Министерство образования Российской Федерации

Федеральное агентство по образованию

КАЗАНСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

им. А.Н. Туполева - КАИ

Кафедра АСОИУ

Лабораторная работа №1-7

по дисциплине

«ТЕОРИЯ ЯЗЫКОВ ПРОГРАММИРОВАНИЯ»

Выполнил:

Студент группы 4309

Ильичев Д.А.

Проверил: Бикмуллина И.АИ.

Казань 2024

**Лабораторная работа № 1. Разработка транслитератора**

**Литера** — буква, один из знаков азбуки; в типографии наборная буква.

**Транслитератор** — это инструмент, который помогает переводить текст с одного языка на другой, сохраняя при этом структуру и порядок слов.

Существует два основных подхода к созданию транслитераторов: машинное обучение (ML) и основанный на правилах (rule-based).

Подход с использованием машинного обучения строится на вероятностных моделях последовательностей, таких как марковские модели. В основе этого метода лежит алгоритм Витерби: сегментация латинских слов и поиск наиболее вероятной последовательности скрытых состояний — кириллических комбинаций.

Этот метод можно рассматривать как задачу машинного перевода: создаётся таблица соответствий букв, и на её основе модель обучается вероятностным преобразованиям. ML требуется качественный датасет, который необходимо собрать.

Теперь перейдём к подходу, основанному на правилах. Для этого используются словари, таблицы сочетаемости букв.

**Как работает транслитератор:**

1. Анализируем входную последовательность символов.
2. Ищет комбинацию в заданном классе, словаре или в таблице транслитерации.
3. Если комбинация найдена, то преобразуем её и корректируем несочетаемости символов с помощью регулярных выражений.

Некоторые последовательности могут иметь неоднозначные интерпретации на русском языке. Для решения таких ситуаций создаются правила:

1. Преобразование CH. В начале слова это может быть Ч, Х или К, в конце — Ч или Х. Простой способ: если перед CH стоит И или Ы, то это преобразуется в КР, иначе — в ХР.
2. Разделительный твёрдый знак. Проверяем приставки, и, если следующий символ — йотированная гласная (Е, Ё, Ю, Я), ставим твёрдый знак перед ней.
3. Йотированные гласные. Они идут после приставок с твёрдым знаком или в начале слова. Ошибки возможны (например, IONY → ЁНЫ вместо ИОНЫ), но это можно минимизировать через словари, где для слов с ИО часто следуют буквы ТАД.
4. ИЙ или ЫЙ? Если перед ними стоят звуки ГДЖКЦЧШЩ, то используется ИЙ, иначе — ЫЙ.

Как можно улучшить эту модель:

1. Распознавать мягкий знак.
2. Использовать актуальный орфографический словарь для корректировки правил и их веса, что может постепенно привести к ML-подходу.
3. Добавить спеллчекер (система проверки правописания) для улучшения результатов транслитерации.

**Текст задания:**

1. Спроектировать и отладить экранную форму для ввода исходных данных, вывода сообщений программы и управления программой.
2. Разработать и отладить транслитератор void GetSymbol(), пример имеется в модуле uLexicalAnalizer из папки «Программы».
3. Для отладки транслитератора временно включить в обработчик нажатия кнопки цикл чтения с помощью функции GetSymbol() символов исходного текста и вывода результатов анализа в поле диагностических сообщений.

**Код программы:**

**Form1.cs**

**using** System**;**

**using** System**.**Collections**.**Generic**;**

**using** System**.**ComponentModel**;**

**using** System**.**Data**;**

**using** System**.**Drawing**;**

**using** System**.**Text**;**

**using** System**.**Windows**.**Forms**;**

**namespace** Translator

**{**

**public** **partial** class Form1 **:** Form

**{**

**public** Form1**()**

**{**

InitializeComponent**();**

int n **=** tbFSource**.**Lines**.**Length**;** // Получение количества строк в tbFSource

**}**

// Обработчик события нажатия на кнопку btnFStart

**private** void btnFStart\_Click**(object** sender**,** EventArgs e**)**

**{**

// Создание экземпляра класса CLex для анализа текста

CLex Lex **=** **new** CLex**();**

Lex**.**strPSource **=** tbFSource**.**Lines**;** // Устанавливаем источник текста из текстового поля tbFSource

Lex**.**strPMessage **=** tbFMessage**.**Lines**;** // Устанавливаем сообщения из текстового поля tbFMessage

int x **=** tbFSource**.**TextLength**;** // Получаем количество символов в tbFSource

int y **=** tbFSource**.**Lines**.**Length**;** // Получаем количество строк в tbFSource

tbFMessage**.**Text **=** ""**;** // Очищаем tbFMessage для нового результата

**try**

**{**

// Цикл продолжается, пока состояние парсера не станет "Finish"

**while** **(**Lex**.**enumPState **!=** TState**.**Finish**)**

**{**

Lex**.**GetSymbol**();** // Получение текущего символа из исходного текста

Lex**.**NextToken**();** // Получение следующего токена

String s **=** ""**;** // Переменная для хранения литеры

String s1 **=** ""**;** // Переменная для хранения типа литеры

// Определение типа символа и присваивание значений переменным s и s1

**switch** **(**Lex**.**enumFSelectionCharType**)**

**{**

**case** TCharType**.**EngLetter**:** **{** s1 **=** "EngLetter"**;** **break;** **}**

**case** TCharType**.**RusLetter**:** **{** s1 **=** "RusLetter"**;** **break;** **}**

**case** TCharType**.**Digit**:** **{** s1 **=** "Digit"**;** **break;** **}**

**case** TCharType**.**Space**:** **{** s1 **=** "Space"**;** **break;** **}**

**case** TCharType**.**Star**:** **{** s1 **=** "Star"**;** **break;** **}**

**case** TCharType**.**Exclamation**:** **{** s1 **=** "Exclamation"**;** **break;** **}**

**case** TCharType**.**Equal**:** **{** s1 **=** "Equal"**;** **break;** **}**

**case** TCharType**.**Semicolon**:** **{** s1 **=** "Semicolon"**;** **break;** **}**

**case** TCharType**.**EndBracket**:** **{** s1 **=** "EndBracket"**;** **break;** **}**

**case** TCharType**.**OpenBracket**:** **{** s1 **=** "OpenBracket"**;** **break;** **}**

**case** TCharType**.**OpenSquadBracket**:** **{** s1 **=** "OpenSquadBracket"**;** **break;** **}**

**case** TCharType**.**EndSquadBracket**:** **{** s1 **=** "EndSquadBracket"**;** **break;** **}**

**case** TCharType**.**Colon**:** **{** s1 **=** "Colon"**;** **break;** **}**

**case** TCharType**.**Minus**:** **{** s1 **=** "Minus"**;** **break;** **}**

**case** TCharType**.**Plus**:** **{** s1 **=** "Plus"**;** **break;** **}**

**case** TCharType**.**Comma**:** **{** s1 **=** "Comma"**;** **break;**

**case** TCharType**.**Dot**:** **{** s1 **=** "Dot"**;** **break;** **}**

**case** TCharType**.**AnotherSymbol**:** **{** s1 **=** "ReservedSymbol"**;** **break;** **}**

**case** TCharType**.**NoInd**:** **{** s1 **=** "NoInd"**;** **break;** **}**

**case** TCharType**.**EndRow**:** **{** s **=** "KC"**;** s1 **=** "EndRow"**;** **break;** **}**

**case** TCharType**.**EndText**:** **{** s **=** "KT"**;** s1 **=** "EndText"**;** **break;** **}**

**}**

// Создание строки с литерой и ее типом

String m **=** "(" **+** s **+** "," **+** s1 **+** ")"**;**

// Добавление строки в tbFMessage

tbFMessage**.**Text **+=** m**;**

**}**

**}**

**catch** **(**Exception exc**)** // Обработка исключений

**{**

// Добавление сообщения об ошибке в tbFMessage

tbFMessage**.**Text **+=** exc**.**Message**;**

tbFSource**.**Select**();** // Устанавливаем фокус на tbFSource

tbFSource**.**SelectionStart **=** 0**;** // Устанавливаем начальную позицию выделения

int n **=** 0**;**

// Подсчет количества символов для выделения текста до текущей позиции

**for** **(**int i **=** 0**;** i **<** Lex**.**intPSourceRowSelection**;** i**++)**

n **+=** tbFSource**.**Lines**[**i**].**Length **+** 2**;** // +2 учитывает переход на новую строку

n **+=** Lex**.**intPSourceColSelection**;** // Добавляем текущую позицию в строке

tbFSource**.**SelectionLength **=** n**;** // Устанавливаем длину выделения

**}**

**}**

**}**

**}**

**uLex.cs**

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Threading.Tasks;

namespace Translator

{

// Перечисление состояний анализа

public enum TState { Start, Continue, Finish }; // Тип состояния

// Перечисление возможных типов символов

public enum TCharType { EngLetter, RusLetter, Digit, EndRow, EndText, Space, Star, Slash, Exclamation, Equal, Semicolon, AnotherSymbol, OpenBracket, EndBracket, Colon, OpenSquadBracket, EndSquadBracket, Plus, Minus, Comma, Dot, NoInd }; // Тип символа

// Перечисление типов токенов

public enum TToken { lxmIdentifier, lxmNumber, lxmUnknown, lxmEmpty, lxmLeftParenth, lxmRightParenth, lxmIs, lxmDot, lxmComma };

// Класс лексического анализатора

public class CLex

{

// Поля класса

private String[] strFSource; // Массив строк, представляющий исходный текст

private String[] strFMessage; // Массив строк для сообщений (возможно, для вывода результатов)

public TCharType enumFSelectionCharType; // Тип текущего символа

public char chrFSelection; // Текущий символ

private TState enumFState; // Текущее состояние анализатора

private int intFSourceRowSelection; // Номер текущей строки

private int intFSourceColSelection; // Номер текущей колонки в строке

private String strFLexicalUnit; // Текущая лексическая единица

private TToken enumFToken; // Текущий токен

// Свойства для доступа к полям класса

public String[] strPSource { set { strFSource = value; } get { return strFSource; } }

public String[] strPMessage { set { strFMessage = value; } get { return strFMessage; } }

public TState enumPState { set { enumFState = value; } get { return enumFState; } }

public String strPLexicalUnit { set { strFLexicalUnit = value; } get { return strFLexicalUnit; } }

public TToken enumPToken { set { enumFToken = value; } get { return enumFToken; } }

public int intPSourceRowSelection { get { return intFSourceRowSelection; } set { intFSourceRowSelection = value; } }

public int intPSourceColSelection { get { return intFSourceColSelection; } set { intFSourceColSelection = value; } }

// Конструктор класса

public CLex()

{

}

// Метод получения текущего символа из источника

public void GetSymbol()

{

// Проверяем, не вышли ли за пределы строки

if (intFSourceColSelection > strFSource[intFSourceRowSelection].Length - 1)

{

intFSourceRowSelection++; // Переходим на следующую строку

if (intFSourceRowSelection <= strFSource.Length - 1)

{

// Если еще не конец текста, сбрасываем колонку и задаем символ конца строки

intFSourceColSelection = -1;

chrFSelection = '\0'; // Устанавливаем текущий символ в '\0'

enumFSelectionCharType = TCharType.EndRow; // Указываем, что достигнут конец строки

enumFState = TState.Continue; // Состояние анализа продолжается

}

else

{

// Если достигли конца всего текста

chrFSelection = '\0'; // Устанавливаем текущий символ в '\0'

enumFSelectionCharType = TCharType.EndText; // Указываем, что достигнут конец текста

enumFState = TState.Finish; // Меняем состояние на "Finish"

}

}

else

{

// Получаем текущий символ в строке

chrFSelection = strFSource[intFSourceRowSelection][intFSourceColSelection];

// Классифицируем символ

if (chrFSelection == ' ') enumFSelectionCharType = TCharType.Space;

else if (chrFSelection >= 'a' && chrFSelection <= 'z') enumFSelectionCharType = TCharType.EngLetter;

else if (chrFSelection >= 'а' && chrFSelection <= 'я') enumFSelectionCharType = TCharType.RusLetter;

else if (chrFSelection >= '0' && chrFSelection <= '9') enumFSelectionCharType = TCharType.Digit;

else if (chrFSelection == '/') enumFSelectionCharType = TCharType.Slash;

else if (chrFSelection == '\*') enumFSelectionCharType = TCharType.Star;

else if (chrFSelection == '!') enumFSelectionCharType = TCharType.Exclamation;

else if (chrFSelection == '=') enumFSelectionCharType = TCharType.Equal;

else if (chrFSelection == ';') enumFSelectionCharType = TCharType.Semicolon;

else if (chrFSelection == '(') enumFSelectionCharType = TCharType.OpenBracket;

else if (chrFSelection == ')') enumFSelectionCharType = TCharType.EndBracket;

else if (chrFSelection == ':') enumFSelectionCharType = TCharType.Colon;

else if (chrFSelection == '[') enumFSelectionCharType = TCharType.OpenSquadBracket;

else if (chrFSelection == ']') enumFSelectionCharType = TCharType.EndSquadBracket;

else if (chrFSelection == '+') enumFSelectionCharType = TCharType.Plus;

else if (chrFSelection == '-') enumFSelectionCharType = TCharType.Minus;

else if (chrFSelection == ',') enumFSelectionCharType = TCharType.Comma;

else if (chrFSelection == '.') enumFSelectionCharType = TCharType.Dot;

else if (chrFSelection == '^' || chrFSelection == '%' || chrFSelection == '@' || chrFSelection == '<' || chrFSelection == '>' || chrFSelection == '?')

enumFSelectionCharType = TCharType.AnotherSymbol; // Считаем эти символы как другие (AnotherSymbol)

else enumFSelectionCharType = TCharType.NoInd; // Символ не распознан

enumFState = TState.Continue; // Продолжаем анализ

}

intFSourceColSelection++; // Переходим к следующему символу

}

// Метод добавления символа к текущей лексической единице

private void TakeSymbol()

{

char[] c = { chrFSelection }; // Создаем массив символов с текущим символом

String s = new string(c); // Преобразуем массив символов в строку

strFLexicalUnit += s; // Добавляем символ к текущей лексической единице

GetSymbol(); // Получаем следующий символ

}

// Метод перехода к следующему токену

public void NextToken()

{

strFLexicalUnit = ""; // Сбрасываем текущую лексическую единицу

// Начальная инициализация перед началом анализа

if (enumFState == TState.Start)

{

intFSourceRowSelection = 0; // Устанавливаем начальную строку

intFSourceColSelection = -1; // Устанавливаем начальный столбец

GetSymbol(); // Получаем первый символ

}

// Пропуск комментариев (если встречается '//')

if (chrFSelection == '/')

{

GetSymbol(); // Получаем следующий символ

if (chrFSelection == '/')

{

// Игнорируем все символы до конца строки

while (enumFSelectionCharType != TCharType.EndRow)

GetSymbol();

GetSymbol(); // Переходим к следующему символу после конца строки

}

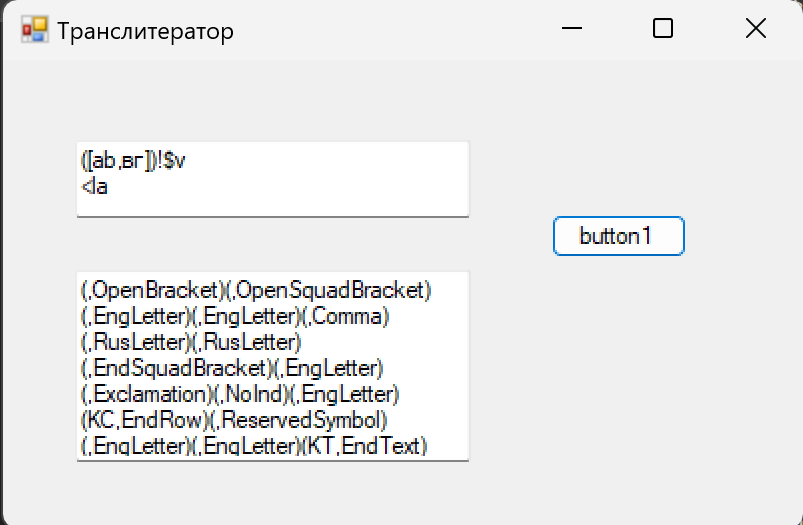
}

}

}

}

**Результаты тестирования:**



**Лабораторная работа № 2. Разработка лексического анализатора**

**1. Метод рекурсивного спуска:**

**Шаг 1. Инициализация**: установите входную строку и позицию чтения.

**Шаг 2. Определение токенов**: создайте функции для распознавания разных токенов (числа, идентификаторы и т.д.).

**Шаг 3. Сканирование**: вызывайте функции последовательно для нахождения токенов.

**Шаг 4. Обработка ошибок**: если токен не найден, выбросите ошибку.

**2. Метод конечных автоматов**

**Шаг 1. Определение состояний**: определите состояния для различных токенов.

**Шаг 2. Определение переходов**: установите правила переходов между состояниями.

**Шаг 3. Сканирование**: изменяйте состояния в зависимости от входных символов.

**Шаг 4. Обработка ошибок**: если перехода нет, выбросите ошибку.

**3. Метод регулярных выражений**

**Шаг 1. Определение шаблонов**: опишите регулярные выражения для токенов.

**Шаг 2. Сканирование**: используйте регулярные выражения для нахождения токенов в строке.

**Шаг 3. Обработка ошибок**: если совпадений нет, выбросите ошибку.

**Детерминированный конечный автомат (ДКА)** — это модель вычисления, которая в любой момент времени может находиться только в одном состоянии. Переходы между состояниями определяются детерминированно: для каждого состояния и входного символа есть ровно один переход.

**Недетерминированный конечный автомат (НДКА)** — это модель вычисления, которая может находиться в нескольких состояниях одновременно. Переходы между состояниями могут быть неопределёнными, то есть для одного состояния и входного символа, может быть, несколько возможных переходов, включая переходы по ε-переходам (переходам без чтения символа).

**Терминальный символ** — это символ, который принадлежит алфавиту языка и не может быть далее разложен на более простые символы. Эти символы являются конечными единицами входного текста, которые обрабатываются в процессе лексического анализа или транслитерации.

**Нетерминальный символ** — это символ, который используется в грамматике для обозначения групп символов или конструкций и может быть разложен на терминальные символы или другие нетерминальные символы. Нетерминальные символы помогают задавать структуру языка и используются для построения правил грамматики.

**Текст задания:**

1. Спроектировать и отладить экранную форму для ввода исходных данных, вывода сообщений программы и управления программой.
2. Включить из лабораторной работы № 1 транслитератор **void GetSymbol().**
3. Составить регулярную грамматику для каждого вида слов.
4. Построить конечные автоматы для каждого вида слов, как правило, они будут недетерминированными.
5. Построить детерминированные конечные автоматы для каждого вида слов.
6. Составить объединенный конечный автомат.
7. Написать и отладить модуль лексического анализатора по алгоритму объединенного конечного автомата. Для чтения исходного текста использовать транслитератор. Предусмотреть обработчик лексических ошибок исходного текста, используется конструкция **try … catch**.
8. Для отладки лексического анализатора временно включить в обработчик нажатия кнопки цикл чтения слов исходного текста и вывода результатов лексического анализа.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| (001)\*101(110)\* | (a|b|c|d)+ | Длина не более 4 |

**Первое слово:**

(001)\*101(110)\*

A → 0B | 1C

B → 0D

C → 0Е

D → 1А

E → 1 | 1F

F → 1G

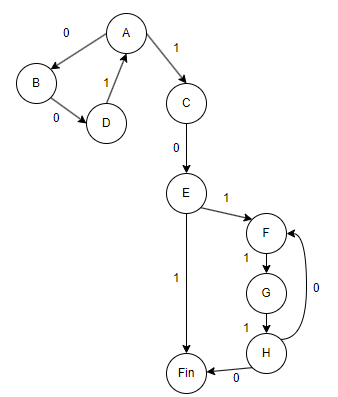
G → 1H

H → 0 | 0F

**Недетерминированная матрица:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 0 | 1 |
| A | B | C |
| B | D |  |
| C | E |  |
| D |  | A |
| E |  | F,Fin |
| F |  | G |
| G |  | H |
| H | F,Fin |  |
| Fin |  |  |

**Граф:**

****

**Детерминированная матрица:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 0 | 1 |
| A | B | C |
| B | D |  |
| C | E |  |
| D |  | A |
| E |  | FFin |
| FFin |  | G |
| G |  | H |
| H | FFin |  |

**Второе слово:**

(a|b|c|d)+

Длина не более 4

A → a | b | c | d | aB | bB | cB | dB

B → a | b | c | d | aC | bC | cC | dC

C → a | b | c | d | aD | bD | cD | dD

D → a | b | c | d

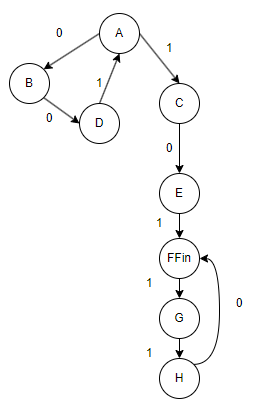
**Недетерминированная матрица:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | a | b | c | d |
| A | B,Fin | B,Fin | B,Fin | B,Fin |
| B | C,Fin | C,Fin | C,Fin | C,Fin |
| C | D,Fin | D,Fin | D,Fin | D,Fin |
| D | Fin | Fin | Fin | Fin |
| Fin |  |  |  |  |

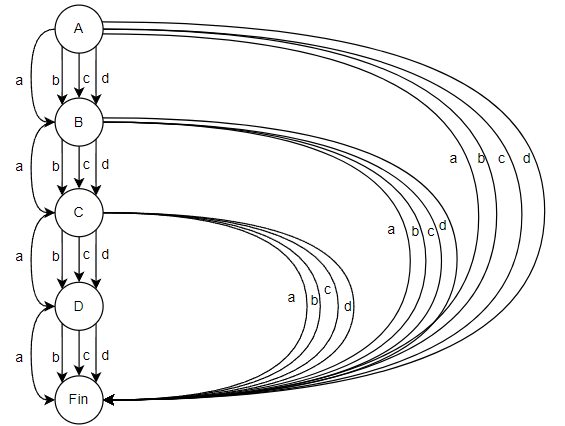
**Детерминированная матрица:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | a | b | c | d |
| A | BFin | BFin | BFin | BFin |
| BFin | CFin | CFin | CFin | CFin |
| CFin | D | D | D | D |
| D | Fin | Fin | Fin | Fin |
| Fin |  |  |  |  |

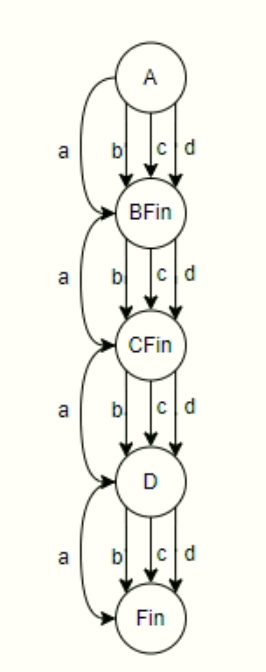
**Граф:**



**Граф:**



**Граф:**



**Код программы:**

**Form1.cs**

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.ComponentModel;

using System.Data;

using System.Drawing;

using System.Text;

using System.Windows.Forms;

namespace Translator

{

public partial class Form1 : Form

{

public Form1()

{

InitializeComponent();

int n = tbFSource.Lines.Length; // Получение количества строк в tbFSource

}

// Обработчик события нажатия на кнопку btnFStart

private void btnFStart\_Click(object sender, EventArgs e)

{

// Создание экземпляра класса CLex для анализа текста

CLex Lex = new CLex();

Lex.strPSource = tbFSource.Lines; // Устанавливаем источник текста из текстового поля tbFSource

Lex.strPMessage = tbFMessage.Lines; // Устанавливаем сообщения из текстового поля tbFMessage

int x = tbFSource.TextLength; // Получаем количество символов в tbFSource

int y = tbFSource.Lines.Length; // Получаем количество строк в tbFSource

tbFMessage.Text = ""; // Очищаем tbFMessage для нового результата

try

{

// Цикл продолжается, пока состояние парсера не станет "Finish"

while (Lex.enumPState != TState.Finish)

{

Lex.GetSymbol(); // Получение текущего символа из исходного текста

Lex.NextToken(); // Получение следующего токена

String s = ""; // Переменная для хранения литеры

String s1 = ""; // Переменная для хранения типа литеры

// Определение типа символа и присваивание значений переменным s и s1

//switch (Lex.enumFSelectionCharType)

//{

// case TCharType.EngLetter: { s1 = "EngLetter"; break; }

// case TCharType.RusLetter: { s1 = "RusLetter"; break; }

// case TCharType.Digit: { s1 = "Digit"; break; }

// case TCharType.Space: { s1 = "Space"; break; }

// case TCharType.Star: { s1 = "Star"; break; }

// case TCharType.Exclamation: { s1 = "Exclamation"; break; }

// case TCharType.Equal: { s1 = "Equal"; break; }

// case TCharType.Semicolon: { s1 = "Semicolon"; break; }

// case TCharType.EndBracket: { s1 = "EndBracket"; break; }

// case TCharType.OpenBracket: { s1 = "OpenBracket"; break; }

// case TCharType.OpenSquadBracket: { s1 = "OpenSquadBracket"; break; }

// case TCharType.EndSquadBracket: { s1 = "EndSquadBracket"; break; }

// case TCharType.Colon: { s1 = "Colon"; break; }

// case TCharType.Minus: { s1 = "Mius"; break; }

// case TCharType.Plus: { s1 = "Plus"; break; }

// case TCharType.Comma: { s1 = "Comma"; break; }

// case TCharType.Dot: { s1 = "Dot"; break; }

// case TCharType.AnotherSymbol: { s1 = "ReservedSymbol"; break; }

// case TCharType.NoInd: { s1 = "NoInd"; break; }

// case TCharType.EndRow: { s = "KC"; s1 = "EndRow"; break; }

// case TCharType.EndText: { s = "KT"; s1 = "EndText"; break; }

//}

switch (Lex.enumPToken)

{

case TToken.lxmNumber: { s = "LxmNumber"; s1 = Lex.strPLexicalUnit; break; }

case TToken.lxmIdentifier: { s = "lxmId"; s1 = Lex.strPLexicalUnit; break; }

}

// Создание строки с литерой и ее типом

String m = "(" + s + "," + s1 + ")";

// Добавление строки в tbFMessage

tbFMessage.Text += m;

}

}

catch (Exception exc) // Обработка исключений

{

// Добавление сообщения об ошибке в tbFMessage

tbFMessage.Text += exc.Message;

tbFSource.Select(); // Устанавливаем фокус на tbFSource

tbFSource.SelectionStart = 0; // Устанавливаем начальную позицию выделения

int n = 0;

// Подсчет количества символов для выделения текста до текущей позиции

for (int i = 0; i < Lex.intPSourceRowSelection; i++)

n += tbFSource.Lines[i].Length + 2; // +2 учитывает переход на новую строку

n += Lex.intPSourceColSelection; // Добавляем текущую позицию в строке

tbFSource.SelectionLength = n; // Устанавливаем длину выделения

}

}

}

}

**uLex.cs**

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Threading.Tasks;

namespace Translator

{

// Перечисление состояний анализа

public enum TState { Start, Continue, Finish }; // Тип состояния

// Перечисление возможных типов символов

public enum TCharType { EngLetter, RusLetter, Digit, EndRow, EndText, Space, Star, Slash, Exclamation, Equal, Semicolon, AnotherSymbol, OpenBracket, EndBracket, Colon, OpenSquadBracket, EndSquadBracket, Plus, Minus, Comma, Dot, NoInd }; // Тип символа

// Перечисление типов токенов

public enum TToken { lxmIdentifier, lxmNumber, lxmUnknown, lxmEmpty, lxmLeftParenth, lxmRightParenth, lxmIs, lxmDot, lxmComma };

// Класс лексического анализатора

public class CLex

{

// Поля класса

private String[] strFSource; // Массив строк, представляющий исходный текст

private String[] strFMessage; // Массив строк для сообщений (возможно, для вывода результатов)

public TCharType enumFSelectionCharType; // Тип текущего символа

public char chrFSelection; // Текущий символ

private TState enumFState; // Текущее состояние анализатора

private int intFSourceRowSelection; // Номер текущей строки

private int intFSourceColSelection; // Номер текущей колонки в строке

private String strFLexicalUnit; // Текущая лексическая единица

private TToken enumFToken; // Текущий токен

// Свойства для доступа к полям класса

public String[] strPSource { set { strFSource = value; } get { return strFSource; } }

public String[] strPMessage { set { strFMessage = value; } get { return strFMessage; } }

public TState enumPState { set { enumFState = value; } get { return enumFState; } }

public String strPLexicalUnit { set { strFLexicalUnit = value; } get { return strFLexicalUnit; } }

public TToken enumPToken { set { enumFToken = value; } get { return enumFToken; } }

public int intPSourceRowSelection { get { return intFSourceRowSelection; } set { intFSourceRowSelection = value; } }

public int intPSourceColSelection { get { return intFSourceColSelection; } set { intFSourceColSelection = value; } }

// Конструктор класса

public CLex()

{

}

// Метод получения текущего символа из источника

public void GetSymbol()

{

// Проверяем, не вышли ли за пределы строки

if (intFSourceColSelection > strFSource[intFSourceRowSelection].Length - 1)

{

intFSourceRowSelection++; // Переходим на следующую строку

if (intFSourceRowSelection <= strFSource.Length - 1)

{

// Если еще не конец текста, сбрасываем колонку и задаем символ конца строки

intFSourceColSelection = -1;

chrFSelection = '\0'; // Устанавливаем текущий символ в '\0'

enumFSelectionCharType = TCharType.EndRow; // Указываем, что достигнут конец строки

enumFState = TState.Continue; // Состояние анализа продолжается

}

else

{

// Если достигли конца всего текста

chrFSelection = '\0'; // Устанавливаем текущий символ в '\0'

enumFSelectionCharType = TCharType.EndText; // Указываем, что достигнут конец текста

enumFState = TState.Finish; // Меняем состояние на "Finish"

}

}

else

{

// Получаем текущий символ в строке

chrFSelection = strFSource[intFSourceRowSelection][intFSourceColSelection];

// Классифицируем символ

if (chrFSelection == ' ') enumFSelectionCharType = TCharType.Space;

else if (chrFSelection >= 'a' && chrFSelection <= 'z') enumFSelectionCharType = TCharType.EngLetter;

else if (chrFSelection >= 'а' && chrFSelection <= 'я') enumFSelectionCharType = TCharType.RusLetter;

else if (chrFSelection >= '0' && chrFSelection <= '9') enumFSelectionCharType = TCharType.Digit;

else if (chrFSelection == '/') enumFSelectionCharType = TCharType.Slash;

else if (chrFSelection == '\*') enumFSelectionCharType = TCharType.Star;

else if (chrFSelection == '!') enumFSelectionCharType = TCharType.Exclamation;

else if (chrFSelection == '=') enumFSelectionCharType = TCharType.Equal;

else if (chrFSelection == ';') enumFSelectionCharType = TCharType.Semicolon;

else if (chrFSelection == '(') enumFSelectionCharType = TCharType.OpenBracket;

else if (chrFSelection == ')') enumFSelectionCharType = TCharType.EndBracket;

else if (chrFSelection == ':') enumFSelectionCharType = TCharType.Colon;

else if (chrFSelection == '[') enumFSelectionCharType = TCharType.OpenSquadBracket;

else if (chrFSelection == ']') enumFSelectionCharType = TCharType.EndSquadBracket;

else if (chrFSelection == '+') enumFSelectionCharType = TCharType.Plus;

else if (chrFSelection == '-') enumFSelectionCharType = TCharType.Minus;

else if (chrFSelection == ',') enumFSelectionCharType = TCharType.Comma;

else if (chrFSelection == '.') enumFSelectionCharType = TCharType.Dot;

else if (chrFSelection == '^' || chrFSelection == '%' || chrFSelection == '@' || chrFSelection == '<' || chrFSelection == '>' || chrFSelection == '?')

enumFSelectionCharType = TCharType.AnotherSymbol; // Считаем эти символы как другие (AnotherSymbol)

else enumFSelectionCharType = TCharType.NoInd; // Символ не распознан

enumFState = TState.Continue; // Продолжаем анализ

}

intFSourceColSelection++; // Переходим к следующему символу

}

// Метод добавления символа к текущей лексической единице

private void TakeSymbol()

{

char[] c = { chrFSelection }; // Создаем массив символов с текущим символом

String s = new string(c); // Преобразуем массив символов в строку

strFLexicalUnit += s; // Добавляем символ к текущей лексической единице

GetSymbol(); // Получаем следующий символ

}

// Метод перехода к следующему токену

public void NextToken()

{

strFLexicalUnit = ""; // Сбрасываем текущую лексическую единицу

char[] allowedChars = { 'a', 'b', 'c', 'd' };

// Начальная инициализация перед началом анализа

if (enumFState == TState.Start)

{

intFSourceRowSelection = 0; // Устанавливаем начальную строку

intFSourceColSelection = -1; // Устанавливаем начальный столбец

GetSymbol(); // Получаем первый символ

}

// Пропуск комментариев (если встречается '//')

if (chrFSelection == '/')

{

GetSymbol(); // Получаем следующий символ

if (chrFSelection == '/')

{

// Игнорируем все символы до конца строки

while (enumFSelectionCharType != TCharType.EndRow)

GetSymbol();

GetSymbol(); // Переходим к следующему символу после конца строки

}

}

// Variant 13

switch (enumFSelectionCharType)

{

case TCharType.EngLetter:

{

// a b c d

// A |BFin|BFin|BFin|BFin|

// BFin |CFin|CFin|cFin|CFin|

// CFin | D | D | D | D |

// D |Fin | Fin| Fin| Fin|

// Fin | | | | |

A:

{

if (allowedChars.Contains(chrFSelection))

{

TakeSymbol();

goto BFin;

}

else

{

enumFToken = TToken.lxmIdentifier;

return;

}

}

BFin:

{

if (allowedChars.Contains(chrFSelection))

{

TakeSymbol();

goto CFin;

}

else

{

enumFToken = TToken.lxmIdentifier;

return;

}

}

CFin:

{

if (allowedChars.Contains(chrFSelection))

{

TakeSymbol();

goto D;

}

else

{

enumFToken = TToken.lxmIdentifier;

return;

}

}

D:

{

if (allowedChars.Contains(chrFSelection))

{

TakeSymbol();

goto Fin;

}

else

{

enumFToken = TToken.lxmIdentifier;

return;

}

}

Fin:

{

enumFToken = TToken.lxmIdentifier;

return;

}

}

if (chrFSelection == '/')

{

GetSymbol();

if (chrFSelection == '/')

while (enumFSelectionCharType != TCharType.EndRow)

{

GetSymbol();

}

GetSymbol();

}

case TCharType.Digit:

{

// 0 1

// A | B | C |

// B | D | |

// C | E | |

// D | | A |

// E | |FFin |

// FFin | | G |

// G | H | |

// H | FFin| |

A:

if (chrFSelection == '0')

{

TakeSymbol();

goto B;

}

else if (chrFSelection == '1')

{

TakeSymbol();

goto C;

}

else throw new Exception("Ожидался 0 или 1");

B:

if (chrFSelection == '0')

{

TakeSymbol();

goto D;

}

else throw new Exception("Ожидался 0");

C:

if (chrFSelection == '0')

{

TakeSymbol();

goto E;

}

else throw new Exception("Ожидался 0");

D:

if (chrFSelection == '1')

{

TakeSymbol();

goto A;

}

else throw new Exception("Ожидалась 1");

E:

if (chrFSelection == '1')

{

TakeSymbol();

goto FFin;

}

else throw new Exception("Ожидалась 1");

FFin:

if (chrFSelection == '1')

{

TakeSymbol();

goto G;

}

else if (enumFSelectionCharType != TCharType.Digit) { enumFToken = TToken.lxmNumber; return; }

else throw new Exception("Ожидалась 1");

G:

if (chrFSelection == '1')

{

TakeSymbol();

goto H;

}

else throw new Exception("Ожидался 0");

H:

if (chrFSelection == '0')

{

TakeSymbol();

goto FFin;

}

else throw new Exception("Ожидался 0");

}

case TCharType.AnotherSymbol:

{

if (chrFSelection == '/')

{

GetSymbol();

if (chrFSelection == '/')

{

while (enumFSelectionCharType != TCharType.EndRow)

GetSymbol();

}

GetSymbol();

}

if (chrFSelection == '(')

{

enumFToken = TToken.lxmLeftParenth;

GetSymbol();

return;

}

if (chrFSelection == ')')

{

enumFToken = TToken.lxmRightParenth;

GetSymbol();

return;

}

break;

}

case TCharType.EndText:

{

enumFToken = TToken.lxmEmpty;

break;

}

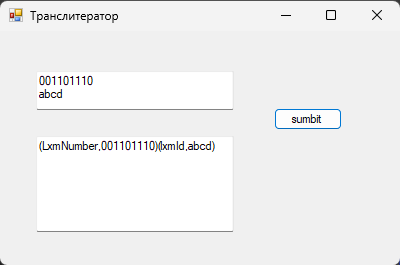
}

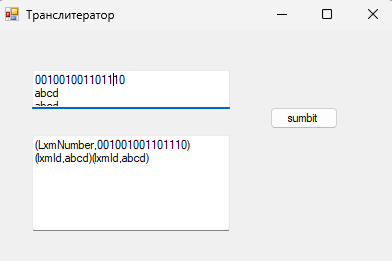
}

}

}

**Результаты тестирования:**

****

****

**Лабораторная работа № 3. Разработка контекстно-свободного (КС) синтаксического анализатора**

**Синтаксический анализатор** (или парсер) — это компонент компилятора или интерпретатора, который отвечает за анализ структуры входного текста (обычно исходного кода) с целью определения его синтаксической корректности согласно заданной грамматике.

**Левая рекурсия** — это ситуация в контекстно-свободной грамматике, когда определение нетерминального символа включает сам этот нетерминал как первый элемент в своей правой части.

**Избавление от левой рекурсии**

Для избавления от левой рекурсии мы преобразуем правила грамматики таким образом, чтобы рекурсия оказалась правой. Это можно сделать с использованием дополнительного нетерминала.

**Метод 1: Прямое преобразование**

**Шаг 1. Обнаружение**: Найти правила вида A → Aα | β.

**Шаг 2. Создание нового нетерминала**: Ввести A'.

**Шаг 3. Переписывание**:

* + A → β A'
  + A' → α A' | ε

**Метод 2:** **Факторизация**

**Шаг 1. Определение общего префикса:** Найдите правила, начинающиеся с одного префикса.

* + Пример: A → αβ | αγ | δ

**Шаг 2. Вынесение префикса:** Вынесите общий префикс, создав новый нетерминал.

* + Пример: A → αA' | δ и A' → β | γ

**Шаг 3. Проверка:** Убедитесь, что левой рекурсии больше нет.

**Шаг 4. Упрощение:** Пример до/после:

* + До: A → abcX | abcY | Z
  + После: A → abcA' | Z, A' → X | Y

**Метод 3:** **Предварительный анализ (Lookahead)**

**Шаг 1. Определение рекурсии:** Найдите рекурсивные правила, например: A → Aα | β.

**Шаг 2. Применение анализа:** Используйте k-символьный анализ для выбора правильного правила.

**Шаг 3. Избегание рекурсии:** Если встречен токен, соответствующий β, рекурсия избегается.

**Шаг 4. Построение дерева:** Парсер использует анализ на несколько символов вперед, устраняя левую рекурсию на этапе анализа.

**Текст задания:**

Для предложенного преподавателем варианта КС-грамматики разработать методом рекурсивного спуска синтаксический анализатор

**Грамматика:**

S → S\_O | O

O → (SETQ\_V) | (COMMAND "LINE" <2><2>)

V → V\_C | C

С → <2><1>

**Освобождение от левой рекурсии:**

S → O | OA

A → \_O | \_A

O → (SETQ\_V) | (COMMAND "LINE" <2><2>)

V → С | CB

B → \_С | \_B

С → <2><1>

Простые предложения:

S – O – (SETQ V) → <2><1>

или

S – O – (COMMAND "LINE" <2><2>)

Пример: (SETQ abcd 101)

Сложные предложения

S – O – (SETQ V) → VС или С …

Пример (SETQ abcd 101 abcd 101 abcd 101)

**Код программы:**

**Form1.cs**

using nsSynt;

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.ComponentModel;

using System.Data;

using System.Drawing;

using System.Text;

using System.Windows.Forms;

namespace Translator

{

public partial class Form1 : Form

{

public Form1()

{

InitializeComponent();

int n = tbFSource.Lines.Length; // Получение количества строк в tbFSource

}

private void btnFStart\_Click(object sender, EventArgs e)

{

tbFMessage.Clear();

uSyntAnalyzer Synt = new uSyntAnalyzer();

Synt.Lex.strPSource = tbFSource.Lines;

Synt.Lex.strPMessage = tbFMessage.Lines;

Synt.Lex.enumPState = TState.Start;

try

{

Synt.Lex.NextToken();

Synt.S();

throw new Exception("Текст верный");

}

catch (Exception exc) // Обработка исключений

{

// Добавление сообщения об ошибке в tbFMessage

tbFMessage.Text += exc.Message;

tbFSource.Select(); // Устанавливаем фокус на tbFSource

tbFSource.SelectionStart = 0; // Устанавливаем начальную позицию выделения

int n = 0;

// Подсчет количества символов для выделения текста до текущей позиции

for (int i = 0; i < Synt.Lex.intPSourceRowSelection; i++)

n += tbFSource.Lines[i].Length + 2; // +2 учитывает переход на новую строку

n += Synt.Lex.intPSourceColSelection; // Добавляем текущую позицию в строке

tbFSource.SelectionLength = n; // Устанавливаем длину выделения

}

}

}

}

**uLex.cs**

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Threading.Tasks;

namespace Translator

{

// Перечисление состояний анализа

public enum TState { Start, Continue, Finish }; // Тип состояния

// Перечисление возможных типов символов

public enum TCharType { EngLetter, RusLetter, Digit, SETQ, CL, EndRow, EndText, Space, Star, Slash, Exclamation, Equal, Semicolon, AnotherSymbol, OpenBracket, EndBracket, Colon, OpenSquadBracket, EndSquadBracket, Plus, Minus, Comma, Dot, NoInd }; // Тип символа

// Перечисление типов токенов

public enum TToken { lxmIdentifier, lxmSETQ, lxmCL, lxmSpace, lxmOpenBracket, lxmEndBracket, lxmNumber, lxmUnknown, lxmEmpty, lxmLeftParenth, lxmRightParenth, lxmIs, lxmDot, lxmComma, lxmText, lxmtz, lxmdt, lxmr, lxmrs, lxmls };

public class CLex

{

// Поля класса

private String[] strFSource; // Массив строк, представляющий исходный текст

private String[] strFMessage; // Массив строк для сообщений (возможно, для вывода результатов)

public TCharType enumFSelectionCharType; // Тип текущего символа

public char chrFSelection; // Текущий символ

private TState enumFState; // Текущее состояние анализатора

private int intFSourceRowSelection; // Номер текущей строки

private int intFSourceColSelection; // Номер текущей колонки в строке

private String strFLexicalUnit; // Текущая лексическая единица

private TToken enumFToken; // Текущий токен

// Свойства для доступа к полям класса

public String[] strPSource { set { strFSource = value; } get { return strFSource; } }

public String[] strPMessage { set { strFMessage = value; } get { return strFMessage; } }

public TState enumPState { set { enumFState = value; } get { return enumFState; } }

public String strPLexicalUnit { set { strFLexicalUnit = value; } get { return strFLexicalUnit; } }

public TToken enumPToken { set { enumFToken = value; } get { return enumFToken; } }

public int intPSourceRowSelection { get { return intFSourceRowSelection; } set { intFSourceRowSelection = value; } }

public int intPSourceColSelection { get { return intFSourceColSelection; } set { intFSourceColSelection = value; } }

// Конструктор класса

public CLex()

{

}

// Метод получения текущего символа из источника

public void GetSymbol()

{

// Проверяем, не вышли ли за пределы строки

if (intFSourceColSelection > strFSource[intFSourceRowSelection].Length - 1)

{

intFSourceRowSelection++; // Переходим на следующую строку

if (intFSourceRowSelection <= strFSource.Length - 1)

{

// Если еще не конец текста, сбрасываем колонку и задаем символ конца строки

intFSourceColSelection = -1;

chrFSelection = '\0'; // Устанавливаем текущий символ в '\0'

enumFSelectionCharType = TCharType.EndRow; // Указываем, что достигнут конец строки

enumFState = TState.Continue; // Состояние анализа продолжается

}

else

{

// Если достигли конца всего текста

chrFSelection = '\0'; // Устанавливаем текущий символ в '\0'

enumFSelectionCharType = TCharType.EndText; // Указываем, что достигнут конец текста

enumFState = TState.Finish; // Меняем состояние на "Finish"

}

}

else

{

// Получаем текущий символ в строке

chrFSelection = strFSource[intFSourceRowSelection][intFSourceColSelection];

// Классифицируем символ

if (chrFSelection == ' ') enumFSelectionCharType = TCharType.Space;

else if (chrFSelection >= 'a' && chrFSelection <= 'z') enumFSelectionCharType = TCharType.EngLetter;

else if (chrFSelection >= 'а' && chrFSelection <= 'я') enumFSelectionCharType = TCharType.RusLetter;

else if (chrFSelection >= '0' && chrFSelection <= '9') enumFSelectionCharType = TCharType.Digit;

else if (chrFSelection == 'S' || chrFSelection == 'E' || chrFSelection == 'T' || chrFSelection == 'Q') enumFSelectionCharType = TCharType.SETQ;

else if (chrFSelection == 'C' || chrFSelection == 'E' || chrFSelection == 'O' || chrFSelection == 'M' || chrFSelection == 'A' || chrFSelection == 'N' || chrFSelection == 'D' || chrFSelection == 'L' || chrFSelection == 'I' || chrFSelection == '"') enumFSelectionCharType = TCharType.CL;

else if (chrFSelection == '/') enumFSelectionCharType = TCharType.Slash;

else if (chrFSelection == '\*') enumFSelectionCharType = TCharType.Star;

else if (chrFSelection == '!') enumFSelectionCharType = TCharType.Exclamation;

else if (chrFSelection == '=') enumFSelectionCharType = TCharType.Equal;

else if (chrFSelection == ';') enumFSelectionCharType = TCharType.Semicolon;

else if (chrFSelection == '(') enumFSelectionCharType = TCharType.OpenBracket;

else if (chrFSelection == ')') enumFSelectionCharType = TCharType.EndBracket;

else if (chrFSelection == ':') enumFSelectionCharType = TCharType.Colon;

else if (chrFSelection == '[') enumFSelectionCharType = TCharType.OpenSquadBracket;

else if (chrFSelection == ']') enumFSelectionCharType = TCharType.EndSquadBracket;

else if (chrFSelection == '+') enumFSelectionCharType = TCharType.Plus;

else if (chrFSelection == '-') enumFSelectionCharType = TCharType.Minus;

else if (chrFSelection == ',') enumFSelectionCharType = TCharType.Comma;

else if (chrFSelection == '.') enumFSelectionCharType = TCharType.Dot;

else if (chrFSelection == '^' || chrFSelection == '%' || chrFSelection == '@' || chrFSelection == '<' || chrFSelection == '>' || chrFSelection == '?')

enumFSelectionCharType = TCharType.AnotherSymbol; // Считаем эти символы как другие (AnotherSymbol)

else enumFSelectionCharType = TCharType.NoInd; // Символ не распознан

enumFState = TState.Continue; // Продолжаем анализ

}

intFSourceColSelection++; // Переходим к следующему символу

}

// Метод добавления символа к текущей лексической единице

private void TakeSymbol()

{

char[] c = { chrFSelection }; // Создаем массив символов с текущим символом

String s = new string(c); // Преобразуем массив символов в строку

strFLexicalUnit += s; // Добавляем символ к текущей лексической единице

GetSymbol(); // Получаем следующий символ

}

// Метод перехода к следующему токену

public void NextToken()

{

strFLexicalUnit = ""; // Сбрасываем текущую лексическую единицу

char[] allowedChars = { 'a', 'b', 'c', 'd' };

// Начальная инициализация перед началом анализа

if (enumFState == TState.Start)

{

intFSourceRowSelection = 0; // Устанавливаем начальную строку

intFSourceColSelection = 0; // Устанавливаем начальный столбец

GetSymbol(); // Получаем первый символ

}

// Пропуск комментариев (если встречается '//')

if (chrFSelection == '/')

{

GetSymbol(); // Получаем следующий символ

if (chrFSelection == '/')

{

// Игнорируем все символы до конца строки

while (enumFSelectionCharType != TCharType.EndRow)

GetSymbol();

GetSymbol(); // Переходим к следующему символу после конца строки

}

}

// Variant 13

switch (enumFSelectionCharType)

{

case TCharType.EngLetter:

{

// a b c d

// A |BFin|BFin|BFin|BFin|

// BFin |CFin|CFin|cFin|CFin|

// CFin | D | D | D | D |

// D |Fin | Fin| Fin| Fin|

// Fin | | | | |

A:

{

if (allowedChars.Contains(chrFSelection))

{

TakeSymbol();

goto BFin;

}

else

{

enumFToken = TToken.lxmIdentifier;

return;

}

}

BFin:

{

if (allowedChars.Contains(chrFSelection))

{

TakeSymbol();

goto CFin;

}

else

{

enumFToken = TToken.lxmIdentifier;

return;

}

}

CFin:

{

if (allowedChars.Contains(chrFSelection))

{

TakeSymbol();

goto D;

}

else

{

enumFToken = TToken.lxmIdentifier;

return;

}

}

D:

{

if (allowedChars.Contains(chrFSelection))

{

TakeSymbol();

goto Fin;

}

else

{

enumFToken = TToken.lxmIdentifier;

return;

}

}

Fin:

{

enumFToken = TToken.lxmIdentifier;

return;

}

}

case TCharType.Digit:

{

// 0 1

// A | B | C |

// B | D | |

// C | E | |

// D | | A |

// E | |FFin |

// FFin | | G |

// G | H | |

// H | FFin| |

A:

if (chrFSelection == '0')

{

TakeSymbol();

goto B;

}

else if (chrFSelection == '1')

{

TakeSymbol();

goto C;

}

else throw new Exception("Ожидался 0 или 1");

B:

if (chrFSelection == '0')

{

TakeSymbol();

goto D;

}

else throw new Exception("Ожидался 0");

C:

if (chrFSelection == '0')

{

TakeSymbol();

goto E;

}

else throw new Exception("Ожидался 0");

D:

if (chrFSelection == '1')

{

TakeSymbol();

goto A;

}

else throw new Exception("Ожидалась 1");

E:

if (chrFSelection == '1')

{

TakeSymbol();

goto FFin;

}

else throw new Exception("Ожидалась 1");

FFin:

if (chrFSelection == '1')

{

TakeSymbol();

goto G;

}

else if (enumFSelectionCharType != TCharType.Digit) { enumFToken = TToken.lxmNumber; return; }

else throw new Exception("Ожидалась 1");

G:

if (chrFSelection == '1')

{

TakeSymbol();

goto H;

}

else throw new Exception("Ожидался 0");//

H:

if (chrFSelection == '0')

{

TakeSymbol();

goto FFin;

}

else throw new Exception("Ожидался 0");

}

// Создание токена служебного слова SETQ

case TCharType.SETQ:

{

A:

if (chrFSelection == 'S')

{

TakeSymbol();

goto B;

}

else throw new Exception("Ожидался S");

B:

if (chrFSelection == 'E')

{

TakeSymbol();

goto C;

}

else throw new Exception("Ожидался E");

C:

if (chrFSelection == 'T')

{

TakeSymbol();

goto D;

}

else throw new Exception("Ожидался T");

D:

if (chrFSelection == 'Q')

{

TakeSymbol();

goto Fin;

}

else throw new Exception("Ожидался Q");

Fin:

{

enumFToken = TToken.lxmSETQ;

return;

}

}

// Создание токена служебного слова COMMAND "LINE"

case TCharType.CL:

{

A:

if (chrFSelection == 'C')

{

TakeSymbol();

goto B;

}

else throw new Exception("Ожидался C");

B:

if (chrFSelection == 'O')

{

TakeSymbol();

goto C;

}

else throw new Exception("Ожидался O");

C:

if (chrFSelection == 'M')

{

TakeSymbol();

goto D;

}

else throw new Exception("Ожидался M");

D:

if (chrFSelection == 'M')

{

TakeSymbol();

goto E;

}

else throw new Exception("Ожидался M");

E:

if (chrFSelection == 'A')

{

TakeSymbol();

goto F;

}

else throw new Exception("Ожидался A");

F:

if (chrFSelection == 'N')

{

TakeSymbol();

goto G;

}

else throw new Exception("Ожидался N");

G:

if (chrFSelection == 'D')

{

TakeSymbol();

goto H;

}

else throw new Exception("Ожидался D");

H:

if (chrFSelection == '"')

{

TakeSymbol();

goto I;

}

else throw new Exception("Ожидался \"");

I:

if (chrFSelection == 'L')

{

TakeSymbol();

goto J;

}

else throw new Exception("Ожидался L");

J:

if (chrFSelection == 'I')

{

TakeSymbol();

goto K;

}

else throw new Exception("Ожидался I");

K:

if (chrFSelection == 'N')

{

TakeSymbol();

goto L;

}

else throw new Exception("Ожидался N");

L:

if (chrFSelection == 'E')

{

TakeSymbol();

goto M;

}

else throw new Exception("Ожидался E");

M:

if (chrFSelection == '"')

{

TakeSymbol();

goto Fin;

}

else throw new Exception("Ожидался \"");

Fin:

{

enumFToken = TToken.lxmCL;

return;

}

}

case TCharType.AnotherSymbol:

{

if (chrFSelection == '/')

{

GetSymbol();

if (chrFSelection == '/')

{

while (enumFSelectionCharType != TCharType.EndRow)

GetSymbol();

}

GetSymbol();

}

break;

}

// Добавление токенов

case TCharType.Space:

if (chrFSelection == ' ')

{

enumFToken = TToken.lxmSpace;

GetSymbol();

return;

}

break ;

case TCharType.OpenBracket:

if (chrFSelection == '(')

{

enumFToken = TToken.lxmOpenBracket;

GetSymbol();

return;

}

break ;

case TCharType.EndBracket:

if (chrFSelection == ')')

{

enumFToken = TToken.lxmEndBracket;

GetSymbol();

return;

}

break ;

case TCharType.EndText:

{

enumFToken = TToken.lxmEmpty;

break;

}

}

}

}

}

**uSyntAnalyzer.cs**

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Text;

using Translator;

namespace nsSynt

{

class uSyntAnalyzer

{

private String[] strFSource;

private String[] strFMessage;

public String[] strPSource { set { strFSource = value; } get { return strFSource; } }

public String[] strPMessage { set { strFMessage = value; } get { return strFMessage; } }

public CLex Lex = new CLex();

public void S()

{

O(); // разбор правила O

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace)

A(); // если есть пробелы, вызываем A

}

public void A()

{

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // разбор пробела

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSETQ || Lex.enumPToken == TToken.lxmCL)

O(); // после пробела ожидается O

else

A(); // или продолжаем разбор пробела

}

}

public void O()

{

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmOpenBracket) // проверяем открывающую скобку

{

Lex.NextToken(); // переходим к следующему токену после скобки

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSETQ) // разбор SETQ

{

Lex.NextToken(); // переходим после SETQ

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // проверка на пробел

{

Lex.NextToken();

V(); // после пробела ожидается V (переменная или список)

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmEndBracket) // проверка на закрывающую скобку

{

Lex.NextToken(); // завершаем разбор SETQ

}

else throw new Exception("Ожидалась закрывающая скобка");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел после SETQ");

}

else if (Lex.enumPToken == TToken.lxmCL) // разбор COMMAND"LINE"

{

Lex.NextToken(); // переходим к следующему токену после COMMAND

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // проверка на пробел

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmIdentifier) // ожидаем первый индефикатор

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // проверка на пробел

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmIdentifier) // ожидаем второй индефикатор

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmEndBracket) // проверка на закрывающую скобку

{

Lex.NextToken(); // завершаем разбор COMMAND "LINE"

}

else throw new Exception("Ожидалась закрывающая скобка");

}

else throw new Exception("Ожидался второй индефикатор для LINE");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел после первого индефикатора");

}

else throw new Exception("Ожидался первый индефикатор для LINE");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел после COMMAND\"LINE\"");

}

else throw new Exception("Ожидался SETQ или COMMAND");

}

else throw new Exception("Ожидалась открывающая скобка");

}

public void V()

{

C(); // разбор C как часть V

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // проверяем на пробел для B

B(); // если есть пробел, вызываем B

}

public void B()

{

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // разбор пробела

{

Lex.NextToken();

C(); // вызываем C после пробела

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // продолжаем разбор пробела

B(); // продолжаем разбор B

}

}

public void C()

{

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmIdentifier) // ожидаем индефикатор

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace)

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmNumber) // ожидаем число

Lex.NextToken();

else throw new Exception("Ожидался числовое значение");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел");

}

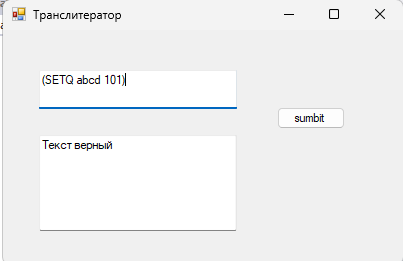
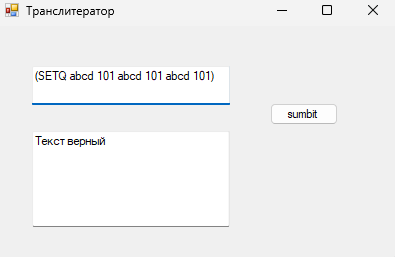
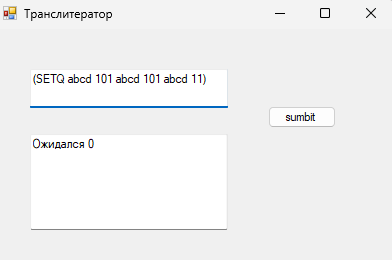
else throw new Exception("Ожидалось индефикатор");

}

}

}

**Результаты тестирования:**

**** **** 

**Лабораторная работа № 4. Введение табличного способа хранения слов**

**Хеширование** — это способ проверки данных, например, для паролей или блокчейна. Хеш — уникальный код для набора данных, по которому можно быстро проверить соответствие информации. Вместо хранения самих данных сохраняют их хеш, что помогает защитить данные и экономить память.

**Хеш-таблица** — структура данных, где хранятся пары "ключ-значение". Она позволяет добавлять, искать и удалять данные по ключу. Есть два типа хеш-таблиц: с цепочками и с открытой адресацией.

**Хеш-функция** преобразует данные в строку фиксированной длины. Коллизии (когда разные данные попадают в одну ячейку) — обычное явление. Для их решения используют цепочки или открытую адресацию.

**Метод цепочек** хранит несколько элементов в одной ячейке как список. Проблема возникает, если списки становятся слишком длинными, поэтому таблица автоматически увеличивается при необходимости.

**Метод открытой адресации** размещает элементы прямо в ячейках. Если ячейка занята, ищется следующая свободная по определённому алгоритму.

**Метод 1. SHA256:**

**Шаг 1. Преобразование строки в байты:**

Строка, переданная в метод, преобразуется в массив байт, используя кодировку UTF-8.

**Шаг 2. Вычисление хэша:**

Алгоритм SHA256 используется для вычисления хэша из байтов строки.

**Шаг 3. Преобразование результата в строку:**

Полученный хэш (массив байт) переводится в строку в шестнадцатеричном формате.

**Шаг 4. Возврат хэша:**

Результирующая строка хэша возвращается как итог работы метода.

**Метод 2. Алгоритм хеширования Вайнбергера**:

**Шаг 1. Инициализация переменной хеша:**

Переменная h инициализируется как 0. Переменная g используется для промежуточных вычислений.

**Шаг 2. Цикл по каждому символу строки:**

Проход по каждому символу строки:

* + h сдвигается влево на 4 бита и добавляется значение текущего символа.
  + Присваивается значение переменной g — это старшие 4 бита из переменной h (побитовое AND с маской 0xF0000000).

**Шаг 3. Устранение старших битов:**

Если g не равен 0:

* + Выполняется побитовая операция XOR между значением h, сдвинутым на 24 бита вправо, и значением g. Это убирает старшие биты, которые могут вызывать коллизии.

**Шаг 4. Возврат значения хеша:**

После прохождения всех символов строки возвращается значение хеша h.

**Метод 3.** **Алгоритм DJB2:**

**Шаг 1. Инициализация хеша:**

Устанавливаем начальное значение хеша как 5381.

**Шаг 2. Цикл по символам строки:**

Для каждого символа строки:

Умножаем текущее значение хеша на 33 (сдвиг влево на 5 бит и сложение с текущим значением).

Добавляем ASCII значение текущего символа.

**Шаг 3. Возврат хеша:**

После обработки всех символов строки возвращаем конечное значение хеша.

Методы избавления коллизии:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Метод** | **Плюсы** | **Минусы** |
| **Метод цепочек (Chaining)** | - Простота реализации.  - Позволяет легко хранить значения с одинаковым хэшем.  - Размер таблицы может быть меньше, чем количество элементов. | - Меньшая производительность при большом количестве коллизий.  - Необходимо выделять память для списков, что может привести к фрагментации памяти.  - Возможные накладные расходы на управление списками. |
| **Открытая адресация (Open Addressing)** | - Все элементы хранятся в одном массиве, что упрощает управление памятью.  - Быстрый доступ к элементам без дополнительных структур данных. | - Необходимо поддерживать размер массива больше, чем количество элементов, чтобы избежать большого числа коллизий.  - Падение производительности при заполнении хэш-таблицы.  - Усложненная реализация с необходимостью поиска следующей свободной ячейки. |
| **Метод уникального ключа** | |  | | --- | | - Полностью устраняет коллизии, так как каждый элемент имеет уникальный ключ.  - Простота добавления и поиска слов с уникальными ключами. | | |  | | --- | | - Увеличение длины ключа может привести к большему использованию памяти.  - Увеличение сложности хэш-таблицы, так как потребуется проверка уникальности для каждого добавляемого слова.  - Потенциальные проблемы с производительностью при большом количестве элементов. | |

**Текст задания:**

1. Подключить класс «Массив хеш-таблиц» к программе.
2. Завести три таблицы для хранения слов первого типа, слов второго типа и служебных слов (многосимвольных)
3. Отладить программу до рабочего состояния.

**Код программы:**

**MyHash.cs**

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Security.Cryptography;

using System.Text;

namespace laba4

{

public class MyHash

{

// Метод для вычисления хэша SHA256

public string HashFunction(string word)

{

using (SHA256 sha256Hash = SHA256.Create())

{

// Преобразуем строку в байты и вычисляем хэш

byte[] bytes = sha256Hash.ComputeHash(Encoding.UTF8.GetBytes(word));

// Преобразуем байты в строку в шестнадцатеричном формате

StringBuilder builder = new StringBuilder();

foreach (byte b in bytes)

builder.Append(b.ToString("x2"));

return builder.ToString();

}

}

// Метод для добавления слова в хэш-таблицу

public void AddWord(Dictionary<string, List<string>> hashTable, string word)

{

string hashValue = HashFunction(word); // вычисляется хэш-код для слова

string uniqueKey = hashValue + "\_" + word;

// Проверяем, содержится ли уже такой хэш-код в хэш-таблице

if (!hashTable.ContainsKey(uniqueKey))

hashTable[uniqueKey] = new List<string>(); // в таблице создается новая пустая коллекция

else

{

if (hashTable[uniqueKey].Contains(word)) // проверяем, содержится ли уже переданное слово

return;

}

hashTable[uniqueKey].Add(word); // добавляем слово в коллекцию

}

// Метод для поиска слова в хэш-таблице

public bool FindhWord(Dictionary<string, List<string>> hashTable, string word)

{

string hashValue = HashFunction(word);

string uniqueKey = hashValue + "\_" + word;

if (hashTable.ContainsKey(uniqueKey)) // проверяем, содержится ли такой хэш-код

return hashTable[uniqueKey].Contains(word); // проверяем, содержится ли слово в коллекции

return false; // хэш-код не найден

}

// Метод для удаления слова из хэш-таблицы

public bool RemoveWord(Dictionary<string, List<string>> hashTable, string word)

{

string hashValue = HashFunction(word);

string uniqueKey = hashValue + "\_" + word;

if (hashTable.ContainsKey(uniqueKey)) // проверяем наличие в хэш-таблице

{

List<string> words = hashTable[uniqueKey];

if (words.Contains(word))

{

words.Remove(word); // если слово найдено, оно удаляется

if (words.Count == 0) // если коллекция становится пустой

hashTable.Remove(uniqueKey); // удаляем ее из хэш-таблицы

return true;

}

}

return false; // слово не найдено

}

}

}

**Form1.cs**

using nsSynt;

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.ComponentModel;

using System.Data;

using System.Drawing;

using System.Text;

using System.Windows.Forms;

using laba4;

using static System.Windows.Forms.VisualStyles.VisualStyleElement;

namespace Translator

{

public partial class Form1 : Form

{

public Form1()

{

InitializeComponent();

int n = tbFSource.Lines.Length; // Получение количества строк в tbFSource

}

Dictionary<string, List<string>> hashTableIdentifier = new Dictionary<string, List<string>>();

Dictionary<string, List<string>> hashTableDigital = new Dictionary<string, List<string>>();

Dictionary<string, List<string>> hashTableSpecial = new Dictionary<string, List<string>>();

public MyHash hashFunction = new MyHash();

private bool isFirstButtonValid = false;

public void TablesToMemo(object sender, System.EventArgs e)

{

List<string> listTable = new List<string>();

listBox1.Items.Clear();

listBox2.Items.Clear();

listBox3.Items.Clear();

foreach (var entry in hashTableIdentifier)

listBox1.Items.Add(string.Join(", ", entry.Value));

listTable.Clear();

foreach (var entry in hashTableDigital)

listBox2.Items.Add(string.Join(", ", entry.Value));

listTable.Clear();

foreach (var entry in hashTableSpecial)

listBox3.Items.Add(string.Join(", ", entry.Value));

listTable.Clear();

}

private void btnFStart\_Click(object sender, EventArgs e)

{

tbFMessage.Clear();

uSyntAnalyzer Synt = new uSyntAnalyzer();

Synt.Lex.strPSource = tbFSource.Lines;

Synt.Lex.strPMessage = tbFMessage.Lines;

Synt.Lex.enumPState = TState.Start;

Synt.Lex.intPSourceRowSelection = 0;

Synt.Lex.intPSourceColSelection = 0;

isFirstButtonValid = false;

try

{

for (int i = 0; i < Synt.Lex.strPSource.Length; i++) // Обрабатываем каждую строку

{

string line = Synt.Lex.strPSource[i]; // Получаем текущую строку

Synt.Lex.NextToken(); // Получаем следующий токен

Synt.S(); // Проверяем синтаксис текущей строки

// Переход на следующую строку после завершения анализа одной строки

if (Synt.Lex.enumPState == TState.Continue && i < Synt.Lex.strPSource.Length - 1)

Synt.Lex.enumPState = TState.Start; // Возвращаем состояние в начало

}

tbFMessage.Text = "Текст верный"; // Успешное завершение

}

catch (Exception exc)

{

tbFMessage.Text += exc.Message;

tbFSource.Select();

tbFSource.SelectionStart = 0;

int n = 0;

for (int i = 0; i < Synt.Lex.intPSourceRowSelection; i++) n += tbFSource.Lines[i].Length + 2;

n += Synt.Lex.intPSourceColSelection;

tbFSource.SelectionLength = n;

// Проверяем, является ли сообщение "Текст верный"

if (exc.Message == "Текст верный")

{

isFirstButtonValid = true; // В случае успеха устанавливаем true

writeButton.Enabled = true; // Разблокируем кнопку

}

else

{

isFirstButtonValid = false; // В случае ошибки флаг остается false

writeButton.Enabled = false; // Отключаем кнопку writeButton

}

}

}

private void writeButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

CLex Lex = new CLex();

Lex.strPSource = tbFSource.Lines;

Lex.strPMessage = tbFMessage.Lines;

Lex.intPSourceColSelection = 0;

Lex.intPSourceRowSelection = 0;

int x = tbFSource.TextLength;

int y = tbFSource.Lines.Length;

tbFMessage.Text = "";

try

{

while (Lex.enumPState != TState.Finish)

{

Lex.NextToken();

string s1 = "";

switch (Lex.enumPToken)

{

case TToken.lxmIdentifier:

{

hashFunction.AddWord(hashTableIdentifier, Lex.strPLexicalUnit);

s1 = "id " + Lex.strPLexicalUnit;

TablesToMemo(this, e);

break;

}

case TToken.lxmNumber:

{

hashFunction.AddWord(hashTableDigital, Lex.strPLexicalUnit);

s1 = "num " + Lex.strPLexicalUnit;

TablesToMemo(this, e);

break;

}

case TToken.lxmEndBracket:

{

hashFunction.AddWord(hashTableSpecial, ")");

s1 = "spec ) " + Lex.strPLexicalUnit;

TablesToMemo(this, e);

break;

}

case TToken.lxmOpenBracket:

{

hashFunction.AddWord(hashTableSpecial, "(");

s1 = "spec ( " + Lex.strPLexicalUnit;

TablesToMemo(this, e);

break;

}

case TToken.lxmCL:

{

hashFunction.AddWord(hashTableSpecial, "COMMAND\"LINE\"");

s1 = "spec " + Lex.strPLexicalUnit;

TablesToMemo(this, e);

break;

}

case TToken.lxmSETQ:

{

hashFunction.AddWord(hashTableSpecial, "SETQ");

s1 = "spec " + Lex.strPLexicalUnit;

TablesToMemo(this, e);

break;

}

}

String m = "(" + s1 + ")";

tbFMessage.Text += m;

}

}

catch (Exception exc)

{

tbFMessage.Text += exc.Message;

tbFSource.Select();

tbFSource.SelectionStart = 0;

int n = 0;

for (int i = 0; i < Lex.intPSourceRowSelection; i++) n += tbFSource.Lines[i].Length + 2;

n += Lex.intPSourceColSelection;

tbFSource.SelectionLength = n;

}

}

private void deleteButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

ListBox selectedListBox = GetSelectedListBox(); // Определяем выбранный ListBox

Dictionary<string, List<string>> selectedHashTable = GetSelectedHashTable(selectedListBox); // Получаем нужную хэш-таблицу

if (selectedListBox != null && selectedHashTable != null && selectedListBox.SelectedItem != null)

{

string selectedItem = selectedListBox.SelectedItem.ToString();

// Удаляем выбранное слово из соответствующей хэш-таблицы

if (hashFunction.RemoveWord(selectedHashTable, selectedItem))

deleteButton.BackColor = Color.Green;

else

deleteButton.BackColor = Color.Red;

}

else

deleteButton.BackColor = Color.Red;

}

private void reloadButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

listBox1.Items.Clear();

listBox2.Items.Clear();

listBox3.Items.Clear();

foreach (var entry in hashTableIdentifier)

listBox1.Items.Add(string.Join(", ", entry.Value));

foreach (var entry in hashTableDigital)

listBox2.Items.Add(string.Join(", ", entry.Value));

foreach (var entry in hashTableSpecial)

listBox3.Items.Add(string.Join(", ", entry.Value));

}

private void findButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

ListBox selectedListBox = GetSelectedListBox();

Dictionary<string, List<string>> selectedHashTable = GetSelectedHashTable(selectedListBox); // Метод для получения нужной хэш-таблицы

if (selectedHashTable != null && selectedListBox.SelectedItem != null)

{

string selectedItem = selectedListBox.SelectedItem.ToString();

if (hashFunction.FindhWord(selectedHashTable, selectedItem))

findButton.BackColor = Color.Green;

else

findButton.BackColor = Color.Red;

}

}

private void changeButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

ListBox selectedListBox = GetSelectedListBox(); // Метод для определения выбранного ListBox

Dictionary<string, List<string>> selectedHashTable = GetSelectedHashTable(selectedListBox); // Метод для получения нужной хэш-таблицы

if (selectedListBox != null && selectedHashTable != null && selectedListBox.SelectedItem != null)

{

string selectedItem = selectedListBox.SelectedItem.ToString();

// Удаляем выбранное слово

if (hashFunction.RemoveWord(selectedHashTable, selectedItem))

{

// Добавляем новое слово из textBox1

hashFunction.AddWord(selectedHashTable, textBox1.Text.ToString());

changeButton.BackColor = Color.Green;

}

else

changeButton.BackColor = Color.Red;

}

else

changeButton.BackColor = Color.Red;

}

// Метод для определения, какой ListBox был выбран

private ListBox GetSelectedListBox()

{

if (listBox1.SelectedItem != null)

return listBox1;

if (listBox2.SelectedItem != null)

return listBox2;

if (listBox3.SelectedItem != null)

return listBox3;

return null; // Если ни один элемент не выбран

}

// Метод для выбора соответствующей хэш-таблицы

private Dictionary<string, List<string>> GetSelectedHashTable(ListBox listBox)

{

if (listBox == listBox1)

return hashTableIdentifier;

if (listBox == listBox2)

return hashTableDigital;

if (listBox == listBox3)

return hashTableSpecial;

return null; // Если ListBox не совпадает ни с одним из ожидаемых

}

}

}

**uLex.cs**

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Threading.Tasks;

namespace Translator

{

// Перечисление состояний анализа

public enum TState { Start, Continue, Finish }; // Тип состояния

// Перечисление возможных типов символов

public enum TCharType { EngLetter, RusLetter, Digit, SETQ, CL, EndRow, EndText, Space, Star, Slash, Exclamation, Equal, Semicolon, AnotherSymbol, OpenBracket, EndBracket, Colon, OpenSquadBracket, EndSquadBracket, Plus, Minus, Comma, Dot, NoInd }; // Тип символа

// Перечисление типов токенов

public enum TToken { lxmIdentifier, lxmSETQ, lxmCL, lxmSpace, lxmOpenBracket, lxmEndBracket, lxmNumber, lxmUnknown, lxmEmpty, lxmLeftParenth, lxmRightParenth, lxmIs, lxmDot, lxmComma, lxmText, lxmtz, lxmdt, lxmr, lxmrs, lxmls };

public class CLex

{

// Поля класса

private String[] strFSource; // Массив строк, представляющий исходный текст

private String[] strFMessage; // Массив строк для сообщений (возможно, для вывода результатов)

public TCharType enumFSelectionCharType; // Тип текущего символа

public char chrFSelection; // Текущий символ

private TState enumFState; // Текущее состояние анализатора

private int intFSourceRowSelection; // Номер текущей строки

private int intFSourceColSelection; // Номер текущей колонки в строке

private String strFLexicalUnit; // Текущая лексическая единица

private TToken enumFToken; // Текущий токен

// Свойства для доступа к полям класса

public String[] strPSource { set { strFSource = value; } get { return strFSource; } }

public String[] strPMessage { set { strFMessage = value; } get { return strFMessage; } }

public TState enumPState { set { enumFState = value; } get { return enumFState; } }

public String strPLexicalUnit { set { strFLexicalUnit = value; } get { return strFLexicalUnit; } }

public TToken enumPToken { set { enumFToken = value; } get { return enumFToken; } }

public int intPSourceRowSelection { get { return intFSourceRowSelection; } set { intFSourceRowSelection = value; } }

public int intPSourceColSelection { get { return intFSourceColSelection; } set { intFSourceColSelection = value; } }

// Конструктор класса

public CLex()

{

}

// Метод получения текущего символа из источника

public void GetSymbol()

{

// Проверяем, не вышли ли за пределы строки

if (intFSourceColSelection > strFSource[intFSourceRowSelection].Length - 1)

{

intFSourceRowSelection++; // Переходим на следующую строку

if (intFSourceRowSelection <= strFSource.Length - 1)

{

// Если еще не конец текста, сбрасываем колонку и задаем символ конца строки

intFSourceColSelection = -1;

chrFSelection = '\0'; // Устанавливаем текущий символ в '\0'

enumFSelectionCharType = TCharType.EndRow; // Указываем, что достигнут конец строки

enumFState = TState.Continue; // Состояние анализа продолжается

}

else

{

// Если достигли конца всего текста

chrFSelection = '\0'; // Устанавливаем текущий символ в '\0'

enumFSelectionCharType = TCharType.EndText; // Указываем, что достигнут конец текста

enumFState = TState.Finish; // Меняем состояние на "Finish"

}

}

else

{

// Получаем текущий символ в строке

chrFSelection = strFSource[intFSourceRowSelection][intFSourceColSelection];

// Классифицируем символ

if (chrFSelection == ' ') enumFSelectionCharType = TCharType.Space;

else if (chrFSelection >= 'a' && chrFSelection <= 'z') enumFSelectionCharType = TCharType.EngLetter;

else if (chrFSelection >= 'а' && chrFSelection <= 'я') enumFSelectionCharType = TCharType.RusLetter;

else if (chrFSelection >= '0' && chrFSelection <= '9') enumFSelectionCharType = TCharType.Digit;

else if (chrFSelection == 'S' || chrFSelection == 'E' || chrFSelection == 'T' || chrFSelection == 'Q') enumFSelectionCharType = TCharType.SETQ;

else if (chrFSelection == 'C' || chrFSelection == 'E' || chrFSelection == 'O' || chrFSelection == 'M' || chrFSelection == 'A' || chrFSelection == 'N' || chrFSelection == 'D' || chrFSelection == 'L' || chrFSelection == 'I' || chrFSelection == '"') enumFSelectionCharType = TCharType.CL;

else if (chrFSelection == '/') enumFSelectionCharType = TCharType.Slash;

else if (chrFSelection == '\*') enumFSelectionCharType = TCharType.Star;

else if (chrFSelection == '!') enumFSelectionCharType = TCharType.Exclamation;

else if (chrFSelection == '=') enumFSelectionCharType = TCharType.Equal;

else if (chrFSelection == ';') enumFSelectionCharType = TCharType.Semicolon;

else if (chrFSelection == '(') enumFSelectionCharType = TCharType.OpenBracket;

else if (chrFSelection == ')') enumFSelectionCharType = TCharType.EndBracket;

else if (chrFSelection == ':') enumFSelectionCharType = TCharType.Colon;

else if (chrFSelection == '[') enumFSelectionCharType = TCharType.OpenSquadBracket;

else if (chrFSelection == ']') enumFSelectionCharType = TCharType.EndSquadBracket;

else if (chrFSelection == '+') enumFSelectionCharType = TCharType.Plus;

else if (chrFSelection == '-') enumFSelectionCharType = TCharType.Minus;

else if (chrFSelection == ',') enumFSelectionCharType = TCharType.Comma;

else if (chrFSelection == '.') enumFSelectionCharType = TCharType.Dot;

else if (chrFSelection == '^' || chrFSelection == '%' || chrFSelection == '@' || chrFSelection == '<' || chrFSelection == '>' || chrFSelection == '?')

enumFSelectionCharType = TCharType.AnotherSymbol; // Считаем эти символы как другие (AnotherSymbol)

else enumFSelectionCharType = TCharType.NoInd; // Символ не распознан

enumFState = TState.Continue; // Продолжаем анализ

}

intFSourceColSelection++; // Переходим к следующему символу

}

// Метод добавления символа к текущей лексической единице

private void TakeSymbol()

{

char[] c = { chrFSelection }; // Создаем массив символов с текущим символом

String s = new string(c); // Преобразуем массив символов в строку

strFLexicalUnit += s; // Добавляем символ к текущей лексической единице

GetSymbol(); // Получаем следующий символ

}

// Метод перехода к следующему токену

public void NextToken()

{

strFLexicalUnit = ""; // Сбрасываем текущую лексическую единицу

char[] allowedChars = { 'a', 'b', 'c', 'd' };

// Начальная инициализация перед началом анализа

if (enumFState == TState.Start)

GetSymbol(); // Получаем первый символ

// Пропуск комментариев (если встречается '//')

if (chrFSelection == '/')

{

GetSymbol(); // Получаем следующий символ

if (chrFSelection == '/')

{

// Игнорируем все символы до конца строки

while (enumFSelectionCharType != TCharType.EndRow)

GetSymbol();

GetSymbol(); // Переходим к следующему символу после конца строки

}

}

if (chrFSelection == '\0' && enumFSelectionCharType == TCharType.EndText)

enumFState = TState.Finish;

// Variant 13

switch (enumFSelectionCharType)

{

case TCharType.EngLetter:

{

// a b c d

// A |BFin|BFin|BFin|BFin|

// BFin |CFin|CFin|cFin|CFin|

// CFin | D | D | D | D |

// D |Fin | Fin| Fin| Fin|

// Fin | | | | |

A:

{

if (allowedChars.Contains(chrFSelection))

{

TakeSymbol();

goto BFin;

}

else

{

enumFToken = TToken.lxmIdentifier;

return;

}

}

BFin:

{

if (allowedChars.Contains(chrFSelection))

{

TakeSymbol();

goto CFin;

}

else

{

enumFToken = TToken.lxmIdentifier;

return;

}

}

CFin:

{

if (allowedChars.Contains(chrFSelection))

{

TakeSymbol();

goto D;

}

else

{

enumFToken = TToken.lxmIdentifier;

return;

}

}

D:

{

if (allowedChars.Contains(chrFSelection))

{

TakeSymbol();

goto Fin;

}

else

{

enumFToken = TToken.lxmIdentifier;

return;

}

}

Fin:

{

enumFToken = TToken.lxmIdentifier;

return;

}

}

case TCharType.Digit:

{

// 0 1

// A | B | C |

// B | D | |

// C | E | |

// D | | A |

// E | |FFin |

// FFin | | G |

// G | H | |

// H | FFin| |

A:

if (chrFSelection == '0')

{

TakeSymbol();

goto B;

}

else if (chrFSelection == '1')

{

TakeSymbol();

goto C;

}

else throw new Exception("Ожидался 0 или 1");

B:

if (chrFSelection == '0')

{

TakeSymbol();

goto D;

}

else throw new Exception("Ожидался 0");

C:

if (chrFSelection == '0')

{

TakeSymbol();

goto E;

}

else throw new Exception("Ожидался 0");

D:

if (chrFSelection == '1')

{

TakeSymbol();

goto A;

}

else throw new Exception("Ожидалась 1");

E:

if (chrFSelection == '1')

{

TakeSymbol();

goto FFin;

}

else throw new Exception("Ожидалась 1");

FFin:

if (chrFSelection == '1')

{

TakeSymbol();

goto G;

}

else if (enumFSelectionCharType != TCharType.Digit) { enumFToken = TToken.lxmNumber; return; }

else throw new Exception("Ожидалась 1");

G:

if (chrFSelection == '1')

{

TakeSymbol();

goto H;

}

else throw new Exception("Ожидался 0");

H:

if (chrFSelection == '0')

{

TakeSymbol();

goto FFin;

}

else throw new Exception("Ожидался 0");

}

// Создание токена служебного слова SETQ

case TCharType.SETQ:

{

A:

if (chrFSelection == 'S')

{

TakeSymbol();

goto B;

}

else throw new Exception("Ожидался S");

B:

if (chrFSelection == 'E')

{

TakeSymbol();

goto C;

}

else throw new Exception("Ожидался E");

C:

if (chrFSelection == 'T')

{

TakeSymbol();

goto D;

}

else throw new Exception("Ожидался T");

D:

if (chrFSelection == 'Q')

{

TakeSymbol();

goto Fin;

}

else throw new Exception("Ожидался Q");

Fin:

{

enumFToken = TToken.lxmSETQ;

return;

}

}

// Создание токена служебного слова COMMAND "LINE"

case TCharType.CL:

{

A:

if (chrFSelection == 'C')

{

TakeSymbol();

goto B;

}

else throw new Exception("Ожидался C");

B:

if (chrFSelection == 'O')

{

TakeSymbol();

goto C;

}

else throw new Exception("Ожидался O");

C:

if (chrFSelection == 'M')

{

TakeSymbol();

goto D;

}

else throw new Exception("Ожидался M");

D:

if (chrFSelection == 'M')

{

TakeSymbol();

goto E;

}

else throw new Exception("Ожидался M");

E:

if (chrFSelection == 'A')

{

TakeSymbol();

goto F;

}

else throw new Exception("Ожидался A");

F:

if (chrFSelection == 'N')

{

TakeSymbol();

goto G;

}

else throw new Exception("Ожидался N");

G:

if (chrFSelection == 'D')

{

TakeSymbol();

goto H;

}

else throw new Exception("Ожидался D");

H:

if (chrFSelection == '"')

{

TakeSymbol();

goto I;

}

else throw new Exception("Ожидался \"");

I:

if (chrFSelection == 'L')

{

TakeSymbol();

goto J;

}

else throw new Exception("Ожидался L");

J:

if (chrFSelection == 'I')

{

TakeSymbol();

goto K;

}

else throw new Exception("Ожидался I");

K:

if (chrFSelection == 'N')

{

TakeSymbol();

goto L;

}

else throw new Exception("Ожидался N");

L:

if (chrFSelection == 'E')

{

TakeSymbol();

goto M;

}

else throw new Exception("Ожидался E");

M:

if (chrFSelection == '"')

{

TakeSymbol();

goto Fin;

}

else throw new Exception("Ожидался \"");

Fin:

{

enumFToken = TToken.lxmCL;

return;

}

}

case TCharType.AnotherSymbol:

{

if (chrFSelection == '/')

{

GetSymbol();

if (chrFSelection == '/')

{

while (enumFSelectionCharType != TCharType.EndRow)

GetSymbol();

}

GetSymbol();

}

break;

}

// Добавление токенов

case TCharType.Space:

if (chrFSelection == ' ')

{

enumFToken = TToken.lxmSpace;

GetSymbol();

return;

}

break;

case TCharType.OpenBracket:

if (chrFSelection == '(')

{

enumFToken = TToken.lxmOpenBracket;

GetSymbol();

return;

}

break;

case TCharType.EndBracket:

if (chrFSelection == ')')

{

enumFToken = TToken.lxmEndBracket;

GetSymbol();

return;

}

break;

case TCharType.EndRow:

{

GetSymbol();

enumFToken = TToken.lxmEmpty;

break;

}

case TCharType.EndText:

{

enumFToken = TToken.lxmEmpty;

break;

}

}

}

}

}

**uSyntAnalyzer.cs**

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Text;

using Translator;

namespace nsSynt

{

class uSyntAnalyzer

{

private String[] strFSource;

private String[] strFMessage;

public String[] strPSource { set { strFSource = value; } get { return strFSource; } }

public String[] strPMessage { set { strFMessage = value; } get { return strFMessage; } }

public CLex Lex = new CLex();

public void S()

{

O(); // разбор правила O

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace)

A(); // если есть пробелы, вызываем A

}

public void A()

{

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // разбор пробела

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSETQ || Lex.enumPToken == TToken.lxmCL)

O(); // после пробела ожидается O

else

A(); // или продолжаем разбор пробела

}

}

public void O()

{

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmOpenBracket) // проверяем открывающую скобку

{

Lex.NextToken(); // переходим к следующему токену после скобки

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSETQ) // разбор SETQ

{

Lex.NextToken(); // переходим после SETQ

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // проверка на пробел

{

Lex.NextToken();

V(); // после пробела ожидается V (переменная или список)

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmEndBracket) { } // проверка на закрывающую скобку

else throw new Exception("Ожидалась закрывающая скобка");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел после SETQ");

}

else if (Lex.enumPToken == TToken.lxmCL) // разбор COMMAND"LINE"

{

Lex.NextToken(); // переходим к следующему токену после COMMAND

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // проверка на пробел

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmIdentifier) // ожидаем первый индефикатор

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // проверка на пробел

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmIdentifier) // ожидаем второй индефикатор

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmEndBracket) // проверка на закрывающую скобку

Lex.NextToken(); // завершаем разбор COMMAND "LINE"

else throw new Exception("Ожидалась закрывающая скобка");

}

else throw new Exception("Ожидался второй индефикатор для LINE");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел после первого индефикатора");

}

else throw new Exception("Ожидался первый индефикатор для LINE");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел после COMMAND\"LINE\"");

}

else throw new Exception("Ожидался SETQ или COMMAND");

}

else throw new Exception("Ожидалась открывающая скобка");

}

public void V()

{

C(); // разбор C как часть V

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // проверяем на пробел для B

B(); // если есть пробел, вызываем B

}

public void B()

{

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // разбор пробела

{

Lex.NextToken();

C(); // вызываем C после пробела

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // продолжаем разбор пробела

B(); // продолжаем разбор B

}

}

public void C()

{

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmIdentifier) // ожидаем индефикатор

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace)

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmNumber) // ожидаем число

Lex.NextToken();

else throw new Exception("Ожидался числовое значение");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел");

}

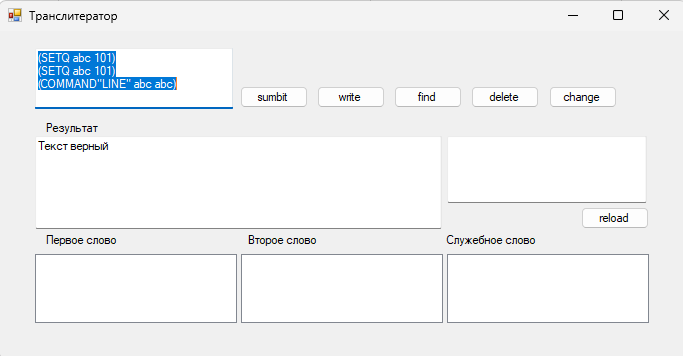
else throw new Exception("Ожидалось индефикатор");

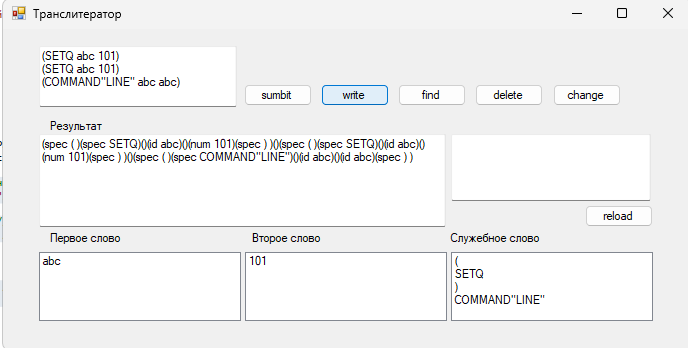
}

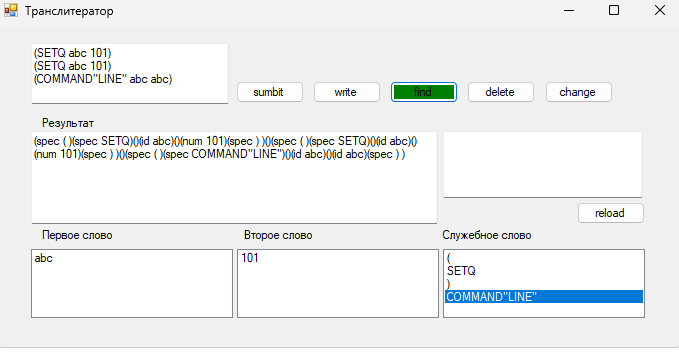
}

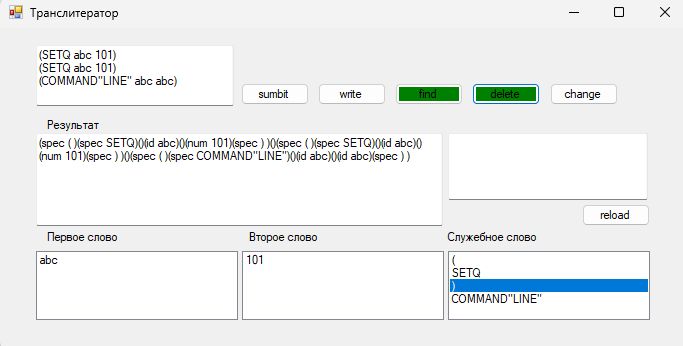
}

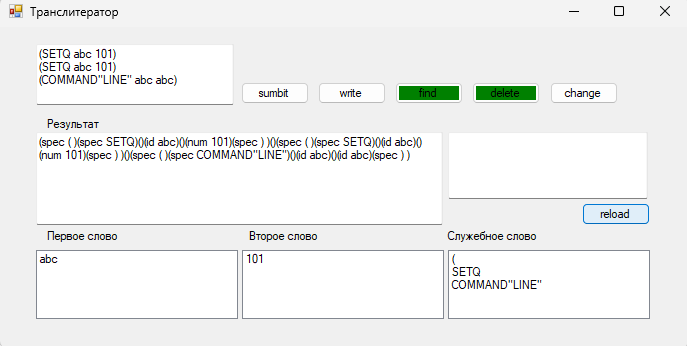
**Результаты тестирования:**

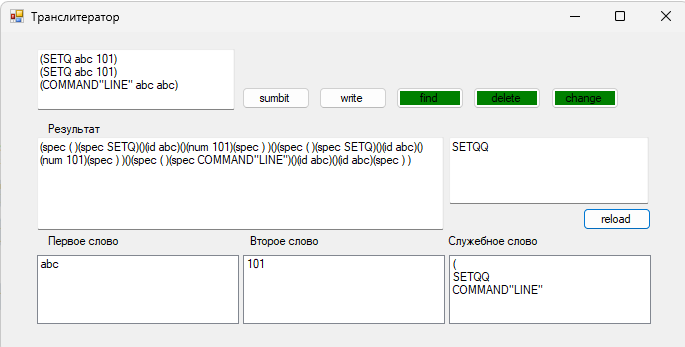












**Лабораторная работа № 5 Построение синтаксического дерева**

**Методические указания и пример синтексического дерева.**

Дерево — это особый тип ациклического графа, где один узел является корневым, и от него существует единственный маршрут к каждому другому узлу, без обратных путей.

Синтаксическое дерево — это дерево, которое отображает синтаксическую структуру части исходного кода. Оно обычно применяется при создании компиляторов для наглядного представления структуры программы, что облегчает её анализ и дальнейшую обработку.

Класс TreeV используется для синтаксического анализа исходного текста и представления этого анализа в виде дерева в компоненте TreeView Windows Forms. Основная идея заключается в том, чтобы по мере разбора строк добавлять узлы в TreeView, отражающие синтаксическую структуру.

Описание работы:

1. **TreeView и TreeNode**:
   * Компонент TreeView представляет собой иерархическое дерево, где каждый узел описывается объектом класса TreeNode. В корневой коллекции Nodes находятся узлы верхнего уровня, каждый из которых может иметь дочерние узлы, представляющие подчинённые элементы.
2. **Создание узлов**:
   * В каждом методе класса TreeV (например, S(), O(), A()) создаются узлы для TreeView. Например, при вызове TreeNode sNode = new TreeNode("S"); создаётся новый узел с текстом "S", который затем добавляется в коллекцию узлов дерева: tree.Nodes.Add(sNode);.
3. **Добавление дочерних узлов**:
   * Каждый узел может иметь дочерние узлы, которые добавляются с помощью метода Nodes.Add(). Например, метод O(TreeNode parentNode) добавляет узлы к переданному родительскому узлу parentNode:

csharp

Копировать код

TreeNode oNode = new TreeNode("O");

parentNode.Nodes.Add(oNode);

1. **Рекурсивное построение дерева**:
   * Узлы строятся рекурсивно, отражая структуру исходного текста. Например, при разборе выражений после пробелов или специальных символов вызываются соответствующие методы (O(), A(), C()), которые добавляют узлы в дерево. Это позволяет визуализировать синтаксическую структуру выражений.
2. **Расширение всех узлов**:
   * После завершения синтаксического анализа метод treeView1.ExpandAll(); разворачивает все узлы дерева, делая видимой всю структуру.

**Второй метод:** **моделирование узла дерева с помощью массива ссылок**:

Шаг 1. Создание корневого узла с массивом ссылок на дочерние узлы.

Шаг 2. Инициализация массива ссылок, где все элементы изначально равны null.

Шаг 3. Добавление дочерних узлов путем создания новых объектов узлов и их вставки в массив ссылок родителя.

Шаг 4. Навигация по дереву через ссылки в массиве для перехода между узлами.

Шаг 5. Удаление узлов через обнуление ссылки в массиве, разрывая связь с поддеревом.

Шаг 6. Обновление структуры при необходимости после удаления.

Рекурсивный обход дерева работает так:

1. Начинается с корневого узла.
2. Обрабатывается текущий узел (например, вывод или проверка данных).
3. Функция рекурсивно вызывает себя для каждого дочернего узла.
4. Базовый случай — когда нет дочерних узлов, и функция возвращается к родителю.
5. Процесс повторяется до полного обхода дерева

**Задание:**

Разработать трансляционную грамматику. Разработать программные средства построения синтаксического дерева.

**Требования:**

1. Стратегию построения синтаксического дерева разрабатывать путем построения трансляционной грамматики.
2. Использовать динамические структуры данных для построения синтаксического дерева в оперативной памяти.
3. Реализовать синтаксическое дерево в отдельном классе, размещенном в отдельном программном модуле.

**Form.cs**

using nsSynt;

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Drawing;

using System.Windows.Forms;

using laba4;

using Tree;

namespace Translator

{

public partial class Form1 : Form

{

Dictionary<string, List<string>> hashTableIdentifier = new Dictionary<string, List<string>>();

Dictionary<string, List<string>> hashTableDigital = new Dictionary<string, List<string>>();

Dictionary<string, List<string>> hashTableSpecial = new Dictionary<string, List<string>>();

public MyHash hashFunction = new MyHash();

private bool isFirstButtonValid = false;

public Form1()

{

InitializeComponent();

int n = tbFSource.Lines.Length; // Получение количества строк в tbFSource

}

public void TablesToMemo(object sender, System.EventArgs e)

{

List<string> listTable = new List<string>();

listBox1.Items.Clear();

listBox2.Items.Clear();

listBox3.Items.Clear();

foreach (var entry in hashTableIdentifier)

listBox1.Items.Add(string.Join(", ", entry.Value));

listTable.Clear();

foreach (var entry in hashTableDigital)

listBox2.Items.Add(string.Join(", ", entry.Value));

listTable.Clear();

foreach (var entry in hashTableSpecial)

listBox3.Items.Add(string.Join(", ", entry.Value));

listTable.Clear();

}

private void btnFStart\_Click(object sender, EventArgs e)

{

tbFMessage.Clear();

uSyntAnalyzer Synt = new uSyntAnalyzer();

TreeV tree = new TreeV(treeView1);

Synt.Lex.strPSource = tbFSource.Lines;

Synt.Lex.strPMessage = tbFMessage.Lines;

Synt.Lex.enumPState = TState.Start;

Synt.Lex.intPSourceRowSelection = 0;

Synt.Lex.intPSourceColSelection = 0;

isFirstButtonValid = false;

try

{

for (int i = 0; i < Synt.Lex.strPSource.Length; i++) // Обрабатываем каждую строку

{

string line = Synt.Lex.strPSource[i]; // Получаем текущую строку

Synt.Lex.NextToken(); // Получаем следующий токен

Synt.S(); // Проверяем синтаксис текущей строки

// Переход на следующую строку после завершения анализа одной строки

if (Synt.Lex.enumPState == TState.Continue && i < Synt.Lex.strPSource.Length - 1)

Synt.Lex.enumPState = TState.Start; // Возвращаем состояние в начало

}

throw new Exception("Текст верный"); // Успешное завершение

}

catch (Exception exc)

{

tbFMessage.Text += exc.Message;

tbFSource.Select();

tbFSource.SelectionStart = 0;

int n = 0;

for (int i = 0; i < Synt.Lex.intPSourceRowSelection; i++) n += tbFSource.Lines[i].Length + 2;

n += Synt.Lex.intPSourceColSelection;

tbFSource.SelectionLength = n;

// Проверяем, является ли сообщение "Текст верный"

if (exc.Message == "Текст верный")

{

isFirstButtonValid = true; // В случае успеха устанавливаем true

writeButton.Enabled = true; // Разблокируем кнопку

}

else

{

isFirstButtonValid = false; // В случае ошибки флаг остается false

writeButton.Enabled = false; // Отключаем кнопку writeButton

}

}

}

private void writeButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

CLex Lex = new CLex();

Lex.strPSource = tbFSource.Lines;

Lex.strPMessage = tbFMessage.Lines;

Lex.intPSourceColSelection = 0;

Lex.intPSourceRowSelection = 0;

int x = tbFSource.TextLength;

int y = tbFSource.Lines.Length;

tbFMessage.Text = "";

try

{

while (Lex.enumPState != TState.Finish)

{

Lex.NextToken();

string s1 = "";

switch (Lex.enumPToken)

{

case TToken.lxmIdentifier:

{

hashFunction.AddWord(hashTableIdentifier, Lex.strPLexicalUnit);

s1 = "id " + Lex.strPLexicalUnit;

TablesToMemo(this, e);

break;

}

case TToken.lxmNumber:

{

hashFunction.AddWord(hashTableDigital, Lex.strPLexicalUnit);

s1 = "num " + Lex.strPLexicalUnit;

TablesToMemo(this, e);

break;

}

case TToken.lxmEndBracket:

{

hashFunction.AddWord(hashTableSpecial, ")");

s1 = "spec ) " + Lex.strPLexicalUnit;

TablesToMemo(this, e);

break;

}

case TToken.lxmOpenBracket:

{

hashFunction.AddWord(hashTableSpecial, "(");

s1 = "spec ( " + Lex.strPLexicalUnit;

TablesToMemo(this, e);

break;

}

case TToken.lxmCL:

{

hashFunction.AddWord(hashTableSpecial, "COMMAND\"LINE\"");

s1 = "spec " + Lex.strPLexicalUnit;

TablesToMemo(this, e);

break;

}

case TToken.lxmSETQ:

{

hashFunction.AddWord(hashTableSpecial, "SETQ");

s1 = "spec " + Lex.strPLexicalUnit;

TablesToMemo(this, e);

break;

}

}

String m = "(" + s1 + ")";

tbFMessage.Text += m;

}

}

catch (Exception exc)

{

tbFMessage.Text += exc.Message;

tbFSource.Select();

tbFSource.SelectionStart = 0;

int n = 0;

for (int i = 0; i < Lex.intPSourceRowSelection; i++) n += tbFSource.Lines[i].Length + 2;

n += Lex.intPSourceColSelection;

tbFSource.SelectionLength = n;

}

}

private void deleteButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

ListBox selectedListBox = GetSelectedListBox(); // Определяем выбранный ListBox

Dictionary<string, List<string>> selectedHashTable = GetSelectedHashTable(selectedListBox); // Получаем нужную хэш-таблицу

if (selectedListBox != null && selectedHashTable != null && selectedListBox.SelectedItem != null)

{

string selectedItem = selectedListBox.SelectedItem.ToString();

// Удаляем выбранное слово из соответствующей хэш-таблицы

if (hashFunction.RemoveWord(selectedHashTable, selectedItem))

deleteButton.BackColor = Color.Green;

else

deleteButton.BackColor = Color.Red;

}

else

deleteButton.BackColor = Color.Red;

}

private void reloadButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

listBox1.Items.Clear();

listBox2.Items.Clear();

listBox3.Items.Clear();

foreach (var entry in hashTableIdentifier)

listBox1.Items.Add(string.Join(", ", entry.Value));

foreach (var entry in hashTableDigital)

listBox2.Items.Add(string.Join(", ", entry.Value));

foreach (var entry in hashTableSpecial)

listBox3.Items.Add(string.Join(", ", entry.Value));

}

private void findButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

string searchTerm = textBox1.Text;

if (string.IsNullOrEmpty(searchTerm))

{

MessageBox.Show("Введите поисковое значение.");

return;

}

listBox1.ClearSelected();

listBox2.ClearSelected();

listBox3.ClearSelected();

if (FindAndSelectInListBox(listBox1, searchTerm))

{

findButton.BackColor = Color.Green;

return;

}

if (FindAndSelectInListBox(listBox2, searchTerm))

{

findButton.BackColor = Color.Green;

return;

}

if (FindAndSelectInListBox(listBox3, searchTerm))

{

findButton.BackColor = Color.Green;

return;

}

findButton.BackColor = Color.Red;

}

// Метод для поиска и выделения элемента в ListBox

private bool FindAndSelectInListBox(ListBox listBox, string searchTerm)

{

for (int i = 0; i < listBox.Items.Count; i++)

{

if (listBox.Items[i].ToString().Equals(searchTerm, StringComparison.OrdinalIgnoreCase))

{

listBox.SelectedIndex = i;

return true;

}

}

return false;

}

private void changeButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

ListBox selectedListBox = GetSelectedListBox(); // Метод для определения выбранного ListBox

Dictionary<string, List<string>> selectedHashTable = GetSelectedHashTable(selectedListBox); // Метод для получения нужной хэш-таблицы

if (selectedListBox != null && selectedHashTable != null && selectedListBox.SelectedItem != null)

{

string selectedItem = selectedListBox.SelectedItem.ToString();

// Удаляем выбранное слово

if (hashFunction.RemoveWord(selectedHashTable, selectedItem))

{

// Добавляем новое слово из textBox1

hashFunction.AddWord(selectedHashTable, textBox1.Text.ToString());

changeButton.BackColor = Color.Green;

}

else

changeButton.BackColor = Color.Red;

}

else

changeButton.BackColor = Color.Red;

}

// Метод для определения, какой ListBox был выбран

private ListBox GetSelectedListBox()

{

if (listBox1.SelectedItem != null)

return listBox1;

if (listBox2.SelectedItem != null)

return listBox2;

if (listBox3.SelectedItem != null)

return listBox3;

return null; // Если ни один элемент не выбран

}

// Метод для выбора соответствующей хэш-таблицы

private Dictionary<string, List<string>> GetSelectedHashTable(ListBox listBox)

{

if (listBox == listBox1)

return hashTableIdentifier;

if (listBox == listBox2)

return hashTableDigital;

if (listBox == listBox3)

return hashTableSpecial;

return null; // Если ListBox не совпадает ни с одним из ожидаемых

}

private void button2\_Click(object sender, EventArgs e)

{

treeView1.Nodes.Clear();

TreeV parserTree = new TreeV(treeView1);

parserTree.Lex.strPSource = tbFSource.Lines;

parserTree.Lex.strPMessage = tbFMessage.Lines;

parserTree.Lex.enumPState = TState.Start;

parserTree.Lex.intPSourceRowSelection = 0;

parserTree.Lex.intPSourceColSelection = 0;

try

{

for (int i = 0; i < parserTree.Lex.strPSource.Length; i++) // Обрабатываем каждую строку

{

string line = parserTree.Lex.strPSource[i]; // Получаем текущую строку

parserTree.Lex.NextToken(); // Получаем следующий токен

parserTree.S(); // Проверяем синтаксис текущей строки

// Переход на следующую строку после завершения анализа одной строки

if (parserTree.Lex.enumPState == TState.Continue && i < parserTree.Lex.strPSource.Length - 1)

parserTree.Lex.enumPState = TState.Start; // Возвращаем состояние в начало

}

treeView1.ExpandAll();

}

catch (Exception ex)

{

// Выводим сообщение об ошибке

MessageBox.Show("Ошибка разбора: " + ex.Message);

}

}

}

}

**Tree.cs**

using System;

using System.Windows.Forms; // Для работы с TreeView

using Translator;

namespace Tree

{

class TreeV

{

public CLex Lex = new CLex();

public TreeView tree;

public TreeV(TreeView treeView)

{

tree = treeView;

}

public void S()

{

TreeNode sNode = new TreeNode("S");

tree.Nodes.Add(sNode);

O(sNode); // разбор правила O

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace)

A(sNode); // если есть пробелы, вызываем A

}

public void A(TreeNode parentNode)

{

TreeNode aNode = new TreeNode("A");

parentNode.Nodes.Add(aNode);

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // разбор пробела

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSETQ || Lex.enumPToken == TToken.lxmCL)

O(aNode); // после пробела ожидается O

else

A(aNode); // или продолжаем разбор пробела

}

}

public void O(TreeNode parentNode)

{

TreeNode oNode = new TreeNode("O");

parentNode.Nodes.Add(oNode);

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmOpenBracket) // проверяем открывающую скобку

{

Lex.NextToken(); // переходим к следующему токену после скобки

TreeNode openBracketNode = new TreeNode("(");

oNode.Nodes.Add(openBracketNode);

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSETQ) // разбор SETQ

{

TreeNode setqNode = new TreeNode("SETQ");

oNode.Nodes.Add(setqNode);

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace)

{

Lex.NextToken();

V(oNode); // после пробела ожидается V

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmEndBracket)

{

TreeNode closeBracketNode = new TreeNode(")");

oNode.Nodes.Add(closeBracketNode);

}

else throw new Exception("Ожидалась закрывающая скобка");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел после SETQ");

}

else if (Lex.enumPToken == TToken.lxmCL) // разбор COMMAND "LINE"

{

TreeNode commandNode = new TreeNode("COMMAND \"LINE\"");

oNode.Nodes.Add(commandNode);

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace)

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmIdentifier)

{

TreeNode idNode1 = new TreeNode(Lex.strPLexicalUnit);

oNode.Nodes.Add(idNode1);

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace)

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmIdentifier)

{

TreeNode idNode2 = new TreeNode(Lex.strPLexicalUnit);

oNode.Nodes.Add(idNode2);

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmEndBracket)

{

TreeNode closeBracketNode = new TreeNode(")");

oNode.Nodes.Add(closeBracketNode);

}

else throw new Exception("Ожидалась закрывающая скобка");

}

else throw new Exception("Ожидался второй индефикатор для LINE");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел после первого индефикатора");

}

else throw new Exception("Ожидался первый индефикатор для LINE");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел после COMMAND \"LINE\"");

}

else throw new Exception("Ожидался SETQ или COMMAND");

}

else throw new Exception("Ожидалась открывающая скобка");

}

public void V(TreeNode parentNode)

{

TreeNode vNode = new TreeNode("V");

parentNode.Nodes.Add(vNode);

C(vNode); // разбор C как часть V

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // проверяем на пробел для B

B(vNode); // если есть пробел, вызываем B

}

public void B(TreeNode parentNode)

{

TreeNode bNode = new TreeNode("B");

parentNode.Nodes.Add(bNode);

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // разбор пробела

{

Lex.NextToken();

C(bNode); // вызываем C после пробела

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // продолжаем разбор пробела

B(bNode); // продолжаем разбор B

}

}

public void C(TreeNode parentNode)

{

TreeNode cNode = new TreeNode("C");

parentNode.Nodes.Add(cNode);

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmIdentifier) // ожидаем индефикатор

{

TreeNode idNode = new TreeNode(Lex.strPLexicalUnit);

cNode.Nodes.Add(idNode);

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace)

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmNumber) // ожидаем число

{

TreeNode numberNode = new TreeNode(Lex.strPLexicalUnit);

cNode.Nodes.Add(numberNode);

Lex.NextToken();

}

else throw new Exception("Ожидалось числовое значение");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел");

}

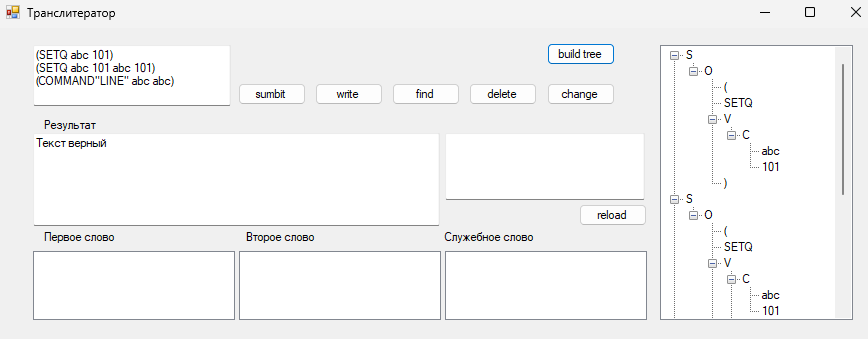
else throw new Exception("Ожидался индефикатор");

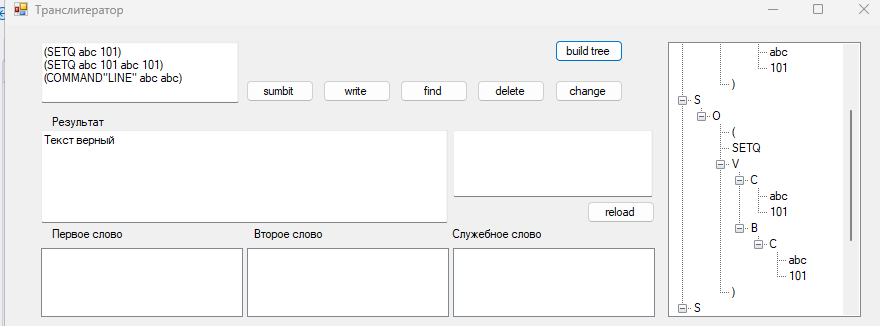
}

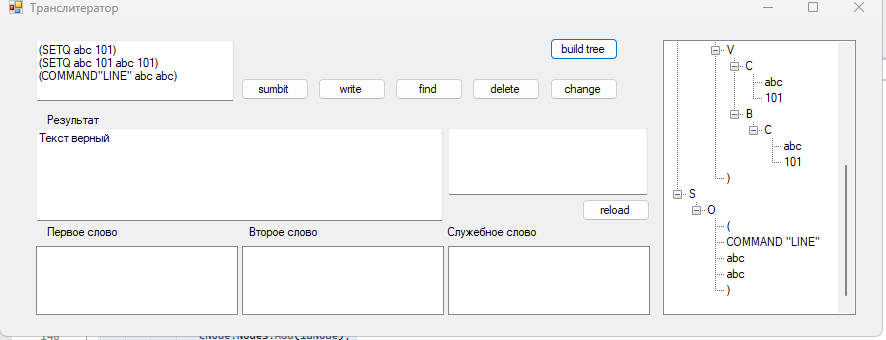
}

}

**Результат:**

****

****

****

**Лабораторная работа № 6 Разработка контекстного анализатора**

Контекстный анализатор (семантический анализатор) – это этап обработки программ, который отвечает за проверку логики использования данных и операций в коде. В отличие от синтаксического анализатора, который проверяет грамматические правила, контекстный анализатор проверяет смысловые ошибки, связанные с типами данных, их совместимостью и правильностью применения.

**Пример задачи контекстного анализа**

**SETQ abc 101**, где переменной abc присваивается значение 101. Контекстный анализатор проверит, что:

* abc была объявлена до использования;
* Тип переменной abc позволяет присваивать ей число;
* Операция присваивания выполнена корректно.

**Основные задачи контекстного анализа:**

1. **Проверка типов данных**:
   * Убедиться, что операции выполняются с корректными типами данных, например, нельзя добавить строку к числу.
   * Контроль правильного соответствия типов при присваивании значений переменным (например, SETQ abc "text" вызовет ошибку, если abc должна быть числом).
2. **Проверка объявлений переменных**:
   * Переменные должны быть объявлены до их использования.
   * Контроль, что переменные и функции используются в соответствии с их определениями.
3. **Проверка вызовов функций**:
   * Убедиться, что количество аргументов, передаваемых в функцию, соответствует её определению.
   * Проверить, что типы аргументов функции соответствуют ожидаемым (например, в команде COMMAND "LINE" a b, переменные a и b должны быть ранее объявлены и иметь корректные типы).
4. **Контроль областей видимости**:
   * Обеспечить корректное использование переменных в зависимости от их области видимости.
   * Проверить, что переменные не используются вне своей области (например, локальные переменные не видны глобально).
5. **Проверка логики программы**:
   * Убедиться в правильности использования управляющих структур (например, в циклах и условиях должны использоваться логические выражения).
   * Проверить, что оператор return используется в нужном контексте.

**Важность контекстного анализа:**

Контекстный анализатор выполняет ключевую роль, предотвращая ошибки до выполнения программы. Например, если синтаксический анализатор успешно распознает выражение SETQ abc 101, то контекстный проверит, что переменная y существует, имеет правильный тип для сложения, и что результат можно присвоить переменной x.

**Основные подходы:**

1. **Анализ типов**:
   * Проверка совместимости типов данных в выражениях.
   * Выявление ошибок преобразования типов.
2. **Таблицы символов**:
   * Использование таблицы для отслеживания переменных, функций и их атрибутов (например, типы, значения и область видимости).
   * Обновление таблицы символов по мере анализа программы.
3. **Контроль областей видимости**:
   * Проверка корректности использования переменных в зависимости от их области видимости.
   * Обеспечить, чтобы локальные переменные не конфликтовали с глобальными.

Контекстный анализ предотвращает появление ошибок на этапе исполнения программы, проверяя логику кода и корректность операций.

**Задание:**

Для выбранного варианта грамматики из таблицы 10.2 взять описание

контекстного условия и построить для его проверки трансляционную

грамматику. Вычисления атрибутов и контекстного условия включить в

программу синтаксического анализатора.

**Мой вариант:**

Переменные в параметрах LINE должны быть проинициализированы в SETQ

**Требования:**

1. Стратегию контекстного анализа разрабатывать путем построения трансляционной грамматики.
2. При обнаружении контекстной ошибки необходимо выдать диагностическое сообщение об ошибке и прекратить дальнейший анализ.
3. Внимательно подходить к формулировке диагностических сообщений.

План работы:

1. Ознакомиться с главой «Конструирование контекстного анализатора»
2. Разработать трансляционную грамматику для проверки контекстного условия.
3. В соответствии с трансляционной грамматикой расширить синтаксический анализатор действиями по вычислению атрибутов и контекстного условия.
4. Отладить контекстный анализатор.

Изменение затронули два файла uSyntAnalyzer.cs и uLex.cs:

**uSyntAnalyzer.cs**

using System;

using System.Collections.Generic;

using Translator;

namespace nsSynt

{

class uSyntAnalyzer

{

public CLex Lex = new CLex();

private HashSet<string> initializedVariables = new HashSet<string>(); // Набор для отслеживания инициализированных переменных

public void S()

{

O(); // разбор правила O

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace)

A(); // если есть пробелы, вызываем A

}

public void A()

{

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // разбор пробела

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSETQ || Lex.enumPToken == TToken.lxmCL)

O(); // после пробела ожидается O

else

A(); // или продолжаем разбор пробела

}

}

public void O()

{

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmOpenBracket) // проверяем открывающую скобку

{

Lex.NextToken(); // переходим к следующему токену после скобки

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSETQ) // разбор SETQ

{

Lex.NextToken(); // переходим после SETQ

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // проверка на пробел

{

Lex.NextToken();

V(); // после пробела ожидается V (переменная или список)

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmEndBracket)

{

// Успешно завершили разбор SETQ

}

else throw new Exception("Ожидалась закрывающая скобка");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел после SETQ");

}

else if (Lex.enumPToken == TToken.lxmCL) // разбор COMMAND"LINE"

{

Lex.NextToken(); // переходим к следующему токену после COMMAND

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // проверка на пробел

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmIdentifier) // ожидаем первый индефикатор

{

string var1 = Lex.CurrentTokenValue();

if (!initializedVariables.Contains(var1))

throw new Exception($"Переменная {var1} не инициализирована!");

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // проверка на пробел

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmIdentifier) // ожидаем второй индефикатор

{

string var2 = Lex.CurrentTokenValue();

if (!initializedVariables.Contains(var2))

throw new Exception($"Переменная {var2} не инициализирована!");

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmEndBracket) // проверка на закрывающую скобку

Lex.NextToken(); // завершаем разбор COMMAND "LINE"

else throw new Exception("Ожидалась закрывающая скобка");

}

else throw new Exception("Ожидался второй индефикатор для LINE");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел после первого индефикатора");

}

else throw new Exception("Ожидался первый индефикатор для LINE");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел после COMMAND\"LINE\"");

}

else throw new Exception("Ожидался SETQ или COMMAND");

}

else throw new Exception("Ожидалась открывающая скобка");

}

public void V()

{

C(); // разбор C как часть V

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // проверяем на пробел для B

B(); // если есть пробел, вызываем B

}

public void B()

{

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // разбор пробела

{

Lex.NextToken();

C(); // вызываем C после пробела

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // продолжаем разбор пробела

B(); // продолжаем разбор B

}

}

public void C()

{

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmIdentifier) // ожидаем индефикатор

{

string identifier = Lex.CurrentTokenValue();

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace)

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmNumber) // ожидаем число

{

initializedVariables.Add(identifier); // Инициализируем переменную

Lex.NextToken();

}

else throw new Exception("Ожидался числовое значение");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел");

}

else throw new Exception("Ожидалось индефикатор");

}

}

}

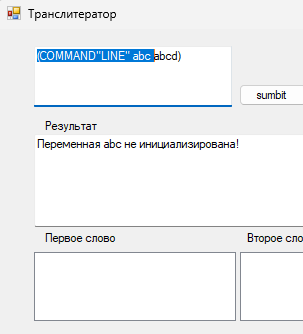
**uLex.cs**

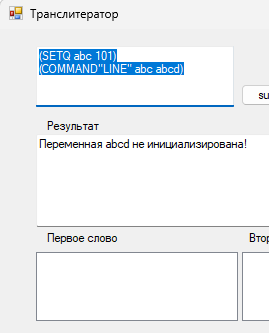
public string CurrentTokenValue()

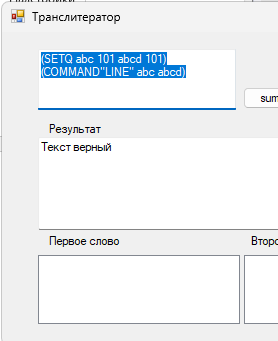
{

return strFLexicalUnit; // Возвращаем значение текущего токена (лексемы)

}







**Лабораторная работа № 7. Разработка генератора**

**Задание**

Выполнить перевод исходного текста на промежуточный язык. Для выбранного варианта семантики языка из таблицы 10.2 построить трансляционную грамматику. Вычисления атрибутов и правил перевода включить в программу синтаксического анализатора.

Использовать имена команд промежуточного языка, приведенные в таблице 10.3.

**Требования**

1. Стратегию перевода разрабатывать путем построения трансляционной грамматики.
2. Исходный и полученный тексты на промежуточном языке вывести в отдельную экранную форму.

**Варианты заданий**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 13 | Фрагмент программы языка Lisp.  S → S O | O  O → (SETQ V) | (COMMAND “LINE” <2><2>)  V → V C | C  C → <2> <1> | Переменные в параметрах LINE должны быть проинициализированы в SETQ | Пример: (SETQ abc 010 acb 101)  (COMMAND “LINE” abc acb), где SETQ – это объявления координатных переменных с инициализацией. Для простоты координаты задаются одним числом. Переменной abc присваивается значение 010, а переменной acb – значение 101.  COMMAND – вызывает встроенную функцию LINE с двумя координатами, которая рисует отрезок прямой.  Выполнить перевод. |

**План работы**

1. Ознакомиться с главой «Конструирование генераторов»
2. Разработать трансляционную грамматику.
3. В соответствии с трансляционной грамматикой расширить синтаксический анализатор действиями по получению выходного текста.
4. Отладить генератор.

uSyntAnalyzer.cs

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Drawing;

using Translator;

namespace nsSynt

{

class uSyntAnalyzer

{

public CLex Lex = new CLex();

public Dictionary<string, int> initializedVariables = new Dictionary<string, int>();

List<int> points = new List<int>();

public List<int> Points

{

get { return points; } // Возвращаем текущий список точек

set { points = value; } // Устанавливаем новый список точек

}

public void S()

{

O(); // разбор правила O

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace)

A(); // если есть пробелы, вызываем A

}

public void A()

{

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // разбор пробела

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSETQ || Lex.enumPToken == TToken.lxmCL)

O(); // после пробела ожидается O

else

A(); // или продолжаем разбор пробела

}

}

public void O()

{

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmOpenBracket) // проверяем открывающую скобку

{

Lex.NextToken(); // переходим к следующему токену после скобки

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSETQ) // разбор SETQ

{

Lex.NextToken(); // переходим после SETQ

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // проверка на пробел

{

Lex.NextToken();

V(); // после пробела ожидается V (переменная или список)

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmEndBracket)

{

// Успешно завершили разбор SETQ

}

else throw new Exception("Ожидалась закрывающая скобка");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел после SETQ");

}

else if (Lex.enumPToken == TToken.lxmCL) // разбор COMMAND"LINE"

{

Lex.NextToken(); // переходим к следующему токену после COMMAND

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // проверка на пробел

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmIdentifier) // ожидаем первый индефикатор

{

string var1 = Lex.CurrentTokenValue();

if (!initializedVariables.ContainsKey(var1))

throw new Exception($"Переменная {var1} не инициализирована!");

int value1 = initializedVariables[var1];

Points.Add(value1);

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // проверка на пробел

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmIdentifier) // ожидаем второй индефикатор

{

string var2 = Lex.CurrentTokenValue();

if (var1 == var2)

throw new Exception("Идентификаторы var1 и var2 не должны быть одинаковыми!");

if (!initializedVariables.ContainsKey(var2))

throw new Exception($"Переменная {var2} не инициализирована!");

int value2 = initializedVariables[var2];

Points.Add(value2);

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmEndBracket) // проверка на закрывающую скобку

Lex.NextToken(); // завершаем разбор COMMAND "LINE"

else throw new Exception("Ожидалась закрывающая скобка");

}

else throw new Exception("Ожидался второй индефикатор для LINE");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел после первого индефикатора");

}

else throw new Exception("Ожидался первый индефикатор для LINE");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел после COMMAND\"LINE\"");

}

else throw new Exception("Ожидался SETQ или COMMAND");

}

else throw new Exception("Ожидалась открывающая скобка");

}

public void V()

{

C(); // разбор C как часть V

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // проверяем на пробел для B

B(); // если есть пробел, вызываем B

}

public void B()

{

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // разбор пробела

{

Lex.NextToken();

C(); // вызываем C после пробела

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // продолжаем разбор пробела

B(); // продолжаем разбор B

}

}

public void C()

{

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmIdentifier) // ожидаем индефикатор

{

string identifier = Lex.CurrentTokenValue();

// Проверяем, был ли идентификатор уже инициализирован

if (initializedVariables.ContainsKey(identifier))

throw new Exception($"Идентификатор {identifier} уже инициализирован!");

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace)

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmNumber) // ожидаем число

{

// Преобразуем значение токена в число

int value = ConvertBinaryToDecimal(Lex.CurrentTokenValue());

initializedVariables[identifier] = value;

Lex.NextToken();

}

else throw new Exception("Ожидался числовое значение");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел");

}

else throw new Exception("Ожидалось индефикатор");

}

public int ConvertBinaryToDecimal(string binaryCode)

{

return Convert.ToInt32(binaryCode, 2);

}

}

}

Form1.cs

using nsSynt;

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Drawing;

using System.Windows.Forms;

using laba4;

using Tree;

using System.Reflection;

namespace Translator

{

public partial class Form1 : Form

{

Dictionary<string, List<string>> hashTableIdentifier = new Dictionary<string, List<string>>();

Dictionary<string, List<string>> hashTableDigital = new Dictionary<string, List<string>>();

Dictionary<string, List<string>> hashTableSpecial = new Dictionary<string, List<string>>();

public MyHash hashFunction = new MyHash();

bool isFirstButtonValid = false;

private Panel drawingPanel;

uSyntAnalyzer Synt = new uSyntAnalyzer();

public Form1()

{

InitializeComponent();

InitializeDrawingPanel();

int n = tbFSource.Lines.Length; // Получение количества строк в tbFSource

// Перерисовка формы с полученными значениями X

}

public void TablesToMemo(object sender, System.EventArgs e)

{

List<string> listTable = new List<string>();

listBox1.Items.Clear();

listBox2.Items.Clear();

listBox3.Items.Clear();

foreach (var entry in hashTableIdentifier)

listBox1.Items.Add(string.Join(", ", entry.Value));

listTable.Clear();

foreach (var entry in hashTableDigital)

listBox2.Items.Add(string.Join(", ", entry.Value));

listTable.Clear();

foreach (var entry in hashTableSpecial)

listBox3.Items.Add(string.Join(", ", entry.Value));

listTable.Clear();

}

private void btnFStart\_Click(object sender, EventArgs e)

{

tbFMessage.Clear();

TreeV tree = new TreeV(treeView1);

Synt.Lex.strPSource = tbFSource.Lines;

Synt.Lex.strPMessage = tbFMessage.Lines;

Synt.Lex.enumPState = TState.Start;

Synt.initializedVariables.Clear();

Synt.Lex.intPSourceRowSelection = 0;

Synt.Lex.intPSourceColSelection = 0;

isFirstButtonValid = false;

try

{

for (int i = 0; i < Synt.Lex.strPSource.Length; i++) // Обрабатываем каждую строку

{

string line = Synt.Lex.strPSource[i]; // Получаем текущую строку

Synt.Lex.NextToken(); // Получаем следующий токен

Synt.S(); // Проверяем синтаксис текущей строки

// Переход на следующую строку после завершения анализа одной строки

if (Synt.Lex.enumPState == TState.Continue && i < Synt.Lex.strPSource.Length - 1)

Synt.Lex.enumPState = TState.Start; // Возвращаем состояние в начало

}

throw new Exception("Текст верный"); // Успешное завершение

}

catch (Exception exc)

{

tbFMessage.Text += exc.Message;

tbFSource.Select();

tbFSource.SelectionStart = 0;

int n = 0;

for (int i = 0; i < Synt.Lex.intPSourceRowSelection; i++) n += tbFSource.Lines[i].Length + 2;

n += Synt.Lex.intPSourceColSelection;

tbFSource.SelectionLength = n;

// Проверяем, является ли сообщение "Текст верный"

if (exc.Message == "Текст верный")

{

isFirstButtonValid = true; // В случае успеха устанавливаем true

writeButton.Enabled = true; // Разблокируем кнопку

drawingPanel.Invalidate();

}

else

{

isFirstButtonValid = false; // В случае ошибки флаг остается false

writeButton.Enabled = false; // Отключаем кнопку writeButton

drawingPanel.Invalidate();

}

}

}

private void writeButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

CLex Lex = new CLex();

Lex.strPSource = tbFSource.Lines;

Lex.strPMessage = tbFMessage.Lines;

Lex.intPSourceColSelection = 0;

Lex.intPSourceRowSelection = 0;

int x = tbFSource.TextLength;

int y = tbFSource.Lines.Length;

tbFMessage.Text = "";

try

{

while (Lex.enumPState != TState.Finish)

{

Lex.NextToken();

string s1 = "";

switch (Lex.enumPToken)

{

case TToken.lxmIdentifier:

{

hashFunction.AddWord(hashTableIdentifier, Lex.strPLexicalUnit);

s1 = "id " + Lex.strPLexicalUnit;

TablesToMemo(this, e);

break;

}

case TToken.lxmNumber:

{

hashFunction.AddWord(hashTableDigital, Lex.strPLexicalUnit);

s1 = "num " + Lex.strPLexicalUnit;

TablesToMemo(this, e);

break;

}

case TToken.lxmEndBracket:

{

hashFunction.AddWord(hashTableSpecial, ")");

s1 = "spec ) " + Lex.strPLexicalUnit;

TablesToMemo(this, e);

break;

}

case TToken.lxmOpenBracket:

{

hashFunction.AddWord(hashTableSpecial, "(");

s1 = "spec ( " + Lex.strPLexicalUnit;

TablesToMemo(this, e);

break;

}

case TToken.lxmCL:

{

hashFunction.AddWord(hashTableSpecial, "COMMAND\"LINE\"");

s1 = "spec " + Lex.strPLexicalUnit;

TablesToMemo(this, e);

break;

}

case TToken.lxmSETQ:

{

hashFunction.AddWord(hashTableSpecial, "SETQ");

s1 = "spec " + Lex.strPLexicalUnit;

TablesToMemo(this, e);

break;

}

}

String m = "(" + s1 + ")";

tbFMessage.Text += m;

}

}

catch (Exception exc)

{

tbFMessage.Text += exc.Message;

tbFSource.Select();

tbFSource.SelectionStart = 0;

int n = 0;

for (int i = 0; i < Lex.intPSourceRowSelection; i++) n += tbFSource.Lines[i].Length + 2;

n += Lex.intPSourceColSelection;

tbFSource.SelectionLength = n;

}

}

private void deleteButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

ListBox selectedListBox = GetSelectedListBox(); // Определяем выбранный ListBox

Dictionary<string, List<string>> selectedHashTable = GetSelectedHashTable(selectedListBox); // Получаем нужную хэш-таблицу

if (selectedListBox != null && selectedHashTable != null && selectedListBox.SelectedItem != null)

{

string selectedItem = selectedListBox.SelectedItem.ToString();

// Удаляем выбранное слово из соответствующей хэш-таблицы

if (hashFunction.RemoveWord(selectedHashTable, selectedItem))

deleteButton.BackColor = Color.Green;

else

deleteButton.BackColor = Color.Red;

}

else

deleteButton.BackColor = Color.Red;

}

private void reloadButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

listBox1.Items.Clear();

listBox2.Items.Clear();

listBox3.Items.Clear();

foreach (var entry in hashTableIdentifier)

listBox1.Items.Add(string.Join(", ", entry.Value));

foreach (var entry in hashTableDigital)

listBox2.Items.Add(string.Join(", ", entry.Value));

foreach (var entry in hashTableSpecial)

listBox3.Items.Add(string.Join(", ", entry.Value));

}

private void findButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

string searchTerm = textBox1.Text;

if (string.IsNullOrEmpty(searchTerm))

{

MessageBox.Show("Введите поисковое значение.");

return;

}

listBox1.ClearSelected();

listBox2.ClearSelected();

listBox3.ClearSelected();

if (FindAndSelectInListBox(listBox1, searchTerm))

{

findButton.BackColor = Color.Green;

return;

}

if (FindAndSelectInListBox(listBox2, searchTerm))

{

findButton.BackColor = Color.Green;

return;

}

if (FindAndSelectInListBox(listBox3, searchTerm))

{

findButton.BackColor = Color.Green;

return;

}

findButton.BackColor = Color.Red;

}

// Метод для поиска и выделения элемента в ListBox

private bool FindAndSelectInListBox(ListBox listBox, string searchTerm)

{

for (int i = 0; i < listBox.Items.Count; i++)

{

if (listBox.Items[i].ToString().Equals(searchTerm, StringComparison.OrdinalIgnoreCase))

{

listBox.SelectedIndex = i;

return true;

}

}

return false;

}

private void changeButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

ListBox selectedListBox = GetSelectedListBox(); // Метод для определения выбранного ListBox

Dictionary<string, List<string>> selectedHashTable = GetSelectedHashTable(selectedListBox); // Метод для получения нужной хэш-таблицы

if (selectedListBox != null && selectedHashTable != null && selectedListBox.SelectedItem != null)

{

string selectedItem = selectedListBox.SelectedItem.ToString();

// Удаляем выбранное слово

if (hashFunction.RemoveWord(selectedHashTable, selectedItem))

{

// Добавляем новое слово из textBox1

hashFunction.AddWord(selectedHashTable, textBox1.Text.ToString());

changeButton.BackColor = Color.Green;

}

else

changeButton.BackColor = Color.Red;

}

else

changeButton.BackColor = Color.Red;

}

// Метод для определения, какой ListBox был выбран

private ListBox GetSelectedListBox()

{

if (listBox1.SelectedItem != null)

return listBox1;

if (listBox2.SelectedItem != null)

return listBox2;

if (listBox3.SelectedItem != null)

return listBox3;

return null; // Если ни один элемент не выбран

}

// Метод для выбора соответствующей хэш-таблицы

private Dictionary<string, List<string>> GetSelectedHashTable(ListBox listBox)

{

if (listBox == listBox1)

return hashTableIdentifier;

if (listBox == listBox2)

return hashTableDigital;

if (listBox == listBox3)

return hashTableSpecial;

return null; // Если ListBox не совпадает ни с одним из ожидаемых

}

private void button2\_Click(object sender, EventArgs e)

{

treeView1.Nodes.Clear();

TreeV parserTree = new TreeV(treeView1);

parserTree.Lex.strPSource = tbFSource.Lines;

parserTree.Lex.strPMessage = tbFMessage.Lines;

parserTree.Lex.enumPState = TState.Start;

parserTree.Lex.intPSourceRowSelection = 0;

parserTree.Lex.intPSourceColSelection = 0;

try

{

for (int i = 0; i < parserTree.Lex.strPSource.Length; i++) // Обрабатываем каждую строку

{

string line = parserTree.Lex.strPSource[i]; // Получаем текущую строку

parserTree.Lex.NextToken(); // Получаем следующий токен

parserTree.S(); // Проверяем синтаксис текущей строки

// Переход на следующую строку после завершения анализа одной строки

if (parserTree.Lex.enumPState == TState.Continue && i < parserTree.Lex.strPSource.Length - 1)

parserTree.Lex.enumPState = TState.Start; // Возвращаем состояние в начало

}

treeView1.ExpandAll();

}

catch (Exception ex)

{

// Выводим сообщение об ошибке

MessageBox.Show("Ошибка разбора: " + ex.Message);

}

}

private void InitializeDrawingPanel()

{

drawingPanel = new Panel

{

Location = new Point(36, 300),

Size = new Size(202, 130),

BorderStyle = BorderStyle.FixedSingle,

BackColor = Color.White

};

Controls.Add(drawingPanel);

drawingPanel.Paint += new PaintEventHandler(DrawLine);

}

private void DrawLinesFromPoints(Graphics g)

{

List<int> xValues = Synt.Points;

int fixedY = 75;

if (xValues.Count > 1)

{

for (int i = 0; i < xValues.Count - 1; i++)

g.DrawLine(Pens.Black, xValues[i], fixedY, xValues[i + 1], fixedY);

}

}

private void DrawLine(object sender, PaintEventArgs e)

{

if (isFirstButtonValid)

{

Graphics g = e.Graphics;

DrawLinesFromPoints(g);

}

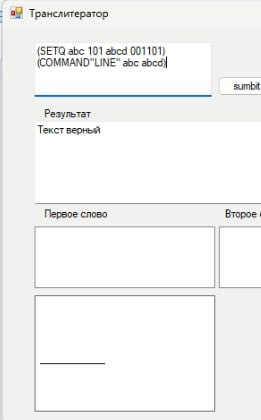
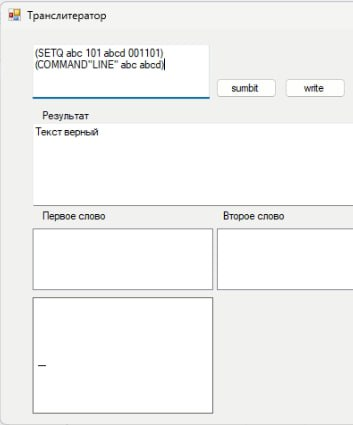
else e.Graphics.Clear(drawingPanel.BackColor);

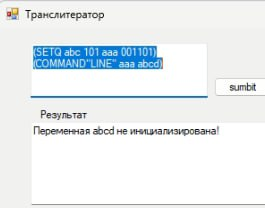
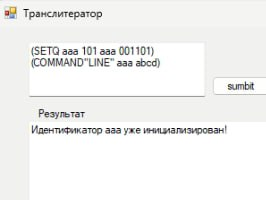
}

}

}

Результат:





**Лабораторная работа № 8 Разработка семантического анализатор**

**Семантический анализатор**

Семантический анализатор — это компонент компилятора или интерпретатора, который проверяет *логическую корректность* программы, основываясь на её синтаксической структуре и заданных правилах. Он работает с деревом разбора (синтаксическим деревом), добавляя информацию о типах данных, именах переменных, их области видимости и логических связях. Основные задачи:

* Проверка типов данных (совместимость операций с типами).
* Контроль использования идентификаторов (объявление, область видимости).
* Построение или уточнение семантического дерева.

**Семантическое дерево**

Семантическое дерево — это структура данных, отображающая семантические связи между элементами программы. Оно расширяет синтаксическое дерево, добавляя информацию о:

* Типах данных.
* Значениях переменных.
* Связях между узлами (например, "переменная a ссылается на значение 5").

**Семантический генератор**

Семантический генератор — это механизм, преобразующий семантическое дерево в конечное представление программы. Он может:

* Генерировать промежуточный код.
* Создавать код на машинном языке.
* Выполнять оптимизацию, используя семантические данные.

Отличие семантического анализа, дерева и генерации от синтаксического анализа, дерева и генерации:

1. **Синтаксический анализатор** vs **Семантический анализатор**:

|  |  |
| --- | --- |
| **Синтаксический анализатор** | **Семантический анализатор** |
| **Проверяет грамматическую структуру программы (правильность порядка и вложенности конструкций).** | **Проверяет логическую корректность программы, основываясь на её смысле.** |
| **Работает с грамматикой языка (например, соответствие правилам Backus-Naur Form).** | **Оценивает такие аспекты, как совместимость типов, область видимости и использование переменных.** |
| **В основном работает с синтаксическим деревом, которое представляет грамматику программы.** | **Работает с дополнительной информацией, добавляемой к дереву (типами, связями, значениями).** |
| **Например, проверяет, соответствует ли выражение a + b \* c правилам грамматики.** | **Например, проверяет, совместимы ли a, b и c по типу для операции сложения или умножения.** |

2. Синтаксическое дерево vs Семантическое дерево:

|  |  |
| --- | --- |
| **Синтаксическое дерево** | **Семантическое дерево** |
| **Представляет грамматическую структуру программы.** | **Дополняет синтаксическое дерево семантическими связями (типы, значения, зависимости).** |
| **Узлы соответствуют токенам или конструкциям языка.** | **Узлы содержат дополнительную информацию о типах, значениях и контексте.** |
| **Например: узел + соединяет a и b как операнды.** | **Например: узел + содержит информацию о типах a и b и результате операции.** |
| **Является результатом работы синтаксического анализатора.** | **Создаётся после синтаксического анализа, используется для дальнейших этапов компиляции.** |

3. **Синтаксический генератор** vs **Семантический генератор**:

|  |  |
| --- | --- |
| **Синтаксический генератор** | **Семантический генератор** |
| Создаёт представление структуры программы, соответствующее грамматике (например, дерево разбора). | Создаёт финальный код или промежуточное представление, используя семантические данные. |
| Например, строит дерево разбора для выражения a + b \* c. | Например, создаёт код для выполнения этого выражения, включая типы и оптимизацию. |
| Преобразует текст программы в формат, удобный для анализа. | Преобразует программу в машинный или промежуточный код с учётом смысла программы. |

Семантические правила для Анализатора

Для переменной из одной буквы:

* Если это a, то значение должно начинаться с 00.
* Если это b, то количество единиц в значении должно быть четным.
* Если это c, то значение должно быть не менее 9 символов.
* Если это d, то результат проверки — ошибка.

Для переменных длиной более одной буквы:

Транслятор не выполняет проверок и считает любое значение корректным.

Семантические правила для Дерева

* Узел "a" с началом значения "001001" может иметь дочерние узлы ac, ad, или acc.
* Узел "a" с началом значения "00" может иметь дочерние узлы abc,

ab, abcd, или aacd.

И наоборот.

**Три способа представления семантического анализатора**

**1. Методы для каждого грамматического правила**

Каждое правило реализовано отдельным методом.

**Шаги:**

1. Разделите грамматику на правила (например, SETQ, переменные).
2. Напишите методы для обработки каждого правила: проверка токенов, синтаксика и семантики.
3. Вызовите методы в основном методе последовательно.
4. Обрабатывайте ошибки при несоответствиях.
5. Сформируйте промежуточный код.

**2. Таблица семантических правил**

Используйте таблицу для хранения условий и действий для токенов.

**Шаги:**

1. Определите правила для переменных, значений, команд.
2. Создайте таблицу с типами токенов, условиями проверки и действиями.
3. Обрабатывайте токены, сверяя их с таблицей.
4. Фиксируйте ошибки или сохраняйте значения.
5. Добавляйте новые правила, обновляя только таблицу.

**3. Дерево абстрактного синтаксиса (AST)**

Строится дерево, где узлы представляют элементы грамматики.

**Шаги:**

1. Постройте синтаксическое дерево: команды, переменные, значения.
2. Определите правила для каждого типа узлов (формат имени, значение).
3. Обходите дерево, проверяя узлы и их дочерние элементы.
4. Сохраняйте корректные данные, регистрируйте ошибки.
5. Модифицируйте дерево при необходимости (например, для оптимизации).

**Сравнение:**

* **Методы**: простота, подходит для небольших грамматик.
* **Таблица**: легко расширяется, удобна для множества правил.
* **AST**: гибкость и мощность для сложных вложенных структур.
* **Три способа представления семантического дерева**

1. **На основе классов узлов (ваш подход):**  
   Узлы дерева представлены классами.

**Шаги:**

* Создаётся базовый класс Node с общими свойствами.
* Для узлов (переменные, команды) создаются производные классы.
* Строительство дерева — добавление узлов в иерархию.
* Обход дерева — рекурсивная проверка узлов.

**Преимущества:** Чёткая структура, удобно для сложных грамматик.

1. **На основе структур данных:**  
   Дерево хранится как словарь или список.

**Шаги:**

* Узлы — записи с типом, значением и связями.
* Словарь связывает узлы с дочерними.
* Обход — итерация или рекурсия.

**Преимущества:** Простота, подходит для небольших деревьев.

1. **Использование выражений:**

Узлы — объекты, представляющие операции.

**Шаги:**

* Узлы — операторы и операнды (например, SETQ (a, 001101)).
* Дерево строится вложением выражений.
* Обход — интерпретация выражений.

**Преимущества:** удобно для выражений и оптимизации.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Способ** | **Простота** | **Гибкость** | **Применимость** |
| Классы узлов | Средняя | Высокая | Сложные деревья |
| Структуры данных | Высокая | Средняя | Простые деревья |
| Выражения | Средняя | Высокая | Операции и выражения |

**Три способа представления семантического генератора**

1. **На основе класса с методами (ваш подход):**  
   Генератор представлен классом с методами, выполняющими семантические проверки и генерацию кода.

**Шаги:**

* Создаётся класс SemanticGenerator.
* Методы принимают входные данные, проверяют их на правила, создают промежуточный код.
* Хранение результатов — список инструкций.
* Вызов методов на этапе синтаксического анализа.

**Преимущества:** легко масштабировать, высокая читаемость.

1. **На основе шаблонов и таблиц:**

Генерация кода с использованием таблицы и шаблонов.

**Шаги:**

* Шаблоны инструкций хранятся в виде строковых форматов.
* Таблица связывает входные элементы (переменные, команды) с шаблонами.
* Семантические проверки выполняются заранее.
* Итоговый код создаётся путём заполнения шаблонов.

**Преимущества:** Простота реализации, подходит для стандартных случаев.

1. **Генератор с использованием дерева:**

Построение дерева кода, которое потом преобразуется в конечный код.

**Шаги:**

* Узлы дерева содержат семантическую информацию (типы, значения).
* Генератор обходит дерево и создаёт код для каждого узла.
* Семантические проверки выполняются в процессе обхода.
* Конечный код получается после полного прохода.

**Преимущества:** подходит для сложных грамматик и многоуровневой логики.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Способ** | **Простота** | **Гибкость** | **Применимость** |
| Класс с методами | Средняя | Высокая | Большие проекты |
| Таблицы и шаблоны | Высокая | Средняя | Простая структура генерации |
| Генератор на дереве | Средняя | Высокая | Оптимизация сложных процессов |

Tree.cs

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Drawing;

using System.Linq;

using System.Runtime.ExceptionServices;

using System.Windows.Forms; // Для работы с TreeView

using Translator;

using static System.Windows.Forms.VisualStyles.VisualStyleElement;

using TreeView = System.Windows.Forms.TreeView;

namespace Tree

{

public class TreeV

{

public CLex Lex = new CLex();

public TreeView tree;

public Dictionary<string, int> initializedVariables = new Dictionary<string, int>();

public string lastVariable;

int flagCount = 0;

public string lastValue;

public bool isValidSequence = true;

public string identifier;

public string firstSymbol;

public string firstValue;

public TreeV(TreeView treeView)

{

tree = treeView;

}

public void S()

{

TreeNode sNode = new TreeNode("S");

tree.Nodes.Add(sNode);

O(sNode); // разбор правила O

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace)

A(sNode); // если есть пробелы, вызываем A

}

public void A(TreeNode parentNode)

{

TreeNode aNode = new TreeNode("A");

parentNode.Nodes.Add(aNode);

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // разбор пробела

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSETQ || Lex.enumPToken == TToken.lxmCL)

O(aNode); // после пробела ожидается O

else

A(aNode); // или продолжаем разбор пробела

}

}

public void O(TreeNode parentNode)

{

TreeNode oNode = new TreeNode("O");

parentNode.Nodes.Add(oNode);

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmOpenBracket) // проверяем открывающую скобку

{

Lex.NextToken(); // переходим к следующему токену после скобки

TreeNode openBracketNode = new TreeNode("(");

oNode.Nodes.Add(openBracketNode);

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSETQ) // разбор SETQ

{

TreeNode setqNode = new TreeNode("SETQ");

oNode.Nodes.Add(setqNode);

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace)

{

Lex.NextToken();

V(oNode); // после пробела ожидается V

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmEndBracket)

{

TreeNode closeBracketNode = new TreeNode(")");

oNode.Nodes.Add(closeBracketNode);

}

else throw new Exception("Ожидалась закрывающая скобка");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел после SETQ");

}

else if (Lex.enumPToken == TToken.lxmCL) // разбор COMMAND "LINE"

{

TreeNode commandNode = new TreeNode("COMMAND \"LINE\"");

oNode.Nodes.Add(commandNode);

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace)

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmIdentifier)

{

string var1 = Lex.CurrentTokenValue();

if (!initializedVariables.ContainsKey(var1))

throw new Exception($"Переменная {var1} не инициализирована!");

TreeNode idNode1 = new TreeNode(Lex.strPLexicalUnit);

oNode.Nodes.Add(idNode1);

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace)

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmIdentifier)

{

string var2 = Lex.CurrentTokenValue();

if (var1 == var2)

throw new Exception("Идентификаторы var1 и var2 не должны быть одинаковыми!");

if (!initializedVariables.ContainsKey(var2) && isValidSequence == true)

throw new Exception($"Переменная {var2} не инициализирована!");

if (isValidSequence)

{

TreeNode idNode2 = new TreeNode(Lex.strPLexicalUnit);

oNode.Nodes.Add(idNode2);

}

else

{

TreeNode errorNode = new TreeNode("Ошибка: Идентификатор не соответствует правилу");

oNode.Nodes.Add(errorNode);

}

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmEndBracket)

{

TreeNode closeBracketNode = new TreeNode(")");

oNode.Nodes.Add(closeBracketNode);

}

else throw new Exception("Ожидалась закрывающая скобка");

}

else throw new Exception("Ожидался второй индефикатор для LINE");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел после первого индефикатора");

}

else throw new Exception("Ожидался первый индефикатор для LINE");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел после COMMAND \"LINE\"");

}

else throw new Exception("Ожидался SETQ или COMMAND");

}

else throw new Exception("Ожидалась открывающая скобка");

}

public void V(TreeNode parentNode)

{

TreeNode vNode = new TreeNode("V");

parentNode.Nodes.Add(vNode);

C(vNode); // разбор C как часть V

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // проверяем на пробел для B

B(vNode); // если есть пробел, вызываем B

}

public void B(TreeNode parentNode)

{

TreeNode bNode = new TreeNode("B");

parentNode.Nodes.Add(bNode);

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // разбор пробела

{

Lex.NextToken();

C(bNode); // вызываем C после пробела

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // продолжаем разбор пробела

B(bNode); // продолжаем разбор B

}

}

public void C(TreeNode parentNode)

{

TreeNode cNode = new TreeNode("C");

parentNode.Nodes.Add(cNode);

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmIdentifier) // ожидаем индефикатор

{

identifier = Lex.CurrentTokenValue();

if (initializedVariables.ContainsKey(identifier))

throw new Exception($"Идентификатор {identifier} уже инициализирован!");

TreeNode idNode = new TreeNode(Lex.strPLexicalUnit);

cNode.Nodes.Add(idNode);

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace)

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmNumber) // ожидаем число

{

string binaryValue = Lex.CurrentTokenValue();

// Семантическая проверка для переменных из одной буквы (a, b, c, d)

if (identifier.Length == 1)

{

switch (identifier)

{

case "a":

if (!binaryValue.StartsWith("00"))

throw new Exception("Значение переменной 'a' должно начинаться с '00'.");

break;

case "b":

int onesCount = binaryValue.Count(c => c == '1');

if (onesCount % 2 != 0)

throw new Exception("Значение переменной 'b' должно содержать четное количество единиц.");

break;

case "c":

if (binaryValue.Length < 9)

throw new Exception("Значение переменной 'c' должно быть не менее 9 символов.");

break;

case "d":

throw new Exception("Переменной 'd' запрещено присваивать значение.");

default:

break;

}

}

if (flagCount == 1)

{

firstSymbol = lastVariable;

firstValue = lastValue;

if (lastVariable == "a" && lastValue.ToString().StartsWith("001001"))

{

if (!(new List<string> { "ac", "ad", "acc" }).Contains(identifier))

isValidSequence = false;

}

else if (lastVariable == "a" && lastValue.StartsWith("00"))

{

if (!(new List<string> { "abc", "ab", "abcd", "aacd" }).Contains(identifier))

isValidSequence = false;

}

else if ((new List<string> { "ac", "ad", "acc" }).Contains(lastVariable) && lastValue.StartsWith("001001"))

{

if (identifier != "a")

isValidSequence = false;

}

else if ((new List<string> { "abc", "ab", "abcd", "aacd" }).Contains(lastVariable) && lastValue.StartsWith("00"))

{

if (identifier != "a")

isValidSequence = false;

} }

if (isValidSequence)

{

flagCount++;

lastVariable = identifier;

lastValue = binaryValue;

int value = Int32.Parse(Lex.CurrentTokenValue());

initializedVariables[identifier] = value;

TreeNode numberNode = new TreeNode(Lex.strPLexicalUnit);

cNode.Nodes.Add(numberNode);

Lex.NextToken();

}

else

Lex.NextToken();

}

else throw new Exception("Ожидалось числовое значение");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел");

}

else throw new Exception("Ожидался индефикатор");

}

}

}

/\*(SETQ a 001101 abc 101)

(COMMAND"LINE" a abc) \*/

uSyntAnalyzer.cs

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Drawing;

using System.Linq;

using System.Windows.Forms;

using Translator;

namespace nsSynt

{

class uSyntAnalyzer

{

public CLex Lex = new CLex();

public Dictionary<string, int> initializedVariables = new Dictionary<string, int>();

string lastVariable;

int flagCount = 0;

string lastValue;

bool isValidSequence = true;

List<int> points = new List<int>();

List<string> intermediateCode = new List<string>();

int rCount = 0;

public List<int> Points

{

get { return points; } // Возвращаем текущий список точек

set { points = value; } // Устанавливаем новый список точек

}

public void S()

{

O(); // разбор правила O

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace)

A(); // если есть пробелы, вызываем A

}

public void A()

{

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // разбор пробела

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSETQ || Lex.enumPToken == TToken.lxmCL)

O(); // после пробела ожидается O

else

A(); // или продолжаем разбор пробела

}

}

public void O()

{

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmOpenBracket) // проверяем открывающую скобку

{

Lex.NextToken(); // переходим к следующему токену после скобки

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSETQ) // разбор SETQ

{

intermediateCode.Add("START SETQ");

Lex.NextToken(); // переходим после SETQ

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // проверка на пробел

{

Lex.NextToken();

V(); // после пробела ожидается V (переменная или список)

intermediateCode.Add("END SETQ");

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmEndBracket)

{

// Успешно завершили разбор SETQ

}

else throw new Exception("Ожидалась закрывающая скобка");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел после SETQ");

}

else if (Lex.enumPToken == TToken.lxmCL) // разбор COMMAND"LINE"

{

intermediateCode.Add("START COMMAND \"LINE\"");

Lex.NextToken(); // переходим к следующему токену после COMMAND

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // проверка на пробел

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmIdentifier) // ожидаем первый индефикатор

{

string var1 = Lex.CurrentTokenValue();

if (!initializedVariables.ContainsKey(var1))

throw new Exception($"Переменная {var1} не инициализирована!");

int value1 = initializedVariables[var1];

Points.Add(value1);

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // проверка на пробел

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmIdentifier) // ожидаем второй индефикатор

{

string var2 = Lex.CurrentTokenValue();

if (var1 == var2)

throw new Exception("Идентификаторы var1 и var2 не должны быть одинаковыми!");

if (!initializedVariables.ContainsKey(var2) && isValidSequence == true)

throw new Exception($"Переменная {var2} не инициализирована!");

if (isValidSequence)

{

int value2 = initializedVariables[var2];

Points.Add(value2);

}

else

throw new Exception($"Ошибка: Идентификатор не соответствует правилу");

intermediateCode.Add("END COMMAND \"LINE\"");

intermediateCode.Add($"TEST {isValidSequence}");

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmEndBracket) // проверка на закрывающую скобку

Lex.NextToken(); // завершаем разбор COMMAND "LINE"

else throw new Exception("Ожидалась закрывающая скобка");

}

else throw new Exception("Ожидался второй индефикатор для LINE");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел после первого индефикатора");

}

else throw new Exception("Ожидался первый индефикатор для LINE");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел после COMMAND\"LINE\"");

}

else throw new Exception("Ожидался SETQ или COMMAND");

}

else throw new Exception("Ожидалась открывающая скобка");

}

public void V()

{

C(); // разбор C как часть V

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // проверяем на пробел для B

B(); // если есть пробел, вызываем B

}

public void B()

{

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // разбор пробела

{

Lex.NextToken();

C(); // вызываем C после пробела

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace) // продолжаем разбор пробела

B(); // продолжаем разбор B

}

}

public void C()

{

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmIdentifier) // ожидаем индефикатор

{

string identifier = Lex.CurrentTokenValue();

// Генерация промежуточного кода

intermediateCode.Add($"MOV {identifier} R{rCount++}");

// Проверяем, был ли идентификатор уже инициализирован

if (initializedVariables.ContainsKey(identifier))

throw new Exception($"Идентификатор {identifier} уже инициализирован!");

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmSpace)

{

Lex.NextToken();

if (Lex.enumPToken == TToken.lxmNumber) // ожидаем число

{

string binaryValue = Lex.CurrentTokenValue();

// Семантическая проверка для переменных из одной буквы (a, b, c, d)

if (identifier.Length == 1)

{

switch (identifier)

{

case "a":

if (!binaryValue.StartsWith("00"))

throw new Exception("Значение переменной 'a' должно начинаться с '00'.");

break;

case "b":

int onesCount = binaryValue.Count(c => c == '1');

if (onesCount % 2 != 0)

throw new Exception("Значение переменной 'b' должно содержать четное количество единиц.");

break;

case "c":

if (binaryValue.Length < 9)

throw new Exception("Значение переменной 'c' должно быть не менее 9 символов.");

break;

case "d":

throw new Exception("Переменной 'd' запрещено присваивать значение.");

default:

// Если буква неизвестная, считаем значение корректным

break;

}

}

if (flagCount == 1)

{

if (lastVariable == "a" && lastValue.ToString().StartsWith("001001"))

{

if (!(new List<string> { "ac", "ad", "acc" }).Contains(identifier))

{

isValidSequence = false;

throw new Exception("Ошибка в перввом правиле");

}

}

else if (lastVariable == "a" && lastValue.StartsWith("00"))

{

if (!(new List<string> { "abc", "ab", "abcd", "aacd" }).Contains(identifier))

{

isValidSequence = false;

throw new Exception("Ошибка во втором правиле");

}

}

else if ((new List<string> { "ac", "ad", "acc" }).Contains(lastVariable) && lastValue.StartsWith("001001"))

{

if (identifier != "a")

{

isValidSequence = false;

throw new Exception("Ошибка в третьем правиле");

}

}

else if ((new List<string> { "abc", "ab", "abcd", "aacd" }).Contains(lastVariable) && lastValue.StartsWith("00"))

{

if (identifier != "a")

{

isValidSequence = false;

throw new Exception("Ошибка в четвертом правиле");

}

}

}

if (isValidSequence)

{

intermediateCode.Add($"MOV {binaryValue} R{rCount++}");

intermediateCode.Add($"MOV {identifier} {binaryValue}");

flagCount++;

lastVariable = identifier;

lastValue = binaryValue;

// Преобразуем значение токена в десятичное число и инициализируем переменную

int value = ConvertBinaryToDecimal(binaryValue);

initializedVariables[identifier] = value;

Lex.NextToken();

}

else

{

Lex.NextToken();

flagCount = 0;

}

}

else throw new Exception("Ожидался числовое значение");

}

else throw new Exception("Ожидался пробел");

}

else throw new Exception("Ожидалось индефикатор");

}

public int ConvertBinaryToDecimal(string binaryCode)

{

return Convert.ToInt32(binaryCode, 2);

}

public List<string> GetIntermediateCode()

{

return new List<string>(intermediateCode);

}

}

}

Form1.cs

using nsSynt;

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Drawing;

using System.Windows.Forms;

using laba4;

using Tree;

using System.Reflection;

namespace Translator

{

public partial class Form1 : Form

{

Dictionary<string, List<string>> hashTableIdentifier = new Dictionary<string, List<string>>();

Dictionary<string, List<string>> hashTableDigital = new Dictionary<string, List<string>>();

Dictionary<string, List<string>> hashTableSpecial = new Dictionary<string, List<string>>();

public MyHash hashFunction = new MyHash();

bool isFirstButtonValid = false;

private Panel drawingPanel;

uSyntAnalyzer Synt;

private DrawTreeNodeEventHandler customDrawNodeHandler;

public TreeV parserTree;

int notUsed = 0;

List<string> intermediateCode;

public Form1()

{

InitializeComponent();

InitializeDrawingPanel();

int n = tbFSource.Lines.Length; // Получение количества строк в tbFSource

// Перерисовка формы с полученными значениями X

}

public void TablesToMemo(object sender, System.EventArgs e)

{

List<string> listTable = new List<string>();

listBox1.Items.Clear();

listBox2.Items.Clear();

listBox3.Items.Clear();

foreach (var entry in hashTableIdentifier)

listBox1.Items.Add(string.Join(", ", entry.Value));

listTable.Clear();

foreach (var entry in hashTableDigital)

listBox2.Items.Add(string.Join(", ", entry.Value));

listTable.Clear();

foreach (var entry in hashTableSpecial)

listBox3.Items.Add(string.Join(", ", entry.Value));

listTable.Clear();

}

private void btnFStart\_Click(object sender, EventArgs e)

{

tbFMessage.Clear();

Synt = new uSyntAnalyzer(); // убрал с поля

Synt.Lex.strPSource = tbFSource.Lines;

Synt.Lex.strPMessage = tbFMessage.Lines;

Synt.Lex.enumPState = TState.Start;

Synt.initializedVariables.Clear();

Synt.Lex.intPSourceRowSelection = 0;

Synt.Lex.intPSourceColSelection = 0;

isFirstButtonValid = false;

try

{

for (int i = 0; i < Synt.Lex.strPSource.Length; i++) // Обрабатываем каждую строку

{

string line = Synt.Lex.strPSource[i]; // Получаем текущую строку

Synt.Lex.NextToken(); // Получаем следующий токен

Synt.S(); // Проверяем синтаксис текущей строки

// Переход на следующую строку после завершения анализа одной строки

if (Synt.Lex.enumPState == TState.Continue && i < Synt.Lex.strPSource.Length - 1)

Synt.Lex.enumPState = TState.Start; // Возвращаем состояние в начало

}

throw new Exception("Текст верный"); // Успешное завершение

}

catch (Exception exc)

{

tbFMessage.Text += exc.Message;

tbFSource.Select();

tbFSource.SelectionStart = 0;

int n = 0;

for (int i = 0; i < Synt.Lex.intPSourceRowSelection; i++) n += tbFSource.Lines[i].Length + 2;

n += Synt.Lex.intPSourceColSelection;

tbFSource.SelectionLength = n;

// Проверяем, является ли сообщение "Текст верный"

if (exc.Message == "Текст верный")

{

isFirstButtonValid = true; // В случае успеха устанавливаем true

writeButton.Enabled = true; // Разблокируем кнопку

intermediateCode = Synt.GetIntermediateCode();

drawingPanel.Invalidate();

}

else

{

isFirstButtonValid = false; // В случае ошибки флаг остается false

writeButton.Enabled = false; // Отключаем кнопку writeButton

drawingPanel.Invalidate();

}

}

}

private void writeButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

CLex Lex = new CLex();

Lex.strPSource = tbFSource.Lines;

Lex.strPMessage = tbFMessage.Lines;

Lex.intPSourceColSelection = 0;

Lex.intPSourceRowSelection = 0;

int x = tbFSource.TextLength;

int y = tbFSource.Lines.Length;

tbFMessage.Text = "";

try

{

while (Lex.enumPState != TState.Finish)

{

Lex.NextToken();

string s1 = "";

switch (Lex.enumPToken)

{

case TToken.lxmIdentifier:

{

hashFunction.AddWord(hashTableIdentifier, Lex.strPLexicalUnit);

s1 = "id " + Lex.strPLexicalUnit;

TablesToMemo(this, e);

break;

}

case TToken.lxmNumber:

{

hashFunction.AddWord(hashTableDigital, Lex.strPLexicalUnit);

s1 = "num " + Lex.strPLexicalUnit;

TablesToMemo(this, e);

break;

}

case TToken.lxmEndBracket:

{

hashFunction.AddWord(hashTableSpecial, ")");

s1 = "spec ) " + Lex.strPLexicalUnit;

TablesToMemo(this, e);

break;

}

case TToken.lxmOpenBracket:

{

hashFunction.AddWord(hashTableSpecial, "(");

s1 = "spec ( " + Lex.strPLexicalUnit;

TablesToMemo(this, e);

break;

}

case TToken.lxmCL:

{

hashFunction.AddWord(hashTableSpecial, "COMMAND\"LINE\"");

s1 = "spec " + Lex.strPLexicalUnit;

TablesToMemo(this, e);

break;

}

case TToken.lxmSETQ:

{

hashFunction.AddWord(hashTableSpecial, "SETQ");

s1 = "spec " + Lex.strPLexicalUnit;

TablesToMemo(this, e);

break;

}

}

String m = "(" + s1 + ")";

tbFMessage.Text += m;

}

}

catch (Exception exc)

{

tbFMessage.Text += exc.Message;

tbFSource.Select();

tbFSource.SelectionStart = 0;

int n = 0;

for (int i = 0; i < Lex.intPSourceRowSelection; i++) n += tbFSource.Lines[i].Length + 2;

n += Lex.intPSourceColSelection;

tbFSource.SelectionLength = n;

}

}

private void deleteButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

ListBox selectedListBox = GetSelectedListBox(); // Определяем выбранный ListBox

Dictionary<string, List<string>> selectedHashTable = GetSelectedHashTable(selectedListBox); // Получаем нужную хэш-таблицу

if (selectedListBox != null && selectedHashTable != null && selectedListBox.SelectedItem != null)

{

string selectedItem = selectedListBox.SelectedItem.ToString();

// Удаляем выбранное слово из соответствующей хэш-таблицы

if (hashFunction.RemoveWord(selectedHashTable, selectedItem))

deleteButton.BackColor = Color.Green;

else

deleteButton.BackColor = Color.Red;

}

else

deleteButton.BackColor = Color.Red;

}

private void reloadButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

listBox1.Items.Clear();

listBox2.Items.Clear();

listBox3.Items.Clear();

foreach (var entry in hashTableIdentifier)

listBox1.Items.Add(string.Join(", ", entry.Value));

foreach (var entry in hashTableDigital)

listBox2.Items.Add(string.Join(", ", entry.Value));

foreach (var entry in hashTableSpecial)

listBox3.Items.Add(string.Join(", ", entry.Value));

}

private void findButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

string searchTerm = textBox1.Text;

if (string.IsNullOrEmpty(searchTerm))

{

MessageBox.Show("Введите поисковое значение.");

return;

}

listBox1.ClearSelected();

listBox2.ClearSelected();

listBox3.ClearSelected();

if (FindAndSelectInListBox(listBox1, searchTerm))

{

findButton.BackColor = Color.Green;

return;

}

if (FindAndSelectInListBox(listBox2, searchTerm))

{

findButton.BackColor = Color.Green;

return;

}

if (FindAndSelectInListBox(listBox3, searchTerm))

{

findButton.BackColor = Color.Green;

return;

}

findButton.BackColor = Color.Red;

}

// Метод для поиска и выделения элемента в ListBox

private bool FindAndSelectInListBox(ListBox listBox, string searchTerm)

{

for (int i = 0; i < listBox.Items.Count; i++)

{

if (listBox.Items[i].ToString().Equals(searchTerm, StringComparison.OrdinalIgnoreCase))

{

listBox.SelectedIndex = i;

return true;

}

}

return false;

}

private void changeButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

ListBox selectedListBox = GetSelectedListBox(); // Метод для определения выбранного ListBox

Dictionary<string, List<string>> selectedHashTable = GetSelectedHashTable(selectedListBox); // Метод для получения нужной хэш-таблицы

if (selectedListBox != null && selectedHashTable != null && selectedListBox.SelectedItem != null)

{

string selectedItem = selectedListBox.SelectedItem.ToString();

// Удаляем выбранное слово

if (hashFunction.RemoveWord(selectedHashTable, selectedItem))

{

// Добавляем новое слово из textBox1

hashFunction.AddWord(selectedHashTable, textBox1.Text.ToString());

changeButton.BackColor = Color.Green;

}

else

changeButton.BackColor = Color.Red;

}

else

changeButton.BackColor = Color.Red;

}

// Метод для определения, какой ListBox был выбран

private ListBox GetSelectedListBox()

{

if (listBox1.SelectedItem != null)

return listBox1;

if (listBox2.SelectedItem != null)

return listBox2;

if (listBox3.SelectedItem != null)

return listBox3;

return null; // Если ни один элемент не выбран

}

// Метод для выбора соответствующей хэш-таблицы

private Dictionary<string, List<string>> GetSelectedHashTable(ListBox listBox)

{

if (listBox == listBox1)

return hashTableIdentifier;

if (listBox == listBox2)

return hashTableDigital;

if (listBox == listBox3)

return hashTableSpecial;

return null; // Если ListBox не совпадает ни с одним из ожидаемых

}

private void button2\_Click(object sender, EventArgs e)

{

treeView1.Nodes.Clear();

parserTree = new TreeV(treeView1);

parserTree.Lex.strPSource = tbFSource.Lines;

parserTree.Lex.strPMessage = tbFMessage.Lines;

parserTree.Lex.enumPState = TState.Start;

parserTree.Lex.intPSourceRowSelection = 0;

parserTree.Lex.intPSourceColSelection = 0;

try

{

for (int i = 0; i < parserTree.Lex.strPSource.Length; i++) // Обрабатываем каждую строку

{

string line = parserTree.Lex.strPSource[i]; // Получаем текущую строку

parserTree.Lex.NextToken(); // Получаем следующий токен

parserTree.S(); // Проверяем синтаксис текущей строки

// Переход на следующую строку после завершения анализа одной строки

if (parserTree.Lex.enumPState == TState.Continue && i < parserTree.Lex.strPSource.Length - 1)

parserTree.Lex.enumPState = TState.Start; // Возвращаем состояние в начало

}

treeView1.ExpandAll();

CreateSampleTree(treeView2, parserTree);

}

catch (Exception ex)

{

// Выводим сообщение об ошибке

MessageBox.Show("Ошибка разбора: " + ex.Message);

}

}

private void InitializeDrawingPanel()

{

drawingPanel = new Panel

{

Location = new Point(36, 300),

Size = new Size(202, 130),

BorderStyle = BorderStyle.FixedSingle,

BackColor = Color.White

};

Controls.Add(drawingPanel);

drawingPanel.Paint += new PaintEventHandler(DrawLine);

}

private void DrawLinesFromPoints(Graphics g)

{

List<int> xValues = Synt.Points;

int fixedY = 75;

if (xValues.Count > 1)

{

for (int i = 0; i < xValues.Count - 1; i++)

g.DrawLine(Pens.Black, xValues[i], fixedY, xValues[i + 1], fixedY);

}

}

private void DrawLine(object sender, PaintEventArgs e)

{

if (isFirstButtonValid)

{

Graphics g = e.Graphics;

DrawLinesFromPoints(g);

}

else e.Graphics.Clear(drawingPanel.BackColor);

}

public void CreateSampleTree(TreeView treeView2, TreeV parserTree)

{

treeView2.Nodes.Clear();

// Данные для всех вариантов

var variants = new List<(string root, string node, List<string> leaves)>

{

("a", "001001...", new List<string> { "ac", "ad", "acc" }),

("a", "00...", new List<string> { "abc", "ab", "abcd", "aacd" }),

("abc", "00...", new List<string> { "a" }),

("ab", "00...", new List<string> { "a" }),

("abcd", "00...", new List<string> { "a" }),

("aacd", "00...", new List<string> { "a" }),

("ac", "001001...", new List<string> { "a" }),

("ad", "001001...", new List<string> { "a" }),

("acc", "001001...", new List<string> { "a" })

};

foreach (var (rootText, nodeText, leaves) in variants)

{

var rootNode = CreateNodeWithLeaves(rootText, nodeText, leaves, parserTree);

treeView2.Nodes.Add(rootNode);

}

treeView2.ExpandAll(); // Раскрыть все узлы

notUsed = 0;

}

// Вспомогательная функция для создания узла с листьями

private TreeNode CreateNodeWithLeaves(string rootText, string nodeText, List<string> leaves, TreeV parserTree)

{

var rootNode = new TreeNode(rootText);

var intermediateNode = new TreeNode(nodeText);

foreach (var leaf in leaves)

{

var leafNode = new TreeNode(leaf);

SetSpecificNodeColor(leafNode, rootNode, parserTree, intermediateNode);

intermediateNode.Nodes.Add(leafNode);

}

rootNode.Nodes.Add(intermediateNode);

return rootNode;

}

// Функция для закрашивания определенного узла

public void SetSpecificNodeColor(TreeNode targetNode, TreeNode root, TreeV parserTree, TreeNode intermediateNode)

{

if (root.Text == parserTree.firstSymbol && targetNode.Text == parserTree.identifier && intermediateNode.Text.StartsWith(parserTree.firstValue.Substring(0, 2)) && parserTree.isValidSequence) // Проверяем узел

targetNode.BackColor = Color.Green;

else if (root.Text == parserTree.firstSymbol)

targetNode.BackColor = Color.Red;

}

private void button3\_Click(object sender, EventArgs e)

{

listBox4.Items.Clear();

foreach (string codeLine in intermediateCode)

listBox4.Items.Add(codeLine);

}

}

**}**

