

Μεταγλωττιστές 2023-24

Συντακτική ανάλυση top-down LL(1)

Συντακτική ανάλυση top-down LL(1)

- Για μια σημαντική υποκατηγορία context-free γραμματικών με πολυπλοκότητα $O(n)$
 - Σάρωση εισόδου από αριστερά προς τα δεξιά (left-to-right)
 - Αριστερότερες ακολουθίες παραγωγής (leftmost derivations)
 - Συμβουλευόμενοι ένα (το επόμενο) token εισόδου σε κάθε βήμα

Προϋποθέσεις για αριστερότερες παραγωγές

- Οι κανόνες δεν πρέπει να έχουν **αριστερή αναδρομή**

$\text{Expr} \rightarrow \text{Expr} + \text{Term}$

- Ο συντακτικός αναλυτής θα πέσει σε άπειρη αναδρομή
- Απαλείφεται με αλγοριθμικό τρόπο, π.χ. ο κανόνας

$A \rightarrow A \alpha \mid \beta$

(α, β ακολουθίες οποιωνδήποτε συμβόλων) γίνεται

$A \rightarrow \beta A'$

$A' \rightarrow \alpha A' \mid \varepsilon$

- **Προσοχή**: πρέπει να γίνει και σε περιπτώσεις έμμεσης αναδρομής (αλυσιδωτά, μετά από περισσότερα από ένα βήματα/κανόνες)

Προϋποθέσεις για αριστερότερες παραγωγές

- Δεν πρέπει να υπάρχει κοινός παράγοντας στην αρχή του δεξιού μέρους ενός κανόνα, π.χ.

$\text{Factor} \rightarrow \text{id} \mid \text{id} \mid \text{ExprList} \mid \text{id} (\text{ExprList})$

- Μετασχηματισμός με προσθήκη ενδιάμεσου κανόνα

$\text{Factor} \rightarrow \text{id} \text{ Args}$

$\text{Arg} \rightarrow \varepsilon \mid \text{ExprList} \mid (\text{ExprList})$

Υλοποίηση συντακτικού αναλυτή LL(1)

- Από τη Θεωρία Υπολογισμού έχουμε ένα θεωρητικό εργαλείο
 - **Pushdown Automaton (PDA)**
 - Αυτόματο ενισχυμένο με μια στοίβα (stack)
 - Για κάθε μετάβαση το αυτόματο συμβουλεύεται **το σύμβολο εισόδου** και **την κορυφή της στοίβας**
 - Για να αποφασίσει ποια θα είναι η επόμενη κατάσταση
 - Και αν/τι θα μπει στη στοίβα
 - Υπάρχει πάντα ένα αυτόματο PDA ισοδύναμο με μια γραμματική χωρίς συμφραζόμενα (CFG)
 - Για τις γραμματικές LL(1) το αυτόματο PDA είναι **αιτιοκρατικό** (ντετερμινιστικό)
 - Είναι δυνατή το πολύ μια μετάβαση

Πώς χρησιμοποιείται το αυτόματο PDA στη συντακτική ανάλυση

- Αρχικά στη στοίβα υπάρχει το **αρχικό** μη τερματικό σύμβολο της γραμματικής
- Το αυτόματο επαναλαμβάνει:
 - (λειτουργία **predict**) Αν στην κορυφή της στοίβας βρίσκεται **μη τερματικό σύμβολο A** , τότε το A αντικαθίσταται στη στοίβα από το δεξιό μέρος ενός κατάλληλου κανόνα της γραμματικής, σύμφωνα και με το **επόμενο σύμβολο** στην είσοδο
 - (λειτουργία **match**) Αν στην κορυφή της στοίβας βρίσκεται **τερματικό σύμβολο a** , τότε, εφόσον το **επόμενο σύμβολο** εισόδου είναι ίδιο με το a, το a αφαιρείται από τη στοίβα
 - Σε κάθε άλλη περίπτωση παράγεται σφάλμα

Απλή (μη ρεαλιστική) περίπτωση LL(1)

- Έστω η γραμματική

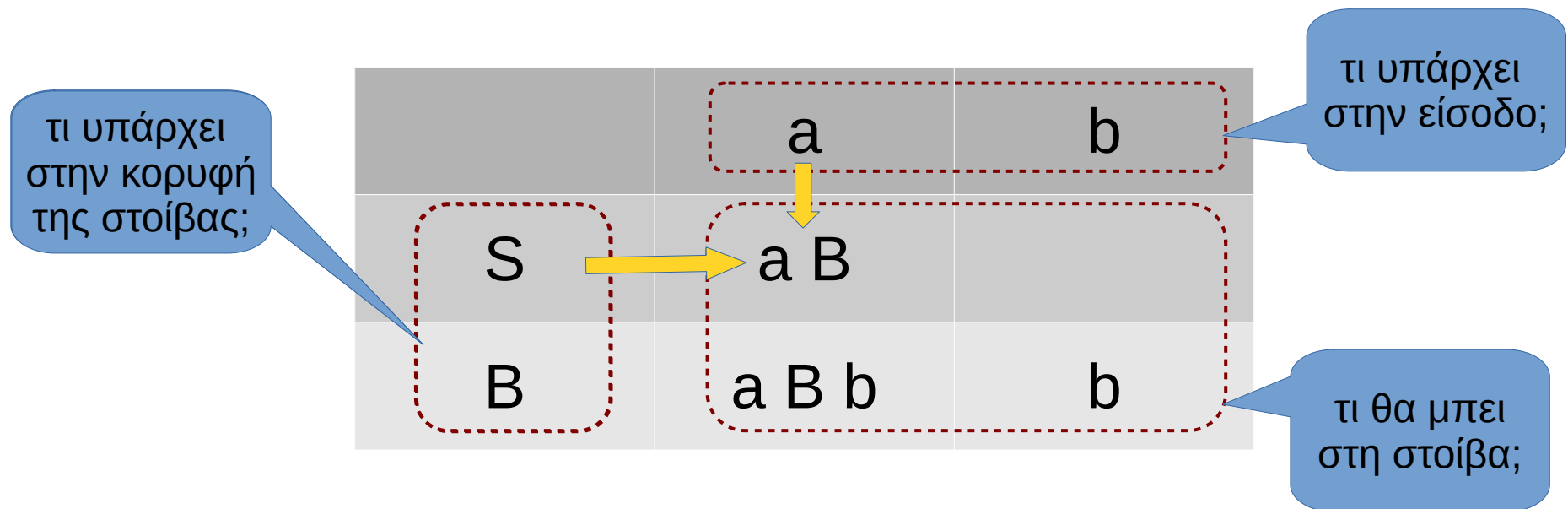
$S \rightarrow a B$

$B \rightarrow b \mid a B b$

- Όλα τα δεξιά μέρη των κανόνων ξεκινούν με **τερματικό** σύμβολο
 - **διαφορετικό** για τους εναλλακτικούς κανόνες (παραγωγές) του **ίδιου** μη τερματικού συμβόλου
 - π.χ. $B \rightarrow b$ και $B \rightarrow a B b$

Πίνακας συντακτικής ανάλυσης

- Θεωρητικό εργαλείο, μέρος του αυτομάτου PDA
 - μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί και σε έναν πραγματικό συντακτικό αναλυτή
 - επιλέγει τι θα μπει στη στοίβα στο βήμα **predict**



Π.χ. αν στην κορυφή της στοίβας είναι το **S** και το επόμενο σύμβολο στην είσοδο είναι το **a**, το S θα αντικατασταθεί στη στοίβα από το **a B**

	a	b
S	a B	
B	a B b	b

Είσοδος:

a a b b #

end-of-text (EOT)

κορυφή
στοίβας

S
#

Στοίβα

Σημ.: θεωρούμε ότι το αυτόματο έχει
μία και μοναδική κατάσταση, στην
οποία βρίσκεται πάντα

	a	b
S	a B	
B	a B b	b

“Predict”

Είσοδος:

a a b b #

S
#

Στοίβα

	a	b
S	a B	
B	a B b	b

“Predict”

Είσοδος:

a a b b #

a
B
#

Στοίβα

	a	b
S	a B	
B	a B b	b

“Match”

Είσοδος:

a a b b #

a
B
#

Στοίβα

	a	b
S	a B	
B	a B b	b

“Match”

Είσοδος:

a b b #

B
#

Στοίβα

	a	b
S	a B	
B	a B b	b

“Predict”

Είσοδος:

a b b #

B
#

Στοίβα

	a	b
S	a B	
B	a B b	b

“Predict”

Είσοδος:

a b b #

a
B
b
#

Στοίβα

	a	b
S	a B	
B	a B b	b

“Match”

Είσοδος:

a b b #

a
B
b
#

Στοίβα

	a	b
S	a B	
B	a B b	b

“Match”

Είσοδος:

b b #

B
b
#

Στοίβα

	a	b
S	a B	
B	a B b	b

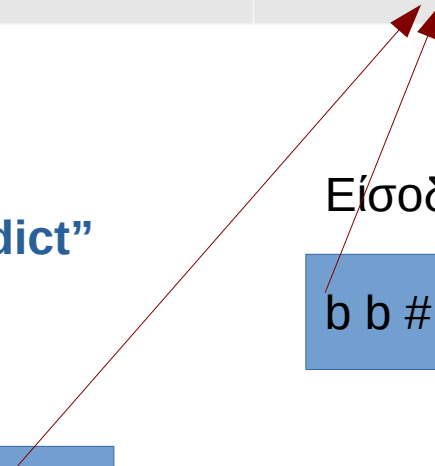
“Predict”

Είσοδος:

b b #

B
b
#

Στοίβα



	a	b
S	a B	
B	a B b	b

“Predict”

Είσοδος:

b b #

b
b
#

Στοίβα

	a	b
S	a B	
B	a B b	b

“Match”

Είσοδος:

b b #

b
b
#

Στοίβα

	a	b
S	a B	
B	a B b	b

“Match”

Είσοδος:

b #

b
#

Στοίβα

	a	b
S	a B	
B	a B b	b

“Match”

Είσοδος:

b #

b
#

Στοίβα

	a	b
S	a B	
B	a B b	b

“Match”

Είσοδος:

#

#

Στοίβα

	a	b
S	a B	
B	a B b	b

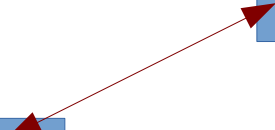
“Match”

Είσοδος:

#

#

Στοίβα



	a	b
S	a B	
B	a B b	b

Τερματισμός

Είσοδος:



Στοίβα

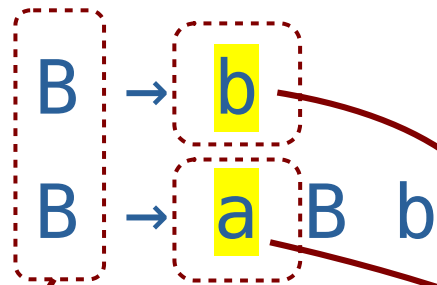
Κατασκευή συντακτικού αναλυτή LL(1)

- Θα μπορούσαμε να φτιάξουμε ένα πρόγραμμα που να μιμείται τη λειτουργία ενός PDA
- Συνήθως όμως υλοποιούμε τον συντακτικό αναλυτή ως ένα σύνολο **συναρτήσεων** που καλούν η μία την άλλη (ενδεχομένως και αναδρομικά)
 - Stack του PDA: υλοποιείται από τη **στοίβα κλήσης** των συναρτήσεων
 - Μπορούμε να κάνουμε σημασιολογική ανάλυση και να κατασκευάσουμε το AST μέσα στις συναρτήσεις αυτές
- Ο συντακτικός αναλυτής που κατασκευάζεται με τη μέθοδο αυτή ονομάζεται **«αναδρομικής κατάβασης»**
 - Recursive descent parser

Μέθοδος αναδρομικής κατάβασης

- Για κάθε **μη τερματικό σύμβολο** φτιάχνουμε **μια συνάρτηση**
 - Στο κυρίως πρόγραμμα καλείται πρώτη η συνάρτηση του **αρχικού μη τερματικού συμβόλου** της γραμματικής
- Κάθε συνάρτηση υλοποιεί όλους τους **κανόνες** που έχουν στο αριστερό μέρος το αντίστοιχο μη τερματικό σύμβολο
 - Ένας κλάδος if για κάθε κανόνα
 - **Πώς διαλέγω;** στην απλή γραμματική του προηγούμενου παραδείγματος, αρκεί να ελέγχω το **επόμενο σύμβολο εισόδου**
 - Δεν αρκεί για πιο σύνθετες γραμματικές...
 - Υλοποίηση του **δεξιού μέρος κάθε κανόνα**
 - Όπου υπάρχει **τερματικό**, καλώ μια συνάρτηση **match()** η οποία, αν η είσοδος ταιριάζει με το αναμενόμενο τερματικό, προχωρά στο επόμενο σύμβολο εισόδου
 - Όπου υπάρχει **μη τερματικό**, καλώ την **αντίστοιχη συνάρτηση**

Παράδειγμα για τους κανόνες του B



```
def B():  
    if next_token=='B_TOKEN':  
        # B -> b  
        match('B_TOKEN')  
  
    elif next_token=='A_TOKEN':  
        # B -> a B b  
        match('A_TOKEN')  
        B()  
        match('B_TOKEN')  
  
    else:  
        raise ParseError("...error msg...")
```