МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

«Рязанский государственный радиотехнический университет имени В.Ф. Уткина»

«К защите»

Заведующий кафедрой ВПМ

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Овечкин Г.В.

«09» июня 2023 г.

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ**

**РАБОТА**

**(бакалавриат)**

на тему

**«Разработка программного обеспечения для автоматизации создания распознавателя регулярного языка»**

Направление подготовки: 09.03.04 Программная инженерия

Наименование ОПОП: Программная инженерия

Руководитель \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (Никичкин Б. В.)

Обучающийся \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (Гладышев Б. А.)

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

«Рязанский государственный радиотехнический университет

имени В.Ф. Уткина»

«УТВЕРЖДАЮ»

Заведующий кафедрой ВПМ

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Овечкин Г.В.

«\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2023 г.

**ЗАДАНИЕ**

на выпускную квалификационную работу

Обучающемуся Гладышеву Борису Александровичу 943 группы

(фамилия, имя, отчество, № группы)

1. Тема ВКР: Разработка программного обеспечения для автоматизации создания распознавателя регулярного языка

2. Срок представления законченной ВКР к защите: «\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2023 г.

3. Руководитель: Никичкин Борис Владимирович, РГРТУ, доцент, к.т.н.

(фамилия, имя, отчество полностью, место работы, должность)

4. Исходные данные к ВКР: Операционная система: Windows 10; Язык программирования: С#; Среда разработки: Microsoft Visual Studio 2022

5. Содержание ВКР

Введение

Описание задач разработки

Разработка программного обеспечения

Тестирование программного обеспечения

Программная документация

Заключение

Список использованных источников

Приложение. Листинг наиболее значимых частей программы

6. Перечень графического (демонстрационного) материала

Постановка задачи

Разработка алгоритмов

Интерфейс программной системы

Тестирование программной системы

Дата выдачи задания: «\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2023 г.

Руководитель\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(подпись)

Задание принял к исполнению «\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2023 г.

Обучающийся \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(подпись)

Реферат

Содержание

[Реферат 3](#_Toc137204453)

[Содержание 4](#_Toc137204454)

[Определения, обозначения и сокращения 6](#_Toc137204455)

[Введение 8](#_Toc137204456)

[1 Определение задач разработки генератора распознавателей 11](#_Toc137204457)

[1.1 Постановка задачи проектирования генератора распознавателей 11](#_Toc137204458)

[1.2 Обзор возможностей существующих инструментов 12](#_Toc137204459)

[1.3 Анализ требований к генератору распознавателей 16](#_Toc137204460)

[2 Проектирование генератора распознавателей 18](#_Toc137204461)

[2.1 Формальное описание конечного автомата и понятия регулярного языка 18](#_Toc137204462)

[2.2 Проектирование компонентов программной системы 20](#_Toc137204463)

[2.3 Разработка алгоритмов, используемых в ПО генератора распознавателей 21](#_Toc137204464)

[2.4 Разработка интерфейса пользователя 22](#_Toc137204465)

[3 Реализация ПО для автоматизации создания распознавателей регулярного языка 24](#_Toc137204466)

[3.1 Выбор средств разработки 24](#_Toc137204467)

[3.2 Описание шаблона проектирования MVVM 25](#_Toc137204468)

[3.3 Реализация алгоритмов генерации исходного кода распознавателей 26](#_Toc137204469)

[3.4 Создание интерфейса программной системы 32](#_Toc137204470)

[4 Разработка программной документации к реализованному программному обеспечению для автоматизации создания распознавателей регулярного языка 35](#_Toc137204471)

[4.1 Описание применения 35](#_Toc137204472)

[4.1.1 Назначение программы 35](#_Toc137204473)

[4.1.2 Условия применения 35](#_Toc137204474)

[4.1.3 Описание задачи 35](#_Toc137204475)

[4.1.4 Входные и выходные данные 35](#_Toc137204476)

[4.2 Руководство оператора 35](#_Toc137204477)

[4.3 Руководство программиста 35](#_Toc137204478)

[4.4 Руководство системного программиста 35](#_Toc137204479)

[5 Тестирование ПО для автоматизации создания распознавателей регулярного языка 36](#_Toc137204480)

[5.1 Разработка плана тестирования программной системы генератора распознавателей 36](#_Toc137204481)

[5.2 Выполнение тестирования и анализ результатов 38](#_Toc137204482)

[Заключение 40](#_Toc137204483)

[Список использованных источников 41](#_Toc137204484)

[Приложение А 43](#_Toc137204485)

[A.1 Листинг генератора выходного кода распознавателей регулярного языка (Pascal) 43](#_Toc137204486)

[A.2 Листинг генератора выходного кода распознавателей регулярного языка (Python) 57](#_Toc137204487)

Определения, обозначения и сокращения

В настоящей выпускной квалификационной работе применяются следующие термины со следующими определениями

|  |  |
| --- | --- |
| Генератор распознавателей | – программное обеспечение, позволяющее автоматизировать процесс создания распознавателей регулярного языка. Обозначение введено для облегчения читаемости текста ВКР |
| КА | – конечный автомат |
| Компилятор | – программа-транслятор, преобразующая программу на каком-либо языке программирования в набор машинных кодов |
| Конечный автомат | – математическая модель устройства, которое имеет один вход, один выход и в каждый момент времени находится в одном состоянии из конечного множества возможных. Подробное описание приведено в 2.1 |
| Лексический анализ | – процесс разбора входной последовательности символов на группы (лексемы), с целью получения упорядоченной идентифицированной последовательности блоков (токенов) |
| Парсер | – синтаксический анализатор, программа, реализующая синтаксический разбор конструкций заданного языка |
| ПО | – программное обеспечение |
| РБНФ | – расширенная форма Бэкуса-Наура – система определения грамматик контекстно-свободных формальных языков, в которой одни синтаксические категории последовательно определяются через другие |
| Регулярная грамматика | – формальная грамматика 3-го типа по классификации Хомского |
| Регулярный язык | – язык, задаваемый регулярной грамматикой (язык, который может быть распознан некоторым конечным автоматом. Определения эквивалентны по теореме Клини) |
| Синтаксический анализ | – процесс сопоставления последовательности токенов с заданной грамматикой языка для определения принадлежности этому языку |
| Транслятор | – программа, которая выполняет трансляцию программы |
| Трансляция | – процесс преобразования программы, составленной на одном языке программирования, в эквивалентную программу на другом языке |
| Фреймворк | – (англ. framework) программная платформа, которая задаёт архитектуру разрабатываемого на её основе программного обеспечения |
| ЯП | – язык программирования |
| DOT | – язык описания графов с форматом, понятным для чтения человека. Описание обычно представляет собой текстовый файл с расширением *.gv* или .*dot* |

Введение

Целью этой выпускной квалификационной работы является проектирование и реализация программного обеспечения для автоматизации создания распознавателей регулярного языка (далее – генератора распознавателей).

Актуальность и практическая значимость ВКР выражается в возможности применения разработанного ПО при проведении учебного процесса студентов по таким дисциплинам как, например, «Разработка компиляторов» или «Теория автоматов и формальных языков». Также сами регулярные языки широко применяются в информационных технологиях и программных системах (например, элементы грамматик языков программирования, языков разметки).

Далее представлено краткое содержание разделов выпускной квалификационной работы. Раздел 1 содержит постановку задач по проектированию и реализации ПО для автоматизации создания распознавателей регулярного языка, обоснование выбранной темы и определение возможностей применения результатов работы. Также приводится описание существующих инструментов с их возможностями и выявляются требования к разрабатываемому программному обеспечению генератора распознавателей.

Раздел 2 содержит описание основных этапов проектирования генератора распознавателей: компонентов программной системы, алгоритмов генерации выходного кода, интерфейсов приложения. В этом же разделе приведены формальные определения модели конечного автомата и понятия регулярного языка.

В разделе 3 описывается процесс реализации программной системы. В нём рассказывается о выборе средств разработки, причинах этого выбора, приводится определение шаблона проектирования MVVM и его применение в разрабатываемом программном обеспечении генератора распознавателей. Содержится объяснение работы алгоритмов генерации выходного кода. Раздел также включает демонстрацию реализованного интерфейса генератора распознавателей.

Этапы разработки программной документации и представлены в разделе 4. В нём содержится:

* описание применения генератора распознавателей;
* руководство оператора;
* руководство программиста;
* руководство системного программиста.

Процесс тестирования разработанной программной системы описан в разделе 5. Он включает в себя описание плана тестирования программного обеспечения генератора распознавателей, разработку тестовых сценариев, выполнение тестирования и анализ его результатов.

В ходе выполнения ВКР было разработано программное обеспечение для автоматизации создания распознавателей регулярного языка. Программный продукт представляет собой настольное .NET приложение, которое обладает следующей функциональностью:

* возможность установки параметров распознавателя для настройки допустимого регулярного языка;
* генерация выходного кода программы-распознавателя на любом из двух языков программирования: 1) Python; 2) Pascal;
* отображение графа переходов автомата-распознавателя с заданной конфигурацией.

При выполнении ВКР для реализации программной системы была использована интегрированная среда разработки Visual Studio 2022 с установленными пакетами .NET SDK версии 6. Дополнительно были использованы библиотека MS AGL (Microsoft Automatic Graph Layout) и библиотека-расширение Gu.Wpf.DataGrid2D. При проектировании системы и составлении документации для построения части диаграмм использовался инструмент PlantUML, а также сайт drawio.

Результатами ВКР являются:

* разработанное ПО для автоматизации создания распознавателей регулярного языка, отвечающее поставленным на этапе постановки задач требованиям;
* программная документация для реализованного ПО;
* описание процесса проектирования в виде пояснительной записки к ВКР.

# Определение задач разработки генератора распознавателей

## Постановка задачи проектирования генератора распознавателей

При постановке задач на проектирование ПО для автоматизации создания распознавателей регулярного языка основной целью является разработка программного инструмента, способного автоматизировать процесс создания распознавателей на основе заданной конфигурации конечного автомата. Дополнительной целью является использование созданного программного обеспечения в учебном процессе студентов, изучающих теорию формальных языков и автоматов, а также теорию компиляции.

Одна из задач состоит в определении такого интерфейса пользователя, который позволит задавать конфигурацию конечного автомата быстрым и удобным для пользователя способом. При этом стоит минимизировать количество потенциально возможных ошибок, возникающих на этом этапе. Интерфейс должен предоставлять возможность ввода алфавита конечного автомата с определением терминальных и вспомогательных символов, внутренних состояний, переходов, начального и конечных состояний.

Также важно предусмотреть возможность визуализации конфигурации конечного автомата для удобства анализа и проверки. Применительно к учебному процессу, возможность визуализации и интерактивной работы с созданными распознавателями позволит студентам нагляднее изучать принципы работы конечных автоматов и понятие регулярных языков.

Другой задачей является разработка алгоритмов, которые будут преобразовывать заданную конфигурацию конечного автомата в соответствующий выходной код программы-распознавателя регулярного языка. Эти алгоритмы должны обеспечивать корректность и оптимальность создаваемых распознавателей и быть эффективными. Также необходимо учесть различные варианты реализации распознавателей, чтобы дать пользователю возможность выбрать наиболее подходящий вариант в зависимости от требований проекта. Студентам также будет полезна такая возможность, поскольку они смогут выбирать более предпочтительный для себя язык программирования и использовать полученные результаты на практике, создавая работающие распознаватели регулярных языков.

Дополнительно, важной задачей является обеспечение гибкости и расширяемости системы. Генератор должен быть способен поддерживать различные языки программирования для генерации выходного кода и иметь возможности по управлению процессом генерации. Это позволит удовлетворить разнообразные потребности и предпочтения пользователей.

Для успешного внедрения разрабатываемой программной системы в учебный процесс необходимо создать детальную программную документацию, объясняющую принципы работы генератора распознавателей регулярного языка и его возможности.

Таким образом, постановка задач на проектирование генератора распознавателей регулярного языка включает:

* определение требований к интерфейсу пользователя;
* разработку алгоритмов преобразования конфигурации конечного автомата в выходной код программы-распознавателя;
* продумывание возможностей по обеспечению гибкости и расширяемости системы;
* написание детальной программной документации.

Этот список задач нацелен на разработку программного обеспечения для автоматизации создания распознавателей регулярного языка, которое также может быть применено в учебном процессе студентов. Использование генератора распознавателей в учебной среде позволит студентам более эффективно изучать теорию формальных языков и автоматов и применять полученные знания на практике.

## Обзор возможностей существующих инструментов

Существуют несколько инструментов, которые позволяют генерировать распознаватели регулярных языков. Большинство из них обладает значительным количеством функциональных возможностей, поскольку эти инструменты используются для создания лексических (а ANTLR и для синтаксических) анализаторов, предполагающих, в том числе, дополнительную обработку входных данных.

Каждый из этих инструментов обладает своими особенностями и преимуществами, и выбор зависит от конкретных требований проекта. Они позволяют автоматизировать процесс создания языковых инструментов, обеспечивая гибкость процесса разработки. Опишем некоторые из них.

1. **Lex/Flex**:

Lex (в UNIX-системах) и его аналог Flex (в POSIX-совместимых системах) являются одними из наиболее популярных инструментов для генерации лексических анализаторов. Они позволяют определить набор правил для сопоставления регулярных выражений с входной последовательностью символов и выполнения соответствующих действий при совпадении. Flex и Lex генерируют оптимизированный код на C/C++, который можно интегрировать в другие программы [1].

1. **ANTLR**:

ANTLR (ANother Tool for Language Recognition) - это генератор лексических и синтаксических анализаторов, поддерживающий грамматики контекстно-свободных языков [5]. Он позволяет определить грамматику языка в форме контекстно-свободных правил РБНФ и автоматически сгенерировать лексический и синтаксический анализаторы на различных языках программирования: С++, Java, C#, Python и других. ANTLR предоставляет гибкую систему атрибутов и поддерживает создание деревьев разбора для дальнейшей обработки. Инструмент имеет плагины для нескольких интегрированных сред разработки.

1. **JFlex**:

JFlex – это инструмент, аналогичный Flex, но предназначенный для Java. Он позволяет определить лексический анализатор на основе регулярных выражений и сгенерировать соответствующий Java-код. JFlex обладает гибкими возможностями, такими как поддержка Unicode-символов, а также интеграция с другими инструментами и библиотеками на языке Java [6].

1. **Ragel**:

Ragel – инструмент для спецификации и генерации конечных автоматов. Он позволяет описать состояния, переходы и действия автомата в декларативной форме, используя специальный язык. Ragel поддерживает различные типы автоматов, включая конечные автоматы Мили и Мура, и генерирует оптимизированный код на C/C++, Go, Java, Ruby и других языках. Также поддерживает операторы для управления недетерминизмом конечных автоматов, минимизацию с использованием алгоритма Хопкрофта, возможность добавления пользовательского кода в произвольные точки [7].

1. **RE2C**:

RE2C – это генератор лексических анализаторов для языка C/C++, который работает с регулярными выражениями. Он позволяет определить правила для сопоставления регулярных выражений и генерирует эффективный код на C/C++. Разрабатывался с целью генерации быстрых лексических анализаторов, производительность которых была бы не хуже, чем составленных вручную для конкретного формального языка. RE2C поддерживает различные особенности, такие как поддержка Unicode-символов и возможность сохранения состояния [4].

Несмотря на то, что большинство описанных инструментов позволяют автоматизировать процесс создания распознавателей регулярного языка и делают это эффективно, гибко, а также имеют большое количество дополнительных функциональных возможностей, они обладают несколькими недостатками, которые не позволяют внедрять их в учебный процесс.

Будучи созданными с упором на практическое применение при разработке трансляторов, парсеров, эти программные средства обладают высоким порогом вхождения, и их использование предполагает, что пользователь имеет теоретические знания о математических моделях и понятиях, которые лежат в основе работы этих инструментов, понимание интерфейсов взаимодействия с ними:

* знание синтаксиса и семантики регулярных выражений;
* владение специальными языками описания, зависящими от используемого программного средства;
* понимание механизмов работы инструмента и способов взаимодействия с ним (команды, их параметры, дополнительные опции).

То есть, уровень порога вхождения для использования описанных инструментов делает невозможным полноценное их применение (кроме ознакомительного) для теоретического изучения материала теории автоматов и формальных языков, а также связанных с ней дисциплин, поскольку значительная часть времени будет уходить на изучение самого программного средства. Такое использование времени учебного процесса расточительно и малоэффективно, а знакомство с инструментами, описанными выше или им подобными стоит проводить после усвоения теоретической части материала.

Подход к визуализации графа переходов конечного автомата-распознавателя или дерева разбора\*, используемый в описанных выше инструментах, которые обладают такой возможностью (ANTLR, re2c, Ragel), также имеет некоторые трудности для применения его в учебном процессе. При вызове процедуры визуализации они генерируют DOT-описания графов, а сам процесс получения изображений производится с помощью специальных библиотек и средств, таких как Graphviz, ZGRViewer, онлайн-инструментов или других альтернатив. При отсутствии подобного ПО в системе получение изображения из DOT-файла невозможно, но даже при наличии таких средств без использования дополнительных утилит, автоматизирующих процесс получения изображений, визуализация занимает достаточно много времени. Поэтому одним из требований к разрабатываемой программной системе было наличие возможности быстрого получения графического представления конфигурации конечного автомата без использования дополнительных средств.

\*Примечание – визуализация деревьев разбора относится только к ANTLR, который имеет возможность создания синтаксических анализаторов, и упомянута только для указания того, что подход к визуализации является тем же, что и у остальных указанных программ. В этой работе тема создания синтаксических анализаторов не рассматривается.

## Анализ требований к генератору распознавателей

Цель разрабатываемого программного обеспечения заключается в автоматизации процесса создания программ-распознавателей на основе описания конечного автомата. ПО должно генерировать исходный код программы-распознавателя на выбранном языке программирования.

Основной функциональностью сгенерированной программы-распознавателя является приём на вход последовательности символов и определение, принадлежит ли эта последовательность регулярному языку, который задается конечным автоматом. Для этого программа должна реализовывать алгоритм, который эмулирует работу конечного автомата с заданным количеством состояний, входными символами и переходами, обрабатывающего входную последовательность символов. В ходе этого процесса осуществляется проверка на её соответствие регулярному языку.

Описание конечного автомата, на основе которого будет происходить генерация исходного кода, является важным элементом входных данных для ПО. Это описание должно содержать информацию о состояниях, переходах и типах символов, определяющих регулярный язык. Поскольку одному виду символа автоматной грамматики может соответствовать более одного символа из основного алфавита терминальных символов входных последовательностей, с которыми будет работать распознаватель, также должна быть возможность сопоставления множества терминальных символов одному нетерминальному (вспомогательному) символу автоматной грамматики. Разработанное программное обеспечение должно быть способно интерпретировать такое описание и использовать его для генерации соответствующего исходного кода программы-распознавателя.

Таким образом, ПО для автоматизации создания распознавателей регулярного языка должно иметь следующие основные требования.

1. Возможность генерации исходного кода программы-распознавателя на выбранном языке программирования.

2. Поддержка ввода описания конечного автомата, включающего информацию о состояниях, переходах и символах регулярного языка.

3. Обеспечение функциональности сгенерированной программы-распознавателя для проверки принадлежности последовательности символов заданному регулярному языку.

4. Возможность визуализации графа переходов конечного автомата.

На рисунке 1 приведена диаграмма вариантов использования разрабатываемой системы, составленная по описанным ранее требованиям. Диаграммы вариантов использования позволяют более наглядно формулировать функциональные требования к системе [8].



Рисунок – диаграмма вариантов использования

На диаграмме вариантов использования представлены сценарии взаимодействия пользователя с проектируемым программным обеспечением. Варианты использования выделены из требований и отражают задачи, которые пользователь сможет решать с помощью генератора распознавателей, а также действия по подготовке входных данных.

# Проектирование генератора распознавателей

## Формальное описание конечного автомата и понятия регулярного языка

Перед началом проектирования программного обеспечения стоит привести формальное описание конечного автомата, поскольку при реализации системы будет использоваться именно эта математическая модель.

**Конечным автоматом** называется упорядоченная пятёрка элементов следующего вида:

, (1)

где **Q** – конечное множество состояний автомата;

**V** – конечное множество допустимых входных символов (алфавит автомата);

*δ* – функция переходов, отображающая **V**\***Q** во множество подмножеств **Q**, то есть, ;

*q*­0 – начальное состояние автомата;

**F** – непустое множество конечных состояний автомата [1].

Работа конечного автомата представляет собой последовательность шагов, на каждом из которых автомат находится в одном из своих состояний q (текущем состоянии), принадлежащих **Q**. На следующем шаге автомат может остаться в этом же состоянии или перейти в другое под воздействием входного сигнала из алфавита **V**. В начале своей работы автомат находится в начальном состоянии q0. После этого он будет продолжать свою работу до тех пор, пока на его вход будут подаваться символы [1].

Если конечный автомат, получив на вход цепочку символов, может перейти из начального состояния в одно из конечных, то говорят, что автомат принимает цепочку символов. Если это невозможно, то конечный автомат не принимает цепочку [1].

Конечный автомат может быть детерминированным или недетерминированным. Эти два вида отличаются друг от друга возможными значениями функции переходов: в недетерминированных автоматах значением функции переходов может являться сразу несколько состояний из **Q**, то есть, некоторое подмножество. В детерминированных автоматах допустимо только одно значение функции переходов. Доказано, что для любого конечного автомата можно построить детерминированный конечный автомат, эквивалентный ему [1].

Если функция переходов детерминированного конечного автомата определена для каждой пары состояния и входного символа, то его называют полностью определённым детерминированным конечным автоматом. При построении компиляторов чаще всего используют именно такой тип.

Есть несколько способов описать конечный автомат и, в частности, его функцию переходов: перечисление пар аргументов и значений функции переходов для них, граф переходов автомата, таблица переходов. В разрабатываемой системе будет использован последний способ, поскольку он кажется наиболее удобным для описания полностью определённого детерминированного конечного автомата.

Таблица переходов автомата представляет собой таблицу, в которой в столбцах располагаются внутренние состояния автомата, а в строках – входные символы [2]. Также возможен и другой вариант размещения. На пересечении входного символа и состояния располагается ячейка со значением функции переходов при соответствующих аргументах. В полностью определённом детерминированном конечном автомате все ячейки этой таблицы будут заполнены значениями.

Разрабатываемая программная система в первую очередь должна автоматизировать процесс создания распознавателя регулярного языка, поэтому важно объяснить смысл этого понятия.

**Регулярный язык** – третий тип языков в иерархии Хомского. Регулярные языки задаются регулярными грамматиками. Они обладают самой строгой системой правил: возможны только два вида правил: A → Bγ (A → γB) или A → γ, где A, B – элементы алфавита нетерминальных символов грамматики, а γ – элемент алфавита терминальных символов. Это самый простой тип языков, его анализ требует наименьшего количества ресурсов вычислительной машины. Регулярные языки имеют широкое применение в информационных технологиях: ими описываются элементы грамматик языков программирования, мнемонические коды машинных команд, константы и многое другое [1].

По теореме Клини классы регулярных множеств и автоматных языков совпадают, поэтому для распознавания регулярных языков удобно использовать модель конечного автомата.

## Проектирование компонентов программной системы

При проектировании программной системы было принято решение разработать классы, формирующие в программе модель конечного автомата и его основных компонентов. Диаграмма классов, содержащая их представлена на рисунке 2.

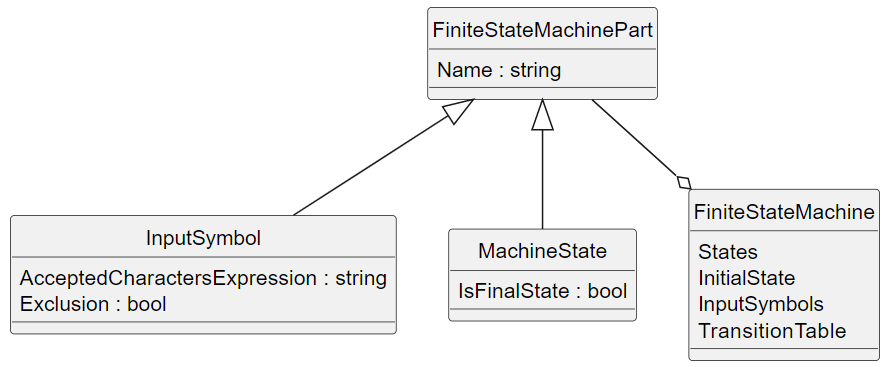


Рисунок – диаграмма классов для реализации конечного автомата

На ней представлены классы для входного символа автомата, его внутреннего состояния и самого конечного автомата. Они позволяют описать, хранить и использовать конфигурацию заданного конечного автомата в программном коде.

Генераторы выходного кода распознавателей на разных языках программирования с позиции использования их в программе имеют одну функцию: создание выходного кода по заданной конфигурации конечного автомата. Конкретный вид выходного кода зависит от генератора, но структурно процесс обращения к ним представляет собой вызов функции GenerateRecognizerCode, возвращающей массив строк выходного кода программы-распознавателя. Для обобщения использования и проектирования различных генераторов кода был создан интерфейс ICodeGenerator, содержащий описанную функцию. Каждый генератор выходного кода в программе должен реализовывать его.

В качестве языков программирования (ЯП), выбор которых первоначально будет доступен в системе в качестве выходного языка, были выбраны Pascal и Python, поскольку эти языки программирования часто применяются при обучении студентов.

## Разработка алгоритмов, используемых в ПО генератора распознавателей

В книге [2] приводится обобщённая схема алгоритма создания универсального распознавателя автоматных языков:

тип tCondition [k] {множество состояний}

тип tAlpha [n]{множество входных символов}

тип (tCondition) tJump [k, n] {таблица переходов}

тип (tCondition) Fin {множество конечных состояний}

S {начальное состояние}

тип (tCondition) Cond =S; {задается текущее состояние}

char Сh; {входной символ}

while ...Есть символы

{

читать (Ch);

Cond = tJump [Cond, Ch]

}

if Cond in Fin

Цепочка принята

else

Цепочка не принята

На приведённой схеме опущен этап определения типа входного символа (сопоставление элемента из алфавита терминальных символов некоторому обобщающему символу из алфавита нетерминалов – вспомогательных символов). При создании распознавателя для конкретного языка этот этап необходимо выполнить.

Задача разрабатываемой системы – генерировать исходные коды программ-распознавателей, которые реализуют представленный выше алгоритм в соответствии с синтаксисом и семантикой выбранного языка программирования для заданных конфигураций конечных автоматов.

## Разработка интерфейса пользователя

Разрабатываемое в этой ВКР программное средство ставит одной из своих задач возможность внедрения в учебный процесс с целью улучшения усвоения теоретического материала. Для выполнения этой задачи интерфейс программного обеспечения должен требовать минимально возможного порога вхождения, необходимого для его использования.

В ходе анализа требований к программной системе было принято решение, что оконный интерфейс наиболее хорошо отвечает поставленным задачам, поскольку не требует дополнительного изучения специализированных языков описаний или текстовых команд. Прототип интерфейса программной системы, разработанный в соответствии с описанными в 1.3 требованиями, представлен на рисунке 3.



Рисунок – прототип интерфейса

Здесь схематично представлена компоновка основных интерфейсных блоков программы. На каждой из панелей могут размещаться дополнительные специфические поля ввода (например, указание начального и конечных состояний автомата или задание символов из алфавита терминалов).

Визуализация графа переходов автомата для наглядности и более удобного контроля будет производиться в отдельном открывающемся окне, не содержащем дополнительных элементов управления.

# Реализация ПО для автоматизации создания распознавателей регулярного языка

## Выбор средств разработки

При проектировании способов взаимодействия пользователя с разрабатываемым ПО для автоматизации создания распознавателей регулярного языка было принято решение реализовать оконный интерфейс. Для ускорения процесса реализации ПО, облегчения его отладки и тестирования, все основные модули также стоит выполнять в рамках той же платформы и набора инструментов разработки, что используется для создания интерфейса.

С учетом описанного выше, выбор средств разработки происходил из двух наборов платформ и инструментов проектирования: фреймворк Qt в сочетании со средой разработки Qt Creator и платформы .NET вместе со средой разработки Microsoft Visual Studio. В ходе анализа возможностей указанных программных средств выбор был сделан в пользу Microsoft Visual Studio и платформы .NET. Тип создаваемого ПО: WPF-приложение, используемый язык программирования: C#. Основными критериями оценки, повлиявшими на такое решение, стали:

* способ задания интерфейса пользователя;
* подход к настройке взаимодействия компонентов программы, элементов данных и их представления;
* распространённость использования инструментов проектирования в учебном процессе студентов.

Интерфейс приложения WPF можно декларативно описывать на языке разметки XAML, при этом среда разработки будет интерактивно отображать макет формы в реальном времени. Подобный подход позволяет ускорить разработку, сокращая время на необходимость взаимодействия с конструкторами форм.

Также в WPF применяется технология привязки данных (data binding), с помощью которого можно настраивать взаимодействие объектов (и их свойств) классов, используемых в программном коде, с компонентами пользовательского интерфейса без написания дополнительного связующего кода.

Ещё одной причиной выбора указанного инструментария стало большее распространение использования среды разработки Microsoft Visual Studio в учебной среде, чем Qt Creator (вывод сделан на основе анализа учебного плана направления, на котором обучается автор ВКР). Предполагается, что разработка с применением инструментов, более знакомых студентам, создаёт дополнительные возможности для исследования и модификации ими разработанного ПО в случае необходимости.

## Описание шаблона проектирования MVVM

Архитектура приложения построена с использованием шаблона проектирования MVVM (Model-View-ViewModel, Модель-Представление-Модель Представления). Он используется для отделения модели от её представления для того, чтобы у разработчиков была возможность изменять их отдельно друг от друга [3].

Шаблон проектирования MVVM широко используется при разработке WPF-приложений. Он даёт следующие преимущества:

* разделение ответственности между логикой работы программной системы и представления результатов её работы, что улучшает поддержку кода;
* увеличение возможности параллельной разработки – представление и логика могут создаваться в условиях большей независимости друг от друга;
* повторное использование – одна ViewModel может быть использована для взаимодействия с разными представлениями без изменения своей реализации.

Шаблон MVVM архитектурно делит систему на 3 части:

Модель представляет собой логику работы с данными и описание фундаментальных данных (классы, сущности, форматы данных), необходимых для работы приложения [3].

Представление – интерфейс, отображающий состояние системы пользователю. Обычно выступает подписчиком на события изменения значений свойств или команд, которые предоставляются Моделью Представления [3].

Модель Представления — с одной стороны, абстракция Представления, а с другой — обёртка данных из Модели, которая помогает обеспечивать связывание данных. То есть, она содержит Модель, преобразованную к Представлению, а также команды, которыми может пользоваться Представление, чтобы влиять на Модель [3].

В разрабатываемой системе Моделью являются классы, формирующие структуру конечного автомата и генераторы выходного кода, Представлением является интерфейс экранов приложения, описанный в XAML-разметке, а роль Модели Представления выполняет класс ViewModel, который содержит элементы, необходимые для связывания данных Модели с графическим интерфейсом и управляющие процедуры.

## Реализация алгоритмов генерации исходного кода распознавателей

В 2.3 была представлена общая схема алгоритма, который должны реализовывать создаваемые разрабатываемым ПО программы-распознаватели. В этом подразделе будут описаны алгоритмы работы самих генераторов выходного кода. Также указаны отдельные особенности их реализации, связанные с синтаксисом языков программирования, на которых составляется выходной код.

Как было указано ранее, доступными для выбора выходными языками программирования являются Pascal и Python.

Общая схема алгоритма генерации выходного кода на языке Pascal представлена на рисунке 4.

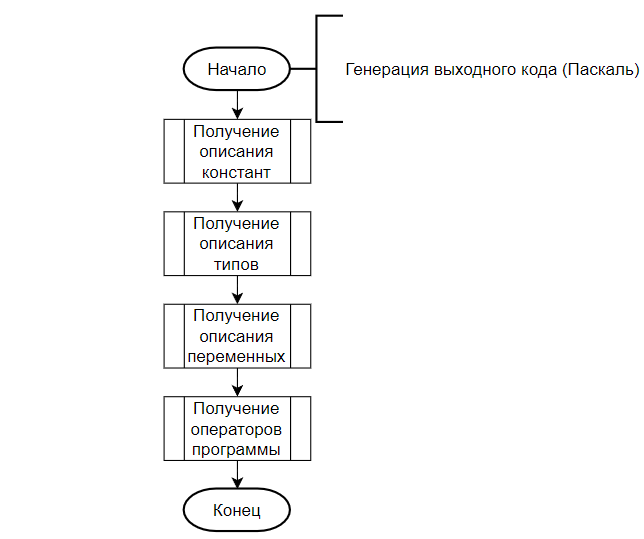


Рисунок – блок-схема генерации кода на Pascal

Здесь с минимальной детализацией представлена блок-схема работы алгоритма генератора кода для языка программирования Pascal. Она представляет генерацию четырёх основных структурных разделов, которые содержат в себе исходные коды созданных генератором кода программ.

Раздел описания констант в выходных программах содержит константы, которые нужны для сопоставления числовых значений, используемых в программном коде, с наименованиями состояний и входных символов автомата, которые задаются пользователем в интерфейсе генератора распознавателей. Также генерируются константы для хранения количественных характеристик распознавателя (количество входных символов и внутренних состояний).

В силу особенностей реализации генераторов выходного кода (работа с большим количеством строковых литералов) полная детализация всех элементов блок-схем алгоритмов генерации выходного кода потребовала бы создания и включения в пояснительную записку к ВКР значительного количества рисунков с однотипными блоками шаблонного содержания, что кажется избыточным даже для помещения в разделы приложений, поэтому далее будут выборочно представлены наиболее важные элементы алгоритмов генерации выходного кода.

На рисунке 5 изображена блок-схема алгоритма генерации секции констант для внутренних состояний конечного автомата в выходном коде программы-распознавателя регулярного языка.

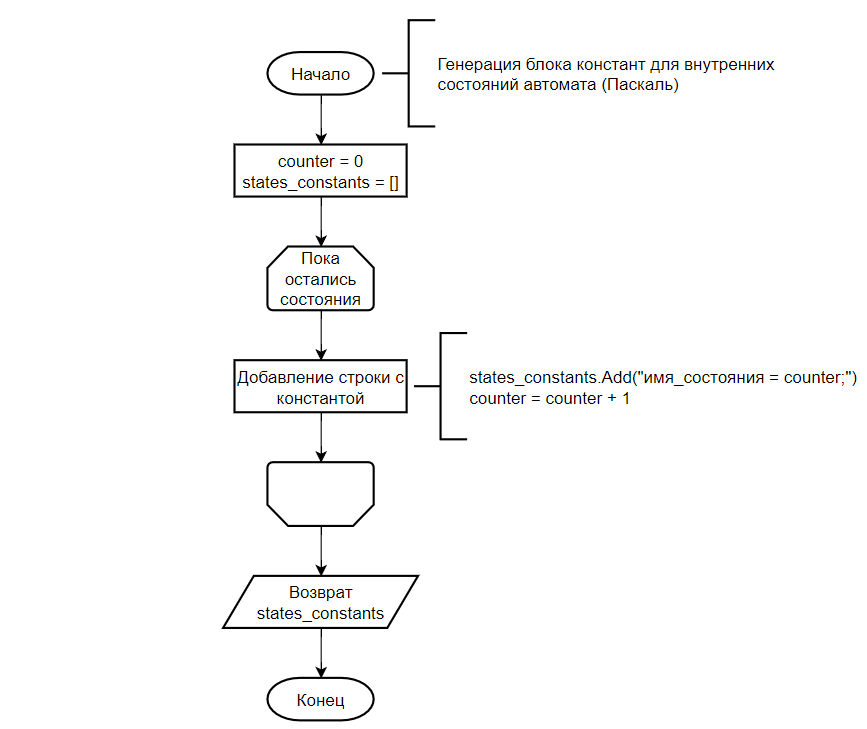


Рисунок – блок-схема генерации констант внутренних состояний конечного автомата для языка Pascal

Если опустить особенности, связанные с вложенностью структурных элементов или добавлением статических строковых литералов, значительная часть процесса генерации выходного кода программ происходит схеме, подобной представленной выше: отображение набора заданных параметров конечного автомата-распознавателя в текст на целевом языке программирования по некоторому шаблону, определяемому синтаксисом этого языка. Этот процесс является общим для генераторов выходного кода на языке Pascal и Python. Также генерация дополняется внедрением дополнительных блоков и операторов, связанных с особенностями написания программ на заданном целевом языке программирования.

Одной из нестандартных задач оказалась разработка способа автоматического определения соответствия между элементами основного алфавита символов из входных последовательностей (терминальных символов) и элементами из алфавита вспомогательных символов автомата (нетерминальных символов) в текстах программ на целевых языках программирования: одному нетерминальному символу конечного автомата может соответствовать целый набор символов из алфавита терминалов регулярного языка, который должен распознаваться этим автоматом.

Эта задача была решена использованием типов множеств (**set**) в выходном коде программ на целевых языках программирования. Python и Pascal имеют их в наборе своих встроенных типов. Одной из операций, которыми обладают типы множеств, является проверка на принадлежность им определённого элемента, поэтому такой способ установления соответствия показался наиболее подходящим: каждому входному символу автомата в программе на целевом языке было сопоставлено своё множество терминальных символов. При этом была реализована возможность использования такого соответствия в двух режимах работы: 1) содержащиеся в множестве элементы являются подходящими терминальными символами для связанного с множеством нетерминала; 2) содержащиеся в множестве элементы исключаются из терминалов, соответствующих нетерминалу, связанному с этим множеством.

С задачей установления соответствия терминальных символов нетерминальным также тесно связана задача получения данных об этом соответствии от пользователя и правильной их обработки. Для этого в реализованных генераторах кода была сделана функциональность интерпретатора для упрощённого синтаксиса языка классов символов (называемых в POSIX скобочными выражениями [9]). Он позволяет пользователю сопоставлять входным символам автомата выражения для обрабатываемых терминальных символов, которые на этапе генерации выходного кода распознавателей преобразуются в блоки инициализации множеств. Фрагмент программного кода, реализующего эту функциональность, можно найти в листингах программы в функции GetRealCharactersSetExpression(string acceptedCharactersExpression). Эта функция принимает выражение для класса символов acceptedCharactersExpression и возвращает выражение для инициализации множества, содержащего символы, задаваемые этим классом. Текст этой функции в генераторе выходного кода на языке Pascal представлен ниже:

/// <summary>

/// Получение выражения для инициализации множества терминальных символов при сопоставлении

/// Упрощённая версия концепции скобочных выражений POSIX

/// </summary>

/// <param name="acceptedCharactersExpression">Выражение для определения обрабатываемых символов</param>

/// <returns></returns>

private static StringBuilder GetRealCharactersSetExpression(string acceptedCharactersExpression)

{

// распознаёт и захватывает диапазоны непробельных символов вида <начальный символ>-<конечный символ>

// примеры: A-Z, f-q, !-5,

// а также одиночные символы: s, t, \_, \*, +

Regex charRangeRegex = new(@"(?<rangeStart>\S)\-(?<rangeEnd>\S)|(?<single>\S)", RegexOptions.ExplicitCapture);

StringBuilder setInitializationExpression = new();

MatchCollection matchedCharRanges = charRangeRegex.Matches(acceptedCharactersExpression);

foreach (Match match in matchedCharRanges.Cast<Match>())

{

if (match.Groups["single"].Success)

{

// захват одиночного символа

string single = match.Groups["single"].Value;

setInitializationExpression.Append($"\'{single}\', ");

}

else

{

// захват диапазона символов

string start = match.Groups["rangeStart"].Value;

string end = match.Groups["rangeEnd"].Value;

setInitializationExpression.Append($"\'{start}\'..\'{end}\', ");

}

}

// удаление последней запятой с пробелом

if (setInitializationExpression.Length >= 2)

setInitializationExpression.Remove(setInitializationExpression.Length - 2, 2);

return setInitializationExpression;

}

Регулярное выражение charRangeRegex выделяет из выражения все элементы, являющиеся одиночным символов или выражением вида <символ>-<символ>, добавляя их в соответствующие группы захвата. Добавление символа «-» произойдет в случае его появления в конце диапазона или если в выражении для класса символов, содержащего его, находится менее 3 элементов.

Одной из особенностей реализации генератора кода для языка Python стала необходимость включения в выходной код распознавателей функции создания диапазона символов между двумя заданными, поскольку в нём отсутствует синтаксис инициализации подобного вида: InputCharSet\_x := ['a'..'z', 'A'..'Z', '\_', '0'..'9'];. Текст этой функции:

def char\_range(c1: str, c2: str):

return {chr(c) for c in range(ord(c1), ord(c2) + 1)}

В выходном коде программ-распознавателей на Python описанная функция вызывается внутри выражении инициализации множеств в сочетании с оператором распаковки (\*, звёздочка). Пример:

input\_char\_set\_a = {\*char\_range('a', 'z'), \*char\_range('A', 'Z'), '\_'}.

Также при генерации выходного текста программ названия элементов структуры конечного автомата (состояний, входных символов, других констант и переменных) генерировались со специальными префиксами. На текущем этапе состояния программного обеспечения они задаются в виде строковых констант в файлах генераторов выходного кода (можно наблюдать в начале объявлений классов в листингах из приложения А). Это было сделано с целью избежать потенциальных конфликтов имён в случае назначения одинаковых наименований состояниям и входным символам, а также для исключения ошибок компиляции выходной программы-распознавателя регулярного языка, если наименование начиналось с цифры.

## Создание интерфейса программной системы

Интерфейс реализованной программной системы соответствует своему прототипу (изображён ранее на рисунке 3). Снимок главного окна запущенной программы представлен на рисунке 6.

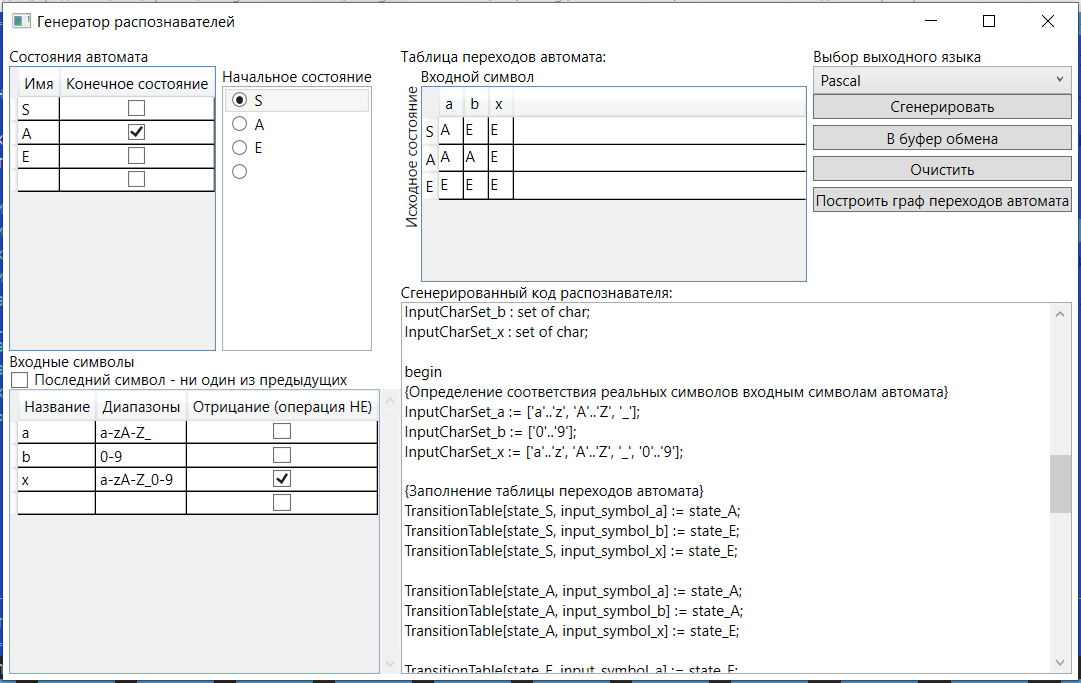


Рисунок – снимок окна разработанной программы

Разработанный интерфейс отвечает выявленным в прошлых разделах требованиям.

Задание переходов в таблице переходов автомата с целью удобства и снижения частоты ошибок заполнения сделано в виде выбора из списка заданных состояний автомата. Пример на рисунке 7.

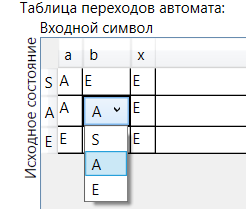


Рисунок – пример редактирования таблицы переходов

Представленный способ позволяет ускорить время заполнения при наличии длинных имён состояний конечного автомата.

Снимок окна просмотра графа переходов автомата изображён на рисунке 8.

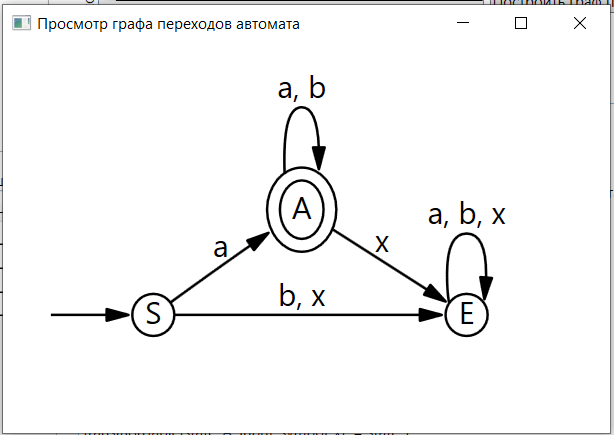


Рисунок – окно просмотра графа переходов конечного автомата

Изображение графа переходов является масштабируемым, как и содержащее его окно. Также имеется возможность взаимодействия с ним путём перемещения вершин графа и подписей дуг.

При реализации интерфейса пользователя были использованы 2 дополнительных модуля: пакет Gu.Wpf.DataGrid2D, предоставляющий функции расширения для встроенного WPF-компонента DataGrid, чтобы его можно было использовать для связывания с двумерными таблицами, поскольку обычное его применение – отображение коллекции независимых объектов данных, размещающихся целиком в 1 строке [10].

Другим используемым компонентом стала библиотека MS AGL (Microsoft Automatic Graph Layout). Эта библиотека разработана на платформе .NET и используется для автоматического представления графов и их просмотра [11]. Поскольку она создана на той же платформе, что и разрабатываемое в этой ВКР программное обеспечение, её внедрение в генератор распознавателей и использование не повлечёт за собой необходимость дополнительных установок или зависимостей. Таким образом, ещё одно из требований к программной системе можно считать выполненным.

# Разработка программной документации к реализованному программному обеспечению для автоматизации создания распознавателей регулярного языка

## Описание применения

### Назначение программы

Назначение разработанной программы: автоматизировать процесс создания распознавателей

### Условия применения

### Описание задачи

### Входные и выходные данные

## Руководство оператора

## Руководство программиста

## Руководство системного программиста

# Тестирование ПО для автоматизации создания распознавателей регулярного языка

## Разработка плана тестирования программной системы генератора распознавателей

Успешной работой программного обеспечения является генерация исходного кода программы-распознавателя, успешно проходящей процесс компиляции на язык программирования, для которого она создана. При этом созданная программа должна правильно распознавать цепочки регулярного языка, заданного конечным автоматом, конфигурация которого была введена в разработанное ПО.

Для выполнения этой цели следует найти примеры конфигурации конечных автоматов и описания регулярных языков, распознаваемых ими, а затем внести их параметры в генератор распознавателей, проверив правильность работы сгенерированных им программ.

В качестве первого примера будет использован автомат-распознаватель языка идентификаторов, описанный в книге [2]. Для обработки ввода символов, не являющихся допустимыми, вводится дополнительный символ x, которым будут считаться все символы, не являющиеся символом a или b. На момент написания работы по умолчанию ПО генератора распознавателей является настроенным на запуск именно с такими параметрами. Состояние окна программы с этой настройкой было представлено на рисунке 6.

Следующим примером является распознаватель языка двоичных чисел, содержащих два последовательных ноля, приведённый в книге [12]. При тестировании этот распознаватель также был дополнен состоянием ошибки и символом, обозначающим несоответствующие допустимому входному алфавиту терминалы. Фрагмент этой книги представлен на рисунке 9.

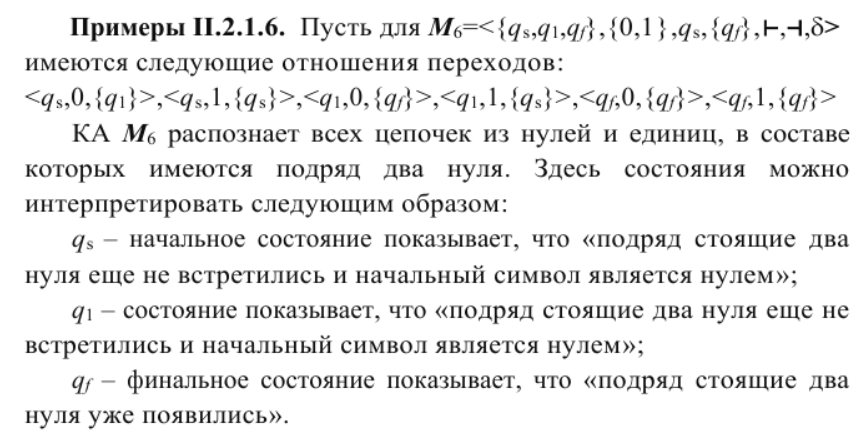


Рисунок – пример распознавателя 2

Окно программы, настроенной на генерацию распознавателей для этого языка, представлено на рисунке 10.

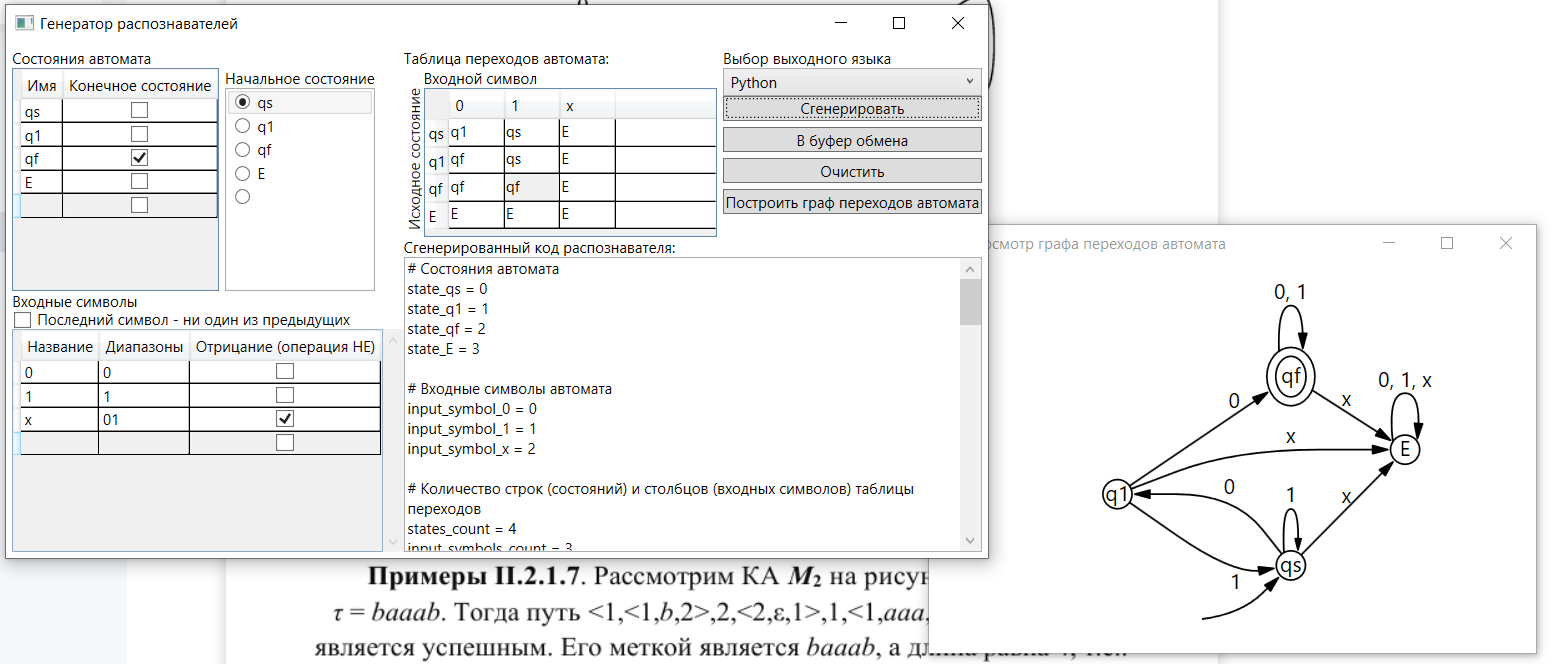


Рисунок – настройка генератора распознавателей на пример 2

На этом рисунке также представлен граф переходов этого автомата-распознавателя с дополнительными состояниями и символом x.

Ещё один пример распознавателя для тестирования взят из книги [13]. Им распознаются многострочные комментарии языка Си. Фрагмент страницы с описанием конечного автомата изображен на рисунке 11.

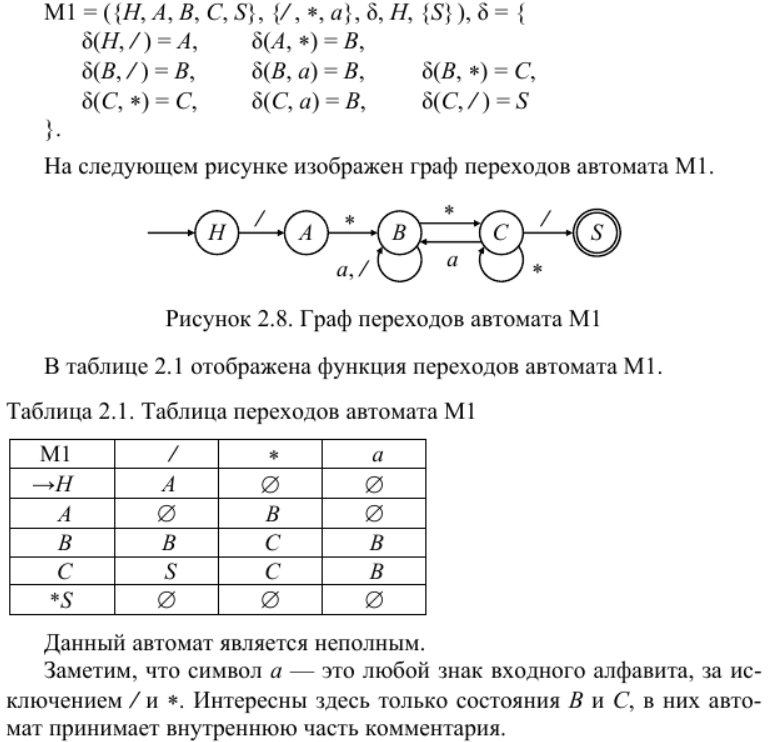
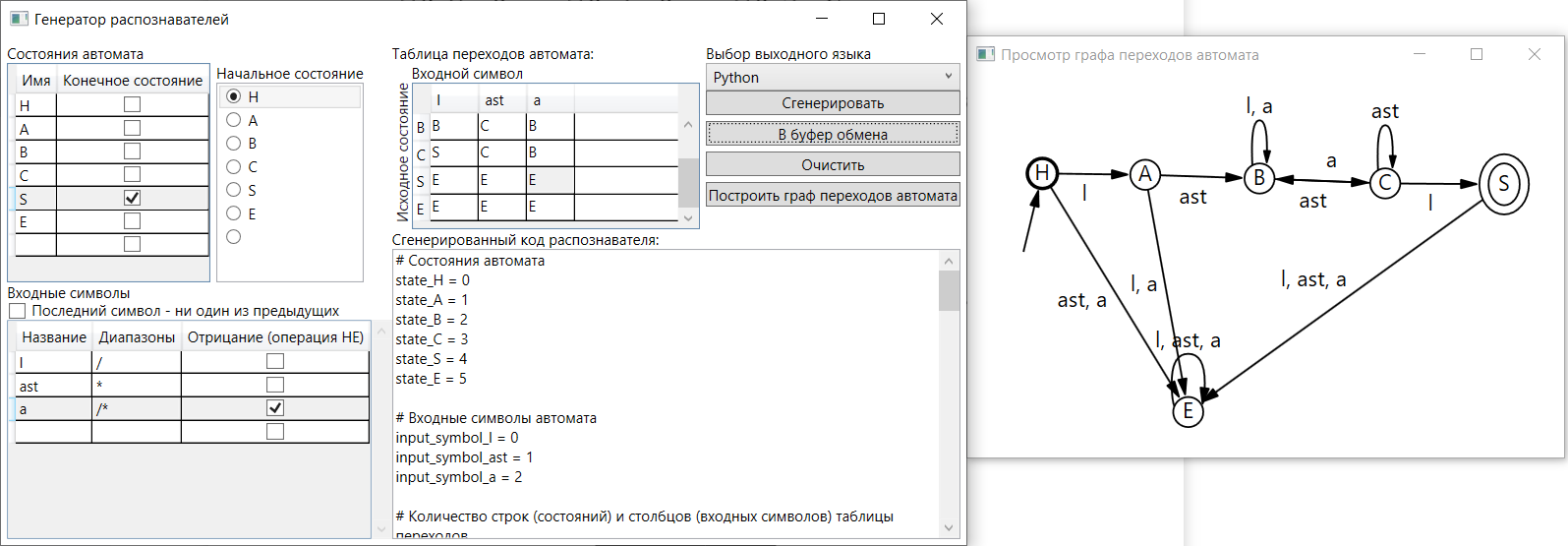


Рисунок – пример с комментариями в C

Снимок окна настроенной программы с отображаемым графом переходов представлен на рисунке 12.



Для того, чтобы перейти от частично определённого конечного автомата к полностью определённому, было введено состояние ошибки E, переход в которое был установлен вместо пустых мест таблицы перехода в примере.

## Выполнение тестирования и анализ результатов

Результаты тестирования представлены в таблице 1.

Таблица – Результаты тестирования

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Входная последовательность | Pascal | Python |
| Пример 1 (идентификаторы) | | |
| test | + | + |
| \_334gf | + | + |
| v90\_fg | + | + |
| \*wgw | - | - |
| word/gdd | - | - |
| u\_sfg | + | + |
| p num | - | - |
| Пример 2 (двоичные числа с 00 в составе) | | |
| 10101 | - | - |
| 010010110 | + | + |
| 0000 | + | + |
| 0100\_001 | - | - |
| 1001031 | - | - |
| Пример 3 (многострочные комментарии языка C) | | |
| /\*правильный комментарий\*/ | + | + |
| /\*неправильный комментарий/\* | - | - |
| /\*35 + 3 \* 38 - 33\*/ | + | + |
| п/\*\*/ | - | - |
| /\*\*ge/ | - | - |

Программы-распознаватели для всех 3 примеров успешно прошли этап проверки исходного кода. В таблице знаком «+» показано, что созданный распознаватель допустил полученную цепочку. Знак «-» означает отклонение. Из результатов тестирования видно, что созданные распознаватели функционируют правильно, из чего следует, что разработанное программное обеспечение тоже работает верно.

Заключение

Список использованных источников

1. Системное программное обеспечение / А. Ю. Молчанов. - 3-е изд. - Санкт-Петербург: Питер, 2010. - 397 с.: ил. - (Учебник для вузов).; ISBN 978-5-49807-153-4

2. Теория автоматов и формальных языков: учеб. пособие / Т.Э. Шульга. Саратов: Сарат. гос. техн. ун-т, 2015. 104 с. ISBN 987-5-7433-2968-7

3. Patterns - WPF Apps With The Model-View-ViewModel Design Pattern [сайт]. – URL: <https://learn.microsoft.com/en-us/archive/msdn-magazine/2009/february/patterns-wpf-apps-with-the-model-view-viewmodel-design-pattern> (дата обращения: 17.05.2023)

4. re2c [сайт]. – URL: <https://re2c.org/index.html> (дата обращения: 08.06.2023)

5. Parr, Terence. (2007). The Definitive ANTLR Reference: Building Domain-specific Languages.

6. JFlex – JFlex The Fast Scanner Generator for Java [сайт]. – URL: <https://jflex.de/> (дата обращения 08.06.2023)

7. Ragel State Machine Compiler [сайт]. – URL: <https://www.colm.net/open-source/ragel/> (дата обращения 08.06.2023)

8. Разработка и анализ требований к программному обеспечению: учебник / А.А. Бубнов, С.А. Бубнов, К.А. Майков. — М.: КУРС, 2020. — 176 с. — (Бакалавриат)

9. POSIX Bracket Expressions [сайт]. – URL: <https://www.regular-expressions.info/posixbrackets.html> (дата обращения 09.06.2023)

10. GitHub – GuOrg/Gu.Wpf.DataGrid2D: Extension methods for WPF DataGrid enabling binding to T[,] [сайт]. – URL: <https://github.com/GuOrg/Gu.Wpf.DataGrid2D> (дата обращения 09.06.2023)

11. Microsoft Automatic Graph Layout [сайт]. – URL: <https://github.com/microsoft/automatic-graph-layout> (дата обращения 09.06.2023)

12. Теория языков и автоматов: учебник / авт. Шарипбай А.А.– Алматы: издательство Эверо, 2015 –224 с.

13. Вл. Пономарев. Конспективное изложение теории языков программирования и методов трансляции. Учебно-методическое пособие. В 4-х книгах. Книга 2 Лексический анализ. Озерск: ОТИ НИЯУ МИФИ, 2019 — 48 с., ил.

Приложение А

A.1 Листинг генератора выходного кода распознавателей регулярного языка (Pascal)

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Text.RegularExpressions;

using System.Threading.Tasks;

/\*

\* Тема ВКР: Разработка программного обеспечения для автоматизации создания распознавателя регулярного языка

\*

\* Разработчик: Гладышев Б. А.

\* Номер направления: 09.03.04

\* Номер группы: 943

\*

\* Руководитель ВКР: Никичкин Б. В., доцент, к.т.н.

\*

\* Средства разработки: Microsoft Visual Studio 2022, .NET 6.0

\*

\* Назначение модуля: генерация выходного кода программ-распознавателей на языке Pascal

\*

\* Дата разработки: 18 мая 2023 года

\*/

namespace RecognizerGenerator

{

internal class CodeGeneratorToPascal : ICodeGenerator

{

#region Константы для настройки имён в генерации выходной программы

#region Префиксы для констант состояний и входных символов

public const string OUT\_PREFIX\_STATE = "state\_";

public const string OUT\_PREFIX\_INPUT\_SYMBOL = "input\_symbol\_";

#endregion

#region Имена для "размерных" (количественных) констант

public const string CONSTANT\_NAME\_STATES\_COUNT = "states\_count";

public const string CONSTANT\_NAME\_INPUT\_SYMBOLS\_COUNT = "input\_symbols\_count";

#endregion

#region Имена типов в секции типов (type)

public const string TYPE\_NAME\_STATE = "TState";

public const string TYPE\_NAME\_INPUT\_SYMBOL = "TInputSymbol";

#endregion

#region Имена префиксов для переменных под множества символов из реального входного потока

public const string REAL\_INPUT\_SYMBOLS\_PREFIX = "InputCharSet\_";

#endregion

#region Имена переменных в секции переменных (var)

public const string VAR\_NAME\_CURRENT\_STATE = "CurrentState";

public const string VAR\_NAME\_INPUT\_STRING\_LENGTH = "InputStringLength";

public const string VAR\_NAME\_COUNTER\_I = "i";

public const string VAR\_NAME\_TRANSITION\_TABLE = "TransitionTable";

public const string VAR\_NAME\_INPUT\_STRING = "InputString";

public const string VAR\_NAME\_SINGLE\_CHAR = "SingleChar";

public const string VAR\_NAME\_SINGLE\_CHAR\_KIND = "InputSymbolKind";

public const string VAR\_NAME\_FINAL\_STATES\_SET = "FinalStates";

#endregion

#region Сообщения программы

public const string MESSAGE\_ACCEPTED = "Допускается";

public const string MESSAGE\_REJECTED = "Не допускается";

#endregion

#endregion

/// <summary>

/// Конечный автомат, на основе которого создаётся программа-распознаватель

/// </summary>

private readonly FiniteStateMachine \_recognizerStateMachine;

/// <summary>

/// Является ли последний входной символ обобщающим для всех неохваченных терминальных символов

/// </summary>

private readonly bool \_isLastCharacterUniversal;

/// <summary>

/// Имя выходной программы

/// </summary>

public string RecognizerProgramName { get; set; } = "recognizer";

/// <summary>

/// Конструктор генератора кода

/// </summary>

/// <param name="recognizerStateMachine">Конечный автомат</param>

/// <param name="isLastCharacterUniversal">Флаг универсальности последнего символа</param>

public CodeGeneratorToPascal(FiniteStateMachine recognizerStateMachine, bool isLastCharacterUniversal)

{

\_recognizerStateMachine = recognizerStateMachine;

\_isLastCharacterUniversal = isLastCharacterUniversal;

}

/// <summary>

/// Создаёт текст программы-распознавателя по заданному конечному автомату

/// </summary>

/// <returns>Текст программы-распознавателя</returns>

public string[] GenerateRecognizerCode()

{

List<string> code = new() { GetRecognizerProgramName() };

code.AddRange(GetConstantSection());

code.Add("");

code.AddRange(GetTypeSection());

code.Add("");

code.AddRange(GetVariableSection());

code.Add("");

code.AddRange(GetProgramStatements());

return code.ToArray();

}

/// <summary>

/// Получение имени программы-распознавателя

/// </summary>

/// <returns></returns>

private string GetRecognizerProgramName()

{

return $"program {RecognizerProgramName};";

}

/// <summary>

/// Получение блока констант

/// </summary>

/// <returns></returns>

private List<string> GetConstantSection()

{

List<string> constantSection = new()

{

"const",

"{Состояния автомата}"

};

constantSection.AddRange(GetStatesConstants());

constantSection.Add("");

constantSection.Add("{Входные символы автомата}");

constantSection.AddRange(GetInputSymbolsConstants());

constantSection.Add("");

constantSection.Add("{Количество строк (состояний) и столбцов (входных символов) таблицы переходов}");

constantSection.AddRange(GetQuantitativeConstants());

return constantSection;

}

/// <summary>

/// Генерация констант под состояния автомата

/// </summary>

/// <returns></returns>

private List<string> GetStatesConstants()

{

int counter = 0;

return \_recognizerStateMachine.States.Select(

s => $"{OUT\_PREFIX\_STATE}{s} = {counter++};")

.ToList();

}

/// <summary>

/// Генерация констант под входные символы автомата

/// </summary>

/// <returns></returns>

private List<string> GetInputSymbolsConstants()

{

int counter = 0;

return \_recognizerStateMachine.InputSymbols.Select(

s => $"{OUT\_PREFIX\_INPUT\_SYMBOL}{s} = {counter++};")

.ToList();

}

/// <summary>

/// Генерация количественных констант

/// </summary>

/// <returns></returns>

private List<string> GetQuantitativeConstants()

{

return new List<string>()

{

$"{CONSTANT\_NAME\_STATES\_COUNT} = {\_recognizerStateMachine.States.Count};",

$"{CONSTANT\_NAME\_INPUT\_SYMBOLS\_COUNT} = {\_recognizerStateMachine.InputSymbols.Count};"

};

}

/// <summary>

/// Генерация секции типов выходной программы

/// </summary>

/// <returns></returns>

private List<string> GetTypeSection()

{

List<MachineState> states = \_recognizerStateMachine.States;

List<InputSymbol> inputSymbols = \_recognizerStateMachine.InputSymbols;

return new List<string>()

{

"type",

"{Тип состояния автомата}",

$"{TYPE\_NAME\_STATE} = {OUT\_PREFIX\_STATE}{states[0]}..{OUT\_PREFIX\_STATE}{states.Last()};",

"",

"{Тип входного символа автомата}",

$"{TYPE\_NAME\_INPUT\_SYMBOL} = {OUT\_PREFIX\_INPUT\_SYMBOL}{inputSymbols[0]}..{OUT\_PREFIX\_INPUT\_SYMBOL}{inputSymbols.Last()};"

};

}

/// <summary>

/// Генерация секции переменных

/// </summary>

/// <returns></returns>

private List<string> GetVariableSection()

{

List<string> variableSection = new()

{

"var",

"{Текущее состояние автомата в момент работы}",

$"{VAR\_NAME\_CURRENT\_STATE} : {TYPE\_NAME\_STATE};",

$"{VAR\_NAME\_INPUT\_STRING\_LENGTH} : integer;",

$"{VAR\_NAME\_COUNTER\_I} : integer;",

$"{VAR\_NAME\_TRANSITION\_TABLE} : array[0..{CONSTANT\_NAME\_STATES\_COUNT} - 1, 0..{CONSTANT\_NAME\_INPUT\_SYMBOLS\_COUNT} - 1] of {TYPE\_NAME\_STATE};",

$"{VAR\_NAME\_INPUT\_STRING} : string;",

"",

"{Обрабатываемый символ из входного потока}",

$"{VAR\_NAME\_SINGLE\_CHAR} : char;",

"",

"{Тип обрабатываемого символа}",

$"{VAR\_NAME\_SINGLE\_CHAR\_KIND} : {TYPE\_NAME\_INPUT\_SYMBOL};",

"",

"{Конечные состояния автомата}",

$"{VAR\_NAME\_FINAL\_STATES\_SET} : set of {TYPE\_NAME\_STATE};",

"",

"{Множества для сопоставления реальных поступающих символов их типам}"

};

variableSection.AddRange(\_recognizerStateMachine.InputSymbols.Select(

s => $"{REAL\_INPUT\_SYMBOLS\_PREFIX}{s} : set of char;"));

return variableSection;

}

/// <summary>

/// Генерация программных блоков (между верхними begin, end)

/// </summary>

/// <returns></returns>

private List<string> GetProgramStatements()

{

List<string> statements = new() { "begin" };

statements.AddRange(GetDataInitializationBlock());

statements.AddRange(GetWhileLoopStatement());

statements.AddRange(GetEndChecking());

statements.Add("end.");

return statements;

}

/// <summary>

/// Генерация блока инициализации в выходной программе

/// </summary>

/// <returns></returns>

private List<string> GetDataInitializationBlock()

{

List<string> dataInitialization = new() { "{Определение соответствия реальных символов входным символам автомата}" };

dataInitialization.AddRange(GetInputSymbolSets());

dataInitialization.Add("");

dataInitialization.Add("{Заполнение таблицы переходов автомата}");

dataInitialization.AddRange(GetTransitionTableInitialization());

dataInitialization.Add("{Считывание входной строки}");

dataInitialization.AddRange(GetInputStringReading());

dataInitialization.Add("");

dataInitialization.AddRange(GetVariableInitialization());

return dataInitialization;

}

/// <summary>

/// Настройка сопоставления терминальных символов нетерминальным (входным, вспомогательным) символам

/// </summary>

/// <returns></returns>

private List<string> GetInputSymbolSets()

{

List<string> symbolSets = new();

// для каждого входного символа формируется соответствующее множество со значениями из пользовательского ввода

foreach (InputSymbol inputSymbol in \_recognizerStateMachine.InputSymbols)

{

StringBuilder symbolsSetInitializationExpression = new(

$"{REAL\_INPUT\_SYMBOLS\_PREFIX}{inputSymbol.Name} := [");

symbolsSetInitializationExpression.Append(GetRealCharactersSetExpression(inputSymbol.AcceptedCharactersExpression));

symbolsSetInitializationExpression.Append("];");

symbolSets.Add(symbolsSetInitializationExpression.ToString());

}

return symbolSets;

}

/// <summary>

/// Получение выражения для инициализации множества терминальных символов при сопоставлении

/// Упрощённая версия концепции скобочных выражений POSIX

/// </summary>

/// <param name="acceptedCharactersExpression">Выражение для определения обрабатываемых символов</param>

/// <returns></returns>

private static StringBuilder GetRealCharactersSetExpression(string acceptedCharactersExpression)

{

// распознаёт и захватывает диапазоны непробельных символов вида <начальный символ>-<конечный символ>

// примеры: A-Z, f-q, !-5,

// а также одиночные символы: s, t, \_, \*, +

Regex charRangeRegex = new(@"(?<rangeStart>\S)\-(?<rangeEnd>\S)|(?<single>\S)", RegexOptions.ExplicitCapture);

StringBuilder setInitializationExpression = new();

MatchCollection matchedCharRanges = charRangeRegex.Matches(acceptedCharactersExpression);

foreach (Match match in matchedCharRanges.Cast<Match>())

{

if (match.Groups["single"].Success)

{

// захват одиночного символа

string single = match.Groups["single"].Value;

setInitializationExpression.Append($"\'{single}\', ");

}

else

{

// захват диапазона символов

string start = match.Groups["rangeStart"].Value;

string end = match.Groups["rangeEnd"].Value;

setInitializationExpression.Append($"\'{start}\'..\'{end}\', ");

}

}

// удаление последней запятой с пробелом

if (setInitializationExpression.Length >= 2)

setInitializationExpression.Remove(setInitializationExpression.Length - 2, 2);

return setInitializationExpression;

}

/// <summary>

/// Генерация заполнения таблицы переходов

/// </summary>

/// <returns></returns>

private List<string> GetTransitionTableInitialization()

{

List<MachineState> states = \_recognizerStateMachine.States;

List<InputSymbol> inputSymbols = \_recognizerStateMachine.InputSymbols;

List<string> transitionTableInitialization = new();

for (int i = 0; i < states.Count; i++)

{

for (int j = 0; j < inputSymbols.Count; j++)

{

transitionTableInitialization.Add(

$"{VAR\_NAME\_TRANSITION\_TABLE}[{OUT\_PREFIX\_STATE}{states[i].Name}, {OUT\_PREFIX\_INPUT\_SYMBOL}{inputSymbols[j].Name}]" +

$" := {OUT\_PREFIX\_STATE}{\_recognizerStateMachine.TransitionTable[i][j].Name};");

}

transitionTableInitialization.Add("");

}

return transitionTableInitialization;

}

/// <summary>

/// Генерация блока чтения входной последовательности

/// </summary>

/// <returns></returns>

private static List<string> GetInputStringReading()

{

return new()

{

$"readln({VAR\_NAME\_INPUT\_STRING});",

$"{VAR\_NAME\_INPUT\_STRING\_LENGTH} := Length({VAR\_NAME\_INPUT\_STRING});"

};

}

/// <summary>

/// Генерация блока инициализации переменных

/// </summary>

/// <returns></returns>

private List<string> GetVariableInitialization()

{

StringBuilder finalStates = new();

foreach (MachineState state in \_recognizerStateMachine.States)

{

if (state.IsFinalState)

finalStates.Append($"{OUT\_PREFIX\_STATE}{state}, ");

}

// удаление последней запятой с пробелом

if (finalStates.Length > 2)

finalStates.Remove(finalStates.Length - 2, 2);

return new()

{

"{Определение конечных состояний}",

$"{VAR\_NAME\_FINAL\_STATES\_SET} := [{finalStates}];",

"",

"{Установка автомата в начальное состояние}",

$"{VAR\_NAME\_CURRENT\_STATE} := {OUT\_PREFIX\_STATE}{\_recognizerStateMachine.InitialState.Name};",

$"{VAR\_NAME\_COUNTER\_I} := 1;"

};

}

/// <summary>

/// Генерация блока цикла обработки входной строки

/// </summary>

/// <returns></returns>

private List<string> GetWhileLoopStatement()

{

List<string> loopStatement = new()

{

"",

"{Пока в строке не кончились символы}",

$"while {VAR\_NAME\_COUNTER\_I} <= {VAR\_NAME\_INPUT\_STRING\_LENGTH} do",

"begin",

"{Взятие очередного символа и определение его типа}",

$"{VAR\_NAME\_SINGLE\_CHAR} := {VAR\_NAME\_INPUT\_STRING}[{VAR\_NAME\_COUNTER\_I}];"

};

loopStatement.AddRange(GetIfStatements());

loopStatement.Add("");

loopStatement.Add("{Переход автомата в новое состояние и смещение на следующий символ}");

loopStatement.Add($"{VAR\_NAME\_CURRENT\_STATE} := {VAR\_NAME\_TRANSITION\_TABLE}[{VAR\_NAME\_CURRENT\_STATE}, {VAR\_NAME\_SINGLE\_CHAR\_KIND}];");

loopStatement.Add($"{VAR\_NAME\_COUNTER\_I} := {VAR\_NAME\_COUNTER\_I} + 1;");

loopStatement.Add("end;");

return loopStatement;

}

/// <summary>

/// Получение блока определения типов символов

/// </summary>

/// <returns></returns>

private List<string> GetIfStatements()

{

List<string> ifStatements = new();

List<InputSymbol> symbolsInConditions = \_isLastCharacterUniversal

? \_recognizerStateMachine.InputSymbols.Take(\_recognizerStateMachine.InputSymbols.Count - 1).ToList()

: \_recognizerStateMachine.InputSymbols;

foreach (InputSymbol inputSymbol in symbolsInConditions)

{

if (inputSymbol.Excusion)

ifStatements.Add($"if not ({VAR\_NAME\_SINGLE\_CHAR} in {REAL\_INPUT\_SYMBOLS\_PREFIX}{inputSymbol.Name}) then");

else

ifStatements.Add($"if {VAR\_NAME\_SINGLE\_CHAR} in {REAL\_INPUT\_SYMBOLS\_PREFIX}{inputSymbol.Name} then");

ifStatements.Add($"{VAR\_NAME\_SINGLE\_CHAR\_KIND} := {OUT\_PREFIX\_INPUT\_SYMBOL}{inputSymbol.Name}");

ifStatements.Add("else");

}

if (\_isLastCharacterUniversal)

ifStatements.Add($"{VAR\_NAME\_SINGLE\_CHAR\_KIND} := {OUT\_PREFIX\_INPUT\_SYMBOL}{\_recognizerStateMachine.InputSymbols.Last().Name};");

else

{

ifStatements.Add("begin");

ifStatements.Add($"writeln(\'{MESSAGE\_REJECTED}\');");

ifStatements.Add("exit;");

ifStatements.Add("end;");

}

return ifStatements;

}

/// <summary>

/// Получение блока генерации ответа распознавателя

/// </summary>

/// <returns></returns>

private static List<string> GetEndChecking()

{

return new()

{

"",

"{Вывод результата}",

$"if {VAR\_NAME\_CURRENT\_STATE} in {VAR\_NAME\_FINAL\_STATES\_SET} then",

$"writeln(\'{MESSAGE\_ACCEPTED}\')",

$"else",

$"writeln(\'{MESSAGE\_REJECTED}\')"

};

}

}

}

A.2 Листинг генератора выходного кода распознавателей регулярного языка (Python)

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Text.RegularExpressions;

using System.Threading.Tasks;

/\*

\* Тема ВКР: Разработка программного обеспечения для автоматизации создания распознавателя регулярного языка

\*

\* Разработчик: Гладышев Б. А.

\* Номер направления: 09.03.04

\* Номер группы: 943

\*

\* Руководитель ВКР: Никичкин Б. В., доцент, к.т.н.

\*

\* Средства разработки: Microsoft Visual Studio 2022, .NET 6.0

\*

\* Назначение модуля: генерация выходного кода программ-распознавателей на языке Python

\*

\* Дата разработки: 6 июня 2023 года

\*/

namespace RecognizerGenerator

{

internal class CodeGeneratorToPython3 : ICodeGenerator

{

#region Константы для настройки имён в генерации выходной программы

#region Префиксы для констант состояний и входных символов

public const string OUT\_PREFIX\_STATE = "state\_";

public const string OUT\_PREFIX\_INPUT\_SYMBOL = "input\_symbol\_";

#endregion

#region Имена для "размерных" (количественных) констант

public const string CONSTANT\_NAME\_STATES\_COUNT = "states\_count";

public const string CONSTANT\_NAME\_INPUT\_SYMBOLS\_COUNT = "input\_symbols\_count";

#endregion

#region Имена префиксов для переменных под множества символов из реального входного потока

public const string REAL\_INPUT\_SYMBOLS\_PREFIX = "input\_char\_set\_";

#endregion

#region Название функции для получения диапазона символов

private const string FUNCTION\_CHAR\_RANGE\_NAME = "char\_range";

#endregion

#region Имена переменных в секции переменных

public const string VAR\_NAME\_CURRENT\_STATE = "current\_state";

public const string VAR\_NAME\_TRANSITION\_TABLE = "transition\_table";

public const string VAR\_NAME\_INPUT\_STRING = "input\_string";

public const string VAR\_NAME\_SINGLE\_CHAR = "single\_char";

public const string VAR\_NAME\_SINGLE\_CHAR\_KIND = "input\_symbol\_kind";

public const string VAR\_NAME\_FINAL\_STATES\_SET = "final\_states";

#endregion

#region Сообщения программы

public const string MESSAGE\_ACCEPTED = "Допускается";

public const string MESSAGE\_REJECTED = "Не допускается";

#endregion

#endregion

/// <summary>

/// Конечный автомат, на основе которого создаётся программа-распознаватель

/// </summary>

private readonly FiniteStateMachine \_recognizerStateMachine;

/// <summary>

/// Является ли последний входной символ обобщающим для всех неохваченных терминальных символов

/// </summary>

private readonly bool \_isLastCharacterUniversal;

/// <summary>

/// Свойство для генерации согласованных отступов

/// </summary>

private static string Tab { get; } = " ";

/// <summary>

/// Конструктор генератора кода

/// </summary>

/// <param name="recognizerStateMachine">Конечный автомат</param>

/// <param name="isLastCharacterUniversal">Флаг универсальности последнего символа</param>

public CodeGeneratorToPython3(FiniteStateMachine recognizerStateMachine, bool isLastCharacterUniversal)

{

\_recognizerStateMachine = recognizerStateMachine;

\_isLastCharacterUniversal = isLastCharacterUniversal;

}

/// <summary>

/// Создаёт текст программы-распознавателя по заданному конечному автомату

/// </summary>

/// <returns>Текст программы-распознавателя</returns>

public string[] GenerateRecognizerCode()

{

List<string> code = new();

code.AddRange(GetConstantSection());

code.Add("");

code.Add("");

code.AddRange(GetCharRangeFunctionSection());

code.Add("");

code.Add("");

code.AddRange(GetProgramStatements());

return code.ToArray();

}

/// <summary>

/// Получение блока констант

/// </summary>

/// <returns></returns>

private List<string> GetConstantSection()

{

List<string> constantSection = new()

{

"# Состояния автомата"

};

constantSection.AddRange(GetStatesConstants());

constantSection.Add("");

constantSection.Add("# Входные символы автомата");

constantSection.AddRange(GetInputSymbolsConstants());

constantSection.Add("");

constantSection.Add("# Количество строк (состояний) и столбцов (входных символов) таблицы переходов");

constantSection.AddRange(GetQuantitativeConstants());

return constantSection;

}

/// <summary>

/// Генерация констант под состояния автомата

/// </summary>

/// <returns></returns>

private List<string> GetStatesConstants()

{

int counter = 0;

return \_recognizerStateMachine.States.Select(

s => $"{OUT\_PREFIX\_STATE}{s} = {counter++}")

.ToList();

}

/// <summary>

/// Генерация констант под входные символы автомата

/// </summary>

/// <returns></returns>

private List<string> GetInputSymbolsConstants()

{

int counter = 0;

return \_recognizerStateMachine.InputSymbols.Select(

s => $"{OUT\_PREFIX\_INPUT\_SYMBOL}{s} = {counter++}")

.ToList();

}

/// <summary>

/// Генерация количественных констант

/// </summary>

/// <returns></returns>

private List<string> GetQuantitativeConstants()

{

return new List<string>()

{

$"{CONSTANT\_NAME\_STATES\_COUNT} = {\_recognizerStateMachine.States.Count}",

$"{CONSTANT\_NAME\_INPUT\_SYMBOLS\_COUNT} = {\_recognizerStateMachine.InputSymbols.Count}"

};

}

/// <summary>

/// Получение текста функции создания диапазона символов. Необходима

/// для инициализации множеств символов алфавита терминальных символов

/// входных последовательностей

/// </summary>

/// <returns></returns>

private static List<string> GetCharRangeFunctionSection()

{

return new List<string>()

{

$"def {FUNCTION\_CHAR\_RANGE\_NAME}(c1: str, c2: str):",

$"{Tab}return {{chr(c) for c in range(ord(c1), ord(c2) + 1)}}"

};

}

/// <summary>

/// Генерация программных блоков (определение функции распознавателя и её вызов)

/// </summary>

/// <returns></returns>

private List<string> GetProgramStatements()

{

List<string> statements = new() { "def recognizer():" };

statements.AddRange(GetDataInitializationBlock());

statements.AddRange(GetLoopStatement());

statements.AddRange(GetEndChecking());

statements.Add("");

statements.Add("");

statements.Add("recognizer()");

return statements;

}

/// <summary>

/// Генерация блока инициализации в выходной программе

/// </summary>

/// <returns></returns>

private List<string> GetDataInitializationBlock()

{

List<string> dataInitialization = new() { $"{Tab}# Определение соответствия реальных символов входным символам автомата" };

dataInitialization.AddRange(GetInputSymbolSets());

dataInitialization.Add("");

dataInitialization.Add($"{Tab}# Заполнение таблицы переходов автомата");

dataInitialization.AddRange(GetTransitionTableInitialization());

dataInitialization.Add($"{Tab}# Считывание входной строки");

dataInitialization.AddRange(GetInputStringReading());

dataInitialization.Add("");

dataInitialization.AddRange(GetVariableInitialization());

return dataInitialization;

}

/// <summary>

/// Настройка сопоставления терминальных символов нетерминальным (входным, вспомогательным) символам

/// </summary>

/// <returns></returns>

private List<string> GetInputSymbolSets()

{

List<string> symbolSets = new();

// для каждого входного символа формируется соответствующее множество со значениями из пользовательского ввода

foreach (InputSymbol inputSymbol in \_recognizerStateMachine.InputSymbols)

{

StringBuilder symbolsSetInitializationExpression = new(

$"{Tab}{REAL\_INPUT\_SYMBOLS\_PREFIX}{inputSymbol.Name} = {{");

symbolsSetInitializationExpression.Append(GetRealCharactersSetExpression(inputSymbol.AcceptedCharactersExpression));

symbolsSetInitializationExpression.Append('}');

symbolSets.Add(symbolsSetInitializationExpression.ToString());

}

return symbolSets;

}

/// <summary>

/// Получение выражения для инициализации множества терминальных символов при сопоставлении

/// Упрощённая версия концепции скобочных выражений POSIX

/// </summary>

/// <param name="acceptedCharactersExpression">Выражение для определения обрабатываемых символов</param>

/// <returns></returns>

private static StringBuilder GetRealCharactersSetExpression(string acceptedCharactersExpression)

{

// распознаёт и захватывает диапазоны непробельных символов вида <начальный символ>-<конечный символ>

// примеры: A-Z, f-q, !-5,

// а также одиночные символы: s, t, \_, \*, +

Regex charRangeRegex = new(@"(?<rangeStart>\S)\-(?<rangeEnd>\S)|(?<single>\S)", RegexOptions.ExplicitCapture);

StringBuilder setInitializationExpression = new();

MatchCollection matchedCharRanges = charRangeRegex.Matches(acceptedCharactersExpression);

foreach (Match match in matchedCharRanges.Cast<Match>())

{

if (match.Groups["single"].Success)

{

// захват одиночного символа

string single = match.Groups["single"].Value;

setInitializationExpression.Append($"\'{single}\', ");

}

else

{

// захват диапазона символов

string start = match.Groups["rangeStart"].Value;

string end = match.Groups["rangeEnd"].Value;

setInitializationExpression.Append($"\*{FUNCTION\_CHAR\_RANGE\_NAME}(\'{start}\', \'{end}\'), ");

}

}

// удаление последней запятой с пробелом

if (setInitializationExpression.Length >= 2)

setInitializationExpression.Remove(setInitializationExpression.Length - 2, 2);

return setInitializationExpression;

}

/// <summary>

/// Генерация заполнения таблицы переходов

/// </summary>

/// <returns></returns>

private List<string> GetTransitionTableInitialization()

{

List<MachineState> states = \_recognizerStateMachine.States;

List<InputSymbol> inputSymbols = \_recognizerStateMachine.InputSymbols;

List<string> transitionTableInitialization = new()

{

$"{Tab}{VAR\_NAME\_TRANSITION\_TABLE} = tuple([0 for \_ in range({CONSTANT\_NAME\_INPUT\_SYMBOLS\_COUNT})] for \_ in range({CONSTANT\_NAME\_STATES\_COUNT}))"

};

for (int i = 0; i < states.Count; i++)

{

for (int j = 0; j < inputSymbols.Count; j++)

{

transitionTableInitialization.Add(

$"{Tab}{VAR\_NAME\_TRANSITION\_TABLE}[{OUT\_PREFIX\_STATE}{states[i].Name}][{OUT\_PREFIX\_INPUT\_SYMBOL}{inputSymbols[j].Name}]" +

$" = {OUT\_PREFIX\_STATE}{\_recognizerStateMachine.TransitionTable[i][j].Name}");

}

transitionTableInitialization.Add("");

}

return transitionTableInitialization;

}

/// <summary>

/// Генерация блока чтения входной последовательности

/// </summary>

/// <returns></returns>

private static List<string> GetInputStringReading()

{

return new()

{

$"{Tab}{VAR\_NAME\_INPUT\_STRING} = input()"

};

}

/// <summary>

/// Генерация блока инициализации переменных

/// </summary>

/// <returns></returns>

private List<string> GetVariableInitialization()

{

StringBuilder finalStates = new();

foreach (MachineState state in \_recognizerStateMachine.States)

{

if (state.IsFinalState)

finalStates.Append($"{OUT\_PREFIX\_STATE}{state}, ");

}

// удаление последней запятой с пробелом

if (finalStates.Length > 2)

finalStates.Remove(finalStates.Length - 2, 2);

return new()

{

$"{Tab}# Определение конечных состояний",

$"{Tab}{VAR\_NAME\_FINAL\_STATES\_SET} = {{{finalStates}}}",

"",

$"{Tab}# Установка автомата в начальное состояние",

$"{Tab}{VAR\_NAME\_CURRENT\_STATE} = {OUT\_PREFIX\_STATE}{\_recognizerStateMachine.InitialState.Name}"

};

}

/// <summary>

/// Генерация блока цикла обработки входной строки

/// </summary>

/// <returns></returns>

private List<string> GetLoopStatement()

{

List<string> loopStatement = new()

{

"",

$"{Tab}for {VAR\_NAME\_SINGLE\_CHAR} in {VAR\_NAME\_INPUT\_STRING}:",

$"{Tab}{Tab}# Взятие очередного символа и определение его типа"

};

loopStatement.AddRange(GetIfStatements());

loopStatement.Add("");

loopStatement.Add($"{Tab}{Tab}# Переход автомата в новое состояние и смещение на следующий символ");

loopStatement.Add($"{Tab}{Tab}{VAR\_NAME\_CURRENT\_STATE} = {VAR\_NAME\_TRANSITION\_TABLE}[{VAR\_NAME\_CURRENT\_STATE}][{VAR\_NAME\_SINGLE\_CHAR\_KIND}]");

return loopStatement;

}

/// <summary>

/// Получение блока определения типов символов

/// </summary>

/// <returns></returns>

private List<string> GetIfStatements()

{

List<string> ifStatements = new();

List<InputSymbol> symbolsInConditions = \_isLastCharacterUniversal

? \_recognizerStateMachine.InputSymbols.Take(\_recognizerStateMachine.InputSymbols.Count - 1).ToList()

: \_recognizerStateMachine.InputSymbols;

int counter = 0;

foreach (InputSymbol inputSymbol in symbolsInConditions)

{

StringBuilder expr = counter++ > 0 ? new($"{Tab}{Tab}elif ") : new($"{Tab}{Tab}if ");

if (inputSymbol.Excusion)

expr.Append($"not {VAR\_NAME\_SINGLE\_CHAR} in {REAL\_INPUT\_SYMBOLS\_PREFIX}{inputSymbol.Name}:");

else

expr.Append($"{VAR\_NAME\_SINGLE\_CHAR} in {REAL\_INPUT\_SYMBOLS\_PREFIX}{inputSymbol.Name}:");

ifStatements.Add(expr.ToString());

ifStatements.Add($"{Tab}{Tab}{Tab}{VAR\_NAME\_SINGLE\_CHAR\_KIND} = {OUT\_PREFIX\_INPUT\_SYMBOL}{inputSymbol.Name}");

}

ifStatements.Add($"{Tab}{Tab}else:");

if (\_isLastCharacterUniversal)

ifStatements.Add($"{Tab}{Tab}{Tab}{VAR\_NAME\_SINGLE\_CHAR\_KIND} = {OUT\_PREFIX\_INPUT\_SYMBOL}{\_recognizerStateMachine.InputSymbols.Last().Name}");

else

{

ifStatements.Add($"{Tab}{Tab}{Tab}print(\'{MESSAGE\_REJECTED}\')");

ifStatements.Add($"{Tab}{Tab}{Tab}return");

}

return ifStatements;

}

/// <summary>

/// Получение блока генерации ответа распознавателя

/// </summary>

/// <returns></returns>

private static List<string> GetEndChecking()

{

return new()

{

"",

$"{Tab}# Вывод результата",

$"{Tab}if {VAR\_NAME\_CURRENT\_STATE} in {VAR\_NAME\_FINAL\_STATES\_SET}:",

$"{Tab}{Tab}print(\'{MESSAGE\_ACCEPTED}\')",

$"{Tab}else:",

$"{Tab}{Tab}print(\'{MESSAGE\_REJECTED}\')"

};

}

}

}