



Van De Walle Bernard
Francois Thibault Van Der Essen Frédéric

INGI2132 : LANGAGES ET TRADUCTEURS

Rapport intermédiaire 2

Prof. B. Le Charlier



It is now possible with the HAPPY programming language!

Introduction

Syntaxe concrètes

Notre langage s'inspire fortement du lisp, langage qui nous attirait par sa simplicité et son élégance. Toutes les structures sont constituées de liste d'élément séparés par des espaces, clos par des parenthèses.

La syntaxe BNF suivante aurait pu être nettement plus simple, cependant nous avons choisi de rendre explicites certains éléments de la syntaxe. Ainsi nous différencions le Nom (`name`) de la fonction de ses arguments, même si dans certains cas ce sont des entités syntaxiques identiques.

Les appels de fonction sont de forme (*Nom arg1 arg2 ...*). A chaque opérateur du langage correspond une fonction, par exemple (`+ 1 2`) Cependant nous avons donné un statut spécial de `builtin_call` à celles-ci afin d'empêcher l'utilisateur de les redéfinir, et l'on espère, de simplifier l'implémentation du futur interpréteur en lui permettant de repérer directement les fonctions internes.

`Read` et `write` sont eux aussi implémentés en tant que fonction, la fonction `write` renvoyant l'argument donné en plus de l'imprimer sur la sortie standard, permettant de les intégrer à des expressions normales.

Cette syntaxe a l'avantage d'avoir peu de caractères réservés `{(,), ., [,]}`, et peu de restrictions sur les identifiants (ceux ci ne peuvent commencer par un chiffre). Il est donc facile de créer de nouveaux opérateurs, parfois amusant comme des smileys, ce qui a donné le nom de notre langage.

Notre langage diffère cependant du lisp dans le fait qu'il n'est pas composé d'une seule expression, mais d'une suite de fonctions et méthodes, et que celles-ci sont composées de liste d'instructions. les instructions peuvent être des expressions dont la valeur est ignorée. Seul `if`, `while`, `skip` et `return` ne sont pas des expressions. Le langage ainsi défini est donc impératif, mais garde un petit côté fonctionnel.

Les objets sont implémentés comme des listes de longueur fixe qui peuvent être créés dynamiquement grâce à la fonction `new`.

Les commentaires sont entre brackets et leur contenu est remplacé par un espace par l'analyseur lexical.

L'ensemble des caractères acceptables par le programme est constitué d'un sous-ensemble de l'ASCII, constitué de l'union de `character` et de `reserved_character`. Les caractères `Tab` et `NewLine` sont aussi reconnu mais leur valeur peut dépendre de la plateforme.

0.1 Syntaxe initiale

Voici la syntaxe en notation BNF.

```
<Reserved_words> ::= set | if | while | write | fun | method
```

```

    | null | true | false | read | this
<bin_id> ::= + | - | * | / | % | ' | ' | & | < | > | <= | >=
<un_id>  ::= ! | neg | new
<Reserved_character> ::= ( | ) | . | [ | ]
<digit> ::= 0..9
<pnumber> ::= <digit> | <number> <digit>
<number>  ::= - <pnumber> | <pnumber>
<character> ::= a..z | A..Z | ! | @ | # | $ | % | ^ | & | *
| { | } | ' | ' | | _ | , | ? | - | + | = | /
| \ | \ | > | < | : | ; | ~ | \ | "
<sp> ::= lambda |   | NewLine | Tab | <sp> <sp>
<esp> ::= <sp>
<Id> ::= <character> | <Id> <character> | <Id> <digit>
<meth_or_fun> ::= <methode> | <function>
<program> ::= <meth_or_fun> | <program> <sp> <meth_or_fun>
<function> ::= (<sp> fun <sp> ( <sp> <Name> <esp> <arglist> <sp> )
<sp> <instr_list> <sp> )
<arglist> ::= <Id> | <Id> <esp> <arglist>
<methode> ::= (<sp> method . <Number> <sp>
    (<sp> <Name> <esp> <arglist> <sp> ) <instr_list> <sp> )
<instr_list> ::= <instr> | (<sp> <instr_list_np> <sp> )
<instr_list_np> ::= <instr> | <instr> <esp> <instr_list_np>
<instr> ::= <conditional> | <while_block> | <call>
| (<sp> return <esp> <expr> <sp> )
| (<sp> skip <sp> )
<conditional> ::= (<sp> if <esp> <expr> <esp> <instr_list>
    <esp> <instr_list> <sp> )
<while_block> ::= (<sp> while <esp> <expr> <esp> <instr_list> <sp> )
<call> ::= <function_call> | <method_call> | <builtin_call>
<builtin_call> ::= <assignment> | <read_call> | <write_call> | <arithmetic>
<assignment> ::= (<sp> set <esp> <left_Id> <esp> <expr> <sp> )
<read_call>  ::= (<sp> read <sp> )
<write_call> ::= (<sp> write <esp> <expr> )
<arithmetic> ::= <binary> | <unary>
<binary> ::= (<sp> <bin_id> <esp> <expr> <esp> <expr> <sp> )
<unary>  ::= (<sp> <un_id> <esp> <expr> <sp> ) | return | skip
<left_Id> ::= <Id> | <Id> . <expr> | this . <expr>
<function_call> ::= (<sp> <Id> <esp> <expr_list_np> <sp> )
<expr_list_np> ::= lambda | <expr> | <expr> <esp> <expr_list_np>
<method_call>  ::= (<sp> <method_id> <esp> <expr_list_np> <sp> )
<method_id>    ::= <Id> . <Id> | super . <Id>
<expr>         ::= <call> | <left_Id> | <number> | null | true | false | this

```

0.2 Syntaxe de l'analyseur Lexical

Notre analyseur lexical nous permet de parser notre programme et d'en ressortir une liste de lexèmes ordonnés concret. La syntaxe qui sera analysée ne sera bien évidemment pas aussi fine que la syntaxe de base définie dans la section précédente (en effet, quel serait l'objectif de ressortir des jetons contenant chacun un et un seul caractère!). Les lexèmes contiendront donc des unités concrètes tel que les identifiants, les nombres, les nombres négatifs, les parenthèse, etc etc..

Voici donc la syntaxe interprétée par l'analyseur syntaxique :

```
<Reserved_words> ::= set | if | while | write | fun | method
                    | null | true | false | read | new | return | skip
<meth_or_fun> ::= <method> | <function>
<Program> ::= <meth_or_fun> | <Program> <meth_or_fun>
<function> ::= ( fun ( Id <arglist> ) <instr_list> )
<arglist> ::= Id | Id <arglist>
<methode> ::= ( method ( Number ) ( Id <arglist> ) <instr_list> )
<instr_list> ::= <instr> | ( <instr_list_np> )
<instr_list_np> ::= <instr> | <instr> <instr_list_np>
<instr> ::= <conditional> | <while_block> | <call>
           | ( return <expr> )
           | ( skip )
<conditional> ::= ( if <expr> <instr_list> <instr_list> )
<while_block> ::= ( while <expr> <instr_list> )
<call> ::= <function_call> | <method_call> | <builtin_call>
<builtin_call> ::= <assignment> | <read_call> | <write_call> | <arithmetic>
<assignment> ::= ( set <left_Id> <expr> )
<read_call> ::= ( read )
<write_call> ::= ( write <expr> )
<arithmetic> ::= <binary> | <unary>
<binary> ::= ( <bin_id> <expr> <expr> )
<bin_id> ::= + | - | * | / | % | ' | ' | & | < | > | <= | >=
<unary> ::= ( <un_id> <expr> )
<un_id> ::= ! | neg | new
<left_Id> ::= Id | Id . <expr> | this . <expr>
<user_call> ::= ( <Id> <expr_list_np> )
<expr_list_np> ::= lambda | <expr> | <expr> <expr_list_np>
<method_call> ::= ( <method_id> <expr_list_np> )
<method_id> ::= <Id> . <Id> | super . <Id>
<expr> ::= <call> | <left_Id> | <number> | null | true | false | this
```

0.3 Syntaxe WP de l'analyseur grammatical

La Syntaxe de l'analyse grammatical est de plus haut niveau car elle n'est définie que sur ce qui est renvoyé par l'analyseur syntaxique. Quelques adaptations ont été nécessaires afin de rendre notre syntaxe Weak Priority.

Premièrement toutes les parenthèses se trouvant à l'intérieur d'une règle ont du être sorties en tant que nouvelles règles afin de respecter la précédence entre les parenthèses et les espaces.

Pour éliminer les Terminaux vides, nous avons dédoublé les règles : une pour le cas vide, et l'autre pour le cas alternatif. Seul le `jspi` nous posait problème (`jspi` représente un espace / indentation facultatif) Nous avons décidé de les remplacer par des `jespi` (indentation obligatoire). Remplacer les `jspi` par des `jespi` au niveau de l'analyse est trivial. Il nous aurait beaucoup plu de retirer entièrement les espaces, mais ceux-ci sont important pour délimiter les points. Il aurait été possible d'insérer des délimiteurs fictifs autour des règles avec point, mais cela semblait moins facile à implémenter au niveau de l'analyseur syntaxique.

Comme la grande partie des règles sont contenues par des parenthèses il n'y a pas eu beaucoup de problème de suffixes ou d'indéterminisme.

Voici la syntaxe WP.

1 Exemple de programmation HAPPY

1.1 Exemple1

Un programme complet.

```
(fun (:-D) (write 42))
(fun (** a b) (
  (set cpt b)
  (set res 0)
  (while (> cpt 0)
    (
      (set r (* res b))
      (set cpt (- cpt 1))
    )
  )
  (return R)
))
(fun (main) (
  (HelloWorld)
  (set B (** 4 2))
  (return (write B))
))
```

```
(method (4) (-> level) (return this.level))
```

1.2 Exemple2

Exemple de code intéressant.

```
(method.2 (next) (return this.1))
(method.2 (val) (return this.2))
[Creation d'un noeud de linked list]
(fun (N x) ((set n (new 2)) (set n.2 x) (set n.1 null) (return n)) )
[Ajoute un noeud a une linked list]
(fun (-> Node NextNode) ( (set Node.1 NextNode) (return Node)) )

(fun (main) (
  (set A (->(N 1) (->(N 2) (->(N 3) (N 4)))))
  (while A (
    (write (A.val))
    (set A (A.next))
  ))
  (return 0)
))
```

1.3 Exemple3

Voici un exemple de programmation Happy :

```
(fun (Adder A B)(
  (set C (+ A B))
  (return C)
)

(fun (exposant A B)(
  (set result A)
  (set I 0)
  (while (I<B)
    (set result (* result A))
    (set I (+ I 1))
  )
  (return result)
)
)
```

```

(method(3) (Moore A B)(
  (return (A*B*1.5))
)
)

(fun (main) (
  (set A 5)
  (set B 10)
  (set C (Adder A B))
  (set D (Exposant C B))
  (write (moore A B))
)
)

```

Dans cet exemple on montre différente manière de traiter des nombres grâce à des opérations relativement simple, tel que l'addition et l'exposant. Cet exemple permet d'illustrer la syntaxe de manière concrète.

2 L'analyseur Lexical

L'analyseur Lexical a pour fonction de sortir une suite de jeton concrèt et de assez haut niveau, permettant de simplifier la tache du vérificateur de grammaire. Plus concrètement, il s'agit dans un premier temps de transformer un fichier texte en une suite de caractère, et de les parser les un après les autres. Chaque caractère donnera lieu à une action précise, par exemple les caractères spéciaux tel que les paranthèse et les points, etc... donnent lieux à un jeton entier. Les caractères qui ne sont aps des caractères spéciaux vont quand à eux remplir un buffer , qui sera rempli des qu'un caractère spécial ou délimiteur sera rencontré. Une fois qu'un caractère de ce type est rencontré, on procédera à l'analyse de ce que contient le buffer, et selon le cas on en déterminera le type du jeton à donner.

La sortie de l'analyseur lexical sera donc une linkedlist contenant les jetons dans l'ordre correspondant au programme.

3 Test Analyseur Lexical

Voici quelques tests qui permettent d'illustrer le comportement de l'analyseur lexical .Afin de visualiser la sortie de l'analyseur , on sort le type et le nom du jeton à la sortie standard (stdin).

3.0.1 Test qui marche

Voici le programme que l'analyseur lexical doit prendre en entrée pour ce premier test :

```
(fun (test A B C)((return (+ A(+ B C)))))
```

Voici ce qu'on obtient en sortie :

```
token 0 : ( (
token 1 :   esp
token 2 : fun fun
token 3 :   esp
token 4 : ( (
token 5 :   esp
token 6 : test id
token 7 :   esp
token 8 : A id
token 9 :   esp
token 10 : B id
token 11 :   esp
token 12 : C id
token 13 :   esp
token 14 : ) )
token 15 :   esp
token 16 : ( (
token 17 :   esp
token 18 : ( (
token 19 :   esp
token 20 : return return
token 21 :   esp
token 22 : ( (
token 23 :   esp
token 24 : + binary
token 25 :   esp
token 26 : A id
token 27 :   esp
token 28 : ( (
token 29 :   esp
token 30 : + binary
token 31 :   esp
token 32 : B id
token 33 :   esp
token 34 : C id
token 35 :   esp
```

```
token 36 : ) )
token 37 :   esp
token 38 : ) )
token 39 :   esp
token 40 : ) )
token 41 :   esp
token 42 : ) )
token 43 :   esp
token 44 : ) )
token 45 :   esp
```

L'analyseur lexical marche donc parfaitement , et permet de reconnaître les différents type de token, ainsi que leurs valeurs.

3.0.2 Test qui ne marche pas

Voici un test qui ne marche pas :

```
(fun (azerty A B)((return 3) ))
Exception in thread "main" list.all.LexicalError: =>
```

Ce Test ne marche pas car un caractère illégal a été utilisé, et en conséquence l'analyseur lexical le reconnaît et l'interdit.

3.1 Autre Test qui ne marche pas

Voici un dernier test afin d'illustrer notre analyseur lexical :

```
.(fun (test A B)((return 3) ))
Exception in thread "main" list.all.LexicalError: Erreur : No starting point
```

Ce test illustre que Un programme ne peut pas démarrer par un point, et cela est bel et bien détecté et catché par notre analyseur lexical.