

Readme File

Compilers

Τρίτη Σειρά Ασκήσεων (Γλώσσα : Java 7)

Περιεχόμενα :

1. Παραδοχές
 2. Παραδοτέα
 3. Ενδεικτικό τρέξιμο
 4. Αποτελέσματα
-

1. Παραδοχές

Ο πρώτος Visitor αποθηκεύει στο πρώτο επίπεδο του SymbolTable τα ονόματα των κλάσεων. Ο δεύτερος Visitor αποθηκεύει στο δεύτερο επίπεδο του SymbolTable Field και Methods στα scope των αντίστοιχων κλάσεων μέχρι και μεταβλητές των Methods . Ο τρίτος Visitor παράγει Spiglet κώδικα.

Ο SymbolTable χρησιμοποιήθηκε από την άσκηση 2 με κάποιες προσθήκες , όπως λίστες σε κάθε κόμβο ώστε να παίρνουμε τα fields και methods με την σωστή σειρά και αφού αφαιρέθηκε οποιοσδήποτε έλεγχος αφορούσε το semantic check.

Κλάση ClassContainer :

```
public class ClassContainer {  
    private List<Class> classes ;  
    private Map<String ,Class> classMap ;  
  
    ...  
}
```

περιέχει κάθε κλάση του προγράμματος **εκτός** της main class .

Κάθε Class είναι της μορφής :

```
public class Class{  
    private String name ;  
    private Fields fields ;  
    private Vtable vtable ;  
    private int size ;  
  
    ...  
}
```

όπου έχει για κάθε κλάση τα fields και methods καθώς και αυτά που κληρονομούν υποκλάσεις από τις υπερκλάσεις τους .

2.Παραδοτέα

Στο φάκελο input :

βρίσκονται τα αρχεία εισόδου που δώθηκαν και ορισμένα ακόμα δικά μου.

Στο φάκελο mapping :

Βρίσκονται οι 3 κλάσεις που κληρονομούν την MySymbol : Cclass , Function και Var και αποτελούν τα “κελιά” του “πίνακα” MySymbolTable.

Στο φάκελο vmapping :

Βρίσκεται η κλάση ClassContainer που χρησιμοποιήθηκε για την αποθήκευση της “εικόνας ” των κλάσεων στη μνήμη (Fields + Vtable) .

+Makefile
+ οι 3 Visitors .

Στο φάκελο **output** :

Βρίσκονται τα **αποτελέσματα** από το τρέξιμο του προγράμματος.

3. Ενδεικτικό τρέξιμο

java Main ./input/*.java

4. Αποτελέσματα

Στο φάκελο **output**