

# Análise léxica

## O papel do analisador léxico

**Prof. Edson Alves**

Faculdade UnB Gama

# Sumário

1. O papel do analisador léxico
2. Buferização da entrada
3. Especificação de tokens
4. Reconhecimento de tokens
5. Gerador de analisadores léxicos

# Analizador léxico

- ▶ A análise léxica é a primeira fase de um compilador

# Analizador léxico

- ▶ A análise léxica é a primeira fase de um compilador
- ▶ Um analisador léxico deve ler os caracteres da entrada e produzir uma sequência de tokens, os quais serão usados pelo *parser* durante a análise sintática

# Analisador léxico

- ▶ A análise léxica é a primeira fase de um compilador
- ▶ Um analisador léxico deve ler os caracteres da entrada e produzir uma sequência de tokens, os quais serão usados pelo *parser* durante a análise sintática
- ▶ Uma forma de se construir um analisador léxico é escrever um diagrama que ilustre a estrutura dos tokens da linguagem fonte e o traduzir manualmente em um programa que os identifique

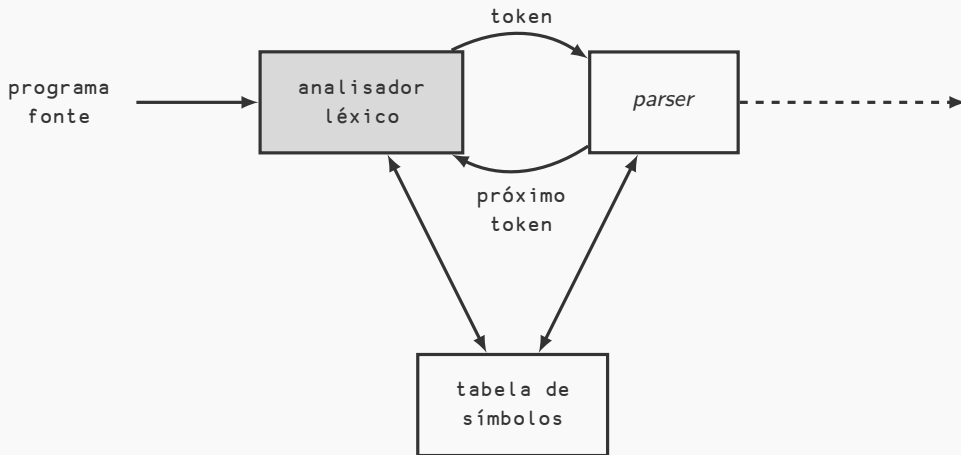
# Analizador léxico

- ▶ A análise léxica é a primeira fase de um compilador
- ▶ Um analisador léxico deve ler os caracteres da entrada e produzir uma sequência de tokens, os quais serão usados pelo *parser* durante a análise sintática
- ▶ Uma forma de se construir um analisador léxico é escrever um diagrama que ilustre a estrutura dos tokens da linguagem fonte e o traduzir manualmente em um programa que os identifique
- ▶ As técnicas de construção de um analisador léxico podem ser utilizadas em outras áreas

# Analizador léxico

- ▶ A análise léxica é a primeira fase de um compilador
- ▶ Um analisador léxico deve ler os caracteres da entrada e produzir uma sequência de tokens, os quais serão usados pelo *parser* durante a análise sintática
- ▶ Uma forma de se construir um analisador léxico é escrever um diagrama que ilustre a estrutura dos tokens da linguagem fonte e o traduzir manualmente em um programa que os identifique
- ▶ As técnicas de construção de um analisador léxico podem ser utilizadas em outras áreas
- ▶ Como o analisador léxico é responsável pela leitura do programa fonte, ele pode também realizar tarefas secundárias a nível de interface com o usuário, como a remoção de espaços e comentários, por exemplo

## Interação entre o analisador léxico e o *parser*





# Separação entre a análise léxica e a análise gramatical

Há quatro principais motivos para se separar a análise léxica da análise gramatical (*parsing*):

# Separação entre a análise léxica e a análise gramatical

Há quatro principais motivos para se separar a análise léxica da análise gramatical (*parsing*):

1. A separação entre estas duas fases pode simplificar uma das duas (ou ambas)

## Separação entre a análise léxica e a análise gramatical

Há quatro principais motivos para se separar a análise léxica da análise gramatical (*parsing*):

1. A separação entre estas duas fases pode simplificar uma das duas (ou ambas)
2. A eficiência do compilador é melhorada, uma vez que a separação permite o uso de técnicas especializadas, como buferização, para melhorar o desempenho da leitura da entrada e extração de tokens

## Separação entre a análise léxica e a análise gramatical

Há quatro principais motivos para se separar a análise léxica da análise gramatical (*parsing*):

1. A separação entre estas duas fases pode simplificar uma das duas (ou ambas)
2. A eficiência do compilador é melhorada, uma vez que a separação permite o uso de técnicas especializadas, como buferização, para melhorar o desempenho da leitura da entrada e extração de tokens
3. A separação permite uma melhor portabilidade do compilador, uma vez que diferenças entre a captura da entrada e codificação de caracteres, em diferentes plataformas, podem ser tratadas de forma isolada na análise léxica

## Separação entre a análise léxica e a análise gramatical

Há quatro principais motivos para se separar a análise léxica da análise gramatical (*parsing*):

1. A separação entre estas duas fases pode simplificar uma das duas (ou ambas)
2. A eficiência do compilador é melhorada, uma vez que a separação permite o uso de técnicas especializadas, como buferização, para melhorar o desempenho da leitura da entrada e extração de tokens
3. A separação permite uma melhor portabilidade do compilador, uma vez que diferenças entre a captura da entrada e codificação de caracteres, em diferentes plataformas, podem ser tratadas de forma isolada na análise léxica
4. A separação entre as fases permite a criação de ferramentas especializadas para a automação da construção de analisadores léxicos e de *parsers*

# Tokens, padrões e lexemas

- Tokens, padrões e lexemas são conceitos correlacionados e onipresentes na análise léxica

# Tokens, padrões e lexemas

- ▶ Tokens, padrões e lexemas são conceitos correlacionados e onipresentes na análise léxica
- ▶ Token é um símbolo terminal da gramática da linguagem fonte (em geral, grafados em negrito)

# Tokens, padrões e lexemas

- ▶ Tokens, padrões e lexemas são conceitos correlacionados e onipresentes na análise léxica
- ▶ Token é um símbolo terminal da gramática da linguagem fonte (em geral, grafados em negrito)
- ▶ Nas maioria das linguagens de programação, são tokens: palavras-chave, operadores, identificadores, constantes, pontuações, etc



# Tokens, padrões e lexemas

- ▶ Tokens, padrões e lexemas são conceitos correlacionados e onipresentes na análise léxica
- ▶ Token é um símbolo terminal da gramática da linguagem fonte (em geral, grafados em negrito)
- ▶ Nas maioria das linguagens de programação, são tokens: palavras-chave, operadores, identificadores, constantes, pontuações, etc
- ▶ Um lexema é um conjunto de caracteres que é reconhecido como um token

## Tokens, padrões e lexemas

- ▶ Tokens, padrões e lexemas são conceitos correlacionados e onipresentes na análise léxica
- ▶ Token é um símbolo terminal da gramática da linguagem fonte (em geral, grafados em negrito)
- ▶ Nas maioria das linguagens de programação, são tokens: palavras-chave, operadores, identificadores, constantes, pontuações, etc
- ▶ Um lexema é um conjunto de caracteres que é reconhecido como um token
- ▶ Um mesmo token pode ser representado por lexemas distintos (por exemplo, 1 e 42 são lexemas distintos para o token NUM)

# Tokens, padrões e lexemas

- ▶ Tokens, padrões e lexemas são conceitos correlacionados e onipresentes na análise léxica
- ▶ Token é um símbolo terminal da gramática da linguagem fonte (em geral, grafados em negrito)
- ▶ Nas maioria das linguagens de programação, são tokens: palavras-chave, operadores, identificadores, constantes, pontuações, etc
- ▶ Um lexema é um conjunto de caracteres que é reconhecido como um token
- ▶ Um mesmo token pode ser representado por lexemas distintos (por exemplo, 1 e 42 são lexemas distintos para o token **NUM**)
- ▶ Um padrão descreve o conjunto de lexemas que podem representar um token em particular

## Atributos para tokens

- ▶ Quando dois ou mais lexemas estão associados a um mesmo token, o analisador léxico deve prover informações adicionais para as fases subsequentes, para que ela possa distinguí-los

## Atributos para tokens

- ▶ Quando dois ou mais lexemas estão associados a um mesmo token, o analisador léxico deve prover informações adicionais para as fases subsequentes, para que ela possa distinguí-los
- ▶ Estas informações são os atributos do token

## Atributos para tokens

- ▶ Quando dois ou mais lexemas estão associados a um mesmo token, o analisador léxico deve prover informações adicionais para as fases subsequentes, para que ela possa distinguí-los
- ▶ Estas informações são os atributos do token
- ▶ Deste modo, o analisador léxico deve identificar os tokens e seus respectivos atributos, caso existam

## Atributos para tokens

- ▶ Quando dois ou mais lexemas estão associados a um mesmo token, o analisador léxico deve prover informações adicionais para as fases subsequentes, para que ela possa distinguí-los
- ▶ Estas informações são os atributos do token
- ▶ Deste modo, o analisador léxico deve identificar os tokens e seus respectivos atributos, caso existam
- ▶ Os tokens influenciam as decisões da análise gramatical

## Atributos para tokens

- ▶ Quando dois ou mais lexemas estão associados a um mesmo token, o analisador léxico deve prover informações adicionais para as fases subsequentes, para que ela possa distinguí-los
- ▶ Estas informações são os atributos do token
- ▶ Deste modo, o analisador léxico deve identificar os tokens e seus respectivos atributos, caso existam
- ▶ Os tokens influenciam as decisões da análise gramatical
- ▶ Os atributos influenciam a tradução dos tokens



## Atributos para tokens

- ▶ Quando dois ou mais lexemas estão associados a um mesmo token, o analisador léxico deve prover informações adicionais para as fases subsequentes, para que ela possa distinguí-los
- ▶ Estas informações são os atributos do token
- ▶ Deste modo, o analisador léxico deve identificar os tokens e seus respectivos atributos, caso existam
- ▶ Os tokens influenciam as decisões da análise gramatical
- ▶ Os atributos influenciam a tradução dos tokens
- ▶ Em tokens numéricos, o valor do número representado pelo lexema pode ser o atributo token

## Atributos para tokens

- ▶ Quando dois ou mais lexemas estão associados a um mesmo token, o analisador léxico deve prover informações adicionais para as fases subsequentes, para que ela possa distinguí-los
- ▶ Estas informações são os atributos do token
- ▶ Deste modo, o analisador léxico deve identificar os tokens e seus respectivos atributos, caso existam
- ▶ Os tokens influenciam as decisões da análise gramatical
- ▶ Os atributos influenciam a tradução dos tokens
- ▶ Em tokens numéricos, o valor do número representado pelo lexema pode ser o atributo token
- ▶ No caso de identificadores, o próximo lexema pode ser o atributo do token

## Erros léxicos

- ▶ Determinados erros não podem ser detectados em nível léxico

## Erros léxicos

- ▶ Determinados erros não podem ser detectados em nível léxico
- ▶ Por exemplo, na expressão em C++

```
f i (a == f(x)) {  
    ...  
}
```

o analisador léxico identificaria `f i` como um identificador válido, e só na análise gramatical é que seria detectado o erro de digitação da palavra-chave `if`

## Erros léxicos

- ▶ Determinados erros não podem ser detectados em nível léxico
- ▶ Por exemplo, na expressão em C++

```
f i (a == f(x)) {  
    ...  
}
```

o analisador léxico identificaria `f i` como um identificador válido, e só na análise gramatical é que seria detectado o erro de digitação da palavra-chave `if`

- ▶ Os erros léxicos mais comuns são aqueles onde o analisador léxico não consegue associar o prefixo lido a nenhum dos padrões associados aos tokens da linguagem

## Erros léxicos

- ▶ Determinados erros não podem ser detectados em nível léxico
- ▶ Por exemplo, na expressão em C++

```
f i (a == f(x)) {  
    ...  
}
```

o analisador léxico identificaria `f i` como um identificador válido, e só na análise gramatical é que seria detectado o erro de digitação da palavra-chave `if`

- ▶ Os erros léxicos mais comuns são aqueles onde o analisador léxico não consegue associar o prefixo lido a nenhum dos padrões associados aos tokens da linguagem
- ▶ Neste ponto, o analisador léxico pode abordar a leitura, emitindo uma mensagem de erro

## Erros léxicos

- ▶ Determinados erros não podem ser detectados em nível léxico
- ▶ Por exemplo, na expressão em C++

```
f i (a == f(x)) {  
    ...  
}
```

o analisador léxico identificaria `f i` como um identificador válido, e só na análise gramatical é que seria detectado o erro de digitação da palavra-chave `if`

- ▶ Os erros léxicos mais comuns são aqueles onde o analisador léxico não consegue associar o prefixo lido a nenhum dos padrões associados aos tokens da linguagem
- ▶ Neste ponto, o analisador léxico pode abordar a leitura, emitindo uma mensagem de erro
- ▶ Outra alternativa é tentar tratar o erro de alguma maneira

## Ações de recuperação de erros

Há quatro ações que configuram tentativas de recuperação de erros léxicos:



## Ações de recuperação de erros

Há quatro ações que configuram tentativas de recuperação de erros léxicos:

- ▶ remover um caractere estranho da entrada

## Ações de recuperação de erros

Há quatro ações que configuram tentativas de recuperação de erros léxicos:

- ▶ remover um caractere estranho da entrada
- ▶ inserir um caractere ausente

## Ações de recuperação de erros

Há quatro ações que configuram tentativas de recuperação de erros léxicos:

- ▶ remover um caractere estranho da entrada
- ▶ inserir um caractere ausente
- ▶ substituir um dos caracteres incorretos por um caractere correto

## Ações de recuperação de erros

Há quatro ações que configuram tentativas de recuperação de erros léxicos:

- ▶ remover um caractere estranho da entrada
- ▶ inserir um caractere ausente
- ▶ substituir um dos caracteres incorretos por um caractere correto
- ▶ transpor dois caracteres adjacentes

## Ações de recuperação de erros

Há quatro ações que configuram tentativas de recuperação de erros léxicos:

- ▶ remover um caractere estranho da entrada
- ▶ inserir um caractere ausente
- ▶ substituir um dos caracteres incorretos por um caractere correto
- ▶ transpor dois caracteres adjacentes

Se uma ou mais ações conseguem tornar o prefixo em um token válido, o analisador podem indicar ao usuário a sequência de ações como sugestão de correção do programa fonte, ou mesmo prosseguir assumindo esta correção.

# Buferização

- ▶ Como a análise léxica é a única fase do compilador que lê os caracteres do programa fonte, um a um, ela pode concentrar uma parte significativa do tempo de execução do compilador

# Buferização

- ▶ Como a análise léxica é a única fase do compilador que lê os caracteres do programa fonte, um a um, ela pode concentrar uma parte significativa do tempo de execução do compilador
- ▶ Isto porque o acesso à entrada (em geral, um arquivo em disco) pode ser o gargalo, em termos de performance, do compilador

# Buferização

- ▶ Como a análise léxica é a única fase do compilador que lê os caracteres do programa fonte, um a um, ela pode concentrar uma parte significativa do tempo de execução do compilador
- ▶ Isto porque o acesso à entrada (em geral, um arquivo em disco) pode ser o gargalo, em termos de performance, do compilador
- ▶ A buferização consiste no uso de um ou mais vetores auxiliares (*buffers*), que permitem a leitura da entrada em blocos, de modo que o analisador léxico leia os caracteres a partir destes *buffers*, os quais são atualizados e preenchidos à medida do necessário



# Buferização

- ▶ Como a análise léxica é a única fase do compilador que lê os caracteres do programa fonte, um a um, ela pode concentrar uma parte significativa do tempo de execução do compilador
- ▶ Isto porque o acesso à entrada (em geral, um arquivo em disco) pode ser o gargalo, em termos de performance, do compilador
- ▶ A buferização consiste no uso de um ou mais vetores auxiliares (*buffers*), que permitem a leitura da entrada em blocos, de modo que o analisador léxico leia os caracteres a partir destes *buffers*, os quais são atualizados e preenchidos à medida do necessário
- ▶ Com a buferização os acesso aos disco são reduzidos e a leitura dos caracteres passa a ser feita em memória, com acessos consideravelmente mais rápidos

# Estratégias para implementação de analisadores léxicos

Há três estratégias gerais para se implementar um analisador léxico, cada uma delas tratando a buferização de modo diferente. São elas, da mais simples para a mais complexa:

# Estratégias para implementação de analisadores léxicos

Há três estratégias gerais para se implementar um analisador léxico, cada uma delas tratando a buferização de modo diferente. São elas, da mais simples para a mais complexa:

- ▶ Usar um gerador de analisador léxico, a partir de uma entrada especificada a partir de expressões regulares. A buferização é tratada pelo próprio gerador

# Estratégias para implementação de analisadores léxicos

Há três estratégias gerais para se implementar um analisador léxico, cada uma delas tratando a buferização de modo diferente. São elas, da mais simples para a mais complexa:

- ▶ Usar um gerador de analisador léxico, a partir de uma entrada especificada a partir de expressões regulares. A buferização é tratada pelo próprio gerador
- ▶ Escrever o analisador léxico em alguma linguagem de programação convencional (C, C++, etc). A buferização fica atrelada aos mecanismos de I/O da linguagem

# Estratégias para implementação de analisadores léxicos

Há três estratégias gerais para se implementar um analisador léxico, cada uma delas tratando a buferização de modo diferente. São elas, da mais simples para a mais complexa:

- ▶ Usar um gerador de analisador léxico, a partir de uma entrada especificada a partir de expressões regulares. A buferização é tratada pelo próprio gerador
- ▶ Escrever o analisador léxico em alguma linguagem de programação convencional (C, C++, etc). A buferização fica atrelada aos mecanismos de I/O da linguagem
- ▶ Escrever o analisador em linguagem de montagem e tratar explicitamente a leitura da entrada e a buferização

## Pares de *buffers*

- ▶ Na técnica de pares de *buffers*, um *buffer* (região contígua da memória) é dividido em duas metades, com  $N$  caracteres cada

## Pares de *buffers*

- ▶ Na técnica de pares de *buffers*, um *buffer* (região contígua da memória) é dividido em duas metades, com  $N$  caracteres cada
- ▶ Em geral,  $N$  corresponde ao tamanho de um bloco do disco (por exemplo, 1024 ou 4096 caracteres)

## Pares de *buffers*

- ▶ Na técnica de pares de *buffers*, um *buffer* (região contígua da memória) é dividido em duas metades, com  $N$  caracteres cada
- ▶ Em geral,  $N$  corresponde ao tamanho de um bloco do disco (por exemplo, 1024 ou 4096 caracteres)
- ▶ Cada metade do *buffer* é preenchida de uma única vez, por meio da chamada de uma função de leitura dos sistema



## Pares de *buffers*

- ▶ Na técnica de pares de *buffers*, um *buffer* (região contígua da memória) é dividido em duas metades, com  $N$  caracteres cada
- ▶ Em geral,  $N$  corresponde ao tamanho de um bloco do disco (por exemplo, 1024 ou 4096 caracteres)
- ▶ Cada metade do *buffer* é preenchida de uma única vez, por meio da chamada de uma função de leitura dos sistema
- ▶ Caso restem na entrada menos do que  $N$  caracteres, é inserido um caractere especial no *buffer* para indicar o fim da entrada (em geral, o caractere EOF - *end of file*)

## Pares de *buffers*

- ▶ Na técnica de pares de *buffers*, um *buffer* (região contígua da memória) é dividido em duas metades, com  $N$  caracteres cada
- ▶ Em geral,  $N$  corresponde ao tamanho de um bloco do disco (por exemplo, 1024 ou 4096 caracteres)
- ▶ Cada metade do *buffer* é preenchida de uma única vez, por meio da chamada de uma função de leitura dos sistema
- ▶ Caso restem na entrada menos do que  $N$  caracteres, é inserido um caractere especial no *buffer* para indicar o fim da entrada (em geral, o caractere EOF - *end of file*)
- ▶ Usando esta técnica, os tokens devem ser extraídos do *buffer*, sem o uso de chamadas individuais da rotina que lê um caractere da entrada

## Dois ponteiros

- ▶ Os tokens podem ser extraídos do par de *buffers* por meio do uso de dois ponteiros  $L$  e  $R$

## Dois ponteiros

- ▶ Os tokens podem ser extraídos do par de *buffers* por meio do uso de dois ponteiros  $L$  e  $R$
- ▶ Uma cadeia de caracteres delimitada por este dois ponteiros é o lexema atual

## Dois ponteiros

- ▶ Os tokens podem ser extraídos do par de *buffers* por meio do uso de dois ponteiros  $L$  e  $R$
- ▶ Uma cadeia de caracteres delimitada por estes dois ponteiros é o lexema atual
- ▶ Inicialmente,  $L$  e  $R$  apontam para o primeiro caractere do próximo lexema a ser identificado

## Dois ponteiros

- ▶ Os tokens podem ser extraídos do par de *buffers* por meio do uso de dois ponteiros  $L$  e  $R$
- ▶ Uma cadeia de caracteres delimitada por estes dois ponteiros é o lexema atual
- ▶ Inicialmente,  $L$  e  $R$  apontam para o primeiro caractere do próximo lexema a ser identificado
- ▶ O ponteiro  $R$  então avança até que o padrão de um token seja reconhecido

## Dois ponteiros

- ▶ Os tokens podem ser extraídos do par de *buffers* por meio do uso de dois ponteiros  $L$  e  $R$
- ▶ Uma cadeia de caracteres delimitada por estes dois ponteiros é o lexema atual
- ▶ Inicialmente,  $L$  e  $R$  apontam para o primeiro caractere do próximo lexema a ser identificado
- ▶ O ponteiro  $R$  então avança até que o padrão de um token seja reconhecido
- ▶ Daí o lexema é processado e ambos ponteiros se movem para o primeiro caractere após o lexema

## Dois ponteiros

- ▶ Os tokens podem ser extraídos do par de *buffers* por meio do uso de dois ponteiros  $L$  e  $R$
- ▶ Uma cadeia de caracteres delimitada por estes dois ponteiros é o lexema atual
- ▶ Inicialmente,  $L$  e  $R$  apontam para o primeiro caractere do próximo lexema a ser identificado
- ▶ O ponteiro  $R$  então avança até que o padrão de um token seja reconhecido
- ▶ Daí o lexema é processado e ambos ponteiros se movem para o primeiro caractere após o lexema
- ▶ Neste cenário, espaços em branco e comentários são padrões que não produzem tokens



## Atualização dos *buffers* e o ponteiro $R$

- ▶ Se o ponteiro  $R$  tentar se deslocar para além do meio do *buffer*, será preciso preencher a metade direita com  $N$  novos caracteres antes deste avanço

## Atualização dos *buffers* e o ponteiro $R$

- ▶ Se o ponteiro  $R$  tentar se deslocar para além do meio do *buffer*, será preciso preencher a metade direita com  $N$  novos caracteres antes deste avanço
- ▶ De forma semelhante, se  $R$  atingir a extremidade direita do *buffer*, a metade à esquerda deve ser devidamente atualizada

## Atualização dos *buffers* e o ponteiro $R$

- ▶ Se o ponteiro  $R$  tentar se deslocar para além do meio do *buffer*, será preciso preencher a metade direita com  $N$  novos caracteres antes deste avanço
- ▶ De forma semelhante, se  $R$  atingir a extremidade direita do *buffer*, a metade à esquerda deve ser devidamente atualizada
- ▶ Após esta atualização,  $R$  deve retornar para a primeira posição do *buffer*

## Atualização dos *buffers* e o ponteiro $R$

- ▶ Se o ponteiro  $R$  tentar se deslocar para além do meio do *buffer*, será preciso preencher a metade direita com  $N$  novos caracteres antes deste avanço
- ▶ De forma semelhante, se  $R$  atingir a extremidade direita do *buffer*, a metade à esquerda deve ser devidamente atualizada
- ▶ Após esta atualização,  $R$  deve retornar para a primeira posição do *buffer*
- ▶ O uso de um par de *buffers* e dois ponteiros tem uma limitação clara: o lexema pode ter, no máximo,  $2N$  caracteres

## Atualização dos *buffers* e o ponteiro $R$

- ▶ Se o ponteiro  $R$  tentar se deslocar para além do meio do *buffer*, será preciso preencher a metade direita com  $N$  novos caracteres antes deste avanço
- ▶ De forma semelhante, se  $R$  atingir a extremidade direita do *buffer*, a metade à esquerda deve ser devidamente atualizada
- ▶ Após esta atualização,  $R$  deve retornar para a primeira posição do *buffer*
- ▶ O uso de um par de *buffers* e dois ponteiros tem uma limitação clara: o lexema pode ter, no máximo,  $2N$  caracteres
- ▶ O recuo de  $R$ , se necessário, também é limitado pela posição que  $L$  ocupa

## Avanço de $R$ em um par de *buffers*

- 1: **if**  $R$  está no fim da primeira metade **then**
- 2:     Atualize a segunda metade com a leitura de  $N$  novos caracteres
- 3:      $R \leftarrow R + 1$
- 4: **else if**  $R$  está no fim da segunda metade **then**
- 5:     Atualize a primeira metade com a leitura de  $N$  novos caracteres
- 6:      $R \leftarrow 0$                              ▷ *Assuma que os índices de buffer comecem em zero*
- 7: **else if** **then**
- 8:      $R \leftarrow R + 1$

# Sentinelas

- ▶ O uso de um valor sentinela no fim de cada metade do *buffer* permite a redução dos testes para o avanço de  $R$

# Sentinelas

- ▶ O uso de um valor sentinela no fim de cada metade do *buffer* permite a redução dos testes para o avanço de  $R$
- ▶ Além disso, o valor sentinela em outra posição do *buffer* indica o fim da entrada



# Sentinelas

- ▶ O uso de um valor sentinela no fim de cada metade do *buffer* permite a redução dos testes para o avanço de  $R$
- ▶ Além disso, o valor sentinela em outra posição do *buffer* indica o fim da entrada
- ▶ A redução do número de testes (de dois para um, na maioria dos casos) decorrente do uso de sentinelas leva a um ganho de performance do analisador léxico e, conseqüentemente, do compilador

# Sentinelas

- ▶ O uso de um valor sentinela no fim de cada metade do *buffer* permite a redução dos testes para o avanço de  $R$
- ▶ Além disso, o valor sentinela em outra posição do *buffer* indica o fim da entrada
- ▶ A redução do número de testes (de dois para um, na maioria dos casos) decorrente do uso de sentinelas leva a um ganho de performance do analisador léxico e, conseqüentemente, do compilador
- ▶ O valor sentinela (em geral, EOF) deve ser diferente de qualquer caractere válido da entrada, para evitar um encerramento prematuro da entrada, caso tal caractere faça parte da entrada

## Atualização de $R$ com o uso de sentinelas

- 1:  $R \leftarrow R + 1$
- 2: **if**  $R = \text{EOF}$  **then**
- 3:     **if**  $R$  está no fim da primeira metade **then**
- 4:         Atualize a segunda metade com a leitura de  $N$  novos caracteres
- 5:          $R \leftarrow R + 1$
- 6:     **else if**  $R$  está no fim da segunda metade **then**
- 7:         Atualize a primeira metade com a leitura de  $N$  novos caracteres
- 8:          $R \leftarrow 0$                      ▷ *Assuma que os índices de buffer comecem em zero*
- 9:     **else**                             ▷ *EOF está no buffer, indicando o fim da entrada*
- 10:     Finalize a análise léxica

# Módulo `buffer.h`

```
1 #ifndef BUFFER_H
2 #define BUFFER_H
3
4 const int N { 4 };
5
6 class IOBuffer {
7 public:
8     static IOBuffer& getInstance();
9
10    bool eof() const;
11    int tell() const;
12    void seek(int pos);
13
14    int get();
15    void unget();
```

## Módulo `buffer.h`

```
17 private:
18     IOBuffer();
19
20     int pos, last_update;
21     char buffer[2*N + 2];
22
23     void update();
24 };
25
26 #endif
```

# Módulo `buffer.cpp`

```
1#include <iostream>
2#include "buffer.h"
3
4using namespace std;
5
6IOBuffer&
7IOBuffer::getInstance()
8{
9    static IOBuffer buffer;
10    return buffer;
11}
12
13IOBuffer::IOBuffer() : pos(2*N), last_update(1)
14{
15    buffer[N] = buffer[2*N + 1] = EOF;
16    update();
17}
```

## Módulo buffer.cpp

```
19 void IOBuffer::update()
20 {
21     ++pos;
22
23     if (buffer[pos] != EOF)
24         return;
25
26     if (pos == 2*N + 1)
27     {
28         pos = 0;
29
30         if (last_update == 1)
31         {
32             auto size = fread(buffer, sizeof(char), N, stdin);
33
34             if (size < N)
35                 buffer[size] = EOF;
36
37             last_update = 0;
38         }
39     }
```

## Módulo buffer.cpp

```
41     {
42         if (last_update == 0)
43         {
44             auto size = fread(buffer + N + 1, sizeof(char), N, stdin);
45
46             if (size < N)
47                 buffer[N + 1 + size] = EOF;
48
49             last_update = 1;
50         }
51
52         ++pos;
53     }
54 }
55
56 bool
57 IOBuffer::eof() const
58 {
59     return buffer[pos] == EOF;
60 }
```



## Módulo `buffer.cpp`

```
62 int
63 IOBuffer::tell() const
64 {
65     return pos;
66 }
67
68 void
69 IOBuffer::seek(int p)
70 {
71     pos = p;
72 }
73
74 int
75 IOBuffer::get()
76 {
77     auto c = buffer[pos];
78     update();
79
80     return c;
81 }
```

## Módulo `buffer.cpp`

```
83 void
84 IOBuffer::unget()
85 {
86     --pos;
87
88     if (pos < 0)
89         pos = 2*N;
90     else if (pos == N)
91         --pos;
92 }
```

# Alfabetos

## Definição de alfabeto

Um alfabeto, ou classe de caracteres, é um conjunto finito de símbolos.

# Alfabetos

## Definição de alfabeto

Um alfabeto, ou classe de caracteres, é um conjunto finito de símbolos.

Exemplos de alfabetos: ASCII, EBCDIC, a alfabeto binário  $\{ 0, 1 \}$ , os dígitos decimais, etc.

# Cadeias

## Definição de cadeia

Uma cadeia sobre um alfabeto  $\mathcal{A}$  é uma sequência finita de elementos de  $\mathcal{A}$ . Os termos sentença, palavra e string são geralmente usados como sinônimos de cadeia.

## Conceitos associados à cadeias

- ▶ O comprimento (número de caracteres) de uma cadeia  $s$  é denotado por  $|s|$

## Conceitos associados à cadeias

- ▶ O comprimento (número de caracteres) de uma cadeia  $s$  é denotado por  $|s|$
- ▶ A cadeia vazia  $\epsilon$  tem comprimento igual a zero

## Conceitos associados à cadeias

- ▶ O comprimento (número de caracteres) de uma cadeia  $s$  é denotado por  $|s|$
- ▶ A cadeia vazia  $\epsilon$  tem comprimento igual a zero
- ▶ Um prefixo de  $s$  é uma cadeia obtida pela remoção de zero ou mais caracteres do fim de  $s$



## Conceitos associados à cadeias

- ▶ O comprimento (número de caracteres) de uma cadeia  $s$  é denotado por  $|s|$
- ▶ A cadeia vazia  $\epsilon$  tem comprimento igual a zero
- ▶ Um prefixo de  $s$  é uma cadeia obtida pela remoção de zero ou mais caracteres do fim de  $s$
- ▶ Um sufixo de  $s$  é uma cadeia obtida pela remoção de zero ou mais caracteres do início de  $s$

## Conceitos associados à cadeias

- ▶ O comprimento (número de caracteres) de uma cadeia  $s$  é denotado por  $|s|$
- ▶ A cadeia vazia  $\epsilon$  tem comprimento igual a zero
- ▶ Um prefixo de  $s$  é uma cadeia obtida pela remoção de zero ou mais caracteres do fim de  $s$
- ▶ Um sufixo de  $s$  é uma cadeia obtida pela remoção de zero ou mais caracteres do início de  $s$
- ▶ Uma subcadeia de  $s$  é uma cadeia obtida pela remoção de um prefixo e de um sufixo de  $s$

## Conceitos associados à cadeias

- ▶ O comprimento (número de caracteres) de uma cadeia  $s$  é denotado por  $|s|$
- ▶ A cadeia vazia  $\epsilon$  tem comprimento igual a zero
- ▶ Um prefixo de  $s$  é uma cadeia obtida pela remoção de zero ou mais caracteres do fim de  $s$
- ▶ Um sufixo de  $s$  é uma cadeia obtida pela remoção de zero ou mais caracteres do início de  $s$
- ▶ Uma subcadeia de  $s$  é uma cadeia obtida pela remoção de um prefixo e de um sufixo de  $s$
- ▶ Um prefixo, sufixo ou subcadeia de  $s$  são ditos próprios se diferem de  $\epsilon$  e de  $s$

## Conceitos associados à cadeias

- ▶ O comprimento (número de caracteres) de uma cadeia  $s$  é denotado por  $|s|$
- ▶ A cadeia vazia  $\epsilon$  tem comprimento igual a zero
- ▶ Um prefixo de  $s$  é uma cadeia obtida pela remoção de zero ou mais caracteres do fim de  $s$
- ▶ Um sufixo de  $s$  é uma cadeia obtida pela remoção de zero ou mais caracteres do início de  $s$
- ▶ Uma subcadeia de  $s$  é uma cadeia obtida pela remoção de um prefixo e de um sufixo de  $s$
- ▶ Um prefixo, sufixo ou subcadeia de  $s$  são ditos próprios se diferem de  $\epsilon$  e de  $s$
- ▶ Um subsequência de  $s$  é uma cadeia obtida pela remoção de zero ou mais símbolos de  $s$ , não necessariamente contíguos

# Linguagens

## Definição de linguagem

Uma linguagem é um conjunto de cadeias sobre algum alfabeto  $\mathcal{A}$  fixo.

# Linguagens

## Definição de linguagem

Uma linguagem é um conjunto de cadeias sobre algum alfabeto  $\mathcal{A}$  fixo.

Esta definição contempla também linguagens abstratas como  $\emptyset$  (o conjunto vazio), ou  $\{ \epsilon \}$ , o conjunto contendo apenas a cadeia vazia.

# Operações em cadeias

- ▶ Se  $x$  e  $y$  são duas cadeias, então a concatenação de  $x$  e  $y$ , denotada  $xy$ , é a cadeia formada pelo acréscimo, ao final de  $x$ , de todos os caracteres de  $y$ , na mesma ordem

## Operações em cadeias

- ▶ Se  $x$  e  $y$  são duas cadeias, então a concatenação de  $x$  e  $y$ , denotada  $xy$ , é a cadeia formada pelo acréscimo, ao final de  $x$ , de todos os caracteres de  $y$ , na mesma ordem
- ▶ Por exemplo, se  $x = \text{"rodo"}$  e  $y = \text{"via"}$ , então  $xy = \text{"rodovia"}$



## Operações em cadeias

- ▶ Se  $x$  e  $y$  são duas cadeias, então a concatenação de  $x$  e  $y$ , denotada  $xy$ , é a cadeia formada pelo acréscimo, ao final de  $x$ , de todos os caracteres de  $y$ , na mesma ordem
- ▶ Por exemplo, se  $x = \text{"rodo"}$  e  $y = \text{"via"}$ , então  $xy = \text{"rodovia"}$
- ▶ A cadeia vazia  $\epsilon$  é o elemento neutro da concatenação

# Operações em cadeias

- ▶ Se  $x$  e  $y$  são duas cadeias, então a concatenação de  $x$  e  $y$ , denotada  $xy$ , é a cadeia formada pelo acréscimo, ao final de  $x$ , de todos os caracteres de  $y$ , na mesma ordem
- ▶ Por exemplo, se  $x = \text{"rodo"}$  e  $y = \text{"via"}$ , então  $xy = \text{"rodovia"}$
- ▶ A cadeia vazia  $\epsilon$  é o elemento neutro da concatenação
- ▶ Se a concatenação for visualizada como um produto, é possível definir uma “exponenciação” de cadeias

## Operações em cadeias

- ▶ Se  $x$  e  $y$  são duas cadeias, então a concatenação de  $x$  e  $y$ , denotada  $xy$ , é a cadeia formada pelo acréscimo, ao final de  $x$ , de todos os caracteres de  $y$ , na mesma ordem
- ▶ Por exemplo, se  $x = \text{"rodo"}$  e  $y = \text{"via"}$ , então  $xy = \text{"rodovia"}$
- ▶ A cadeia vazia  $\epsilon$  é o elemento neutro da concatenação
- ▶ Se a concatenação for visualizada como um produto, é possível definir uma “exponenciação” de cadeias
- ▶ Seja  $s$  uma cadeia e  $n$  um natural. Então

# Operações em cadeias

- ▶ Se  $x$  e  $y$  são duas cadeias, então a concatenação de  $x$  e  $y$ , denotada  $xy$ , é a cadeia formada pelo acréscimo, ao final de  $x$ , de todos os caracteres de  $y$ , na mesma ordem
- ▶ Por exemplo, se  $x = \text{"rodo"}$  e  $y = \text{"via"}$ , então  $xy = \text{"rodovia"}$
- ▶ A cadeia vazia  $\epsilon$  é o elemento neutro da concatenação
- ▶ Se a concatenação for visualizada como um produto, é possível definir uma “exponenciação” de cadeias
- ▶ Seja  $s$  uma cadeia e  $n$  um natural. Então
  1.  $s^0 = \epsilon$

# Operações em cadeias

- ▶ Se  $x$  e  $y$  são duas cadeias, então a concatenação de  $x$  e  $y$ , denotada  $xy$ , é a cadeia formada pelo acréscimo, ao final de  $x$ , de todos os caracteres de  $y$ , na mesma ordem
- ▶ Por exemplo, se  $x = \text{"rodo"}$  e  $y = \text{"via"}$ , então  $xy = \text{"rodovia"}$
- ▶ A cadeia vazia  $\epsilon$  é o elemento neutro da concatenação
- ▶ Se a concatenação for visualizada como um produto, é possível definir uma “exponenciação” de cadeias
- ▶ Seja  $s$  uma cadeia e  $n$  um natural. Então
  1.  $s^0 = \epsilon$
  2.  $s^n = ss^{n-1}$

# Operações em linguagens

Sejam  $L$  e  $M$  duas linguagens. São definidas as seguintes operações sobre linguagens:

# Operações em linguagens

Sejam  $L$  e  $M$  duas linguagens. São definidas as seguintes operações sobre linguagens:

Operação	Notação	Definição
união	$L \cup M$	$L \cup M = \{ s \mid s \in L \vee s \in M \}$
concatenação	$LM$	$LM = \{ st \mid s \in L \wedge t \in M \}$
fechamento de Kleene	$L^*$	$L^* = \bigcup_{i=0}^{\infty} L^i$
fechamento positivo	$L^+$	$L^+ = \bigcup_{i=1}^{\infty} L^i$

## Exemplos de operações em linguagens

Seja  $L = \{ A, B, C, \dots Z, a, b, c, \dots z \}$  e  $M = \{ 0, 1, 2, \dots 9 \}$ . Então:



## Exemplos de operações em linguagens

Seja  $L = \{ A, B, C, \dots Z, a, b, c, \dots z \}$  e  $M = \{ 0, 1, 2, \dots 9 \}$ . Então:

1.  $L \cup M$  é o conjunto de letras e dígitos

## Exemplos de operações em linguagens

Seja  $L = \{ A, B, C, \dots Z, a, b, c, \dots z \}$  e  $M = \{ 0, 1, 2, \dots 9 \}$ . Então:

1.  $L \cup M$  é o conjunto de letras e dígitos
2.  $LM$  é o conjunto de cadeias formadas por uma letra, seguida de um dígito

## Exemplos de operações em linguagens

Seja  $L = \{ A, B, C, \dots Z, a, b, c, \dots z \}$  e  $M = \{ 0, 1, 2, \dots 9 \}$ . Então:

1.  $L \cup M$  é o conjunto de letras e dígitos
2.  $LM$  é o conjunto de cadeias formadas por uma letra, seguida de um dígito
3.  $L^4$  é o conjunto de todas as cadeias formadas por exatamente quatro letras

## Exemplos de operações em linguagens

Seja  $L = \{ A, B, C, \dots Z, a, b, c, \dots z \}$  e  $M = \{ 0, 1, 2, \dots 9 \}$ . Então:

1.  $L \cup M$  é o conjunto de letras e dígitos
2.  $LM$  é o conjunto de cadeias formadas por uma letra, seguida de um dígito
3.  $L^4$  é o conjunto de todas as cadeias formadas por exatamente quatro letras
4.  $L^*$  é o conjunto de todas as cadeias formadas por letras, incluindo a cadeia  $\epsilon$

## Exemplos de operações em linguagens

Seja  $L = \{ A, B, C, \dots Z, a, b, c, \dots z \}$  e  $M = \{ 0, 1, 2, \dots 9 \}$ . Então:

1.  $L \cup M$  é o conjunto de letras e dígitos
2.  $LM$  é o conjunto de cadeias formadas por uma letra, seguida de um dígito
3.  $L^4$  é o conjunto de todas as cadeias formadas por exatamente quatro letras
4.  $L^*$  é o conjunto de todas as cadeias formadas por letras, incluindo a cadeia  $\epsilon$
5.  $L(L \cup D)^*$  é o conjunto de cadeias de letras e dígitos, que iniciam com uma letra

## Exemplos de operações em linguagens

Seja  $L = \{ A, B, C, \dots Z, a, b, c, \dots z \}$  e  $M = \{ 0, 1, 2, \dots 9 \}$ . Então:

1.  $L \cup M$  é o conjunto de letras e dígitos
2.  $LM$  é o conjunto de cadeias formadas por uma letra, seguida de um dígito
3.  $L^4$  é o conjunto de todas as cadeias formadas por exatamente quatro letras
4.  $L^*$  é o conjunto de todas as cadeias formadas por letras, incluindo a cadeia  $\epsilon$
5.  $L(L \cup D)^*$  é o conjunto de cadeias de letras e dígitos, que iniciam com uma letra
6.  $D^+$  é o conjunto de cadeias formadas por um ou mais dígitos

# Expressões regulares

## Definição de expressão regular

Sejam  $\Sigma$  um alfabeto. As expressões regulares sobre  $\Sigma$  são definidas pelas seguintes regras, onde cada expressão regular define uma linguagem:

1.  $\epsilon$  é uma expressão regular que denota a linguagem  $\{ \epsilon \}$
2. Se  $a \in \Sigma$ , então  $a$  é uma expressão regular que denota a linguagem  $\{ a \}$
3. Se  $r$  e  $s$  são duas expressões regulares que denotam as linguagens  $L(r)$  e  $L(s)$ , então
  - (a)  $(r)$  é uma expressão regular que denota  $L(r)$
  - (b)  $(r)|(s)$  é uma expressão regular que denota  $L(r) \cup L(s)$
  - (c)  $(r)(s)$  é uma expressão regular que denota  $L(r)L(s)$
  - (d)  $(r)^*$  é uma expressão regular que denota  $(L(r))^*$

# Expressões regulares e parêntesis

O uso de parêntesis em expressões regulares pode ser reduzido se forem adotadas as seguintes convenções:



# Expressões regulares e parêntesis

O uso de parêntesis em expressões regulares pode ser reduzido se forem adotadas as seguintes convenções:

1. o operador unário  $*$  possui a maior precedência e é associativo à esquerda

# Expressões regulares e parêntesis

O uso de parêntesis em expressões regulares pode ser reduzido se forem adotadas as seguintes convenções:

1. o operador unário  $*$  possui a maior precedência e é associativo à esquerda
2. a concatenação tem a segunda maior precedência e é associativa à esquerda

# Expressões regulares e parêntesis

O uso de parêntesis em expressões regulares pode ser reduzido se forem adotadas as seguintes convenções:

1. o operador unário  $*$  possui a maior precedência e é associativo à esquerda
2. a concatenação tem a segunda maior precedência e é associativa à esquerda
3. o operador  $|$  tem a menor precedência e é associativo à esquerda

# Expressões regulares e parêntesis

O uso de parêntesis em expressões regulares pode ser reduzido se forem adotadas as seguintes convenções:

1. o operador unário  $*$  possui a maior precedência e é associativo à esquerda
2. a concatenação tem a segunda maior precedência e é associativa à esquerda
3. o operador  $|$  tem a menor precedência e é associativo à esquerda

Neste cenário, a expressão regular  $(a) | ((b)^* (c))$  equivale a  $a | b^* c$ .

## Exemplos de expressões regulares

Seja  $\Sigma = \{ a, b \}$ . Então

## Exemplos de expressões regulares

Seja  $\Sigma = \{ a, b \}$ . Então

►  $a \mid b$  denota a linguagem  $\{ a, b \}$

## Exemplos de expressões regulares

Seja  $\Sigma = \{ a, b \}$ . Então

- ▶  $a \mid b$  denota a linguagem  $\{ a, b \}$
- ▶  $(a \mid b)(a \mid b)$  denota  $\{ aa, ab, ba, bb \}$

## Exemplos de expressões regulares

Seja  $\Sigma = \{ a, b \}$ . Então

- ▶  $a \mid b$  denota a linguagem  $\{ a, b \}$
- ▶  $(a \mid b)(a \mid b)$  denota  $\{ aa, ab, ba, bb \}$
- ▶  $a^*$  denota  $\{ \epsilon, a, aa, aaa, \dots \}$



## Exemplos de expressões regulares

Seja  $\Sigma = \{ a, b \}$ . Então

- ▶  $a \mid b$  denota a linguagem  $\{ a, b \}$
- ▶  $(a \mid b)(a \mid b)$  denota  $\{ aa, ab, ba, bb \}$
- ▶  $a^*$  denota  $\{ \epsilon, a, aa, aaa, \dots \}$
- ▶  $(a \mid b)^*$  denota todas as cadeias formadas por zero ou mais instâncias de  $a$  ou de  $b$

# Exemplos de expressões regulares

Seja  $\Sigma = \{ a, b \}$ . Então

- ▶  $a \mid b$  denota a linguagem  $\{ a, b \}$
- ▶  $(a \mid b)(a \mid b)$  denota  $\{ aa, ab, ba, bb \}$
- ▶  $a^*$  denota  $\{ \epsilon, a, aa, aaa, \dots \}$
- ▶  $(a \mid b)^*$  denota todas as cadeias formadas por zero ou mais instâncias de  $a$  ou de  $b$
- ▶  $a \mid a^* b$  denota a cadeia  $a$  e todas as cadeias iniciadas por zero ou mais  $a$ 's, seguidas de um  $b$

# Propriedades das expressões regulares

Sejam  $r, s, t$  expressões regulares. Valem as seguintes propriedades:

Axioma	Descrição
$r s = s r$	$ $ é comutativo
$r (s t) = (r s) t$	$ $ é associativo
$r(st) = (rs)t$	a concatenação é associativa
$r(s t) = rs rt$ $(r s)t = rt st$	a concatenação é distributiva em relação a $ $
$\epsilon r = r$ $r\epsilon = r$	$\epsilon$ é o elemento neutro da concatenação
$r^* = (r \epsilon)^*$	relação entre $\epsilon$ e $*$
$r^{**} = r^*$	$*$ é idempotente

# Definições regulares

## Definição

Seja  $\Sigma$  um alfabeto. Uma definição regular sobre  $\Sigma$  é uma sequência de definições da forma

$$d_1 \rightarrow r_1$$

$$d_2 \rightarrow r_2$$

...

$$d_n \rightarrow r_n$$

onde cada  $d_i$  é um nome distinto e  $r_i$  uma expressão regular sobre o alfabeto  $\Sigma \cup \{ d_1, d_2, \dots, d_{i-1} \}$ .

## Exemplo de definição regular

Os identificadores de Pascal, e em muitas outras linguagens, são formados por cadeias de caracteres e dígitos, começando com uma letra.

## Exemplo de definição regular

Os identificadores de Pascal, e em muitas outras linguagens, são formados por cadeias de caracteres e dígitos, começando com uma letra.

Abaixo segue a definição regular para o conjunto de todos os identificadores válidos em Pascal:

## Exemplo de definição regular

Os identificadores de Pascal, e em muitas outras linguagens, são formados por cadeias de caracteres e dígitos, começando com uma letra.

Abaixo segue a definição regular para o conjunto de todos os identificadores válidos em Pascal:

$$\begin{aligned}\text{letra} &\rightarrow A \mid B \mid \dots \mid Z \mid a \mid b \mid \dots \mid z \\ \text{digito} &\rightarrow 0 \mid 1 \mid 2 \mid \dots \mid 9 \\ \text{id} &\rightarrow \text{letra} \mid (\text{letra} \mid \text{digito})^*\end{aligned}$$

# Simplificações notacionais

As seguintes notações podem simplificar as expressões regulares:



# Simplificações notacionais

As seguintes notações podem simplificar as expressões regulares:

1. *Uma ou mais ocorrências.* Se  $r$  é uma expressão regular, então  $(r)^+$  denota  $(L(r))^+$ . O operador  $+$  tem a mesma associatividade e precedência do operador  $*$ . Vale que  $r^* = r^+ | \epsilon$  e que  $r^+ r r^*$ .

## Simplificações notacionais

As seguintes notações podem simplificar as expressões regulares:

1. *Uma ou mais ocorrências.* Se  $r$  é uma expressão regular, então  $(r)^+$  denota  $(L(r))^+$ . O operador  $+$  tem a mesma associatividade e precedência do operador  $*$ . Vale que  $r^* = r^+ | \epsilon$  e que  $r^+ r r^*$ .
2. *Zero ou mais ocorrências.* Se  $r$  é uma expressão regular, então  $r^?$  denota  $L(r) \cup \epsilon$ . O operador  $?$  é posfixo e unário, e  $r^? = r | \epsilon$ .

# Simplificações notacionais

As seguintes notações podem simplificar as expressões regulares:

1. *Uma ou mais ocorrências.* Se  $r$  é uma expressão regular, então  $(r)^+$  denota  $(L(r))^+$ . O operador  $+$  tem a mesma associatividade e precedência do operador  $*$ . Vale que  $r^* = r^+ | \epsilon$  e que  $r^+ r r^*$ .
2. *Zero ou mais ocorrências.* Se  $r$  é uma expressão regular, então  $r^?$  denota  $L(r) \cup \epsilon$ . O operador  $?$  é posfixo e unário, e  $r^? = r | \epsilon$ .
3. *Classes de caracteres.* A notação  $[abc]$ , onde  $a, b, c$  são símbolos do alfabeto, denota a expressão regular  $a | b | c$ . A notação  $[a-z]$  abrevia a expressão regular  $a | b | \dots | z$ .

## Limitações das expressões regulares

- ▶ Existem linguagens que não podem ser descritas por meio de expressões regulares

## Limitações das expressões regulares

- ▶ Existem linguagens que não podem ser descritas por meio de expressões regulares
- ▶ Por exemplo, não é possível descrever o conjunto  $\mathcal{P}$  de todas as cadeias de parêntesis balanceados por meio de expressões regulares

## Limitações das expressões regulares

- ▶ Existem linguagens que não podem ser descritas por meio de expressões regulares
- ▶ Por exemplo, não é possível descrever o conjunto  $\mathcal{P}$  de todas as cadeias de parêntesis balanceados por meio de expressões regulares
- ▶ Contudo, o conjunto  $\mathcal{P}$  pode ser descrito por meio de uma gramática livre de contexto

## Limitações das expressões regulares

- ▶ Existem linguagens que não podem ser descritas por meio de expressões regulares
- ▶ Por exemplo, não é possível descrever o conjunto  $\mathcal{P}$  de todas as cadeias de parêntesis balanceados por meio de expressões regulares
- ▶ Contudo, o conjunto  $\mathcal{P}$  pode ser descrito por meio de uma gramática livre de contexto
- ▶ Existem linguagens que não podem ser descritas nem mesmo por meio de uma gramática livre de contexto

## Limitações das expressões regulares

- ▶ Existem linguagens que não podem ser descritas por meio de expressões regulares
- ▶ Por exemplo, não é possível descrever o conjunto  $\mathcal{P}$  de todas as cadeias de parêntesis balanceados por meio de expressões regulares
- ▶ Contudo, o conjunto  $\mathcal{P}$  pode ser descrito por meio de uma gramática livre de contexto
- ▶ Existem linguagens que não podem ser descritas nem mesmo por meio de uma gramática livre de contexto
- ▶ Por exemplo, o conjunto

$$\mathcal{C} = \{wcw \mid w \text{ é uma cadeia de } a\text{'s e } b\text{'s}\}$$

não pode ser descrito nem por expressões regulares e nem por meio de uma gramática livre de contexto



## Fragmento de gramática que será utilizada nos exemplos

$$\begin{array}{lcl} cmd & \rightarrow & \textbf{if } expr \textbf{ then } cmd \\ & | & \textbf{if } expr \textbf{ then } cmd \textbf{ else } cmd \\ & | & \epsilon \end{array}$$
$$\begin{array}{lcl} expr & \rightarrow & termo \textbf{ relop } termo \\ & | & termo \end{array}$$
$$\begin{array}{lcl} termo & \rightarrow & \textbf{id} \\ & | & \textbf{num} \end{array}$$

# Definições regulares dos tokens

**if** → **i f**  
**then** → **t h e n**  
**else** → **e l s e**  
**relop** → **< | <= | = | <> | > | >=**  
**id** → **letra (letra | dígito)\***  
**num** → **dígito\*(. dígito<sup>+</sup>)?(E(+|-)? dígito<sup>+</sup>)?**  
**letra** → **A | B | ... | Z | a | b | ... | z**  
**dígito** → **0 | 1 | 2 | ... | 9**

# Tratamento de espaços em branco

- ▶ Assuma que os lexemas sejam separados por espaços em brancos

# Tratamento de espaços em branco

- ▶ Assuma que os lexemas sejam separados por espaços em brancos
- ▶ São considerados espaços em branco: sequências de espaços em branco, tabulações e quebras de linha

## Tratamento de espaços em branco

- ▶ Assuma que os lexemas sejam separados por espaços em brancos
- ▶ São considerados espaços em branco: sequências de espaços em branco, tabulações e quebras de linha
- ▶ O analisador léxico deve ignorar os espaços em branco

## Tratamento de espaços em branco

- ▶ Assuma que os lexemas sejam separados por espaços em brancos
- ▶ São considerados espaços em branco: sequências de espaços em branco, tabulações e quebras de linha
- ▶ O analisador léxico deve ignorar os espaços em branco
- ▶ A definição regular `ws` identifica os espaços em branco:

$$\begin{array}{ll} \text{delim} & \rightarrow \text{branco} \mid \text{tabulação} \mid \text{quebradelinha} \\ \text{ws} & \rightarrow \text{delim}^+ \end{array}$$

## Tratamento de espaços em branco

- ▶ Assuma que os lexemas sejam separados por espaços em brancos
- ▶ São considerados espaços em branco: sequências de espaços em branco, tabulações e quebras de linha
- ▶ O analisador léxico deve ignorar os espaços em branco
- ▶ A definição regular `ws` identifica os espaços em branco:

$$\begin{aligned}\text{delim} &\rightarrow \text{branco} \mid \text{tabulação} \mid \text{quebradelinha} \\ \text{ws} &\rightarrow \text{delim}^+\end{aligned}$$

- ▶ Se o analisador léxico identificar o padrão `ws`, ele não irá gerar um token

## Especificação dos tokens

Expressão regular	Token	Valor do atributo
<b>WS</b>	-	-
<b>if</b>	<b>if</b>	-
<b>then</b>	<b>then</b>	-
<b>else</b>	<b>else</b>	-
<b>id</b>	<b>id</b>	Lexema
<b>num</b>	<b>num</b>	Valor numérico do lexema
<b>&lt;</b>	<b>relop</b>	LT
<b>&lt;=</b>	<b>relop</b>	LE
<b>=</b>	<b>relop</b>	EQ
<b>&lt;&gt;</b>	<b>relop</b>	NE
<b>&gt;</b>	<b>relop</b>	GT
<b>&gt;=</b>	<b>relop</b>	GE



## Diagramas de transição

- ▶ Um diagrama de transição é um fluxograma estilizado que delineia as ações a serem tomadas pelo analisador léxico a cada requisição de novo token por parte do parser

## Diagramas de transição

- ▶ Um diagrama de transição é um fluxograma estilizado que delinea as ações a serem tomadas pelo analisador léxico a cada requisição de novo token por parte do parser
- ▶ Os estados são representados por círculos rotulados e identificam posições do diagrama

## Diagramas de transição

- ▶ Um diagrama de transição é um fluxograma estilizado que delinea as ações a serem tomadas pelo analisador léxico a cada requisição de novo token por parte do parser
- ▶ Os estados são representados por círculos rotulados e identificam posições do diagrama
- ▶ As transições são representadas por arestas direcionadas, rotuladas por um caractere

## Diagramas de transição

- ▶ Um diagrama de transição é um fluxograma estilizado que delinea as ações a serem tomadas pelo analisador léxico a cada requisição de novo token por parte do parser
- ▶ Os estados são representados por círculos rotulados e identificam posições do diagrama
- ▶ As transições são representadas por arestas direcionadas, rotuladas por um caractere
- ▶ Uma transição do estado  $X$  para o estado  $Y$  cujo rótulo é o caractere  $c$  indica que, se a execução está no estado  $X$  e o próximo caractere lido é  $c$ , então a execução deve consumir  $c$  e seguir para o estado  $Y$

## Diagramas de transição

- ▶ Um diagrama de transição é um fluxograma estilizado que delinea as ações a serem tomadas pelo analisador léxico a cada requisição de novo token por parte do parser
- ▶ Os estados são representados por círculos rotulados e identificam posições do diagrama
- ▶ As transições são representadas por arestas direcionadas, rotuladas por um caractere
- ▶ Uma transição do estado  $X$  para o estado  $Y$  cujo rótulo é o caractere  $c$  indica que, se a execução está no estado  $X$  e o próximo caractere lido é  $c$ , então a execução deve consumir  $c$  e seguir para o estado  $Y$
- ▶ Um diagrama de transição é determinístico se todas as transições que partem de um estado são rotuladas por caracteres distintos

# Estados e ações

- ▶ Um estado deve ser rotulado como estado de partida, o qual marca o início da execução

## Estados e ações

- ▶ Um estado deve ser rotulado como estado de partida, o qual marca o início da execução
- ▶ Se os rótulos dos estados são numéricos, a convenção é que o estado inicial seja o de número zero (ou um)

## Estados e ações

- ▶ Um estado deve ser rotulado como estado de partida, o qual marca o início da execução
- ▶ Se os rótulos dos estados são numéricos, a convenção é que o estado inicial seja o de número zero (ou um)
- ▶ Alguns estados podem ter ações associadas, as quais são executadas quando a execução atinge tal estado



## Estados e ações

- ▶ Um estado deve ser rotulado como estado de partida, o qual marca o início da execução
- ▶ Se os rótulos dos estados são numéricos, a convenção é que o estado inicial seja o de número zero (ou um)
- ▶ Alguns estados podem ter ações associadas, as quais são executadas quando a execução atinge tal estado
- ▶ Executada a ação, se existir, deve ser lido o próximo caractere  $c$  da entrada: se existir uma transição rotulada por  $c$ , a execução segue para o novo estado, indicado pela aresta; caso contrário, deve ser sinalizado um erro

## Estados e ações

- ▶ Um estado deve ser rotulado como estado de partida, o qual marca o início da execução
- ▶ Se os rótulos dos estados são numéricos, a convenção é que o estado inicial seja o de número zero (ou um)
- ▶ Alguns estados podem ter ações associadas, as quais são executadas quando a execução atinge tal estado
- ▶ Executada a ação, se existir, deve ser lido o próximo caractere  $c$  da entrada: se existir uma transição rotulada por  $c$ , a execução segue para o novo estado, indicado pela aresta; caso contrário, deve ser sinalizado um erro
- ▶ Os estados de aceitação, que indicam que um token foi reconhecido, são marcados com um círculo duplo

## Retrações e erros léxicos

- ▶ Um estado de aceitação que demande o retorno do último caractere lido para o buffer de entrada é marcado um símbolo \*

## Retrações e erros léxicos

- ▶ Um estado de aceitação que demande o retorno do último caractere lido para o buffer de entrada é marcado um símbolo \*
- ▶ Isto ocorre, por exemplo, em casos em que um token é finalizado por um espaço ou por um caractere que inicia um novo token

## Retrações e erros léxicos

- ▶ Um estado de aceitação que demande o retorno do último caractere lido para o buffer de entrada é marcado um símbolo \*
- ▶ Isto ocorre, por exemplo, em casos em que um token é finalizado por um espaço ou por um caractere que inicia um novo token
- ▶ Um analisador léxico pode ter vários diagramas de transição

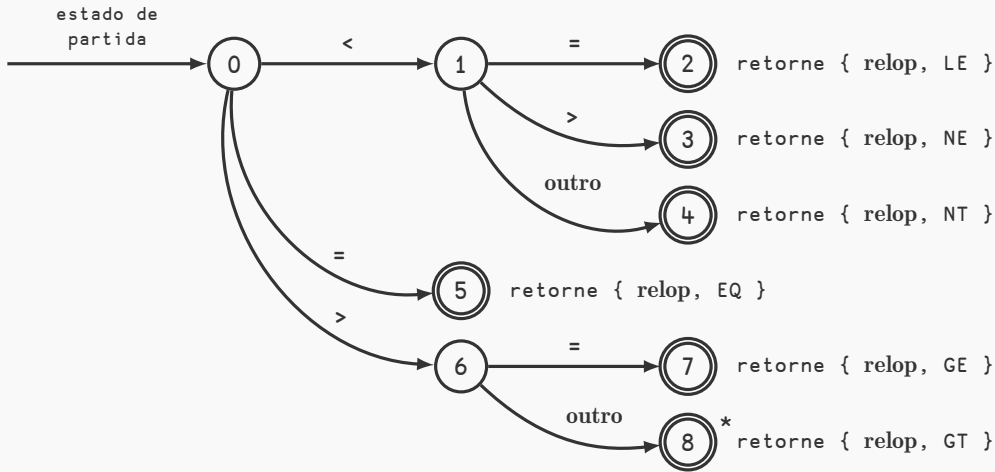
## Retrações e erros léxicos

- ▶ Um estado de aceitação que demande o retorno do último caractere lido para o buffer de entrada é marcado um símbolo \*
- ▶ Isto ocorre, por exemplo, em casos em que um token é finalizado por um espaço ou por um caractere que inicia um novo token
- ▶ Um analisador léxico pode ter vários diagramas de transição
- ▶ Se acontecer um erro no fluxo de execução de um diagrama, o ponteiro de leitura deve ser reposicionado ao ponto que estava no estado de partida e um novo diagrama deve ser seguido

## Retrações e erros léxicos

- ▶ Um estado de aceitação que demande o retorno do último caractere lido para o buffer de entrada é marcado um símbolo \*
- ▶ Isto ocorre, por exemplo, em casos em que um token é finalizado por um espaço ou por um caractere que inicia um novo token
- ▶ Um analisador léxico pode ter vários diagramas de transição
- ▶ Se acontecer um erro no fluxo de execução de um diagrama, o ponteiro de leitura deve ser reposicionado ao ponto que estava no estado de partida e um novo diagrama deve ser seguido
- ▶ Se ocorrem erros em todos os diagramas, então há um erro léxico no programa fonte

## Diagrama de transição para operadores relacionais





## Identificadores e palavras-chave

- ▶ Não é prático identificar as diferentes palavras-chave da linguagem por meio de diagramas de transição

## Identificadores e palavras-chave

- ▶ Não é prático identificar as diferentes palavras-chave da linguagem por meio de diagramas de transição
- ▶ Na maioria das linguagens, as palavras-chave obedecem à mesma regra de construção dos identificadores

## Identificadores e palavras-chave

- ▶ Não é prático identificar as diferentes palavras-chave da linguagem por meio de diagramas de transição
- ▶ Na maioria das linguagens, as palavras-chave obedecem à mesma regra de construção dos identificadores
- ▶ Uma abordagem mais geral e efetiva é construir o diagrama de transição dos identificadores e usá-los para reconhecer tanto os identificadores quanto as palavras-chave

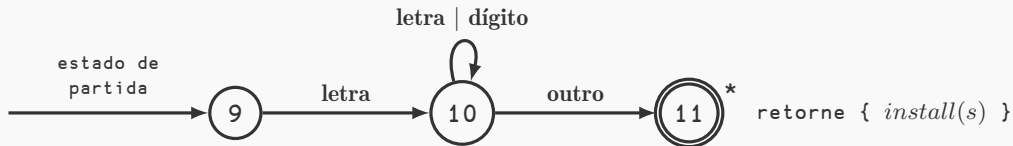
## Identificadores e palavras-chave

- ▶ Não é prático identificar as diferentes palavras-chave da linguagem por meio de diagramas de transição
- ▶ Na maioria das linguagens, as palavras-chave obedecem à mesma regra de construção dos identificadores
- ▶ Uma abordagem mais geral e efetiva é construir o diagrama de transição dos identificadores e usá-los para reconhecer tanto os identificadores quanto as palavras-chave
- ▶ Para isto, os lexemas de todas as palavras-chave devem ser inseridos na tabela de símbolos, com seus respectivos tokens e atributos

## Identificadores e palavras-chave

- ▶ Não é prático identificar as diferentes palavras-chave da linguagem por meio de diagramas de transição
- ▶ Na maioria das linguagens, as palavras-chave obedecem à mesma regra de construção dos identificadores
- ▶ Uma abordagem mais geral e efetiva é construir o diagrama de transição dos identificadores e usá-los para reconhecer tanto os identificadores quanto as palavras-chave
- ▶ Para isto, os lexemas de todas as palavras-chave devem ser inseridos na tabela de símbolos, com seus respectivos tokens e atributos
- ▶ A função *install(s)* insere o lexema *s* na tabela de símbolos como um token **id**, caso *s* não esteja presente na tabela; caso contrário, a função retorna o token e os atributos associados a *s* na tabela

# Diagrama de transição para identificadores e palavras-chave



# Identificação de constantes numéricas

- ▶ A identificação de tokens deve ser gulosa

## Identificação de constantes numéricas

- ▶ A identificação de tokens deve ser gulosa
- ▶ Por exemplo, se a entrada consiste em `12.3E4`, o analisador léxico não deve retornar a constante inteira `12` e nem mesmo a constante em ponto flutuante `12.3`: ele deve retornar a constante `12.3E4`



## Identificação de constantes numéricas

- ▶ A identificação de tokens deve ser gulosa
- ▶ Por exemplo, se a entrada consiste em `12.3E4`, o analisador léxico não deve retornar a constante inteira `12` e nem mesmo a constante em ponto flutuante `12.3`: ele deve retornar a constante `12.3E4`
- ▶ Assim, o token deve ser o maior lexema aceito por um diagrama de transição

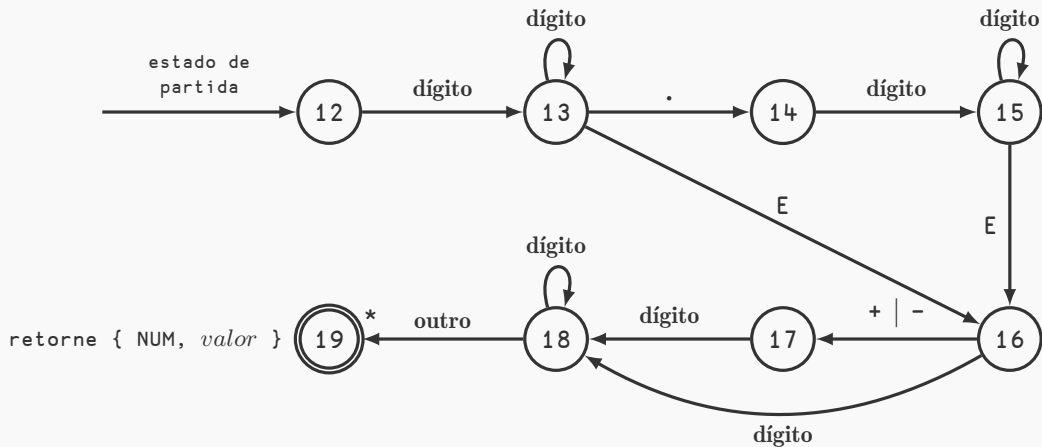
## Identificação de constantes numéricas

- ▶ A identificação de tokens deve ser gulosa
- ▶ Por exemplo, se a entrada consiste em `12.3E4`, o analisador léxico não deve retornar a constante inteira `12` e nem mesmo a constante em ponto flutuante `12.3`: ele deve retornar a constante `12.3E4`
- ▶ Assim, o token deve ser o maior lexema aceito por um diagrama de transição
- ▶ Uma forma de implementar a abordagem gulosa é tratar os casos mais longos antes dos mais curtos

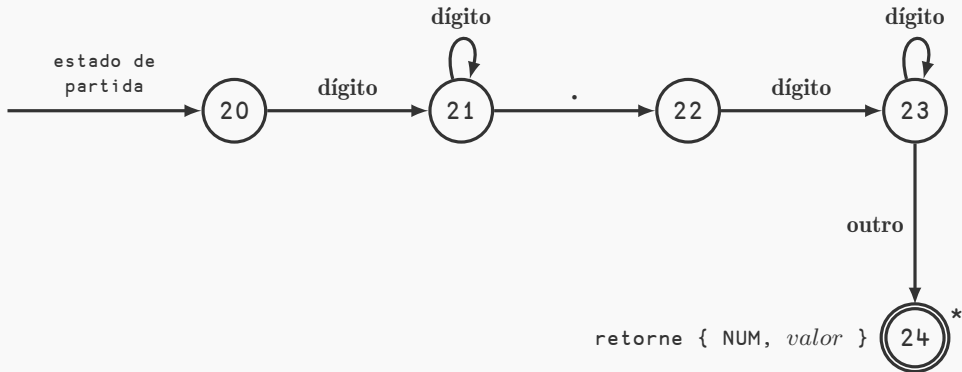
## Identificação de constantes numéricas

- ▶ A identificação de tokens deve ser gulosa
- ▶ Por exemplo, se a entrada consiste em `12.3E4`, o analisador léxico não deve retornar a constante inteira `12` e nem mesmo a constante em ponto flutuante `12.3`: ele deve retornar a constante `12.3E4`
- ▶ Assim, o token deve ser o maior lexema aceito por um diagrama de transição
- ▶ Uma forma de implementar a abordagem gulosa é tratar os casos mais longos antes dos mais curtos
- ▶ Isto pode ser feito assumindo a convenção de que os estados de partida com menores rótulos devem ser testados antes dos estados com maiores rótulos e escrevendo os diagramas apropriadamente

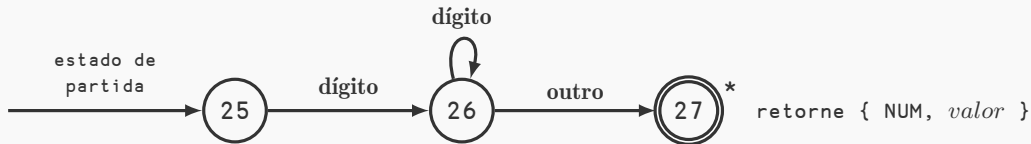
## Diagramas de transição para constantes numéricas



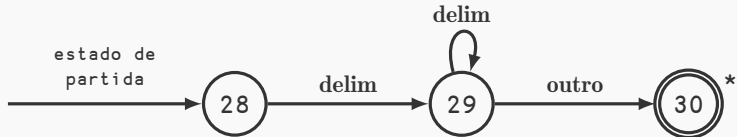
# Diagramas de transição para constantes numéricas



# Diagramas de transição para constantes numéricas



# Diagramas de transição para espaços em branco



# Implementação dos digramas de transição em C++

```
1 #include <bits/stdc++.h>
2 #include "buffer.h"
3
4 using namespace std;
5 using pattern = int (*)(int);
6 using edge = pair<int, pattern>;
7
8 template<int c> int match(int x) { return c == x; };
9 int wildcard(int) { return 1; };
10
11 map<int, vector<edge>> diagram {
12     { 0, { { 1, match<'<'> }, { 5, match<'='> }, { 6, match<'>'> } } },
13     { 1, { { 2, match<'='> }, { 3, match<'>'> }, { 4, wildcard } } },
14     { 6, { { 7, match<'='> }, { 8, wildcard } } },
15     { 9, { { 10, isalpha } } },
16     { 10, { { 10, isalpha }, { 11, wildcard } } },
17     { 28, { { 29, isspace } } },
18     { 29, { { 29, isspace }, { 30, wildcard } } },
19 };
```



# Implementação dos digramas de transição em C++

```
21 enum TokenType { IF, THEN, ELSE, RELOP, ID, DONE  };
22
23 struct Token {
24     TokenType type;
25     variant<int, string> value;
26
27     Token(TokenType t, int v) : type(t), value(v) { }
28     Token(TokenType t = DONE, const string& v = "") : type(t), value(v) { }
29 };
30
31 map<string, Token> symbolTable {
32     { "if", { IF } },
33     { "then", { THEN } },
34     { "else", { ELSE } },
35 };
```

# Implementação dos digramas de transição em C++

```
37 const string relationalOperatorsNames[] { "LE", "NE", "LT", "EQ", "GE", "GT" };
38 const string keywordsNames[] { "IF", "THEN", "ELSE" };
39
40 Token install(const string& lexema)
41 {
42     if (not symbolTable.count(lexema))
43         symbolTable[lexema] = Token(ID, lexema);
44
45     return symbolTable[lexema];
46 }
```

# Implementação dos digramas de transição em C++

```
48 using returnToken = function<optional<Token>>(string&)>;
49
50 enum RelationalOperators { LE, NE, LT, EQ, GE, GT };
51 auto in = IOBuffer::getInstance();
52
53 map<int, returnToken> accept {
54     { 2, [](string&) { return Token(RELOP, LE); } },
55     { 3, [](string&) { return Token(RELOP, NE); } },
56     { 4, [](string&) { in.unget(); return Token(RELOP, LT); } },
57     { 5, [](string&) { return Token(RELOP, EQ); } },
58     { 7, [](string&) { return Token(RELOP, GE); } },
59     { 8, [](string&) { in.unget(); return Token(RELOP, GT); } },
60     { 11, [](string& lexema) { in.unget(); lexema.pop_back(); return install(lexema); } },
61     { 30, [](string& lexema) { in.unget(); return optional<Token>(); } }
62 };
```

# Implementação dos digramas de transição em C++

```
64 ostream& operator<<(ostream& os, const Token& token)
65 {
66     switch (token.type) {
67     case RELOP:
68         os << "RELOP (" << relationalOperatorsNames[get<int>(token.value)] << ")";
69         break;
70
71     case ID:
72         os << "ID (" << get<string>(token.value) << ")";
73         break;
74
75     case IF:
76     case THEN:
77     case ELSE:
78         os << "Keyword (" << keywordsNames[token.type] << ")";
79         break;
80     }
81
82     return os;
83 }
```

# Implementação dos digramas de transição em C++

```
85 optional<int> nextState(int state, int lookahead)
86 {
87     for (auto [next, isMatch] : diagram.at(state))
88         if (isMatch(lookahead))
89             return next;
90
91     return { };
92 }
```

# Implementação dos digramas de transição em C++

```
94 optional<Token> nextToken()
95 {
96     if (in.eof())
97         return Token(DONE);
98
99     vector<int> beginStates { 0, 9, 28 };
100     auto start = in.tell();
101
102     for (auto state : beginStates)
103     {
104         string lexema;
105
106         while (not accept.count(state))
107         {
108             auto c = in.get();
109             auto next = nextState(state, c);
110
111             if (not next)
112                 break;
```

# Implementação dos digramas de transição em C++

```
114         lexema.push_back((char) c);
115         state = next.value();
116     }
117
118     if (accept.count(state))
119         return accept[state](lexema);
120
121     in.seek(start);
122 }
123
124 cerr << "Lexical error!\n";
125 exit(-1);
126 }
```

# Implementação dos digramas de transição em C++

```
128 int main()
129 {
130     while (true)
131     {
132         auto token = nextToken();
133
134         if (token)
135         {
136             if (token.value().type == DONE)
137                 break;
138
139             cout << token.value() << '\n';
140         }
141     }
142 }
```



# Flex

- Flex (*Fast Lexical Analyzer Generator*) é um programa para a geração de analisadores léxicos

# Flex

- ▶ Flex (*Fast Lexical Analyzer Generator*) é um programa para a geração de analisadores léxicos
- ▶ Ele foi escrito em linguagem C por Vern Paxson por volta de 1987

# Flex

- ▶ Flex (*Fast Lexical Analyzer Generator*) é um programa para a geração de analisadores léxicos
- ▶ Ele foi escrito em linguagem C por Vern Paxson por volta de 1987
- ▶ Ele pode ser usado em conjunto com um gerador de analisadores sintáticos (por exemplo, o Yacc e o GNU Bison)

# Flex

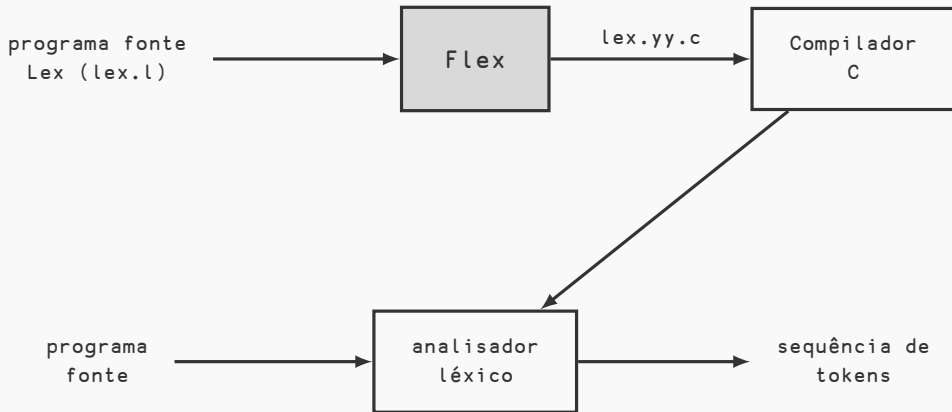
- ▶ Flex (*Fast Lexical Analyzer Generator*) é um programa para a geração de analisadores léxicos
- ▶ Ele foi escrito em linguagem C por Vern Paxson por volta de 1987
- ▶ Ele pode ser usado em conjunto com um gerador de analisadores sintáticos (por exemplo, o Yacc e o GNU Bison)
- ▶ Flex é mais flexível e gera códigos mais rápidos que o Lex, outro programa gerador de analisadores léxicos

# Flex

- ▶ Flex (*Fast Lexical Analyzer Generator*) é um programa para a geração de analisadores léxicos
- ▶ Ele foi escrito em linguagem C por Vern Paxson por volta de 1987
- ▶ Ele pode ser usado em conjunto com um gerador de analisadores sintáticos (por exemplo, o Yacc e o GNU Bison)
- ▶ Flex é mais flexível e gera códigos mais rápidos que o Lex, outro programa gerador de analisadores léxicos
- ▶ Ele pode ser instalado, em distribuições Linux baseadas no Debian, por meio do comando

```
$ sudo apt-get install flex
```

## Fluxo de uso do Flex para geração de analisadores léxicos



# Programas Lex

- ▶ Programas Lex são salvos em arquivos com extensão `.l` (ou `.lex`)

# Programas Lex

- ▶ Programas Lex são salvos em arquivos com extensão `.l` (ou `.lex`)
- ▶ Estes programas exportam uma função chamada `yyllex()` que, ao ser chamada, extraí o próximo token do programa fonte



# Programas Lex

- ▶ Programas Lex são salvos em arquivos com extensão `.l` (ou `.lex`)
- ▶ Estes programas exportam uma função chamada `yylex()` que, ao ser chamada, extraí o próximo token do programa fonte
- ▶ O código gerado (arquivo `lex.yy.c`) pode ser usado para gerar um executável independente, ou pode ser compilado como código objeto e ser integrado ao analisador sintático

# Programas Lex

- ▶ Programas Lex são salvos em arquivos com extensão `.l` (ou `.lex`)
- ▶ Estes programas exportam uma função chamada `yyllex()` que, ao ser chamada, extraí o próximo token do programa fonte
- ▶ O código gerado (arquivo `lex.yy.c`) pode ser usado para gerar um executável independente, ou pode ser compilado como código objeto e ser integrado ao analisador sintático
- ▶ Os programas Lex são divididos em três partes: a seção de definições, a seção de regras e a seção de códigos de usuário

# Programas Lex

- ▶ Programas Lex são salvos em arquivos com extensão `.l` (ou `.lex`)
- ▶ Este programas exportam uma função chamada `yyllex()` que, ao ser chamada, extraí o próximo token do programa fonte
- ▶ O código gerado (arquivo `lex.yy.c`) pode ser usado para gerar um executável independente, ou pode ser compilado como código objeto e ser integrado ao analisador sintático
- ▶ Os programas Lex são divididos em três partes: a seção de definições, a seção de regras e a seção de códigos de usuário
- ▶ A vantagem do uso de programas Lex é que eles permitem a especificação dos tokens por meio de expressões regulares, e a implementação dos diagramas de transição é feita automaticamente pelo Flex

## Seção de definições

- ▶ Nesta seção são declaradas variáveis, constantes e definições regulares

## Seção de definições

- ▶ Nesta seção são declaradas variáveis, constantes e definições regulares
- ▶ As declarações desta seção deve ser delimitado pelas sequências de caracteres "%{" e "%}"

## Seção de definições

- ▶ Nesta seção são declaradas variáveis, constantes e definições regulares
- ▶ As declarações desta seção deve ser delimitado pelas sequências de caracteres "%{" e "%}"
- ▶ O conteúdo desta seção é copiado diretamente para o arquivo `lex.yy.c`

## Seção de definições

- ▶ Nesta seção são declaradas variáveis, constantes e definições regulares
- ▶ As declarações desta seção deve ser delimitado pelas sequências de caracteres `"%{"` e `"%}"`
- ▶ O conteúdo desta seção é copiado diretamente para o arquivo `lex.yy.c`
- ▶ As definições regulares devem ser declaradas após esta seção, na forma

`nome regex`

## Seção de definições

- ▶ Nesta seção são declaradas variáveis, constantes e definições regulares
- ▶ As declarações desta seção deve ser delimitado pelas sequências de caracteres "%{" e "%}"
- ▶ O conteúdo desta seção é copiado diretamente para o arquivo `lex.yy.c`
- ▶ As definições regulares devem ser declaradas após esta seção, na forma

`nome regex`

- ▶ Uma vez definido um nome, ele pode ser usado nas definições regulares subsequentes, desde que sejam delimitados por chaves



## Exemplo de seção de declarações

```
1 %{  
2     enum {  
3         LT, LE, EQ, NE, GT, GE,  
4         IF, THEN, ELSE, ID, NUM, RELOP, END_OF_FILE  
5     };  
6  
7     int yylval;  
8     int instalar_id();  
9     int instalar_num();  
10 %}
```

```
12 delim    [ \t\n]  
13 ws       {delim}+  
14 letra    [A-Za-z]  
15 digito    [0-9]  
16 id       {letra}({letra}|{digito})*  
17 num      {digito}+(\.{digito}+)?(E[+-]?{digito}+)?
```

# Seção de regras

- ▶ Esta seção contém uma série de regras, uma por linha, na forma  
padrão ação

## Seção de regras

- ▶ Esta seção contém uma série de regras, uma por linha, na forma  
padrão ação
- ▶ O padrão não deve estar indentado e deve estar na mesma linha da ação

## Seção de regras

- ▶ Esta seção contém uma série de regras, uma por linha, na forma

padrão ação

- ▶ O padrão não deve estar indentado e deve estar na mesma linha da ação
- ▶ O padrão pode conter algum nome presente nas declarações regulares

## Seção de regras

- ▶ Esta seção contém uma série de regras, uma por linha, na forma

`padrão ação`

- ▶ O padrão não deve estar indentado e deve estar na mesma linha da ação
- ▶ O padrão pode conter algum nome presente nas declarações regulares
- ▶ Neste caso, o nome deve ser delimitado por chaves

## Seção de regras

- ▶ Esta seção contém uma série de regras, uma por linha, na forma

`padrão ação`

- ▶ O padrão não deve estar indentado e deve estar na mesma linha da ação
- ▶ O padrão pode conter algum nome presente nas declarações regulares
- ▶ Neste caso, o nome deve ser delimitado por chaves
- ▶ Esta seção é limitada pela sequência de caracteres `%%`

## Exemplo de seção de declarações

```
19 %%
20
21 {ws}      { printf("WS\n"); /* Nenhuma ação e nenhum valor retornado */ }
22 if        { return IF; }
23 then      { return THEN; }
24 else      { return ELSE; }
25 {id}      { yylval = instalar_id(); return ID; }
26 {num}     { yylval = instalar_num(); return NUM; }
27 "<"      { yylval = LT; return RELOP; }
28 "<="    { yylval = LE; return RELOP; }
29 "="      { yylval = EQ; return RELOP; }
30 "<>"    { yylval = NE; return RELOP; }
31 ">"      { yylval = GT; return RELOP; }
32 ">="    { yylval = GE; return RELOP; }
33
34 %%
```

## Seção de código de usuário

- ▶ Esta seção também é copiada diretamente para o arquivo `lex.yy.c`



## Seção de código de usuário

- ▶ Esta seção também é copiada diretamente para o arquivo `lex.yy.c`
- ▶ Uma outra alternativa é definir estes códigos em arquivos separados e depois carregar este código na compilação do analisador léxico

## Seção de código de usuário

- ▶ Esta seção também é copiada diretamente para o arquivo `lex.yy.c`
- ▶ Uma outra alternativa é definir estes códigos em arquivos separados e depois carregar este código na compilação do analisador léxico

```
36 int instalar_id()
37 {
38     // Insere o lexema e o token na tabela de símbolos e retorna o índice da tabela
39     // onde o símbolo foi inserido. O lexema fica armazenado na variável yytext
40     return -1;
41 }
42
43 int instalar_num()
44 {
45     // Insere o valor do lexema na tabela de números e retorna o índice da tabela
46     // onde o número foi inserido. O lexema fica armazenado na variável yytext
47     return -2;
48 }
```

## Exemplo de função `main()` para um analisador léxico independente

```
50 int yywrap() { return 1; }
51
52 int main()
53 {
54     while (1)
55     {
56         int token = yylex();
57
58         if (token == END_OF_FILE)
59         {
60             printf("Fim da entrada\n");
61             return 0;
62         }
63
64         printf("Token = %d, yytext = %s, yylval = %d\n", token, yytext, yylval);
65     }
66
67     return 0;
68 }
```

## Referências

1. **AHO**, Alfred V, **SETHI**, Ravi, **ULLMAN**, Jeffrey D. *Compiladores: Princípios, Técnicas e Ferramentas*, LTC Editora, 1995.
2. GeeksForGeeks. [Flex \(Fast Lexical Analyzer Generator\)](#), acesso em 04/06/2022.