

Analizador Semântico - Tradutores

Adelson Jhonata Silva de Sousa - 18/0114913

¹ Universidade de Brasília

² Departamento de Ciência da Computação
180114913@aluno.unb.br

1 Motivação

Esta primeira parte do trabalho de tradutores que aborda o analisador léxico tem como objetivo/motivação aplicar na prática os conceitos teóricos vistos em [ALSU06] e estudados até o momento na matéria.

Utilizando um subconjunto da linguagem C e adicionando uma nova primitiva de dados do tipo *list* temos uma nova linguagem conforme descrição da linguagem em [Nal]. Essa nova linguagem visa facilitar o tratamento de listas com operações necessárias para essa nova primitiva, como por exemplo, operações de *filter*, *map*, *header* e *tail* da lista.

A lista é uma das estruturas de dados mais importantes que existem, pois serve para armazenar os dados em sequência. Em C não existe uma primitiva do tipo lista. Temos que manipular vários elementos para ter disponível essa estrutura de dados. A nova primitiva *list* adicionada a linguagem vem para facilitar a construção de programas que necessitam de listas, já que com as operações e os construtores disponíveis não precisamos utilizar ponteiros para o próximo elemento da lista e outras operações que fazemos em C.

2 Descrição da análise léxica

A análise léxica é feita utilizando o gerador léxico FLEX [Est]. As regras da análise léxica estão detalhadas no arquivo `scr/lexico.l`. Dentro desse mesmo arquivo também estão os contadores de linha e coluna para identificação de erro e uma função *main* para leitura do arquivo de teste. Todas as regras utilizam expressões regulares (regex) para identificar os padrões e sequências e todas as regras estão especificadas com seus respectivos nomes na Tabela 1. Os *tokens* encontrados são exibidos na tela e já estão estruturados visando a tabela de símbolos utilizada na segunda parte deste trabalho, o analisador Sintático, e podem ser verificados no apêndice C e no arquivo **tabelaSimbolo.h** dentro do diretório *lib*. Todos os *tokens* e erros são exibidos juntamente com a linha e a coluna correspondente. Caso ocorra erro na análise léxica é exibida uma mensagem falando qual foi o erro.

Cada *token* tem uma linha, uma coluna, um símbolo e um valor de escopo. O símbolo é o identificador do *token*. Os *tokens* são enviados para o analisador sintático e tratados para serem inseridos na tabela de símbolos.

O analisador léxico irá analisar a linguagem fornecida, utilizando regras que contém tipos básicos de variáveis (int e float) além de declaração da lista (int ou float list), estrutura condicional *if*, *else*, laço de repetição *for*, operações aritméticas, operações lógicas e relacionais, e as operações da lista *map*, *filter*, *header*, *tail* e o construtor da lista.

3 Descrição da análise sintática

A análise sintática foi feita utilizando um arquivo descrito em bison e o programa *bison* [Bis], na versão 3.7.4. o bison é um programa que gera um autômato de pilha a partir de uma gramática anotada dada como entrada com regras de derivação LR(1).

No topo do arquivo foi definida a regra `%define lr.type canonical-lr` para que a derivação seja feita utilizando o autômato LR(1) canônico. LR(1) é ascendente, ou seja, de baixo para cima, e a árvore é gerada do final até o início.

O desenvolvimento do projeto está sendo feito seguindo algumas instruções descritas em [Aab].

3.1 Tabela de Símbolos

A tabela de símbolos é responsável por armazenar todos os símbolos durante o parser da gramática. São armazenadas em um vetor as informações/tokens necessárias para a utilização na análise semântica, como por exemplo variáveis declaradas, chamadas de função, escopo das variáveis, entre outros. Uma parte do código da tabela de símbolos está descrita no Apêndice C.

Os *tokens* recebidos da análise léxica são tratados e inseridos na tabela de símbolo sempre que é declarada uma variável ou função.

Além do identificador de cada *token* também é armazenada a linha, coluna, o tipo e o escopo em que se encontra.

Na Figura 1 está a representação gráfica da tabela de símbolos do arquivo testeCerto.c.

Figura 1. Tabela de Símbolos.

Símbolo	Tipo Entrada	Escopo	Linha	Coluna
x	Variavel	1	2	9
y	Variavel	1	3	11
a	Variavel	1	4	11
m	Variavel	1	6	9
m	Variavel	2	8	13
m	Variavel	3	10	17
asd	Variavel	3	11	17
abc	Variavel	1	21	9
main	Funcao	0	1	5

3.2 Árvore Sintática Abstrata

A árvore sintática abstrata representa o fluxo do parser bottom-up da gramática descrita. Onde cada nó representa um não terminal e seus filhos representam os terminais, que são os símbolos. Cada nó tem um ponteiro apontando para o próximo nó e pode ter ou não filhos.

Assim podemos percorrer a árvore em profundidade e verificar se está tudo de acordo com o descrito no programa.

Ao finalizar o parser da gramática e do input, a árvore é exibida graficamente se não tiver nenhum erro, se tiver erro a árvore não é mostrada e mostra apenas a tabela de símbolos.

4 Descrição da análise semântica

Utilizando as partes anteriores desse projeto, como a análise léxica e sintática, entramos agora na análise semântica.

A análise semântica consiste em analisar e detectar todos os possíveis erros referentes à declaração e tipos de variáveis e funções, visando a perfeita execução do programa. Por exemplo um programa sem a função principal (função *main*) não deve ser executado pois é um requisito obrigatório ter a função principal, e isso é analisado e tratado na análise semântica.

Algumas dos problemas detectados na análise semântica são:

- Detecção da Função Principal (*main*);
- Detecção de variável e função duplicada, redeclarada ou não declarada;
- Conversão de tipos (Coerção/*Cast*) entre variáveis e/ou funções;
- Verificação de controle de fluxo;
- Quantidade de parâmetros de uma função;
- Verificação do tipo de retorno de uma função;

Se um código passa com sucesso na análise semântica então ele está pronto para ser gerado o código intermediário e ser executado.

Para esse laboratório eu não consegui desenvolver todas as funções necessárias para a análise semântica, mas entre as que estão desenvolvidas tem a função responsável por verificar se existe uma função principal (*main*), percorrendo toda a tabela de símbolos e verificando se existe um símbolo *main* no escopo 0 e se o tipo de entrada é função. Se não atender esses requisitos é mostrado um erro semântico na tela informando que não existe uma função *main* no programa.

Foi desenvolvido também funções que são responsáveis por verificar se uma variável/função está duplicada, redeclarada ou não foi declarada. As funções percorrem toda a tabela de símbolo e árvore sintática abstrata, comparando os símbolos e os escopo das variáveis/funções para fazer a verificação. Quando é encontrada uma variável/função duplicada, redeclarada ou não declarada é mostrado um erro semântico na tela informando a linha, coluna e identificador do erro.

5 Descrição dos arquivos testes

Os arquivos de testes desenvolvidos para a aplicação estão dentro da pasta *tests*.

Os arquivos *testeCerto.c* e *testeCerto2.c* são os testes que não contém nenhum erro léxico, sintático ou semântico. O arquivo *testeCerto2.c* usa o exemplo disponibilizado na descrição da linguagem.

Os arquivos *testeErrado.c* e *testeErrado2.c*, contém erros semânticos em sua execução.

testeErrado.c

- Linha: 5 - Coluna: 5 - Identificador: f - Erro Semantico - Funcao ja declarada!!!
- Linha: 23 - Coluna: 13 - Identificador: r - Erro Semantico - Variavel nao declarada!!!
- Linha: 26 - Coluna: 18 - Identificador: asdasd - Erro Semantico - Variavel nao declarada!!!
- Linha: 26 - Coluna: 9 - Identificador: asdasd - Erro Semantico - Variavel nao declarada!!!
- Linha: 32 - Coluna: 9 - Identificador: faaaa - Erro Semantico - Funcao nao declarada!!!
- Linha: 33 - Coluna: 5 - Identificador: c - Erro Semantico - Variavel nao declarada!!!

testeErrado2.c

- Linha: 5 - Coluna: 5 - Identificador: f - Erro Semantico - Funcao ja declarada!!!
- Erro Semantico - Funcao Main nao encontrada!!!

6 Instruções para compilação e execução do programa

Dentro do diretório principal tem um arquivo *makefile* gera o autômata (em C) a partir do arquivo de entrada do flex e compila o .c, bastando apenas entrar com o comando *make* no terminal. Para facilitar eu também coloquei dentro desse mesmo arquivo *make* todos os testes disponíveis. Para executar todos os testes basta entrar com o comando *make run* no terminal. Caso não queira utilizar o *make* poderá usar os seguintes comandos no terminal para executar o programa:

1. `cd src/`
2. `bison -d sintatico.y`
3. `flex lexico.l`
4. `gcc-11 -g -c arvore.c -o arvore.o`
5. `gcc-11 -g -c tabelaSimbolo.c -o tabelaSimbolo.o`
6. `gcc-11 sintatico.tab.c lex.yy.c arvore.o tabelaSimbolo.o -g -Wall -o ../tradutor`
7. `cd ../`
8. `./tradutor tests/nome_do_teste.c`

O programa foi desenvolvido no ambiente Linux Ubuntu 20.04. Tentei me aproximar mais das versões descritas pela professora, mas teve algumas que não consegui. Então segue a configuração:

1. Kernel: 5.11.0-37-generic
2. gcc-11: gcc version 11.1.0
3. flex: 2.6.4
4. bison 3.7.4

Referências

- [Aab] Anthony A. Aaby. Compiler construction using Flex and bison. <https://dlsiisv.fi.upm.es/traductores/Software/Flex-Bison.pdf>. Acessado em 06 de Setembro de 2021.
- [ALSU06] Alfred V. Aho, Monica S. Lam, Ravi Sethi, and Jeffrey D. Ullman. *Compilers: Principles, Techniques, & Tools*. Pearson/Addison Wesley, second edition, 2006.
- [Bis] GNU Bison. The yacc-compatible parser generator. manual of bison. <https://www.gnu.org/software/bison/manual/bison.html>. Acessado em 28 de Agosto de 2021.
- [Est] Will Estes. Lexical analysis with flex, for flex 2.6.2. <https://westes.github.io/flex/manual/>. Acessado em 09 de Agosto de 2021.
- [Nal] Claudia Nalon. Trabalho prático - descrição da linguagem. <https://aprender3.unb.br/mod/page/view.php?id=464034>. Acessado pela última vez em 10/08/2021.

A Gramática

$\langle inicio \rangle ::= \langle programa \rangle$
 $\langle programa \rangle ::= \langle Lista\ de\ Declaração \rangle$
 $\langle Lista\ de\ Declaração \rangle ::= \langle Lista\ de\ Declaração \rangle \langle declaração \rangle \mid \langle declaração \rangle$
 $\langle TIPO \rangle ::= \langle TIPO_INT \rangle \mid \langle TIPO_FLOAT \rangle \mid \langle TIPO_LIST_INT \rangle \mid \langle TIPO_LIST_INT \rangle$
 $\langle declaração \rangle ::= \langle declaração\ de\ variável \rangle \mid \langle declaração\ de\ função \rangle$
 $\langle declaração\ de\ variável \rangle ::= \langle TIPO \rangle \langle ID \rangle ;$
 $\langle declaração\ de\ função \rangle ::= \langle TIPO \rangle \langle ID \rangle (lista\ de\ parâmetros) \{ declarações \}$
 $\langle lista\ de\ parâmetros \rangle ::= \langle TIPO \rangle \langle ID \rangle , \langle lista\ de\ parâmetros \rangle \mid \langle TIPO \rangle \langle ID \rangle \mid$
 $\quad vazio$
 $\langle declarações \rangle ::= \{ \langle declarações \rangle \} \mid \langle declaração\ de\ variável \rangle$
 $\quad \mid \langle condicional \rangle$
 $\quad \mid \langle entrada \rangle$
 $\quad \mid \langle saída \rangle$
 $\quad \mid \langle for \rangle$
 $\quad \mid \langle return \rangle$
 $\quad \mid \langle expressão \rangle$
 $\quad \mid \langle expressão\ List \rangle$
 $\langle expressão \rangle ::= \langle exp \rangle ; \mid \langle ID \rangle = \langle expressão \rangle \mid \langle ID \rangle = \langle NIL \rangle ;$
 $\langle exp \rangle ::= \langle expressao\ logica \rangle \mid !exp ;$
 $\langle declaração\ list \rangle ::= \langle TIPO \rangle \langle ID \rangle ;$
 $\langle return \rangle :: = return\ expressão ; \mid ;$
 $\langle for \rangle ::= for\ (\langle expressão \rangle ; \langle expressão \rangle ; \langle expressão \rangle) \langle declarações \rangle$
 $\langle condicional \rangle ::= if(\langle expressão \rangle) \langle declarações \rangle$
 $\quad \mid if(\langle expressão \rangle)\ declarações\ else\ \langle declarações \rangle$
 $\langle entrada \rangle ::= read(\langle ID \rangle) ;$
 $\langle saída \rangle ::= write(\langle string \rangle \mid \langle expressão \rangle) ; \mid writeln(\langle string \rangle \mid \langle expressão \rangle) ;$
 $\langle expressão\ list \rangle ::= ? \langle ID \rangle \mid ! \langle ID \rangle \mid \langle ID \rangle = \langle ID \rangle >> \langle ID \rangle \mid \langle ID \rangle = \langle ID \rangle << \langle ID \rangle$
 $\langle NIL \rangle ::= \langle NIL \rangle$
 $\langle expressao\ logica \rangle :: = expressao\ logica\ OR\ exp$
 $\quad \mid expressao\ logica\ AND\ exp$
 $\quad \mid exp$
 $\langle expressao\ relacional \rangle ::= \langle expressao\ relacional \rangle \langle operacoes\ relacionais \rangle \langle exp \rangle$

$\langle \text{operacao soma_sub} \rangle ::= \langle \text{operacao soma_sub} \rangle \text{ OP_SOMA_SUB } \langle \text{exp} \rangle;$
 $\langle \text{operacao mult_div} \rangle ::= \langle \text{operacao mult_div} \rangle \text{ OP_MULT_DIV } \langle \text{argumento} \rangle;$
 $\langle \text{argumento} \rangle ::= \langle \text{ID} \rangle$
 $\quad | \langle \text{NUMERO} \rangle$
 $\quad | (\text{exp})$
 $\quad | \langle \text{Chamada de Função} \rangle$
 $\langle \text{Chamada de Função} \rangle ::= \text{ID } (\text{exp})$
 $\langle \text{NUMERO} \rangle :: \langle \text{INT} \rangle | \langle \text{FLOAT} \rangle$

B Tabela de expressões Regulares

Tabela 1. Regras e expressões regulares utilizadas.

Nome	Expressão Regular
COMENTARIO	" / " . * " / \ * " . * " * " / " . *
ID	[a-zA-Z_][_a-zA-Z]*
INT	[0-9]+
FLOAT	[0-9]+ " . " [0-9]+
TIPOS	int float " int list " " float list "
OP_B_ARITMETICAS	" + " " - " " * " " / "
OP_LOGICAS	" & " " ! " " "
OP_B_RELACIONAIS	" < " " < = " " > " " > = " " = " " ! = "
CONTROLEFLUXO	if else for return
ENTRADA	read
SAIDA	write writeln
CONSTRUTOR_LISTA	" : "
OP_LISTA	" ? " " % "
FUNCOES_LISTA	" > > " " < < "
STRING	" \ [^ \] * \ " ' [^] * '
NIL	NIL
PARENTESSES	" (" ") "
CHAVES	" { " " } "
ATRIBUICAO	" = "
VIRGULA	" , "
PONTOVIRGULA	" ; "
COLCHETES	" [" "] "
QUEBRALINHA	\ n \ r
TABESPACO	[\ t] + [\] +

C Estrutura da tabela de símbolos

```
#ifndef TABELA_SIMBOLO_H
#define TABELA_SIMBOLO_H

typedef struct TabelaSimbolo{
    int escopo;
    char simbolo[100];
    int linha;
    int coluna;
    char tipoEntrada[50];
    struct TabelaSimbolo* proximo;
} TabelaSimbolo;

TabelaSimbolo* insereSimbolo(TabelaSimbolo* id,
int escopo, char* simbolo, char* tipoEntrada,
int linha, int coluna, int parametros);

void mostraTabela(TabelaSimbolo* id);

void limpaTabela(TabelaSimbolo* id);

#endif
```