Содержание

Оглавление

[Содержание 2](#_Toc180523421)

[Введение 3](#_Toc180523422)

[Спецификация языка программирования 4](#_Toc180523423)

[1.1 Характеристика языка программирования 4](#_Toc180523424)

[1.2Определение алфавит языка программирования 4](#_Toc180523425)

Введение

Целью курсового проекта является разработка транслятора для собственного языка программирования: GMS-2024.

Написание транслятора будет осуществляться на языке C++, при этом код на языке GMS-2024 будет транслироваться в язык ассемблера.

Исходя из цели курсового проекта, были определены следующие задачи:

– разбработка спецификации языка программирования;

– разбратка структуры транслятора;

– разработка лексического и семантического анализаторов;

– разработка синтаксического анализатора;

– преобразование выражений;

– генерация кода на язык ассемблера;

– тестирование транслятора.

Решения каждой из поставленных задач будут приведены в соответствующих главах курсового проекта.

1. Спецификация языка программирования

1.1 Характеристика языка программирования

Язык программирования GMS-2024 – это универсальный язык высокого уровня. Он является процедурным, компилируемым, строго типизируемый.

1.2 Определение алфавит языка программирования

В основе алфавита языка GMS-2024 лежит таблица символов windows-1251. В исходном коде могут использоваться символы латинского алфавита, цифры десятичной системы счисления от 0 до 9, спецсимволы, а также непечатные символы пробела, табуляции и перевода строки. Символы кириллицы разрешены только в строковых литералах.

1.3 Применяемые сепараторы

Символы-сепараторы служат в качестве разделителей операций языка. Сепараторы, используемые в языке программирования TDS-2022, приведены в таблице 1.1.

Таблица 1.1 – Сепараторы надо ли писать все операции сравнения?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Сепаратор | Название | Область применения |
| ‘ ‘ | Пробел | Допускается везде, кроме идентификаторов и ключевых слов |
| ; | Точка с запятой | Разделение конструкций |
| {…} | Фигурные скобки | Заключение программного блока |
| […] | Квадратные кавычки | Блок кода |
| (…) | Круглые скобки | Приоритет операций, параметры функции |
| “…” | Двойные кавычки | Строковый литерал |
| ‘…’ | Одинарные кавычки | Допускается везде, кроме идентификаторов и ключевых слов |
| = | Знак «равно» | Присваивание значения |
| , | Запятая | Разделение параметров |
| /  +  -  \*  : | Знаки «косая черта», «плюс», «минус», «астерикс», «двоеточие», | Выражения |

1.4 Применяемые кодировки

Для написания исходного кода на языке программирования GMS-2024 используется кодировка Windows-1251.

1.5 Типы данных

В языке GMS-2024 реализованы 2 типа данных: целочисленный (2 байта) и символьный. Описание типов данных, предусмотренных в данном языке представлено в таблице 1.2.

Таблица 1.2 – Типы данных языка GMS-2024

|  |  |
| --- | --- |
| Типы данных | Описание типа данных |
| Целочисленный | Фундаментальный тип данных. Предусмотрен для объявления целочисленных данных (2 байта). Инициализация по умолчанию: значение 0. Максимально допустимое значение 215-1. Минимально допустимым является -215. |
| Символьный | Фундаментальный тип данных. Используется для работы с символом, который в памяти занимает 1 байт. Инициализация по умолчанию: символ конца строки “\0”. |

Пользовательские типы данных не поддерживаются.

1.6 Преобразование типов данных

В языке программирования GMS-2024 преобразование типов данных не поддерживается. Все типы данных определенны однозначно и не могут быть преобразованы в другие.

1.7 Идентификаторы

В имени идентификатора допускаются только символы латинского алфавита и знак «\_». Имя идентификатора не может совпадать с ключевыми словами языка и именами функций стандартной библиотеки.

1.8 Литералы

В языке GMS-2024 предусмотрены 3 вида литералов: целочисленные, символьные и строковые. Краткое описание литералов приведено в таблице 1.3.

Таблица 1.3 – Описание литералов

|  |  |
| --- | --- |
| Литерал | Пояснение |
| Целочисленный | Целочисленные литералы, по умолчанию инициализируются 0. Представление: восьмеричное, двоичное, десятичное. |
| Символьный | Используются одиночные символы кодировки windows-1251, заключенные в одинарные кавычки. |
| Строковой | Допускается использование только внутри вызова функции потокового вывода. |

Числовые литералы являются константами времени компиляции и объявляются только один раз.

1.9 Объявление данных

В языке GMS-2024 требуется объявить идентификатор перед его использованием. Все переменные должны находится внутри программного блока. Допускается объявление переменных с одинаковыми именами в разных программных блоках. Область видимости реализована по принципу «сверху вниз»: идентификаторы недоступны до их объявления.

1.10 Инициализация данных

При объявлении переменной возможна ее инициализация литералом. Не факт, пока не уверен

Таблица 1.4 – способы инициализации и присвоения значения переменной

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Конструкция | Описание | Пример |
| <тип данных>  <идентификатор> =  <литерал>; | Объявление идентификатора и его инициализация. | int x = 10;  char c = ‘x’ |
| <тип данных>  <идентификатор>; | Объявление идентификатора и его автоматическая инициализация значением по умолчанию. | int x; |
| <идентификатор> =  <значение>; | Присваивание переменной значения. | x = 12; |

Соответствие типов проверяется на этапе синтаксического анализа.

1.10 Инструкции языка

Все возможные инструкции языка программирования GMS-2024 представлены в общем виде в таблице 1.5.

Таблица 1.5 – Инструкции языка программирования GMS-2024

|  |  |
| --- | --- |
| Инструкция | Запись на языке GMS-2024 |
| Объявление переменной | <тип данных> <идентификатор>; |
| Объявление функции | <тип данных> <идентификатор> [(<тип данных> <идентификатор>, …]) { <блок кода>} |
| Присваивание | <идентификатор> = <значение> | <идентификатор>; |
| Блок инструкций | {  …  } |
| Возврат из подпрограммы | return <идентификатор> | <литерал>; |
| Условная инструкция | if(<условие>) <блок кода>; |
| Вывод данных | print <идентификатор> | <литерал>; |

1.12 Операции языка

Язык программирования GMS-2024 может выполнять операции, представленные в таблице 1.6.

Таблица 1.6 – Операции языка программирования GMS-2024

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Операция | Примечание | Пример |
| ( | Приоритет операций | (a + b) \* c; |
| ) |
| + | Суммирование | a + b; |
| - | Вычитание | a – b; |
| \* | Умножение | a \* b; |
| / | Деление | a / b; |
| % | Остаток от деления | A % b; |
| == | Сравнение на равенство значений | a == b; |
| != | Сравнение на неравенство значений | a != b; |
| = | Присваивание | sum = 15;  chr = ‘T’; |
| <, > | Знаки «меньше», «больше» для условной инструкции | x < 3 && b > 10; |
| && | Оператор логического объединения | x < 3 && b > 10; |
| || | Оператор логического пересечения | x < 3 || x == 10; |

1.13 Выражения и их вычисления

Круглые скобки в выражении используются для изменения приоритета операций. Также не допускается запись двух подряд идущих арифметических операций. Выражение может содержать вызов функции, если эта функция возвращает значение, поддерживающее выполнение операции данного выражения. Выражения вычисляются только после оператора присваивания.

1.14 Программные конструкции языка

Ключевые программные конструкции языка программирования GMS-2024 представлены в таблице 1.7. не факт

Таблица 1.7 – Программные конструкции языка GMS-2024

|  |  |
| --- | --- |
| Конструкция | Запись на языке GMS-2024 |
| Главная функция (точка входа) | main  {  …  return <идентификатор> | <литерал>;  }; |
| Функция | <тип> <идентификатор> ([(<тип> <идентификатор>, …])  {  …  return <идентификатор> | <литерал>;  }; |
| Условная конструкция | if(<условие>)  {  …  }  else [if…]  {  …  } |

В данной таблице представлены различные конструкции программирования и их реализация. Главная функция «main» является основной точкой входа в программу. Внешние функции определяются с помощью указания типа и названия, со списком параметров, который может отсутствовать, внутри круглых скобок. Условные конструкции позволяют выполнять различные кодовые блоки в зависимости от условий истинности или ложности.

1.15 Область видимости идентификаторов

В языке GMS-2024 все переменные являются локальными, т.е. имеют функциональную область видимости. Они обязаны находится внутри программного блока функций (по принципу С++). Объявление глобальных переменных не предусмотрено. Объявление пользовательских областей видимости не предусмотрено.

1.16 Семантические проверки

Вообще не факт

Таблица с перечнем семантических проверок, предусмотренных языком, приведена в таблице 1.8.

Таблица 1.8 – Семантические проверки

|  |  |
| --- | --- |
| Номер | Правило |
| 1 | Переопределение идентификаторов в пределах одной функции запрещено. |
| 2 | Тип значения, возвращаемого через инструкцию return, должен совпадать с типом возвращаемого значения функции, указанным при её объявлении. |
| 3 | Тип данных передаваемых значений в функцию должен совпадать с типом параметров, указанных при её объявлении |
| 4 | Число передаваемых в функцию параметров должно соответствовать указанному при ее объявлении. |
| 5 | Тип данных результата выражения должен совпадать с типом данных идентификатора, которому оно присваивается. |
| 6 | Типы данных операндов выражения должны быть одинаковыми |

Если семантическая проверка не проходит, то в лог журнал записывается соответствующая ошибка.

1.17 Распределение оперативной памяти на этапе выполнения

Все переменные размещаются в куче. А может в стеке, посмотрим

1.18 Стандартная библиотека и её состав

Для использования функций стандартной библиотеки, нужно явно подключить необходимую функцию с помощью ключевого слова using, далее работа с ними производится как с пользовательскими функциями. Функции стандартной библиотеки с описанием представлены в таблице 1.9. Еще посмотрим

Таблица 1.9 – Состав стандартной библиотеки

|  |  |
| --- | --- |
| Функция | Назначение |
| int strcmp(char[] \_\_str1, char[] \_\_str2,) | Возвращает результат сравнения двух строк:  0, если 2 строки равны; положительное число, если первая строка лексикографически больше второй, иначе отрицательное число |
| void print(int v) | Принимает целочисленное значение и выводит его в консоль. |
| void print(char[] v) | Принимает строку и выводит ее в консоль. |

1.19 Ввод и вывод данных

В языке GMS-2024 не реализованы средства ввода данных. Для вывода данных в стандартный поток вывода предусмотрена функция print из стандартной библиотеки.

1.20 Точка входа

В языке GMS-2024 каждая программа должна содержать главную функцию, точку входа, с которой начнется последовательное выполнение программы. В программе может быть только одна точка входа.

1.21 Препроцессор

Препроцессор в языке программирования GMS-2024 не предусмотрен. Пока

1.22 Соглашения о вызовах

В языке вызов функций происходит по соглашению о вызовах stdcall. Особенности stdcall:

– все параметры функции передаются через стек;

– память высвобождает вызываемый код;

– занесение в стек параметров идёт справа налево.

1.23 Объектный код

GMS-2024 транслируется в язык ассемблера.

1.24 Классификация сообщений транслятора

В случае возникновения ошибки в коде программы на языке GMS-2024 и выявления её транслятором в текущий файл протокола выводится сообщение. Их классификация сообщений приведена в таблице 1.10.

Таблица 1.10 – Классификация сообщений транслятора

|  |  |
| --- | --- |
| Интервал | Описание ошибок |
| 0-99 | Системные ошибки |
| 100-109 | Ошибки параметров |
| 110-119 | Ошибки открытия и чтения файлов |

Продолжение таблицы 1.10

|  |  |
| --- | --- |
| Интервал | Описание ошибок |
| 120-129 | Ошибки лексического анализа |
| 130-139 | Ошибки таблиц лексем и таблиц идентификаторов |
| 600-699 | Ошибки синтаксического анализа |
| 700-900 | Ошибки семантического анализа |

Компилятор может обрабатывать до 1000 различных ошибок.

1.25 Контрольный пример

Контрольный пример представлен в Приложении А. будет