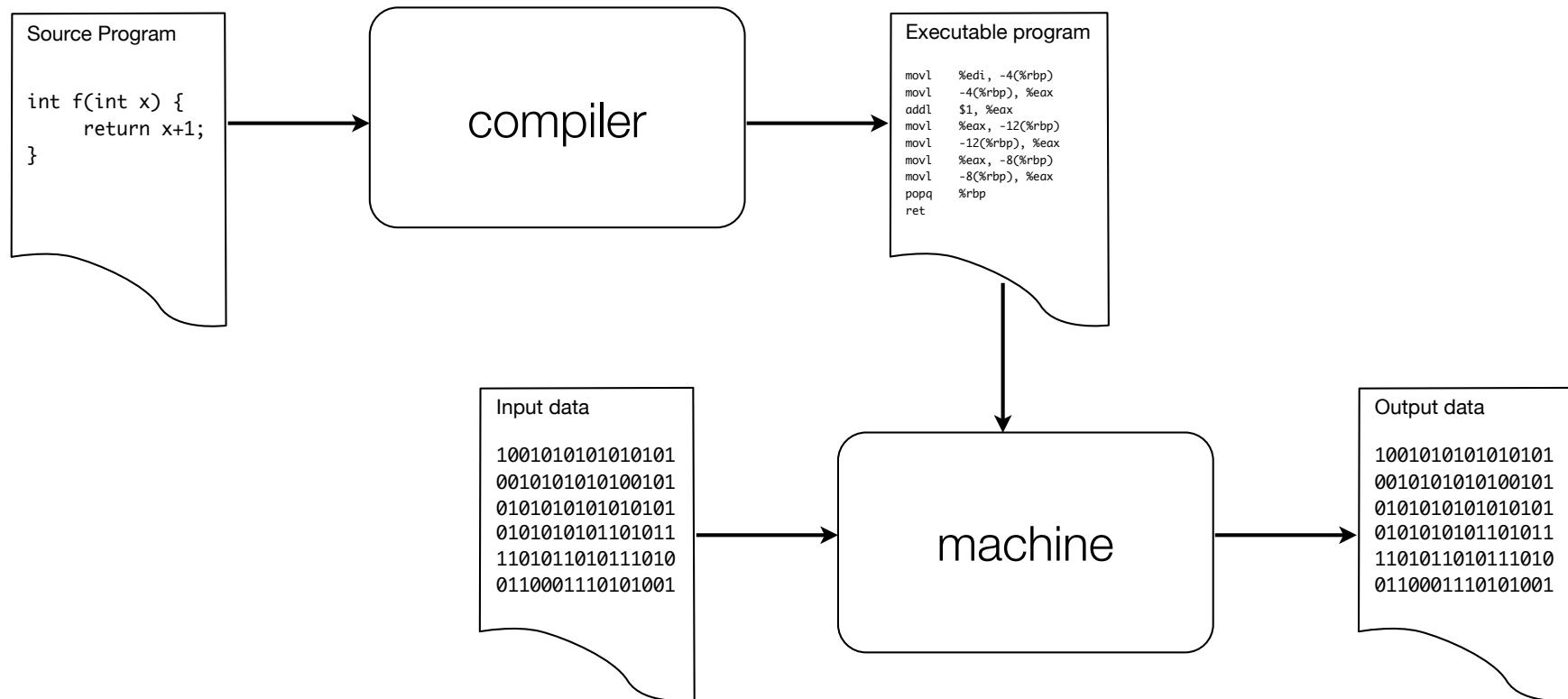
O que é uma linguagem intermédia?

O que é mais eficiente? O que é um JIT?

Qual é a arquitectura de um compilador?

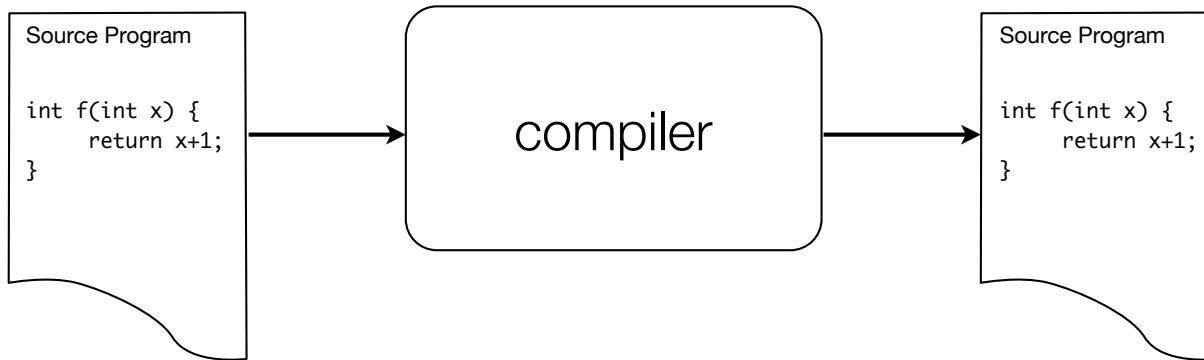
Compiladores

“Um compilador é um programa que lê um programa numa linguagem (fonte) e o traduz para um programa equivalente noutra linguagem (alvo). Um papel importante do compilador é detectar erros no programa fonte. Se a linguagem alvo for uma linguagem máquina (executável) então o programa pode ser chamado para processar dados de entrada e produzir dados de saída.” (in Aho et al)



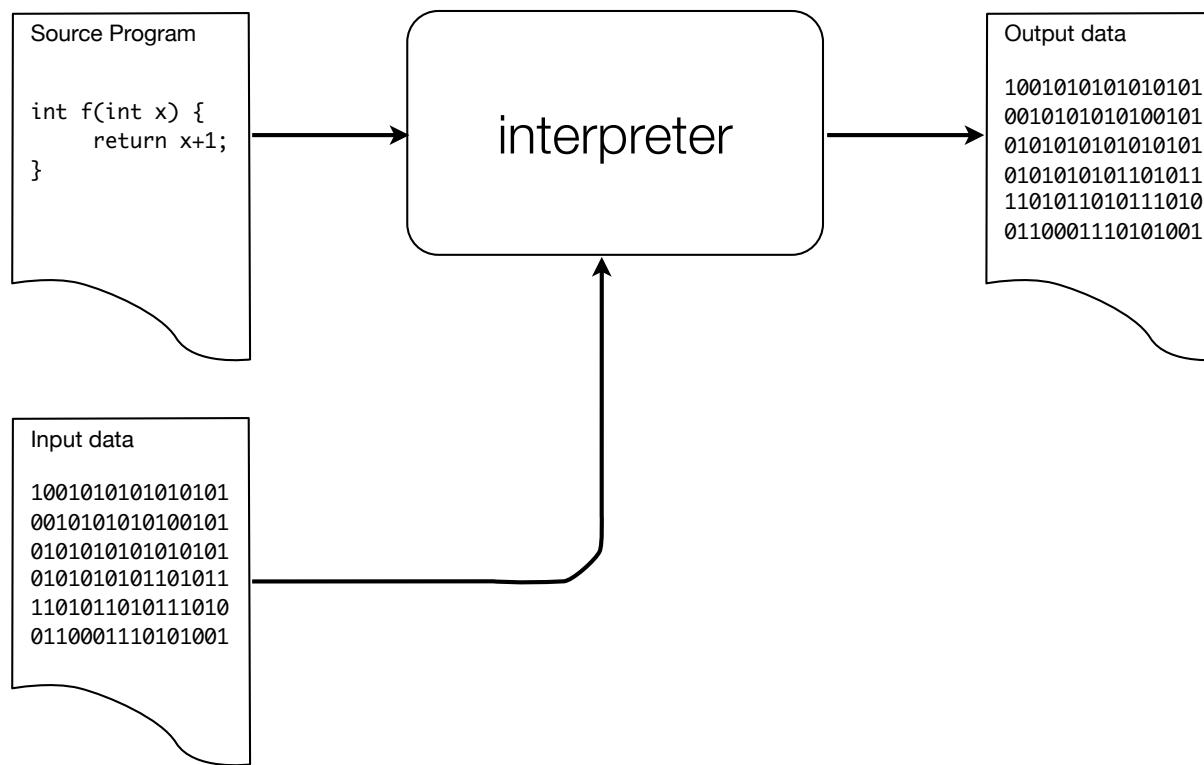
Compiladores Source2Source

“Um compilador é um programa que lê um programa numa linguagem (fonte) e o traduz para um programa equivalente noutra linguagem (alvo). Um papel importante do compilador é detectar erros no programa fonte. Se a linguagem alvo for uma linguagem máquina (executável) então o programa pode ser chamado para processar dados de entrada e produzir dados de saída.” (in Aho et al)



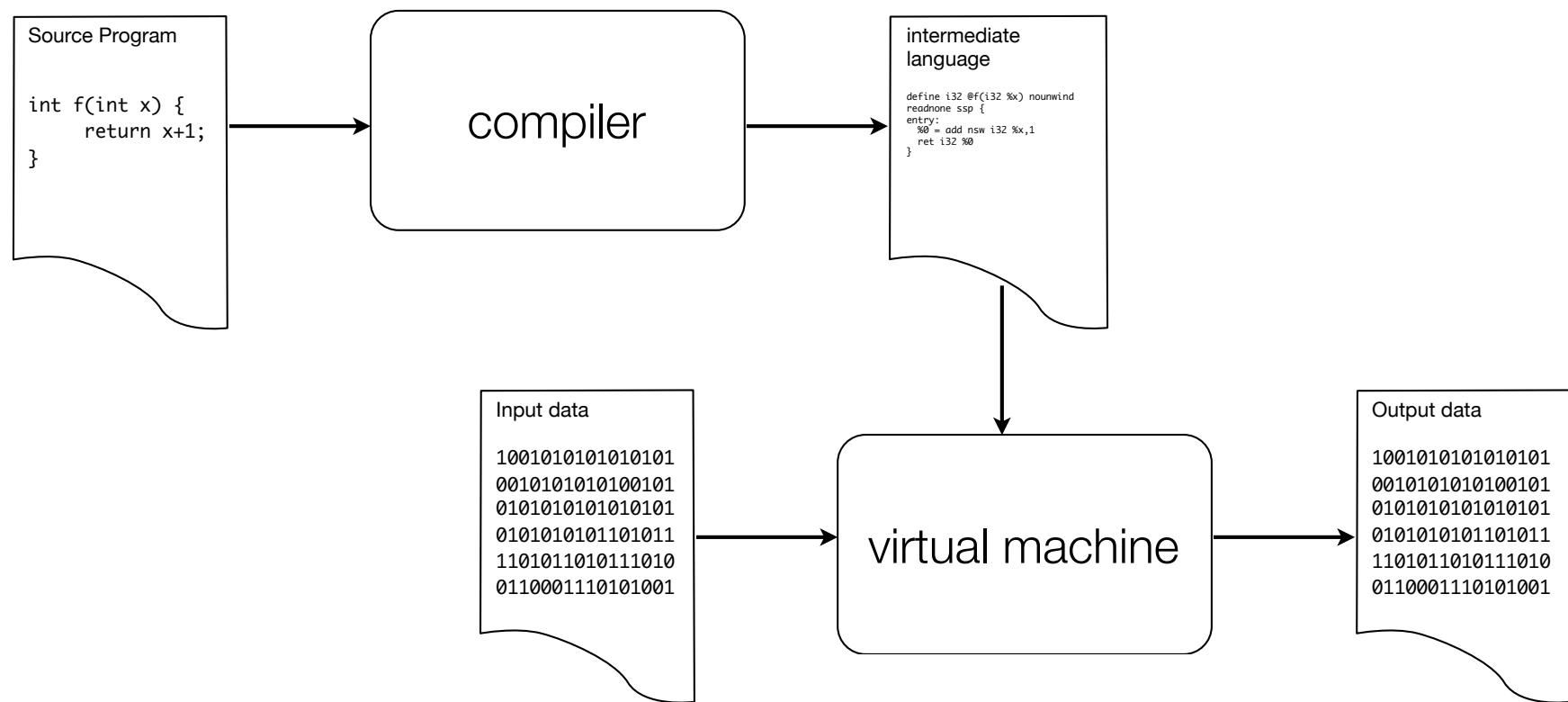
Interpretadores

Um interpretador é um programa que lê um programa numa linguagem (fonte) e produz um valor ou um efeito no seu próprio estado. Um interpretador é normalmente mais lento na produção dos dados de saída.

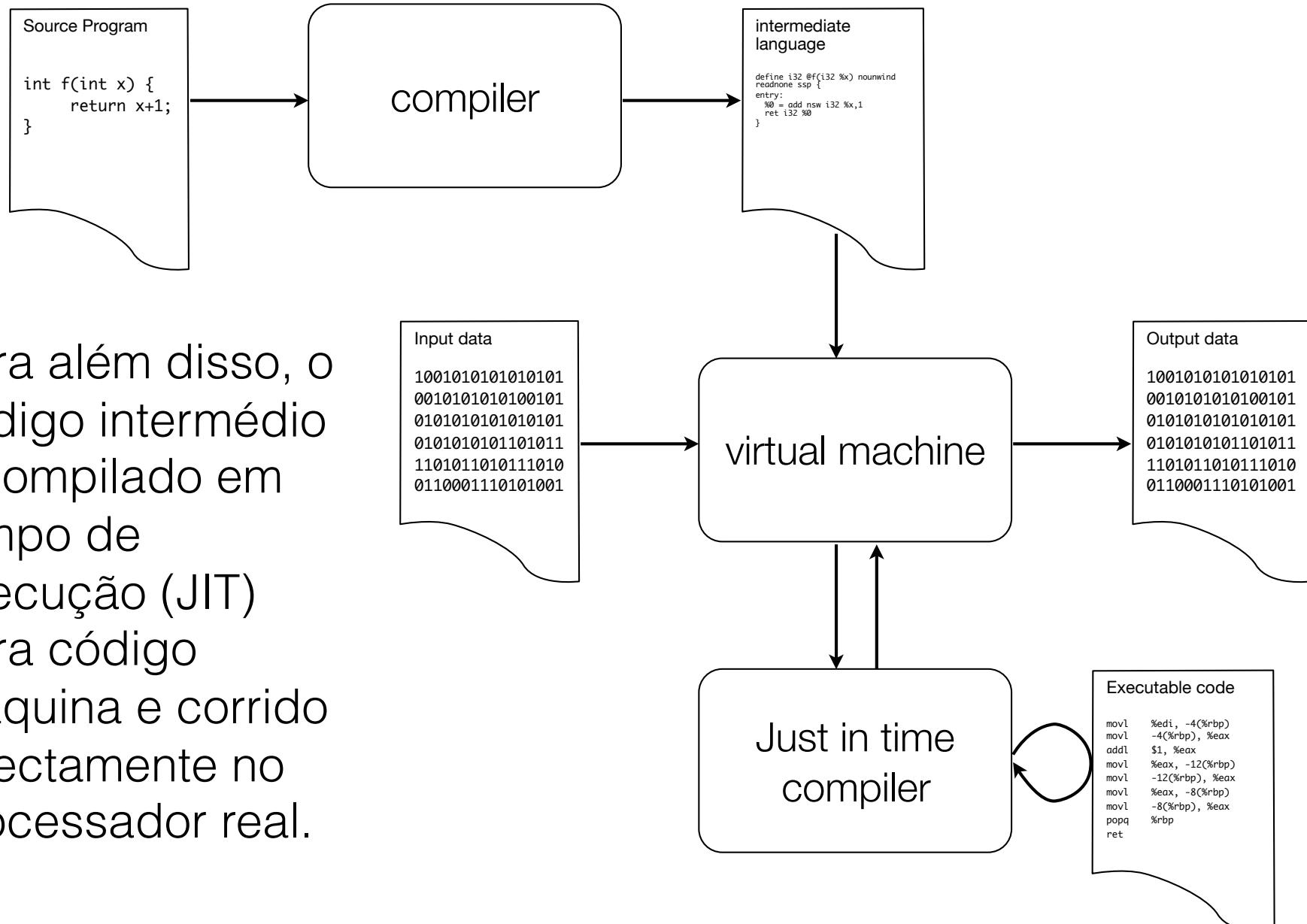


Interpretadores

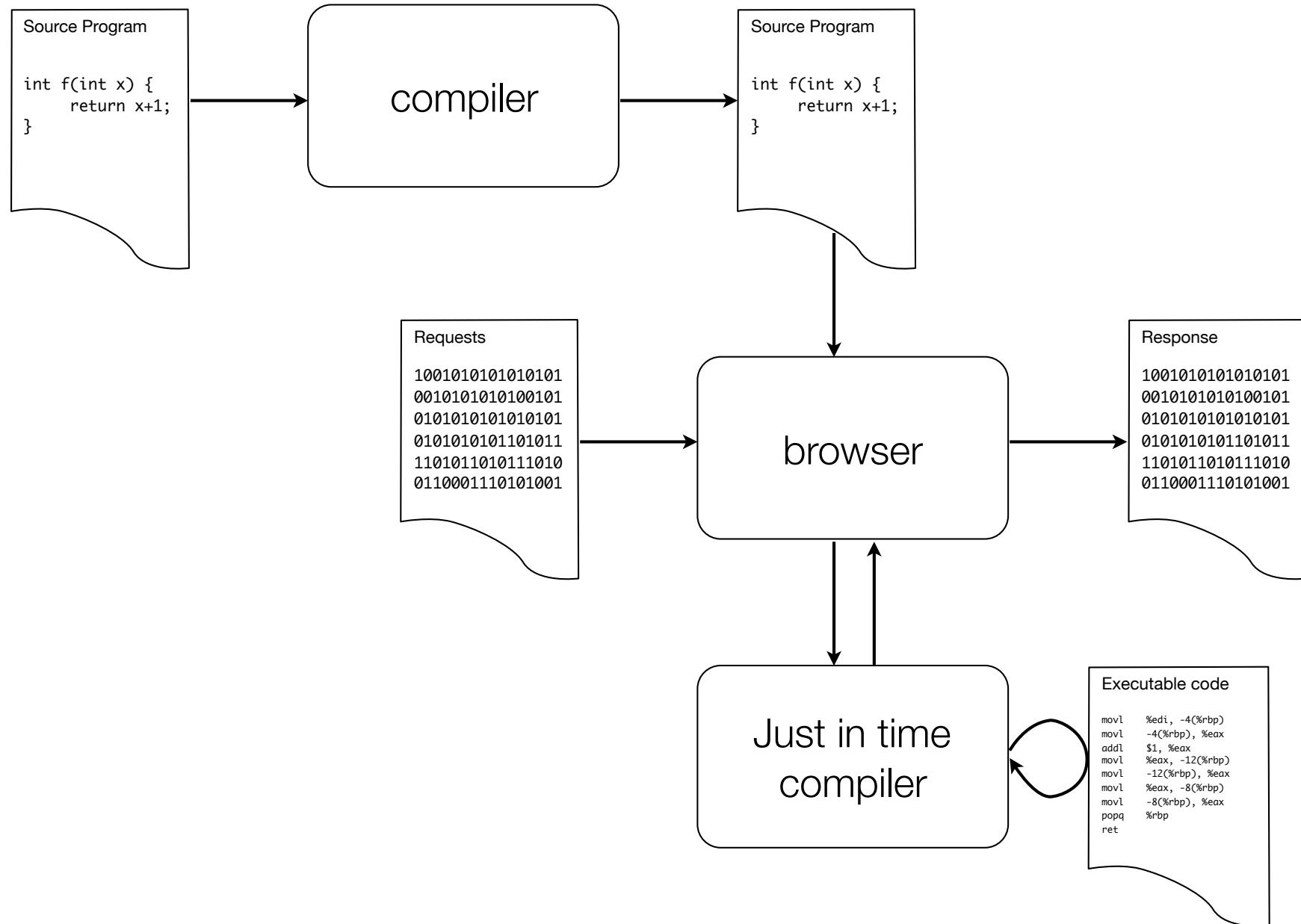
No caso da linguagem Java é utilizada uma linguagem intermédia que é interpretada por uma máquina virtual (a JVM). Para além disso, o código intermédio é compilado em tempo de execução (JIT) para código máquina e corrido directamente no processador real.



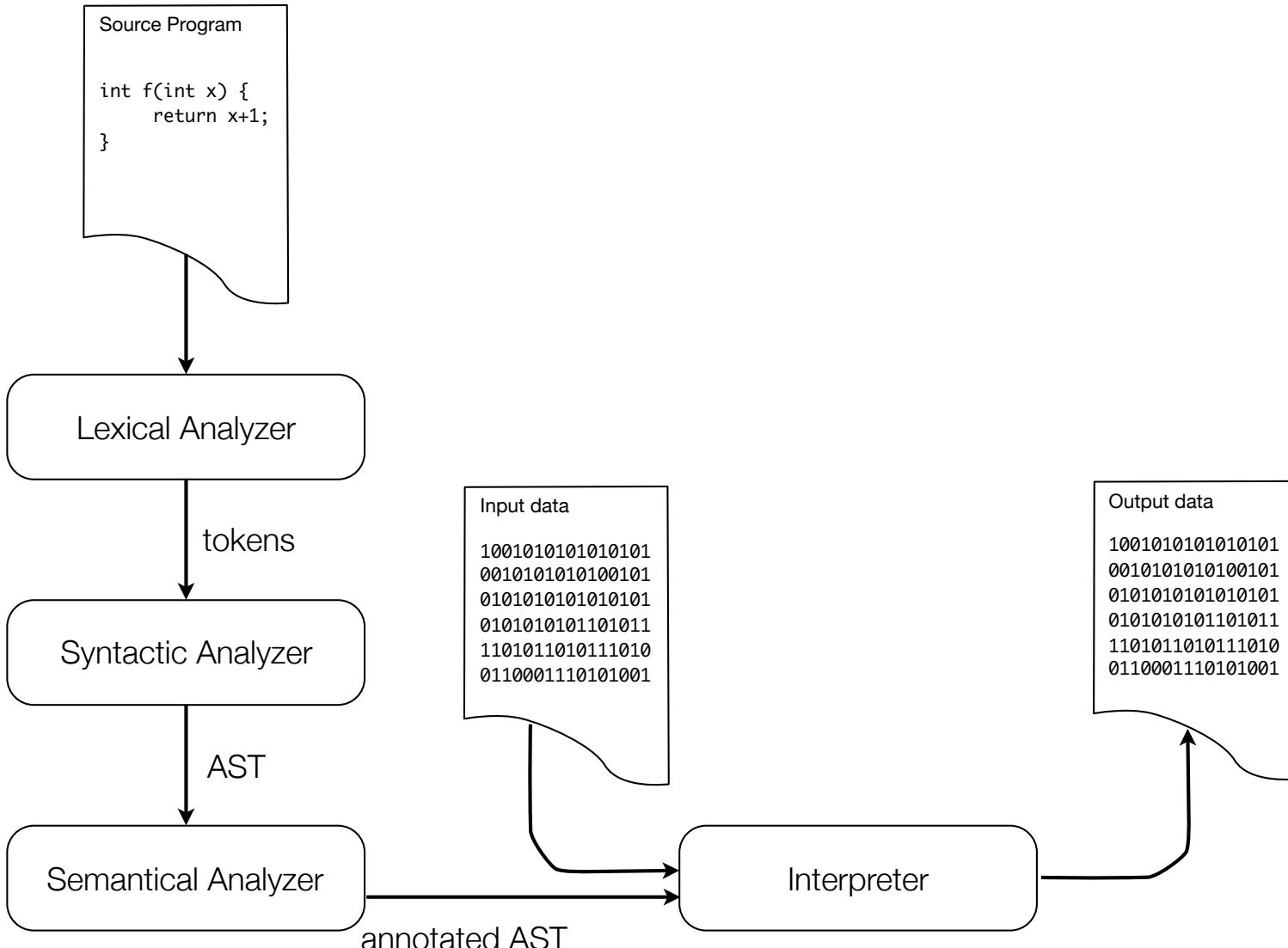
Interpretadores



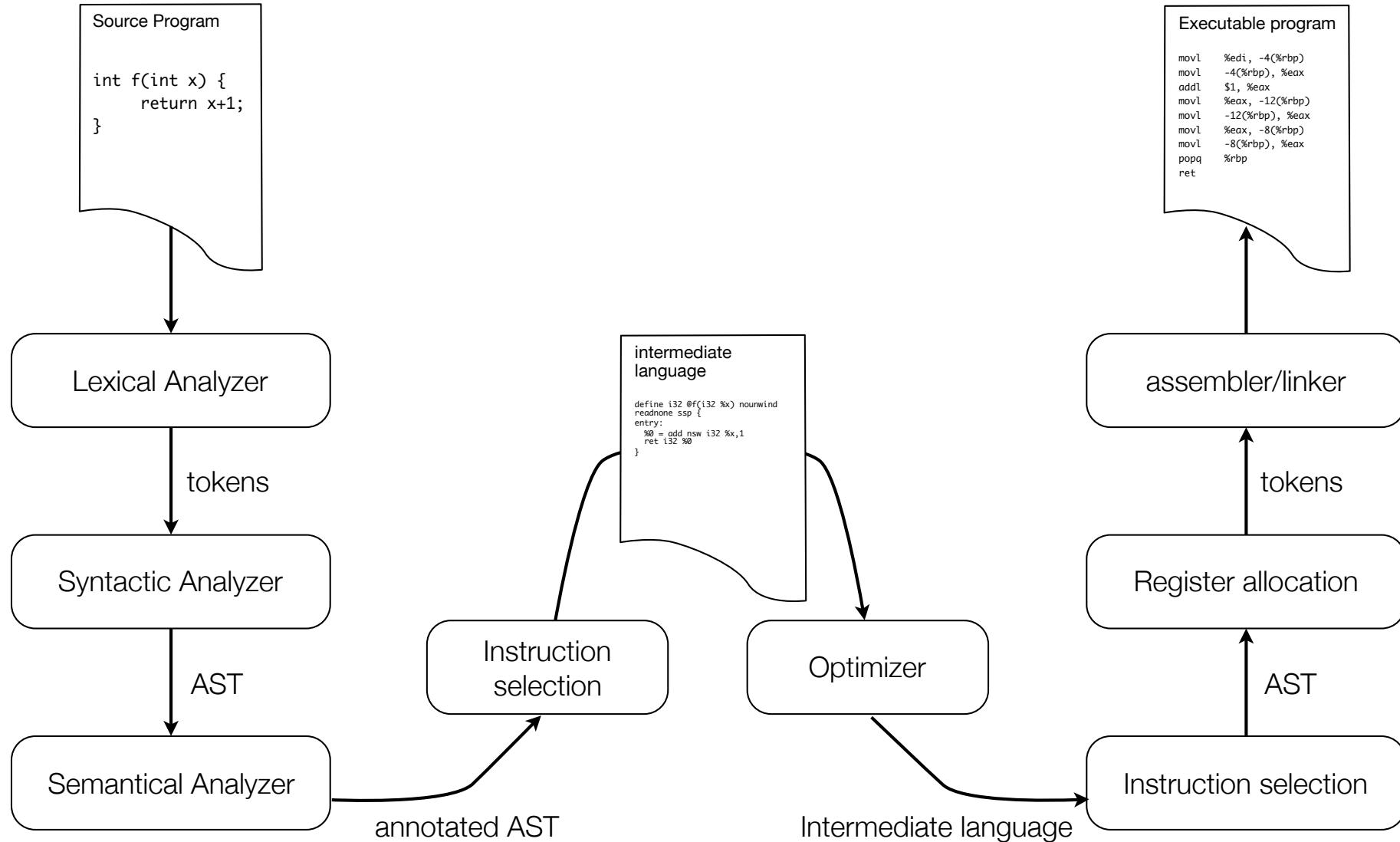
Compiladores Source2Source (Javascript)



Arquitectura de um interpretador

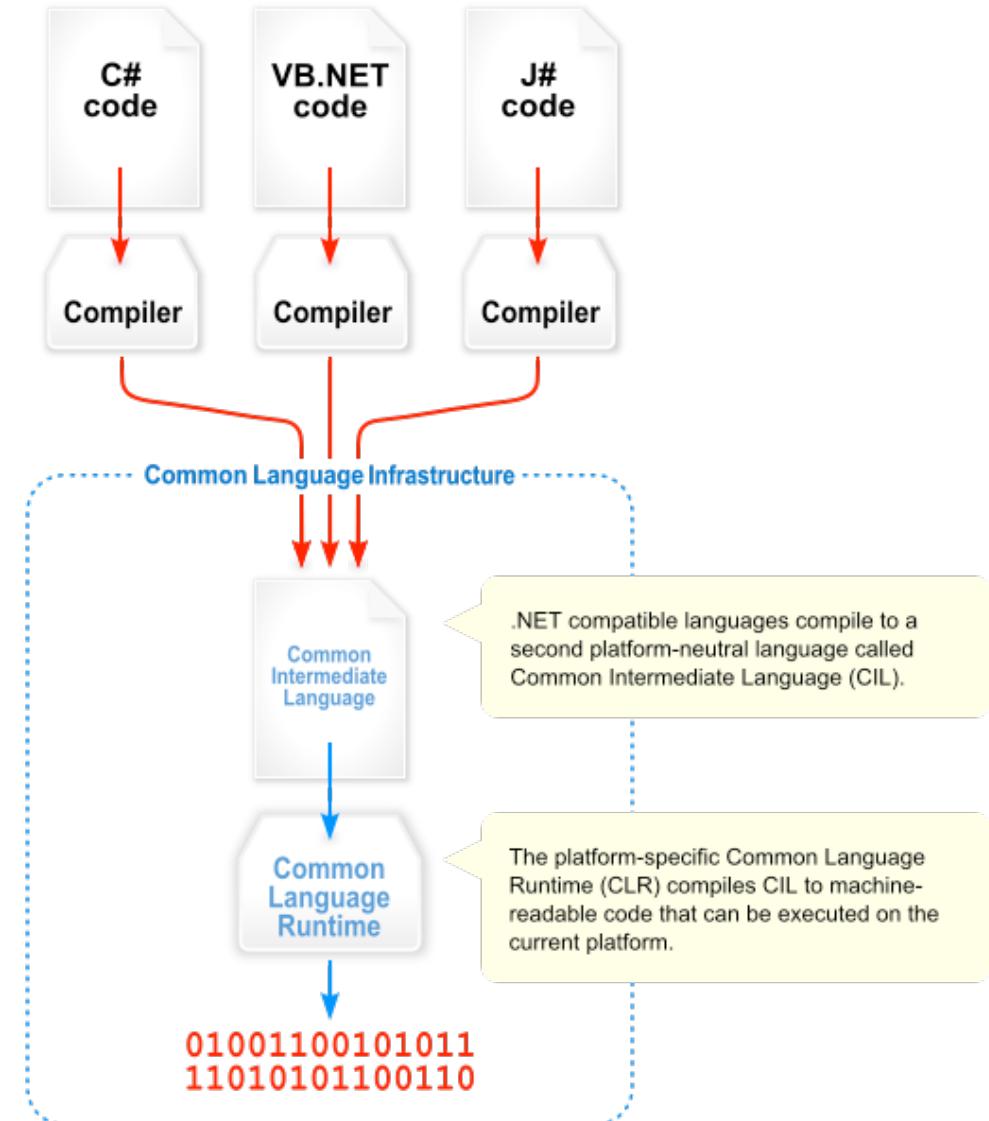


Arquitectura de um compilador

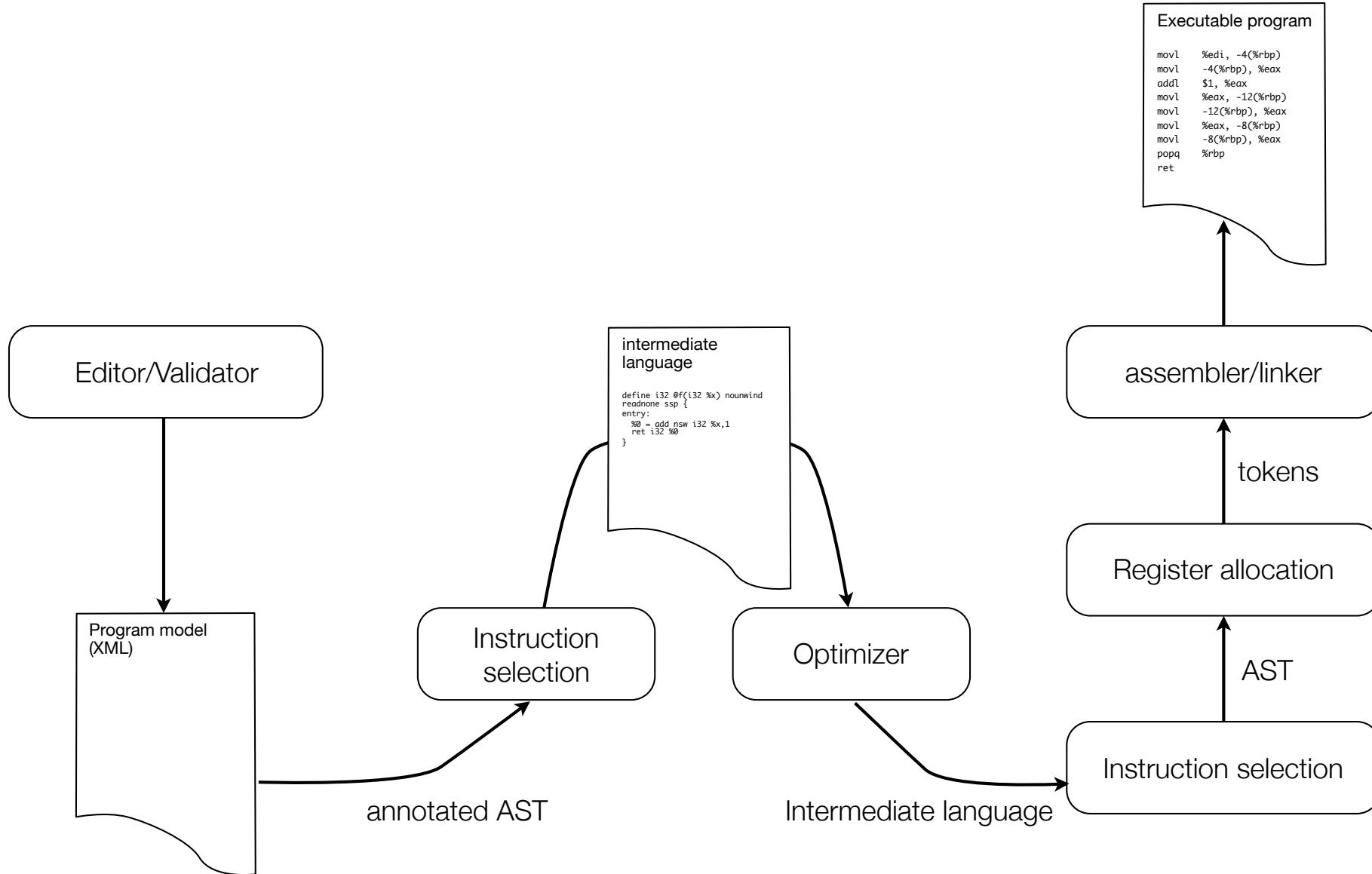


Arquitectura de um compilador

- A utilização de uma linguagem intermédia permite ainda compilar várias linguagens fonte para várias plataformas



Linguagens Visuais

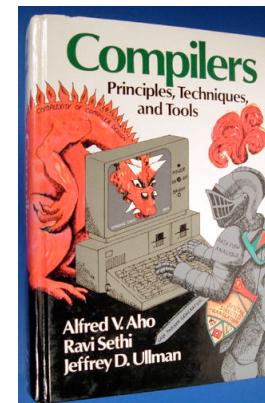
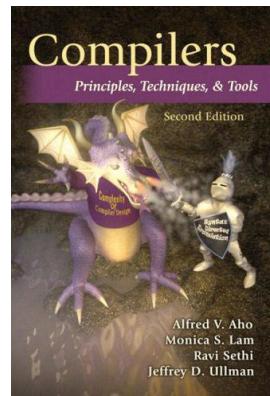
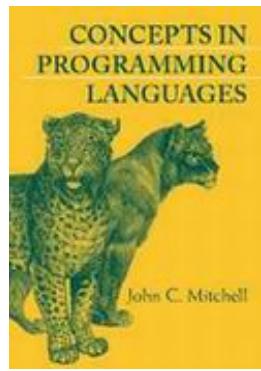


Leituras: Ideias a procurar!!

Secção 4.1: “Concepts in Programming Languages”

Capítulo 1: “Compilers: Principles, Techniques, and Tools”

<http://en.wikipedia.org/wiki/Compiler>



Sintaxe Abstracta

Os interpretadores e compiladores são algoritmos que aceitam programas sintaticamente válidos e produzem denotações (valores, efeitos, ou outros programas). Os programas são os dados de entrada para esta classe de algoritmos.

Como podemos representar os programas para que sejam processados?

Como podemos definir o processamento de programas.

- Definição inductiva de tipos de dados
- Algoritmos recursivos sobre tipos de dados inductivos
- Representação da sintaxe abstracta como tipo inductivo
- Sintaxe concreta vs sintaxe abstracta (parsing)
- Um programa como dados de input para outro programa

Sintaxe e Semântica

- **Conceito chave:** definição da semântica de uma linguagem por indução na estrutura sintática da linguagem
- **Conceito chave:** definição da semântica de uma linguagem por meio de um algoritmo interpretador
- Como definir a sintaxe de uma linguagem de programação como um tipo de dados ?
- Como definir a semântica de uma linguagem de programação como um algoritmo interpretador ?

Tipos de Dados

- Um tipo de dados pode ser representado como um conjunto de valores decidível.
- Tal conjunto de valores pode ser infinito, mas cada valor é “finito”.
- Exemplos:
 - Booleanos (**true / false**)
 - Números inteiros (..., -2, -1, 0, 1, 2, ...)
 - Listas
 - Árvores binárias
 - etc ...

Definição de tipos de dados

- Quando o conjunto de valores possíveis é finito, podemos definir os valores do tipo por enumeração :
 - Boolean $\triangleq \{ \text{true}, \text{false} \}$
 - BasicColor $\triangleq \{ \text{red}, \text{green}, \text{blue} \}$
- Como definir o conjunto dos valores de um tipo quando o número de valores possível é infinito ?
 - NaturalNumber $\triangleq ?$
 - List $\triangleq ?$
 - Tree $\triangleq ?$

Definição indutiva de dados

- O mecanismo de definição “universalmente” usado em informática é a definição **indutiva**.

O tipo *NaturalNumber* é definido pelas seguintes regras :

1. **0** é um número natural (caso base)
2. se ***n*** é um número natural, então ***succ(n)*** é também um número natural
3. não existem mais números naturais, excepto os construídos de acordo com as regras 1 e 2 acima.

Definição indutiva de dados

- O mecanismo de definição “universalmente” usado em informática é a definição **indutiva**.

O tipo *List* (de elementos de tipo *T*) é definido por:

1. *nil* é uma lista (a lista vazia)
2. se *x* é um valor de tipo *T* e *L* é uma lista, então **cons(x, L)** é também uma lista
3. não existem mais listas, excepto as construídas de acordo com as regras 1 e 2 acima.

```
type list = Nil | Cons of int * list
```

Definição indutiva de dados

- Todas as definições indutivas de tipos de dados obedecem ao mesmo padrão:

O tipo *LabeledTree* (de valores de tipo T) é definido por:

1. **empty** é uma árvore (a árvore vazia)
2. se x é um valor de tipo T, e T1 e T2 são árvores, então
node(T1, x, T2) também é uma árvore, com raiz etiquetada por x, cuja subárvore esquerda é **T1** e cuja subárvore direita é **T2**.
3. Não existem mais ... 1. e 2.

```
type tree = Empty | Node of tree * int * tree
```

Definição indutiva de dados

- Todas as definições indutivas de tipos de dados obedecem ao mesmo padrão:

O tipo *Stack* (de valores de tipo T)

1. **empty** é uma pilha (a pilha vazia)
2. se **x** é um valor de tipo T, e **S** é uma pilha, então **push(x, S)** também é uma pilha, cujo topo contém o valor x, por trás do qual está a pilha S.
3. Não existem mais ... 1. e 2.

```
type stack = Empty | Push of int * stack
```

Definição indutiva de dados

- Os ingredientes da definição indutiva de um tipo de dados são:
 1. o **nome** do tipo T
 2. um conjunto de **construtores**
- Um construtor é uma função que permite construir novos valores do tipo T a partir de valores já construídos do mesmo tipo ou de outros tipos.
- Cada construtor tem uma assinatura, que indica os tipos dos seus parâmetros.
- O tipo resultado de cada construtor do tipo T é o tipo T

Definição indutiva de dados

- Elementos da definição indutiva do tipo *lista* de valores de tipo **integer**
- o nome do tipo: **ListInt**
- um conjunto de construtores: **nil**, **cons**

nil: () → ListInt

cons: Integer × ListInt → ListInt

Definição indutiva de dados

- Elementos da definição indutiva do tipo *lista* de valores de tipo **integer**
- o nome do tipo: **ListInt**
- um conjunto de construtores: **nil**, **cons**

nil: () → ListInt

cons: Integer × ListInt → ListInt

```
/* ListInt.h */  
  
typedef struct ListInt ListInt;  
  
ListInt* nil();  
  
ListInt* cons(int elem, ListInt *tail);
```

Definição indutiva de dados

- Elementos da definição indutiva do tipo *lista* de valores de tipo **integer**
- o nome do tipo: **ListInt**
- um conjunto de construtores: **nil**, **cons**

nil: () → ListInt

cons: Integer × ListInt → ListInt

```
class ListInt {  
    static ListInt nil();  
    static ListInt cons(int elem, ListInt tail);  
};
```

Definição indutiva de dados

- Elementos da definição indutiva do tipo *árvore etiquetada* de valores de tipo **integer**
- o nome do tipo: **Treelnt**
- um conjunto de construtores: **empty**, **node**

empty: () → Treelnt

node: Treelnt × Integer × Treelnt → Treelnt

Definição indutiva de dados

- Elementos da definição indutiva do tipo *árvore etiquetada* de valores de tipo **integer**
- o nome do tipo: **Treeint**
- um conjunto de construtores: **empty, node**

empty: () → TreeInt

node: TreeInt × Integer × TreeInt → TreeInt

```
interface TreeInt {  
    TreeInt();  
    TreeInt(TreeInt l, int elem, TreeInt r);  
};
```

Definição indutiva de dados

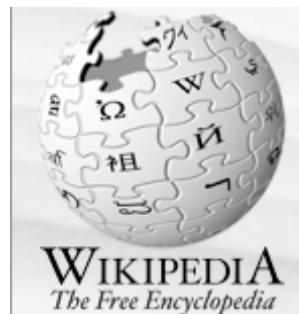
- Elementos da definição indutiva do tipo *árvore etiquetada* de valores de tipo **integer**
- o nome do tipo: **Treeint**
- um conjunto de construtores: **empty**, **node**

empty: () → TreeInt

node: TreeInt × Integer × TreeInt → TreeInt

```
/* TreeInt.h */  
  
typedef struct TreeInt TreeInt;  
  
TreeInt* empty();  
  
TreeInt* node(TreeInt *l, int elem, TreeInt *r);
```

Indução Matemática



navigation

- Main page
- Contents
- Featured content
- Current events
- Random article

search

interaction

Your [continued donations](#) keep Wikipedia running!

[article](#) [discussion](#) [edit this page](#) [history](#)

Try B

Help build the future of Wikipedia and its sister projects!
[Read a letter](#) from Jimmy Wales and Michael Snow.

Mathematical induction

From Wikipedia, the free encyclopedia

Mathematical induction is a method of [mathematical proof](#) typically used to establish that a given statement is true of all [natural numbers](#). It is done by proving that the [first](#) statement in the infinite sequence of statements is true, and then proving that if [any one](#) statement in the infinite sequence of statements is true, then so is the [next](#) one.

The method can be extended to prove statements about more general [well-founded](#) structures, such as [trees](#); this generalization, known as [structural induction](#), is used in [mathematical logic](#) and [computer science](#). Mathematical induction in this extended sense is closely related to [recursion](#).

Mathematical induction should not be misconstrued as a form of [inductive reasoning](#), which is considered [non-rigorous](#) in mathematics (see [Problem of induction](#) for more information). In fact, mathematical induction is a form of [deductive reasoning](#) and is rigorous.



Definição indutiva de algoritmos

The Smaller-Subproblem Principle

If we can reduce a problem to a smaller subproblem, we can call the procedure that solves the problem to solve the subproblem.

- A definição de algoritmos que operam sobre tipos de dados de tipo indutivo, funcionam por **análise de casos** no construtores e decomposição do problema em problemas mais pequenos (valores mais pequenos).
- Dado um valor v qualquer de um tipo T , o algoritmo
 - **verifica-se** qual é o último construtor aplicado na construção de v (por exemplo, v é $\text{cons}(3, \text{cons}(2, \text{nil}))$);
 - **extraem-se** os componentes aos quais o construtor foi aplicado (neste caso, o inteiro 3 e a lista $\text{cons}(2, \text{nil})$);
 - **aplica-se** recursivamente aos componentes de tipo T . Assim, obtêm-se os resultados intermédios que permitem produzir o resultado final.

Definição indutiva de algoritmos

- Tipo **ListInt**
- Construtores: **nil**, **cons**
- Algoritmo $\text{length}(L)$ para calcular o **comprimento** de uma lista qualquer L :

se L é da forma **nil**

$$\text{length}(L) \triangleq 0$$

se L é da forma **cons**(x, L')

$$\text{length}(L) \triangleq 1 + \text{length}(L')$$

```
type listInt = Nil  
           | cons of int * listInt  
  
let rec length l = match l with  
  Nil -> 0  
  | Cons(x,l) -> 1+(length l)
```

Definição indutiva de algoritmos

- Tipo **ListInt**
- Construtores: **nil**, **cons**
- Algoritmo sum(L) para calcular a **soma** dos valores numa lista qualquer L:

se L é da forma **nil**

$$\text{sum}(L) \triangleq 0$$

se L é da forma **cons(x,L')**

$$\text{sum}(L) \triangleq x + \text{sum}(L')$$

```
type listInt = Nil  
           | cons of int * listInt  
  
let rec sum l = match l with  
  Nil -> 0  
  | Cons (x,l) -> x + (sum l)
```

Definição indutiva de algoritmos

- Tipo **TreeInt**
- Construtores: **empty**, **node**
- Algoritmo numnodes(T) para calcular o **número de nós** numa árvore qualquer T :

se T é da forma **empty**

$$\text{numnodes}(L) \triangleq 0$$

se T é da forma **node**(L' , x , L'')

$$\text{numnodes}(L) \triangleq 1 + \text{numnodes}(L') + \text{numnodes}(L'')$$

```
type treeInt = Empty
```

```
| Node of treeInt * int * treeInt
```

```
let rec numnodes t = match t with
```

```
    Empty -> 0
```

```
| Node(l, x, r) -> 1 + (numnodes l) + (numnodes r)
```

Definição indutiva de algoritmos

- Tipo **TreeInt**
- Construtores: **empty**, **node**
- Algoritmo $\text{depth}(T)$ para calcular a altura de uma árvore qualquer T :

se T é da forma **empty**

$$\text{depth}(T) \triangleq 0$$

se T é da forma **node(L' , x,L'')**

$$\text{depth}(T) \triangleq 1 + \max(\text{depth}(L'), \text{depth}(L''))$$

```
type treeInt = Empty
| Node of treeInt * int * treeInt

let rec depth t = match t with
  Empty -> 0
  | Node(l,x,r) -> 1 + (max (depth l) (depth r))
```

Análise inductiva de algoritmos

- Propriedades sobre os algoritmos definidos inductivamente na estrutura dos dados podem ser analisadas usando indução matemática.
- Ex: Será que uma árvore binária construída pela função insert, é uma árvore binária de pesquisa?

```
type treeInt = Empty
| Node of treeInt * int * treeInt

let rec depth t = match t with
    Empty -> 0
| Node(l,x,r) -> 1 + (max (depth l) (depth r))

let rec insert t y = match t with
    Empty -> Node(Empty,y,Empty)
| Node(l,x,r) -> if x <= y then Node(insert l y,x,r)
                    else Node(l,x,insert r y)
```

Example - BlakBoard!

Definição indutiva de programas

- O conjunto de todos os **programas** de uma linguagem de programação pode ser visto como um **tipo de dados**
- É fácil **definir indutivamente o conjunto de todos os programas** de uma linguagem de programação
- A definição indutiva de linguagens melhorou o desenho das mesmas (Fortran/spaghetti code vs. Pascal/estrutura em blocos)
- Discussão:
definição indutiva de algoritmos versus definição indutiva de programas
(a que se referem as duas ocorrências do adjetivo “indutivo”?)

Definição indutiva de programas

Copyright Notice

The following manuscript

EWD 215: A Case against the GO TO Statement

was published as a letter entitled

Go-to statement considered harmful

in *Commun. ACM* 11 (1968), 3:
with permission.

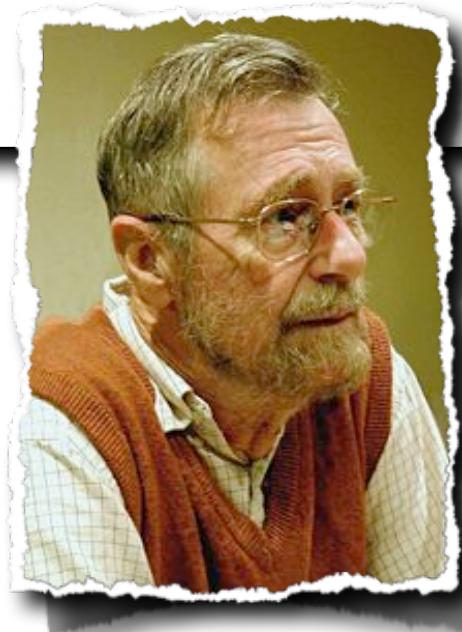
A Case against the GO TO Statement.

by Edsger W. Dijkstra

Technological University

Eindhoven, The Netherlands

Since a number of years I am familiar with the observation that the quality of programmers is a decreasing function of the degree to which they use the go to statement in the programs they produce. Later I discovered that the go to statement has such disastrous effects and did I conclude that the go to statement should be abolished from all "high level" programming languages (i.e. everything except - perhaps - p-



Estruturação hierárquica de linguagens

```
10 for I=1 to 10 do
20 if I<10 goto 40
25 for J=I to 20 do
30 next I
40 next J
```



```
for i=1 to 10 do
begin
if i<10 then
begin
end
end;
```

Exemplo: A Linguagem CALC

- CALC é uma linguagem simples de expressões aritméticas.
- Cada programa da linguagem CALC é uma expressão algébrica construída com base em numerais inteiros, nos quatro operadores aritméticos básicos (+, -, ×, ÷) e nos parêntesis.
- Exemplos:

(21+32) * 42

2 / (7-2)

- A semântica pretendida para a linguagem CALC é a esperada para uma linguagem de expressões aritméticas:
a denotação de cada expressão da linguagem CALC é o seu valor.

Semântica da linguagem CALC

Em geral, a semântica de uma linguagem pode ser caracterizada por uma função **I** que atribui um significado (ou denotação) a cada programa (ou fragmento de programa) sintaticamente correcto.

- No caso da linguagem CALC:

$$I : \text{CALC} \rightarrow \text{Integer}$$

CALC = conjunto dos programas válidos

Integer = conjunto dos significados (denotações)

Como representar a linguagem CALC como um tipo de dados?

A Linguagem CALC (como tipo indutivo)

- Tipo de dados CALC com os construtores: **num**, **add**, **mul**, **div**, **sub**

num: Integer \rightarrow CALC

add: CALC \times CALC \rightarrow CALC

mul: CALC \times CALC \rightarrow CALC

div: CALC \times CALC \rightarrow CALC

sub: CALC \times CALC \rightarrow CALC

- Cada valor do tipo indutivo CALC representa uma expressão na linguagem CALC. Diz-se que o tipo indutivo CALC define a sintaxe abstracta da linguagem CALC
- A **sintaxe concreta** de uma linguagem:
 - Caracteriza a forma como as expressões e programas são efectivamente escritos em termos de sequências de caracteres, formatação, etc ...
- A **sintaxe abstracta** de uma linguagem:
 - Caracteriza a estrutura das suas expressões e programas, apresentando essa estrutura em termos de construtores abstractos.

Sintaxe abstracta vs Sintaxe concreta

- Constantes inteiras
 - em decimal: 12
 - em hexadecimal: 0x0C
 - sintaxe abstracta: num(12)
- Variáveis
 - em Pascal: A
 - em bash: %A
 - sintaxe abstracta: var("A")
- Afectação
 - em C: x = 2
 - em Pascal: x := 2
 - sintaxe abstracta: assign(var("x"),num(2))

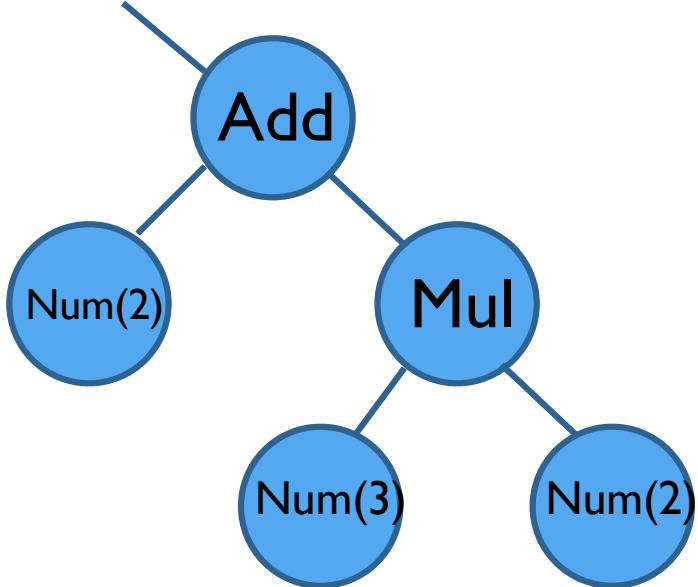
Sintaxe abstracta vs Sintaxe concreta

- Expressões algébricas
 - em C: $2 * 3 + 2$
 - em RPN: $2 \ 3 \ * \ 2 \ +$
 - em Lisp: $(+ (* 2 3) 2)$
 - sintaxe abstracta: `add(mul(num(2),num(3)),num(2))`
- Blocos
 - em C: $\{S_1 \ S_2 \ \dots \ S_n\}$
 - em Pascal: `begin S1; S2; ...; Sn end`
 - sintaxe abstracta: `block(S1,S2,...,Sn)`
- Ciclo while:
 - em C: `while (C) S`
 - em Pascal: `while C do S`
 - sintaxe abstracta: `while(C,S)`

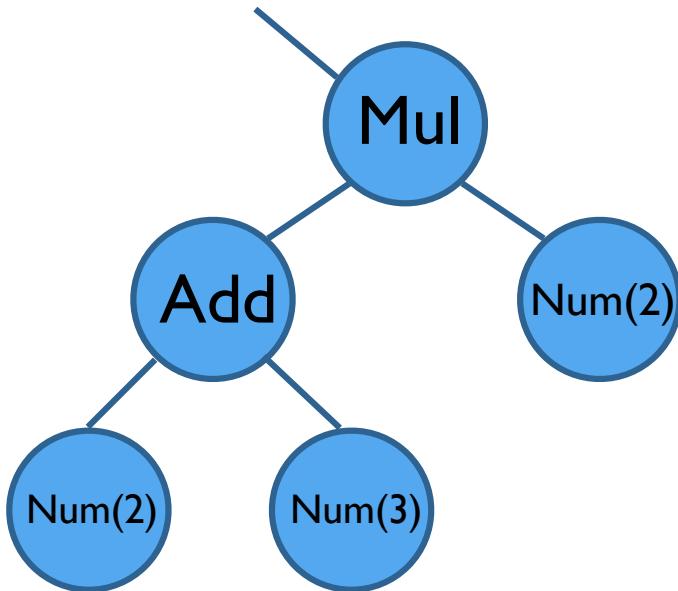
Árvore Sintáctica Abstracta

- Representa a estrutura de uma frase da linguagem em termos dos seus constructores abstractos.
- Abstract Syntax Tree (AST)

$2 + 3 * 2$



$(2 + 3) * 2$



Árvore Sintáctica Abstracta

- Representa a estrutura de uma frase da linguagem em termos dos seus constructores abstractos.
- Abstract Syntax Tree (AST)

2 + 3 * 2

(2 + 3) * 2

```
type calc = Num of int
          | Add of calc * calc
          | Mul of calc * calc
          | Div of calc * calc
          | Sub of calc * calc

let e   = Add(Num(2),Mul(Num(3),Num(2)))
let e' = Mul(Add(Num(2),Num(3)),Num(2))
```

Semântica Operacional

Os interpretadores e compiladores são algoritmos que aceitam programas sintaticamente válidos e produzem denotações (valores, efeitos, ou outros programas). Os interpretadores têm como resultado um valor ou efeito, os compiladores têm como resultado um programa numa linguagem de uma máquina.

Como podemos definir o processamento de programas?

- Definição composicional de Semântica operacional.
- Algoritmo interpretador de CALC: implementação usando uma linguagem orientada por objectos (Java)
- Algoritmo compilador de CALC: introdução à máquina virtual CLR

Semântica de CALC

- A função semântica I pode ser definida por um algoritmo que “sabe como interpretar” todos os programas sintacticamente correctos de uma linguagem, determinando o seu valor ou efeito

$$I : \text{CALC} \rightarrow \text{Integer}$$

CALC = conjunto dos programas válidos

Integer = conjunto dos significados (denotações)

Interpretadores

- Um interpretador para uma linguagem de programação é um algoritmo que atribui um valor ou efeito a cada programa legítimo da linguagem
- Os programas fornecidos como dados de entrada a um interpretador são representados por valores da sintaxe abstracta da linguagem a que pertencem
- Um algoritmo interpretador pode ser definido indutivamente na sintaxe abstracta da linguagem

Interpretadores

- Um interpretador para uma linguagem de programação é um algoritmo que atribui um valor ou efeito a cada programa legítimo da linguagem
- Os programas fornecidos como dados de entrada a um interpretador são representados por valores da sintaxe abstracta da linguagem a que pertencem
- Um algoritmo interpretador pode ser definido indutivamente na sintaxe abstracta da linguagem

Resumindo:

- Programas exprimem algoritmos que processam dados
- Programas também podem ser vistos como dados
- Um interpretador é um programa que processa programas

A Linguagem CALC (como tipo indutivo)

- Tipo de dados CALC com os construtores: num, add, mul, div, sub

num: Integer \rightarrow CALC

add: CALC \times CALC \rightarrow CALC

mul: CALC \times CALC \rightarrow CALC

div: CALC \times CALC \rightarrow CALC

sub: CALC \times CALC \rightarrow CALC

A Linguagem CALC (como tipo indutivo)

- Tipo de dados CALC com os construtores: num, add, mul, div, sub

num: Integer → CALC

add: CALC × CALC → CALC

mul: CALC × CALC → CALC

div: CALC × CALC → CALC

sub: CALC × CALC → CALC

```
type calc =  Num of int  
            | Add of calc * calc  
            | Mul of calc * calc  
            | Div of calc * calc  
            | Sub of calc * calc
```

Interpretador de CALC

- Algoritmo eval(E) para calcular a denotação (valor inteiro) de uma expressão E qualquer de CALC:

$\text{eval} : \text{CALC} \rightarrow \text{Integer}$

se E é da forma num (n):	$\text{eval}(E) = n$
se E é da forma add (E' , E''):	$v1 = \text{eval}(E');$ $v2 = \text{eval}(E''');$ $\text{eval}(E) \triangleq v1 + v2$
se E é da forma mul (E' , E''):	$v1 = \text{eval}(E');$ $v2 = \text{eval}(E''');$ $\text{eval}(E) \triangleq v1 * v2$
se E é da forma sub (E' , E''):	$v1 = \text{eval}(E');$ $v2 = \text{eval}(E''');$ $\text{eval}(E) \triangleq v1 - v2$
se E é da forma div (E' , E''):	$v1 = \text{eval}(E');$ $v2 = \text{eval}(E''');$ $\text{eval}(E) \triangleq v1 / v2$

Interpretador de CALC

- Algoritmo eval(E) para calcular a denotação (valor inteiro) de uma expressão E qualquer de CALC:

$\text{eval} : \text{CALC} \rightarrow \text{Integer}$

$\text{eval}(\text{num}(n))$	$\triangleq n$
$\text{eval}(\text{add}(E', E''))$	$\triangleq \text{eval}(E') + \text{eval}(E'')$
$\text{eval}(\text{mul}(E', E''))$	$\triangleq \text{eval}(E') * \text{eval}(E'')$
$\text{eval}(\text{sub}(E', E''))$	$\triangleq \text{eval}(E') - \text{eval}(E'')$
$\text{eval}(\text{div}(E', E''))$	$\triangleq \text{eval}(E') / \text{eval}(E'')$

[notação mais legível, usando pattern matching]

Interpretador de CALC

- Algoritmo eval(E) para calcular a denotação (valor inteiro) de uma expressão E qualquer de CALC:

eval : CALC → Integer

eval(num(n)) \triangleq n

```
let rec eval e = match e with
  Num(n) -> n
  | Add(e1,e2) -> (eval e1)+(eval e2)
  | Mul(e1,e2) -> (eval e1)*(eval e2)
  | Sub(e1,e2) -> (eval e1)-(eval e2)
  | Div(e1,e2) -> (eval e1)/(eval e2)
```

Interpretador de CALC

- Algoritmo eval(E) para calcular a denotação (valor inteiro) de uma expressão E qualquer de CALC:

eval : CALC → Integer

- Note bem: a função de interpretação eval(-) é definida recursivamente na estrutura do seu argumento!
- Semântica composicional: o significado do todo só depende do significado das suas partes
- O mesmo não acontece nas linguagens “naturais”:
 - time **flies** like an arrow
 - fruit **flies** like a banana

Semântica Operacional Estrutural

- Sintaxe (abstracta) definida por um tipo indutivo, apresentada por um conjunto de construtores;
- Semântica definida por um algoritmo interpretador, que atribui um significado (valor) a cada expressão da linguagem, calculando-o composicionalmente a partir do significado das suas subexpressões;
- A esta técnica de definição da semântica de uma linguagem de programação chama-se:

Semântica Operacional Estrutural

Implementação em Java

- Usando uma linguagem baseada em objectos, um tipo de dados indutivo pode ser representado por uma interface (que representa o tipo indutivo), e por um conjunto de classes (em que cada classe representa um construtor do tipo indutivo)
- A interface pode declarar uma ou mais operações sobre o tipo indutivo, por exemplo:

```
public interface CALC {  
    int eval();  
}
```

Ou seja, $\text{eval}: \text{CALC} \rightarrow \text{Integer}$

Implementação em Java

- Cada classe representa um (e um só) dos construtores do tipo indutivo
- Cada classe fornece a implementação relativa ao construtor que representa, para cada operação definida sobre o tipo indutivo

```
public class Num implements CALC {  
    private int value ;  
    Num(int v) { value = v; }  
    int eval() { return value; }  
}
```

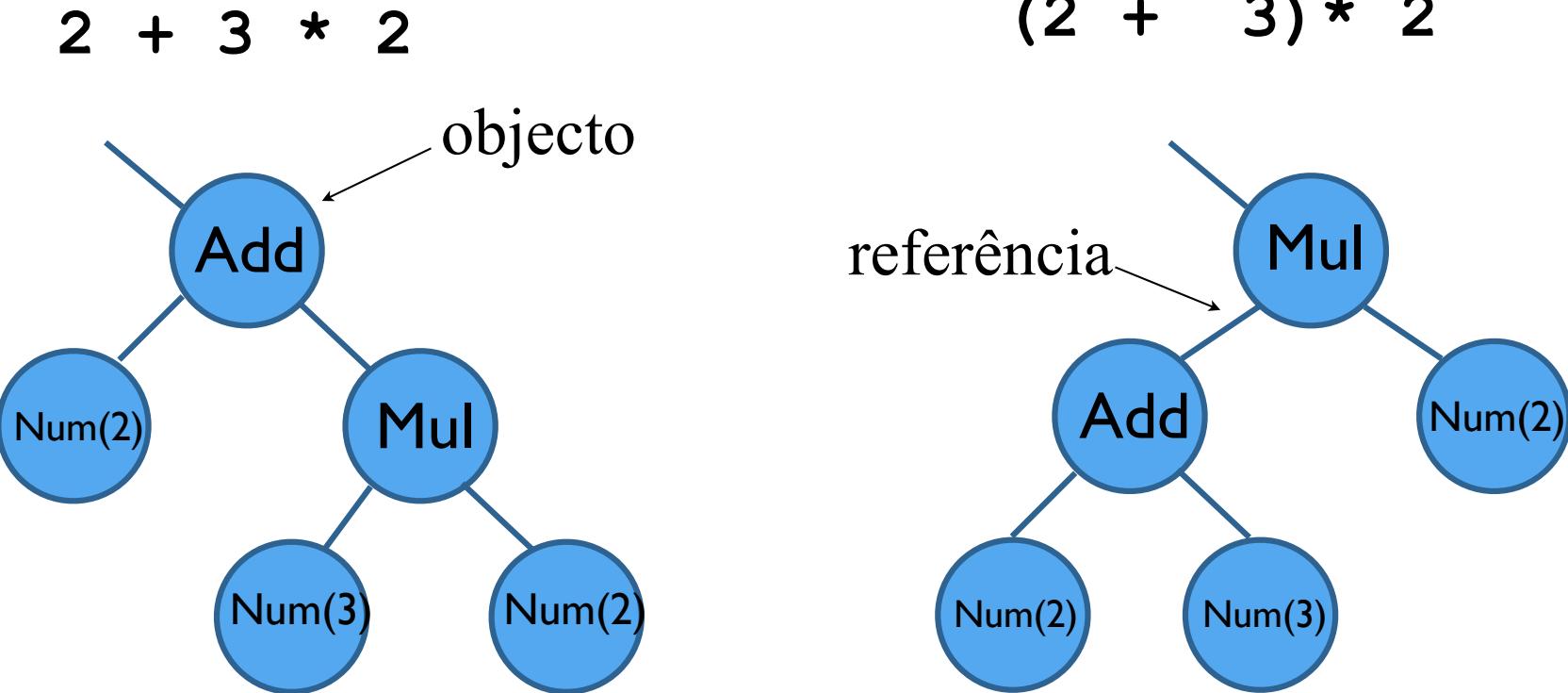
Implementação em Java

- Cada expressão é representada por uma árvore (n -ária) de objectos (uma AST);
- Cada construtor do tipo indutivo é aplicado chamando o construtor da classe respectiva:

```
CALC expr1 = new Add(new Num(2),new Num(3)) ;  
  
int result1 = expr1.eval() ;  
  
CALC expr2 =  
  
    new Add(new Sub(new Num(2),new Num(3)),new Num(3)) ;  
  
int result2 = expr2.eval() ;
```

Árvore Sintáctica Abstracta

- Representa a estrutura de uma frase da linguagem em termos dos seus constructores abstractos.
- Abstract Syntax Tree (AST)



Implementação em Java

- No nosso exemplo, temos as classes **Num**, **Add**, **Sub**, **Mul** e **Div**, implementando os construtores da linguagem **num**, **add**, **sub**, **mul** e **div**.
- A definição das operações fica “dispersa” pelas várias classes (é mais cômodo acrescentar novos construtores a uma linguagem do que novas operações)

```
public class Add implements CALC {  
    private CALC lhs;  
    private CALC rhs;  
    Add(CALC l, CALC r) { lhs = l; rhs = r; }  
    int eval() { return lhs.eval()+rhs.eval(); }  
}
```