**Techniki kompilacji**

Projekt

Gabriel Rębacz

Politechnika Warszawska

Wydział Elektroniki i Technik Informacyjnych

Prowadzący: dr inż. Anna Derezińska

Warszawa 2019

**Treść zadania.**

Napisać program przekształcający kod napisany w podzbiorze języka C#, z wyrażeniami lambda na równoważny kod bez wyrażeń lambda.

**Wymagania funkcjonalne podzbioru języka**

- tworzenie zmiennych

dostępny typ: int, Action<T>, Func<T, T>

- podstawowe operacje arytmetyczne

operator: +, -

- definiowanie funkcji

int nazwaFunkcji (lista parametrów)

{

blok instrukcji

return wynik;

}

- wywoływanie funkcji

nazwaFunkcji(lista parametrów);

- definiowanie klas

class nazwa

{

public int a;

private int funkcja(int b) { return b;}

}

- publicze, prywatne oraz statyczne metody i pola

- wykorzystanie generycznych delegatów Action i Func oraz wyrażenia lambda

Func<InTypes, OutType> name1;

Action<InTypes> name2;

name = (a) => {return a;};

name2 = (a) => { func();};

**Wymagania funkcjonalne programu**

- zamiana kodu z wyrażeninami lambda na kod bez wyrażeń lambda

- analiza leksykalna

- analiza składniowa

- analiza semantyczna

**Wymagania niefunkcjonalne**

- nazwy klas, zmiennych, interfejsów itd. Powinny zaczynać się od liter (a-z, A-Z) i mogą zawierać cyfry  
- program będzie wyświetlał błędy kodu  
- błędy będą dzielone na kategorie: leksykalne, składniowe, semantyczne  
- program będzie podawał linijkę wystąpienia błędu

**Specyfikacja języka**

Wybrany język będzie podzbiorem języka C#. Język C# jest językiem czysto obiektowym, więc dodane zostaną klasy oraz ich pola i metody, które będą mogły być prywatne lub publiczne lub statyczne. Obsługiwany będzie typ int, delegaty Action i Func oraz definiowane typy użytkownika poprzez mechanizm klas. Metody również będą mogły zwracać typy int, Action, Func oraz dotatkowo void. Nie zostaną zaimplementowane operatory logiczne oraz pętle i wyrażenia logiczne. Ze względu na problematykę niezbędna będzie implementacja wyrażeń lambda oraz delegatów – czyli rodzaju wskaźników na funkcje w języku C#.

Delegat Action<T> przechowuje referencję do implementacji funkcji zwracającej void i przyjmującej parametr typu T, natomiast delegat Func<T, Y> przechwouje referencję do implementacji funkcji zwracającej typ T i przyjmującej jako parametr typ Y. Delegat Action może nie przyjmować argumentu więc można go również deklarować bez symboli <>.

Domyślnie kody programów składać się będą z pojedyńczego pliku, w którym znajdować będą się definicje klas w możliwie tylko jedna definicja metody statycznej main, w której będzie się wykonywać główna część programu złożonego z bloków wyrażeń.

Dokładniej wybrane elementy podzbioru zostaną zaprezentowane w przykładach pokazujących możliwe konstrukcje języka.

**Gramatyka EBNF**

program = ({usingStmnt}, classDefinition, { classDefinition }) |

classInitialization = "class", nazwa, "=", "new", nazwa, "(", argList ")",";"

classDefinition = "class", nazwa, "{", {["public" | "private" , ["static"] ], varDeclaration | ["public" | "private"], methodDefinition} "}";

usingStmnt = "using", name,";"

delegateType = ("Action", ["<", typeList, ">"]) | ("Func", "<", type,

["," typeList]">")

lambdaExpression = "("[argList | nameList]")" "=>" "{" stmnt | expression""}";

methodDefinition = type | "void", reference, "(", parameterList, ")", blockStmnt;

typeList = [type], | type, {",", type}

nameList = [name], | name, {",", name}

parameterList = [type , reference] | type, reference, {",", type reference};

blockStmnt = "{", {stmnt}, "}";

stmnt = {varDeclaration} | {assignStmnt} | {methodCallStmnt} | {blockStmnt} | {methodDefinitionStmnt} | {printStmnt} | {lambdaExpression} | returnStmnt

varDeclaration = type, reference, ["=" expr] ";"

assignStmnt = reference, "=", expression | methodCallStmnt ";"

returnStmnt = "return", expression,";"

printStmnt = "print", "(","Console.WriteLine" | (” ” ”, txt, ” ” ”), ")", ";"

expression = "("expression")" | simpleExpr, mathOp, expression | simpleExpr;

simpleExpr = [ "-" ], ( number | reference | methodCallStmnt);

methodCallStmnt = reference, "(", argList, ")", ";";

argList = [reference] | reference, {",", reference};

text = ” ” ”, { letter | digit | whiteSpace}, ” ” ”;

type = "int" | delegateType | name;

name = letter, {letter | digit};

commentMark = "/", "/";

mathOp = "+" | "-", "\*", "/"

number = ["-"], nonZeroDigit, { digit } | "0";

reference = letter, { letter | digit } ["."reference ];

whiteSpace = " " | "\n" | "\t";

nonZeroDigit = "1" .. "9";

* Słowa kluczowe:

"class", "public", "private", "static", "using", "return", "new", "int", "void", "Action", "Func"

* Pozostałe tokeny:

"(", ")", "{", "}", ";", "=", "==", ".", "+", "\*", "/", "-", """

**Przykłady dopuszczalnych konstrukcji**

Najprostszym przykładem konstrucji obsługiwanej przez podzbiór języka C# jest poniższy przykład:



Przykład 1.

Zawiera on deklarację klasy Program, w której znajduje się statyczna funkcja main, w której wykonywana jest główna część programu – aktualnie pusta instrukcja.

****

Przykład 2.

Przykład 2. Ilustruje możliwość definiowania zmiennych(a) oraz ich inicjalizacji(b) oraz operacje arytmetyczne na zmiennych i cyfrach. Dodatkowo została dodana klauzula using, która umożlliwia dodanie referencji do innego pliku oraz wywołanie metody Console.WriteLine wypisującej wartość b na ekran.

using System;

class MyClass

{

int a;

int b = 3;

public int fun(int param)

{

return param;

}

}

class Program

{

static void Main()

{

MyClass myClass = new MyClass();

Console.WriteLine(myClass.fun(10));

}

}

Przykład 3.

Przykład 3. Ilustruje możliwość tworzenia własnych klas, które zawierają pola(a,b) oraz metody (fun). Pokazana została również możliwość zastosowania wartości zwracanej przez metodę jako parametr funkcji.

using System;

class Program

{

static void Main()

{

Action foo = () =>

{

Console.WriteLine(3);

};

Func<int, int> foo2 = (x) =>

{

return x;

};

foo();

Console.WriteLine(foo2(3));

}

}

Przykład 4.

Przykład 4. pokazuje najważniejszą funkcjonalność wybranego podzbioru języka c#, natomiast możliwość definiowania zmiennych o typie delegatów Action i Func, które mogą przyjmować wskazanie na implementację funkcji oraz je wywoływać. Jedną z możliwości przekazania implentacji funkcji jest wykorzystanie funkcji lambda jak pokazano w przypadku foo oraz foo2.

using System;

class FunctionImplementations

{

public static void fooImpl()

{

Console.WriteLine(3);

}

public static int foo2Impl(int x)

{

return x;

}

}

class Program

{

static void Main()

{

Action foo = FunctionImplementations.fooImpl;

Func<int, int> foo2 = FunctionImplementations.foo2Impl;

foo();

Console.WriteLine(foo2(3));

}

}

Przykład 5.

Przykład 5. pokazuje zaś możliwość definiowania metod statycznych w klasie oraz przypisywania ich referencji do odpowiednich delegatów. Tę samą funkcjonalność można wykonać poprzez napisanie implementacji metody za pomocą wyrażeń lambda.

Przykład 4. i 5. Ilustruje jeden ze sposobów refaktoryzacji kodu z wyrażeniami lambda na kod bez wyrażeń lambda.

**Sposób uruchomienia**

Program będzie implementował interfejs użytkownika, w którym będzie znajdować się pole tekstowe, do którego będzie można wkleić kod, na którym zostanie wykonana transformacja oraz przycisk rozpoczynający refaktoryzację. W wyniku powodzenia zrefaktoryzowany kod zostanie wyświetlony w drugim polu tekstowym, a w przypadku błedu w polu informacyjnym pojawią się odpowiednie komunikaty błędów – leksykalne, składniowe itd. wraz z ich lokalizacją.

**Architektura**

Program będzie podzielony na poniższe moduły zaimplementowane w języku C#:

* Analizator leksykalny (Lexer) – będzie on odpowiadał za podział kodu programu na tokeny
* Analizator składniowy (Parser) – analiza składniowa kodu oraz budowanie odpowiedniej struktury progarmu – drzewa rozbioru, będzie on wyróżniać odpowiednie struktury składniowe na podstawie otrzymanych tokenów z lexera,
* Moduł refaktoryzacyjny(RefactorEngine) – przeprowadzanie refaktoryzacji kodu – na podstawie analizy drzewa rozbioru otrzymanego z analizatora składniowego moduł ten będzie generował kod po refaktoryzacji, który nie będzie miał wyrażeń lambda
* RefactorWindow – aplikacja okienkowa, w której znajdować się będzie graficzny interfejs użytkownika umożliwiający komunikację ze wszystkimi komponentami, najpierw użytkownik wprowadzi kod do pola tekstowego, a następnie rozpocznie proces refaktoryzacji, dzięki czemu RefactorWindow przekaże kod najpierw do analizatora leksykalnego, jeśli refaktoryzacja przejdzie pomyślnie zwrócony zostanie kod wynikowy, który zostanie wyświetlony w oknie, w przeciwnym wypadku do okna zwrócone zostaną informacje o błędzie, które zostaną odpowiednio obsłużone

**Sposób testowania**

Aplikacja będzie testowana na dwa sposoby:

1. Testy jednostkowe zaimplementowane w .Net'owej bibliotece MsTest. Każdy test zajmować będzie się jednym kodem w podzbiorze języka C#, który będzie zahardkodowany w zmiennej lokalnej testu, a następnie poddawany analizie leksykalnej, składniowej i w razie akceptacji przez wszystkie analizatory – refaktoryzacji, następnie wynik będzie porównywany z zahardkodowanym oczekiwanym wyjściem.
2. Przeprowadzone zostaną testy manualne, w trakcie których przygotowane wcześniej kawałki kodu będą wklejane do programu refaktoryzującego, a jego wyjście porównywane z oczekiwanym.

Zbiór kodów na potrzeby obu testów będzie ten sam, lecz na potrzeby testów manualnych ze względu na dłuższy czas ich przeprowadzania może on zostać odpowiednio skrócony.

# Przykładowe przypadki testowe:

Przypadek 1.

Wejście:

class Program

{

static void Main()

{

}

}

Wyjście:

class Program

{

static void Main()

{

}

}

Oczekiwany komentarz: "Refactorization successful. There was nothing to refactor."

Przypadek 2.

Wejście:

class Program

{

static void Main()

{

int a;

it b = a\*3+a;

Console.WriteLine(b);

}

}

Wyjście: brak

Oczekiwany komentarz: "Refactorization failed, undefined type it, line 6."

Przypadek 3.

Wejście:

using System;

class Program

{

static void Main()

{

Action foo = () =>

{

Console.WriteLine(3);

};

Func<int, int> foo2 = (x) =>

{

return x;

};

foo();

Console.WriteLine(foo2(3));

}

}

Wyjście:

using System;

class FunctionImplementations

{

public static void fooImpl()

{

Console.WriteLine(3);

}

public static int foo2Impl(int x)

{

return x;

}

}

class Program

{

static void Main()

{

Action foo = FunctionImplementations.fooImpl;

Func<int, int> foo2 = FunctionImplementations.foo2Impl;

foo();

Console.WriteLine(foo2(3));

}

}

Oczekiwany komentarz: "Refactorization successful"

Przypadek 4.

Wejście:

using System;

class FunctionImplementations

{

public static void fooImpl()

{

Console.WriteLine(3);

}

}

class Program

{

static void Main()

{

Action foo = FunctionImplementations.fooImpl;

Func<int, int> foo2 = (x) => { return x; };

foo();

Console.WriteLine(foo2(3));

}

}

Wyjście:

using System;

class FunctionImplementations

{

public static void fooImpl()

{

Console.WriteLine(3);

}

}

class FunctionImplementations2

{

public static int foo2Impl(int x)

{

return x;

}

}

class Program

{

static void Main()

{

Action foo = FunctionImplementations.fooImpl;

Func<int, int> foo2 = FunctionImplementations2.foo2Impl;

foo();

Console.WriteLine(foo2(3));

}

}

Oczekiwany komentarz: "Refactorization successful"