C.P.S.I. Universidad de Zaragoza Depto. de Informática e Ingeniería de Sistemas 4º Ingeniería Informática 12048 Compiladores II

12048 Compiladores II Curso 2008 / 2009

PRÁCTICA 4 Intérprete de Código P

Los ficheros a los que se hace referencia en este enunciado los encontrarás en merlin: /users2/COMPII/salidas/p4

I. OBJETIVO

Implementar un intérprete de código de la máquina P, escrito en C, para utilizarlo como target del compilador de Pascual (Práctica 5).

II. SE PIDE

Completar el programa maquinap.c, que debe leer un programa código P binario y simular su ejecución. Debes verificar que todas las estructuras de la máquina se utilizan correctamente, **por ejemplo**, el programa debe caber en el vector de código, y las pilas y sus elementos nunca deben desbordarse. Cuando esto ocurra, el programa debe informar del error, y terminar su ejecución.

III. RESULTADO

Como resultado de esta práctica deberás someter un fichero practica4.tar que al descomprimirlo genere un directorio practica4/ que contenga el fichero maquinap.c, al menos 3 ficheros de pruebas y todo lo que hayas tenido que modificar y lo necesario para compilar con make, no más tarde del 22 de Mayo de 2009.

El formato de ejecución debe ser:

\$ maquinap programa

donde programa es el nombre del fichero SIN EXTENSION (el intérprete debe buscar un fichero con la extensión '.x') que contiene el programa binario a ejecutar.

IV. NOTAS

- 1. Podéis comparar el resultado de la ejecución de vuestro intérprete con el que os suministró en la Práctica 1 (el binario *interprete*), y así aseguraros de que funciona correctamente.
- 2. Podéis utilizar los programas de prueba de la Práctica 1 como punto de partida para comprobar el correcto funcionamiento de vuestro intérprete (generad el .x correspondiente mediante el *ensamblador*).
- 3. ¡Considerad todas las operaciones! Comprobad que no habéis olvidado ninguna instrucción del repertorio.

V. EXTRAS

Considerad la adición de funcionalidades extras como modos de depuración, ejecución paso a paso, volcado de pila en caso de error, etc. Podéis añadir *flags* al ejecutar el intérprete, por ejemplo.