

# PyGDB — analiza strukture izvornog koda

Projekt iz kolegija Napredne baze podataka

Luka Šimek

Zagreb, 14. svibnja 2024.\*

## Sadržaj

<b>1</b>	<b>Uvod</b>	<b>1</b>
1.1	Motivacija . . . . .	1
1.2	Python i njegove značajke . . . . .	1
<b>2</b>	<b>Alati</b>	<b>2</b>
2.1	Apstraktna sintaksna stabla . . . . .	2
2.2	Tablice simbola . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Konstrukcija grafa</b>	<b>4</b>
3.1	Obrada jednog modula . . . . .	4
3.2	Proširenje na cijeli paket . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Baza</b>	<b>6</b>
4.1	Implicitna shema . . . . .	6
4.2	Aplikacija . . . . .	6
<b>5</b>	<b>Primjeri</b>	<b>7</b>
<b>6</b>	<b>Osvrt</b>	<b>8</b>
6.1	Nedostaci . . . . .	8
6.2	Slični projekti . . . . .	8

---

\*datum zadnje izmjene: 1. lipnja 2024.

# 1 Uvod

## 1.1 Motivacija

Suvremeni softverski paketi često u sebi sadrže nepregledno veliku količinu raznih elemenata, od modula, klase i funkcija do samog broja linija koda. Kao korisnicima, često nam se korisno malo bolje upoznati s arhitekturom paketa s kojim radimo, bilo da je zbog što kvalitetnijeg korištenja njegovih funkcionalnosti ili debugiranja vlastitog koda.

S tim ciljem, pogodno bi bilo imati način za analizirati strukturu nekog paketa vizualno i potencijalno iz ptičje perspektive. Također, htjeli bismo da ta analiza bude fleksibilna — kao što smo naveli, cjelokupni sadržaj paketa može biti vrlo nepregledan, stoga želimo istovremeno biti u mogućnosti vizualizirati različite module u paketu, ali i podatke o tek nekolicini konkretnih funkcija.

Primijetimo da se spomenuta struktura prirodno preslikava na graf. Za vrhove grafa uzimamo različite objekte (potpakete, module, klase, funkcije i ostale varijable), dok su bridovi dani njihovim raznim odnosima (klasa je definirana u modulu, funkcija je metoda klase, jedna klasa naslijeđuje od druge itd.)

Naši zahtjevi — sakupljanje velike količine podataka o paketu ili više njih, fleksibilno dohvaćanje raznih dijelova tih podataka i modeliranje preko grafa navode nas na korištenje grafovske baze podataka. Konkretno, u ovom projektu koristit ćemo Neo4j. Jedan od razloga za to je da je riječ o trenutno najpoznatijem sustavu za upravljanje grafovskim bazama podataka. Cypher, njegov jezik za upite, sličan je poznatom SQL-u u sintaksi, ali i sam po sebi vrlo kvalitetan i pogodan za upite nad grafovskim bazama. Dodatno, Neo4j Desktop u sebi već ima ugrađeno korisničko sučelje i mogućnosti vizualizacije rezultata upita.

## 1.2 Python i njegove značajke

Iako različiti programski jezici mogu dijeliti implicitnu shemu takve grafovske baze, algoritam za transformaciju programskog koda u graf nužno će ovisiti o programskom jeziku u kojemu je kod pisan. Ni zajednička shema nije nužna. Primjerice, već smo nekoliko puta spomenuli klase, no klase nisu dio svih programskih jezika.

U ovom projektu koristit ćemo Python i baviti se paketima pisanima, barem prvenstveno, u Pythonu. Jedan razlog svakako je u popularnosti jezika — Python je popularan jezik općenite uporabe i koristi se u velikom broju otvorenih paketa. Posebno spomenimo cijeli *data science* ekosustav u kojemu je Python zauzeo jednu od vodećih uloga u izradi biblioteka za znanstveno računanje, obradu i vizualizaciju podataka, statistiku i statističko učenje.

Činjenica da je Python dinamički tipiziran predstavlja izazov, ali i povećava smisao ovakvog projekta. U Pythonu ne postoje varijable u tipičnom smislu, već postoje samo *imena* koja možemo pridružiti objektima. To pridruživanje je potpuno fleksibilno. Primjerice, sljedeći kod je sasvim pravilan:

```
class A:
    pass

a = A()
A = 3
```

Dakle, dinamički je određeno na koji se objekt odnosi oznaka `A`. U ovom projektu zadržavamo se na statičkoj analizi koda — dinamička analiza bila bi skuplja vremenski i memorijski te bi bila dosta kompleksnija. Dodatno, bila bi ovisna o ispravno postavljenom i funkcionalnom softverskom okruženju. Zauzvrat, naši rezultati ne moraju uvijek biti pouzdani, ali se situacija kao iznad gotovo nikad neće naći u praksi, među poznatim i kvalitetno napravljenim paketima.

Treći razlog za Python je njegova opsežna standardna biblioteka koja će nam omogućiti interakciju sa strukturama podataka koje inače koristi samo kompajler. Više o tome ćemo reći u sljedećem poglavlju.

## 2 Alati

### 2.1 Apstraktna sintaksna stabla

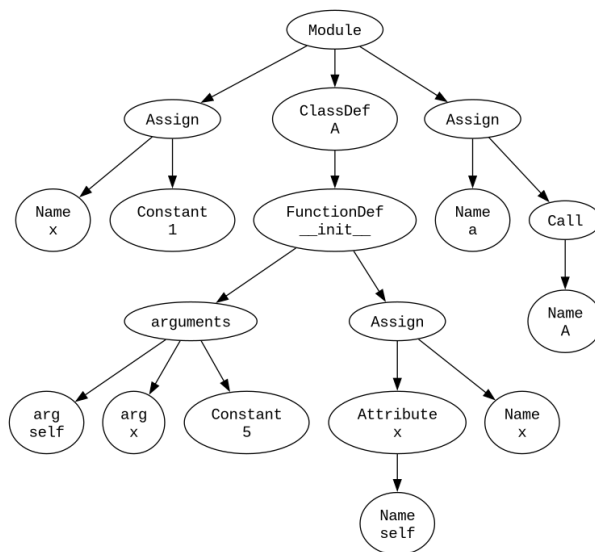
Apstraktno sintaksno stablo (eng. *abstract syntax tree*, *AST*) je struktura podataka koja predstavlja strukturu programskog koda u nekom programskom jeziku. Vrhovi tog stabla odgovaraju sintaktičkim konstruktima u jeziku. Primjerice, vrh može odgovarati binarnoj operaciji. U tom slučaju lijevo i desno podstablo odgovaraju operandima, koji, rekursivno, sami mogu imati više binarnih operacija u sebi. Vrh može odgovarati for-petlji — tada su sva djeca podstabla koja odgovaraju konstruktima unutar bloka određenog for-petljom. Ostali važni podaci, kao što su varijabla i granice iteracije, mogu biti spremljeni kao atributi tog objekta ili ponovo kao djeca glavnog vrha.

Apstraktna sintaksna stabla su međukorak prilikom kompilacije programskog koda u većini modernih programskih jezika. Tako i Pythonov kompajler stvara AST prije eventualnog prijevoda u *bytecode*. Apstraktna sintaksna stabla su dio samog kompajlera, ali modul `ast.py` (službena dokumentacija pod [2], detaljnija dokumentacija pod [3]) u standardnoj biblioteci služi kao omotač koji nudi AST kao objekt u Pythonu s nekoliko pomoćnih funkcija za njihovu obradu.

Postojeće funkcionalnosti modula `ast.py` dozvoljavaju pregled stabla u formatu sličnom JSON-u (`ast.dump`), ali pomoću paketa Graphviz ih možemo vizualizirati grafički. Razmotrimo sljedeći isječak koda:

```
x = 1
class A:
    def __init__(self, x=5):
        self.x = x
a = A()
```

Odgovarajuće apstraktno sintaksno stablo dano je na slici 2.1. Tekst u čvorovima odgovara različitim klasama u modulu, potklasama bazne klase `ast.AST` (npr. `ast.ClassDef` odgovara definiranju klase), a dodatne informacije, kao što je ime objekta ili vrijednost konstante, dane su ispod. Najčešće, čvorovi imaju još relevantnih atributa, ali na slici nisu prikazani u svrhu preglednosti.



Slika 1: Primjer AST-a

## 2.2 Tablice simbola

Tablica simbola (eng. *symbol table*) je još jedna struktura podataka koju koriste kompajleri. Generira se nakon AST-a, te u Pythonovom slučaju direktno prethodi konačnoj kompilaciji. Kao i AST, moguć joj je pristup kao objektu u Pythonu preko modula `symtable.py` (službena dokumentacija pod [4]) iz standardne biblioteke.

Tablica simbola sadrži sve simbole u kodu, a posebno se pritom osvrće na njihove opsege (*scope-ove*) i eventualno neke dodatne attribute. Pritom, glavna tablica sadrži globalni nazivni prostor (*namespace*), a može sadržavati i podtablice sa vlastitim, lokalnim nazivnim prostorima. U Pythonu, to je slučaj za nazivne prostore klasa i funkcija, ali ne, za razliku od drugih jezika, `for`-petlji ili sličnih blokova koje nemaju vlastiti nazivni prostor.

Budući da se tablica generira iz samog AST-a, sve što možemo napraviti s tablicama simbola možemo i sa samim AST-om. Ipak, uporaba modula iz standardne biblioteke smanjuje mogućnost greške i osigurava usklađenost sa samim Pythonovim kompajlerom. Za primjer toga što je sve dostupno u Pythonu, čitatelj može pogledati primjer ispisa u bilježnici

`example/symtable_example.ipynb`

u repozitoriju projekta [1].

## 3 Konstrukcija grafa

Apstraktno sintaksko stablo je i samo graf, ali se značajno razlikuje od grafa kakvog smo opisali u 1. Primijetimo, još jednom, da slijed vrhova i bridova u AST-u odgovara slijedu samog koda. Imena i atributi definirani u njemu su smisleni Pythonovom interpreteru prilikom dinamičkog izvođenja programa, ali da bismo sami mogli raspoznati imena, njihove uloge i prodrijeti kroz ljudskom oku ponekad konvoluiranu strukturu AST-a, potreban je dodatni rad. Zbog toga želimo AST transformirati u prikladniji oblik grafa, koji ćemo kasnije prenijeti u grafovsku bazu podataka, a koja će omogućiti vizualizaciju grafa i izvršavanje upita.

Napomenimo da je izbor konkretne realizacije tog grafa, za koji smo dosad dali samo inspiraciju, subjektivan. Implicitna shema grafa dana je u 4.1, no u ovom projektu uvijek nastojimo omogućiti jednostavno stvaranje varijanti na glavnu izvedbu. Doista, za što je moguće temeljitije izvlačenje informacija iz koda, potrebno je obratiti pažnju na veliki broj specijalnih slučajeva. Specijalnih slučajeva ne samo da je puno, zbog čega će vjerojatno uvijek biti novih ideja ili mišljenja, već njihovim uvođenjem povećavamo kod i kompliciramo njegovu strukturu. Zato se u ovom trenutku fokusiramo na osnovne funkcionalnosti sa što elegantnijom strukturom.

Spomenutu transformaciju obavljamo u Pythonu, ali primijetimo da je neke ideje moguće izvesti i unutar same baze. Kad je to moguće, dobro je tako napraviti zbog boljih performansi i deklarativnog koda.

### 3.1 Obrada jednog modula

Započnimo s problemom analize jednog modula<sup>1</sup>, odnosno preslikavanja njegovog koda u graf kakav želimo. U tom problemu imamo dva glavna cilja:

- *Obilazak AST-a i izvlačenje informacija o imenima.* Prilikom obilaska AST-a, želimo trenutnom vrhu dodati atribut (npr. tip ako je dan) i povući odgovarajuće bridove s nekim drugim vrhovima u grafu. U preorder obilasku stabla, obilazimo sintaktičke elemente onim redom kojim su navedeni u kodu. Osim toga, posebice za povlačenje bridova, potrebno nam je nekakvo praćenje konteksta, budući da u čistom obilasku u svakom trenutku vidimo samo jedan vrh. U našoj implementaciji koristimo se strukturom `SNode` koja osim podataka koje prenosimo u bazu, sprema i neke podatke važne za kontekst. Pri obilasku koristimo razne `handler`-e, svaki od kojih je povezan sa specifičnom vrstom ili vrstama vrha u AST-u. Na taj način enkapsuliramo željene funkcionalnosti unutar jedne funkcije i dozvoljavamo fleksibilnost po pitanju njihovog izbora. Moguće je pri obradi jednog vrha dodati njegovu djecu na stog za kasniju obradu, ali ih i ignorirati ili obratiti odmah ako je to moguće ili prikladno.
- *Rezolucija imena.* Programski kod sastoji se od raznih imena, a njihovo značenje ovisi ne samo o dinamičnom pridruživanju već i o nazivnom prostoru u kojemu se nalaze. Ključno je razlikovati dva imena koja se nalaze u različitim prostorima (npr. svaka od dvije funkcije može imati vlastitu lokalnu varijablu `x`), ali i prepoznati dva imena kao ista (posebice prilikom uvoza).

Ta dva cilja ispunjavamo pomoću tri obilaska:

1. *Prvi obilazak.* U prvom obilasku prolazimo kroz tablicu simbola. Za svaki novi lokalni simbol dodajemo novi `SNode` i postavljamo kontekstualne veze — roditelja i rječnik s vlastitom djecom kad simbol ima vlastiti nazivni prostor.
2. *Drugi obilazak.* U drugom prolasku obilazimo AST i sve attribute dosad viđenih simbola dodajemo kao nove simbole.

---

<sup>1</sup>u ovom kontekstu, izraz *modul* poistovjećujemo s `.py` datotekom

3. *Treći prolazak.* U trećem prolasku ponovo obilazimo AST. Fokusiramo se na ranije spomenute funkcionalnosti važne kod obilaska i uglavnom stvaramo bridove.

## 3.2 Proširenje na cijeli paket

Da bismo analizirali cijeli paket<sup>2</sup> koji se sastoji od većeg broja modula i potpaketa, potrebno je doraditi dosadašnji algoritam:

- Najprije je potreban još jedan "nulti" obilazak, ovaj put fileova u repozitoriju, kojim nalazimo sve module i pakete (`__init__.py` može definirati uvoz i varijable na razini paketa) koje moramo analizirati. I ovdje je bitno uspostaviti kontekstualne veze između paketa i modula.
- Izvršavamo prvi obilazak svakog od modula<sup>3</sup> u proizvoljnom poretku.
- U drugim obilascima, koje opet izvršavamo u proizvoljnom poretka, osim atributa analiziramo i uvoz (*import*) dodajući u graf relevantne bridove. Ovo je bitno da bismo u trećem prolasku mogli uvezena imena ispravno povezati s vrhovima. Naime, ako modul *X* uvozi iz *Y*, a *Y* iz *Z*, tada će prvo biti potrebno uvesti simbole iz *Z* u *Y*, budući da *X* tranzitivno uvozi i iz *Z*.
- Treći obilazak izvršavamo kao ranije, ali u specifičnom poretku. Konkretno, nikad ne počinjemo treći obilazak modula prije nego obiđemo one module iz kojih prvi uvozi. To je moguće pod pretpostavkom da nema cirkularnosti u uvozu, što, iako nije samo po sebi zabranjeno, može dovesti do nepredvidivog ponašanja.

---

<sup>2</sup>u ovom kontekstu, paket poistovjećujemo s mapom (folderom); u prošlosti je mapa morala imati `__init__.py` file da se smatra paketom, no u novijim verzijama ( $\geq 3.3$ ) nije obavezan

<sup>3</sup>ovdje mislimo i na module i na pakete s `__init__.py`-jem

## **4 Baza**

### **4.1 Implicitna shema**

Implicitna shema.

### **4.2 Aplikacija**

## 5 Primjeri



## 6 Osvrt

### 6.1 Nedostaci

### 6.2 Slični projekti

## Literatura

- [1] Luka Šimek (lsimek2). *nbp-projekt*. 2024. URL: <https://github.com/lsimek2/nbp-projekt>.
- [2] *ast – Abstract Syntax Trees*. Python Software Foundation. URL: <https://docs.python.org/3/library/ast.html> (pogledano 14. 5. 2024.).
- [3] Thomas Kluyver. *Green Tree Snakes - the missing Python AST docs*. 2012. URL: <https://greentreesnakes.readthedocs.io> (pogledano 19. 5. 2024.).
- [4] *symtable — Access to the compiler’s symbol tables*. Python Software Foundation. URL: <https://docs.python.org/3/library/symtable.html> (pogledano 25. 5. 2024.).