

## **Учебный тренажер Mlispgen.**

### **Руководство по применению.**

**Из методических соображений я разделил реализацию языка МИКРОЛИСП на две независимые части – генератор кода и семантический анализатор. По частям разрабатывать и тестировать компоненты компилятора проще и эффективнее.**

**В дальнейшем я буду называть генератор кода транслятором, поскольку именно этот компонент переводит текст со входного языка на целевой.**

**В тренажере реализована объектно-ориентированная модель транслятора с МИКРОЛИСПа на C++. В основе модели лежит базовый класс tBC, в который инкапсулирован функционал лексического и синтаксического анализа. Специфика транслятора отражена в производном классе tCG. Определение класса содержится в файле code-gen.h, а реализация в code-gen.cpp.**

**В классе определена переменная и функция, которые доступны всем продукциям атрибутов:**

**std::string declarations;**

**std::string decor(const std::string& id);**

**Переменная declarations собирает объявления всех функций и глобальных переменных. По завершении трансляции они вставляются в начало целевой программы.**

**Функция decor преобразует имена МИКРОЛИСПа в имена C++, применяя п.5 и п.6 Правил трансляции (см. TranslatioRules21.rtf). Реализация функции записана в конце файла code-gen.h .**

**Командный интерфейс тренажера Mlispgen полностью повторяет интерфейс тренажера Pars.**

**Рассмотрим работу тренажера на примере языка грамматики M21.**

```

# $m21
  $id $int ( )
  define set!
#
  S -> PROG #1
  PROG -> CALCS #2 |
    DEFS #3 |
    DEFS CALCS #4
  CALCS -> CALC #5 |
    CALCS CALC #6
  CALC -> E #7
  E -> $id #8 |
    $int #9 |
    CPROC #10
  CPROC -> HCPROC ) #11
  HCPROC -> ( $id #12 |
    HCPROC E #13
  SET -> HSET E ) #14
  HSET -> ( set! $id #15
  DEF -> PROC #16
  DEFS -> DEF #17 |
    DEFS DEF #18
  PROC -> HPROC E ) #19
  HPROC -> PCPAR ) #20 |
    HPROC SET #21
  PCPAR -> ( define ( $id #22 |
    PCPAR $id #23

```

Эта небольшая грамматика вполне адекватно описывает такие грамматические формы, как «Определение числовой процедуры», «Вызов числовой процедуры» и «Присваивание».

Тестовую цепочку возьмем из файла t0 и применим тренажер в режиме трассировки действий.

Input grammar name>m21

Grammar:m21.txt

Source>'t0

Source:t0.ss

```

1|(define(
2|      f x)x)
3|

```

---

```

<- (
1 [ 1| (|0| 0| ]
<- define
2 [ 1| define|0| 0| ]
<- (
3 [ 1| (|0| 0| ]
<- $id
4 [ 2| f|0| 0| ]
PCPAR -> ( define ( $id #22
5 [ 1| f|0| 0| double f/*2*/ ( ]
<- $id
6 [ 2| x|0| 0| ]
PCPAR -> PCPAR $id #23
7 [ 1| f|1| 0| double f/*2*/ (double x ]
<- )
8 [ 2| )|0| 0| ]
HPROC -> PCPAR ) #20
9 [ 1| f|1| 0| double f/*2*/ (double x){
]
<- $id
10 [ 2| x|0| 0| ]
E -> $id #8
11 [ 2| x|0| 0| x ]
<- )
12 [ 2| )|0| 0| ]
PROC -> HPROC E ) #19
13 [ 1| f|1| 0| double f/*2*/ (double x){
return
x;
}
]
DEF -> PROC #16
14 [ 1| f|1| 0| double f/*2*/ (double x){
return
x;
}
]
DEFS -> DEF #17
15 [ 1| f|1| 0| double f/*2*/ (double x){
return
x;
}

```

```

]
  PROG -> DEFS #3
16 [ 1| f|1| 0| double f/*2*/ (double x){
return
x;
  }
int main(){
  display("No calculations!");
  newline();
  std::cin.get();
  return 0;
}
]
  S -> PROG #1

```

Code:

```

/* KPG */
#include "mlisp.h"
double f/*2*/ (double x);
//_____
double f/*2*/ (double x){
  return
  x;
}
int main(){
  display("No calculations!");
  newline();
  std::cin.get();
  return 0;
} <- (

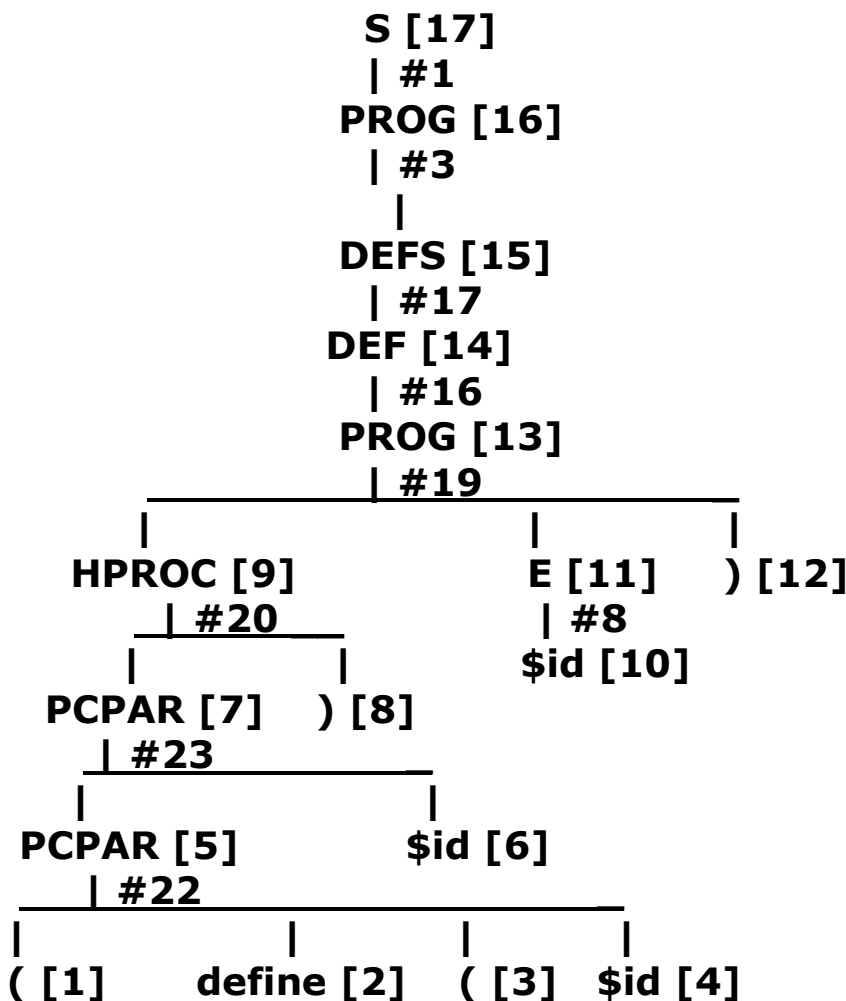
```

Code is saved to file t0.cpp !

---

Трасса трансляции помимо перечня действий синтаксического анализатора содержит атрибуты, синтезированные после каждого действия. Все атрибуты пронумерованы. Ссылку на атрибут обозначим [i].

Ниже построено дерево разбора тестовой цепочки, аннотированное атрибутами узлов.



Проследим последовательность синтеза атрибутов по шагам. Номер шага соответствует номеру атрибута.

**Шаги 1-4. Перенос токенов в стек символов.**

Одновременно в стек атрибутов переносятся

[1][2][3][4]. В поле name записана лексема токена.

В поле line – номер строки, содержащей лексему.

**Шаг 5. Свертка с применением продукции #22.**

```

int tCG::p22(){ // PCPAR -> ( define ( $id
S1->obj = "double " + decor(S4->name) +
"/*" + S4->line + "*/ (";    S1->count = 0;
S1->name = S4->name;
return 0;}
  
```

**Доступ к верхним элементам стека атрибутов**

продукция получает через указатели S1, S2, S3, S4.

Количество активных указателей равно длине правой части продукции. Указатели переустанавливаются при каждой свертке. В данном случае расположение указателей выглядит так

стек символов:	...	(	define	(	\$id
стек атрибутов:	...	[1]	[2]	[3]	[4]
		^	^	^	^
		S1	S2	S3	S4

В поле **S1->obj** продукция синтезирует первый фрагмент целевой программы – заголовок объявителя функции. Оператор **+** выполняет сцепление строк.

После имени функции вставляется комментарий с номером строки исходного текста, в которой записано имя соответствующей процедуры. Обратите внимание на то, что **S4->line** имеет тип **std::string**.

Кроме того, продукция копирует имя процедуры из поля **S4->name** в поле **S1->name**, тем самым обеспечивая транзит имени к вышестоящим узлам дерева разбора.

Шаг 6. Перенос токена **\$id**.

Шаг 7. Свертка с применением продукции #23.

```
int tCG::p23(){ // PCPAR -> PCPAR $id
if(S1->count)S1->obj += S1->count%2 ? ", " : "\n\t , ";
S1->obj += "double " + decor(S2->name);
++(S1->count); return 0;}
```

стек символов:	...	PCPAR	\$id
стек атрибутов:	...	[5]	[6]
		^	^
		S1	S2

Продукция добавляет к объявителю функции объявитель параметра **x**.

Кроме того, продукция в поле **S1->count** пересчитывает параметры процедуры.

Шаг 8. Перенос токена **)**.

Шаг 9. Свертка с применением продукции #20.

```
int tCG::p20(){ // HPROC -> PCPAR )
S1->obj += ")";
declarations += S1->obj + ";\n";
S1->obj += "{\n ";
return 0;}
```

стек символов:	...	PCPAR	)
стек атрибутов:	...	[7]	[8]
		^	^
		S1	S2

Продукция завершает синтез объявителя функции и добавляет его к переменной **declarations**.

В поле **S1->obj** продолжается синтез определения

функции.

Шаг 10. Перенос токена \$id.

Шаг 11. Свертка с применением продукции #8.

```
int tCG::p08(){ // E -> $id
    S1->obj = decor(S1->name);
    return 0;}
```

```
стек символов: ... $id
стек атрибутов: ... [10]
                  ^
                  S1
```

В поле S1->obj продукция синтезирует имя переменной в C++ из имени в МИКРОЛИСПе.

Шаг 12. Переос токена ).

Шаг 13. Свертка с применением продукции #19.

```
int tCG::p19(){ // PROC -> HPROC E )
    S1->obj += "return\n " + S2->obj+";\n\t }\n";
    return 0;}
```

```
стек символов: ... HPROC     E     )
стек атрибутов: ... [9]       [11]   [12]
                  ^         ^       ^
                  S1       S2     S3
```

Продукция завершает синтез определения функции.

Шаг 14. Свертка с применением продукции #16.

```
int tCG::p16(){ // DEF -> PROC
    return 0;}
```

Транзит [13] в [14].

Шаг 15. Свертка с применением продукции #17.

```
int tCG::p17(){ // DEFS -> DEF
    return 0;}
```

Транзит [14] в [15].

Шаг 16. Свертка с применением продукции #3.

```
int tCG::p03(){ // PROG -> DEFS
```

S1->obj += "int main(){\n "

"display(\"No calculations!\");\n\t newline();\n\t "

" std::cin.get();\n\t return 0;\n\t }\n"; return 0;}

```
стек символов: ... DEFS
стек атрибутов: ... [15]
                  ^
                  S1
```

Продукция добавляет к перечню определений функцию main.

Шаг 17. Свертка с применением продукции #1.

```

int tCG::p01(){ // S -> PROG
    string header = "/* " + lex.Authentication()+" */\n";
    header += "#include \"mlisp.h\"\n";
    header += declarations;
    header += "//_____ \n";
    S1->obj = header + S1->obj;
    return 0;}
    стек символов: ...  PROG
    стек атрибутов: ...  [16]
                        ^
                        S1

```

**Продукция завершает синтез целевой программы.**

**Тренажер отобразит программу на экране и **Запишет** ее в файл t0.cpp .**