

Fldw

The Fldw language, means the flowing of data, a stream program language with the pattern matching.

Fldw, 寓意数据的流动, 是一个支持模式匹配的流式编程语言。

其为动态类型, 支持语句块和符号定义域, 支持指针和值传递, 支持函数的递归调用。

基于 Java 15, 且为 LL(3) 语法。

快速上手

Windows

Windows 下运行 Fldw 需要 Java 15 以上的环境, 下载[发行版本](#), 调用启动脚本 `.\fldw.bat`, 输出 Hello World 如下所示:

```
C:\学习\projects\Fldw>.\fldw.bat

C:\学习\projects\Fldw>chdir C:\学习\projects\Fldw\

C:\学习\projects\Fldw>java -jar .\jar\Fldw-1.0.0.jar
Welcome to FLDW, version 1.0.0
fldw > import std.Std
fldw > ["Hello World!"] | stdout
"Hello World!"
fldw > exit
Bye!

C:\学习\projects\Fldw>
```

MacOS or Linux

MacOS or Linux 下运行 Fldw 需要 Java 15 以上的环境, 下载[发行版本](#), 调用启动脚本 `./fldw.sh`, 输出 Hello World 如下所示:

```
(base) limengfan@limengfandeMacBook-Pro 201122_Fldw % ./fldw.sh
Welcome to FLDW, version 1.0.0
fldw > import std.Std
fldw > ["Hello World"] | stdout
"Hello World"
fldw > exit
Bye!
(base) limengfan@limengfandeMacBook-Pro 201122_Fldw %
```

Docker

如果没有 Java15 环境, 安装了 Docker 的环境下也可以通过 Docker 镜像来运行, 下载 Docker 镜像并输出 Hello World 如下所示:

```
(base) limengfan@limengfandeMacBook-Pro ~ % docker pull imortal/fldw:v1.0.0

v1.0.0: Pulling from imortal/fldw
Digest: sha256:152063ad4e6a8da966bfe40190cc4ab6b961148a62b71f64227457f5446ba9c0
Status: Image is up to date for imortal/fldw:v1.0.0
docker.io/imortal/fldw:v1.0.0
(base) limengfan@limengfandeMacBook-Pro ~ % docker run -it --rm imortal/fldw:v1.0.0 /bin/bash
root@6022d66718fe:/# ./Fldw/fldw.sh
```

```
Welcome to FLDW, version 1.0.0
fldw > import std.Std
fldw > ["Hello World!"] | stdout
"Hello World!"
fldw > exit
Bye!
root@6022d66718fe:/#
```

语言特性

本语言的设计思想源于 Stroom, Elixir 和 Lua 等高级编程语言。

Stroom

Stroom 语言创立自 Ruby 之父松本行弘，其在《日经Linux》杂志上的连载，介绍了新语言Stroom 的设计与实现过程，并将连载整个成书《松本行弘：编程语言的设计与实现》。

Stroom 的源代码已开源在 [GitHub](#)

Stroom 是基于流的并发脚本语言。它基于类似于shell的编程模型，并受Ruby, Erlang和其他功能编程语言的影响。

Stroom 类似shell管道的编程模型深受笔者的喜爱，例如，使用 Stroom 实现的 cat 程序为：

```
stdin | stdout
```

在 Stroom 中，管道操作符 | 为主要的操作符，Fldw 语言借鉴了其编程模型的思想，使用了基于流的编程语言，并使用 | 为主要的操作符。

使用 Fldw 实现的 cat 程序为：

```
import std.std
stdin | stdout
```

使用 Fldw 实现的 hello world 程序为：

```
import std.std
["Hello World!"] | stdout
```

调用 Fldw 自带的 cat 示例程序 ./examples/cat_example.sh

```
(base) limengfan@limengfandeMacBook-Pro 201122_Fldw % ./examples/cat_example.sh
Cat Example:

import std.Std
stdin | stdout

=====
Input Flow:
1 1.23 true "hello" 1+2*3.3
1
1.23
true
"hello"
7.6
(base) limengfan@limengfandeMacBook-Pro 201122_Fldw %
```

Elixir

Elixir 被设计为应对并发编程的高级编程语言，但是其拥有众多良好的编程特性值得借鉴。

Elixir 可以看做 Ruby 基本块, Lisp 宏和 Erlang actor 并发模型的结合,

Elixir 语言支持模式匹配和 for 推导, 通过这两个特性, 可以使得使用 Elixir 实现的快速排序符合直觉且易于理解。

例如, Elixir 实现的快速排序如下:

```
defmodule QuickSort do
  def sort([], do: [])
  def sort([head|tail], do:
    sort(for(x<-tail, x<=head, do: x)) ++
    [head] ++
    sort(for(x<-tail, x>head, do: x))
  end
end

IO.inspect QuickSort.sort([5, 6, 3, 2, 7, 8])
```

Fldw 语言借鉴了其模式匹配的实现和 for 推导的思想, 实现了类似的语法, 使用 Fldw 语言实现的快速排序如下:

```
import std.Std

function sort() {
  in | [!head;!tail]
  if ( head != null ) {
    [] | !leftHead
    [] | !rightHead
    for ( tail -> !tmp ) {
      if ( tmp < head ) {
        #[tmp] | leftHead
      }
      else {
        #[tmp] | rightHead
      }
    }
    leftHead | sort() | out
    [head] | out
    rightHead | sort() | out
  } | out
}

stdin | sort() | stdout
```

调用 Fldw 自带的快速排序示例程序 ./examples/quicksort_example.sh 如下:

```
(base) limengfan@limengfandeMacBook-Pro 201122_Fldw % ./examples/quicksort_example.sh
QuickSort Example:
```

```
import std.Std
function sort() {
  in | [!head;!tail]
  if ( head != null ) {
    [] | !leftHead
    [] | !rightHead
    for ( tail -> !tmp ) {
      if ( tmp < head ) {
        #[tmp] | leftHead
      }
      else {
        #[tmp] | rightHead
      }
    }
    leftHead | sort() | out
    [head] | out
    rightHead | sort() | out
  } | out
}

stdin | sort() | stdout
```

```
=====
Input Number(Int or Double) Flow:
```

```
5 6 3 2 7 8
2
3
5
6
7
8
(base) limengfan@limengfandeMacBook-Pro 201122_Fldw %
```

Lua

Lua 被设计易于内嵌和迁移的配置语言。其灵活的函数参数和返回值使得 Lua 脚本作为配置脚本十分易用。

- **灵活参数**：传参太少，未传入的参数作为 nil；传参太多，多余的参数会被忽略；也可以设置可变参数的函数。
- **灵活的返回值**：函数的返回值可以有多个，可以选择使用所有的返回值，或者忽略部分。

Fldw 借鉴了 Lua 灵活的传参思想。例如，其实现的灵活赋值操作为：

```
import std.Std
[5, 6, 3, 2, 7, 8] -> [a, b, c, d] -> [e, f, g, h, i, j] | stdout
```

其输出为：

```
5
6
3
2
null
null
```

调用 Fldw 自带的灵活的函数传参示例程序 func_dynamic_param.sh 如下：

```
(base) limengfan@limengfandeMacBook-Pro 201122_Fldw % ./examples/func_dynamic_param.sh
FuncDynamicParam Example:
```

```
import std.Std
function func([a, b, c]) {
    [a, b, c] | stdout
}
func([1, 2])
["-----"] | stdout
func([1, 2, 3, 4])
["-----"] | stdout
func()
```

=====

Expect Output:

```
1
2
null
-----
1
2
3
-----
null
null
null
```

=====

Actual Output:

```
1
2
null
"-----"
1
2
3
"-----"
```

```
null
null
null
(base) limengfan@limengfandeMacBook-Pro 201122_Fldw %
```

词法详解

数据

```
INT_VALUE = ["1"-"9"] (["0"-"9"])*
            |  "0" ["x", "X"] (["0"-"9", "a"-"f", "A"-"F"])+
            |  "0" (["0"-"7"])*
DOUBLE_VALUE = ["1"-"9"] (["0"-"9"])*("."(["0"-"9"])*)?
BOOL_VALUE = "true" | "false"
STRING_VALUE = < "\"" >
                ( < (~["\"", "\\\"", "\\n", "\\r"])+ >
                  | < "\\\"(["0"-"7"]){3} >
                  | < "\\\"~[] > )
                < "\"" >
NULL_VALUE = "null"
```

符号

```
SEMIC = ";"
COMMA = ","
LBR = "("
RBR = ")"
RCBR = "}"
LCBR = "{"
RSBR = "]"
LSBR = "["
DOT = "."
```

运算符

```
PLUS = "+"
MINUS = "-"
MULT = "*"
DIV = "/"
MOD = "%"
LOGIC_EQUAL = "=="
LOGIC_NOT = "!="
LOGIC_AND = "&&"
LOGIC_OR = "||"
LEFT = "<"
RIGHT = ">"
LEFT_EQUAL = "<="
RIGHT_EQUAL = ">="
```

关键字

```
IF = "if"
ELSE = "else"
WHILE = "while"
FOR = "for"
FUNC = "function"
IMPORT = "import"
```

其他符号

```
FLOWING = "|"          // 数据管道操作
MATCHING = "->"        // 模式匹配操作
HASHTAG = "#"          // 变量取值操作
EXLM = "!"             // 显示定义为临时变量
```

语法详解

基础数据类型

```
terminal_data ::= < INT_VALUE > | < DOUBLE_VALUE > | < BOOL_VALUE > | < STRING_VALUE >
symbol_data  ::= [ "!" ] < SYMBOL >

data ::= < expr_data > | < symbol_data > | < terminal_data >

expr_data ::= < expr1_data > ( "|" < expr1_data > )*
expr1_data ::= < expr2_data > ( "&&" < expr2_data > )*
expr2_data ::= < expr3_data > ( ( "<" | ">" | "<="
    | ">=" | "==" | "!=" ) < expr3_data > )*
expr3_data ::= < expr4_data > ( ( "+" | "-" ) < expr4_data > )*
expr4_data ::= < term > ( ( "*" | "/" | "%" ) < term > )*
term ::= < terminal_data > | < symbol_data > | "(" < expr_data > ")"
```

流数据类型

列表流

```
list_flow ::= [ "#" ] "[" < data > ( [ ",", < data > ])* "]"
```

控制流

```
if_else_flow ::= "if" "(" < data > ")" < block > [ "else" < block > ]
while_flow ::= "while" "(" < data > ")" < block >
for_flow ::= "for" "(" < flow > "->" < symbol_data > ")" < block_flow >
```

语句块流

```
block_flow ::= "{" ( < flowing > )* "}"
```

模式匹配流

```
head_tail_flow ::= "[" < symbol_data > ";" [ "!" ] < SYMBOL > "]"
```

可执行语句

流执行语句

```
flow ::= < func_flow > | < head_tail_flow > | ([ "!" ] < SYMBOL > ) | < list_flow >
    | < if_else_flow > | < while_flow > | < block_flow > | < for_flow >
flowing ::= < flow > ( ( "->" | "|" ) < flow > )*
```

import语句

```
import_stmt ::= "import" < SYMBOL > "." < SYMBOL >
```

函数定义语句

```
def_func_stmt ::= "function" < SYMBOL > "(" [ < list_flow > ] ")" < block_flow >
```

其他

```
stmt ::= < flowing > | < def_func_stmt > | < import_stmt >
stmts ::= ( < stmt > )*
program ::= < stmts > < EOF >
```

指称语义详解

抽象语义

```
Command ::= Skip
| [ More_Data ]           // PointerListFlow
| #[ More_Data ]         // ValueListFlow
| SYMBOL                  // SymbolFlow
| !SYMBOL                 // TmpSymbolFlow
| SYMBOL ( Actual_Parameter_Sequence ) // FuncFlow
| If_Command              // IfElseFlow
| While_Command           // WhileFlow
| For_Command             // ForFlow
| HeadTail_Command        // HeadTailFlow
| Command -> Command       // MatchFlowing
| Command | Command       // PushFlowing
| Command Command         // Flowings
| { Command }             // BlockFlow
```

```
More_Data ::= Skip
| , More_Data
| More_Data
| Data
```

```
If_Command = if ( Data ) { Command }
| if ( Data ) { Command } else { Command }
```

```
While_Command ::= while ( Data ) { Command }
```

```
For_Command ::= for ( Command -> Data ) { Command }
```

```
Data ::= INT_VALUE
| DOUBLE_VALUE
| BOOL_VALUE
| NULL_VALUE
| STRING_VALUE
| SYMBOL
| ! SYMBOL
| ( Data )
| Data Operater Data
```

```
Operater ::= +
| -
| *
| /
| %
| <
| >
```

```
| <=  
| >=  
| %%  
| ||  
| ==  
| !=
```

```
Declaration ::= import SYMBOL . SYMBOL  
| function SYMBOL ( Formal_Parameter_Sequence ) { Command }
```

```
Formal_Parameter_Sequence ::= Formal_Parameter  
| Formal_Parameter , Formal_Parameter_Sequence
```

```
Actual_Parameter_Sequence ::= Actual_Parameter  
| Actual_Parameter , Actual_Parameter_Sequence
```

语义函数

主要介绍数据管道操作和数据匹配操作的语义。

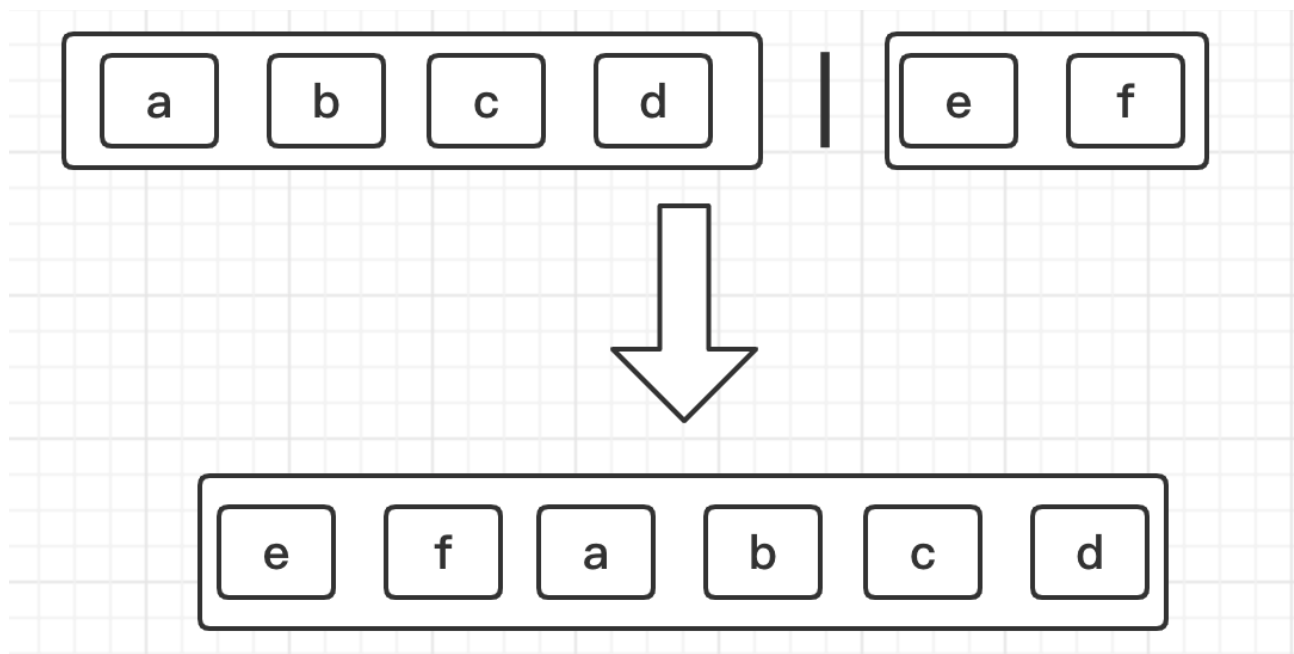
数据管道操作的指称语义为：

```
execute [ F1 | F2 ] env sto =  
  let val = evaluate car(F1) env sto in  
  cons(val, F2)  
  if !empty(cdr[F1]) = boolean true  
  then execute [ cdr[F1] | F2 ]
```

其语法示例为：

```
[a, b, c, d] | [e, f]
```

语义为两个数据流的拼接。



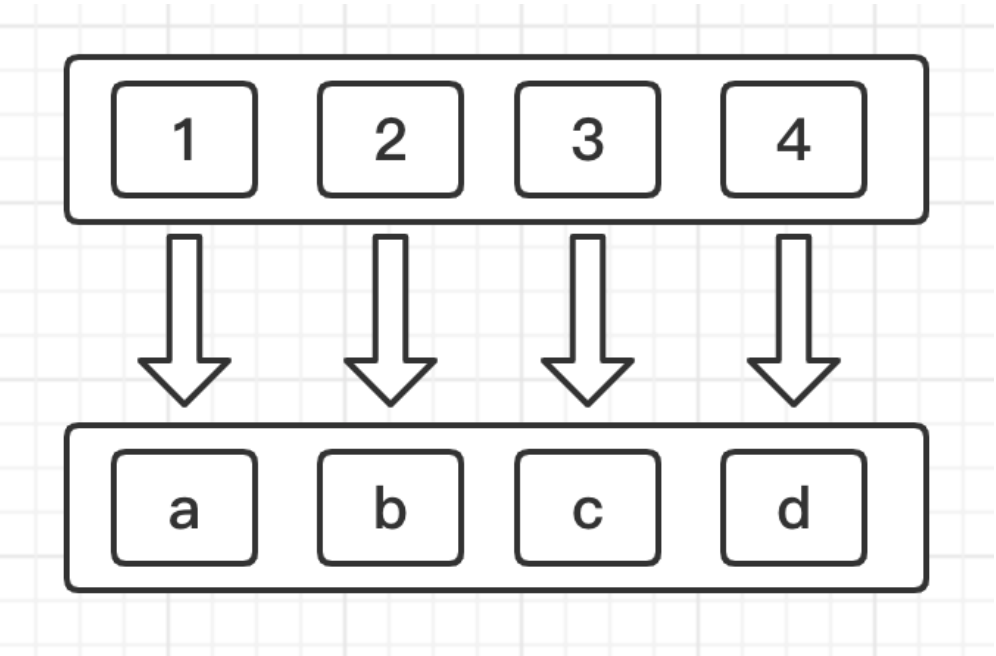
数据匹配的指称语义为：

```
execute [ F1 -> F2 ] env sto =  
  let val = evaluate car(F1) env sto in  
  let variable loc = find(env, car(F2)) in  
  update(sto, loc, val)  
  if !empty(cdr[F1]) && !empty(cdr[F2]) = boolean true  
  then execute [ cdr[F1] -> cdr[F2] ]
```


其语法示例为：

```
[1, 2, 3, 4] -> [a, b, c, d]
```

语义为两个数据流的匹配赋值。



辅助函数

<code>empty: list -> boolean</code>	<code>// 判断列表是否为空</code>
<code>update: env X env-stack X id X value -> env</code>	<code>// 赋值操作</code>
<code>cons: value X list -> list</code>	<code>// 合并元素和列表</code>
<code>car: list -> value</code>	<code>// 获取列表的第一个元素</code>
<code>cdr: list -> list</code>	<code>// 获取列表除去第一个元素的列表</code>

语法详述

基础语句

流基础

在 Fldw 中，流为基础的数据单元，可以被赋值，执行，作为函数的参数和返回值。

流由一系列的数据组成，数据类型支持整数，浮点数，布尔值和字符串。

如何使用一个流：

<code>[1, 2, 3, 4]</code>	<code>// 流可由 [] 括起来的数据组成</code>
<code>[1, 2, 3, 4] symbol</code>	<code>// 流可赋值为一个符号</code>
<code>[1, 1.23, true, "hello"]</code>	<code>// 流可包括四种基础类型</code>
<code>[1 2 3 4]</code>	<code>// 流中的逗号可以省略</code>
<code>1 2 3 4</code>	<code>// 在作为标准输入时，流的 [] 也可以省略</code>

流执行语句

Fldw 中的可执行语句主要有三种，赋值，管道，匹配。

赋值

赋值操作可以将一个流赋值到一个符号上，例如：

```
[1, 2, 3, 4] | symbol
```

赋值操作当然可以嵌套：

```
[1, 2, 3, 4] | symbol | symbol1 | symbol2
```

这下 symbol, symbol1 和 symbol2 都被赋值到了相同的值

由于是动态语言，没有显示的符号声明和定义语句，若想要创建一个空的数据流，可以使用以下代码：

```
[] | symbol
```

symbol 符号的使用默认会递归查找当前符号表和父符号表，若希望显示地定义局部变量，需要使用 ! 显示表示：

```
[] | !symbol
```

管道

管道操作符为 |，可以使用管道操作将一个流的数据导入另一个流。

例如，导入到标准输出流：

```
import std.Std  
[5, 6, 3, 2, 7, 8] | stdout
```

导入到另一个数据流：

```
import std.Std  
[5, 6, 3, 2, 7, 8] | [a, b, c, d] | stdout
```

其输出为：

```
5  
6  
3  
2  
7  
8  
null  
null  
null  
null
```

Fldw 的模式匹配也是通过管道来实现的，不过管道的另一端连接的是一个 HeadTail 流：

```
import std.Std  
[5, 6, 3, 2, 7, 8] | [head;tail]  
tail | stdout  
[head] | stdout
```

其输出为：

```
6  
3  
2  
7  
8  
5
```

在此模式匹配操作中，head 为一个数据，即为传参的首位数据，tail 为一个流，即为传参的剩余数据组成的流。

匹配

匹配操作符为 `->`，可以实现两个流中数据的匹配。

例如在上例中：

```
import std.Std
[5, 6, 3, 2, 7, 8] | [a, b, c, d] | stdout
```

其表示为两个流的拼接，若使用匹配操作符 `->`，则为：

```
import std.Std
[5, 6, 3, 2, 7, 8] -> [a, b, c, d] | stdout
```

其输出为：

```
5
6
3
2
```

其表示为第一个流的前四个值被赋值到了第二个流的四个变量中，多余的两个参数被忽略。

其灵活的匹配操作可以自由的丢弃多余的参数，或者保持变量为未赋值的状态，例如：

```
import std.Std
[5, 6, 3, 2, 7, 8] -> [a, b, c, d] -> [e, f, g, h, i, j] | stdout
```

其输出为：

```
5
6
3
2
null
null
```

其中第二个流 `[a, b, c, d]` 被第一个流的前四个值复制，而之后将其值复制到第三个流 `[e, f, g, h, i, j]` 的前四个值，并保持后两个值为 `null`。

导入包语句

Fldw 语言支持扩展包的导入，使用插件机制。目前只包含标准输入包和标准输出包 `std.Std`

```
["hello world"] | stdout
```

在这里没有任何输出，`stdout` 被解析为一个符号流，因为标准输入输出包并未加载。下面加载标准输入输出包：

```
import std.Std
["hello world"] | stdout
```

此时输出为： `hello world`

`stdin` 不能在交互模式中使用，因为交互模式中标准输入被占用，只能在脚本文件中使用。可以参考 `cat_example.sh`

表达式语句

Fldw 中目前支持 +, -, *, /, % 等算数运算, <, >, <=, >= 等比较运算, 和 &&, ||, !=, == 等逻辑运算。

其中针对解析出的表达式, 不会进行类型的判断和求值的操作, 而在使用到表达式的值的时候, 再进行运算符和运算值的类型匹配和求值操作。

在运算中, int 和 double 的运算会被强转为 double 和 double 的运算, 例如:

```
import std.Std
[1+2 2.2+3.3 true||false 2<3] | stdout
```

其输出为:

```
3
5.5
true
true
```

块语句

Fldw 中的块为一系列可执行流语句的集合。例如:

```
import std.Std
{
  ["hello"] | stdout
  [1, 2, 3] | stdout
  [true, false] | stdout
  [1.1 2.2 3.3] | stdout
}
```

其输出为:

```
"hello"
1
2
3
true
false
1.1
2.2
3.3
```

在一个块中, 所有的语句都会等待块语句解析完成后再执行。

另外, 一个块语句也可以作为一个单独的流被调用, 其中输入和输出通过 in 和 out 来指定, 例如:

```
import std.Std
[1, 2, 3, 4] | sym | {
  in -> [a, b, c] | out
} | stdout
```

其输出为:

```
1
2
3
```

因为交互模式是按行输入的, 所以暂时不支持换行的 block 输入, 如需在交互模式中使用 block, 请将 block 写作一行使用。

控制语句

Fldw 中支持的控制语句包括，if-else，while 和 for，其中 for 为遍历一个数据流。其示例为：

if 语句

程序示例为：

```
import std.Std
if ( 1>2 ) {
    [1] | stdout
} else {
    [2] | stdout
}
```

其输出为：

```
2
```

当然一个 if 语句块也可以作为一个数据流来进行输入和输出：

程序示例为：

```
import std.Std
[1, 2, 3, 4] | if ( 1<2 ) {
    in -> [a, b] | out
} else {
    in | out
} | stdout
```

其输出为：

```
1
2
```

while 语句

程序示例为：

```
import std.Std
[1, 2] -> [a, b]
while ( a<b ) {
    [a, b] | stdout
    [b, a] -> [a, b]
}
[a, b] | stdout
```

其输出为：

```
1
2
2
2
```

当然一个 while 语句块也可以作为一个数据流来进行输入和输出：

程序示例为：

```
import std.Std
[1, 2] -> [a, b] | while ( a<b ) {
    in -> [b, a] -> [c, d, e, f] | out
} | stdout
```

其输出为：

```
1
1
null
null
```

for 语句

程序示例为：

```
import std.Std
for ( [1, 2, 3] -> x ) {
  [x] | stdout
}
```

其输出为：

```
1
2
3
```

当然一个 for 语句块也可以作为一个数据流来进行输入和输出：

程序示例为：

```
import std.Std
[4, 5, 6] | for ( [1, 2, 3] -> x ) {
  in | stdout
  [x] | stdout
}
```

其输出为：

```
4
5
6
1
4
5
6
2
4
5
6
3
```

函数语句

函数语句即为一个命名的语句块，可以被重复调用和执行。

其示例为：

```
import std.Std
function func() {
  [1, 2] | stdout
}
func()
```

其输出为：

```
1
2
```

函数可以传递参数，并且参数的数量可以灵活控制。

其示例为：

```
import std.Std
function func([a, b, c]) {
  [a, b, c] | stdout
}
func([1, 2])
func([1, 2, 3, 4])
func()
```

其输出为：

```
1
2
null
1
2
3
null
null
null
```

函数可以实现递归的调用，例如快速排序：

```
import std.Std
function sort() {
  in | [!head;!tail]
  if ( head != null ) {
    [] | !leftHead
    [] | !rightHead
    for ( tail -> !tmp ) {
      if ( tmp < head ) {
        #[tmp] | leftHead
      }
      else {
        #[tmp] | rightHead
      }
    }
    leftHead | sort() | out
    [head] | out
    rightHead | sort() | out
  } | out
}
[5, 6, 3, 2, 7, 8] | sort() | stdout
```

其输出为：

```
2
3
5
6
7
8
```

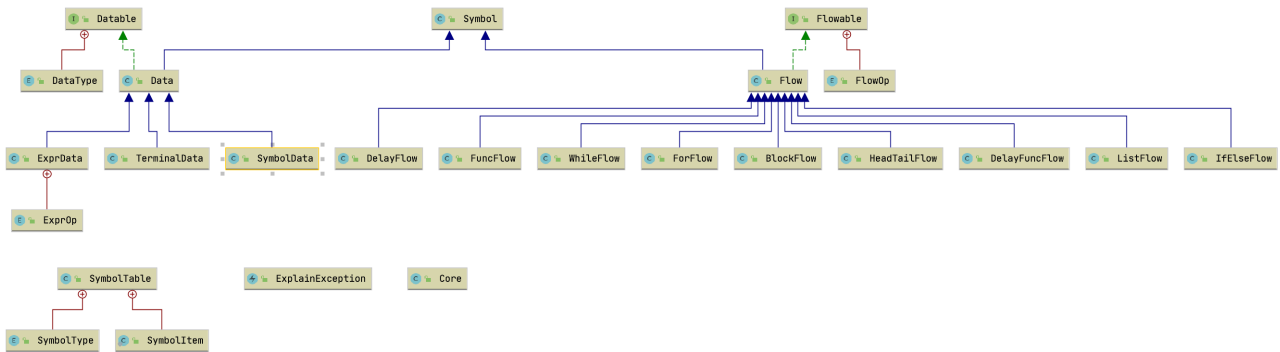
设计思路

总代码量：

```
(base) limengfan@limengfandeMacBook-Pro javacc % git log --author="lilinxi" --pretty=tformat: --numstat |  
awk '{ add += $1; subs += $2; loc += $1 - $2 } END { printf "added lines: %, removed lines: %, total l  
added lines: 21091, removed lines: 10517, total lines: 10574
```

基础模型设计

Fldw 核心包，core 包的类图如下图所示：



由类图可得，Fldw 语言中最重要的两个类型分别为 Data 和 Flow，其分别实现了 Datable 接口和 Flowable 接口，意为数据类和数据流类。而 Data 和 Flow 均继承自 Symbol 类，Symbol 包含了变量的指针，在 Fldw 中，不论是束定到符号的变量，还是未束定到符号的临时变量，均有指针，但是未束定的变量无法在语言编码中进行寻址。

在设计和实现中，均采用了接口，默认实现加特殊实现的模式。通过默认实现 Data 和 Flow，可以设定接口的默认实现，和未实现的报错，这样针对特殊实现，只需要继承自默认实现即可，不需要在针对接口的每一个方法去一一实现。

Datable 中的部分关键接口如下：

```
public interface Datable {  
    DataType GetType() throws ExplainException;           // 获取类型  
  
    Object GetValue() throws ExplainException;             // 获取值  
  
    String GetSymbol() throws ExplainException;           // 获取符号  
  
    boolean SetType(DataType type) throws ExplainException; // 设置类型，返回是否设置成功  
  
    boolean SetValue(Object value) throws ExplainException; // 设置值，返回是否设置成功，  
                                                            // 需要先设置类型再设置值  
  
    Datable Clone() throws ExplainException;              // 拷贝数据，深拷贝  
}
```

其中，Datable 接口共有三个特殊实现，分别为：

1. TerminalData：终结符数据，其值即为字面量当量，无法被赋值。
2. SymbolData：符号变量，将数据关联到符号，可以在符号表中寻址，可以被重复赋值。
3. ExprData：由 Datable 组成的表达式树，使用懒求值，在其值被使用的时候，在动态地进行类型的推定和求值。

Flowable 中的部分关键接口如下：

```
public interface Flowable {  
    boolean Push(Flowable flow) throws ExplainException; // 流入一个流，返回是否成功  
  
    boolean Match(Flowable flow) throws ExplainException; // 将当前流的值模式匹配到参数流  
  
    int inLen() throws ExplainException;                   // 当前流输入长度  
  
    int outLen() throws ExplainException;                   // 当前流输出长度  
  
    void SetNextFlowing(Flowable flow) throws ExplainException; // 设置下一个流  
  
    Flowable NextFlowing() throws ExplainException;        // 返回下一个流
```



```

        boolean HasNextFlowing() throws ExplainException;           // 是否有下一个流

        boolean Flowing() throws ExplainException;                 // 解释执行：开始元素的流动
    }

```

而 Flowable 接口共有九个特殊实现，分别为：

1. ListFlow：最基础的数据流类，一个包含数据列表的数据流。
2. BlockFlow：若干个数据流的集合，另外包含一个专门接受输入的流，和专门进行输出的流。
3. DelayFlow：封装了一个 Flowable，用来对流的执行进行懒加载，来延迟流的执行。
4. HeadTailFlow：封装了一个数据和一个数据流，用来执行首位数据和剩余数据流的模式匹配。
5. IfElseFlow：封装了两个流，if-流和 else-流（可选），根据条件变量的真假值来判断执行哪一个流。
6. WhileFlow：循环执行所封装的流，直到条件变量的真假值为假。
7. ForFlow：对数据流的每个数据，执行所封装的流。
8. FuncFlow：封装了一个 BlockFlow 和一个参数流，并束定了一个符号作为一个函数流。
9. DelayFuncFlow：封装了一个函数流，延迟了函数流的执行，用来实现动态的函数递归调用。

另外，在核心包 Core 包中，还包含了：

1. 符号表的实现（后面介绍）
2. 异常类的实现
3. Core 类：用来进行 Core 包的加载

表达式树设计

Datable 接口和表达式树类的设计，使得数据运算树的建立的求值十分的直观。

Datable 中关键的两个接口为：

```

public interface Datable {
    DataType GetType() throws ExplainException;           // 获取类型

    Object GetValue() throws ExplainException;             // 获取值
}

```

在 ExprData 中，伪代码可为：

```

public class ExprData extends Data {
    private Datable leftData;           // 运算左值
    private Datable rightData;          // 运算右值
    private ExprOp op;                  // 运算符
    private DataType type;              // 表达式的类型

    @Override
    public DataType GetType() throws ExplainException {
        if (this.type == null) {
            this.type = ExprData.CheckExprTypeMatch(this.leftData.GetType(), this.rightData.GetType(),
                this.op);
        }
        return this.type;
    }

    @Override
    public Object GetValue() throws ExplainException {
        switch (this.op) {
            return Solve(this.leftData.GetValue(), this.rightData.GetValue(), this.op);
        }
    }
}

```

其巧妙之处在于 ExprData 的左孩子和右孩子的 Datable 接口的实现均可为 ExprData，由此得到的 ExprData 的 GetType() 方法和 GetValue() 方法其实是一个递归的类型推断和求值的过程，由此实现了表达式树的建立和懒求值。

包模块设计

Fldw 中支持包的导入和加载，目前仅实现了 Std 包，包含标准输入和标准输出。

包的加载语句为 `import packname.modulename`，其通过 Java 的反射机制，调用被加载包的 `Load()` 方法来进行动态的包加载。

例如，加载包的语句为：

```
Class<?> clazz = Class.forName(package_name + "." + module_name);
Method loadModule = clazz.getMethod(Core.ModuleLoadFunc);
loadModule.invoke(null);
```

Std 包的加载语句为：

```
// 默认调用 Load 方法将标准包的流导入到当前符号表中
public static void Load() throws ExplainException {
    SymbolTable.CurrentSymbolTable().UpdateSymbol(StdInFlowSymbol, SymbolTable.SymbolType.Flow,
        new StdInFlow());
    SymbolTable.CurrentSymbolTable().UpdateSymbol(StdOutFlowSymbol, SymbolTable.SymbolType.Flow,
        new StdOutFlow());
}
```

即 Std 包的加载，其实质就是在当前符号表栈的栈顶符号表中添加了两个符号流，`stdin` 和 `stdout`。

语句块设计

语句块，即 `BlockFlow` 是 Fldw 设计和实现的核心，其他控制流，例如 `if-else-flow`，`while-flow`，`for-flow` 和函数流 `func-flow`，都是通过 `BlockFlow` 来实现的。

`BlockFlow` 即封装了一系列的 `Flowable` 列表，也实现了 `Flowable` 接口，即 `BlockFlow` 本身也可以看做一个数据流来进行处理。

当 `BlockFlow` 被看做一个数据流来处理时，其输入被导入到默认的输入流 `in` 中，输出从默认的输出流 `out` 中读取。

`BlockFlow` 的部分实现如下：

```
public class BlockFlow extends Flow {
    private Flowable inFlow;           // 输入流
    private Flowable outFlow;          // 输出流
    private ArrayList<Flowable> flowList; // 中间处理流

    @Override
    public boolean Push(DataTable data) throws ExplainException {
        return this.inFlow.Push(data);
    }

    @Override
    public DataTable Pop() throws ExplainException {
        return this.outFlow.Pop();
    }

    @Override
    public boolean Flowing() throws ExplainException {
        for (Flowable flow : this.flowList) {
            boolean success = flow.Flowing();
            if (!success) throw new ExplainException("Flowing Error: " + flow);
        }
        return true;
    }
}
```

符号表和符号表栈设计

Fldw 使用符号表来存储变量，符号表中可以存储的变量类型为：数据、数据流、函数和子符号表。

通过符号表在存储符号表的机制，实现了命名空间的嵌套和子命名空间。并使用符号表栈来维护所有的符号表之间的关系。

当前所使用的符号表，即为符号表栈的栈顶符号表。而每进入到一个语句块，即建立子符号表并且压栈，之后新定义的符号都在子符号表中，在离开语句块时将当前符号表出栈。

通过维护一个符号表和字符表的关系，并且对符号表的查找递归查找到所有的父符号表，可以实现语句块外部定义的变量在语句块内部可见，而在语句块内部定义的变量在语句块外部不可见。

符号表示例，以及符号表栈的变化：

```
(base) limengfan@limengfandeMacBook-Pro 201122_Fldw % ./examples/symboltable_example.sh
SymbolTable Example:

import std.Std
[1] -> [a]
[2] -> [b]
if ( a+1 < b ) {
  [a*2] -> [c]
  [c] | stdout
} else {
  [b+2] -> [c]
  [c] | stdout
}
[c] | stdout

=====
Expect Output:
4
null
=====
Actual Output:
4
null
```

符号表栈

符号表栈

符号表栈

符号表栈

函数设计

Fldw 中的函数，其本质是一个绑定到一个符号的 BlockFlow，其可以通过绑定的符号来进行查找个调用，而 BlockFlow 即是一个匿名的函数，只能被调用一次。

并且 FuncFlow 还支持动态传递参数。

调用函数的动态传参示例： ./examples/func_dynamic_param.sh

```
(base) limengfan@limengfandeMacBook-Pro 201122_Fldw % ./examples/func_dynamic_param.sh
FuncDynamicParam Example:

import std.Std
function func([a, b, c]) {
  [a, b, c] | stdout
}
func([1, 2])
["-----"] | stdout
func([1, 2, 3, 4])
["-----"] | stdout
func()

=====
Expect Output:
1
2
null
-----
1
2
3
-----
null
null
null
=====
Actual Output:
```

```

1
2
null
"-----"
1
2
3
"-----"
null
null
null
(base) limengfan@limengfandeMacBook-Pro 201122_Fldw %

```

在符号表中，函数的束定符号和其语句块被存储在符号表中，为了支持函数的递归调用，不能对函数进行立即的解释并建立语法树（不是不可以立即执行，而是立即解释也不可以），所以需要使用 DelayFuncFlow 来进行函数的延迟解释和执行，即当且仅当对函数执行前才进行解释和建立语法树，由此实现了函数的递归调用。

调用函数的递归调用求解斐波那契数列示例： ./examples/fibonacci_example.sh

```

(base) limengfan@limengfandeMacBook-Pro 201122_Fldw % ./examples/fibonacci_example.sh
Fibonacci Example:

```

```

import std.Stdout

function func([n]) {
    if ( n == 0 || n==1 ) {
        [n] | out
    } else {
        func([n-1]) -> [n1]
        func([n-2]) -> [n2]
        [n1 + n2] | out
    } | out
}

```

```

func([0]) | stdout
func([1]) | stdout
func([2]) | stdout
func([3]) | stdout
func([4]) | stdout
func([5]) | stdout
func([6]) | stdout
func([7]) | stdout
func([8]) | stdout
func([9]) | stdout

```

=====

Expect Output:

```

0
1
1
2
3
5
8
13
21
34

```

=====

Actual Output:

```

0
1
1
2
3
5
8
13
21
34

```

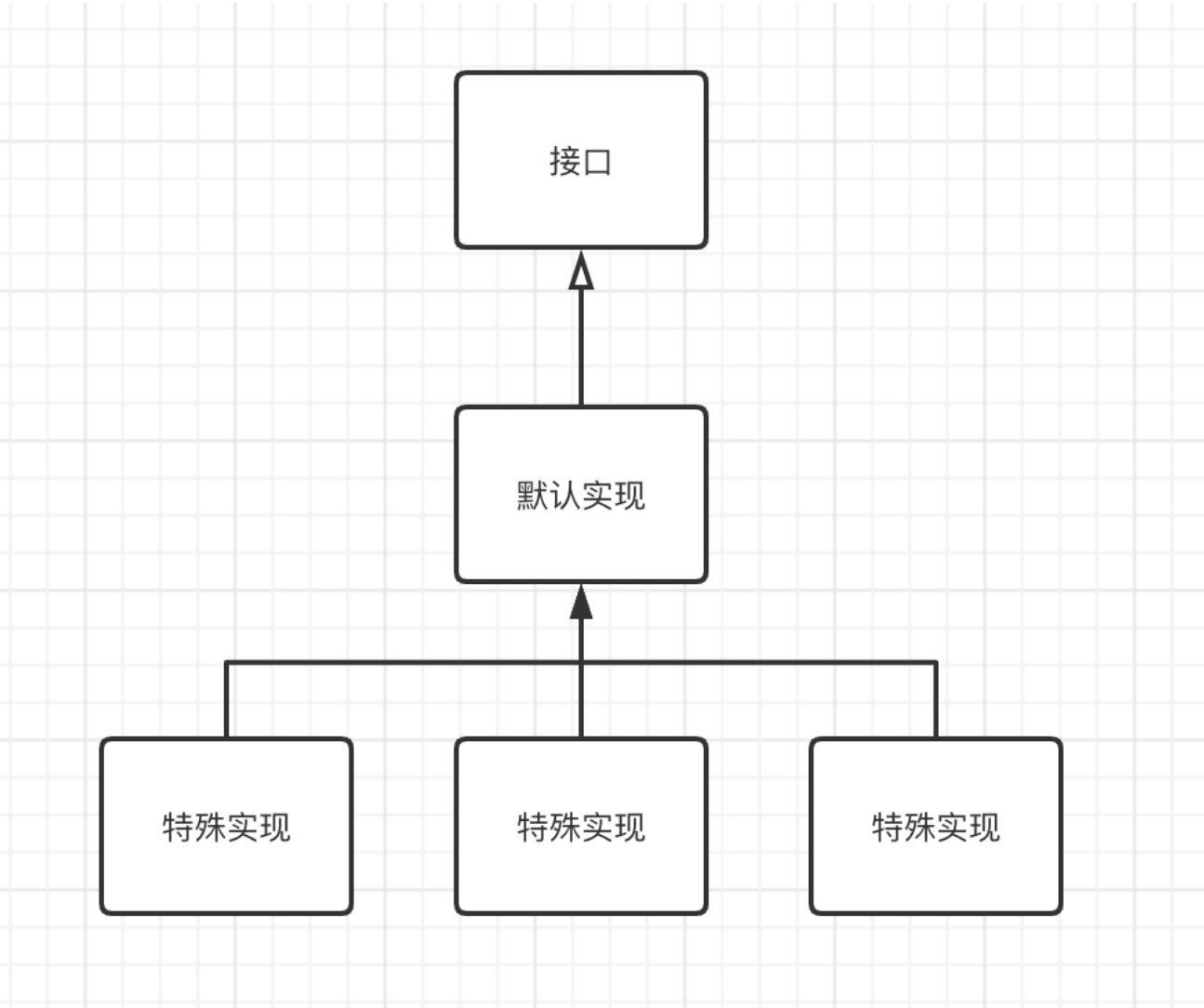
```

(base) limengfan@limengfandeMacBook-Pro 201122_Fldw %

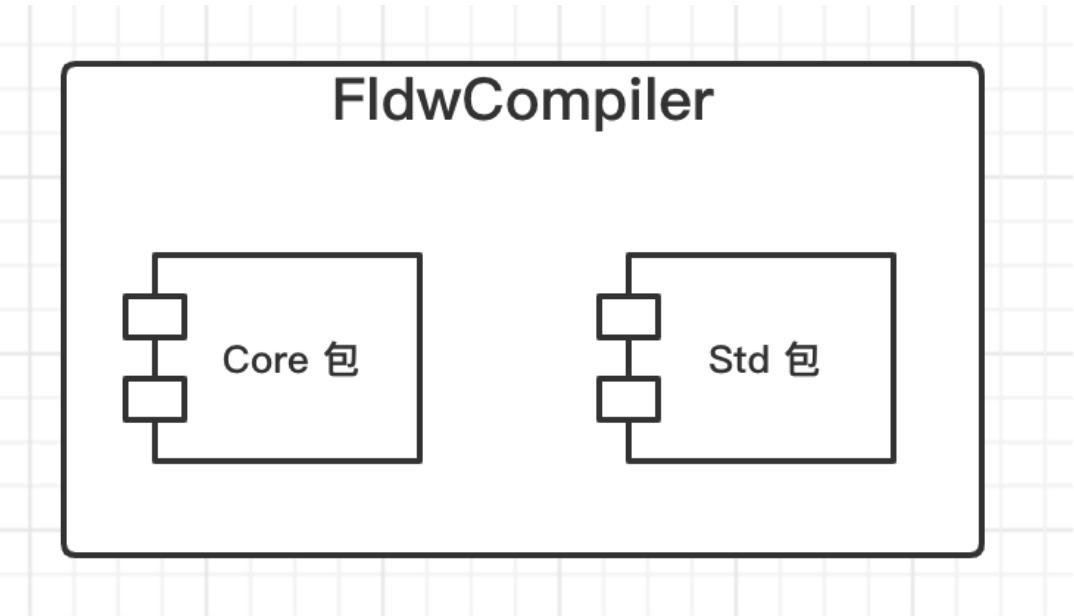
```

研发理念

1. 使用接口+默认实现+特殊实现的研发模式，新增加的特殊实现继承自默认实现即实现了所有的功能，新增加的功能可以后续逐渐添加。



2. 使用插件模式进行动态的加载，新增加的扩展包可以动态的被加载和导入。



3. 遍布全文的异常处理机制，所有的程序运行异常都可以被捕获并抛出，并附有异常信息，可以便于编程人员进行调试。

运行自带的示例程序 `./examples/exception_example.sh`

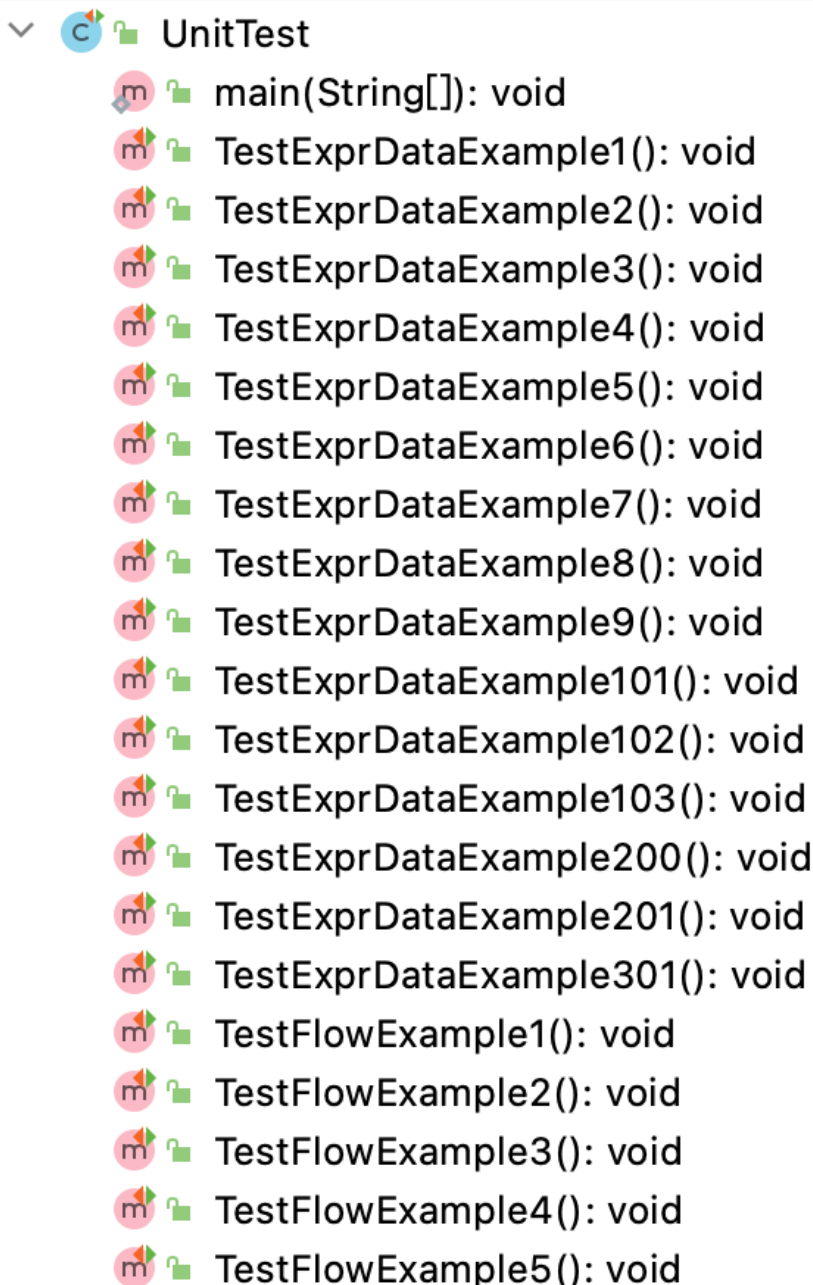
其第一行定义了 `sym` 为一个数据流，第二行定义 `sym` 为数据变量，故报错定义符号冲突。

```
(base) limengfan@limengfandeMacBook-Pro 201122_Fldw % ./examples/exception_example.sh
Exception Example:

sym
[sym]

=====
Expect Output:
duplicate symbol:sym, Flow, Data
=====
Actual Output:
duplicate symbol:sym, Flow, Data
(base) limengfan@limengfandeMacBook-Pro 201122_Fldw %
```

4. 单元测试和集成测试相辅相成，每一个功能点都新增单元测试，并增加到集成测试中，通过调用集成测试进行回归测试，可以及时发现新增功能是否引入了影响已有功能的 Bug。



5. 版本控制和打包部署，使用 GitHub 进行团队的协作和版本的控制，使用 Maven 可以对依赖项进行便捷的打包（Ant 老了），通过 jar 包和 Docker 镜像两种部署模式，提高了用户的运行体验。

感悟体会

1. 良好的编程习惯不应是自上而下的，也不应是自下而上的，而应是端到端的快速迭代。

- 自上而下：快排示例
- 自下而上：Datable 和 Flowable 接口

2. 在敲第一行代码之前，先动脑子和动笔。