

Projet de compilation du langage SCL Avec les Outils FLEX et BISON

1. Introduction :

Le but de ce projet est de réaliser un mini-compilateur passant par les différentes phases de la compilation à savoir l'analyse lexicale en utilisant l'outil FLEX et l'analyse syntaxico-sémantique en utilisant l'outil BISON, la génération du code intermédiaire, l'optimisation ainsi que la génération du code machine se feront en langage C.

Les traitements parallèles concernant la gestion de la table des symboles ainsi que le traitement des différentes erreurs doivent être également réalisés lors des phases d'analyse du processus de compilation.

2. Description du Langage SCL:

La structure générale d'un programme est la suivante :

NOM_PROGRAMME

```
{  
    VAR  
    {  
        Déclaration des variables  
    }  
    CODE  
    {  
        Partie code  
    }  
}
```

- **Commentaire :**

Un commentaire est ignoré par le compilateur.

Exp : %% commentaire

2.1. Déclarations :

Le bloc déclaration comporte des variables et des constantes.

2.1.1. Déclaration des variables de type simple:

La déclaration d'une variable a la forme suivante :

TYPE *liste_variables* ;

- *liste_variables*

Ensemble d'identificateurs séparés par une barre.

Exemple :

%%Déclaration d'une variable simple

type *nom_variable1* ;

%%Déclaration de 2 variables

Type *nom_variable2* / *nom_variable3* ;

2.1.2. déclaration des tableaux

La déclaration d'un tableau a la forme suivante :

VEC type *nom* [*taille*] ;

2.1.3. Type :

Le type peut être : INTEGER, CHAR, FLOAT.

- **INTEGER** : Une constante entière est une suite de chiffres. Elle peut être signée ou non signée tel que sa valeur est entre **-32768** et **32767**. Si la constante entière est signée, elle doit être mise entre parenthèses.
- **FLOAT** : Une constante réelle est une suite de chiffres contenant le point décimal. Elle peut être signée ou non signée. Si la constante réelle est signée, elle doit être mise entre parenthèses.
- **CHAR** : Une variable de type CHAR représente un caractère.

2.1.4. Déclaration des Constantes:

La déclaration d'une constante se fait comme suit :

CONST *idf* = *valeur* ;

- **CONST** : une constante peut prendre une valeur unique correspondant à un des types cités précédemment et qui resté inchangée tout au long du programme.

	Exemple
INTEGER	Déclaration: INTEGER:a ; Valeurs de a possible: 21, (-6) ...
FLOAT	Déclaration: FLOAT:a ; Valeurs de a possible: 88.5,(-0.24), (+3.0) ...
CHAR	Déclaration: CHAR:a ; Valeurs de a possible: 'a', '!' ...
CONST	Déclaration: CONST:a =valeur ; Valeurs de a possible: "chaîne de caractères", 'c',5, (-6),5.6 ...

2.1.5. Identificateur :

Un identificateur est une suite alpha-numérique qui commence par une lettre majuscule suivie d'une suite de chiffres et lettres minuscules. Un IDF ne doit pas contenir plus de 8 caractères.

Les noms du programme principal, des variables et des constantes sont des identificateurs.

Opérateurs arithmétique, logique et de comparaison

Opérateurs arithmétique : +, -, *, /

Opérateurs logique

(expression1 & expression2) : le et logique.

(expression1 || expression2) : le ou logique.

(! expression) : la négation.

Opérateurs de comparaison

expression1 > expression2

expression 1 < expression2

expression1 >= expression2

expression1 <= expression2

expression1 == expression2

expression1 != expression2

Les conditions

Une condition est une expression qui renvoie '1' ou '0'. Elle peut prendre la forme d'une expression logique ou de comparaison.

2.2. Instructions :

Affectation	
Description	Exemple
Idf =expression ;	A=(X+7+B)/ (5,3-(-2)) ; A= 'c';

Condition IF (Si ... Alors ... Sinon ... Fin Si)	
Description	Exemple
IF(condition) instruction 1 instruction2 ELSE instruction 3 instruction4 END Note : Le premier bloc est exécuté ssi la condition est vérifiée. Sinon le bloc « ELSE » sera exécuté s'il existe. On peut avoir des conditions imbriquées.	IF (Aa > Bb): Cc=E+2.6; ELSE Cc=0; END

Boucle (Faire si ... faire fait)	
Description	Exemple
FOR (idf: PAS: Condition_d'arrêt) instruction 1 instruction2 END Note : le bloc d'instructions est exécuté ssi la condition est vérifiée. On peut avoir des boucles imbriquées.	FOR (i :2 :n) i=i+2; END

Boucle (Tantque ... faire ...fait)	
Description	Exemple
WHILE (Condition) instruction 1 instruction2 END Note : le bloc d'instructions est exécuté ssi la condition est vérifiée. On peut avoir des boucles imbriquées.	WHILE (i <n) i=i+2; END

Remarque :

- 1- Toute instruction doit se terminer par un point-virgule.
- 2- Un idf de type CHAR est un seul caractère situé entre deux apostrophes.

- **Associativité et priorité des opérateurs :**

Les associativités et les priorités des opérateurs sont données par la table suivante par ordre croissant :

	Opérateur	Associativité
	!	
Opérateurs Logiques		Gauche
	&	Gauche
Opérateurs de comparaison	> >= == != <= <	Gauche
Opérateurs Arithmétiques	+ -	Gauche
	* /	Gauche

3. Analyse Lexicale avec l'outil FLEX :

Son but est d'associer à chaque mot du programme source la catégorie lexicale à laquelle il appartient et de générer la table des symboles. Pour cela, il est demandé de définir les différentes entités lexicales à l'aide d'expressions régulières et de générer le programme FLEX correspondant.

4. Analyse syntaxico-sémantique avec l'outil BISON :

Pour implémenter l'analyseur syntaxico-sémantique, il va falloir écrire la grammaire qui génère le langage défini au-dessus. La grammaire associée doit être LALR. En effet l'outil BISON est un analyseur ascendant qui opère sur des grammaires LALR. Il faudra spécifier dans le fichier BISON les différentes règles de la grammaire ainsi que les règles de priorités pour les opérateurs afin de résoudre les conflits. Les routines sémantiques doivent être associées aux règles dans le fichier BISON.

5. Gestion de la table de symboles :

La table de symboles doit être créée lors de la phase de l'analyse lexicale. Elle doit regrouper l'ensemble des variables et constantes définies par le programmeur avec toutes les informations nécessaires pour le processus de compilation. Cette table sera implémentée sous forme d'une table de hachage. Elle sera mise à jour au fur et à mesure de l'avancement de la compilation. Il est demandé de prévoir des procédures pour permettre de **rechercher** et d'**insérer** des éléments dans la table des symboles. Les variables structurées de type tableau doivent aussi figurer dans la table de symboles.

6. Génération du code intermédiaire

Le code intermédiaire doit être générer sous forme de quadruplets.

7. Génération du code machine

Le code machine doit être générer en assembleur.

8. Traitement des erreurs :

Il est demandé d'afficher les messages d'erreurs adéquats à chaque étape du processus de compilation. Ainsi, lorsqu'une erreur lexicale ou syntaxique est détectée par votre compilateur, elle doit être signalée le plus précisément possible, par sa nature et sa localisation dans le fichier source. On adoptera le format suivant pour cette signalisation :

Type_ de_ l'erreur, line 4, colonne 56, entité qui a générée l'erreur.