



# 簡単JavaScript AST入門

## ASTで1行上の生産性

誰でも簡単にソース解析・加工

東京ラビットハウス

えるきち 著

# はじめに (注: 試作版 (10/16 rev3) です)

この本は JavaScript AST の入門書です。AST とはソースコードを扱いやすいように加工されたデータ構造のことです。AST を操作すると、ソースコードの変更・削除・挿入や解析ができます。JavaScriptにおいては AST は難しいものではありません。AST を使ってお手軽に JavaScript をハックできるツールを作ってみましょう。

本来の AST はコンパイラの内部表現に過ぎないため言語利用者の大半には縁のないものですが、JavaScript は他の処理系とは違う歴史を持っているため AST が身近です。それはブラウザの互換性との戦いの歴史から、トランスパイル、つまりソースコードをソースコードに変換するのが一般的という特殊な事情です。トランスパイルで有名な Babel は、ECMAScript2017 (JavaScript の最新言語仕様) や TypeScript その他をウェブブラウザ上で問題無く動作するように変換します。AST はその過程で大活躍するのです。プラグインで自由に AST を操作できますし、Babel はトランスパイラというツールであり、便利なライブラリ群でもあるのです。

また、Babel 以外にも有力な AST エコシステムがあります。構造が多少違いますが、ある程度の標準仕様があること、考え方がほとんど同じです。そういう AST のエコシステムがとても成熟しているため、他の言語では考えられないくらい簡単に AST を使って、ソースコードの解析・加工などができるてしまうのです。

ところが、AST というと「難しい」という印象をお持ちの方も多いのでは無いでしょうか？ AST はとても可能性を秘めているというのに、ほとんどの JavaScript プログラマが AST を触ったことがないのです。分厚いコンパイラの本を読む必要もありません。是非本書を読んで、カジュアルに JavaScript をハックしてみましょう。

## 対象読者

簡単！ 専門知識不要！

JavaScript をハックするようなツールを書きたい、Babel プラグインを作りたいという人向けです。

難易度はなるべく低くなるようにしています。コンパイラ関係の本はゴツいものばかりなので、お手軽な同人誌として書いてみたかったのが筆者のモチベーションです。

ただし JavaScript 自体については説明をしません。筆者が書いた本ですが「最新 JavaScript 開発 ES2017 対応モダンプログラミング (技術書典シリーズ (NextPublishing))」<http://amzn.to/2xTUxnx> という本では ECMAScript 2017 について詳しく解説しています。



図 1 最新 JavaScript 開発 ES2017 対応モダンプログラミング (技術書典シリーズ (NextPublishing))

## AST でできること

AST を使って何ができるでしょうか？ AST を使うとソースコードの解析や加工ができます。対象のソースコードに手を付けずにハックできるということです。

### ■コラム：動的変換

Babel でよくある事例は静的にトランスペイブルして、その結果をウェブサーバーで配信したりです。それを動的に処理することもできます。たとえば Node.js のような環境では `require` をハックすることで変換されたソースコードを読み込めます。動的なソースコードの変換というと `eval` のようですが `eval` のような制限はありません。ソースコードを変更する範囲においては何でもできます。うまく設計すれば、セキュリティ面でも安全にできます。

## デバッグやテストに便利なツールを作る

第2章では、対象のソースコードを一切変更せずに動的に依存性注入 (Dependancy Injection) するというハックを、たったの 100 行程度で実装しています。

これにより、ユニットテストに向いていないソースコードの一部分を切り出してテストコードを書いたりモックを注入したりできます。テストの無いソースコードにテストを導入するのは一般的には面倒ですが、動的にソースコードを書き換えれば難しく一部を切り取って簡単にテストを順次追加していくのです。

## ソースコードの整形

JavaScript/ECMAScript では、ESlint<sup>1</sup> や prettier というソースコードの整形ツールがよく使われますがこれらにも AST が使われます。

## コメントの活用

AST ではコメントを簡単に取得できるため、コメントをさまざまな目的に活用できます。JavaDoc のよう、コメントに関数やクラスの仕様ドキュメントを書く風習ですが、そういったツールも JavaScript AST なら簡単に作れます。付録 A で軽く触れています。

## ソースコードの静的解析や最適化

テストコードのカバレッジの取得や lint ツールなどさまざまなソースコードの静的解析ツールがありますが、一般的に AST が使われています。AST のエコシステムの中にはソースコードの静的解析をしてくれるもの、支援するものなどもあります。JavaScript が小規模の目的にしか使えないおもちゃだった時代はとっ

<sup>1</sup> ESLint は元々ソースコードの整形を目的としたものではありませんが、最近ではよくソースコードの整形目的にも使われています。

くの昔に終わりました。カジュアルさを残しつつも、バグを減らすための仕組みを使いましょう。

第5章では50行以内でできるお手軽なソースコードの最適化を実践しています。さらに50行ほどを追加してさらなる最適化についても書いています。

## ソースコードの難読化

静的解析や最適化の技術を応用したのですが、ウェブサーバーからJavaScriptのソースコードを取得して動かすウェブブラウザの仕組み上、ソースコードそのままを配信したくないこともあります。ソースコードを読みづらくする難読化や、配信するファイルサイズを減らす為の軽量化などが可能です。

## 生産性の圧倒的向上

エンジニアの3大美德の1つに「怠惰」というものがあります。コンピュータにできることは頑張って人間がしてはいけない。自動化して自分自身は楽をしようというものです。

Railsで有名になったDRY(Don't Repeat Yourself)という言葉があります。人間が重複するものを記述すると、大なり小なり必ずソースコードには複雑性が生じてしまい、生産性を阻害するものです。繰り返しは人間が手作業でするものではありません。自動化することの大切さをDRY思想では説いています。人間力で頑張って運用するのはエンジニアとしてはとても恥ずべきことです。

できるエンジニアの生産性は1桁も2桁も違うという言葉もありますが、ASTをうまく使いこなせば動作速度やソースコード管理のしやすさを犠牲にせずにそれが可能です。

たとえば、s2s<sup>\*2</sup>という便利なツールがあります。s2sはSource to Sourceの略称で、ファイル変更を検知してbabelプラグインで加工されたソースコードをリアルタイムにはき出すものです。s2s作者のakamecoさん<sup>\*3</sup>はReact-ReduxにおいてDRYなコーディングをしています。

### 固定されたツイート



無職.js @akameco · 20時間

ここに一つの解に至る。Actionの型を書く、それと同時にActionCreatorが作成され、さらに同時にreducerに新しいcaseが追加され、そして同時にそのテストを生成し、その裏で同時に型のルート集約を行う。これがs2s。

[github.com/akameco/s2s](https://github.com/akameco/s2s)

図2 akamecoさんがs2sでたどり着いた境地

<https://twitter.com/akameco/status/916294919450275840>

詳しくはQiitaのS2Sタグを読むといいでしよう。<sup>\*4</sup>

これに関してもアイデア次第です。何度も何度も書くコード、コピペ、そういういたものから解放されましょう。s2sやASTでプログラミングは完全に進化します。

<sup>\*2</sup> <https://github.com/akameco/s2s>

<sup>\*3</sup> <https://twitter.com/akameco>

<sup>\*4</sup> <https://qiita.com/tags/S2S>

## ワンソースで開発向けと本番向けを分ける

ここまでに書いたことの応用ですが、ワンソースで開発環境向けと本番環境向けにそれぞれ変換するというのはとても簡単にできます。デバッグコードなんかを残しておくと性能面での問題やセキュリティの問題など色々発生すると思うひともいるかもしれませんが、AST でソースコードを加工すればそんな問題は無くなります。

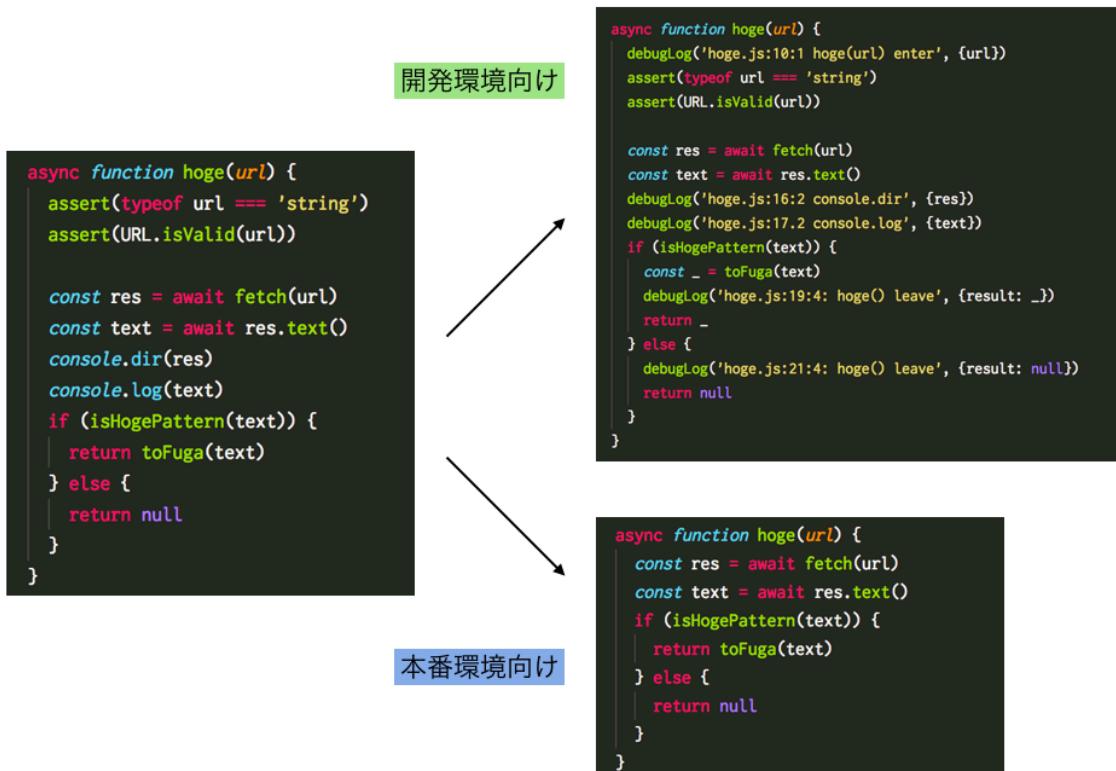


図 3 ワンソースで開発環境向けと本番向けに変換する

デバッグコードや `assert` を手作業で除去するの面倒ですし、人間は間違いを犯す生き物です。そういうものは極力コンピュータにやらせるのがエンジニアとしての仕事でしょう。

他にも、古い謎のソースコードの一部だけ切り出して自動テストを加えたりできます。あるメソッド関数呼び出しを無効化したり、別の物に置き換えたり、コメントからソースコードを生成したり、ソースコードからコメントを生成したり、アイデアの思いつくままで。

### ■コラム: 生産性、性能、トレードオフ

生産性や性能はトレードオフになることが多いです。

性能はアルゴリズムによっては何桁も変わります。アルゴリズムを間違えると、数十秒で終わる計算

が人類が滅亡しても終わらない計算になってしまうこともあります。<https://www.youtube.com/watch?v=Q4gTV4r0zRs>

そこらへんを間違えなかったとしても性能の最適化は、生産性を犠牲にしがちです。よく「早すぎる最適化」と呼ばれる問題です。

「CPU の歓声が聞こえる」ほどの天才のひとならばアセンブラーでとても高性能・高効率なコードを書けるのでしょうか、生産性は最悪といつてもいいです。天才以外はメンテナンスが難しく開発期間もかかるでしょう。少なくともそういう一部の特殊な人以外が書くアセンブラーはコンパイラのはき出すものより性能が劣る時代です。

また、メモリ効率はいいけど動作速度が劣る、動作速度は速いけどメモリ効率が劣るみたいなトレードオフもしばしば発生します。

他にも「お金」というファクターも考える必要がありますね。開発人員のアサイン、開発期間、システムアーキテクチャなどなど、ソフトウェアの世界はトレードオフに満ちています。

## AST

ここまでで用途について説明してきました。それでは実際に AST というものがどういうものなのか見ていくましょう。

### 注意

AST を操作するツールは大きく分けて二系統ありますが本書では Babel/Babylon 系で説明します。もう 1 つの巨大勢力である Esprima 系について本書では触れませんが、基本的な考え方はどちらも同じです。細かい部分が色々と違うだけなので応用は効くはずです。

また Babel/Babylon は、執筆の現時点 (10/13) ではバージョン 6 が安定版で、7 が開発中の beta なのですが、TypeScript に対応したり色々と美味しいので、せっかくなのでここでは 7 を前提に説明します。

```
$ npm install babel-core@next -S
```

Babel7 系は@next を指定する必要がありますが、もし Babel7 が安定版になっていれば不要です。

```
$ npm install babel-core -S
```

最後のオプション -S は --save の省略形で、プログラムの動作時に依存するという情報を package.json に記録するためのものです。もし開発時にしか依存しないパッケージであれば-D もしくは --save-dev を指定するといいでしょう。

ソースコードに関しては ECMAScript2017 (ECMA-262 8 版) を前提に記述しています。Node.js は v8.6.0 を対象としています。10 月中に v8 系が安定版になっているはずなので、おそらく本書が出る 10/22 には安定版になっているでしょう(なってないかもしれません)が、10 月には安定版になっている予定です)。

本書では、これ以後`@next`をつけませんので、適宜読み替えてください。あと筆者は `yarn` をほとんど使ったことがないので、すみませんが `yarn` をお使いのひとも適宜読み替えてください。

## ライフサイクル

AST を扱うツールは大まかにわけて 3 種類あります。パーサー・トラバーサ<sup>5</sup>・ジェネレータです。

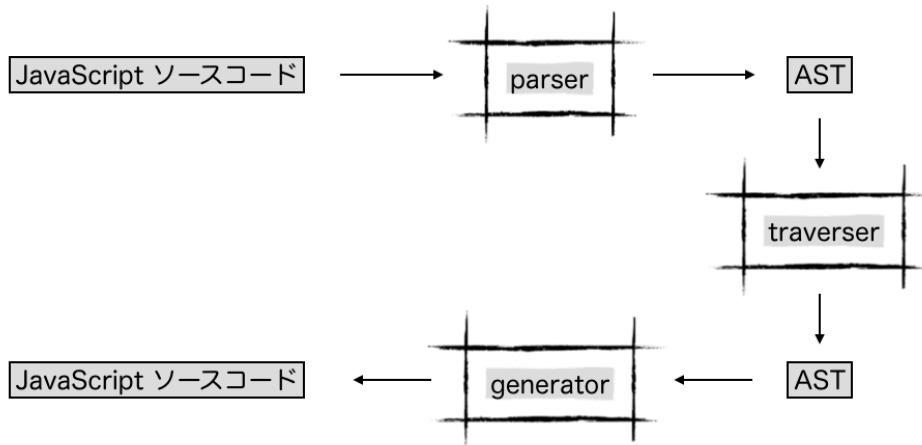


図 4 AST ライフサイクル

### パーサー / parser

JavaScript や AltJS など<sup>6</sup>のコードを解析して AST を作るツールです。Babylon や Esprima が該当します。

JavaScript の AST で楽ができるのは、このパーサーが面倒な部分をひとつおり引き受けてくれるからなのです。

### トラバーサ / traverser

AST を再帰的にいじるツールがトラバーサです。AST はツリー構造なので再帰的に探索するのがセオリーです。それをとても楽にするためのものです。

特に `babel-traverser` はとても優秀で、ある程度の静的解析まで行ってくれるという至れり尽くせりなものです。

<sup>5</sup> walker ともいいます。

<sup>6</sup> 頑張れば他の言語や CSS とかでもいけます

## ジェネレータ / generator

AST から JavaScript のソースコードを生成するツールがジェネレータです。babel-generator などがこれに該当します。

実際にサンプルを見てみましょう

babel-core の transform 関数なら、パーサー・トラバーサ・ジェネレータの工程をひととおり面倒をみてくれるので、これを使いましょう。二項演算子を強制的にかけ算にしてしまうというサンプルです。20 行以内でさくっと作れます。

リスト 1: 変換サンプル

```
1: const {transform} = require('babel-core')
2:
3: const src = '1 + 2'
4:
5: const plugin = ({types: t}) => ({
6:   visitor: {
7:     BinaryExpression: (nodePath) => {
8:       if (nodePath.node.operator !== '*') {
9:         const newAst = t.binaryExpression('*', nodePath.node.left, nodePath.node.right)
10:        nodePath.replaceWith(newAst)
11:      }
12:    }
13:  }
14: })
15:
16: const {code} = transform(src, {plugins: [plugin]})
17: console.log(code) // --> 1 * 2;
```

5 行目の plugin というのはどういうことでしょうか？ じつはこのコードはれっきとした Babel のプラグインなのです。ソースコードを変換するとき、パーサー・トラバーサ・ジェネレータを個別に叩くよりは、プラグインを作って babel-core の transform を叩くのが実は一番でっとり早いためです。

6 行目の visitor はビジターパターン<sup>\*7</sup>のビジターです。AST を再帰的に辿って、visitor オブジェクトに該当するラベルの関数があればそれを呼び出します。7 行目のラベルでは、BinaryExpression (二項演算子)を見つけた時に呼ばれる関数を定義しています。本書ではこれをビジター関数と呼びます。

8 行目の if 文で演算子が '\*' 以外という判定をします。

9 行目で新しい AST を作成します。t.binaryExpression は 3 つの引数を渡しますが、1 つめが演算子の文字列で今回はかけ算なので '\*' です。2 つめは二項演算子の左側、3 つめが右側を指します。nodePath.node.left という字面から想像できるかもしれません、元のソースの左側と右側を指します。<sup>\*8</sup>

10 行目では自分自身のノードを newAst で置換します。

16 行目の transform では、Babel プラグインである plugin を使ってソースコード、今回は 1 + 2 を変換した結果 1 \* 2; を返しています。

<sup>\*7</sup> [https://ja.wikipedia.org/wiki/Visitor\\_%E3%83%91%E3%82%BF%E3%83%BC%E3%83%B3](https://ja.wikipedia.org/wiki/Visitor_%E3%83%91%E3%82%BF%E3%83%BC%E3%83%B3)

<sup>\*8</sup> 引数の順序を逆にすれば、当然左と右が入れ替わりますね。

## ■コラム: ビジターパターン

再帰アルゴリズムを使う場合、自前で全部行うと再帰するための処理と、対象の処理（前述の例だと BinaryExpression を置換するコード、ビジター関数）が混ざってしまいます。もちろん単純なものであればそれでも構いませんが、責務（役割）を複数もった関数はたいてい複雑になります。特に AST のようなものを扱う場合いろいろ面倒なので「責務の分離」をした方が圧倒的に楽です。

ビジターパターンはそういう責務の分離をするためのデザインパターンですが、GoF という言語仕様が乏しい時代に生まれたデザインパターンで、当時は複雑な仕組みで実現するものでした。しかし、第一級関数という仕組みが言語に備わっていれば難しく考えなくても大丈夫です。

元々 JavaScript は関大型言語を作りたかった人によって生まれた言語のため、関大型言語によく見られるような第一級関数（ファーストクラス関数）、つまり関数を自由自在にやりとりするのが当たり前にできます。再帰処理を行うトラバーサにビジター関数を渡せばいいだけです。前述の例だとビジター関数を集めたオブジェクトです。

トラバーサは AST を再帰的に辿って BinaryExpression を見つけるとさきほどのビジター関数を呼び出します。`1 + 2` という単純なコードでも複数のノードから成り立っていますが、BinaryExpression 以外は勝手に処理してくれるので、プログラマが集中したい責務だけ記述すればいいのです。

## 本書のサポート

<https://rabbit-house.tokyo/books/javascript-ast> にて本書のサポートを行います。感想や間違いの指摘などございましたら [erukiti@gmail.com](mailto:erukiti@gmail.com) 宛までメールを送るか、<https://twitter.com/erukiti> 宛にメンションを飛ばすなどしていただけたら幸いです。



図 5 サポートページ

またソースコードは <https://github.com/erukiti/ast-book-sample> に置いてあります。

# 目次

第 1 章	AST 解説	12
1.1	AST を実際に眺めてみましょう	12
1.1.1	JavaScript における AST とは	13
1.1.2	Babel/Babylon (Acorn) 系と Esprima 系	14
Abstract Syntax Tree とは? abstract とは?		14
1.2	Babylon	15
1.2.1	位置情報	16
1.2.2	子 Node の辿り方	16
1.2.3	AST を見るお手軽な方法その 1	17
1.2.4	AST を見るお手軽な方法その 2	18
1.2.5	AST の調べ方	21
1.3	実際に AST を使ってみよう	21
1.3.1	トラバーサを自作してみましょう	21
1.3.2	トラバーサから呼び出すためのビズター関数オブジェクトを書きましょう	22
1.3.3	完成版	24
第 2 章	babel 系エコシステム弾丸ツアー	26
2.1	babel-core	26
2.1.1	.babelrc	26
2.2	babel-generator	27
2.3	prettier	27
2.4	babel-traverse	29
2.4.1	visitor	30
2.5	babel-types	33
2.6	参照リンク	34
第 3 章	Babel プラグイン	37
3.1	作り方	37
3.1.1	name	38
3.1.2	pre	38
3.1.3	post	39
3.1.4	inherits	39

---

3.2	プラグインオプションの取得方法 . . . . .	40
3.3	Babel プラグインをパッケージ化する . . . . .	40
3.3.1	Babel プラグインのテスト . . . . .	40
3.4	Babel プラグインとして Injector プラグインを作ってみる . . . . .	41
3.4.1	DI (Dependancy Injection) . . . . .	41
3.4.2	変数定義を置換してみる . . . . .	41
3.4.3	関数定義を置換してみる . . . . .	43
3.4.4	クラス定義も置き換えてみましょう . . . . .	44
3.4.5	コードを最初や最後に挿入する . . . . .	44
3.4.6	オプションで指定できるようにする . . . . .	45
3.4.7	完成版 . . . . .	45
3.5	require hack . . . . .	47
第 4 章	Babel/Babylon tips . . . . .	48
4.1	状態を取り扱うための方法 . . . . .	48
4.1.1	プラグインの visitor 関数の第 2 引数である state を使う . . . . .	48
4.1.2	内部 traverse と変数束縛を使う . . . . .	49
4.1.3	変数束縛を使わずに内部 traverse の state を使う . . . . .	49
第 5 章	最適化プラグインを簡単に作ってみよう . . . . .	51
5.1	超絶お手軽編 . . . . .	51
5.1.1	NodePath.evaluate . . . . .	51
5.1.2	valueToLiteral . . . . .	51
5.1.3	実際に変換してみる . . . . .	51
5.1.4	超絶お手軽コースの完成サンプル . . . . .	52
5.2	変数の静的解析情報を使って、もうちょっとがんばってみる . . . . .	53
第 6 章	Babel クライミング . . . . .	54
6.1	babel-traverse . . . . .	54
6.1.1	NodePath . . . . .	54
6.1.2	兄弟を取得する . . . . .	54
6.1.3	Node を置換・追加・削除する . . . . .	55
6.1.4	エラーを投げる . . . . .	56
6.2	Scope 型 . . . . .	56
6.2.1	rename メソッド . . . . .	56
6.3	Binding 型 . . . . .	57
6.3.1	使わない変数を削除する . . . . .	58
6.4	babel-types . . . . .	59
6.4.1	t.isHoge . . . . .	59
第 7 章	演算子オーバーロードプラグインを作ってみましょう . . . . .	60
7.1	どういう仕様にするか . . . . .	60

7.2	TypeScript / Flow を有効にする . . . . .	61
7.2.1	TypeAnnotation を取得する . . . . .	61
7.2.2	ある変数の宣言元を探す . . . . .	62
7.2.3	TypeScript, Flow でそれぞれ型アノテーションの名前を取得する . . . . .	63
7.3	BinaryExpression を書き換える . . . . .	65
7.3.1	_getType をネスト対応にする . . . . .	65
7.3.2	完成サンプル . . . . .	66
付録 A	コメントを活用する . . . . .	70
A.1	コメントの型 . . . . .	70
A.2	File.comments . . . . .	70
A.3	leadingComments, trailingComments . . . . .	70
A.4	前とは？ 後ろとは？ . . . . .	71
あとがき		72

## AST 解説

まずは AST<sup>\*1</sup>について解説します。前半部分では AST の取得と使い方の説明、後半部分では実際に AST を使う実践をそれぞれ説明します。

### 1.1 AST を実際に眺めてみましょう

AST を実際に見るには AST Explorer<sup>\*2</sup>を使いましょう。babylon 以外の AST パーサーや他の言語にも色々対応しています。AST 関連の開発ではここが定番です。

babylon7 を選んで、 $1 + 2$  を食わせてみましょう。

The screenshot shows the AST Explorer interface with the following details:

- Parser: babylon7-7.0.0-beta.12
- Tree tab is selected.
- Code input: 1 1 + 2
- Output JSON (highlighted in yellow):

```
File {
  type: "File"
  program: Program {
    type: "Program"
    sourceType: "module"
    body: [
      ExpressionStatement {
        type: "ExpressionStatement"
        expression: BinaryExpression {
          type: "BinaryExpression"
          left: NumericLiteral {
            type: "NumericLiteral"
            extra: {rawValue, raw}
            value: 1
          }
          operator: "+"
          right: NumericLiteral {
            type: "NumericLiteral"
            extra: {rawValue, raw}
            value: 2
          }
        }
      }
    ]
    directives: []
  }
  comments: []
  tokens: [4 elements]
}
```

図 1.1 AST explorer

\*1 Abstract Syntax Tree の略称で日本語では抽象構文木といいます。

\*2 <http://astexplorer.net/>

AST はノード<sup>\*3</sup>が集まって出来あがったツリーです。

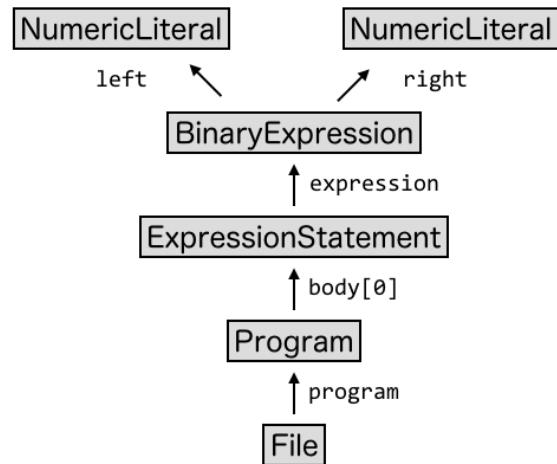


図 1.2 AST のツリー構造

図 1.2 はツリーというには貧弱ですがなんとなく木っぽいなと思ってください。ツリーの根っこは File というノードです。そこに Program があります。この 2 つはいってみればコード全体を指すものです。

JavaScript のソースコードは何らかの「文 (Statement)」の集まりです。プログラミング言語の世界で「文」というのは命令のこと、宣言だったり演算だったり様々なものです。JavaScript の場合は上から順に文を実行<sup>\*4</sup>します。Program の body はそういった Statement の配列です。

ExpressionStatement はこのプログラム唯一の文です。式そのものが文になる場合のプレースホルダーのようなものです。中身は BinaryExpression、つまり二項演算子です。

BinaryExpression には 3 つの重要なプロパティがあります。演算子を指す operator で今回だと '+' という足し算を指す文字列が入っています。残りは left と right です。つまり operator の左と右です。今回は `1 + 2` という式なので、left には `1` を指す NumericLiteral が入っています。リテラルというのはプログラミングの世界では、ソースコード上に直接書かれる数値や文字列です。

NumericLiteral はそこで完結していてそれ以上先をたどれない先端です。<sup>\*5</sup>

### 1.1.1 JavaScript における AST とは

JavaScriptにおいて AST エコシステムの歴史は Mozilla Firefox から始まります。Firefox のリフレクション<sup>\*6</sup>用に Parser API<sup>\*7</sup>が生み出されたのですが、この API が返すオブジェクトを標準化されて、皆が使える ESTree 仕様<sup>\*8</sup>というものに進化しました。

<sup>\*3</sup> ノードとは節(ふし)です。プログラミングの世界ではノードというとツリー構造の幹や枝や葉っぱなどを統合したものとして扱われることが多いです。

<sup>\*4</sup> 関数宣言やクラス宣言は中身こそ実行しませんが、関数を宣言して登録するという命令を実行しています。中身は呼び出されるまで実行されません。

<sup>\*5</sup> ツリー構造ではよく leaf node と呼ばれますね

<sup>\*6</sup> プログラムが自分自身の情報を読み取ったり書き換えたりすること

<sup>\*7</sup> [https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Mozilla/Projects/SpiderMonkey/Parser\\_API](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Mozilla/Projects/SpiderMonkey/Parser_API)

<sup>\*8</sup> <https://github.com/estree/estree>

## リスト 1.1: Program ノードの定義

```
extend interface Program {
  sourceType: "script" | "module";
  body: [ Statement | ModuleDeclaration ];
}
```

リスト 1.1 は ESTree での Program というノードの定義が書かれています。Program には sourceType というキーで script か module という文字列が入ります。body というキーで Statement か ModuleDeclaration の配列が入ります。

様々な JavaScript の AST 操作ツールは基本的に ESTree ベースです。

### 1.1.2 Babel/Babylon (Acorn) 系と Esprima 系

JavaScript AST では大きく分けて Esprima 系と Babel/Babylon (Acorn) 系があります。大まかな構造は先ほど述べたように ESTree で共有されているのですが、細かい違いがありパーサー・トラバーサ・ジェネレータは系統を合わせる必要があります。特に Babel/Babylon では ESTree を拡張したような形となっています。

以前であれば Esprima 系が良かったようですが、今となってはどちらも成熟度が高く、どうせ世の中 Babel を使う事例ばかりなので筆者は Babel/Babylon でいいという考えに至りました。そのため本書では Babel/Babylon 系を中心に解説しますが Esprima 系でも根本的な考え方は変わらないので十分応用は効くはずです。

#### ■コラム: Abstract Syntax Tree とは? abstract とは?

ソースコードを内部表現に変換する過程は主に、字句解析と構文解析が必要です。

字句解析は予約語や変数名・記号などに分解する過程です。古来からある lex や、最近だと PEG@JS なら peg.js が有名です) といった字句解析に強いツールを使って、トークンという単位に分解します。

- [https://ja.wikipedia.org/wiki/Parsing\\_Expression\\_Grammar](https://ja.wikipedia.org/wiki/Parsing_Expression_Grammar)
- <https://pegjs.org/>

構文解析では、トークンをそれぞれの意味で分析して構文木や抽象構文木を作ります。

抽象じゃない構文木とは何でしょうか? それはトークンを元に、括弧やリテラルの書き方など意味が同じなのに表現のことなるもの、そういうたしがらみに左右されるのが構文木です。

抽象構文木 (AST) はしがらみから脱却しています。ソースコード上の意味をもとに作られているツリーなので、表記方法という具象的な情報を切り落として考えられるから抽象なのです。

コンパイラーの教科書や大学の授業じゃなければ抽象じゃない構文木を意識することはないでしょう。

AST はしがらみから脱却はしていますが、ソースコード上の位置情報だったり、表記方法といった具象情報も保持しているので実用上の問題もありません。もちろんそれらは無視することができます!

## 1.2 Babylon

さて、実際に Babel 系パーサーである Babylon を使って AST に触れてみましょう。

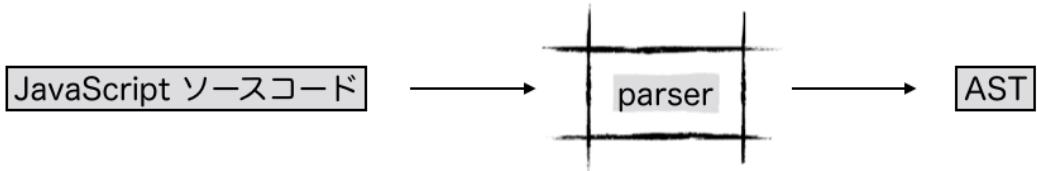


図 1.3 パーサー

パーサーは JavaScript のソースコードを AST に変換してくれるものです。

```
$ npm i babylon -S
```

使い方はとても簡単です。`const ast = babylon.parser(sourceCode)` のように、引数にソースコードを入れて関数を呼び出したら AST が返ってきます。簡単ですよね！

リスト 1.2: babylon をつかってみる

```

1: const babylon = require('babylon')
2:
3: const ast = babylon.parse('1 + 2 * (3 + 4)')
4: console.log(ast)
5:
6: /* 結果
7: Node {
8:   type: 'File',
9:   start: 0,
10:  end: 15,
11:  loc:
12:   SourceLocation {
13:     start: Position { line: 1, column: 0 },
14:     end: Position { line: 1, column: 15 } },
15:  program:
16:   Node {
17:     type: 'Program',
18:     start: 0,
19:     end: 15,
20:     loc: SourceLocation { start: [Object], end: [Object] },
21:     sourceType: 'script',
22:     body: [ [Object] ],
23:     directives: [ ] ,
24:     comments: [ ] }
25: */
  
```

返ってくる AST はツリー構造な `Node` 型オブジェクトです。`Node` 型自体は実質ただのプロパティ保持用

のクラスで特にメソッドをもっているわけでもないようです。

`Node` 型はかならず `type` という種別を示すプロパティがあり、`File`, `Program`, `BinaryExpression` などの文字列が入っています。

### 1.2.1 位置情報

他には `start`, `end`, `loc` というプロパティもありますが、これらはソースコード上の位置情報を示しています。

`start`, `end` は渡したソースコードのバイト数での位置情報で、`loc` はソースコードの表示上の位置情報です。

リスト 1.3: loc

```
loc:  
  SourceLocation {  
    start: Position { line: 1, column: 0 },  
    end: Position { line: 1, column: 15 } },
```

`line` は行番号で、1 から始まるオリジン 1 で、`column` は列でオリジン 0 です。byte 単位での位置情報よりは、`line/column` の方がエラー表示なんかには便利ですね。

### 1.2.2 子 Node の辿り方

AST はツリー構造ですが、子 `Node` のキーは必ずしも同じではありません。それぞれの `Node` の種類ごとに異なるキーで辿る必要があります。たとえば、Babel 系 AST での一番トップは `File Node` です。`program` というプロパティに `Program Node` を持っています。`Program Node` は、`body` に `Statement` や `ModuleDeclaration` の配列を持っています。

リスト 1.4: File Node

```
1: {  
2:   "type": "File",  
3:   "program": <Program Node>,  
4:   "comments": []  
5: }
```

リスト 1.5: Program Node

```
1: {  
2:   "type": "Program",  
3:   "sourceType": "script",  
4:   "body": [<Statement node>, ....]  
5: }
```

Node の子 Node には 2 パターンあります。File の program のように直接 Node 型のオブジェクトが入っているケースと、Program の body のように Node 型の配列というケースです。

traverser を使わずに自前で AST を辿る場合、それぞれのキーごとの値が Node 型か、Node 型の配列かを判別するのが手っ取り早いですが、Node の型ごとの子 Node のリストをもつという手もあります。

### 1.2.3 AST を見るお手軽な方法その 1

いつでも AST Explorer で AST を見られるとは限らないので、まずは 1 つツールを紹介します。babel-log<sup>\*9</sup> 及び ast-pretty-print<sup>\*10</sup> というツールです。<sup>\*11</sup>

実のところ babel-log の log() は、console.log(printAST(ast, true)) を呼び出すだけです。printAST は結果を文字列として取得できるので console.log 以外に出したいなどといった場合に有効です。ちょっとしたショートハンドみたいなものですね。目的に合わせてどちらかを選べばいいでしょう。

```
$ npm i babel-log ast-pretty-print -S
```

リスト 1.6: babel-log or ast-pretty-print

```
1: const babylon = require('babylon')
2: const log = require('babel-log')
3: // const printAST = require('ast-pretty-print')
4:
5: const ast = babylon.parse('1 + 2 * (3 + 4)')
6: console.log('Node 型')
7: log(ast)
8: // console.log(printAST(ast, true))
```

```
Node "File" (1:0, 1:15)
  comments: Array []
  program: Node "Program" (1:0, 1:15)
    body: Array [
      Node "ExpressionStatement" (1:0, 1:15)
        expression: Node "BinaryExpression" (1:0, 1:15)
          left: Node "NumericLiteral" (1:0, 1:1)
            extra: Object {
              "raw": "1",
              "rawValue": 1,
            }
          value: 1
          operator: "+"
          right: Node "BinaryExpression" (1:4, 1:15)
            left: Node "NumericLiteral" (1:4, 1:5)
              extra: Object {
                "raw": "2",
                "rawValue": 2,
              }
            value: 2
            operator: "*"
```

図 1.4 babel-log 結果

<sup>\*9</sup> <https://github.com/babel-utils/babel-log>

<sup>\*10</sup> <https://github.com/babel-utils/ast-pretty-print>

<sup>\*11</sup> このツール、akamecoさんに教えていただきました。ありがとうございます！

### 1.2.4 ASTを見るお手軽な方法その2

ASTを見るツールをさっくり作っちゃうのも手です。その場合、`JSON.stringify()`を使うとお手軽なのですが、余分な情報が多いので第二引数の `replacer` 関数を使います。

リスト 1.7: `JSON.stringify()`

```
1: JSON.stringify(obj, replacer, ' ')
```

`JSON.stringify`は第1引数で指定したオブジェクトをプロパティの中身を再帰的ににたどってJSON化するのですが、第2引数の `replacer` が関数ならば、プロパティをどう扱うかは毎回 `replacer` 関数にお伺いを立ててくれます。

`replacer` 関数にはプロパティのキーである `key` と中身の `value` が渡ってきます。戻り値によって表示が変わるのがですが、`undefined`を返せばそのプロパティは無かったことになります。元の値を返す、あるいは別の値を返すとその値が表示されます。

`replacer` 関数に `null`を渡した場合 `JSON.stringify(obj, null, ' ')`と比較してみると挙動について理解がすすむでしょう。ちなみに第3引数は渡した文字列でインデントをしてくれます。これが無いとインデントなしで詰め込まれた1行のJSONが返ってくるので使いづらいです。

リスト 1.8: `replacer` 関数追加版

```
1: const babylon = require('babylon')
2:
3: const ast = babylon.parse('1 + 2 * (3 + 4)')
4:
5: const isNode = obj => {
6:   // Node もしくは Node の配列は必ず object 型です。
7:   if (typeof obj !== 'object') {
8:     return false
9:   }
10:
11:  // 配列の中に Node が含まれていれば、配列自体を Node 型と判定します。
12:  if (Array.isArray(obj)) {
13:    return obj.find(v => isNode(v)) !== undefined
14:  }
15:
16:  return obj && 'constructor' in obj && obj.constructor.name === 'Node'
17: }
18:
19: const replacer = (key, value) => {
20:   if (!key || key === 'type' || isNode(value)) {
21:     return value
22:   }
23:
24:   return undefined
25: }
26:
27: console.log(JSON.stringify(ast, replacer, ' '))
```

これで、AST のアウトラインが見えるようになりました。

### ■コラム: Node 型を判定する方法

Babylon では残念ながら Node 型が export されてないので instanceof で判定できません。

constructor.name が 'Node' かどうかを見ています。

別の手段としてはダックタイピング的に、type が string だったり、start, end が数値、loc などを見てオブジェクトの中身が AST のノードっぽいかを判定するというのもあります。この方法をとるときは、isNodeLike みたいな関数名を付けられることがあります。中身が Node っぽければ厳密な型を気にしないという考え方ですね。

$1 + 2 * (3 + 4)$  をリスト 1.2 で生成した AST ならば以下のような出力になります。

リスト 1.9: AST アウトライン

```

1: {
2:   "type": "File",
3:   "program": {
4:     "type": "Program",
5:     "body": [
6:       {
7:         "type": "ExpressionStatement",
8:         "expression": {
9:           "type": "BinaryExpression",
10:          "left": {
11:            "type": "NumericLiteral"
12:          },
13:          "right": {
14:            "type": "BinaryExpression",
15:            "left": {
16:              "type": "NumericLiteral"
17:            },
18:            "right": {
19:              "type": "BinaryExpression",
20:              "left": {
21:                "type": "NumericLiteral"
22:              },
23:              "right": {
24:                "type": "NumericLiteral"
25:              }
26:            }
27:          }
28:        }
29:      ]
30:    }
31:  }
32: }
```

自作すると何が嬉しいかというと、色々いじって出力をカスタマイズできます！

## ■コラム: 再帰処理

再帰処理とは、たとえば関数が自分自身を呼び出すことです。再帰処理に向いたデータ構造を再帰を使わずにフラットにコードを書こうとすると、おそらくキュー や スタックを使ったり複雑な仕掛けが必要になることが多いです。

それでは再帰処理に向いたデータ構造はツリー構造のデータ、たとえば JSON や JS のブレーンなオブジェクトなどです。

リスト 1.10: ツリーを再帰処理する

```

1: const obj = {
2:   hoge: {
3:     fuga: [1, 2, 3]
4:   },
5:   piyo: 'ぴよ',
6:   foo: {
7:     bar: {
8:       baz: null
9:     }
10:  }
11: }
12:
13: const objToString = (node, indent = 0) => {
14:   const leading = ' '.repeat(indent)
15:
16:   if (typeof node === 'object' && node) {
17:     return Object.keys(node).map(key => {
18:       return `${leading}${key}: \n` +
19:         `${objToString(node[key], indent + 2)}`
20:     }).join('\n')
21:   }
22:
23:   return `${leading}${node}`
24: }
25:
26: console.log(objToString(obj))
27:
```

`objToString` が最初に呼び出される時は `obj` を引数に渡して、`indent` を省略しているので `indent` は 0 です。その時点で `node` の中身は `obj` そのままなので、処理は 17 行目に渡ります。`Object.keys(node)` では `hoge`, `piyo`, `foo` の配列が得られるので 19 行目では `objToString(obj.hoge, 2)` が呼び出されます。

今度は `node` は `obj.hoge` を指しているのでまたオブジェクトです。先ほどと同じ流れで 19 行目で `objToString(obj.hoge.fuga, 4)` が呼び出されます。

`obj.hoge.fuga` は配列なのですが、配列はオブジェクトです。これまでと同じように 19 行目で `objToString(obj.hoge.fuga[0], 6)` が呼び出されます。

`obj.hoge.fuga[0]` は数値なので、'1'を返します。配列の個数分繰り返して `obj.hoge.fuga` が処理した文字列が返ります。

`obj.hoge` には `fuga` 以外は無いので `obj.hoge.fuga` が返した文字列を加工した文字列を返します。

ここまでで、`hoge` の処理は完了です。次は `piyo` に映って同じ流れで処理して、最後に `foo` を処理し

ます。

AST ではツリー構造を相手にするため、この流れを頭に入れておく必要があります。コツはデバッガを使うなり机上デバッグなり、手段はなんでもいいですが、実際にどういう引数で `objToString` が呼び出されるか、`return` するときは何を返すのかを観察することです。たとえば、VSCode のデバッガでステップ実行をすると一目瞭然ですね。

### 1.2.5 AST の調べ方

Babylon 公式の仕様書 <https://github.com/babel/babylon/blob/master/ast/spec.md> か、`babel-types` の定義 <https://github.com/babel/babel/tree/master/packages/babel-types/src/definitions> を読むのが一番確実です。もちろん AST explorer を活用して調べるのも手です。<sup>\*12</sup>

## 1.3 実際に AST を使ってみよう

AST について説明してきました。リスト 1.9 にててきた種類の Node だけ知っていれば四則演算なら簡単に行えます。作ってみましょう。

### 1.3.1 トラバーサを自作してみましょう

今回はトラバーサ、つまり再帰的に Node を辿って AST をいじるためのツールも自作してみましょう。

リスト 1.11: 自作トラバーサ

```

1: const code = '1 + 2 * (3 + 4)'
2:
3: // その Node に対応するソースソースコードを取得するヘルパー関数
4: const getCode = node => code.substr(node.start, node.end - node.start)
5:
6: const traverser = (node, exitVisitor, indent = 0) => {
7:   console.log(`{' '.repeat(indent)}enter: ${node.type} ${getCode(node)}`)
8:   if (!(node.type in exitVisitor)) {
9:     console.error(`unknown type ${node.type}`)
10:    console.log(JSON.stringify(node, null, ' '))
11:    process.exit(1)
12:  }
13:
14:  const res = {}
15:  // Node の中身を舐める
16:  Object.keys(node).forEach(key => {
17:    // Node 型じゃないのでたどらない
18:    if (!isNode(node[key])) {
19:      return
20:    }
21:
22:    if (Array.isArray(node[key])) {

```

<sup>\*12</sup> いつか筆者が表を書くかもしれません

```

23:     // Node 型の配列なのでそれぞれ再帰する
24:     res[key] = node[key].map(v => traverser(v, exitVisitor, indent + 2))
25:   } else {
26:     res[key] = traverser(node[key], exitVisitor, indent + 2)
27:   }
28: })
29:
30: console.log(`{' '.repeat(indent)}exit: ${node.type} ${getCode(node)}`)
31: //ビジャー関数を呼び出してその結果を返す
32: return exitVisitor[node.type](node, res, indent)
33: }

```

`exitVisitor` は対象の `Node` から出るときに呼び出されるコールバック関数 `callback` であるビジャー関数のつまつたオブジェクトです。このオブジェクトに登録されていない `Node` を見つけてしまった場合は、エラー終了します。

14 行目から 26 行目では `traverser` の再帰処理を行っています。リスト 1.8 で作った `isNode` 関数を使って `node` のそれぞれのプロパティが `Node` 型か `Node` 型の配列なら再帰的に探索するのです。

30 行目ではビジャー関数を呼び出した結果を返しています。

本来 `traverser` には入るとき・出るとき両方に対応してあるのですが、今回は出るときの処理だけで済むので、入る時の処理は省略しています。

### ■コラム: 車輪の再発明

車輪の再発明、つまりすでにあるものを新しく作ることを嫌う人はいますが、筆者は少なくとも習得過程では有益だと考えます。ソースコードリーディングや改造もいいですが、一からロジックを組み立てる練習をしておくと、中身の理解が捗ります。

また、既存のトラバーサだと機能的に不満がある場合はもちろん改造や作り直しをすることもあるでしょう。そのときに何を優先したいことと、コストの兼ね合いでどうするか考えましょう。

### 1.3.2 トラバーサから呼び出すためのビジャー関数オブジェクトを書きましょう

リスト 1.12: AST 計算機のビジャー関数オブジェクト

```

1: const exitVisitor = {
2:   File: (node, res) => res.program,
3:   Program: (node, res) => res.body,
4:   ExpressionStatement: (node, res) => {
5:     const expr = node.expression
6:     return `${getCode(node)} = ${res.expression}`
7:   },
8:   BinaryExpression: (node, res, indent) => {
9:     console.log(`{' '.repeat(indent)} ${res.left} ${node.operator} ${res.right}`)
10:    const {left, right} = res
11:    switch (node.operator) {
12:      case '+': return left + right

```

```

13:     case '*': return left * right
14:     case '-': return left - right
15:     case '/': return left / right
16:     case '%': return left % right
17:     default: throw new Error('対応していない二項演算子')
18:   }
19: },
20: NumericLiteral: (node, res, indent) => {
21:   console.log(`{' '.repeat(indent)} value: ${node.value}`)
22:   return node.value
23: }
24: }

```

リスト 1.12 はビジター関数オブジェクトですが、一番最初に呼び出されるビジター関数は子 Node が存在しない NumericLiteral です。それ以外の Node の場合は traverser が再帰処理をしているので、子 Node がすべて解決したあと<sup>\*13</sup>になるので、BinaryExpression が出るときはすでに子 Node の res.left, res.right には数値が入っているのでそのまま計算できます。

リスト 1.13: 呼び出し階層

```

enter: File '1 + 2 * (3 + 4)'
enter: Program '1 + 2 * (3 + 4)'
  enter: ExpressionStatement '1 + 2 * (3 + 4)'
    enter: BinaryExpression '1 + 2 * (3 + 4)'
      enter: NumericLiteral '1'
      exit: NumericLiteral '1'
        value: 1
      enter: BinaryExpression '2 * (3 + 4)'
        enter: NumericLiteral '2'
        exit: NumericLiteral '2'
          value: 2
      enter: BinaryExpression '3 + 4'
        enter: NumericLiteral '3'
        exit: NumericLiteral '3'
          value: 3
      enter: NumericLiteral '4'
      exit: NumericLiteral '4'
        value: 4
    exit: BinaryExpression '3 + 4'
      3 + 4
  exit: BinaryExpression '2 * (3 + 4)'
    2 * 7
exit: BinaryExpression '1 + 2 * (3 + 4)'
  1 + 14
exit: ExpressionStatement '1 + 2 * (3 + 4)'
exit: Program '1 + 2 * (3 + 4)'
exit: File '1 + 2 * (3 + 4)'

1 + 2 * (3 + 4) = 15

```

リスト 1.13 の、enter と exit を良く見ておいてください。どういう順番で処理が行われるかが分かるはずです。

<sup>\*13</sup> 深さ優先探索と言います。

### 1.3.3 完成版

完成版では計算するコードは引数で渡すようにしています。

```
$ node ast-calc.js '1 + 2 * (3 + 4)'
```

のように起動してみてください。

リスト 1.14: 完成版

```

1: const {parse} = require('babylon')
2:
3: const code = process.argv.slice(2).join(' ')
4:
5: const isNode = obj => {
6:   if (typeof obj !== 'object') {
7:     return false
8:   }
9:
10:  if (Array.isArray(obj)) {
11:    return obj.find(v => isNode(v)) !== undefined
12:  }
13:
14:  while (obj && 'constructor' in obj) {
15:    if (obj.constructor.name === 'Node') {
16:      return true
17:    }
18:    obj = Object.getPrototypeOf(obj)
19:  }
20:  return false
21: }
22:
23: const getCode = node => code.substr(node.start, node.end - node.start)
24:
25: const traverser = (node, exitVisitor, indent = 0) => {
26:   console.log(`' ${' '.repeat(indent)}enter: ${node.type} ${getCode(node)}'`)
27:   if (!(node.type in exitVisitor)) {
28:     console.error(`unknown type ${node.type}`)
29:     console.log(JSON.stringify(node, null, ' '))
30:     process.exit(1)
31:   }
32:
33:   const res = {}
34:   Object.keys(node).forEach(key => {
35:     if (!isNode(node[key])) {
36:       return
37:     }
38:
39:     if (Array.isArray(node[key])) {
40:       res[key] = node[key].map(v => traverser(v, exitVisitor, indent + 2))
41:     } else {
42:       res[key] = traverser(node[key], exitVisitor, indent + 2)
43:     }
44:   })
45: }
```

```
46:   console.log(` ${' '.repeat(indent)}exit: ${node.type} ${getCode(node)}`)
47:   return exitVisitor[node.type](node, res, indent)
48: }
49:
50: const exitVisitor = {
51:   File: (node, res) => res.program,
52:   Program: (node, res) => res.body,
53:   ExpressionStatement: (node, res) => {
54:     const expr = node.expression
55:     return `${getCode(node)} = ${res.expression}`
56:   },
57:   BinaryExpression: (node, res, indent) => {
58:     console.log(` ${' '.repeat(indent)} ${res.left} ${node.operator} ${res.right}`)
59:     const {left, right} = res
60:     switch (node.operator) {
61:       case '+': return left + right
62:       case '*': return left * right
63:       case '-': return left - right
64:       case '/': return left / right
65:       case '%': return left % right
66:       default: throw new Error('対応していない二項演算子')
67:     }
68:   },
69:   NumericLiteral: (node, res, indent) => {
70:     console.log(` ${' '.repeat(indent)} value: ${node.value}`)
71:     return node.value
72:   }
73: }
74:
75: const results = traverser(parse(code), exitVisitor)
76: console.log('')
77: results.forEach(result => console.log(result))
```

# 第2章

## babel 系エコシステム弾丸ツアー

第1章では実際に Babylon を使って AST に触れてみました。AST エコシステムはパーサーだけではありません。Babel 系ツールをひととおり軽く説明します。もっとも大半のツールはとてもシンプルなんで、ほとんど説明することはありません。

### 2.1 babel-core

序章でも使った `babel-core`<sup>\*1</sup> は名前のとおり Babel の機能の本体です。パーサー・トラバーサ・ジェネレータの全部を含んだものです。ソースコードを渡せば Babel プラグインを読み込んで実際にコードを変換してくれます。このとき、AST とソースコード両方を生成するのでさらに色々手を加えることもできます。

```
$ npm i babel-core -S
```

リスト 2.1: babel-core

```
1: const {transform} = require('babel-core')
2:
3: const sourceCode = '1 + 2'
4: const opts = {plugins: []}
5:
6: const {code, ast, map} = transform(sourceCode, opts)
7: // code: 変換後のソースコード
8: // ast: 変換後の AST
9: // map: ソースマップ
```

`transform` には、ファイルから読み込む `transformFile`, `transformFileSync`, `transfomFromAst` などの亜種もあります。くわしくは <https://babeljs.io/docs/usage/api/> をご覧ください。

AST の加工はプラグイン任せなので、リスト 2.1 では何もしないプラグインなので特に加工されることもありませんが、序章に書いたサンプルのようにさっくりプラグインを作ってちょちょいとソースコードを変換する用途か、既存のプラグインを使うのにとても便利です。

#### 2.1.1 .babelrc

Babel では設定を `.babelrc` というファイルに JSON 形式で記述するようになっています。

\*1 <https://babeljs.io/docs/core-packages/>

TODO

## 2.2 babel-generator

babel-generator<sup>\*2</sup>はBabel系のジェネレータ、つまりASTからソースコードを生成するツールです。

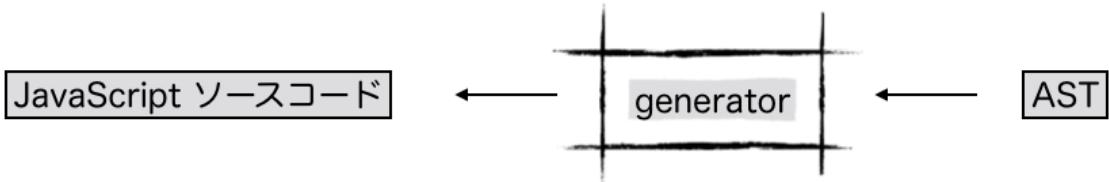


図 2.1 ジェネレータ

```
$ npm i babel-generator -S
```

リスト 2.2: babel-generator

```

1: const generate = require('babel-generator').default
2:
3: const ast = {
4:   type: 'ExpressionStatement',
5:   expression: {
6:     type: 'BinaryExpression',
7:     operator: '+',
8:     left: {type: 'NumericLiteral', value: 1},
9:     right: {type: 'NumericLiteral', value: 2}
10:   }
11: }
12:
13: const {code, map} = generate(ast)
14: console.log(code)
15: // 1 + 2;
  
```

`generate`に指定するASTは、Babylonでパースしたもの、`babel-core`の`transform`で出したASTや、`babel-types`で生成したASTなどが使えます。

## 2.3 prettier

`prettier`はJavaScriptを始めとした色々な言語に対応したソースコードの整形ツールです。本来の使い方はソースコードを整形してそのままソースコードを書き戻すのですが、Babel系ASTに元々対応している

<sup>\*2</sup> <https://www.npmjs.com/package/babel-generator>

ためジェネレータとしても使えます。<sup>\*3</sup>

```
$ npm i prettier -S
```

リスト 2.3: prettier を使って生成する

```

1: const {transform} = require('babel-core')
2: const prettier = require('prettier')
3:
4: const src = 'console.log("hoge");'
5:
6: const code = prettier.format(src, {
7:   semi: false,
8:   singleQuote: true,
9:   parser(text) {
10:     const {ast} = transform(text, {plugins: []})
11:     return ast
12:   }
13: })
14:
15: console.log(code)
16: // --> console.log('hoge')
```

リスト 2.3 ではソースコードからソースコードに変換してるだけですが、parser 関数は AST さえ返せばそれがコードに変換されるものなので引数を無視して AST を返しても大丈夫です。

リスト 2.4: ダミー文字列を指定した場合

```

const prettier = require('prettier')
const {transformFromAst} = require('babel-core')

const rawAst = {
  type: 'Program',
  body: [
    {
      type: 'ExpressionStatement',
      expression: {
        type: 'BinaryExpression',
        operator: '+',
        left: {type: 'NumericLiteral', value: 1, extra: {raw: '1'}},
        right: {type: 'NumericLiteral', value: 2, extra: {raw: '2'}},
      }
    }
  ]
}

const {ast} = transformFromAst(rawAst)

const code = prettier.format('dummy', {
  semi: false,
  singleQuote: true,
  parser(text) {
```

<sup>\*3</sup> 本来は別に Babel ファミリーというわけではないです。 <https://github.com/prettier/prettier>

```

    return ast
}
})

console.log(code)
// 1 + 2

```

元々がソースコードを整形するツールなので少し使い方が面倒ではあります、babel-generator の代わりにいかがでしょうか。

## 2.4 babel-traverse

babel-traverse<sup>\*4</sup>は Babel 系のトラバーサ、つまり AST を再帰的に解析したり加工したりできるツールです。

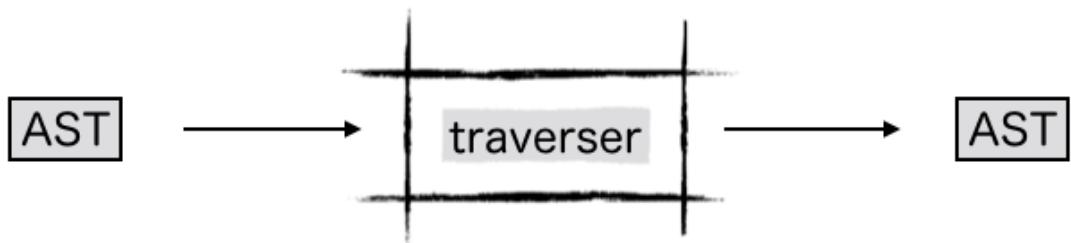


図 2.2 トラバーサ

前の章では説明のために自作トラバーサを使いましたが、再起処理でこうやれば処理ができるという最低限のサンプルに過ぎません。ちゃんとしたトラバーサには色々と便利な機能があるので普通は既存のトラバーサを使います。

```
$ npm i babel-traverse -S
```

やはり使い方は簡単です。

### リスト 2.5: traverse

```

1: const babylon = require('babylon')
2: const traverse = require('babel-traverse').default
3:
4: const ast = babylon.parse('1 + 2')
5:
6: const visitor = {

```

<sup>\*4</sup> <https://www.npmjs.com/package/babel-traverse>

```

7:   BinaryExpression: (nodePath) => {
8:     console.log(nodePath.node) // --> Node {....}
9:   }
10: }
11:
12: traverse(ast, visitor)

```

7行目では引数に `NodePath` 型が入っています。詳しくは後述しますが `NodePath` 型は、`Node` 型だけだと足りない情報を色々と補ってくれるもので<sup>5</sup>す。

## 2.4.1 visitor

`visitor` はビジター関数の詰まったオブジェクトです。

リスト 2.6: `visitor` の指定方法

```

1: const {parse} = require('babylon')
2: const traverse = require('babel-traverse').default
3:
4: const src = '1 + 2'
5:
6: const ast = parse(src)
7: const visitor = {
8:   enter(nodePath) {
9:     console.log(`enter: ${nodePath.type}`)
10: },
11:   exit(nodePath) {
12:     console.log(`exit: ${nodePath.type}`)
13: },
14: NumericLiteral: {
15:   enter(nodePath) {
16:     console.log('NumericLiteral enter')
17:   },
18:   exit(nodePath) {
19:     console.log('NumericLiteral exit')
20:   }
21: },
22: BinaryExpression(nodePath) {
23:   console.log('BinaryExpression enter')
24: },
25: }
26:
27: traverse(ast, visitor)

```

ビジター関数は `Node` の探査開始時の `enter` と、探査終了時の `exit` をそれぞれ指定できます。

まず `visitor` 直下にある `enter/exit` は、全 `Node` での、入ったときと出るときに呼び出されます。ただしこれは強力ですが Babel プラグインにはメインの `visitor` で指定するとエラーになるという制約<sup>6</sup>があります。

<sup>5</sup> `Node` 型は Babylon で内部定義された型で、`NodePath` は babel-traverse が定義する型です。`NodePath` は `export` されているので `require/import` もできます。

<sup>6</sup> `nodePath.traverse(innerVisitor)` という呼び出しをすると `enter`, `exit` も使えます。ちょっとした抜け道ですね。

enter/exit 以外の場合は、NumericLiteral や BinaryExpression のような Node 型の type<sup>\*7</sup>を指定します。このラベル指定のとき、中身がオブジェクトであれば enter, exit のどちらかを指定してビジターフィルターを登録します。中身がそのまま関数であれば、enter として扱われます。<sup>\*8</sup>

リスト 2.7: 結果

```

1: enter: Program
2: enter: ExpressionStatement
3: enter: BinaryExpression
4: BinaryExpression enter
5: enter: NumericLiteral
6: NumericLiteral enter
7: exit: NumericLiteral
8: NumericLiteral exit
9: enter: NumericLiteral
10: NumericLiteral enter
11: exit: NumericLiteral
12: NumericLiteral exit
13: exit: BinaryExpression
14: exit: ExpressionStatement
15: exit: Program

```

さて、visitor 関数は第 1 引数が NodePath 型だと説明しましたが、もう少し詳しく中を見てみましょう。NodePath 側は循環参照要素も多くそのまま見ようとするとやたら長いので、ダイジェストで表示できるコードを作ってみましょう。

リスト 2.8: NodePath inspector

```

1: const {parse} = require('babylon')
2: const traverse = require('babel-traverse').default
3:
4: const src = 'const a = 1; hoge(a)'
5:
6: const ast = parse(src)
7:
8: const inspectProps = prop => {
9:   const propType = typeof prop
10:
11:   if (propType === 'string') {
12:     return `${prop}`
13:   } else if (propType !== 'object' || !prop) {
14:     return prop
15:   } else if (prop.constructor.name === 'Object') {
16:     return JSON.stringify(prop)
17:   } else if (prop.constructor.name === 'Array') {
18:     return `[${prop.map(value => inspectProps(value)).join(',')}]]`
19:   } else {
20:     if ('type' in prop) {
21:       return `Object(${prop.constructor.name}) ${prop.type}`
22:     } else {
23:       return `Object(${prop.constructor.name})`
24:     }

```

<sup>\*7</sup> じつは他にも指定ができますがここでは置いておきましょう。

<sup>\*8</sup> 言ってみれば、ちょっとした shorthand ですね

```

25:   }
26: }
27:
28: const visitor = {
29:   // enter(nodePath) {
30:   // ひとまず CallExpression だけ見てますが、enter とかを指定してみてもいいでしょう。
31:   CallExpression(nodePath) {
32:     console.log(`enter ${nodePath.type}`)
33:     Object.keys(nodePath).sort().forEach(key => {
34:       console.log(`  ${key}: ${inspectProps(nodePath[key])}`)
35:     })
36:   },
37: }
38:
39: traverse(ast, visitor)
40:
41: /* 結果
42: enter CallExpression
43:   container: Object(Node) ExpressionStatement
44:   context: Object(TraversalContext)
45:   contexts: [Object(TraversalContext)]
46:   data: {}
47:   hub: undefined
48:   inList: false
49:   key: 'expression'
50:   listKey: undefined
51:   node: Object(Node) CallExpression
52:   opts: {"CallExpression": {"enter": [null]}, "_exploded": true, "_verified": true}
53:   parent: Object(Node) ExpressionStatement
54:   parentKey: 'expression'
55:   parentPath: Object(NodePath) ExpressionStatement
56:   removed: false
57:   scope: Object(Scope)
58:   shouldSkip: false
59:   shouldStop: false
60:   skipKeys: {}
61:   state: undefined
62:   type: 'CallExpression'
63:   typeAnnotation: null
64: */

```

Node 型を取得するには node です。visitor 関数を書くときには、おそらく一番参照するでしょう。

CallExpression の親は ExpressionStatement です。Node 型で親を取得するなら parent で Node-Path 型で取得するなら parentPath を使います。

親にとっての自分のキーは parentKey で取得できます。今回は expression ですが、BinaryExpression の子 Node であれば、left, right が入っているでしょう。

CallExpression の Node には callee(呼び出される関数・メソッド) というプロパティが入っていますが、この NodePath バージョンを取得する簡単な方法は get メソッドです。nodePath.get('callee') で、callee の NodePath が取得できます。

Block や Program のように配列で管理されている中の一部であれば、inList が true になり、key が配列のインデックスになります。

大体は表 2.1 がよく使われるものです。

他にとても強力なものとしては scope の指す Scope 型があります。その Node が属するスコープにおい

表 2.1 NodePath 型

メンバー	中身
type	Node の type と同じものが文字列として入っている
node	Node オブジェクト
parent	自分の親の Node オブジェクト
parentPath	自分の親の NodePath オブジェクト
parentkey	自分の親から自分にアクセスするためのキー
get(pathname)	pathname で指定した名前の NodePath を取得する
inList	自分が配列管理されているか? (true or false)
key	inList が true なら配列での添え字 (整数)

てどの変数が宣言されているか、その変数が実際に使われているか、再代入が発生しているかどうかなどさまざまな情報を得られます。詳しくは第6章で説明します。

## 2.5 babel-types

babel-types<sup>9</sup>は、AST を生成したり、Node の種別を判別できる便利なヘルパーのライブラリです。

```
$ npm i babel-types -S
```

リスト 2.9: babel-types で AST を生成する

```
1: const t = require('babel-types')
2: const generate = require('babel-generator').default
3:
4: const ast = t.binaryExpression('*', t.numericLiteral(1), t.numericLiteral(2))
5: const {code} = generate(ast)
6: console.log(code) // --> 1 * 2
```

t.binaryExpression や t.numericLiteral はなんとなく分かると思いますが、Node 型の type の先頭を小文字にしたものです。実際には <https://babeljs.io/docs/core-packages/babel-types/> を読むといいですが、読まなくてもだいたい作りたい type さえわかれば先頭を小文字にするだけでいいのでしょうか。

これで生成した AST は Node 型ではなく単なるプレーンなオブジェクトです。babel-traverse の AST 変換・追加メソッドや、babel-generator に喰わせることはできますが、prettier には対応していません。<sup>10</sup>

t.numericLiteral などには全て判定用の関数とバリデーション用の関数が用意されています。NumericLiteral の判定ならば t.isNumericLiteral です。BinaryExpression なら isBinaryExpression ですね。

<sup>9</sup> <https://babeljs.io/docs/core-packages/babel-types/>

<sup>10</sup> 間に babel-core の transformFromAst を挟むといいでしょう。

さらに NumericLiteral は Literal でもあるため<sup>\*11</sup>、t.isLiteral で判定することもできます。

リスト 2.10: babel-types で型判定

```

1: const {parse} = require('babylon')
2: const traverse = require('babel-traverse').default
3: const t = require('babel-types')
4:
5: const src = '1 + 2'
6: const ast = parse(src)
7:
8: traverse(ast, {
9:   BinaryExpression: (nodePath) => {
10:     const {left, right, operator} = nodePath.node
11:     if (t.isLiteral(left) && t.isLiteral(right)) {
12:       console.log(eval(`${left.value} ${operator} ${right.value}`))
13:     }
14:   }
15: })
16: // --> 3

```

実際に Babel ではどういう type が存在しているかは AST explorer にソースコードを喰わせるのもいいですが、babel-types のソースコードを見るのが一番早いです。<https://github.com/babel/babel/tree/master/packages/babel-types/src/definitions> にはそれぞれの種別ごとの定義が書かれています。

表 2.2 type 抜粋

type 名	内容	例	エイリアス
AssignmentExpression	代入式	left = right	Expression
BinaryExpression	二項演算子	left * right	Expression
Identifier	変数・メンバーなど何かの名前	let hoge の hoge	Expression など
StringLiteral	文字列リテラル	"hoge" や 'fuga'	Literal, Expression など
NumericLiteral	数値リテラル	42 や 10.4	Literal, Expression など

## 2.6 参照リンク

Babel 関連やるときは大体、babeljs.io か github のリポジトリとにらめっこになります。本書ではそれらを読んで得た知見を記しているつもりですが、限界もあるので一次ソース重要ということで参照リンクです。

- <https://babeljs.io/docs/core-packages/>
- <https://babeljs.io/docs/usage/api/>
- <https://github.com/thejameskyle/babel-handbook/blob/master/translations/en/plugin-handbook.md>
- <https://github.com/babel/babel/tree/master/packages>

\*11 エイリアス (alias) といいます

- <https://github.com/babel/babylon/blob/master/ast/spec.md>
- <https://github.com/babel/babel/tree/master/packages/babel-types/src/definitions>

# 試供版

試供版はここまでとなります。

もし良ければ <https://goo.gl/forms/EgAl6KFY04kiNKBy1> のアンケートにお答えいただけすると、今後の同人誌や商業誌での執筆に反映できるかもしれません。



図 2.3 試供版アンケート

本書の完成版は 10/22 開催の技術書典 3 (<https://techbookfest.org/event/tbf03>) の え 13 東京ラビットハウス <https://techbookfest.org/event/tbf03/circle/5099247972122624> で頒布予定です。サークルチェックを付けていただければ部数の目安になります (10/18 13:00 までなら部数を変更できます)。

`erukiti@gmail.com` 宛までメールを送るか、<https://twitter.com/erukiti> 宛にでもご連絡を頂ければ、取り置きなどにも対応させていただきます。

また、<https://rabbit-house.tokyo/books/javascript-ast> にて本書のサポートを行います。