

Willie: Programación funcional reactiva para robots con bajas capacidades de cómputo

Proyecto de grado, Facultad de Ingeniería, Universidad de la República



Guillermo Pacheco

Tutores: Marcos Viera, Jorge Visca, Andrés Aguirre

21 de noviembre de 2015

Resumen

El proyecto consiste en la creación de un lenguaje de programación para robots, cuyas capacidades de cómputo son limitadas. Para esto se escogió el paradigma de Programación Funcional Reactiva (*FRP*) el cual permite expresar naturalmente reacciones a valores que varían en función del tiempo.

El objetivo es utilizarlo con fines educativos, por lo tanto debe ser simple y fácil de usar por usuarios inexpertos, no familiarizados con la electrónica ni la informática.

Para resolver el problema, el mismo se dividió en tres etapas. La primera consistió en la definición del lenguaje Willie de alto nivel funcional y reactivo.

Luego se definió el lenguaje Alf de bajo nivel (*Bytecode*) más simple de interpretar y se implementó usando el lenguaje *Haskell* un compilador que traduce un programa Willie al lenguaje Alf.

La última etapa consiste en crear una máquina virtual, que sea capaz de interpretar el lenguaje Alf. Por cada plataforma objetivo, es posible realizar una implementación de la máquina, lo que permite ejecutar un mismo programa en alto nivel en diferentes plataformas.

El diseño de la máquina consiste de un núcleo común capaz de interpretar instrucciones, y módulos bien definidos de entrada/salida los cuáles varían de una plataforma a otra. Ésto permite mayor portabilidad y extensibilidad.

Debe ser posible ejecutar programas en dicho lenguaje dentro de plataformas de hardware reducido. Considerando ésto, el lenguaje de programación elegido para la implementación de la máquina virtual es C/C++.

De esta forma se creó un lenguaje reactivo con las características deseadas y se codificó una máquina virtual que permite su ejecución en una arquitectura objetivo deseada.

Las implementaciones tanto de la máquina virtual como del compilador son fáciles de mantener, portables y al ser modulares cuentan con la flexibilidad necesaria para garantizar su extensibilidad.

Índice general

Resumen	3
Índice general	5
Índice de figuras	9
Índice de tablas	11
1 Introducción	13
2 Programación Funcional Reactiva	15
2.1 Programación Funcional Reactiva	15
2.1.1 FRP Clásico	16
2.1.2 Real-Time FRP y Event-Driven FRP	18
2.1.3 Arrows	19
2.1.4 Elm: Programación funcional reactiva concurrente . . .	20
2.2 Simplificación del paradigma	21
2.3 Ventajas	22
3 Plataformas de Hardware	23
3.1 Arduino	23
3.1.1 Arduino Uno	23
3.1.2 Arduino Leonardo	24
3.1.3 Arduino Due	24
3.1.4 Arduino Robot	24
3.2 Mbed	25
3.2.1 NXP LPC11U24	25
3.2.2 NXP LPC1768	25
3.3 Robotis	26
3.3.1 Bioloid STEM	26
3.3.2 Bioloid Premium	26
3.3.3 Bioloid GP	26

3.3.4	Ollo	27
3.4	Lego Mindstorms	27
3.5	Fischertechnik	27
3.5.1	ROBO TX Controller	27
3.6	Butiá	28
3.6.1	Arduino Uno	28
3.6.2	Arduino Leonardo	28
3.6.3	Arduino Due	29
3.6.4	Arduino Robot	29
3.7	Microcontroladores	29
3.7.1	ARM	29
3.7.2	AVR	30
3.7.3	Microchip	30
4	Diseño	31
4.1	Lenguaje Willie	31
4.1.1	Funciones	33
4.1.2	Combinadores de FRP	33
4.2	Lenguaje de bajo nivel	37
4.2.1	Conjunto de Instrucciones	39
4.2.2	Instrucciones para manipular señales	40
4.2.3	Ejemplo de traducción	41
5	Implementación	45
5.1	Compilador	45
5.1.1	Análisis Léxico	45
5.1.2	Análisis Sintáctico	47
5.1.3	Análisis Semántico	48
5.2	Máquina virtual	50
6	Casos de estudio	53
6.1	Problema	53
6.2	Solución	53
6.3	Solución sin utilizar Willie	56
6.4	Conclusiones del caso	57
7	Conclusiones	59
7.1	Trabajo futuro	59
	Bibliografía	61
	Apéndices	63

<i>ÍNDICE GENERAL</i>	7
-----------------------	---

A Apéndice	65
A.1 Manual de usuario	65
A.2 Manual de Referencia	65
A.2.1 Instrucciones de bajo nivel	65

Índice de figuras

2.1	Combinadores	20
4.1	Etapas y componentes	32
4.2	Función de Fibonacci	33
4.3	Gramatica de Willie	34
4.4	Ejemplo completo	36
5.1	Diagrama del compilador	46
6.1	Diagrama del robot móvil (realizado utilizando fritzing [20]) .	54
6.2	Diagrama del caso de estudio	55

Índice de cuadros

Capítulo 1

Introducción

Este documento desarrolla el proceso de construcción de herramientas que permitan programar robots utilizando el paradigma de programación funcional reactiva.

Para ello se define el lenguaje Willie de alto nivel, que permite expresar los comportamientos de un robot y sus interacciones. El lenguaje permite expresar los mismos en base a *Señales* y relaciones entre ellas, que permiten capturar la naturaleza reactiva del dominio.

Éste lenguaje fue construido para enseñar conceptos de robótica, por lo tanto uno de los objetivos es que sea simple de utilizar e intuitivo.

Otro objetivo planteado es que debe ser posible programar sistemas robóticos embebidos en plataformas de hardware de baja capacidad de cómputo, en lo posible de bajo costo. Se hizo un estado del arte investigando una gran variedad de plataformas, evaluando sus características, especialmente la capacidad de cómputo, cantidad de memoria y costo estimado.

En los siguientes capítulos se introduce el concepto de programación funcional reactiva, junto con sus variantes y algunos ejemplos. Luego de decidir cuál de éstas variantes es más útil en nuestro dominio, se muestra la definición del lenguaje Willie y cuál es el proceso desde que se escribe un programa hasta que es ejecutado dentro de una plataforma de hardware.

Para cumplir con el objetivo de que la implementación sea portable, se separó la misma en dos fases. Los programas son compilados a código Alf de menor nivel de abstracción, el cuál es ejecutado por una máquina virtual que definiremos. La misma puede ser portada a distintas plataformas.

Para finalizar se trata un caso de estudio completo, en el que se implementa usando Willie y construyendo un robot físico la solución a un desafío robótico tomado de la competencia *SumoUY*.

Capítulo 2

Programación Funcional Reactiva

2.1 Programación Funcional Reactiva

Tradicionalmente los programas reactivos se escriben como una secuencia de acciones imperativas. Existe un ciclo de control principal, donde en cualquier momento se leen valores de las entradas, se procesan, se mantiene un estado y se escriben valores en las salidas.

Los programas también suelen formarse por eventos y código imperativo que se ejecuta cuando un evento ocurre.

Dicho código imperativo suele hacer referencia y manipular un estado global desde diferentes rutinas.

Esta forma de programación tiene como consecuencia que como un valor puede ser manipulado desde diferentes lugares, puedan producirse problemas de concurrencia o llegar a un estado global inconsistente.

En el paradigma FRP no hay un estado compartido explícito, un programa se forma con valores dependientes del tiempo cuya única forma de ser modificados, es a partir de su definición, preservando la consistencia.

Definición 1. *Programa reactivo.*

Es aquel que interactúa con el ambiente, intercalando entradas y salidas dependientes del tiempo. Por ejemplo un reproductor de música, video juegos o controladores robóticos.

*Difiere de los programas **transformacionales** los cuáles toman una entrada al inicio de la ejecución y producen una salida completa al final. Por ejemplo un compilador.*

2.1.1 FRP Clásico

El paradigma FRP comenzó a ser utilizado por Paul Hudak y Conal Elliot en Fran (Functional Reactive Animation [1]) para crear animaciones interactivas de forma declarativa.

Su implementación está embebida en el lenguaje Haskell.

Los programas funcionales puros, no permiten modificar valores, sino que una función siempre retorna el mismo valor dadas las mismas entradas, sin causar efectos secundarios.

Ésta propiedad es deseable para fomentar la reutilización del código pero no ayuda a mantener un estado. En la programación reactiva, es necesario mantenerlo por ejemplo para saber la posición del puntero del mouse en una interfaz, o para saber la ubicación de un robot.

En FRP para representar estado, éste se modela como valores dependientes del paso del tiempo.

Para ésto, Fran define dos abstracciones principales, que son *Eventos* y *Comportamientos*¹.

Definición 2. *Comportamiento (Behaviour).*

Un comportamiento es una función que dado un instante de tiempo retorna un valor.

$$\mathbf{Behaviour} \alpha = \mathbf{Time} \rightarrow \alpha$$

Los comportamientos son muy útiles al realizar animaciones, para modelar propiedades físicas como velocidad o posición. Esta abstracción permite que el desarrollador solo se ocupe de definir cómo se calcula un valor, sin implementar la actualización del mismo y dejando esos detalles al compilador.

Ejemplos de comportamientos aplicados a robótica pueden ser:

- *entrada* sensor de distancia, temperatura, video.
- *salida* velocidad, voltaje.
- *estado* explícito como saber que tarea se está haciendo.

Ejemplos de funciones que se pueden aplicar a los comportamientos incluyen:

¹La definición de comportamientos en Fran no coincide con la definición de comportamiento normalmente utilizada en robótica. En bibliografía posterior, comportamientos fue cambiado por señales para evitar ésta ambigüedad.

- *Operaciones genéricas* Aritmética, integración, diferenciación
- *Operaciones específicas de un dominio* como escalar video, aplicar filtros, detección de patrones.

Definición 3. *Eventos. (Events)*

Los eventos representan una colección discreta finita o infinita de valores junto al instante de tiempo en el que cada uno ocurre.

$$\mathbf{Events} \alpha = [(\mathbf{Time}, \alpha)]$$

Los eventos se utilizan para representar entradas discretas como por ejemplo cuando una tecla es oprimida, cuando se recibe un mensaje o una interrupción.

También pueden ser generados a partir de valores de un comportamiento, como ser *Temperatura alta*, *Batería baja*, etc.

- *map* Obtiene un nuevo evento aplicando una función a un evento existente.
- *filter* Selecciona valores que son relevantes.

Frob Utilizando como base el trabajo realizado en Fran, se construyó Frob (Functional Robotics [2] [3]) un lenguaje funcional reactivo embebido en haskell, aplicado al dominio de la robótica.

En éste trabajo se introdujo el concepto de reactividad con el cuál utilizando los conceptos de comportamientos y eventos, éstos se combinan para realizar las tareas que un robot debe hacer. La estrategia que presenta, es de formalizar las tareas por medio de comportamientos, y conseguir que los comportamientos se modifiquen utilizando eventos y un conjunto de combinadores específicos.

Un ejemplo es, dado un robot, éste se tiene que mover a una velocidad constante hasta que se supere un tiempo máximo o se detecte un objeto. En Frob ésto se expresaría de ésta manera:

```
goAhead r t =
  (forward 30 'untilB'
   (predicate (time > t) .|. predicate (frontSonar r < 20))
   ==> stop)
```

Lo que se leería cómo: "Para el robot r , moverse hacia adelante a velocidad 30, hasta que se exceda el tiempo t , o se detecte un objeto a menos de distancia 20. En ese momento detenerse."

La función `predicate` se utiliza para generar eventos a partir de comportamientos en base a una condición. El combinador `untilB` recibe dos comportamientos y un predicado, combina los dos comportamientos, retornando el primero mientras el predicado no se cumpla, y luego pasando al siguiente.

Otro punto importante de Frob, es que los periféricos del robot se asumen implementados, permitiendo que el desarrollador se concentre en la lógica específica de su problema, y no en resolver problemas del hardware. Además la lógica de leer las entradas, procesarlas y escribir las salidas es realizada por el flujo de control de Frob, y no de cada programa. En la implementación utilizaron un esquema simple, donde se leen todos los valores de todas las entradas y se procesan lo más rápido posible. Está claro que no es la mejor estrategia, porque puede causar demoras en el procesamiento y los datos leídos son válidos por un período corto de tiempo.

2.1.2 Real-Time FRP y Event-Driven FRP

Si bien el paradigma clásico de FRP permite expresar naturalmente programas reactivos, ésta expresividad no es gratuita, sino que puede llevar a errores muy difíciles de encontrar en los programas. Un ejemplo de esto es el llamado *time leak*, al implementarse en un lenguaje como Haskell, que cuenta con evaluación a demanda, los cálculos a demanda sobre los *Behaviours* puede que se retrasen y se acumulen, y al momento de necesitarse, el cálculo es tan largo que deja al programa sin memoria o afecta demasiado el tiempo de respuesta.

También pueden ocurrir *space leaks* donde un cálculo se retrasa indefinidamente, y la acumulación de los mismos consume el total de la memoria.

Como solución a esto se propuso Real-Time FRP [4], una simplificación que garantiza mayor eficiencia. Utilizando el tipo de datos paramétrico *Maybe*², se realiza un isomorfismo entre *Events* y *Behaviour*.

Definición 4. *Isomorfismo en RT-FRP entre Events y Behaviour.*

$$\mathbf{Events} \alpha \approx \mathbf{Behaviour} (\mathbf{Maybe} \alpha)$$

Utilizando ésta simplificación, se agrupan las dos definiciones en un nuevo tipo llamado `Signal`.

² El tipo *Maybe* α en Haskell tiene dos valores posibles, *Just* α y *Nothing*.

Definición 5. *Señal (Signal).*

$$\mathbf{Signal} \alpha = \mathbf{Time} \rightarrow \alpha$$

Para garantizar las restricciones de que el tiempo y el espacio requerido por los programas es acotado, RT-FRP define un lenguaje base (lambda cálculo) de alto orden, y luego sobre esa base define un lenguaje reactivo que obliga a declarar las señales y sus conexiones. Sobre éste lenguaje restringido, se proveen demostraciones de que se cumplen las restricciones.

Event-Driven FRP Poco después de esto, se propuso *Event-Driven FRP* [5], otra simplificación que añade como restricción que las señales sólo puedan ser modificadas mediante un evento. Aunque parezca muy restrictiva, la justificación de la misma es que los sistemas reactivos que se desean implementar están fuertemente guiados por eventos.

La propuesta de Event-Driven FRP era de llevar la programación reactiva a microcontroladores, para lo cual define un lenguaje imperativo llamado *Simple C*, de tal forma que a partir del mismo sea muy simple compilarlo al lenguaje *C* o a las variantes que existen para microcontroladores.

En particular se implementó un prototipo que era capaz de generar código para el microcontrolador *PIC16C66* [6].

2.1.3 Arrows

Arrowized FRP (AFRP [7] [8]) intenta resolver los problemas de la FRP Clásica cambiando la forma en la que se crean los programas. En éste paradigma, tampoco se toman en cuenta por separado los eventos, se utiliza la misma definición de señal que en RT-FRP.

Definición 6. *Señal (Signal).*

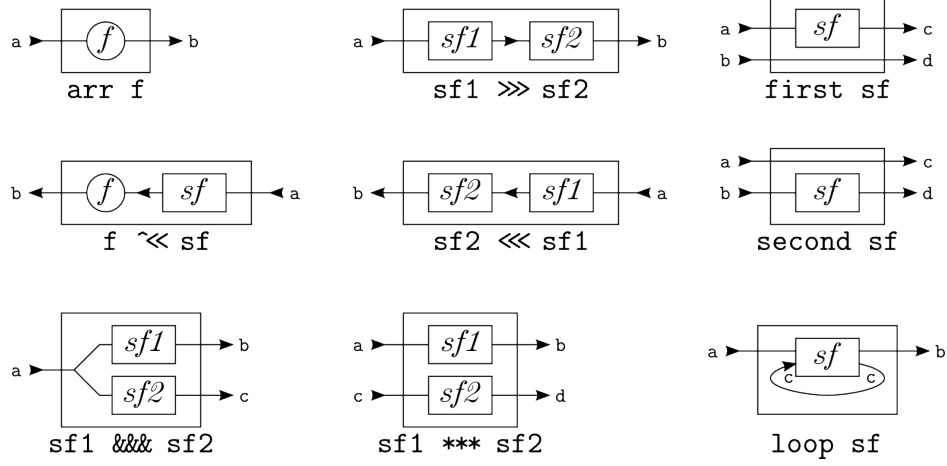
$$\mathbf{Signal} \alpha = \mathbf{Time} \rightarrow \alpha$$

En lugar de permitir que se manipulen las señales como valores de primera clase, esto se prohíbe y se define el concepto de *Signal Functions* (funciones sobre señales). El programador tendrá acceso sólo a las señales utilizándolas.

Definición 7. *Funciones sobre señales (Signal Functions).*

$$\mathbf{SF} \alpha\beta = \mathbf{Signal} \alpha \rightarrow \mathbf{Signal} \beta$$

Figura 2.1: Combinadores



Sin embargo, la representación de **SF** no es accesible al desarrollador, en lugar de eso se define un conjunto de funciones sobre señales primitivas y un conjunto de combinadores para componerlas.

AFRP está basado en *Arrows* [9] una generalización del concepto de *Monads*. En particular **SF** es una instancia de la clase *Arrow*.

Un programa es una **SF** global, compuesta por un conjunto de otras *Signal functions*, y un intérprete corre ésta instancia global.

En la Figura 2.1 se puede ver un conjunto extenso de combinadores, sin embargo se puede definir un conjunto minimal utilizando sólo los combinadores **arr**, **>>** y **first**, aunque no es el único.

Yampa El framework Yampa [10] embebido en Haskell, define operadores simples para combinarlas y funciones que procesan las señales.

2.1.4 Elm: Programación funcional reactiva concurrente

Por último existe un lenguaje llamado Elm [11], creado para poder escribir aplicaciones web reactivas, de una forma funcional declarativa. En Elm, las entradas se asumen conocidas y son dadas, por ejemplo un click o el movimiento del mouse, o una tecla presionada.

Todos los valores son señales, el combinador *lift* toma una señal y una función, y define otra señal resultado de la aplicación de la función sobre cada valor de la señal.

Para combinar más de una señal, se usa el combinador $lift_2$ o $lift_n$ con $n \in N$. En los casos que se desea tener memoria, por ejemplo llevar una cuenta de ocurrencias de una señal, o mantener un estado explícito, se utiliza el combinador $foldp$.

El combinador $foldp$ opera sobre una señal como el operador $fold$ sobre una lista. Dado un valor inicial y una función, aplica la función sobre cada valor, utilizando el último valor conocido como primer argumento.

2.2 Simplificación del paradigma

Al intentar implementar en un computador programas utilizando éste paradigma, nos encontramos con varias limitaciones. Una de ellas es que no es posible tener valores que se modifiquen de forma continua, la capacidad de cómputo es finita, y no es posible ejecutar tareas al mismo tiempo, incluso en un entorno con paralelismo, el mismo está acotado a la cantidad de procesadores con los que se cuente.

Aunque el paradigma distinga Eventos de Comportamientos, se puede hacer una simplificación y asumir que todos los valores son Eventos. Los comportamientos en realidad serán una secuencia de cambios de valor, los eventos que dependan de un comportamiento serán notificados sólo en el momento que éste cambie.

Valores como el tiempo (reloj) y otros sensores como ser un sensor de distancia, entregarán valores periódicamente. Sería imposible que un programa reaccione a un valor continuo, sin embargo, es muy fácil asumir que lo que nos importa del tiempo en realidad es dada una variación de tiempo cómo se debe comportar nuestro programa.

A su vez un sensor de distancia no nos puede entregar infinitos valores, y generalmente sólo importa poder recibir un valor nuevo en un período relativamente corto de tiempo.

Otra limitación en nuestro caso, al tratarse de robots con bajas capacidades de cómputo, es que la implementación del lenguaje no siempre tendrá más de un procesador disponible.

Para simular éste paralelismo se asumirá que el tiempo que se necesita para hacer cálculos es de una magnitud mucho menor al tiempo que lleva recibir un dato de una entrada, o enviar un dato a una salida. Se implementará una máquina capaz de correr dichos programas, la cuál esperará por valores en las entradas, y en base a los mismos, actualizará todos los eventos que dependan de ellas, y a su vez actualizará luego las salidas que dependan de éstos.

Cada actualización se hará secuencialmente hasta terminar, y en caso de con-

tar con más de un procesador, se asignarán en paralelo las actualizaciones utilizando varios hilos de ejecución.

2.3 Ventajas

La motivación para utilizar el paradigma presentado, es que un programa reactivo escrito de forma iterativa, es susceptible a contener errores de concurrencia al modificar valores en diferentes rutinas. A su vez, es difícil estructurar un programa iterativo para que reaccione rápidamente a los cambios.

Un patrón utilizado comunmente para estructurar un programa reactivo es el patrón **Observer**. En dicho patrón, un **Sujeto** puede ser observado por un **Observador**, éste último se suscribe al **Sujeto**, el cuál notifica a todos sus **Observadores** cuando su valor cambia.

La desventaja de hacer un programa reactivo siguiendo ese esquema, es que es difícil ver en que momento ocurren las actualizaciones de los **Observadores**. Si hay muchos **Observadores** suscritos a cambios de muchos **Sujetos**, se vuelve complejo mantener el código al tener tantas interacciones implícitas.

En la programación funcional reactiva, todos los valores dependientes del tiempo son observables, la complejidad crece muy rápido y por eso deben ser elementos de primera clase.

Al usar un lenguaje funcional, las interacciones son especificadas declarativamente, y se puede entender como un valor es formado a partir de otros.

Además se cumple que una función invocada con las mismas entradas en diferentes instantes de tiempo, siempre retorna el mismo valor, lo que ayuda a razonar sobre un programa.

Para ver que es lo que está sucediendo en un programa se pueden obtener los valores de todas las entradas en un instante de tiempo, como si fuera una fotografía y evaluar las señales para encontrar errores o corroborar si el mismo es correcto.

De ésta manera si un programa tiene un error, se puede tomar una secuencia de instantes, como si fuera una grabación y entender donde está el problema claramente, sin necesidad de seguir varios hilos de ejecución ni razonar sobre la concurrencia.

Capítulo 3

Plataformas de Hardware

En esta sección se describen las plataformas de hardware relevadas durante el estado del arte, junto con sus características.

3.1 Arduino

Arduino es una plataforma abierta de prototipado, basada en software y hardware flexible fácil de usar. Está pensada para ser usada por diseñadores, artistas, como hobby, para crear objetos y ambientes interactivos. Entre sus productos, hay placas y kits de componentes. Los kits de arduino generalmente tienen interfaz usb con soporte para programarlo usando la propia placa sin necesidad de un programador por hardware. También los pines de entrada/salida del microprocesador están diseñados para poder colocar fácilmente cables y conectar periféricos sin necesidad de soldar. También incluyen leds y botones para resetear la placa o utilizarlos como sensor. Un IDE que utiliza una implementación de gcc para la arquitectura avr puede ser utilizado para programar sobre los kits. Variedad de librerías y abstracciones de sensores, actuadores, protocolos de comunicación, ya están implementados y pueden ser usados en los kits. Procesadores y arquitectura: Atmel, algunos con arquitectura ARM otros AVR.

Lenguaje estándar: C. Herramientas de desarrollo: Arduino Ide

3.1.1 Arduino Uno

Web: <http://arduino.cc/en/Main/ArduinoBoardUno> Microcontrolador: ATmega328 Características generales: Es una placa basada en el microcontrolador ATmega328. 0.5 kb de la memoria flash son utilizados por bootloader.

Existe una placa construida en uruguay llamada Urduino328, la cuál es compatible con la Arduino Uno y tiene un costo aproximado de 50 dólares.

3.1.2 Arduino Leonardo

Web: <http://arduino.cc/en/Main/ArduinoBoardLeonardo> Características generales: Es una placa basada en el microcontrolador ATmega32u4. Tiene 20 pins de entrada/salida digitales, frecuencia de 16 MHz y conexión micro USB. La diferencia principal con otras placas es que el microcontrolador permite la comunicación usb sin necesidad de un microcontrolador secundario que la implemente. Un bootloader es incluido, el cuál se puede utilizar para programar la placa sin un programador por hardware. Éste bootloader ocupa 4 kb de la memoria Flash del microcontrolador, puede ser eliminado pero teniendo en cuenta que luego no se cuenta con su funcionalidad. Microcontrolador: ATmega32u4

3.1.3 Arduino Due

Web: <http://arduino.cc/en/Main/ArduinoBoardDue> Características: Es la primer placa arduino basada en la arquitectura ARM de 32 bits. Tiene 54 pins de entrada/salida digital, 12 de los cuáles pueden ser usados como salidas PWM. 12 entradas analógicas, un reloj de 84 MHz integrado, conexión USB, 2 convertidores digital-analógico.

Un botón de reset y un botón de borrado. A diferencia de otras placas, ésta placa corre con un voltaje de 3.3V. La mejora sustancial con respecto a otras placas, puede ejecutar operaciones sobre 4 bytes en un sólo ciclo de reloj, tiene una frecuencia alta de reloj, 96 kbytes de SRAM, 512 kb de memoria flash para código y un controlador DMA para liberar el CPU de tareas basadas en muchos accesos a memoria.

El bootloader que incluye viene de fábrica y está en una ROM dedicada, por lo que no ocupa espacio de la memoria Flash.

Microcontrolador: Atmel SAM3X8E ARM Cortex-M3

3.1.4 Arduino Robot

Web: <http://arduino.cc/en/Main/Robot> Características: Es el primer Arduino sobre ruedas oficial. Cuenta con dos procesadores, cada uno sobre una placa. Hay una placa utilizada para controlar los motores, y otra placa de control que maneja los sensores y decide como operar. Cada placa se puede programar por separado usando el IDE Arduino. Algunos de los pines de la placa ya están mapeados a sensores y actuadores. El chasis cuenta con una

brújula, un parlante, un panel de control de 5 botones, leds, conexiones I2C, dos ruedas y sensores infrarrojos. También tiene zonas de prototipado.

Microcontrolador: 2 microcontroladores ATmega32u4

3.2 Mbed

Los kits de Mbed están diseñados para prototipar rápidamente. Mbed desarrolló herramientas web colaborativas como ser un IDE web y interfaz web con control de versiones, donde se pueden publicar proyectos, extender y colaborar con proyectos de otros usuarios. También hay variedad de bibliotecas desarrolladas para los kits mbed, que implementan funcionalidades básicas como ser protocolos de comunicación y otros.

Procesadores y arquitectura: ARM Cortex-M3 (ARM) ARM Cortex-M0 (ARM)

Herramientas de desarrollo: Mbed Online Compiler. Compilador web de mbed para aplicaciones. Entorno web para crear aplicaciones y herramienta de control de versiones basada en Mercurial integrada. Las aplicaciones pueden ser cargadas en las placas usando el entorno web sin necesitar drivers extra ni instalación del compilador. SDK C/C++ especializado para mbed. También existe un HDK (Hardware development kit) para diseño de hardware especializado.

3.2.1 NXP LPC11U24

Homepage: <https://mbed.org/handbook/mbed-NXP-LPC11U24> Características: Diseñada para prototipado rápido, programador USB integrado, aplicaciones de bajo consumo eléctrico. 8KB RAM, 32KB FLASH USB, 2xSPI, I2C, UART, 6xADC, GPIO Procesador: 32-bit ARM Cortex-M0, 48MHz

3.2.2 NXP LPC1768

Homepage: <http://mbed.org/platforms/mbed-LPC1768/> Características generales: Diseñada para prototipado rápido de aplicaciones de microcontroladores en general, Ethernet, USB. Tiene flexibilidad para varios periféricos y memoria FLASH. Ethernet, USB Host y Device, 2xSPI, 2xI2C, 3xUART, CAN, 6xPWM, 6xADC, GPIO. 40 pines de entrada/salida. Interfaz de programación por USB integrada (drag and drop programmer) Procesador: 32-bit ARM Cortex-M3, 96MHz Memoria: 512kb FLASH, 32kb RAM

3.3 Robotis

La empresa robotis apunta a desarrollar robots para uso educativo, así como una gama de robots para uso competitivo. Los kits de Robotis están diseñados para uso final, es decir, proveen los controladores, así como los componentes para armar la estructura, sensores y actuadores. También la intención es que para el uso de los kits se utilicen sus herramientas de desarrollo. Procesadores y arquitectura CM-510, controlador ATmega128. Arquitectura AVR. CM-530, controlador ARM Cortex M3 de 32bit. Arquitectura ARM. CM-100A, controlador ATmega 8. Lenguajes C embebido. Archivos .tsk, lenguaje Task. Herramientas de desarrollo IDE RoboPlus, se pueden generar tareas, movimientos programados del robot en base a movimiento de motores y un diseño tridimensional. Se pueden editar las tareas generadas en el entorno de desarrollo.

3.3.1 Bioloid STEM

Creado para uso educativo y competencias robóticas. El kit provee el hardware y clases enseñando a construir distintos robots para distintos usos, involucrando conceptos de ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas. Controlador: CM-530 Componentes: Sensor Infrarrojo, array de 7 sensores infrarrojos (detectan objetos), alimentación con 6 baterías AA o LR6, control remoto y receptor, 6 motores dinamixel (2 AX-12W de alta velocidad para funcionar como ejes de ruedas y 4 AX-12A). Contiene un kit de piezas y partes para dar estructura, compatible con las piezas del kit Robotis OLLO.

3.3.2 Bioloid Premium

Diseñado para educación, competencias y entretenimiento. Se pueden construir variedad de robots de ejemplo como humanoide, araña, animales. El kit contiene 29 ejemplos de robot y programas de ejemplo. Controlador: CM-530 Componentes: 18 motores dinamixel (AX-12A), batería Li-Po, sensor giroscópico, receptor infrarrojo, control remoto y receptor, sensor de distancia, sensor infrarrojo para detección de objetos. Contiene kit de piezas para armar esqueleto compatibles con OLLO.

3.3.3 Bioloid GP

Humanoide optimizado para competencias robóticas. Esqueleto liviano y resistente. Instrucciones para jugar al fútbol y hacer tareas de recolección pre-programadas. Ajuste automático de postura con sensor giroscópico. Controla-

dor: CM-530 Componentes: 18 motores dinamixel (8xAX-12A, 10xAX-18A), batería Li-Po, sensor giroscópico, control remoto y receptor, sensor de distancia, marco de piezas de aluminio.

3.3.4 Ollo

Diseñado para aprender y jugar con robots. Incluye variedad de piezas interconectables. Los circuitos están ocultos para poder ser utilizados por niños sin peligro. Existen varios kits diseñados especialmente para educación, con currículas de ejercicios variados incrementales. Entre ellos se encuentran el kit Ollo Starter, Explorer, Inventor. Hay kits de entretenimiento como Ollo Figure, Ollo Action y Ollo Bug. Los ejercicios están organizados para comenzar con el diseño de la estructura del robot, luego aprender nociones de física y ciencias, y luego nociones de programación integrando sensores y actuadores. Cuenta con una batería de larga duración, la cuál dura hasta 10 horas. Se integra con el IDE RoboPlus de Robotis, y las piezas son reutilizables con los kits de Robotis Bioloid. Para programarlo hay que utilizar el software RoboPlus, o generar archivos .tsk respetando el formato del lenguaje de las Tasks de RoboPlus. Controlador: CM-100A Componentes: Varían según el kit, generalmente todos tienen sensores infrarrojos, el CM-100A tiene 3 conectores para sensores infrarrojos. Tiene lugar para agregar un receptor inalámbrico. También hay motores similares a los dinamixel.

3.4 Lego Mindstorms

NXT Intelligent brick

Webpage: <http://shop.lego.com/en-US/NXT-Intelligent-Brick-9841>

Procesador: 32-bit ARM7 microprocessor

Interfaces: Support for Bluetooth, 1 USB 2.0 port, 4 input ports, 3 output ports.

Precio estimado: US\$ 149.99

3.5 Fischertechnik

3.5.1 ROBO TX Controller

Webpage: http://www.fischertechnik.de/en/Home/info/computing/ROBO-TX-Controller.aspx/usetemplate-1_column_no_pano/ Procesador: 32-bit procesador, 200 MHz.

3.6 Butiá

Arduino es una plataforma abierta de prototipado, basada en software y hardware flexible fácil de usar. Está pensada para ser usada por diseñadores, artistas, como hobby, para crear objetos y ambientes interactivos. Entre sus productos, hay placas y kits de componentes. Los kits de arduino generalmente tienen interfaz usb con soporte para programarlo usando la propia placa sin necesidad de un programador por hardware. También los pines de entrada/salida del microprocesador están diseñados para poder colocar fácilmente cables y conectar periféricos sin necesidad de soldar. También incluyen leds y botones para resetear la placa o utilizarlos como sensor. Un IDE que utiliza una implementación de gcc para la arquitectura avr puede ser utilizado para programar sobre los kits. Variedad de librerías y abstracciones de sensores, actuadores, protocolos de comunicación, ya están implementados y pueden ser usados en los kits. Procesadores y arquitectura: Atmel, algunos con arquitectura ARM otros AVR.

Lenguaje estándar: C. Herramientas de desarrollo: Arduino Ide

3.6.1 Arduino Uno

Web: <http://arduino.cc/en/Main/ArduinoBoardUno> Microcontrolador: ATmega328 Características generales: Es una placa basada en el microcontrolador ATmega328. 0.5 kb de la memoria flash son utilizados por bootloader. Existe una placa construida en uruguay llamada Urduino328, la cuál es compatible con la Arduino Uno y tiene un costo aproximado de 50 dólares.

3.6.2 Arduino Leonardo

Web: <http://arduino.cc/en/Main/ArduinoBoardLeonardo> Características generales: Es una placa basada en el microcontrolador ATmega32u4. Tiene 20 pins de entrada/salida digitales, frecuencia de 16 MHz y conexión micro USB. La diferencia principal con otras placas es que el microcontrolador permite la comunicación usb sin necesidad de un microcontrolador secundario que la implemente. Un bootloader es incluido, el cuál se puede utilizar para programar la placa sin un programador por hardware. Éste bootloader ocupa 4 kb de la memoria Flash del microcontrolador, puede ser eliminado pero teniendo en cuenta que luego no se cuenta con su funcionalidad. Microcontrolador: ATmega32u4

3.6.3 Arduino Due

Web: <http://arduino.cc/en/Main/ArduinoBoardDue> Características: Es la primer placa arduino basada en la arquitectura ARM de 32 bits. Tiene 54 pins de entrada/salida digital, 12 de los cuáles pueden ser usados como salidas PWM. 12 entradas analógicas, un reloj de 84 MHz integrado, conexión USB, 2 convertidores digital-analógico.

Un botón de reset y un botón de borrado. A diferencia de otras placas, ésta placa corre con un voltaje de 3.3V. La mejora sustancial con respecto a otras placas, puede ejecutar operaciones sobre 4 bytes en un sólo ciclo de reloj, tiene una frecuencia alta de reloj, 96 kbytes de SRAM, 512 kb de memoria flash para código y un controlador DMA para liberar el CPU de tareas basadas en muchos accesos a memoria.

El bootloader que incluye viene de fábrica y está en una ROM dedicada, por lo que no ocupa espacio de la memoria Flash.

Microcontrolador: Atmel SAM3X8E ARM Cortex-M3

3.6.4 Arduino Robot

Web: <http://arduino.cc/en/Main/Robot> Características: Es el primer Arduino sobre ruedas oficial. Cuenta con dos procesadores, cada uno sobre una placa. Hay una placa utilizada para controlar los motores, y otra placa de control que maneja los sensores y decide como operar. Cada placa se puede programar por separado usando el IDE Arduino. Algunos de los pines de la placa ya están mapeados a sensores y actuadores. El chasis cuenta con una brújula, un parlante, un panel de control de 5 botones, leds, conexiones I2C, dos ruedas y sensores infrarrojos. También tiene zonas de prototipado.

Microcontrolador: 2 microcontroladores ATmega32u4

3.7 Microcontroladores

Aquí se presentan las diferentes arquitecturas de los microcontroladores utilizadas en los ejemplos.

3.7.1 ARM

ARM Cortex-M0

Es el procesador más pequeño existente de ARM.

ARM Cortex-M3

32 bit Diseñado para aplicaciones de bajo costo y alto desempeño.

3.7.2 AVR

Son microcontroladores basados en RISC, la empresa Atmel produce controladores de éstas características. Intentan mantener la ejecución a un ritmo de una instrucción por ciclo de reloj, para lograr velocidades relativas de 1MIPS/MHz. Es una línea de bajo consumo y alto desempeño.

ATmega8

8 kb de Flash de memoria programable, 1kb de SRAM, 512 k de EEPROM, conversión analógica/digital de 10 bits. Soporta una frecuencia máxima de 16 Mhz a 1 MIPS/MHz. Opera entre 2v y 3.5 volts. Se recomiendan 3 volts. Equivale a 2 baterías AA o LR. Web: <http://www.atmel.com/devices/atmega8.aspx>

ATmega128

Combina 128 kb de Flash, 4kb de SRAM, 4kb de EEPROM, conversión analógica/digital de 10 bits. Soporta hasta 16 MIPS a un máximo de 16 Mhz. (1 MIPS/MHz) Es un microcontrolador AVR basado en RISC de 8 bit, bajo consumo eléctrico y alto desempeño. Opera entre 4.5 y 5.5 volts. Variantes: ATmega128 y ATmega128L. Web: <http://www.atmel.com/devices/atmega128.aspx> ATmega328 Web: <http://www.atmel.com/devices/atmega328.aspx> ATmega32u4 Web: www.atmel.com/devices/atmega32u4.aspx ATmega2560 Web: www.atmel.com/devices/atmega2560.aspx ATmega168 <http://www.atmel.com/devices/atmega168.aspx> Variantes: ATmega168, ATmega168V ATmega328 <http://www.atmel.com/devices/atmega328.aspx> Variantes: ATmega328P, ATmega328V

3.7.3 Microchip**PIC18F4550**

Producido también por la empresa Digikey. Frecuencia de 48 MHz (oscilador interno), controlador de 8bit, 32 kbytes de memoria Flash de programa, 2kbytes de memoria RAM, 256 bytes de EEPROM.

Capítulo 4

Diseño

En este capítulo se describe el diseño del lenguaje Willie junto con su semántica. Luego se explica de qué manera es traducido al lenguaje Alf de bajo nivel, mas simple de interpretar, el cual podrá ser interpretado por implementaciones de una máquina virtual en diferentes plataformas de hardware.

También se describirán las etapas de compilación, desde que se escribe un programa en alto nivel hasta que el mismo es ejecutado en una plataforma objetivo.

El diagrama de la Figura 4.1 resume todas las etapas y componentes necesarios:

El desarrollador escribirá su programa en el lenguaje Willie de alto nivel, ejecutará el compilador y obtendrá un archivo Alf binario.

Por otro lado el robot objetivo, tendrá instalada la máquina virtual (alfvm) correspondiente a la plataforma del mismo.

El desarrollador podrá enviar su código Alf al robot, y la máquina virtual se encargará de interpretarlo.

4.1 Lenguaje Willie

En Willie los programas consisten de un conjunto de funciones, y un conjunto de primitivas del paradigma de programación funcional reactiva.

Es un lenguaje funcional, tipado y con inferencia de tipos. En el todos los valores son inmutables, una vez que son declarados no se pueden modificar. Las funciones declaradas son puras, por lo tanto no pueden tener efectos secundarios.

Para controlar un robot se debe declarar un conjunto de señales utilizando las primitivas de FRP.

Figura 4.1: Etapas y componentes



Para simplificar la implementación, solo se permiten valores naturales (\mathcal{N}), y funciones de naturales en naturales. ($\mathcal{N} \rightarrow \mathcal{N}$).

El lenguaje evalúa las expresiones, tan pronto como es posible. Las funciones tienen un conjunto de variables libres, cuando un valor les es asignado, el resultado es calculado.

En lenguajes como Haskell las expresiones no son evaluadas hasta que es estrictamente necesario (evaluación a demanda, del inglés: *lazy evaluation*). En la programación funcional reactiva esto puede llevar a aumentar el uso de memoria considerablemente, y al no evaluar incrementalmente, al necesitar un valor puede demorar el cálculo, enlenteciendo la evaluación de todo el programa y reduciendo la reactividad.

4.1.1 Funciones

Las funciones se definen con un nombre, una lista de argumentos y una expresión. Las variables libres de la expresión son sustituidas al evaluar la función.

```
nombre argumento_1 .. argumento_n = expresion
```

Una expresión puede ser un valor primitivo, una expresión aritmética (por ejemplo una suma o multiplicación), la aplicación de una función, o una expresión condicional. Todas las expresiones retornan un valor al evaluarse.

La sintaxis es muy similar a la del lenguaje *Haskell*, aunque no se permiten funciones anónimas.

Para declarar un valor constante simplemente se escribe una función sin argumentos. Por convención se escriben con mayúsculas, pero no es una restricción.

```
NOMBRE_CONSTANTE = valor
```

Una expresión condicional, debe retornar un valor para cada posible resultado de la condición.

En la figura 4.2 se ve la implementación de la función que retorna un número en la sucesión de Fibonacci, utilizando una expresión condicional.

Se puede ver que una función puede invocarse a si misma, está permitida la recursión.

Figura 4.2: Función de Fibonacci

```
# fibonacci
fibo n = if (n < 2) then 1 else fibo(n-1) + fibo(n-2)
```

Un comentario es una línea que comienza con el símbolo #.

La gramática completa del lenguaje se puede ver en la Figura 4.3.

4.1.2 Combinadores de FRP

Un robot cuenta con un conjunto de sensores y un conjunto de actuadores, cada uno identificados con un número entero.

Para especificar el comportamiento de un robot en un programa, se crean señales a partir de las entradas (sensores), se les aplican funciones y combinan utilizando los combinadores de FRP, y se mapean señales a las salidas (actuadores).

Figura 4.3: Gramatica de Willie

```

program := definitions "do {" frps "}";

definitions := definition | definition definitions;

definition := ident arg_list "=" expr;

frps = frp | frp frps;

frp := ident "<- read" expr
      | ident "<- lift" ident ident
      | ident "<- lift2" ident ident ident
      | ident "<- folds" ident value ident
      | "output" expr ident

expr := name
      | number
      | expr binop expr
      | "if" expr "then" expr "else" expr;

arg_list := ident | ident arg_list;

ident := [a-z_A-Z]+;

number := [-+]?[0-9]*\.[0-9]+;

binop := '+' | '-' | '/' | '*' | 'or' | 'and'
        | '==' | '<=' | '>' | '<' | '<>' | '>=';

```

Los combinadores `lift`, `lift2` y `folds`, y las primitivas de entrada/salida `read`, `output` se encuentran dentro del bloque `do` del programa.

Con las primitivas de entrada/salida se define cómo se conectan las señales con sensores y actuadores, y con los combinadores se define un grafo de señales que especifica el comportamiento del robot.

Para que un programa sea válido, el grafo de señales debe ser acíclico.

El bloque `do` permite de manera declarativa expresar las relaciones entre las señales y que funciones se deben aplicar.

La máquina virtual que interpreta el programa, será la encargada de darle valores a las señales y actualizarlas, así como actualizar las salidas de acuerdo a que señal está conectada a ellas.

A continuación se presenta el conjunto de primitivas y combinadores.

Read

Para crear una señal a partir de una entrada, se utiliza la primitiva **read**.

Asumiendo que un robot tiene un sensor de distancia en la entrada **INPUT_DISTANCE** se puede definir una señal **distance**, que contendrá la distancia en centímetros para cada instante de tiempo.

```
distance <- read INPUT_DISTANCE
```

El tipo de la primitiva **read** es:

$$read :: IO\ a \rightarrow Signal\ a$$

Lift

Usando la primitiva **lift** se puede aplicar una función a la señal, y obtener una nueva señal más compleja resultado de la aplicación.

Se puede definir una función **distanceToSpeed** que de acuerdo a la distancia, calcula la velocidad apropiada a la que se debe mover el robot, para detenerse si hay un objeto muy cercano y evitar una colisión.

```
distanceToSpeed n = if (n < MIN_DIST) then STOP else MAX_SPEED
```

Se puede definir la señal **speed**, resultado de aplicar la función **distanceToSpeed** a la señal **distance**.

```
speed <- lift distanceToSpeed distance
```

El tipo de la primitiva **lift** es

$$lift :: (a \rightarrow b) \rightarrow Signal\ a \rightarrow Signal\ b$$

Output

La primitiva `output` envía a un actuador, el valor de una señal. Asumiendo que el motor del robot está identificado con el valor entero `OUTPUT_ENGINE`:

```
output OUTPUT_ENGINE speed
```

El tipo de la primitiva `output` es

$$output :: Signal\ a \rightarrow Int \rightarrow IO\ a$$

En la Figura 4.4 se puede ver el ejemplo completo.

Figura 4.4: Ejemplo completo

```
INPUT_DISTANCE = 1
OUTPUT_ENGINE = 1

MIN_DIST = 30
MAX_SPEED = 100
STOP = 0

distanceToSpeed n = if (n < MIN_DIST) then STOP else MAX_SPEED

do {
  distance <- read INPUT_DISTANCE,
  speed <- lift distanceToSpeed distance,
  output OUTPUT_ENGINE speed
}
```

LiftN

Para combinar más de una señal, se utiliza la función `lift2` que recibe dos señales y produce una nueva aplicando una función.

$$lift2 :: (a \rightarrow b \rightarrow c) \rightarrow Signal\ a \rightarrow Signal\ b \rightarrow Signal\ c$$

Utilizando `lift2` se pueden definir funciones `liftN` combinándola sucesivas veces, por ejemplo:

$$lift3 :: (a \rightarrow b \rightarrow c \rightarrow d) \rightarrow Signal\ a \rightarrow Signal\ b \rightarrow Signal\ c \rightarrow Signal\ d$$

$$lift3\ f\ sa\ sb\ sc = lift2\ ((lift2\ f\ sa\ sb)\ sc)$$

Folds

En Willie para mantener un valor que dependa de la historia, se utiliza el combinador `folds`.

El mismo es análogo a la operación `fold` sobre listas, viendo una señal como una lista de valores en el tiempo, el combinador aplica una función al valor actual de una señal y a un valor acumulado. De ésta manera se puede crear una nueva señal para representar estado.

Por ejemplo si se asume definida una señal `button` que tiene el valor 1 cuando se apreta un botón y sinó el valor 0, se puede contar cuántas veces se apretó el botón utilizando el combinador `folds` y una función para sumar el valor acumulado y el nuevo.

```
count <- folds suma 0 button
```

El tipo del combinador `folds` es:

$$folds :: (a \rightarrow b \rightarrow b) \rightarrow b \rightarrow Signal\ a \rightarrow Signal\ b$$

4.2 Lenguaje de bajo nivel

Al compilar un programa Willie, se obtiene como salida un código intermedio en lenguaje Alf. El mismo es independiente de la plataforma en la que va a ser ejecutado. Para lograr ésto, se define el lenguaje como un conjunto de instrucciones con su semántica y una máquina virtual abstracta que las ejecuta.

Máquina virtual

La máquina que interpreta el lenguaje Alf es una *máquina de stack*.¹

En una máquina de stack las instrucciones están en notación postfija.² Para evaluar expresiones se colocan sus argumentos en una pila, y luego se ejecuta la operación asociada.

Por ejemplo la expresión “5 + 19 * 8” en RPN se escribe “5 19 8 * +”.

A modo de ejemplo en Alf se representa con las siguientes 5 instrucciones.

```
push 5
push 19
```

¹Stack machine en inglés

²RPN (*Reverse polish notation*) del inglés

push 8 mul add

El conjunto *Inputs* representa las entradas de la máquina. Dadas m entradas fijas, cada una se identifica con un entero único entre 1 y $m = |\text{Inputs}|$.

Cada $I_i, i \in (1 \cdots m)$ se corresponderá con un sensor definido en el robot.

Definición 8. *Entradas de la máquina*

$$\text{Inputs} \equiv \{I_1 \cdots I_m\}.$$

Graficamente las representaré con la notación:



También se cuenta con un conjunto *Outputs* de salidas, identificadas de 1 a $k = |\text{Outputs}|$.

Cada $O_i, i \in (1 \cdots k)$ se corresponderá con un actuador del robot.

Definición 9. *Salidas de la máquina*

$$\text{Outputs} \equiv \{O_1 \cdots O_k\}.$$

Graficamente las representaré con la notación:



Las señales que se definan se denotarán S_i , siendo i un índice único que las identifica. El conjunto de las señales se llama *Signals*.

Definición 10. *Señales*

$$\text{Signals} \equiv \{S_1 \cdots S_s\}.$$

Graficamente las representaré con la notación:

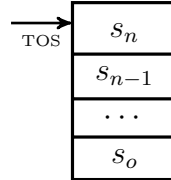


La máquina tendrá una pila global, denotada *Stack*. El mismo se representa con una secuencia de valores.

Definición 11. *Pila global*

$$Stack \equiv s_1, \dots, s_n.$$

El *Stack* lo representaré gráficamente con la notación:



Donde TOS³ indica el índice del tope del mismo. Se cumple que $Stack_{TOS} = s_n$.

Las instrucciones están formadas por un código, un argumento inmediato opcional y una lista de argumentos extra opcionales dependiendo del código.

Utilizaré la siguiente notación para describir las instrucciones:

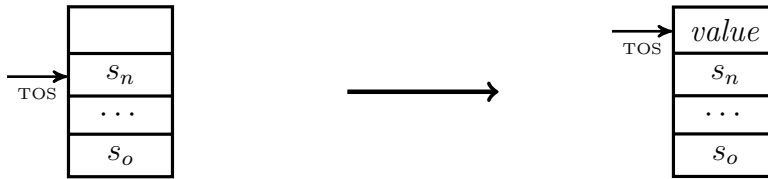
$$\text{codigo}[\text{inmediato}][, arg_1, \dots, arg_n]$$

4.2.1 Conjunto de Instrucciones

Instrucciones básicas

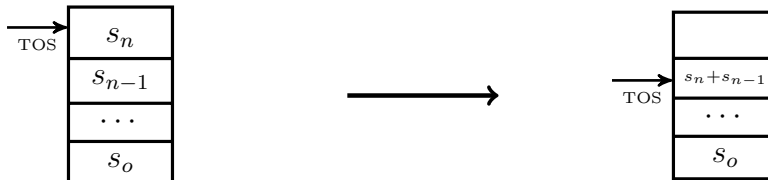
- push ,value

La instrucción **push** coloca el valor *value* como tope del stack. En el diagrama a la izquierda se muestra el estado del stack antes de la operación y a la derecha el estado luego de su ejecución.



- add

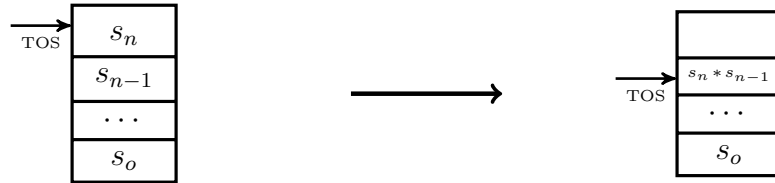
Remueve dos valores del stack, los suma y coloca el resultado en el tope.



³Del inglés: Top of stack

- **mul**

Remueve dos valores del stack, los multiplica y coloca el resultado en el tope.

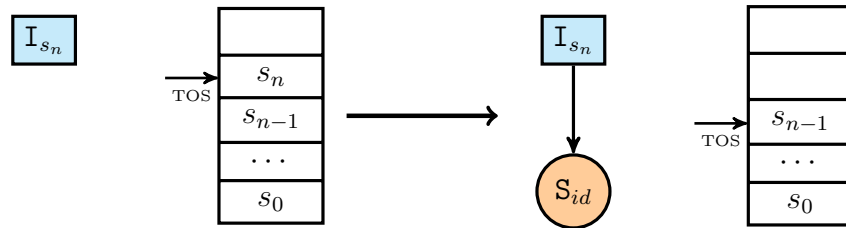


4.2.2 Instrucciones para manipular señales

A continuación se presentan las instrucciones utilizadas para manipular señales.

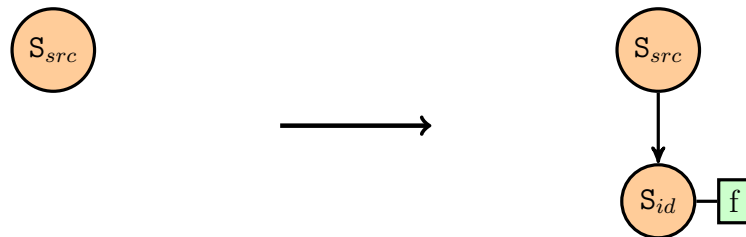
- **read id**

Toma el tope del stack como identificador de una entrada. Crea una señal id que contendrá el valor de la entrada en el tiempo. Como precondición, la señal id no debe existir.



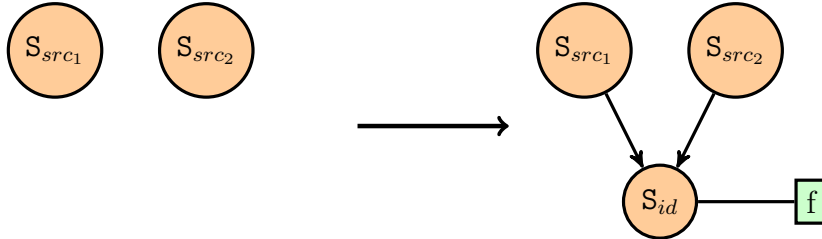
- **lift $id, src\ f$**

Crea una señal id aplicando la función f a la señal src . Cada vez que la señal src cambie de valor, se le aplica la función f y la señal id cambia de valor.



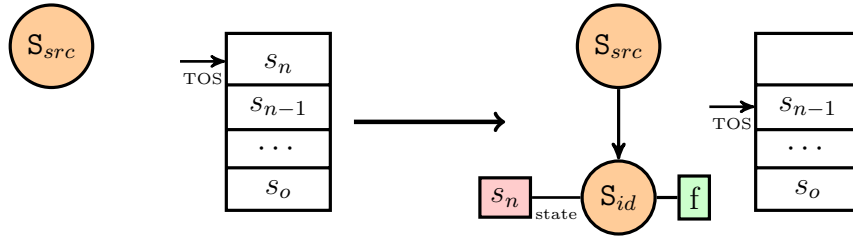
- **lift2 $id, src_1\ src_2\ f$**

Crea una señal id aplicando el combinador `lift2` usando la función f , y las señales src_1 y src_2 . Cuando ambas señales cambien de valor, se aplica la función y la señal id cambia de valor.



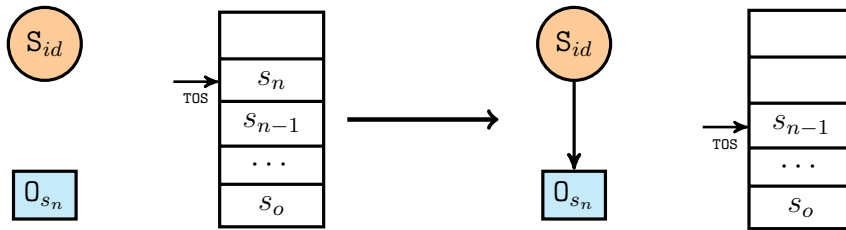
- `folds id, src f`

Crea una señal id aplicando el combinador `folds`. El valor inicial de la señal está dado por el tope del stack, luego el mismo se actualiza aplicando la función f al valor actual y a los valores recibidos de la señal src .



- `write id`

Envía los valores de la señal id a la salida identificada con el valor s_n (0_{s_n}) que se encuentra en el tope del stack (TOS).



En el apéndice A.2 se encuentra el listado completo de operaciones y su descripción.

4.2.3 Ejemplo de traducción

Dado un robot con un sensor de distancia y un led, el siguiente programa Willie enciende el led cuando el robot detecta una casa.

```
#Inputs
INPUT_DISTANCE = 1
#Outputs
OUTPUT_LED = 1

isHouse distance = if (distance < 100) then 1 else 0

do {
  signal_distance <- read INPUT_DISTANCE
  signal_house <- lift isHouse signal_distance
  output OUTPUT_LED signal_house
}
```

El mismo se traduce a Alf de la siguiente forma:

```
0: t_call
1: 10
2: t_read 1
3: t_lift 0
4: 1
5: 16
6: t_call
7: 13
8: t_write 0
9: t_halt
10: t_push
11: 1
12: t_ret
13: t_push
14: 1
15: t_ret
16: t_load_param 0
17: t_push
18: 100
19: t_cmp_lt
20: t_jump_false
21: 26
22: t_push
23: 1
24: t_jump
25: 28
```

```
26: t_push
27: 0
28: t_ret
```

Para entender el programa Alf, primero se divide en dos secciones. Entre la línea 0 y la línea 9 está el código correspondiente a la sección **do**.

A partir de la línea 10 están las declaraciones de funciones.

La declaración:

```
10: t_push
11: 1
12: t_ret
```

se corresponde con la definición de la constante `INPUT_DISTANCE`, y la declaración

```
13: t_push
14: 1
15: t_ret
```

es la definición de la constance `OUTPUT_LED`.

La función `isHouse` se traduce a:

```
16: t_load_param 0
17: t_push
18: 100
19: t_cmp_lt
20: t_jump_false
21: 26
22: t_push
23: 1
24: t_jump
25: 28
26: t_push
27: 0
28: t_ret
```

En el bloque **do** la señal `signal_distance` se crea cargando el valor de `INPUT_DISTANCE` en la pila, y luego usando la instrucción `read`. El argumento 1 de la instrucción `read` será el identificador de la señal.

```
0: t_call
1: 10
2: t_read 1
```


Capítulo 5

Implementación

En este capítulo se detalla la implementación del compilador y la máquina virtual diseñadas para utilizar el lenguaje Willie en la plataforma elegida. También se explica cuál sería el mecanismo para portar la implementación a otra plataforma.

5.1 Compilador

El compilador será el encargado de leer el programa Willie y traducirlo a Alf.

El lenguaje utilizado para desarrollar el compilador fue *Haskell*. Las razones que llevaron a su elección son la portabilidad y la expresividad del mismo. El compilador Williec es portable, ya que se puede compilar y ejecutar en diversos sistemas operativos utilizando el compilador *ghc*.

Es usual realizar tareas de compilación en *Haskell* por lo que existen herramientas estándar para cada etapa.

El compilador constará de una secuencia de etapas: Análisis Léxico, Análisis Sintáctico, Análisis Semántico y Generación de Código.

En la Figura 5.1 se puede ver la estructura más detallada del compilador y a continuación se describe cada etapa representada en la Figura.

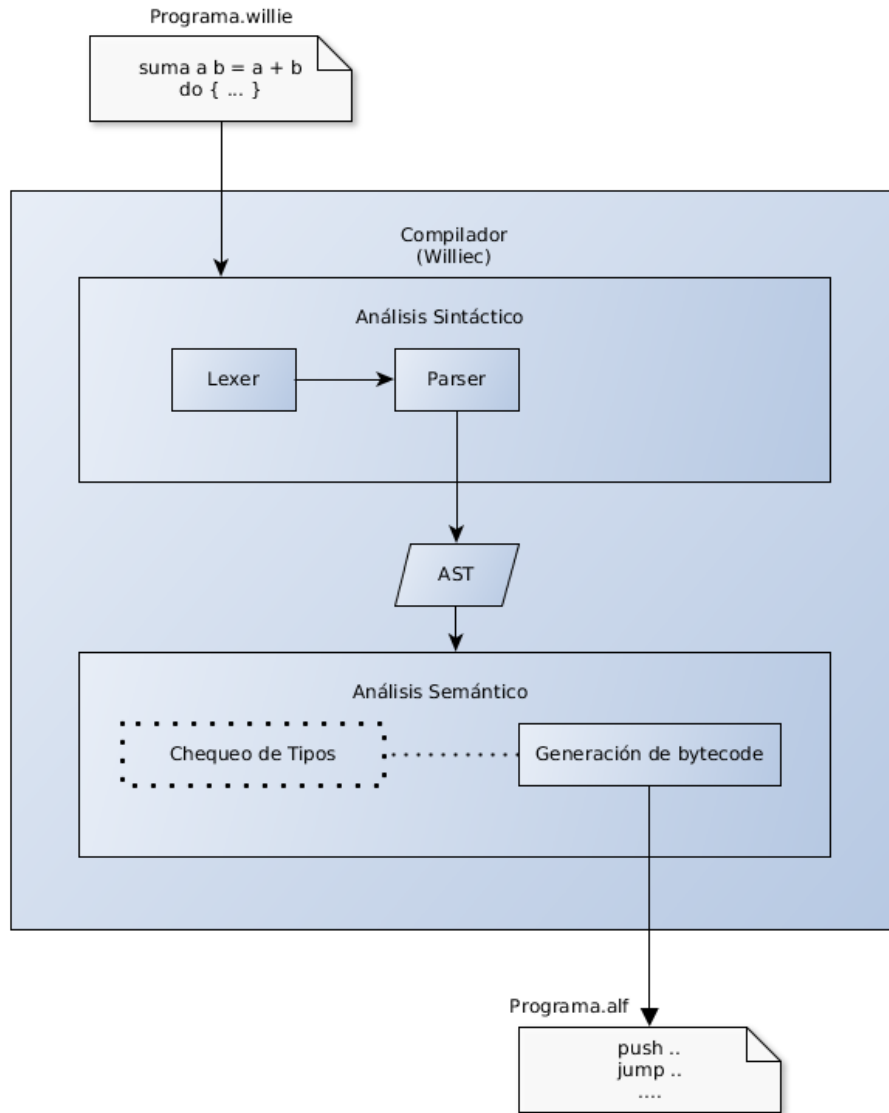
5.1.1 Análisis Léxico

La primera etapa se llama análisis léxico, en esta se lee el código fuente en lenguaje Willie (.willie) y lo transforma en una lista de lexemas.

Un lexema puede ser una palabra reservada (ej: `do`), un valor (ej: `19`), un identificador (ej: `distance`) o un símbolo reservado (ej: `+`).

Para representar los lexemas, se utiliza la herramienta *UU.Scanner* [12] que estandariza los mismos en el tipo de datos `Token`.

Figura 5.1: Diagrama del compilador



Usando *Alex*[13] se procesa el código fuente, se reconocen los lexemas y se retorna una lista de tipo `[Token]`.

La etapa se puede resumir en la implementación de la función `tokenize`.

```
tokenize :: String -> String -> [Token]
```

5.1.2 Análisis Sintáctico

La segunda fase del compilador, recibe la lista de lexemas (`[Token]`) y reconoce el lenguaje, generando un árbol de sintaxis abstracta (AST^1).

Para reconocer la gramática se implementó un parser recursivo descendente. Utilizando la herramienta *UU.Parser* [12], se definió un tipo de datos `TokenParser` a que representa un parser que recibe una secuencia de lexemas de tipo `Token` y retorna un AST de tipo `a`.

```
type TokenParser a = Parser Token a
```

UU.Parser define un conjunto de combinadores de parsers y utilizándolos se construyen parsers complejos a partir de parsers simples.

Para representar el AST se utiliza una gramática de atributos. Una gramática de atributos es como una gramática libre de contexto, pero agrega semántica a la misma. Para el análisis sintáctico, la semántica no es utilizada, pero será usada en la próxima etapa.

El sistema de gramáticas de atributos *UUAG*[14] fue usado para la implementación.

Se define un tipo de datos `Root` que representa la raíz del árbol. El mismo tiene un único constructor `Root_Root` que recibe un árbol de tipo `Decls` que representa las declaraciones, y un árbol de tipo `Dodecls` que representa el bloque `do`.

Para crear el AST usando *UU.Parser* se define el parser `pRoot`:

```
pRoot :: TokenParser Root
pRoot
  = (\x y -> Root_Root x y) <$> pDecls <*> pDodecls
```

El cuál asume definido un parser de declaraciones `pDecls` y un parser del bloque `do` (`pDodecls`).

```
pDecls :: TokenParser Decls
```

```
pDodecls :: TokenParser Dodecls
```

Se va refinando sucesivamente en parsers mas específicos, hasta construir completamente el AST .

¹Del inglés Abstract Syntax Tree

5.1.3 Análisis Semántico

Para la última etapa se utiliza la gramática de atributos para definir semántica sobre el *AST*.

Las gramáticas de atributos [?](*Attribute Grammars*) simplifican la tarea de escribir catamorfismos. Un catamorfismo es una función análoga a la función de alto orden `foldr` pero aplicada sobre cualquier tipo de datos recursivo.

De ésta manera se pueden definir atributos sintéticos, heredados o mixtos en el *AST*.

Uno de dichos atributos será el código en bajo nivel, que será la salida de esta etapa.

Se implementó una gramática de atributos usando *UUAG*, y con el compilador de gramáticas *UUAGC*[15] se compiló a haskell.

El compilador *UUAGC* toma la gramática y construye los catamorfismos necesarios para procesar todos los atributos.

Construir el compilador, se reduce a obtener una secuencia de atributos sobre el *AST* que sirven para generar el código Alf.

Por ejemplo para construir el código de un programa, la raíz del *AST* está dada por el tipo de datos `Root`.

```
data Root
  | Root
    decls :: Decls
    dodecls :: Dodecls
```

Se puede definir el código como la concatenación del código de las declaraciones del bloque `do`, una instrucción `halt` y el código de las declaraciones de funciones (`Decl`s).

Para ésto se define un atributo sintetizado (`syn`) llamado `code`.

```
set All = Root Decl Decl Dodecls Dodecl Expr
attr All syn code use {++} {[ ]} :: BC
```

```
sem Root
  | Root
    lhs.code = @dodecls.code ++ [Thalt] ++ @decls.code
```

En la definición del atributo, se especifica que en caso de no haber una regla específica, se calcula usando la concatenación `++` y como atributo por defecto toma `[]`.


```
attr All syn code use {++} {[]} :: BC
```

Por ejemplo para la definición de la lista de declaraciones, no es necesario especificar que el código se obtiene concatenando sus partes, se infiere automáticamente usando la regla anterior.

```
type Decls = [Decl]
```

Para poder generar el código de todo el programa, es necesario calcular otros atributos previos. Se necesita saber la posición en la que quedarán las funciones para poder tener una referencia a ellas. Para saber la posición, es necesario calcular el largo del código antes de tener el código.

Para ésto se definió un atributo sintetizado `len` que contiene el largo que tendrá cada bloque luego de traducido a código, pero sin llegar a traducirlo.

También se definió un atributo `pos` que indica en que posición estará ubicado el código que se genere para cada producción de la gramática. El atributo `pos` es un atributo heredado (`inh`) en el *AST*.

Por ejemplo en `Root`, se utiliza el atributo `len` de las declaraciones del bloque `do` para saber a partir de que posición `pos` estarán ubicadas las declaraciones de funciones.

```
attr All syn code use {++} {[]} :: BC
      syn len use {+} {0} :: Int
      inh pos :: Int

sem Root
  | Root
    lhs.code = @dodecls.code ++ [Thalt] ++ @decls.code
    dodecls.pos = 0
    decls.pos = @dodecls.len + 1
```

Utilizando el atributo `pos`, se puede saber en que posición estará cada función en el código generado. Para tener la posición de todas las funciones se utiliza un atributo encadenado (`chn`) llamado `labels`, es heredado pero también es sintetizado. Por ejemplo al declarar una función, se agrega la posición `pos` asociada al nombre de la misma.

```
sem Decl
  | Function
    lhs.code = @body.code ++ [Tret]
    lhs.len = @body.len + 1
    lhs.labels = addLabel @name @lhs.pos @lhs.labels
```

El atributo contiene un mapa que dado un nombre de una función retorna la posición de la misma, `labels` recolecta la posición de todas las funciones. Luego otro atributo `labelMap` se declara como heredado `inh` y se le asigna en `Root` el valor de `labels`, `labelMap` se usa para distribuir el mapa completo en todo el *AST*.

```
sem Root
  | Root
    decls.labels = emptyLabelMap
    decls.labelMap = @decls.labels
    dodecls.labelMap = @decls.labels
```

Por último un atributo `env` encadenado recolecta las declaraciones de identificadores, a cada identificador de señal le asigna un número entero único y mantiene la lista de las variables en el alcance (scope) dentro de una función. Luego que el atributo `env` recolecta todas las declaraciones, el resultado es distribuido con el atributo heredado `envInh`.

```
sem Root
  | Root
    decls.env = emptyEnv
    dodecls.env = emptyEnv
    dodecls.envInh = @dodecls.env
```

Usando todos éstos atributos se genera el código para cada producción de la gramática, y el atributo `code` se puede calcular.

Se definió un módulo `Bytecode` que abstrae el código de máquina en un tipo `OpCode` y define funciones para exportarlo como texto o en formato binario.

Al compilar la gramática usando *UUAGC* se obtiene un módulo en lenguaje `Haskell` que expone la función `code.Syn.Root` y deja accesible el código resultado como una lista de tipo `[OpCode]`.

Utilizando el módulo `Bytecode`, el código se obtiene y escribe en un archivo (`.alf`) terminando el proceso de compilación.

5.2 Máquina virtual

La máquina, deberá ejecutar el código de bajo nivel en una plataforma objetivo.

Existen dos limitaciones importantes a tener en cuenta, la primera es que el espacio de memoria varía en diferentes plataformas, por lo que se desea sea posible compilar la máquina aún con un espacio muy reducido.

La segunda es que las plataformas varían en capacidades de *Entrada/Salida*, es importante que quien compila la máquina y arma un entorno tenga conocimiento de cómo disponer las mismas y qué limitaciones existen, por ejemplo: Cantidad de pines digitales o analógicos.

La implementación modelo, se hizo utilizando la plataforma *MBED LPC1768*, se puede encontrar documentación de la misma en [16] y en [17].

El lenguaje de programación elegido para el desarrollo de la máquina virtual es *C++* ya que es posible compilarlo para casi cualquier plataforma objetivo. Además *C++* permite acceder a muy bajo nivel, y manipular a nivel de *bytes* las estructuras.

MBED es una plataforma pensada para colaborar mediante un entorno de desarrollo web, y compilador online, ese esquema de trabajo no es el más práctico para desarrollar la máquina virtual, por lo que se descargaron de la página de mbed [18], las herramientas de desarrollo para compilar offline.

La máquina tendrá dos partes principales, una que interpreta el código e implementa el despachador que actualiza las señales. Ésta parte es común y puede ser portada a diferentes plataformas sin necesidad de modificarla.

Las instrucciones en memoria tendrán un ancho de palabra de 16 bit. La primera palabra contiene en los 8 bits más representativos, el código de la operación (*opcode*). Los 8 bits menos representativos, contienen un argumento inmediato opcional. Luego según el *opcode*, algunas instrucciones pueden tener argumentos adicionales, en las siguientes palabras de 16 bit.

codigo de 8 bit	inmediato de 8 bit
argumento 1 opcional de 16 bit	
...	
argumento <i>n</i> opcional de 16 bit	

La máquina mantiene un puntero a la siguiente instrucción a ejecutar llamado *ip*². Cuando *ip* no es nulo, la máquina ejecuta todas las instrucciones hasta que el mismo se haga nulo. El pseudocódigo de la máquina es:

- 1 - Crear grafo de señales vacío, inicializar pila.
- 2 - Apuntar *ip* al inicio del código.
- 3 - Ejecutar código hasta que *ip* se haga nulo.
- 4 - Para siempre:
 - 4.1 - Leer entradas.
 - 4.2 - Propagar valor de las señales.
 - 4.3 - Escribir salidas.

²IP: del inglés, Instruction Pointer significa puntero a instrucción

Al principio se crea un grafo de señales vacío, y se reserva espacio para la pila, todo es memoria estática, tanto para los nodos del grafo como para la pila. En el punto 2, se interpretan las instrucciones del programa, hasta llegar a la instrucción `halt`. Las instrucciones al inicio del código se corresponden con el bloque `do` del programa, por lo tanto al ejecutarlo se obtiene el grafo de las señales completo.

Con el grafo armado, luego se obtienen los valores de las entradas necesarias, y para cada señal se calcula su valor. Las señales que estén conectadas a una salida, se usan para actualizar el valor de las mismas.

Para cada instrucción hay una función definida que interpreta, el despachador tomará una a una las instrucciones e invocará la función que la maneja de acuerdo a que operación es. Las funciones son de tipo `void` y realizan cambios sobre el estado de la máquina. La referencia a las mismas es guardada en un vector `functions`. La posición de cada instrucción en el vector, coincide con el código de operación.

```
void (*functions[])() = {
    f_halt,
    f_call, f_ret, f_load_param,
    f_lift, f_lift2, f_folds,
    f_read, f_write,
    f_jump, f_jump_false,
    f_cmp_eq, f_cmp_neq, f_cmp_gt, f_cmp_lt,
    f_add, f_sub, f_div,
    f_mul, f_op_and, f_op_or,
    f_op_not,
    f_push, f_pop, f_dup,
    f_store, f_load
};
```

Por ejemplo, al despachar el operador `push`, la siguiente palabra contiene el valor a colocar en el stack. El código en lenguaje `C` que maneja la instrucción es:

```
void f_push() {
    *++sp = *ip++;
}
```

Se creó un archivo `Makefile` para construir una imagen binaria de la máquina virtual. Ésto genera un archivo `mbed_alfvm.bin`. Para cargar la máquina en la placa *MBED*, alcanza con conectarla a un puerto USB y pegar el archivo en la carpeta `/media/MBED`.

Capítulo 6

Casos de estudio

En esta sección veremos un caso de estudio usado para verificar la implementación. El problema fue tomado de la competencia SumoUY [19], el mismo fue el desafío planteado a escolares en el año 2013.

6.1 Problema

Se desea implementar un robot autónomo móvil que sea capaz de hacer la entrega de un pedido en una casa determinada. El mismo debe moverse por un escenario e identificar las casas. Para recorrer la ruta de entrega, podrá valerse de una línea negra que representará la calle de la ciudad.

Las casas estarán ubicadas a un lado de la calle. En el recorrido se encuentran varias casas, el robot deberá entregar un pedido en la quinta casa por la que pase.

El robot deberá pasar por alto las casas anteriores y al llegar a la casa objetivo debe detenerse totalmente.

Para probar la solución, se armará un escenario que consiste de un piso blanco con una línea negra que puede tener curvas.

Al lado derecho de la línea se ubicarán cajas a menos de 30 centímetros representando las casas.

6.2 Solución

Se armó un robot móvil (Figura 6.1) que cuenta con 3 sensores:

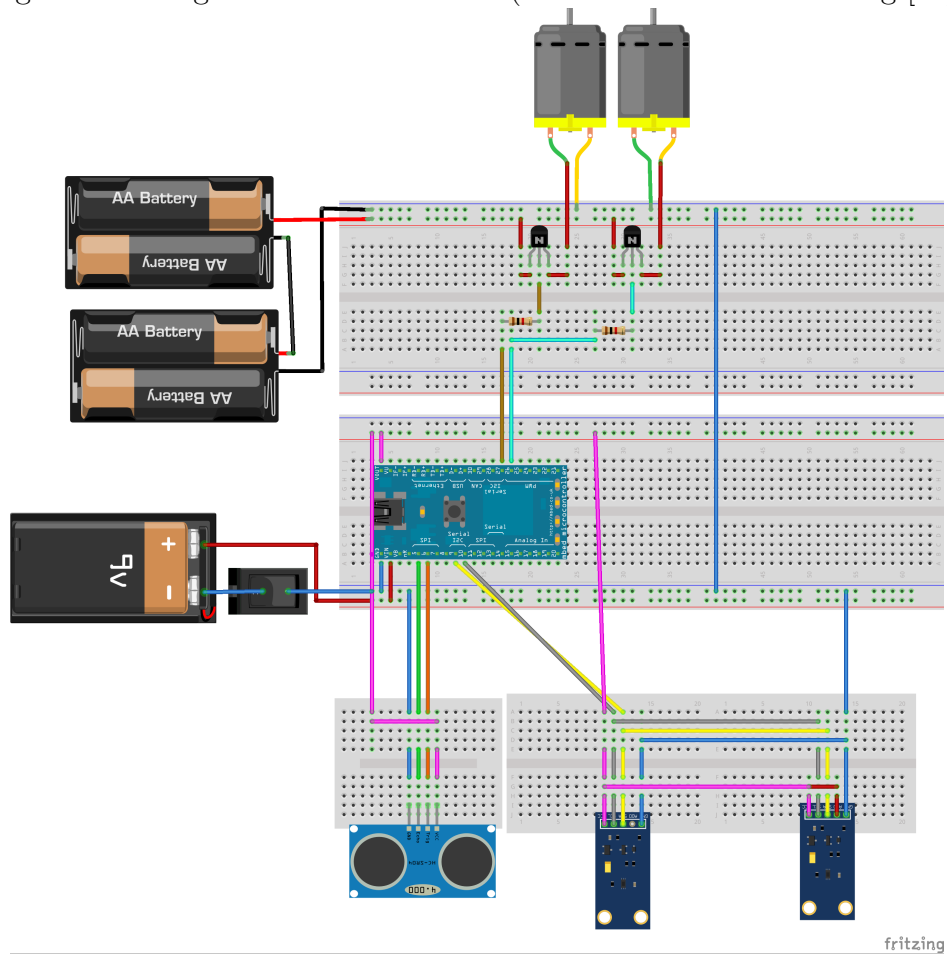
- Sensor de grises izquierdo
- Sensor de grises derecho

- Sensor de distancia apuntando hacia la derecha

Y 2 actuadores:

- Motor izquierdo
- Motor derecho

Figura 6.1: Diagrama del robot móvil (realizado utilizando fritzing [20])



TODO: Explicar diagrama y corregirlo.

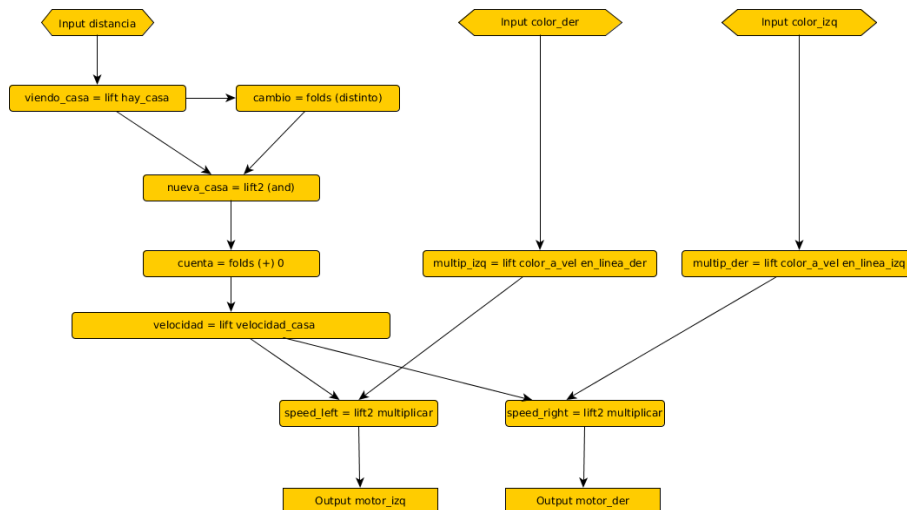
El robot utilizará los sensores de grises para mantenerse sobre la línea y el sensor de distancia para saber cuándo está frente a una casa.

Con los motores se moverá hacia adelante inicialmente, e irá corrigiendo su dirección desacelerando el motor del lado que se salga de la línea.

Durante el trayecto contará las casas, y se detendrá cuando la cuenta llegue al valor 5.

En la Figura 6.2 se puede ver gráficamente de qué forma se combinan los eventos para lograr el objetivo.

Figura 6.2: Diagrama del caso de estudio



TODO: Explicar el algoritmo en lenguaje natural.

Luego se llega a la implementación en el lenguaje Willie:

```

INPUT_DISTANCE = 1
INPUT_COLOR_LEFT = 2
INPUT_COLOR_RIGHT = 3
OUTPUT_ENGINE_LEFT = 1
OUTPUT_ENGINE_RIGHT = 2

```

```

MIN_DISTANCE = 100
MIN_GREY = 50

```

```

hay_casa d = if (d < MIN_DISTANCE) then 1 else 0
distinto a b = if (a /= b) then 1 else 0
velocidad_casa num = if (num >= 5) then 0 else 100

```

```

and a b = if (a && b) then 1 else 0
suma a b = (a + b)
multiplicar a b = (a * b)

```

```

color_a_vel gris = if (gris > MIN_GREY) 1 else 1/2

do {
  distance <- read INPUT_DISTANCE,
  color_izq <- read INPUT_COLOR_LEFT,
  color_der <- read INPUT_COLOR_RIGHT,

  viendo_casa <- lift hay_casa distance,
  cambio <- folds distinto 0 viendo_casa,
  nueva_casa <- lift2 and viendo_casa cambio,
  cuenta <- folds suma 0 nueva_casa,
  velocidad <- lift velocidad_casa cuenta,

  multip_izq <- lift color_a_vel color_izq,
  multip_der <- lift color_a_vel color_der,

  speed_left <- lift2 multiplicar velocidad multip_izq,
  speed_right <- lift2 multiplicar velocidad multip_der,

  output MOTOR_IZQ speed_left,
  output MOTOR_DER speed_right
}

```

6.3 Solución sin utilizar Willie

TODO: Corregirlo, elegir un lenguaje, decir en que está implementado, etc.

```

INPUT_DISTANCE = 1
INPUT_COLOR_LEFT = 2
INPUT_COLOR_RIGHT = 3
OUTPUT_ENGINE_LEFT = 1
OUTPUT_ENGINE_RIGHT = 2

```

```

MIN_DISTANCE = 100
MIN_GREY = 50

```

```

hay_casa d = if (d < MIN_DISTANCE) then 1 else 0

```



```
distinto a b = if (a /= b) then 1 else 0
velocidad_casa num = if (num >= 5) then 0 else 100
color_a_vel gris = if (gris > MIN_GREY) 1 else 1/2

bool viendo = false
int velocidad = 100
int cuenta = 0

while (cuenta < 5) {
    //chequear si hay casa
    distance = read(INPUT_DISTANCE)
    if (hay_casa(distance)) {
        if (!viendo) {
            cuenta = cuenta + 1
            viendo = true
        }
    } else {
        viendo = false
    }
    //chequear que no estoy fuera de la linea
    color_izq = read(INPUT_COLOR_LEFT)
    color_der = read(INPUT_COLOR_RIGHT)
    if (color_izq > MIN_GREY) {
        write(MOTOR_DER, velocidad)
    } else {
        write(MOTOR_DER, 1/2 * velocidad)
    }
    if (color_der > MIN_GREY) {
        write(MOTOR_DER, velocidad)
    } else {
        write(MOTOR_DER, 1/2 * velocidad)
    }
}
//Detener robot
write(MOTOR_IZQ, 0)
write(MOTOR_DER, 0)
```

6.4 Conclusiones del caso

Capítulo 7

Conclusiones

Intro que se hizo, puntos a favor, etc..

7.1 Trabajo futuro

El principal trabajo futuro sería ...

Sería muy útil contar con una funcionalidad de depuración, la cuál mostrara dependiendo del tiempo los valores de cada fuente de eventos.

Una opción es comunicar mediante el puerto serial el valor de cada señal al cambiar, y mostrarlo en una interfaz web como la que provee RXMarbles (ver [21]). El lenguaje Elm provee de una herramienta que permite viajar en el tiempo, modificar y mostrar la ejecución de un programa, en nuestro caso no sería posible modificar lo que el robot físico realiza, pero si sería útil ver en la línea de tiempo que valores tomaron sus señales. (ver [22])

Bibliografía

- [1] Conal Elliott and Paul Hudak. Functional reactive animation. In *International Conference on Functional Programming*, 1997.
- [2] John Peterson, Paul Hudak, and Conal Elliott. Lambda in motion: Controlling robots with Haskell. In *Practical Aspects of Declarative Languages*, 1999.
- [3] John Peterson, Gregory D. Hager, and Paul Hudak. A language for declarative robotic programming. In *IEEE International Conference on Robotics and Automation*, 1999.
- [4] Zhanyong Wan, Walid Taha, and Paul Hudak. Real-time FRP. In *International Conference on Functional Programming*, 2001.
- [5] Zhangyong Wan, Walid Taha, and Paul Hudak. Event-driven FRP. jan 2002.
- [6] Sitio web de Microchip. <https://www.microchip.com>. Último acceso: 13/08/2015.
- [7] Henrik Nilsson, Antony Courtney, and John Peterson. Functional reactive programming, continued. oct 2002.
- [8] Paul Hudak, Antony Courtney, Henrik Nilsson, and John Peterson. Arrows, robots, and functional reactive programming. aug 2002.
- [9] John Hughes. Generalising monads to arrows. In *Science of Computer Programming*, 1998.
- [10] Sitio web de Yampa. <https://wiki.haskell.org/Yampa>. Último acceso: 29/04/2015.
- [11] Evan Czaplicki. Elm: Concurrent frp for functional guis. Master's thesis, Harvard University, mar 2012.

- [12] Sitio web de Utrecht University Parser Combinators (uu-parsinglib). <http://foswiki.cs.uu.nl/foswiki/HUT/ParserCombinators>. Último acceso: 25/10/2015.
- [13] Sitio web de Alex. <http://www.haskell.org/alex>. Último acceso: 26/07/2015.
- [14] Sitio web de Utrecht University Attribute Grammar System (UUAG). <http://foswiki.cs.uu.nl/foswiki/HUT/AttributeGrammarSystem>. Último acceso: 25/10/2015.
- [15] Sitio web de Utrecht University Attribute Grammar System Compiler (UUAGC). <http://foswiki.cs.uu.nl/foswiki/HUT/AttributeGrammarSystem>. Último acceso: 25/10/2015.
- [16] Sitio web de MBED-LPC1768. <http://developer.mbed.org/platforms/mbed-LPC1768>. Último acceso: 30/04/2015.
- [17] Sitio web de MBED. <https://mbed.org>. Último acceso: 30/04/2015.
- [18] Sitio web Exporting Mbed to GCC ARM. <https://developer.mbed.org/handbook/Exporting-to-GCC-ARM-Embedded>. Último acceso: 26/07/2015.
- [19] Sitio web de SumoUY. <http://sumo.uy/>. Último acceso: 03/05/2015.
- [20] Sitio web del fritzing. <http://fritzing.org/>. Último acceso: 13/08/2015.
- [21] Sitio web de RXMarbles. <http://rxmarbles.com>. Último acceso: 18/05/2015.
- [22] Sitio web del debugger de Elm. <http://debug.elm-lang.org/>. Último acceso: 18/05/2015.

Apéndices

Apéndice A

Apéndice

A.1 Manual de usuario

Para utilizar el compilador, dado un archivo *Ejemplo.willie*, se ejecuta:

```
> williecc < Ejemplo.willie > Ejemplo.alf
```

El código de la máquina virtual está en el directorio `/src/alfvm`, para compilarlo se ejecuta:

```
> cd src/alfvm  
> make
```

A.2 Manual de Referencia

A.2.1 Instrucciones de bajo nivel

A continuación se presenta el resto de las instrucciones de bajo nivel y pseudocódigo indicando su semántica.

- `halt`

Detiene el hilo de ejecución actual.

`ip = 0`

- `call function`

Invoca la función *function*. Se asume que los parámetros están en el stack.

- `ret`

Toma el resultado de una función del tope del stack, limpia el espacio ocupado por la función, y deja el resultado en el nuevo tope del stack.

```
value = stack.pop()
stack.pop_frame();
ip = code[stack.pop()]
fp = stack.pop()
stack.pop_args()
stack.push(value)
```

- `load_param inm`

```
a = stack.get_arg(inm)
stack.push(a)
```

- `jump`

```
goto position
```

- `jump_false position`

```
a = stack.pop()
if not a: goto position
```

- `cmp_eq`

```
a = stack.pop()
b = stack.pop()
stack.push(a == b)
```

- `cmp_neq`

```
a = stack.pop()
b = stack.pop()
stack.push(a != b)
```

- `cmp_gt`

```
a = stack.pop()
b = stack.pop()
stack.push(a > b)
```

- `cmp_lt`
 `a = stack.pop()`
 `b = stack.pop()`
 `stack.push(a < b)`
- `add`
 `a = stack.pop()`
 `b = stack.pop()`
 `stack.push(a + b)`
- `sub`
 `a = stack.pop()`
 `b = stack.pop()`
 `stack.push(a - b)`
- `div`
 `a = stack.pop()`
 `b = stack.pop()`
 `stack.push(a / b)`
- `mul`
 `a = stack.pop()`
 `b = stack.pop()`
 `stack.push(a * b)`
- `op_and`
 `a = stack.pop()`
 `b = stack.pop()`
 `stack.push(a and b)`
- `op_or`
 `a = stack.pop()`
 `b = stack.pop()`
 `stack.push(a or b)`

- `op_not`
Coloca un valor constante en el stack.
`stack.push(word)`
- `push word`
Coloca un valor constante en el stack.
`stack.push(word)`
- `pop`
Elimina el tope del stack.
`stack.pop()`
- `dup`
Duplica el tope del stack.
`stack.push(stack.tos())`
- `store inm`
Guarda el tope del stack en la variable *inm*.
`var[inm] = stack.pop()`
- `load inm`
Carga la variable $inm \in 0..255$ en el stack.
`stack.push(var[inm])`