

1. Introduzione

Il nostro Team, avendo valutato la crescente richiesta delle persone di circondarsi di dispositivi che si mettono a loro disposizione in modo non invadente, ha scelto di lavorare nell'ambito dell'Ambient Intelligence (AMI).

L'AMI, quindi, è lo scenario nel quale gli uomini vivono in un ambiente con tecnologie informatica e telematiche, dove sono presenti dispositivi con capacità computazionali e di connessione in rete, che operano per sgravare il lavoro degli uomini.

Per ottenere Ambient Intelligence occorrono diverse tecnologie chiave, sia hardware (miniaturizzazione dei componenti, sensori, dispositivi intelligenti) che software.

Alla base dell'idea dell'AMI ci sono due caratteristiche:

- I dispositivi inseriti non devono essere invadenti nei nostri ambienti
- L'utilizzo deve essere User-Friendliness.

Il nostro progetto si è concentrato sulla seconda caratteristica, ossia sullo sviluppo di un linguaggio per dispositivi AMI che ne renda semplice la programmazione; ed in particolare si è deciso di sviluppare, un linguaggio per l'automazione dei sistemi che posso gestire la cura di giardini, orti e serre, chiamato SERRA.

2. Stato dell'arte

3. Descrizione del progetto

3.1 Analisi dei requisiti

4. Caratteristiche del Linguaggio

Sintassi:

Tipi:

Tipi primitivi:

I tipi previsti nel linguaggio di programmazione sono:

- Int: numeri interi con segno
- Float: numeri con la virgola dove l'operatore punto separa i numeri decimali da quelli non. La precisione è fino alla seconda cifra decimale.
 - 11.12
- Char: Sono delle stringhe che contengono un solo carattere. Indicate tra virgolette:
 - "c"
- Stringhe: Sono delle stringhe che contengono un insieme di caratteri. Si indicano tra virgolette.
 - "NomeStringa"
- Puntatori: Non sarà un tipo dichiarabile dall'utente ma spesso le funzioni embedded potranno restituire un valore di ritorno.

| Fortran | Pascal | ML | C | GIA. |
|-----------|---------|------|--------|--------|
| LOGICAL | boolean | bool | | |
| INTEGER | integer | int | int | NUMBER |
| REAL*8 | real | | | NUMBER |
| REAL*16 | | | double | |
| CHARACTER | char | | char | STRING |
| | | | | DEVICE |

Tipi composti:

- Mapping: Da accordarci se dobbiamo inserirlo o no (Nelle specifiche ci sono)
- Liste (tipi ricorsivi): Da accordarci (nelle specifiche ci sono)
- Device: Sarà presente una funzione embedded (newDevice "nomeDevice") che si occupa di generare un oggetto Device. Tipo struttura composto dai seguenti elementi:
 - Status: intero (0 o 1) che indica se il dispositivo è acceso o spento,
 - L: indica la lista dei device a esso collegati,
 - Symbol: nome e caratteristiche del device considerato.
 - ReferenceDevice {1, [DeviceA, DeviceB....DeviceN], [NomeDevice;]}

Variabili:

Una variabile è un oggetto che può essere esaminato e aggiornato. Ogni variabile nel programma sarà caratterizzata da una definizione (in definisci il tipo e il valore) e da un ciclo di vita.

Variabile di sistema:

Nel programma è stata definita una variabile di sistema "ans". Tale variabile contiene l'ultima variabile literal definita all'interno del programma. La variabile "ans" funge quindi da contenitore dell'ultima costante inserita dall'utente ma non assegnata ad alcuna variabile.

Definizione costanti e stringhe:

È dunque prevista una variabile di sistema **"ans"** in cui vengono memorizzate le variabili literal (costanti) passate nel programma. Se l'utente scrive sulla command line valori costanti come 1 o "ciao" questa viene memorizzato nella variabile "ans". Nell'esempio è più chiaro ciò che si intende. L'utente è come se avesse scritto:

Prima -> Ans=1

Dopo -> Ans="ciao"

```
> 1
> print ans
1
> "ciao"
> print ans
ciao
```

L'utente può assegnare alle variabili costanti o identificativi di tipi primitivi e composti definiti nella sezione dedicata ai tipi. La definizione delle variabili è del tipo:

- NomeVariabile= ValueType

Ogni variabile ha un ciclo di vita per tutta la durata del programma. La variabile può essere aggiornata associandogli un nuovo valore. La variabile ricorderà solo l'ultimo valore associato alla stessa.

```
> nomeVariabile=1
> print nomeVariabile
1
> nomeVariabile="ciao"
> print nomeVariabile
ciao
```

- NomeVariabile= FunctionEmbedded

È possibile dunque anche assegnare a una variabile il valor di ritorno di una funzione embedded (sono descritte nelle sezioni seguenti). Una funzione embedded ovviamente potrà restituire una Stringa, un intero o anche un riferimento a una zona di memoria. In tal caso all'interno della variabile verrà memorizzato il riferimento a tale zona di memoria. Per esempio, la funzione "INSERT DEVICE nomeDevice" restituisce il riferimento alla zona di memoria in cui è stato memorizzato l'oggetto device:

```
> var= newDevice "dev2"
Dispositivo inserito con successo con ID: dev2#9781
> print dev2
ERROR: Il parametro passato alla funzione printf non è nè un numero nè una stringa
> █
```

Verrà eseguita la funzione embedded newDevice che si occupa di creare un oggetto device (dev2) e memorizzarlo nella variabile var. Si nota nel caso che la funzione di sistema print è stata progettata per stampare solo variabili che contengono stringhe e numeri. Nel caso la variabile var non contiene né numeri né stringhe per cui viene lanciata un'eccezione.

Ciclo di vita delle variabili (non Runtime):

Le variabili una volta definite sono state memorizzate in memoria per cui hanno un ciclo di vita equivalente all'esecuzione dell'interprete. Una volta che una variabile è stata infatti creata viene memorizzata in memoria e terminerà solo quando l'interprete verrà disattivato.

Definizione tipo device: (struct device)-> Tramite la connect (?)

_____chiedere a Vincenzo_____

Parole chiavi del linguaggio:

Nel linguaggio sono presenti alcune parole chiavi non utilizzabili dall'utente. Le parole chiavi previste sono le seguenti:

| Parole chiavi | |
|---------------|------------------|
| connect | F.Embedded |
| readFile | F.Embedded |
| insert | F.Embedded |
| device | Tipo |
| term | Terminatore file |
| interval | F.Embedded |
| switchOn | F.Embedded |
| switchOff | F.Embedded |
| archive | F.Embedded |
| print | F.Embedded |
| rconnect | F.Embedded |
| Arrow | Indicatore -> |
| status | F.Embedded |
| newDevice | F.Embedded |
| CMD | Identificatore |
| if | Op. condizionale |
| then | Op. condizionale |
| else | Op. condizionale |
| for | Op. condizionale |
| do | Op. condizionale |
| while | Op. condizionale |
| clear | F.Embedded |

Funzioni embedded:

Potendo effettuare una prima descrizione del linguaggio di programmazione si nota la necessità di avere delle funzioni di sistema per attivare e collegare i device necessari per avviare il sistema di annaffiamento e di giardinaggio. Nella seguente sezione sono descritte le principali funzioni di sistema previste:

- **Device *NEWDEVICE (string):**

È una funzione a cui passi come parametro un tipo primitivo stringa e restituisce il riferimento alla zona di memoria (nel caso alla tabella dei simboli) dove è stato memorizzato il device. Una stringa abbiamo spiegato nelle sezioni precedenti essere un tipo primitivo del linguaggio specificato tra virgolette.

Nella figura sotto troviamo nell'esempio la definizione di 4 device nella posizione Nord, Sud, Est e Ovest del sistema di giardinaggio. La funzione si nota stampa a video le informazioni del device creato a cui è stato associato un id rappresentato dalla coppia:

Sintassi: NewDevice "nomeDeviceString"

```
> newDevice "device_Ovest"
Dispositivo inserito con successo con ID: device_Ovest#8100
Operazione di inserimento dispositivo completata con successo

> newDevice "device_Est"
Dispositivo inserito con successo con ID: device_Est#7565
Operazione di inserimento dispositivo completata con successo

> newDevice "device_Nord"
Dispositivo inserito con successo con ID: device_Nord#5304
Operazione di inserimento dispositivo completata con successo

> newDevice "device_Sud"
Dispositivo inserito con successo con ID: device_Sud#8477
Operazione di inserimento dispositivo completata con successo

> █
```

L'effetto della funzione è quello di generare e ritornare un oggetto device con:

- Status: off/0 (il device inizialmente sarà disattivato/spento e quindi non raggiungibile dall'utente per effettuare operazioni di giardinaggio)
- L: NULL (lista dei device a cui è collegato. Nel nostro caso sarà null dato che tale device non coopera con altri dispositivi)

• Device *NEWDEVICE (string, listaDevice):

Questa funzione ha le stesse caratteristiche della funzione precedente solo che oltre a creare l'oggetto device si preoccupa di definire la lista dei device con cui coopererà per effettuare tale operazione. Quindi l'operazione consiste nella creazione di un nuovo oggetto device (rappresentato dal primo parametro string). Questo nuovo device creato sarà collegato a una lista di device definito come secondo parametro. I device passati come secondo parametro dovranno essere esistenti, in caso contrario verrà segnalata all'utente la necessità di creare quei device prima di effettuare una successiva operazione.

Sintassi: newDevice "deviceDaCreare" -> ["device1", "device2",, "deviceN"]

Nell'esempio riportato viene generato il device d3 che sarà collegato ai device d1 e al device d2 (già esistenti perché creati in precedenza)

```
> newDevice "d1"
Dispositivo inserito con successo con ID: d1#949
Operazione di inserimento dispositivo completata con successo

> newDevice "d2"
Dispositivo inserito con successo con ID: d2#950
Operazione di inserimento dispositivo completata con successo

> newDevice "d3" -> ["d1", "d2"]
Dispositivo inserito con successo con ID: d3#951
d3#951 connesso con -> [ [d1#949] - [d2#950] ]

. █
```

Nell'esempio seguente invece viene creato il device d4. Tale device sarà collegato ai device d1,d2,d3,d5. Il device d5 non è però esistente, per tale motivo il sistema segnala la necessità di attivare nel sistema di giardinaggio il dispositivo. L'utente nella fase successiva si occupa infatti di generare il device D5.

```

>newDevice "d1"
Dispositivo inserito con successo con ID: d1#949
Operazione di inserimento dispositivo completata con successo

> newDevice "d2"
Dispositivo inserito con successo con ID: d2#950
Operazione di inserimento dispositivo completata con successo

> newDevice "d3" -> ["d1", "d2"]
Dispositivo inserito con successo con ID: d3#951
d3#951 connesso con -> [ [d1#949] - [d2#950] ]

> newDevice "d4" -> ["d1", "d2", "d3", "d5"]
Dispositivo inserito con successo con ID: d4#944
d4#944 connesso con -> [ [d1#949] - [d2#950] - [d3#951] - [d5#945] * ]
Devices con (*) sconosciuti, inserire devices

> newDevice "d5"
Dispositivo inserito con successo con ID: d5#945
Operazione di inserimento dispositivo completata con successo

> █

```

La funzione applicata restituisce il riferimento alla zona di memoria in cui viene memorizzato il device creato. A differenza della funzione newDevice della sezione precedente però il device generato avrà le seguenti caratteristiche:

- Status: off/0 (il device inizialmente sarà disattivato/spento e quindi non raggiungibile dall'utente per effettuare operazioni di giardinaggio)
- L: lista di device a cui è collegato. (nel caso di D4 saranno d1,d2,d3,d5)

- **Nodo *connect (string):**

Anche questa rappresenta una funzione embedded con lo scopo di effettuare la connessione tra i vari device dell'albero. Una volta che è stato generato l'oggetto Device (tramite le funzioni embedded precedenti) è possibile verificare la raggiungibilità di un device. La funzione connect è quindi assimilabile a un ping il quale scopo è di verificare la raggiungibilità di un device. La funzione quindi preso in input il device come stringa verificherà la sua esistenza nella tabella dei simboli. In caso affermativo effettua una connessione HTTP 200 col Device (da noi non implementata). Il meccanismo con cui verrà effettuata quindi tale connessione non è stato dunque implementato e viene semplicemente ipotizzato che il device risponderà con un ping affermativo.

Viene riportato sotto un esempio. E' ovviamente necessario memorizzare il device nello schema di device presenti nel sistema. Non è stato implementato un meccanismo di risposta di alcun tipo, ma concettualmente il device al successivo messaggio di richiesta connessione avrebbe dovuto verificare l'avvenuta raggiungibilità del dispositivo.

```

>newDevice "device_ovest"
Dispositivo inserito con successo con ID: device_ovest#6068
Operazione di inserimento dispositivo completata con successo

> connect "device_ovest"
Ricerca del dispositivo device_ovest in corso...
Dispositivo Esistente
Richiesta connessione...

```


Nel caso in cui il device non esista verrà ovviamente segnalato l'errore:

```
>newDevice "device_ovest"  
Dispositivo inserito con successo con ID: device_ovest#6068  
Operazione di inserimento dispositivo completata con successo  
  
> connect "device_ovest"  
Ricerca del dispositivo device_ovest in corso...  
Dispositivo Esistente  
Richiesta connessione...  
  
> connect "device"  
Ricerca del dispositivo device in corso...  
Dispositivo device#8496: Non Esistente  
  
~ ■
```

- **Nodo * switchOn (string):**

Una volta effettuata una connect (per verificare che il device è effettivamente raggiungibile) l'utente può pensare di considerare il dispositivo come attivo, e quindi pronto per effettuare l'operazione di giardinaggio (per esempio di annaffiamento). L'accensione del dispositivo è stata intesa come la variazione dello status dell'oggetto del device. Una volta che il device è stato memorizzato nella tabella dei simboli è infatti sufficiente variare lo status del dispositivo da on a off. Un device che quindi è stato in precedenza creato viene quindi aggiornato con le seguenti caratteristiche:

- Status: on/1 (il device inizialmente era disattivato/spento e quindi non raggiungibile dall'utente per effettuare operazioni di giardinaggio, ora si è verificato essere attivo e pronto per l'utilizzo)
- L: lista di device a cui è collegato: invariato

La funzione prende come parametro una stringa che identifica l'oggetto Device in precedenza memorizzato nel sistema.

Sintassi: switchOn "deviceDaAttivare"

```
> newDevice "device_sud"  
Dispositivo inserito con successo con ID: device_sud#557  
Operazione di inserimento dispositivo completata con successo  
  
> switchOn "device_sud"  
Verifica in corso della connessione del dispositivo...  
Ricerca del dispositivo device_sud in corso...  
Dispositivo Esistente  
Richiesta connessione...  
La connect è andata a buon fine e il dispositivo è stato acceso
```

- **Nodo * switchOff (string):**

Analogo alla funzione switchOff ma considera il dispositivo come disattivo settando quindi lo status a 0:

- Status: off/0
- L: lista di device a cui è collegato: invariato

La funzione prende come parametro una stringa che identifica l'oggetto Device in precedenza memorizzato nel sistema.

Sintassi: switchOff "deviceDaAttivare"

```

> newDevice "device_sud"
Dispositivo inserito con successo con ID: device_sud#557
Operazione di inserimento dispositivo completata con successo

> switchOn "device_sud"
Verifica in corso della connessione del dispositivo....
Ricerca del dispositivo device_sud in corso...
Dispositivo Esistente
Richiesta connessione...
La connect è andata a buon fine e il dispositivo è stato acceso

> switchOff "device_sud"
Verifica in corso della connessione del dispositivo....
Ricerca del dispositivo device_sud in corso...
Dispositivo Esistente
Richiesta connessione...
Il dispositivo è spento

```

- **Void * interval(string, number):**

Si occupa di attivare il device per un certo intervallo di tempo. La funzione prende come parametro il device sottoforma di stringa (definito precedentemente con la funzione newDevice) e il numero di secondi in cui il device deve rimanere attivo. La funzione effettua quindi le seguenti operazioni:

- SwitchOn: accende il device settandolo come attivo
- Fa rimanere attivo il device per number secondi
- SwitchOff: passati number secondi disattiva il device

Si nota che quindi la funzione embedded interval è di fatto una ridefinizione delle due funzioni embedded analizzate nelle due sezioni precedenti. L'obiettivo è quindi attivare lo status del device per un intervallo di tempo limitato necessario a effettuare una determinata operazione di giardinaggio.

Sintassi: interval "deviceDaAttivare"-numeroSecondi

In fasi:

- Attivo il device
- Fase di sleep

```

> newDevice "device_Ovest"
Dispositivo inserito con successo con ID: device_Ovest#8100
Operazione di inserimento dispositivo completata con successo

> interval "device_Ovest"-9
9numero:9, stringa:device_Ovest

AVVIO OPERAZIONE:
Verifica in corso della connessione del dispositivo....
Ricerca del dispositivo device_Ovest in corso...
Dispositivo Esistente
Richiesta connessione...
La connect è andata a buon fine e il dispositivo è stato acceso

```

- Disattiva Device

```

> newDevice "device_Ovest"
Dispositivo inserito con successo con ID: device_Ovest#8100
Operazione di inserimento dispositivo completata con successo

> interval "device_Ovest"-9
9numero:9, stringa:device_Ovest

AVVIO OPERAZIONE:
                Verifica in corso della connessione del dispositivo....
Ricerca del dispositivo device_Ovest in corso...
Dispositivo Esistente
Richiesta connessione...
                La connect è andata a buon fine e il dispositivo è stato acceso

                Verifica in corso della connessione del dispositivo....
Ricerca del dispositivo device_Ovest in corso...
Dispositivo Esistente
Richiesta connessione...
                Il dispositivo è spento

```

- **Void * archive (string):**

La funzione di archiviazione quando applicata si occupa di eliminare i device presenti nel sistema (cancellandoli di conseguenza dalla tabella dei simboli) e salvarli in un file. La necessità di salvataggio di un file è stata ipotizzata esserci perché se l'utente in un secondo momento avrà la necessità di recuperare tali device gli basterà per reinserli nella rete di device del sistema di giardinaggio gli basterà effettuare un'operazione di lettura da questo file per poterli eventualmente ricaricare nel sistema. Il file è stato ipotizzato essere di sistema "device.txt". Inizialmente questo file risulterà vuoto, poi in base alle operazioni effettuate dall'utente andrà riempiendosi di nomi di device non più considerati (almeno per il momento) utili nel sistema di giardinaggio. La funzione pertanto prende come parametro una stringa individuata dal nome del device da cancellare nel sistema di giardinaggio attualmente considerato nel sistema. Le operazioni pertanto sono:

- a. Verificare l'esistenza del device nel sistema
- b. Cancellazione del device utilizzabili (cancellazione nella tabella dei simboli)
- c. Salvare il nome del device nel file "device.txt"

Sintassi: archive "nomeDevice"

Esempio d'uso:

Inizialmente il file è vuoto. Una volta caricati questi 4 device con la funzione newDevice. Vengono archiviati nel file Device.txt. Di seguito si trova a regime il comportamento della funzione archive:

```
(base) MBP-di-Vincenzo:alberi vincenzolabua$ cat device.txt
device_Ovest#8100
device_Nord#5304
device_Sud#8477
device_Ovest#8100
(base) MBP-di-Vincenzo:alberi vincenzolabua$
```

```
>newDevice "device_Ovest"
Dispositivo inserito con successo con ID: device_Ovest#8100
Operazione di inserimento dispositivo completata con successo

> newDevice "device_Nord"
Dispositivo inserito con successo con ID: device_Nord#5304
Operazione di inserimento dispositivo completata con successo

> newDevice "device_Sud"
Dispositivo inserito con successo con ID: device_Sud#8477
Operazione di inserimento dispositivo completata con successo

> archive "device_Nord"

> archive "device_Sud"

> archive "device_Ovest"

> █
```

- **Void * readFile (String):**

È stata prevista la possibilità di consentire all'utente di eseguire i programmi non su linea di comando da file. Per far ciò è stata prevista una funzione di sistema `readFile` che, passato come parametro una stringa che rappresenta il nome del file, si occupa di effettuare la lettura del file andando a eseguire sulla command line i comandi inseriti dall'utente. Il file deve trovarsi nella directory in cui sono presenti gli eseguibili del linguaggio di programmazione; dunque per nostra semplicità è sufficiente passare il nome del file (che si deve trovare dove si trovano gli eseguibili bison).

Sintassi: `readFile "nomeFile"`

Le fasi sono quindi le seguenti:

- a. Creazione di un file in cui andare a scrivere il nostro programma:

```
file
newDevice "d1"
connect "d1"
interval "d2"-1
newDevice "d3"
var=3
print var
```

b. Scrivere su linea di comando: readFile "nomeFile"

```
> readFile "file"
Sto leggendo il file

> Dispositivo inserito con successo con ID: d1#949
Operazione di inserimento dispositivo completata con successo

> Ricerca del dispositivo d1 in corso...
Dispositivo Esistente
Richiesta connessione...

> numero:1, stringa:d2

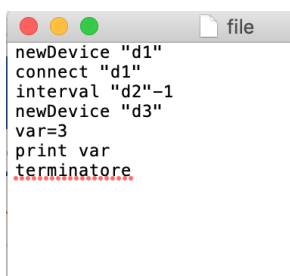
AVVIO OPERAZIONE:
Ricerca del dispositivo d2 in corso...
Dispositivo d2#950: Non Esistente
[ Verifica in corso della connessione del dispositivo....
  Dispositivo inesistente e quindi non acceso

> Dispositivo inserito con successo con ID: d3#951
Operazione di inserimento dispositivo completata con successo

>
> 3
> █
```

Come si nota sono stati eseguiti i comandi riportati all'interno del file come se l'utente li avesse scritti su linea di comando. Terminata la lettura tutti i dati saranno memorizzati nella workstation attuale del programma e quindi potranno essere utilizzati

c. Se andiamo a leggere il file (dopo averlo eseguito) si nota:



```
newDevice "d1"
connect "d1"
interval "d2"-1
newDevice "d3"
var=3
print var
terminatore
```

Il programma per riconoscere la terminazione del file ha scritto "terminatore" come ultima riga del file. In tal caso sarà prevista la cancellazione di questa riga per evitare di far notare all'utente dettaglio di sistema.

*: da aggiungere

- **Void * print(literal/Variable):**

Nel programma è stata prevista una funzione analoga alla printf con lo scopo di stampare: variabili, costanti literal (come stringhe e numeri) e valori di ritorno delle funzioni. Nel caso in cui si cerca di stampare informazioni non referenti a stringhe e numeri il programma ritornerà un errore. Tale scelta è stata fatta perché i tipi previsti nel linguaggio (Number, string, Device) le uniche informazioni utili da stampare a video possono essere stringhe e numeri. Non avrebbe infatti senso in un linguaggio come il nostro (che deve essere utilizzato anche da gente inesperta al linguaggio di programmazione) stampare indirizzi di memoria o altri dettagli di basso livello. È una funzione di comodo usata dall'utente per funzioni di debug ecc

Di seguito riportiamo esempi di utilizzo:

```
> pluto = 7
> paperino = "disney"
> nocerina = connect "pippo"
Ricerca del dispositivo pippo in corso...
Dispositivo pippo#5694: Non Esistente

> print "pluto"
pluto

> print pluto
7

> print 7
7

> print paperino
disney

> print nocerina
ERROR: Il parametro passato alla funzione printf non è nè un numero nè una stringa
```

Analisi del codice a basso livello:

INSERT_DEVICE=10:

GESTIONE DEVICE:

La prima built function che ci occupiamo di analizzare è la:

ALTO LIVELLO:

Per la gestione dei Device la produzione utilizzata nel parser è:

- exec CMD NAME '(' argsList ')' '=' listStmt EOL

Analisi delle produzioni ad alto livello:

In fase di avvio quindi per creare un device l'utente dovrà digitare la seguente stringa di caratteri:

1. Il simbolo CMD nel lexer identifica semplicemente una stampa a video per indicare la modalità con cui sta gestendo le operazioni l'utente:

```
"CMD" { printf("User Mode:\t"); }
```

2. L'utente una volta specificato il CMD d'uso inserirà il nome del device su cui bisogna effettuare la operazione andando a immagazzinare tale stringa in una struct symbol (si noti per il momento ad alto livello che la funzione search si occupa semplicemente ritorni un simbolo):

```
[a-zA-Z][a-zA-Z0-9]*
```

```
{
```

```
CREA UN SIMBOLO NELLA TABELLA DEI SIMBOLI SE NON ESISTE, ALTRIMENTI TI  
RITORNA IL PUTNATORE AL SIMBOLO ESISTENTE NELLA TABELLA DEI SIBMBOLI
```

```
}
```

3. Una volta definito il nome del device su cui si vuole effettuare una certa operazione l'utente dovrà inserire la lista dei device associati al device inserito. Lo specificherà tra parentesi tonde. Il motivo della specifica dei device possono essere vari: effettuare in fase successiva una connessione, effettuare una disconnessione ecc.

```
('' argsList ')'
```

Per il momento di argList basti sapere che è un ulteriore produzione che ritorna la lista che va a creare una lista concatenata dei device già esistenti con quello che si sta inserendo. Semplicemente la produzione ritornerà una lista dei device da collegare.

4. L'utente potrà eventualmente decidere una volta specificato il device e la lista del device il tipo di operazioni che vorrà eseguire. Dopo che l'utente inserisce l'uguale puo definire quindi il tipo di operazione da effettuare col device. Questa operazione potrà riguardare:
 - a. Degli stati condizionali (if, else ecc)
 - b. Funzioni di sistema
 - c. Funzioni runtime
 - d. Inserimento di device
 - e. Collegamento di Device
5. Una volta scelta il tipo di operazione questa verrà effettuata e quindi conclusa.
6. Il comando terminerà con l'invio a capo.

FUNZIONI DA ESEGUIRE:

Una volta che l'utente ha inserito già eseguito i primi 3 passi della produzione precedente, ipotizzando che siano i seguenti:

CMD Device_H20(Device_diottrico) =

Da questo passo in poi siamo al punto 4. della precedente descrizione e l'utente potrà scegliere di eseguire una delle seguenti funzioni:

CREAZIONE DEL PRIMO DEVICE:

Per l'inserimento del device la produzione da eseguire è la seguente:

```
INSERT STRING {  
  
    defSymRef($2, NULL, NULL);  
  
    $$ = newDev($2,NULL);  
  
}
```

Una volta che l'utente dall'1 al 3 della produzione principale nella fase 4 sceglierà di eseguire la produzione identificata dai token INSERT STRING:

1. L'utente ha semplicemente inserito sul prompt la word "newDevice" per identificare che tale funzione ha l'obiettivo di creare un device.
"newDevice" { yylval.func = B_insertDevice; return INSERT; }
2. L'utente quindi definirà il nome del device che vuole creare. Tale stringa viene identificata nel flexer con il seguente token:
["][a-zA-Z][a-zA-Z0-9]*["]

3. La situazione è quindi la seguente:

CMD Device_H20(Device_diottrico) = newDevice Device_nuovo_cata

4. Quello definito è quindi un primo comando completo eseguito dal nostro programma che di fatto esegue la seguente operazione:
 - a. Tramite la funzione defSymRef crea semplicemente un nuovo simbolo della struct symbol
 - b. Viene quindi chiamata la funzione newDev che si occupa effettivamente della creazione del nuovo Device. Viene quindi creando un oggetto device con le seguenti caratteristiche.

d->nodetype = 'D';

d->status = 0; //LO PONGO CON STATO SPENTO DI DEFAULT

d->s= sym;

d->l = l;

E' stato quindi formato un nodo del nostro albero AST su cui poi effettueremo delle operazioni.



Analoghi comandi possono essere usati per creare device indipendenti. Ipotezziamo invece di creare un secondo device che concettualmente dovrà essere collegato a questo

CREAZIONE DEL SECONDO DEVICE:

La produzione che verrà utilizzata è la seguente:

```
INSERT STRING ARROW '[' argListDevice ']' {  
    defSymRef($2, $5, NULL);  
    $$ = newDev($2,$5);  
}
```

COSTRUISCE LA LISTA DI PUNTATORI AI SIMBOLI CIOÈ AI DEVICE COLLEGATI AL DEVICE CHE SI STA INSERENDO.

Il device creato non viene quindi al momento collegato con gli altri ma semplicemente memorizziamo in memoria tale informazione in una lista.

Partendo sempre dalla produzione di base **CMD Device_H20(Device_diottrico) =**

L'utente digiterà:

1. Il nuovo device da creare esattamente come nella fase di creazione del primo device:
CMD Device_H20(Device_diottrico)= newDevice device_Sud
2. ARROW identifica il seguente token: "->" { return ARROW;} che identifica quindi:
CMD Device_H20(Device_diottrico)= newDevice device_Sud->
3. L'utente in questa operazione potrà inoltre definire la lista dei device a cui ha intenzione di collegarsi tramite la produzione argListDevice:

```
argListDevice: STRING { $$ = newargsList($1, NULL); }
```

```
| STRING ',' argListDevice { $$ = newargsList($1, $3); }
```

```
;
```

Tale produzione non fa altro che ritornare una struttura in cui inserisce una lista il device_nuovo_cata creato nel passo precedente.

Ipotezzando che l'utente quindi ha digitato il comando:

```
CMD Device_H20(Device_diottrico) = newDevice Device_sud -> [Device_nuovo_cata]
```

L'utente quindi con la produzione sopra scritta avvierà le funzioni necessarie per creare il device Device_sud:

- Con defSymRef va a memorizzare in memoria la lista dei device a cui si collegherà
- Con newDev va effettivamente a creare il nuovo device

Alla fine delle due operazioni sopra citate saranno stati creati due nodi al momento indipendenti dell'albero:

BASSO LIVELLO

Fatta una panoramica delle funzioni ad alto livello possiamo preoccuparci di definire le funzioni più a basso livello.

STRUTTURE:

Tabella dei simboli:

```
#define DIMHASH 10000
struct symbol symtab[DIMHASH];
```

Nel programma un ruolo fondamentale lo gioca la tabella dei simboli. La tabella dei simboli è una struttura dati (struct symbol) in cui ogni entry è un identificativo a cui vengono associate informazioni legate alla sua dichiarazione. La tabella dei simboli avrà come indice un codice HASH concatenato col nome del simbolo che farà da identificativo/indice per il simbolo a cui si vorrà accedere.

Le strutture principali usate sono definite nel file serra.h e sono le seguenti:

```
struct symbol {
    char *name;
    char *value;
    struct ast *func;    /* stmt per le funzioni */
    struct ast *dev;     /* stmt per le funzioni */
    struct argList *syms; /* Lista dei simboli */
};
```

Ogni simbolo conterrà 4 campi: nome, valore, funzione da applicare, device a cui collegarsi e lista dei simboli associati. Inizialmente la tabella sarà ovviamente vuota.

| Name | Value | Function | Device | List |
|------|-------|----------|--------|------|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

SymRef:

```
struct symref {
    int nodetype;    /* tipo nodo N -> riferimento ad un simbolo */
    struct symbol *s;
};
```

E' una struttura che identifica un riferimento a un simbolo della tabella tramite il secondo campo 's'. Il primo campo identifica il tipo di nodo dell'albero che lo identifica (nel caso N)

Device:

Ogni volta che verrà creato un device verrà memorizzata in memoria e nella tabella dei simboli un tipo struct device:

```
struct device {  
    int nodetype;    /* tipo nodo D -> dispositivo inserito nella rete */  
    int status;      /* definisce lo stato, acceso 1, spento 0 */  
    struct symbol *s;  
    struct ast *l;    /* Lista dei device collegati */  
};
```

Tipicamente verrà definito da 3 parametri:

- NodeType: identifica il tipo di Nodo e nel nostro programma verrà quasi sempre settato come un tipo 'D' (device)
- Lo status è un intero che identifica se il device è in stato acceso (1) oppure spento (0)
- Symbol: è il riferimento in memoria di questo device alla struttura symbol che sarà stata creata in precedenza.
- L'ultimo parametro è fondamentale e identifica i nodi dell'albero a cui questo device è collegato. Nel caso sono rappresentati da ulteriori device.

Stringhe:

```
struct stringVal {  
    int nodetype;    /* tipo nodo C -> valore stringa costante*/  
    struct symbol *s;  
};
```

E' una struttura che viene richiamata nel momento in cui l'utente scrive una stringa su linea di comando. La stringa verrà inserita nella tabella dei simboli e gli verrà etichettato nella variabile nodetype il valore C nell'albero.

Numeri:

```
struct numval {  
    int nodetype;    /* tipo nodo K -> valore costante*/  
    double number;  
};
```

E' una struttura analoga alla precedente solo che definisce i numeri e il nodo dell'albero verrà etichettato con K per indicare che è una costante

Collegamento tra simboli della tabella dei simboli:

/* Struttura di collegamento tra un simbolo della tabella e una lista di simboli */

```
struct argsList {
```

```

    struct symbol *sym;
    struct argsList *next;

};

```

Struttura funzioni embedded:

/* Struttura Nodo per l'AST, per le funzioni predefinite */

```

struct funcBuiltIn {
    int nodetype;      /* tipo nodo F -> Funzioni Built-In*/
    struct ast *l;
    enum builtFunc functype;
};

```

Per la gestione delle funzioni embedded è stata creata una struttura specifica il cui tipo del nodo dell'albero sarà identificato da 'F'. Inoltre struct ast *l identifica i parametri nodo che sono stati passati alla funzione **(chiedi conferma)**. Il terzo campo della struttura identifica la funzione che verrà eseguita tramite un tipo enumerativo. Le funzioni che sono state pensate (e definite nel tipo enumerativo builtFunc) sono le seguenti:

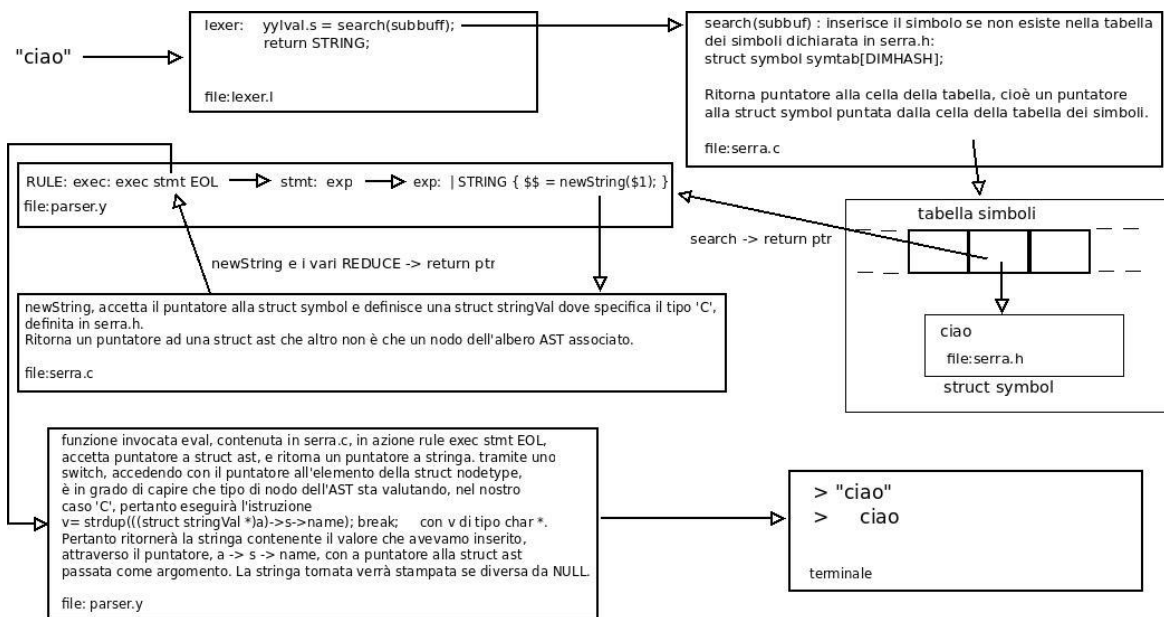
- B_print:
- B_connect: si occupa di effettuare il ping tra due dispositivi. A partire da un dispositivo poter visualizzare se l'altro è raggiungibile.
- B_reconnect = 3,
- B_status = 4,
- B_switchOn: setta lo stato del dispositivo a ON dopo aver controllato che sia effettivamente raggiungibile (con un ping di connect)
- B_switchOff = 6: setta lo stato del dispositivo a OFF
- B_diagnostic = 7
- B_archive = 8,
- B_interval = 9,
- B_insertDevice = 10

OPERAZIONI DI BASE, CENNI:

Prima di descrivere le principali funzionalità si nota che all'interno di exp ci sono alcune funzionalità di base definite da alcuni token:

- **STRING:**

String è un token che sarà descritto più nel dettaglio in seguito con la descrizione delle funzioni. In generale è un token per identificare una qualsiasi stringa scritta su linea di comando dall'utente a seguito di una specifica operazione e/o funzione embedded. La sua caratteristica è quella di inserire (tramite la funzione search, spiegata in seguito) un symbol nella tabella dei simboli. La funzione che viene chiamata una volta riconosciuta una stringa dal parser è newString. Con tale funzione viene creato quindi un oggetto stringVal associandogli come parametri il simbolo creato e 'c'



>"ciao"

Scrivendo tale comando sul prompt le operazioni causeranno il seguente risultato in memoria:

| Tabella Simboli | | | | | |
|--------------------|------|--------|----------|--------|------|
| Indice (Hash+Name) | Name | Value | Function | Device | List |
| ciao20 | ciao | | 0 NULL | NULL | NULL |
| | | | | | |
| | | | | | |
| Nodo AST | | | | | |
| StringVal | C | ciao20 | | | |

Le produzioni richiamate nel caso sono:

- A. Exec: exec stm EOL
- B. Stmt: exp
- C. Exp: STRING

- **NUMBER:**

Analoga alla struttura String solo con etichette nei nodi dell'albero diverse. Il risultato sarà del tipo:

> 123

| Tabella Simboli | | | | | |
|--------------------|------|--------|----------|--------|------|
| Indice (Hash+Name) | Name | Value | Function | Device | List |
| ciao20 | ciao | | 0 NULL | NULL | NULL |
| 123a1 | | 123 | 0 NULL | NULL | NULL |
| | | | | | |
| Nodo AST | | | | | |
| StringVal | C | ciao20 | | | |
| NumVal | K | 123a1 | | | |

- **SYSTEM**

System è un token ritornato per tutte le funzioni di sistema/embedded definite dall'utente. Un esempio di funzione embedded realizzata è rappresentato dalla funzione clear.

```
struct funcBuiltInSystem {
    int nodetype;      /* tipo nodo O -> Funzioni Built-In System o senza argomenti */
    enum builtFuncSystem functype;
};
```

Le funzioni di sistema previste sono:

- Clear: Si occupa---- (da vedere)

```
enum builtFuncSystem {
    B_clear = 1
};
```

- FUNC:

FUNC è analogamente un token al quale sono associate le funzioni incorporate dal nostro sistema. Un esempio di funzione è la print. La funzione ovviamente pretenderà dei parametri definiti tramite la produzione `explistStmt`. Sarà spiegata nel dettaglio più avanti quanto parleremo in un paragrafo dedicato delle funzioni corporate.

- FUNCDEV

E' un token che verrà richiamato tutte le volte in cui l'utente vorrà richiamare funzioni embedded legate ai device inseriti nel sistema di giardinaggio. Analogamente come le funzioni incorporate può pretendere dei parametri che vengono passati tramite la produzione `explistStmt` (che si ricollega a `exp` potendo quindi avere stringhe, simboli ecc). La definizione di queste funzioni avviene nel file `serra.c` all'interno della funzione `newfunc`. La funzione `newFunc` ritorna un nodo dell'albero ast identificato dal `nodetype` 'F'

- NAME: *(Nel programma ancora non funziona, va in segmentation)*

Identifica di fatto una lettera iniziale seguita da una stringa (sia lettere che numeri). Viene anche in questo caso (come con `STRING`) creato un symbol per la tabella dei simboli. E inoltre invoca la funzione `newRef` che dato il simbolo appena creato si occupa di creare un nodo dell'albero. Tale nodo sarà definito utilizzando la struttura `funcBuiltIn`:

- NodeType F: per indicare che si tratta di una funzione
-

>>Pippo10

| Tabella Simboli | | | | | |
|--------------------|--------|----------|----------|--------|------|
| Indice (Hash+Name) | Name | Value | Function | Device | List |
| ciao20 | ciao | | 0 NULL | NULL | NULL |
| 123a1 | | 123 | 0 NULL | NULL | NULL |
| pippo1a2 | pippo1 | | 0 NULL | NULL | NULL |
| Nodo AST | | | | | |
| StringVal | C | ciao20 | | | |
| NumVal | K | 123a1 | | | |
| SymRef | N | pippo1a2 | | | |

FUNZIONI NEL DETTAGLIO:

COME LAVORARE COI DEVICE:

```
1. INSERT STRING {  
    defSymRef($2, NULL, NULL);  
  
    $$ = newDev($2, NULL);  
  
}
```

Tramite il token **INSERT** specificheremo che vorremo avviare la funzione insertDevice corrispondente alla decima funzione di sistema.

Tramite il token **STRING** l'utente definirà il nome del device da inserire. Nel token varrà definito un tipo symbol ritornato dalla funzione search.

La funzione **search** non fa altro che controllare se il simbolo passato da STRING dall'utente esiste già. Se il simbolo già esiste allora ti ritorna il puntatore alla entry della tabella dei simboli che contiene quel simbolo. Altrimenti viene creato con i seguenti parametri nella tabella dei simboli:

| Name | Value | Function | Device | List |
|-------------------|-------|----------|--------|------|
| Device_nuovo_cata | 0 | NULL | NULL | NULL |
| | | | | |
| | | | | |

Una volta che i token sono stati riconosciuti si avvierà il contenuto della produzione che prevede due funzioni: defSymRef e newDev.

La funzione **defSymRef** prende tre parametri: la entry symbol che si è appena creata e una lista di device a cui dovranno collegarsi. Al momento ipotizziamo che i due ulteriori parametri siano null. Per cui la funzione nel caso lascia inalterata la entry di Device_nuovo_cata della tabella dei simboli. Quindi nel caso l'operazione risulta superflua dato che il device non deve al momento essere collegato ad altri device.

Infine viene creato il nuovo device tramite la funzione **newDev**.

```
struct ast * newDev(struct symbol *ps, struct argsList *l)
```

Tale funzione prende 3 parametri in input rappresentati dal simbolo della tabella dei simboli da inserire e la lista dei device di riferimento a cui bisogna collegarsi. Non fa altro che creare una struct device con i seguenti parametri:

```
d->nodetype = 'D';  
  
d->status = 0; //LO PONGO CON STATO SPENTO DI DEFAULT  
  
d->s= sym;  
  
d->l = l;
```

Il device sarà quindi collegato a un symbol sym della tabella dei simboli.

Lo schema può essere riassunto come segue:

Dunque, l'operazione di inserimento consiste nell'inserire nella tabella dei simboli un symbol che contiene nel campo Name il nome del device creato. Inoltre viene creato un primo nodo dell'albero AST di tipo Device.

Risultati:

- **Creazione di un oggetto symbol nella tabella dei simboli**
- **Creazione di un oggetto Device che rappresenta un nodo possibile del nostro albero**

| Tabella Simboli | | | | | |
|--------------------|----------------|--------|----------------|-------------|------|
| Indice (Hash+Name) | Name | Value | Function | Device | List |
| Device_nuovo_c1 | Device_nuovo_c | 0 | NULL | NULL | NULL |
| | | | | | |
| | | | | | |
| Oggetto Device | | | | | |
| | NodeType | Status | S (Symbol) | I (argList) | |
| | D | 0 | Devicenuovo_c1 | Null | |

Ipotizziamo quindi di ripetere più volte l'operazione e quindi la situazione in memoria è la seguente:

| Tabella Simboli | | | | | |
|--------------------|----------------|--------|----------------|-------------|------|
| Indice (Hash+Name) | Name | Value | Function | Device | List |
| Device_nuovo_c1 | Device_nuovo_c | 0 | NULL | NULL | NULL |
| Device_nuovo_d1 | Device_nuovo_d | 0 | NULL | NULL | NULL |
| | | | | | |
| Oggetto Device | | | | | |
| | NodeType | Status | S (Symbol) | I (argList) | |
| | D | 0 | Devicenuovo_c1 | Null | |
| | D | 0 | Devicenuovo_d1 | Null | |

Una volta creati degli ast/oggetti device eseguiamo la seconda operazione di collegamento tra i nodi. Ovviamente puoi specificare anche device già esistenti e collegarli ad altri. Ovviamente è necessaria la loro esistenza.

```
2.  | INSERT STRING ARROW '[' argListDevice ']'
    {
        defSymRef($2, $5, NULL);
        $$ = newDev($2,$5);
    }
```

Ipotizzando che il comando digitato dall'utente sia il seguente:

CMD Device_H20(Device_diottrico) = newDevice Device_A -> [Device_nuovo_C]

Con questa operazione non viene solo creato il device "Device_A" ma anche collegato a ulteriori possibili device ("Device_nuovo_C") creati in precedenza. Cioè il campo 'I'

dell'oggetto Device riportato nella figura sopra verrà riempito con una lista di device a cui l'oggetto vorrà collegarsi. Le operazioni che vengono eseguite sono analoghe a prima:

- a. INSERT STRING (**newDevice Device_A**): tramite queste due token verrà richiamata la funzione search il quale compito come detto in precedenza è quello di creare aggiungere un elemento nella tabella dei simboli che quindi diventa di questo tipo:

| Tabella Simboli | | | | | |
|--------------------|----------------|-------|----------|--------|------|
| Indice (Hash+Name) | Name | Value | Function | Device | List |
| Device_nuovo_c1 | Device_nuovo_c | 0 | NULL | NULL | NULL |
| Device_nuovo_d1 | Device_nuovo_d | 0 | NULL | NULL | NULL |
| Device_A1 | Device_A | 0 | NULL | NULL | NULL |

- b. ARROW (**newDevice Device_A ->**) è un token che specifica la ->

c. La produzione argsListDevice è la seguente
argsListDevice:

```
STRING { $$ = newargsList($1, NULL); }
| STRING ',' argsListDevice { $$ = newargsList($1, $3); }
```

;

Nel momento in cui l'utente inserisce la stringa **Device_nuovo_C** verrà riconosciuto dal solito token STRING, il quale andrà a ritornare la entry della tabella dei simboli che rappresenta il Device_nuovo_c (è rappresentato dall'indice Device_nuovo_c1). Verrà quindi chiamata la funzione newargsList che ritorna semplicemente una struttura argsList. Tale struttura sarà una lista di tutti i nodi/Device inseriti tra parentesi quadre dall'utente.

- d. L'utente ha quindi avviato il comando: INSERT STRING ARROW '[' argsListDevice ']'
- STRING contiene il symbol nella tabella dei simboli del nuovo device inserito.
 - ArgListDevice la lista dei device da collegare.

Noto ciò vengono avviate le funzioni

- e. defSymRef(\$2, \$5, NULL): la funzione prende come parametri come parametri nel caso il simbolo da inserire e la lista dei device a cui è collegato. In tal caso rispetto all'esempio del semplice INSERT STRING la funzione ha un'utilità più profonda. Il suo obiettivo è infatti quello di aggiornare nella tabella dei simboli inserendo nel campo 'list' la lista dei device a cui andrebbe collegato

| Tabella Simboli | | | | | |
|--------------------|----------------|-------|----------|--------|----------------|
| Indice (Hash+Name) | Name | Value | Function | Device | List |
| Device_nuovo_c1 | Device_nuovo_c | 0 | NULL | NULL | NULL |
| Device_nuovo_d1 | Device_nuovo_d | 0 | NULL | NULL | NULL |
| Device_A1 | Device_A | 0 | NULL | NULL | Device_nuovo_c |

- f. La funzione \$\$ = newDev(\$2,\$5); esattamente come prima crea un nuovo nodo dell'albero. Ciò viene creato un nuovo Device aggiornando la corrispondente tabella:

| Oggetto Device | | | | |
|----------------|--------|------------|----------------|------------------|
| NodeType | Status | S (Symbol) | I (argList) | |
| D | | 0 | Devicenuovo_c1 | Null |
| D | | 0 | Devicenuovo_d1 | Null |
| D | | 0 | Device_A1 | {Device_nuovo_c} |

Sono stati esempi generici ma è chiaro che un altro tipico comando potrebbe essere:

CMD Device_H20(Device_diottrico) = newDevice Device_D -> [Device_nuovo_C]

Il risultato finale che si otterrebbe con analoghi ragionamenti è il seguente

| Tabella Simboli | | | | | |
|--------------------|----------------|--------|----------------|------------------|------------------|
| Indice (Hash+Name) | Name | Value | Function | Device | List |
| Device_nuovo_c1 | Device_nuovo_c | 0 | NULL | NULL | NULL |
| Device_nuovo_d1 | Device_nuovo_d | 0 | NULL | NULL | {Device_nuovo_c} |
| Device_A1 | Device_A | 0 | NULL | NULL | {Device_nuovo_c} |
| Oggetto Device | | | | | |
| | NodeType | Status | S (Symbol) | I (argList) | |
| | D | 0 | Devicenuovo_c1 | Null | |
| | D | 0 | Devicenuovo_d1 | {Device_nuovo_c} | |
| | D | 0 | Device_A1 | {Device_nuovo_c} | |

Una volta effettuare queste operazioni principali l'utente potrà effettivamente iniziare a lavorare coi device. Per fare ciò sono state impostate diverse funzionalità di base che analizziamo:

FUNZIONI EMBEDDED/SISTEMA:

La produzione principale è la seguente:

```
exec stmt EOL { ..... }
```

Una volta che l'utente ha inserito i device può avviare diversi statement su di essi. La produzione stmt definisce di fatto le varie operazioni che l'utente può effettuare. Tali operazioni riguardano if, else, for e funzioni run-time e embedded:

```
stmt: IF exp THEN listStmt      { $$ = newContent('I', $2, $4, NULL); }
    | IF exp THEN listStmt ELSE listStmt { $$ = newContent('I', $2, $4, $6); }
    | WHILE exp DO listStmt      { $$ = newContent('W', $2, $4, NULL); }
    | exp
;
;
```

Preoccupandoci dell'espressioni embedded richiamiamo ancora una volta la produzione exp che conterrà la produzione:

- FUNCDEV explistStmt

FUNCDEV:

Le FUNCDEV sono state accennate in precedenza e le funzioni previste sono:

- "connect" { yylval.func = B_connect; return FUNCDEV; }
- "reconnect" { yylval.func = B_reconnect; return FUNCDEV; }
- "status" { yylval.func = B_status; return FUNCDEV; }
- "switchOn" { yylval.func = B_switchOn; return FUNCDEV; }
- "switchOff" { yylval.func = B_switchOff; return FUNCDEV; }
- "diagnostic" { yylval.func = B_diagnostic; return FUNCDEV; }
- "archive" { yylval.func = B_archive; return FUNCDEV; }
- "interval" { yylval.func = B_interval; return FUNCDEV; }

EXPLISTSTMT:

```
| exp ', explistStmt { $$ = newast('L', $1, $3); }
;
```

CONNECT:

Per la connessione dei device effettiva la funzione che bisogna usare è `connect` che nel `builFunc` è indicata come `B_connect = 2`.

```
>CMD Device_H20(Device_diottrico) = newDevice DeviceB
```

Con le operazioni sopra effettuate la tabella dei simboli e i nodi dell'albero (al momento non sono stati valutati e quindi collegati, ma restano indipendenti) è la seguente:

| | | | | | |
|--------------------|-----------------|-------|------------|--------------|--------------|
| | Tabella Simboli | | | | |
| Indice (Hash+Name) | Name | Value | Function | Device | List |
| DeviceB100 | DeviceB | 0 | NULL | NULL | NULL |
| DeviceA100 | DeviceA | 0 | NULL | NULL | {DeviceB100} |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | Nodo AST | | | | |
| Device | D | 0 | DeviceB100 | Null | |
| Device | D | 0 | DeviceA100 | {DeviceB100} | |

```
>CONNECT Device A
```

exec stmt EOL , in cui:

- ```
FUNCDEV explistStmt {
 $$ = newfunc($1, $2);
}
```

- a. Verrà quindi rilevato la word CONNECT che come già detto identifica una funzione embedded specificata dal token FUNCDEV.

```
"connect" { yyval.func = B_connect; return FUNCDEV; }
```

- b. La produzione `explistStmt` contiene al suo interno la produzione `exp` che gestisce le singole stringhe tramite il token `String`. Nel caso ritornerà il puntatore al sybol della tabella dei simboli che fa riferimento al `Device_A`. Riconosciuto il token string verrà eseguita la funzione:

```
STRING { $$ = newString($1); }
```

La funzione `newString` creerà un nodo dell'albero di tipo `StringVal` composto da due campi:

- Il tipo di operazione: S
- Il symbol di memoria a cui fa riferimento (nel caso `DeviceA100`)

In memoria saranno quindi contenute le seguenti informazioni:

| Tabella Simboli    |         |            |            |              |                   |
|--------------------|---------|------------|------------|--------------|-------------------|
| Indice (Hash+Name) | Name    | Value      | Function   | Device       | List              |
| DeviceB100         | DeviceB | 0          | NULL       | NULL         | NULL              |
| DeviceA100         | DeviceA | 0          | NULL       | NULL         | {DeviceB100}      |
|                    |         |            |            |              |                   |
| Nodo AST           |         |            |            |              | Indirizzo Memoria |
| Device             | D       | 0          | DeviceB100 | Null         |                   |
| Device             | D       | 0          | DeviceA100 | {DeviceB100} |                   |
| StringVal          | C       | DeviceA100 |            |              | 3FFFFFFF          |

Rivalutando la produzione di riferimento: `$$ = newfunc($1, $2)`. Si ha che `$1` contiene il tipo di funzione eseguita (`connect`), `$2` il valore `StringVal` del nodoAst

- c. Valutando il corpo si ha quindi l'esecuzione della funzione `newfunc`. Viene quindi creato un oggetto `funcBuiltin` come nodo AST che conterrà i campi specificati di seguito:

|             |   |            |            |              |                   |
|-------------|---|------------|------------|--------------|-------------------|
| Nodo AST    |   |            |            |              | Indirizzo Memoria |
| Device      | D | 0          | DeviceB100 | Null         |                   |
| Device      | D | 0          | DeviceA100 | {DeviceB100} |                   |
| StringVal   | C | DeviceA100 |            |              | 3FFFFFFF          |
| funcBuiltin | F | 3FFFFFFF   | "Connect"  |              |                   |

Si è quindi collegato il nodo dell'albero `connect` a quello all'indirizzo di memoria `3FFFFFFF`.

\_\_\_\_\_disegno\_\_\_\_\_

- c. Ritornando alla produzione principale: `exec stmt EOL`. Può essere eseguito il suo corpo il quale richiama la funzione `eval`. La funzione `eval` quando prende come ast d'ingresso un tipo F richiama `callbuiltin`. `Callbuiltin` è la funzione che si occuperà nel nostro programma della gestione di tutte le funzioni embedded. Tra queste è ovviamente presente la funzione `B_connect`:
- Tramite il secondo campo `3FFFFFFF` di `funcBuiltin` (guarda tab sopra) si può recuperare il campo name del symbol "DeviceA100". Il campo name è ovviamente `DeviceA`
  - Recuperato il dispositivo il dispositivo verrà connesso tramite un'operazione di ping. Ovviamente sarà necessario un sistema HTTP per fare ciò.

Errore da correggere sia in switchOn che connect:

- Connect be
- SwitchOn be ->segmentation

#### 4.1 Grammatica

#### 4.2 Descrizione del Parser

#### 4.3 Casi d'uso

#### 4.4 Risultati ottenuti