

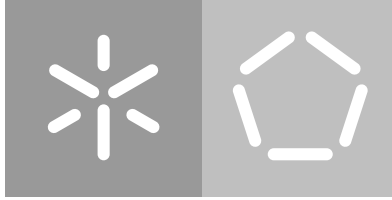
**Universidade do Minho**

Escola de Engenharia

Pedro M. Silva

**Musikla**

**Music and Keyboard Language**



**Universidade do Minho**

Escola de Engenharia

Pedro M. Silva

**Musikla**

**Music and Keyboard Language**

Master's Dissertation

Master's in Informatics Engineering

Work supervised by

**José João Almeida**

June, 2020

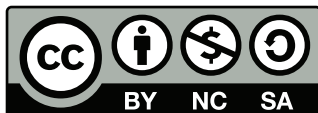
## **COPYRIGHT AND TERMS OF USE OF THIS WORK BY A THIRD PARTY**

This is academic work that can be used by third parties as long as internationally accepted rules and good practices regarding copyright and related rights are respected.

Accordingly, this work may be used under the license provided below.

If the user needs permission to make use of the work under conditions not provided for in the indicated licensing, they should contact the author through the RepositoriUM of Universidade do Minho.

### ***License granted to the users of this work***



**Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International  
CC BY-NC-SA 4.0**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.en>

### **STATEMENT OF INTEGRITY**

I hereby declare having conducted this academic work with integrity. I confirm that I have not used plagiarism or any form of undue use of information or falsification of results along the process leading to its elaboration.

I further declare that I have fully acknowledged the Code of Ethical Conduct of the Universidade do Minho.

*Lorem ipsum.*

## **Acknowledgements**

The acknowledgements. You are free to write this section at your own will. However, usually it starts with the institutional acknowledgements (adviser, institution, grants, workmates, ...) and then comes the personal acknowledgements (friends, family, ...).

# Abstract

---

The creation of music using synthesizers is a practice that boasts many decades of existence. With the proliferation of personal computers, digital synthesizers and Digital Audio Workstations rose in popularity as well.

This project aims to use the digital audio production and manipulation technologies, and wrap them in a domain specific language that allows to easily describe music compositions, generate sounds dynamically, study properties of music theory or even create virtual keyboards that play sounds or execute actions and can be used to perform live multimedia shows.

**Keywords:** Keywords (in English) ...

---

## Resumo

---

A criação de música usando sintetizadores é uma prática que conta já com várias décadas de uso. Com a proliferação dos computadores pessoais, popularizaram-se também os sintetizadores digitais e as Digital Audio Workstations.

Este projeto tem como objetivo utilizar as tecnologias de produção e manipulação de áudio digital, e envolvê-las numa linguagem de domínio específico que permita facilmente descrever composições musicais, gerar sons dinamicamente, estudar propriedades da própria teoria musical, ou até criar teclados virtuais que toquem sons ou executem ações e podem ser utilizados para realizar espetáculos multimédia ao vivo.

**Palavras-chave:** Palavras-chave (em Português) ...

---



# Contents

<b>List of Figures</b>	<b>viii</b>
<b>List of Tables</b>	<b>ix</b>
<b>Listings</b>	<b>x</b>
<b>List of Algorithms</b>	<b>xi</b>
<b>Glossary</b>	<b>xii</b>
<b>Acronyms</b>	<b>xiii</b>
<b>1 Introdução</b>	<b>1</b>
<b>2 Estado da Arte</b>	<b>2</b>
2.1 Trabalho Relacionado . . . . .	2
2.1.1 Alda . . . . .	2
2.1.2 ABC Notation . . . . .	3
2.1.3 Faust . . . . .	4
2.1.4 Sonic Pi . . . . .	6
2.2 Gramáticas . . . . .	7
2.2.1 Diferenças: CFG vs PEG . . . . .	7
2.2.2 Resumo . . . . .	8
2.3 SoundFonts . . . . .	8
2.4 Sintetizadores . . . . .	10
2.4.1 Inicialização . . . . .	10
2.4.2 Utilização . . . . .	11
<b>3 O problema e os seus desafios</b>	<b>12</b>
3.1 Solução Proposta . . . . .	12
3.1.1 Gramática da Linguagem . . . . .	14
3.1.2 Arquitetura do Sistema . . . . .	17

<b>4</b>	<b>Casos de Estudo</b>	<b>20</b>
4.1	Tocar Música . . . . .	20
4.2	Definir um teclado . . . . .	21
4.3	QWERTY Keyboard . . . . .	22
<b>5</b>	<b>Desenvolvimento</b>	<b>24</b>
5.1	Linguagem . . . . .	24
5.1.1	Sintaxe . . . . .	25
5.1.2	Parser . . . . .	28
5.2	Interpretador . . . . .	28
5.2.1	Contexto . . . . .	30
5.2.2	Scope de Símbolos . . . . .	31
5.2.3	Módulos . . . . .	32
5.3	Biblioteca Standard . . . . .	32
5.3.1	Inputs & Outputs . . . . .	32
5.3.2	Ficheiros de Som . . . . .	32
5.3.3	Teclados Musicais . . . . .	32
5.3.4	Grelhas . . . . .	32
5.3.5	Transformadores . . . . .	32
5.3.6	Editor Embutido . . . . .	32
<b>6</b>	<b>Conclusão</b>	<b>33</b>
	<b>Appendices</b>	<b>34</b>
.1	Apendíce 1: Gramática . . . . .	34

## List of Figures

3.1	Arquitectura Geral do Projeto . . . . .	18
3.2	Arquitectura do Interpretador . . . . .	19

## List of Tables

5.1	Lista de abreviaturas possíveis de serem acrescentadas a seguir a uma nota para especificar um acorde. . . . .	26
5.2	Lista de modificadores e exemplos da sua utilização . . . . .	27

## Listings

2.1	Exemplo da linguagem alda . . . . .	3
2.2	Exemplo da notação ABC . . . . .	4
2.3	Exemplo da notação ABC . . . . .	4
2.4	Geração de ruído aleatório com volume a metade . . . . .	5
2.5	Geração de ruído aleatório com um filtro <i>low-pass</i> . . . . .	5
2.6	Geração de ruído aleatório com um filtro <i>low-pass</i> controlada por uma interface . . . . .	5
2.7	Reproduzir um <i>sample</i> com valores aleatórios . . . . .	6
2.8	Reproduzir um notas de uma escala aleatórias, com efeito <i>reverb</i> . . . . .	6
2.9	Gramática . . . . .	7
2.10	Sistema de Tipos de um ficheiro SoundFont . . . . .	10
3.1	Exemplo da sintaxe proposta da linguagem . . . . .	14
3.2	Exemplos de notas . . . . .	15
3.3	Exemplo da sintaxe de teclados virtuais . . . . .	16
3.4	Exemplo da sintaxe proposta da linguagem . . . . .	17
4.1	Exemplo da sintaxe para criação de música . . . . .	20
4.2	Exemplo da sintaxe para criação de teclados . . . . .	21
4.3	Exemplo da sintaxe proposta da linguagem . . . . .	22
5.1	Expressão regular que identifica uma nota (quebras de linha apenas para clareza de leitura) . . . . .	25
5.2	Exemplos de três definições de acordes possíveis . . . . .	26
5.3	Excerto da gramática desenvolvida . . . . .	28
5.4	Métodos responsáveis por criarem a AST . . . . .	28

## List of Algorithms

## Glossary

aliquam	tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.
computer	An electronic device which is capable of receiving information (data) in a particular form and of performing a sequence of operations in accordance with a predetermined but variable set of procedural instructions (program) to produce a result in the form of information or signals.
cras viverra	metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat.
donec nonummy	pellentesque ante. Phasellus adipiscing semper elit. Proin fermentum massa ac quam. Sed diam turpis, molestie vitae, placerat a, molestie nec, leo.
integer sapien	est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus.
lorem ipsum	dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris.
maecenas lacinia	nam ipsum ligula, eleifend at, accumsan nec, suscipit a, ipsum. Morbi blandit ligula feugiat magna. Nunc eleifend consequat lorem.
morbi ac	orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus.
morbi dolor	nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

nam lacus	libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accum- san bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi.
nam dui	ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo.
name arcu	libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo.
nulla malesuada	porttitor diam. Donec felis erat, congue non, volutpat at, tincidunt tristique, libero. Vivamus viverra fermentum felis.
sed lacinia	nulla vitae enim. Pellentesque tincidunt purus vel magna. Integer non enim. Praesent euismod nunc eu purus. Donec bibendum quam in tellus.



# Acronyms

AOT	Ahead Of Time
API	Aplication Public Interface
AST	Abstract Syntax Tree
CFG	Context Free Grammar
DAW	Digital Audio Workstation
DSL	Domain Specific Language
I/O	Input/Output
JIT	Just In Time
MIDI	Music Instrument Digital Interface
PEG	Parsing Expression Grammar
WAV	Waveform Audio File Format

## Introdução

O objetivo deste trabalho é estudar e prototipar formas de criação de música com recurso a técnicas habitualmente usadas na criação de *software*. Para além de permitir criar música através das notas introduzidas manualmente, a linguagem deve facilitar a geração de música de um modo mais dinâmico, com recurso a operações de combinação e transformação de notas, como concatenar e misturar música.

O termo música neste contexto é usado num sentido mais amplo que apenas sons. O objetivo desta linguagem é permitir gerar vários *outputs* através do mesmo código fonte, como pautas musicais, ABC, WAV, MIDI, entre outros.

Uma das partes mais críticas relativas à pesquisa e desenvolvimento necessários para a realização desta linguagem é a componente temporal implícita em todos os aspetos da linguagem: deve ser possível de um modo intuitivo expressar as várias composições possíveis de notas sem ser necessário expressar os tempos manualmente, tais como notas sequenciais, notas em paralelo, acordes, pequenas pausas e grandes pausas, bem como sincronizar partes da música de modo simples.

## Estado da Arte

Atualmente a produção de música é realizada utilizando programas com interfaces gráficas, geralmente denominados como [Digital Audio Workstation \(DAW\)](#). A minha abordagem irá consistir em estudar formas de criar e tocar músicas ao vivo (e não só) através de uma [Domain Specific Language \(DSL\)](#), usando técnicas inspiradas nas linguagens de programação e no desenvolvimento de *software*.

### 2.1 Trabalho Relacionado

Existem diversos tipos de linguagens usadas atualmente para produzir ou simplesmente descrever música. Algumas fazem uso do conceito de notas musicais, com recurso a algum sintetizador externo, para gerar os sons, enquanto outras funcionam com base na manipulação direta de ondas de som digitais para criar música. Algumas suportam apenas a descrição estática da música, enquanto outras permitem formas dinâmicas tais como funções, variáveis, estruturas de controlo e repetição, ou até mesmo algoritmos aleatórios que permitem gerar músicas diferentes a cada execução.

Iremos de seguida analisar algumas das soluções disponíveis atualmente, bem como comparar as funcionalidades que cada uma oferece ou não oferece em relação aos objetivos deste projeto.

#### 2.1.1 Alda

O projeto **alda** [[alda](#)] é uma linguagem de música textual desenvolvida em *JAVA* focada na simplicidade: o seu maior ponto de atração é apelar tanto a programadores com pouca experiência musical, bem como a músicos com pouca experiência com programação. Apesar de ser anunciada como direcionada tanto a músicos como a programadores, a linguagem não suporta nenhum tipo de construções dinâmicas, como ciclos ou funções. Este tipo de funcionalidades, se necessário, requer o uso de uma linguagem de

programação por cima, que poderia por exemplo, gerar o código *alda* em *runtime* através da manipulação de *strings* antes de o executar. Isto significa que não é possível implementar composições interativas.

### 2.1.1.1 Exemplos

O exemplo seguinte demonstra um simples programa escrito em *alda*, demonstrando: a seleção de um instrumento (*piano:*), a definição da oitava base (*o3*), um acorde com quatro notas (*c1/e/g/>c4*) em que a última se encontra uma oitava acima das outras.

```
1 piano: o3 c1/e/g/>c4 < b a g | < g+1/b/>e
```

Listing 2.1: Exemplo da linguagem *alda*

É também possível verificar o uso de acidentes (identificados pelos símbolos + ou - a seguir a uma nota) bem como a diferenciação da duração de algumas notas (identificadas pelos números em frente às notas).

## 2.1.2 ABC Notation

A notação **ABC** [**abc-notation**] é uma notação textual que permite descrever notação musical. É bastante completa, tendo formas de descrever notas, acordes, acidentes, uniões de notas, *lyrics*, múltiplas vozes, entre outros.

Para além da exaustividade de sintaxe que permite descrever quase todo o tipo de música, a popularidade da linguagem também significa que existem já inúmeros conversores de ficheiros ABC para os mais diversos formatos, desde ficheiros MIDI, pautas musicais, ou mesmo ficheiros WAV (gerados através do fornecimento de um ficheiro SoundFont, por exemplo).

A complexidade da notação traz tanto vantagens como desvantagens, no entanto: A sua ubiquidade significa que uma maior percentagem de utilizadores já se pode sentir à vontade com a sintaxe, o que não acontece com outras linguagens menos conhecidas. Mas por outro lado, conhecer ou implementar toda a especificação [**abc-notation-standard**] é um feito bastante difícil.

No entanto, tal como a linguagem *ALDA*, as músicas definidas são estáticas, pelo que não serve como uma linguagem de programação de músicas dinâmicas. Ainda assim, apesar de implementar toda a notação ser algo pouco prático, implementar um *subset* da notação, contendo as construções mais usadas seria uma vantagem enorme que me permitiria aproveitar a familiaridade de muitos utilizadores com as partes mais comuns da sintaxe.

### 2.1.2.1 Exemplos

A sintaxe de um ficheiro *ABC* é composta por duas partes: um cabeçalho onde são definidas as configurações da música atual, seguido pelo corpo da música. O cabeçalho é formado por uma várias linhas. Cada linha, em ABC chamada de campo, tem uma chave e um valor separados por dois pontos (:). A

especificação da notação descreve bastantes campos possíveis, mas os mais usados são: **X** (número de referência), **T** (título), **M** (compasso), **L** (unidade de duração de nota) e **K** (clave).

```
1 C, D, E, F, |G, A, B, C|D E F G|A B c d|e f g a|b c' _d' e'|f' g' _a' b'|]
```

Listing 2.2: Exemplo da notação ABC

No exemplo acima podemos ver uma escala completa das notas (sem acidentes). O chamado C médio é representado por um **c** minúsculo (a capitalização das letras muda o significado). Para subir uma oitava, podemos anotar as notas com um apóstrofo (**c'**). As oitavas subsequentes são anotadas por mais apóstrofes. De modo análogo, para baixar uma oitava, devemos usar primeiro a nota em maiúscula (**C**). As oitavas anteriores são identificadas por uma (ou mais) vírgula a seguir à nota com letra maiúscula (**C,**).

```
1 A/2 A/ A A2 _A _A =A ^A ^^A [CEGc] [C2G2] [CE][DF]
```

Listing 2.3: Exemplo da notação ABC

A duração das notas pode ser ajustada relativamente à unidade global definida no cabeçalho acrescentando um número (por exemplo **2**) ou fração **1/4** à nota. Os acidentes bemol, bequadro e sustenido podem ser adicionados acrescentando um **\_**, **=** e **^** antes da nota, respetivamente. Acordes (notas tocadas ao mesmo tempo) podem ser definidas entre parênteses retos (**[** e **]**).

A notação disponibiliza muitos mais exemplos de todas as funcionalidades aceites no seu website [[abc-notation-exam](#)].

### 2.1.3 Faust

A linguagem **Faust** [**faust**] é uma linguagem de programação funcional com foco na sintetização de som e processamento de áudio. Ao contrário das linguagens analisadas até agora, não trabalha com abstrações de notas e elementos musicais. Em vez disso, a linguagem trabalha diretamente com ondas sonoras (representadas como *streams* de números) e através de expressões matemáticas, que de uma forma funcional permite assim manipular o som produzido.

Um dos pontos fortes da linguagem é o facto da sua arquitetura ser construída de raiz para compilar o mesmo código fonte em várias linguagens. De facto, o projeto conta com várias dezenas de *targets*, desde os mais óbvios (C, C++, Java, JavaScript) até alguns mais especializados (WebAssembly, LLVM Bitcode, instrumentos VST/VSTi). Também permite gerar aplicações *standalone* para as bibliotecas de áudio mais comuns [**faust-targets**].

A linguagem vem embutida com uma biblioteca extremamente completa [**faust-libraries**] que implementa, entre muitas outras, funções de matemática comuns, filtros áudio, funcionalidades extremamente básicas de interfaces gráficas que permitem controlar em tempo real os valores do programa (como botões e *sliders* entre outros).

### 2.1.3.1 Exemplos

A documentação do projeto conta com uma quantidade abundante de exemplos [**faust-examples**] e com um tutorial para iniciantes [**faust-quickstart**], do qual irei colocar aqui alguns pequenos pedaços de código que demonstram as capacidades fundamentais da linguagem.

```
1 import("stdfaust.lib");
2 process = no.noise*0.5;
```

Listing 2.4: Geração de ruído aleatório com volume a metade

No primeiro exemplo, podemos ver a estrutura mais básica de um programa escrito em *Faust*. Na primeira linha é importada a biblioteca *standard* da linguagem. Na segunda linha podemos ver a *keyword* **process**, que representa o *input* e *output* audio do nosso programa. Finalmente, em frente a essa *keyword* podemos ver a expressão `no.noise*0.5`. Isto demonstra a utilização de construções da biblioteca *standard*, como o gerador de ruído aleatório, bem como a utilização de operadores matemáticos usuais (neste caso a multiplicação) para manipular o audio, e diminuir o volume para metade.

```
1 import("stdfaust.lib");
2 ctFreq = 500;
3 q = 5;
4 gain = 1;
5 process = no.noise : fi.resonlp(ctFreq,q,gain);
```

Listing 2.5: Geração de ruído aleatório com um filtro *low-pass*

Neste exemplo, estamos a usar o operador `:` para canalizar o output do gerador de ruído para um filtro *low-pass*, que filtra todas as frequências acima de um valor de corte (a variável `ctFreq`). Aumentar esta variável resulta num som mais agudo, enquanto que ao diminui-la obtemos um som mais grave (pois o valor de corte é mais baixo, apenas os sons abaixo desse valor são passados).

```
1 import("stdfaust.lib");
2 ctFreq = hslider("[0]cutoffFrequency",500,50,10000,0.01);
3 q = hslider("[1]q",5,1,30,0.1);
4 gain = hslider("[2]gain",1,0,1,0.01);
5 t = button("[3]gate");
6 process = no.noise : fi.resonlp(ctFreq,q,gain)*t;
```

Listing 2.6: Geração de ruído aleatório com um filtro *low-pass* controlada por uma interface

Por fim podemos ver um exemplo igual ao anterior, mas em vez de ter os valores das variáveis estáticos (guardados nas variáveis `ctFreq`, `q` e `gain`), estes são controlados em tempo real pela interface definida pelas chamadas à função `hslider`. Foi também adicionada uma variável `t` com um botão *"gate"*. Este produz o valor 0 (zero) quando está solto, e o valor 1 (um) quando está pressionado, valor que quando multiplicado pelo resto da expressão serve efetivamente como um *on-off switch* para todo o sistema.

### 2.1.4 Sonic Pi

Possivelmente a linguagem que mais se aproxima do objetivo pretendido com este projeto, **Sonic Pi** [sonic-pi] descreve-se como uma ferramenta de código para a criação e performance de música.

A linguagem permite tocar notas (e também construções mais complexas a partir das mesmas, tais como acordes, arpeggios e escalas, por exemplo). Para além disso permite tocar *samples*, que são ficheiros [Waveform Audio File Format \(WAV\)](#). A linguagem traz já consigo aproximadamente 164 *samples* que podem ser livremente usadas, mas é também possível ao utilizador usar as suas.

As músicas são compostas por **live loops**, que são grupos de sons. É possível ter vários *live loops* a tocar simultaneamente. Dentro de cada *live loop* o utilizador pode usar a função `play` para tocar notas, `sample` para reproduzir ficheiros [WAV](#), ou `sleep` para avançar o tempo. Para além disso a linguagem suporta, através da função `with_fx` a reprodução de sons com efeitos (como *reverb*, *pan*, *echo* entre muitos outros [**sonic-pi-fx**]).

Para além das capacidades musicais, a linguagem disponibiliza numa sintaxe similar a *Ruby*, com construções de programação como ciclos, variáveis, estruturas de controlo, e até métodos para adicionar aleatoriedade à música tocada, permitindo escolher, por exemplo, qual a nota a tocar a seguir de uma lista de possibilidades.

Apesar de todas estas funcionalidades disponibilizadas, existem áreas onde o *Sonic Pi* fica aquém dos objetivos pretendidos para este projeto. Por exemplo, apesar de permitir tanto receber como enviar eventos [MIDI](#), as suas capacidades de [Input/Output \(I/O\)](#) são bastante primitivas. Também não é fácil utilizar o teclado do computador para tocar sons ou manipular o estado do programa. É possível fazê-lo, mas é bastante mais complicado do que seria de esperar (para além de exigir utilizar alguma linguagem de programação à parte).

#### 2.1.4.1 Exemplos

```
1 loop do
2   sample :perc_bell, rate: (rrand 0.125, 1.5)
3   sleep rrand(0, 2)
4 end
```

Listing 2.7: Reproduzir um *sample* com valores aleatórios

Neste exemplo, podemos ver como a linguagem *Sonic Pi* permite criar um *loop*, onde podemos tocar sons (neste caso, um *sample* pré-definido chamado `perc_bell`).

É possível verificar também o uso da função `sleep` para gerir manualmente o avanço temporal da música (neste caso usando um valor escolhido aleatoriamente e entre 0 e 2 segundos).

```
1 with_fx :reverb, mix: 0.2 do
2   loop do
3     play scale(:Eb2, :major_pentatonic, num_octaves: 3).choose, release: 0.1, amp: rand
4     sleep 0.1
```

```

5   end
6   end

```

Listing 2.8: Reproduzir um notas de uma escala aleatórias, com efeito *reverb*

Neste exemplo podemos observar a possibilidade do uso de efeitos, em particular do efeito *reverb*, para manipular o som gerado pelo programa. Dentro do *loop*, é tocada uma nota a cada 100 milissegundos. A função `scale` gera uma lista com as notas da escala pedida, e a função `choose` escolhe aleatoriamente uma dessas notas para tocar.

## 2.2 Gramáticas

Para além dos aspetos técnicos da geração e reprodução de música já abordados neste relatório, existe também um componente fulcral relativo à análise e interpretação da linguagem que irá controlar a geração dos sons. Uma das primeiras decisões a ser tomada diz respeito à escolha do *parser*, e possivelmente, do tipo de gramática que irá servir de base para a geração do mesmo.

Tradicionalmente, as gramáticas mais populares no campo de processamento de texto tendem a ser [Context Free Grammar \(CFG\)](#), que são usadas como *input* nos geradores de *parser* mais populares (Bison/YACC, ANTLR). Existem no entanto alternativas, algumas até mais recentes, como as [Parsing Expression Grammar \(PEG\)](#), que trazem consigo diferenças que podem ser consideradas por alguns como vantagens ou desvantagens.

### 2.2.1 Diferenças: CFG vs PEG

A diferença com maiores repercussões práticas entre as duas classes de gramáticas deve-se à semântica atribuída ao operador de escolha, e a consequente **ambiguidade** (ou falta dela) na gramática. Nas gramáticas [PEG](#), o operador é ordenado, o que significa que a ordem por que as alternativas aparecem é relevante durante o *parsing* do *input*. Isto contrasta com a semântica nas [CFG](#), onde a ordem das alternativas é irrelevante. Isto pode no entanto levar a ambiguidades, onde o mesmo *input*, descrito pela mesma gramática, pode resultar em duas árvores de *parsing* diferentes, se satisfizesse mais do que um dos ramos do operador de escolha. Isto é, as [CFG](#) podem por essa razão ser ambíguas.

Tomemos como exemplo o famoso problema do *dangling else* [**dangling-else**] descrito nas duas classe de gramáticas:

```

1  if (a) if (b) f1(); else f2();

```

Listing 2.9: Gramática

```

1  statement = ...
2      | conditional_statement
3

```



```

4 conditional_statement = ...
5   | IF ( expression ) statement ELSE statement
6   | IF ( expression ) statement

```

No caso de uma CFG, sabendo que o operador de escolha `|` é comutativo, o seguinte *input* será ambíguo, podendo resultar num *if-else* dentro do *if* ou num *if* dentro de um *if-else*.

Mas no caso de uma PEG, o resultado é claro: um *if-else* dentro de um *if*. Quando a primeira regra do condicional chega ao *statement*, este vai por sua vez chamar o não terminal `conditional_statement`, que por sua vez irá consumir o *input* até ao fim. Deste modo, quando a execução voltar ao primeiro `conditional_statement`, esta irá falhar por não conseguir ler o *else* (uma vez que já consumimos todo o texto de entrada). Irá depois ir usar a segunda alternativa, dando então o resultado previsto.

Com este exemplo de *backtracking* podemos também verificar um problema aparente nas gramáticas PEG. Falhando a primeira alternativa na produção `conditional_statement`, a segunda irá ser testada. Mas é evidente, olhando para a gramática que a segunda alternativa é exatamente igual à parte inicial da primeira alternativa (que neste caso também corresponde à parte que teve sucesso). Em vez de voltar a testar as regras de uma forma *naive*, as *Parsing Expression Grammar* guardam antes em *cache* os resultados de testes anteriores, permitindo assim uma pesquisa em tempo linear relativamente ao tamanho do *input*, à custa de uma maior utilização de memória.

## 2.2.2 Resumo

Em resumo, as três principais diferenças entre as tradicionais *Context Free Grammar* (CFG) e as mais recentes *Parsing Expression Grammar* (PEG) são:

**Ambiguidade.** O operador de escolha ser comutativo nas CFG resulta em gramáticas que podem ser ambíguas para o mesmo *input*. As PEG são determinísticas, mas exigem mais cuidado na ordem das produções, uma vez que tal afeta a semântica da gramática.

**Memoization** Para evitar *backtracking* exponencial, as PEG utilizam *memoization* que lhes permite guardar em *cache* resultados parciais durante o processo de *parsing*. Isto reduz o tempo dispendido, pois evita fazer o *parse* do mesmo texto pela mesma regra duas vezes. Mas também aumenta o consumo de memória, pois os resultados parciais têm de ser guardados até a análise terminar por completo.

**Composição** As *Parsing Expression Grammar* também têm a vantagem de oferecerem uma maior facilidade de composição. Em qualquer parte da gramática é possível trocar um terminal por um não terminal. Isto é, é extremamente fácil construir gramáticas mais modulares e compô-las entre si.

## 2.3 SoundFonts

O formato *SoundFont* foi originalmente desenvolvido nos anos 90 pela empresa E-mu Systems para ser usado inicialmente pelas placas de som *Sound Blaster*. Ao longo dos anos o formato sofreu diversas alterações, encontrando-se atualmente na versão 2.04, lançada em 2005 [soundfont]. Atualmente existem

diversos sintetizadores de software *cross platform* e *open source* capazes de converterem eventos *MIDI* em som usando ficheiros *SoundFont*, dispensando a necessidade de uma placa de som compatível com o formato. Alguns destes projetos são TiMidity++ [**timidity**], WildMIDI [**wild-midi**] e FluidSynth [**fluidsynth**].

Para além do formato original, existem também alternativas mais recentes que disponibilizam mais funcionalidades na sua especificação, como os ficheiros **SFZ** ou **NKI**. Estas alternativas trazem consigo vantagens e desvantagens, mas independentemente dos seus méritos, até agora nenhuma atingiu a popularidade dos ficheiros *SoundFont*, o que significa também menos bibliotecas e menos aplicações para trabalhar com elas.

Um ficheiro de *SoundFont* é constituído por um ou mais bancos (*banks*) (até um máximo de 128). Cada banco pode por sua vez ter até 128 *presets* (por vezes também chamados instrumentos ou programas).

Usando a sintaxe de declaração de tipos do *Python* (que irá ser usada mais vezes neste projeto), podemos declarar um *SoundFont*, de uma forma bastante genérica e omitindo detalhes não essenciais, como sendo modelado pelos seguintes tipos:

```

1  # Cada preset e identificado por um par: (bank, preset number)
2  SoundFont = Dict[ Tuple[ int, int ], Preset ]
3
4  # Cada instrumento e identificado por um inteiro entre 0 e 127
5  Preset = Dict[ int, Instrument ]
6
7  # Finalmente, cada sample e identificada pelo indice de nota (que iremos abordar mais a
   ↪ frente em detalhe, no capitulo sobre sintetizadores)
8  Instrument = Dict[ int, Sample ]
9
10 # Aqui nao se encontram detalhados os tipos Wave nem SampleOptions.
11 Sample = Tuple[ Wave, SampleOptions ]

```

Listing 2.10: Sistema de Tipos de um ficheiro SoundFont

## 2.4 Sintetizadores

A biblioteca FluidSynth é um *software* sintetizador de áudio em tempo real que transforma dados MIDI em sons, que podem ser gravados em disco ou encaminhados diretamente para um *output* de áudio. Os sons são gerados com recurso a SoundFonts [**soundfont**] (ficheiros com a extensão `.sf2`) que mapeiam cada nota para a gravação de um instrumento a tocar essa nota.

Os *bindings* da biblioteca para Python foram baseados no código *open source* do projeto **pyfluidsynth** [**pyfluidsynth**], juntamente com algumas definições CPython extra para permitir usar funções que não tivessem *bindings* já criados.

### 2.4.1 Inicialização

Para utilizar a biblioteca FluidSynth, existem três objetos principais que devem ser criados: Settings (`fluid_settings_t*`), Synth (`fluid_synth_t*`) e AudioDriver (`fluid_audio_driver_t*`).

O objeto **Settings** [**fluidsynth\_settings**] é implementado com recurso a um dicionário. Para cada chave (por exemplo, `"audio.driver"`) é possível associar um valor do tipo inteiro (`int`), *string* (`str`) ou *double* (`num`). Alguns valores podem ser também booleanos (`bool`), no entanto eles são armazenados como inteiros com os valores aceites sendo apenas 0 e 1.

O objeto **Synth** é utilizado para controlar o sintetizador e produzir os sons. Para isso é possível enviar as mensagens MIDI tais como `NoteOn`, `NoteOff`, `ProgramChange`, entre outros.

O terceiro objeto **AudioDriver** encaminha automaticamente os sons para algum *audio output*, seja ele colunas no computador ou um ficheiro em disco. Os seguintes *outputs* são suportados pela biblioteca:

**Linux:** jack, alsa, oss, PulseAudio, portaudio, sdl2, file

**Windows:** jack, PulseAudio, dsound, portaudio, sdl2, file

**Max OS:** jack, PulseAudio, coreaudio, portaudio, sndman, sdl2, file

**Android:** opensles, oboe, file

### 2.4.2 Utilização

Com os objetos necessários inicializados, é necessário ainda especificar qual (ou quais) a(s) *SoundFont(s)* a utilizar. Para isso podemos chamar o método `Synth.LoadSoundFont` que recebe dois argumentos: uma *string* com o caminho em disco do ficheiro *SoundFont* a carregar, seguido dum booleano que indica se os *presets* devem ser atualizados para os da nova *SoundFont* (isto é, atribuir os instrumentos da *SoundFont* aos canais automaticamente).

A função `Synth.NoteOn` recebe três argumentos: um inteiro a representar o canal, outro inteiro entre 0 e 127 a representar a nota, e finalmente outro inteiro também entre 0 e 127 a representar a velocidade da nota.

O canal (**channel**) representa qual o instrumento que vai reproduzir a nota em questão. Cada canal está atribuído a um programa da *SoundFont*, e é possível a qualquer momento mudar o programa atribuído a qualquer canal através do método `Synth.ProgramChange`. Caso se tenha carregado mais do que uma *SoundFont*, é possível usar o método `Synth.ProgramSelect`, que permite especificar o id da *SoundFont* e do banco do instrumento a atribuir.

A chave (**key**) representa a nota a tocar. Sendo este valor um inteiro entre 0 e 127, é necessário saber como mapear as tradicionais notas musicais neste valor. Para isso, basta colocarmos as *pitch classes* e os seus respetivos acidentais *sharp* numa lista ordenada (C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B) e associar a eles os inteiros entre 0 e 11 (inclusive). Depois apenas temos de somar a esse número a multiplicação da oitava da nota (a começar em 0) por 12. Podemos deste modo calcular, por exemplo, que a *key* do C central (C4) é igual a 48 (0 + 4 \* 12). Assim, podemos generalizar que para uma oitava *O* e para um tom de nota *N*, obtemos a chave aplicando a fórmula:

$$N + O * 12$$

A velocidade (**velocity**) é também um valor entre 0 e 127. Relacionando a velocidade com um piano físico, esta representa a força (ou velocidade) com que a tecla foi premida. Velocidades maiores geram sons mais altos, enquanto que velocidades mais baixas geram sons mais baixos, permitindo assim ao músico dar ou tirar ênfase a uma nota relativamente às restantes. De notar que um valor igual a zero é o equivalente a invocar o método `Synth.NoteOff`.

A método `Synth.NoteOff`, por sua vez, recebe apenas dois argumentos (canal e chave), e deve ser chamada passando algum tempo para terminar a nota. Podemos deste modo construir a analogia óbvia que o método `NoteOn` corresponde a uma tecla de piano ser premida, e `NoteOff` corresponde a essa tecla ser libertada.

## O problema e os seus desafios

Desenhar esta [Domain Specific Language \(DSL\)](#) trás consigo os problemas comuns ao desenho de linguagens de programação, bem como desafios novos e únicos relativos ao domínio musical. Alguns desses desafios foram já bastante estudado pela miríade de linguagens de programação, tanto industriais como académicas, que já foram desenvolvidas, pelo que não serão o foco principal deste projeto. Pelo contrário, neste projeto serão focados com mais detalhe os desafios resultantes da integração da componente musical na linguagem.

O primeiro desses desafios é a introdução de um novo tipo de dados primitivo não existente na maioria das outras linguagens: **Música**. Este tipo de dados trás consigo a necessidade implícita de gerir o conceito de **tempo** na linguagem, tanto na geração de música *realtime* como *offline* (em que o tempo a que a música está a ser gerada pode ser mais rápido ou mais lento do que o tempo real). Este conceito de tempo também acaba por escapar para o campo da gramática e da sintaxe da linguagem, necessitando de uma forma de descrição do mesmo que seja flexível, mas não demasiado verbosa ou difícil de ler.

Ainda relacionado com o tipo de dados *Música*, também é importante pensar em como o representar, e os casos que deve cobrir. Para este fim, acho que é importante a linguagem permitir gerar sons **potencialmente infinitos**. Esta funcionalidade não é tão útil no campo da geração de música *offline*, mas é extremamente útil quando a música está a ser gerada em tempo real, e possivelmente a ser controlada por um utilizador através do teclado, permitindo começar a tocar música gerada proceduralmente, e deixá-la tocar durante o tempo que for necessário. Como tal é necessário pensar em como a implementação de todo o código depende deste ponto.

### 3.1 Solução Proposta

A linguagem irá ser desenvolvida em *Python*. A linguagem irá ser extensível, permitindo ao utilizador definir objetos ou funções em *Python* e expô-los para dentro da linguagem, dando assim acesso à grande

quantidade de módulos já existentes para os mais variados fins.

Como exemplo da extensibilidade da linguagem, irá também ser desenvolvido por cima dela uma biblioteca de construção de teclados virtuais que permitem associar a eventos de teclas notas ou sequências musicais, ou mesmo instruções a serem executadas na própria linguagem.

Para resolver o problema da representação do tempo, toda a linguagem irá ter noção implícita desse conceito, mesmo que apenas algumas construções o utilizem. Isto significa que durante toda a execução, haverá uma variável de **contexto** que será implicitamente passada para todas instruções e todas as chamadas de funções que, entre outras coisas, irá manter registo da passagem do tempo. Desta forma os construtores que precisarem do contexto, como por exemplo a emissão de notas musicais, podem aceder ao tempo atual bem como modificá-lo.

A existência deste **contexto** implícito significa que as funções *Python* não podem ser expostas diretamente para a linguagem, mas graças à expressividade do *Python* é possível construir uma *Foreign Function Interface* que seja incrivelmente simples de usar e que evite que o utilizador tenha de mapear as funções manualmente. Em vez disso, pode simplesmente marcá-las como sendo **context-free** (funções que não têm noção da existência do contexto implícito), e elas serão então tratadas de forma apropriada.

O tipo de dados **Música** irá ser implementado sobre o conceito de iteradores (e mais especificamente geradores) fornecido pelo *Python* para tornar a criação de música *lazy*. No entanto, este paradigma deve ser completamente opaco para o utilizador da linguagem: a decisão de usar o modelo de execução normal, ou funções geradores deve ser tomado em segundo plano pelo motor de execução da linguagem, sempre que este for necessário. Isto é, ao contrário da maioria das linguagens que exigem para a utilização de geradores que o utilizador declare explicitamente que quer "emitir" um valor através de alguma *keyword*, geralmente `yield`, na nossa linguagem sempre que alguma função produzir um valor do tipo de música que não seja consumido de alguma forma (atribuído a uma variável ou passado a uma função, por exemplo), esse valor musical é **implicitamente emitido** para o gerador, uma vez que esse caso será o mais comum. Para evitar que o valor seja emitido, é necessário **descartá-lo manualmente** onde for caso disso. Se por outro lado a função lidar apenas com valores não-musicais, a sua execução irá seguir o modelo tradicional (onde a função termina a sua execução antes de retornar o controlo ao local onde foi chamada).

### 3.1.1 Gramática da Linguagem

A gramática completa da linguagem pode ser vista em [.1](#). MAs antes de abordarmos em mais detalhe como irá der desenhada a gramática da linguagem, podemos aborar dois pequenos exemplos que demonstram a geração de notas musicais.

```

1  V70 L1 T120;
2
3  fun melody () {
4  V120;
5
6  r/4 ^g/4 ^g/4 ^g/4;
7  ^f/2 e/8 ^d3/8;
8  ^c2;
9  }
10
11 fun accomp () {
12 V50; sustainoff();
13
14 ^Cm;
15 BM;
16 AM;
17 }
18
19 # Create the notes from a melody with a piano and accompany it with a violin in parallel
20 $notes = :piano melody() | :violin accomp();
21
22 # Play the notes twice
23 play( $notes * 2 );

```

Listing 3.1: Exemplo da sintaxe proposta da linguagem

O desenho da gramática da linguagem é composto aproximadamente por três partes, todas elas interligadas entre si.

**Instruções e Declarações** Similar a quase todas as linguagens de programação, esta parte cobre a declaração de funções, variáveis, operadores e expressões em geral.

**Acompanhamentos Musicais** Um tipo de expressões especial, que em vez de produzir números ou *strings* literais, reconhece expressões musicais (notas, acordes, etc).

**Teclados Virtuais** Açúcar sintático para facilitar a declaração de teclados virtuais. Para a lém de alguns construtores próprios, faz uso das expressões gerais e de acompanhamentos musicais descritas acima.

### 3.1.1.1 Instruções e Expressões

As instruções e expressões da gramática são baseadas nas linguagens como C e JavaScript. Chavetas são usadas para delinear blocos de código. As variáveis são prefixadas com um dólar (\$) para prevenir ambiguidades com notas musicais. Cada instrução é separada com um ponto e vírgula (;) a menos que sejam blocos de código que terminem com o fechar de chavetas. Os parâmetros de funções são separados por vírgulas, mas como as vírgulas também são usadas para indicar a descida de oitava nas notas, o ponto e vírgula (;) pode ser usado nesses casos para prevenir ambiguidades.

Em termos de instruções suportadas, a linguagem irá ter as usuais:

**Declaração de Funções** `fun function_name ( $arg1, $arg2, <...> ) { }`

**Ciclos While** `while <condition> { }`

**Ciclos For** `for $var in <expr> { }`

**Condicionais If** `if <condition> { } else { }`

**Atribuições a Variáveis** `$var = <expr>;`

**Chamada de Funções** `function_name( <arg1>, <arg2>, <...> );`

### 3.1.1.2 Acompanhamentos Musicais

A gramática de expressões ou acompanhamentos musicais tem como base fundamental os seguintes blocos: notas, pausas e modificadores. As notas são identificadas pelas letras A até G, seguindo a notação de *Helmholtz* [**helmholtz-pitch-notation**] para denotar as respectivas oitavas. Podem também ser seguidas de um número ou de uma fração, indicando a duração da nota.

```
1 C,, C, C C c 'c''c''c'' c'/4_A1/4_B2
```

Listing 3.2: Exemplos de notas

As notas podem depois ser compostas **sequencialmente** (como demonstrado em cima, em que cada nota avança o tempo pelo valor da sua duração) ou em **paralelo** (separados por uma barra vertical |, criando uma bifurcação do contexto em dois, que irão correr em paralelo). Devemos notar que o operador paralelo tem a menor precedência de todos, pelo que não é necessário agrupar as notas com parênteses quando se usa. Isto é, as duas expressões seguintes são equivalentes.

```
1 A B C | D E F
2 ( A B C ) | ( D E F )
```

É também possível agrupar estes blocos com recurso a parênteses. Os grupos herdam o contexto da expressão superior, mas as modificações ao seu contexto permanecem locais. Isto permite, por exemplo, modificar configurações para apenas um conjunto restrito de notas. No exemplo seguinte, a velocidade da nota C é 70, mas para o grupo de notas A B a velocidade é 127.



```
1 v70 (v127 A B) C
```

Os modificadores disponíveis são:

**Velocity** A velocidade das notas, tendo o formato `[vV][0-9]+`.

**Duração** A duração das notas, tendo o formato `[lL][0-9]+` ou `[lL][0-9]+/[0-9]+`.

**Tempo** O número de batidas por minuto (BPM) que definem a velocidade a que as notas são tocadas, tendo o formato `[tT][0-9]+`.

**Assinatura de Tempo** Define a assinatura de tempo, que define o tipo de batida da música e o comprimento de uma barra na pauta musical. Tem o formato `[sS][0-9]+/[0-9]`.

É também possível definir qual o instrumento a ser utilizado para as notas. Todas as notas pertencentes ao mesmo contexto depois do modificador utilizarão esse instrumento.

```
1 (:cello A F | :violin A D)
```

Para além destas funcionalidades, também existe algum açúcar sintático para algumas das tarefas mais comuns na construção de acompanhamentos, como tocar acordes ou repetir padrões.

```
1 ( [BG]*2 [B2G2] ) *3
```

### 3.1.1.3 Teclados Virtuais

Para além de permitir declarar acompanhamentos musicais para serem tocados automaticamente, a linguagem permite declarar teclados virtuais. Associados às teclas do teclado podem estar notas, acordes, melodias, ou qualquer outro tipo de expressão suportado pela linguagem.

```
1 # Now an example of the keyboard. We can declare variables to hold state
2 $octave = 0;
3
4 $keyboard = @keyboard hold extend (v120) {
5 # Keys can be declared to play notes
6 a: C; s: D; d: E; f: F; g: G; h: A; j: B;
7 # Or chords
8 1: ^Cm; 2: BM; 3: AM;
9
10 # Or any other expression, including code blocks that change the state
11 z: { $octave = $octave - 1; };
12 x: { $octave = $octave + 1; };
13 }
14
```

```

15 # The set_transform function allows changing all events before they are emitted by this
    ↪ keyboard
16 $keyboard::set_transform( $events => transpose( $events, octave = $octave ) );

```

Listing 3.3: Exemplo da sintaxe de teclados virtuais

Cada teclado aceita opcionalmente uma lista de modificadores, tais como:

**hold** Começa a tocar quando a tecla é premida e acaba de tocar quando é solta

**toggle** Começa a tocar quando a tecla é premida, e acaba de tocar quando ela é premida novamente

**repeat** Quando a nota/acorde/música fornecida acaba de tocar, repete-a indefinidamente

**extend** Em vez de tocar as notas de acordo com a sua duração, estende-as todas até a tecla ser levantada/premida novamente (quando usado em conjunto com **hold** ou **toggle**, respetivamente)

Também é possível passar uma expressão opcional entre parênteses que irá ser aplicada a todas as notas do teclado (no exemplo acima especificando um instrumento e o volume das notas com ( :violin v120 )), evitando assim ter de a repetir em vários sítios.

Para além disso, será possível controlar muitos mais aspetos do teclado atribuindo-o a uma variável e chamando funções a partir daí, como por exemplo efetuar transformações nos eventos e notas emitidos, ou simular o carregar e soltar das teclas.

```

1 # The set_transform function allows changing all events before they are emitted by this
    ↪ keyboard
2 $keyboard::set_transform( $events => transpose( $events, octave = $octave ) );
3 # It is possible to synchronize the keyboard with a grid to align the timings of key presses
4 # and releases to said grid
5 $keyboard::set_grid( Grid::new( 1, 4 ) );
6 # We can also control the keys manually
7 $keyboard::start( "ctrl+z" );
8 $keyboard::stop_all();

```

Listing 3.4: Exemplo da sintaxe proposta da linguagem

### 3.1.2 Arquitetura do Sistema

O sistema irá ser composto por um interpretador de linguagem desenvolvido em Python, acompanhado por uma interface de linha de comandos que faça uso do interpretador.

O interpretador receberá um *script* obrigatório como input. Esse input poderá depois determinar quais os *inputs* (opcionais) que irá usar, como o teclado do computador, ficheiros ou teclados MIDI, ficheiros de performance (gravações de reproduções anteriores consistindo nos eventos em que as teclas foram premidas).

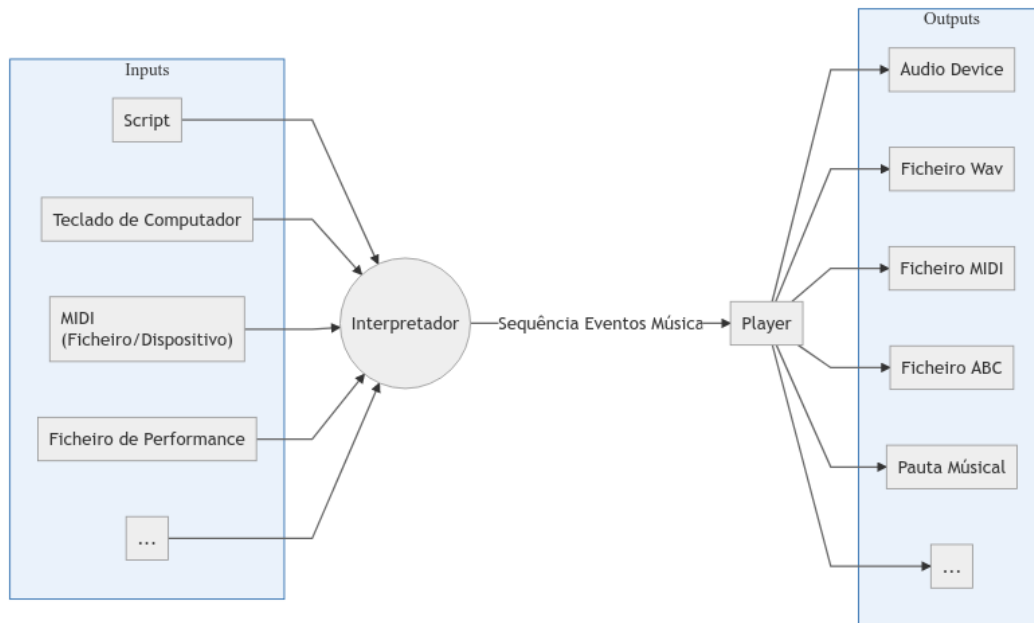


Figure 3.1: Arquitectura Geral do Projeto

Os eventos gerados pelo *script* e os restantes *inputs* serão depois redirecionados para os diversos *outputs*, que podem ser as colunas do dispositivo, ficheiros **WAV** ou **MIDI**, ficheiros em formato PDF com a pauta musical, entre outros.

Toda a linguagem irá ser desenvolvida com extensibilidade em mente nos seguintes pontos:

**Inputs** Permitir a criação de novos *inputs*, como estar à espera de mensagens por um *socket* ou de outros processos do computador.

**Eventos** A linguagem já disponibiliza uma variedade de eventos multimédia (como reproduzir notas, sons genéricos, ou mensagens para controlar dispositivos **MIDI**). Mas o objetivo é que criar e emitir eventos customizados seja extremamente simples (e feito com uma só linha de código por evento, no mínimo). Obviamente, nem todos os eventos são suportados por todos os *outputs* (por exemplo, um ficheiro **ABC** não pode reproduzir um ficheiro **WAV**), mas neste caso os diversos *outputs* irão simplesmente ignorar os eventos que não estejam preparados para lidar.

**Outputs** Para além dos *outputs* embutidos, permitir criar novos, tanto para outros formatos musicais, mas também para outros fins como controlar luzes, vídeo e imagens através da linguagem (em conjunto com os eventos personalizados) e permitir assim executar espectáculos multimédia completos a partir da linguagem.

**Bibliotecas** Expôr funções, variáveis e objetos adicionais, bem como possivelmente acrescentar dinamicamente sintaxe à linguagem (através de macros).

O facto de a linguagem ser desenvolvida em *Python* significa que é extremamente prático estender a mesma devido a:

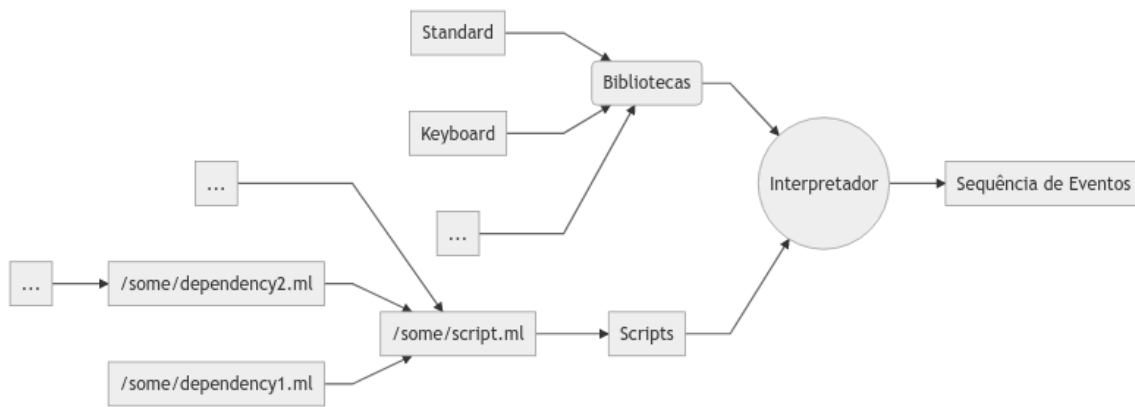


Figure 3.2: Arquitectura do Interpretador

- Ubiquidade da linguagem Python tanto para programadores experientes como para iniciantes;
- Não ser necessário compilar o código para o executar;
- Sintaxe e expressividade da linguagem (apesar de vezes isso incorrer num custo de performance);
- Existência de *bindings* para bibliotecas desenvolvidas em C/C++ (como *numpy*), optimizadas para inúmeras tarefas que necessitem de maior *performance*/menor latência, que mesmo assim expõem uma interface agradável de usar em *Python*;

## Casos de Estudo

Neste capítulo iremos analisar possibilidades de uso da linguagem. Alguns desses exemplos são até já parcialmente ou totalmente funcionais quando executados no protótipo desenvolvido nesta fase inicial. Outros exemplos fazem uso de funcionalidades planejadas mas ainda não implementadas, e que serão devidamente identificados quando necessário. Nestes exemplos podem também ser usados pequenos excertos de músicas para demonstrar a utilização da linguagem, e a forma como esses excertos podiam ser representados com a nossa sintaxe.

### 4.1 Tocar Música

```
1 # Title: Westworld Main Theme
2
3 :piano = (1; S6/8 T70 L/8 V120 );
4 :violin = :piano(41);
5
6 $chorus = :piano (A*11 G F*12 | A,6 A,5 G, F,6*2)*3;
7
8 $melody = :piano (r24 (:violin a3 c'3_d'3 e'9)_r9_e'3 d'3_c'3 a9);
9
10 play( $chorus | $melody );
```

Listing 4.1: Exemplo da sintaxe para criação de música

Nas duas primeiras linhas deste exemplo podemos verificar a utilização de duas vozes (:piano e :violin). O piano ocupa a posição 1 da *soundfont* utilizada, enquanto que o violino utiliza a posição 41. Ao declarar o piano, podemos também definir um conjunto de configurações adicionais (como o compasso, a duração base das notas, e o volume com que são tocadas). Ao declarar o violino, podemos

herdar as configurações de outro instrumento (neste caso o piano) e mudar apenas o necessário (a posição do instrumento).

Depois podemos ver a utilização de variáveis (`$chorus` e `melody`) para estruturar e guardar conjuntos de notas, neste caso. É possível ver também o quão conciso fica descrever padrões ou conjuntos de notas repetidas através do operador de repetição (`*`). O operador de paralelo (`|`) permite depois tocar notas em paralelo ao mesmo tempo.

## 4.2 Definir um teclado

No início do capítulo **3.1.1** podemos ver um pequeno excerto de música que é tocada autonomamente pela linguagem. Aqui poderemos ver como construir um teclado virtual personalizado para tocar essa música, bem como a sequência de teclas a premir para a reproduzir.

```

1  # Title: Soft to Be Strong
2  # Artist: Marina
3  V70 L1 T120;
4
5  fun toggle_sustain ( ref $enabled ) {
6      if $enabled { cc( 64; 0 ) } else { cc( 64; 127 ) };
7
8      $enabled = not $enabled;
9  };
10
11  $sustained = true;
12
13  @keyboard hold extend {
14      a: ^Cm; s: BM; d: AM; f: EM; g: ^Fm;
15  };
16
17  @keyboard hold extend (V120) {
18      1: ^c; 2: ^d; 3: e; 4: ^f; 5: ^g;
19      6: b; 7: ^c'; 8: ^d'; 9: e';
20
21      c: toggle_sustain($sustained);
22  };

```

Listing 4.2: Exemplo da sintaxe para criação de teclados

No início deste exemplo podemos ver a declaração de uma função **toggle\_sustain**, que recebe como parâmetro uma variável por referência. O que isto significa é que qualquer alteração ao valor da variável dentro desta função, reflete-se também na variável que for passada à função quando esta é chamada.

Lá dentro fazemos uso da função `cc` que permite controlar diversos controlos MIDI. Neste caso, o controlo `64` refere-se ao pedal de *sustain* de um piano (que deixa as notas a tocar durante mais algum

tempo mesmo depois da sua tecla ser levantada). O valor 0 (zero) que lhe é passado significa desligar esse pedal, e o valor 127 significa ligar esse pedal. No futuro, apesar de ser sempre possível recorrer a este tipo de funções de baixo nível, irão ser adicionadas à biblioteca *standard* as funções mais comuns (como por exemplo, `sustainoff()` e `sustainon()`).

Depois podemos ver a declaração de dois teclados virtuais (a linguagem permite mais do que um teclado ativo ao mesmo tempo). O primeiro mapeia a algumas teclas (a, s, d, f e g) o conjunto de acordes usados nesta música. Para além disso também define alguns modificadores a serem usados por este teclado (cujo significado é discutido no capítulo 3.1.1.3).

O segundo teclado funciona de forma similar, atribuindo às teclas de 1 a 9 notas individuais a serem tocadas. Neste teclado podemos também ver que notas musicais não são os únicos elementos que podem ser associados a teclas. Também é possível descrever expressões arbitrárias (como neste caso, a chamada da função `toggle_sustain( $sustained )` associada à tecla **c**).

Outro ponto a notar sobre o segundo teclado é a declaração entre parênteses (V120) que permite modificar o volume das notas tocadas por este teclado (que se sobrepõe ao volume global V70 indicado no início do código). Isto é uma forma simples de prefixar configurações a todas as notas do teclado, evitando ter de copiar essas configurações para todas as notas.

## 4.3 QWERTY Keyboard

A função `qwertyboard` é uma função planeada a ser incluída na biblioteca *standard* da linguagem. Aqui temos um exemplo simplificado do que essa função irá ser. Neste exemplo podemos observar funcionalidades mais genéricas da linguagem. Muitas dessas funcionalidades (arrays, métodos de objetos, funções anónimas) ainda não se encontram implementadas na versão atual do protótipo, mas servem como exemplo para o que a linguagem irá no fim permitir.

```

1 fun qwertyboard () {
2   # Maps the lines on a keyboard to semitone offsets to List[ List[ str ] ]
3   $lines = @[
4     "qwertyuiop"::split(),
5     "asdfghjkl"::split(),
6     "zxcvbnm,."::split()
7   ];
8
9   $octave = 0;
10  $semitone = 0;
11
12  $keyboard = @keyboard hold extend {
13    [ $c for $c, $i in $lines::[ 0 ] ]: transpose( c; $i );
14    [ $c for $c, $i in $lines::[ 1 ] ]: transpose( C; $i );
15    [ $c for $c, $i in $lines::[ 2 ] ]: transpose( C,; $i );
16  }

```

```

17     up => { $octave = $octave + 1 };
18     down => { $octave = $octave - 1 };
19     right => { $semitone = $semitone + 1 };
20     left => { $semitone = $semitone - 1 };
21 };
22
23 $keyboard::set_transform( $events => $events + interval(
24     semitone = $semitone,
25     octave = $octave
26 ) );
27
28 return $keyboard;
29 }

```

Listing 4.3: Exemplo da sintaxe proposta da linguagem

A primeira parte da função declara um *array* com as três linhas de caracteres presentes num teclado *QUERTY*. Isto permite-nos ao declarar as teclas no *keyboard*, fazê-lo de forma dinâmica (ao invés de associar a cada tecla uma nota manualmente).

Essa declaração, inspirada nas listas por compreensão do *Python*, funciona através de uma construção similar a um ciclo *for*. A variável *\$c* corresponde a cada item do *array* (neste caso, cada tecla), a variável *\$i* (opcional) permite-nos obter o índice da letra atual no *array*. A cada letra é associada a nota C transposta pelo índice da tecla.

Para além disso também podemos ver a declaração de mais quatro teclas (correspondentes às quatro setas do teclado) que permitem deslocar as notas tocadas por oitavas completas ou por semitons. Para isso, estas teclas têm associadas uma expressão de bloco (identificada pelas chavetas { e }). Lá dentro é possível meter uma instrução (ou opcionalmente várias, separadas por pontos e vírgulas ;). O valor da última expressão é o valor de retorno da expressão de bloco toda, pelo que é possível que uma tecla faça mais que uma coisa (altere o estado e no fim retorne ainda notas para serem tocadas, por exemplo).

Finalmente vemos também um exemplo do método *set\_transform*, um dos vários métodos que o objeto *Keyboard* irá ter e que permitem modificar ainda mais o comportamento dos teclados, desde transformar as teclas, definir grelhas de alinhamento, gravar as teclas premidas ou reproduzir uma dessas gravações, entre muitos outros.

Este método, que aceita uma função como argumento, permite transformar cada evento musical que o teclado emita. Neste caso, estamos a usá-lo em conjunto com as variáveis de estado que declaramos anteriormente, para a cada evento, somar-lhe um intervalo composto pelos semitons e oitavas definidos.



## Desenvolvimento

O desenvolvimento do projeto pode ser dividido de grosso modo em três camadas. Nelas são cobertos um grupo abrangente de aspetos tanto da área do processamento de linguagens e do desenvolvimento de [DSL's](#), da teoria musical, e do processamento digital de áudio.

Na camada da linguagem esteve mais proeminente a área de processamento de linguagens, por motivos óbvios. Mas nas decisões tomadas durante o desenvolvimento desta camada, estiveram sempre presentes também as necessidades específicas que a teoria musical (e a sua notação) impõem numa linguagem de programação.

Do mesmo modo, o interpretador faz claramente uso de tópicos do domínio do processamento de linguagens, mas é ainda mais fortemente influenciado pelas restrições e requisitos impostos pela componente musical da linguagem. Esta influencia a forma e a semântica da execução dos vários operadores disponibilizados.

A última camada, de desenvolvimento de uma biblioteca, composta pelos objetos e procedimentos que têm como objetivo facilitar a utilização da linguagem. Para isso foi necessário identificar os casos de utilização mais comuns e prioritários, de modo a guiar a construção destas interfaces para refletirem uma utilização real da aplicação.

### 5.1 Linguagem

A camada sintática da aplicação pode ser conceptualmente dividida em duas fases:

**Sintaxe** Esta fase caracteriza-se por delinear qual a sintaxe usada pela linguagem, bem como os construtores e operadores suportados;

**Parser** Nesta fase foi desenvolvido um *parser* em *Python*, responsável por converter o código fonte da linguagem numa [Abstract Syntax Tree \(AST\)](#);

No entanto, a realidade é que a abordagem seguida (não só nesta camada mas como em todo o projeto) foi mais iterativa, dividindo cada fase em porções semi-independentes e intercalando as várias porções das diversas fases. Esta abordagem tem a vantagem de permitir ir testando e experimentando com o projeto mais cedo do que seria possível com um modelo de desenvolvimento em cascata.

### 5.1.1 Sintaxe

A sintaxe da linguagem é bastante inspirada nas usualmente chamadas linguagens da família C, com recurso a parênteses curvos e chavetas para delinear os vários blocos da linguagem. No entanto, as expressões são complementadas com um novo conjunto de literais e operadores dedicados a componente musical da linguagem. Conseguir juntar estes dois mundos trás consigo alguns desafios que serão discutidos mais em detalhe em cada uma das secções seguintes.

#### 5.1.1.1 Literais

Literais referem-se ao conceito de sintaxe desenhada com o propósito de descrever data (literal) no código. São usados em quase todas as linguagens de programação (e na nossa também) para descrever números, *strings* e booleanos.

A maior diferença nesta área entre a nossa linguagem foi a adição de literais responsáveis por modelar conceitos musicais, como notas, pausas e acordes. Esta sintaxe, tal como já foi mencionado anteriormente, foi inspirada pelo projecto *abc notation*, com algumas modificações.

#### 5.1.1.2 Notas e Pausas

A sintaxe de notas descrição de notas é composta por quatro componentes: **acidentais**, **pitch** (obrigatório), **oitava** e **duração**.

```

1  [_^]*
2  [a-gA-G]
3  [' ,]*
4  ([0-9]*\/?)[0-9]*

```

Listing 5.1: Expressão regular que identifica uma nota (quebras de linha apenas para claridade de leitura)

O *pitch* refere-se à nota (ou frequência) que deve ser tocada. O **C médio** (também conhecido como C4) é descrito simplesmente como C. É possível descer uma ou mais oitavas acrescentando uma ou mais vírgulas ,. Para subir uma oitava, podemos primeiro substituir as letras maiúsculas por minúsculas. Para subir mais oitavas, podemos acrescentar uma ou mais pelicas '. Para subir ou descer semitons, podemos preceder a notas com os acidentais \_ e .

As pausas são mais simples, sendo compostas simplesmente pela letra r seguida da sua **duração** (usando as mesma sintaxe das notas).

### 5.1.1.3 Acordes

Para definir acordes na linguagem, colocam-se várias notas dentro de parenteses retos. A notação usada para cada nota inclui os seus três primeiros componentes (acidentais, *pitch* e oitava), mas exclui a duração. Em vez de definir a duração em cada nota, esta é definida globalmente no acorde após fechar os parenteses retos.

Por conveniência, para evitar ao utilizador ter de introduzir todas as notas de um acorde manualmente, temos uma sintaxe abreviada para os tipos de acordes mais comuns, onde é apenas necessário introduzir a nota base seguido do tipo de acorde.

	Abreviações
<b>Tríades</b>	M, m, aug, dim, +
<b>Quinta</b>	5
<b>Sétimas</b>	m7, M7, dom7, 7, m7b5, dim7, mM7

Table 5.1: Lista de abreviaturas possíveis de serem acrescentadas a seguir a uma nota para especificar um acorde.

A decisão de envolver cada acorde com parênteses retos deveu-se ao facto de muitas abreviaturas serem já populares no domínio da notação musical, e como tal o ideal era não as mudar. No entanto, algumas dessas abreviaturas poderiam entrar em conflito com outros componentes da declaração da nota. Por exemplo, C7 poderia ser tanto um acorde de sétima como uma nota com duração de 7. Com a separação por parenteses retos, a ambiguidade deixa de existir, sendo obvio que [C7] é um acorde de sétima, e C7 é uma nota com duração 7.

```
1 [CFG]/4 [^Fm] [C5]2
```

Listing 5.2: Exemplos de três definições de acordes possíveis

### 5.1.1.4 Modificadores

Para além de permitir descrever notas, também é possível ter modificadores de contexto que permitem alterar certas propriedades das notas e acordes. Duas destas propriedades (duração e oitava) podem ser depois customizadas em cada nota ou acorde, como já vimos. No entanto, em vez de estes valores substituírem simplesmente os valores predefinidos, eles “complementam-se”.

Ou seja, se declarar-mos por exemplo que a duração base das notas é  $\frac{1}{4}$ . Quando definirmos alguma nota a seguir com a duração de  $\frac{1}{2}$ , a sua duração real irá ser calculada da seguinte forma  $\frac{1}{4} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{8}$ .

Do mesmo modo, quando definimos por exemplo a oitava base como 5 (o valor predefinido é 4), a nota C, passa a representar a oitava  $5 - 1 = 4$  (por predefinição seria  $4 - 1 = 3$ ).

Podemos então ver a lista dos modificadores aceites pela linguagem, bem como exemplos de utilização e os seus respetivos valores predefinidos (usados quando nenhum modificador é aplicado).

Nome	Modificador	Exemplo	Predefinição
Instrumento	IN	I46	I0
Velocidade	VN	V100	V127
Tempo	TN	T120	T60
Duração	LN	L2	L1
	L/N	L/4	
	LD/N	L3/8	
Oitava	ON	O2	O4
Compasso	SD/N	S3/4	S4/4

Table 5.2: Lista de modificadores e exemplos da sua utilização

### 5.1.1.5 Variáveis e Funções

Uma das consequências da introdução da sintaxe de notas literais foi a impossibilidade de ter variáveis com certos nomes. Uma variável chamada *a*, por exemplo, iria entrar em conflito com a nota do mesmo nome. Do mesmo modo, uma variável chamada *i1* iria entrar em conflito com o modificador de instrumento.

Em vez de criar casos de excepção para as variáveis que possam ter nomes que conflitam com outros construtores sintáticos, seguimos o exemplo de outras linguagens como *PHP*, *Perl* ou *Powershell*, e decidimos prefixar as nossas variáveis com o carácter *\$*.

No caso das funções foi possível evitar a ambiguidade (e do mesmo modo a obrigatoriedade de as prefixar com um carácter) devido ao facto de as funções terem obrigatoriamente um par de parênteses (sem espaço entre o nome da função) quando são chamadas.

No entanto não quer dizer que as funções passaram imunes à introdução das literais de música. Uma vez que a vírgula é usada para mudar a oitava de uma nota (e foi escolhida de forma a manter compatibilidade com a sintaxe do projeto *abc notation*, existem casos em que esta não pode ser utilizada para separar os argumentos passados a uma função.

Por exemplo, dada a expressão `function_name(C, A, $a, 2)`, podemos concluir que a mesma tem quantos argumentos? A resposta correta seria dois, pois as duas primeiras vírgulas poderiam pertencer à nota ou ao separador da função. Mas neste caso a nota teria prioridade, pelo que *C*, *A*, *\$a* seria o primeiro argumento, e *2* seria o segundo.

A solução tomada inicialmente foi utilizar ponto-e-vírgula para substituir a vírgula como separador de argumentos nas funções. E enquanto isto resolveu os problemas de ambiguidade, tornou-se óbvio à medida que a linguagem foi avançando, que a prevalência da vírgula como separador em quase todas as linguagens de programação mais populares fazia com que houvesse um custo mental de mudança de contexto sempre que alguém mudava de alguma linguagem para a nossa, e vice-versa.

A solução escolhida no final foi um compromisso entre as duas opções: tanto a vírgula como o ponto-e-vírgula podem ser usados como separadores de argumentos, com a exceção de quando o argumento é uma nota musical, onde o ponto-e-vírgula tem de ser obrigatoriamente usado. Assim sendo, poderíamos

rescrever o exemplo anterior da seguinte forma `function_name(C; A; $a, 2)`, passando a função a receber agora os quatro argumentos como seria inicialmente esperado.

### 5.1.2 Parser

Para implementar o parser da linguagem, foi utilizado o módulo *Python Arpeggio*, um módulo que implementa um algoritmo de *parsing* descendente recursivo como recurso a *memoization* para melhora da performance. A gramática utilizada pode ser vista em maior detalhe no apêndice .1.

```

1  main <- body EOF;
2
3  body <- statement ( ";" statement )* _ ";"? _
4      / ""
5      ;
6
7  // Statements
8  statement <- _ ( var_declaration / voice_declaration / function_declaration /
    ↪ for_loop_statement / while_loop_statement / if_statement / expression ) _;
9
10 var_declaration <- "$" namespaced _ "=" _ expression;
11 // ...

```

Listing 5.3: Excerto da gramática desenvolvida

A gramática PEG desenvolvida para o projeto foi depois complementada por uma classe **Parser**, responsável por gerar a [AST](#) da linguagem. Para isso recorreremos ao *Visitor Pattern*, com um método para cada regra não-terminal da gramática (todos prefixados com `visit_`).

```

1  def visit_body ( self, node, children ): ...
2
3  def visit_comment ( self, node, children ): ...
4
5  def visit_statement ( self, node, children ): ...
6
7  def visit_var_declaration ( self, node, children ): ...

```

Listing 5.4: Métodos responsáveis por criarem a AST

## 5.2 Interpretador

As linguagens compiladas usualmente recorrem à compilação [Ahead Of Time \(AOT\)](#), em que o código é transformado em código máquina com antecedência (durante a fase de compilação). Esta é a solução que consegue geralmente oferecer melhor *performance*, menor consumo de memória e tempos de *startup* mais rápido. Por outro lado, obriga a um passo de compilação separado sempre que o código fonte é

alterado, e regra geral necessita de tipos de dados estáticos. No que toca a linguagens interpretadas temos mais opções. Podemos então dividir os seus modos de execução em três categorias distintas, cada uma com possíveis vantagens e desvantagens, bem como diferenças de dificuldade de implementação bastante salientes.

**Interpretadores** Também chamados por vezes como interpretadores *tree walk*, são usualmente os mais simples de implementar (mas também os mais lentos a executar). O seu conceito baseia-se no *design pattern* homónimo, em que as operações da linguagem são modeladas numa árvore, geralmente igual ou similar à estrutura da *AST*. Para executar uma expressão é chamado um método na raiz da árvore, e esse método irá chamar recursivamente os métodos das suas sub-expressões, passando o estado como argumentos da função, e recebendo o resultado pelo valor retornado da função.

**Bytecode VM** São chamadas máquinas virtuais (VM) porque o seu comportamento assemelha-se mais ao comportamento dos processadores reais dos computadores. As expressões da árvore de sintaxe abstrata são previamente convertidas numa sequência linear de instruções mais simples (geralmente compactadas em binário para melhor *performance*, também referido como *bytecode*. Cada instrução é depois executada dentro de um ciclo. Esta solução fornece um balanço entre facilidade de implementação e velocidade de execução (evitando a grande quantidade de chamadas recursivas de funções presentes nos interpretadores).

**Just In Time** O método mais complexo (mas também o que oferece melhor *performance* para tarefas pesadas). O código é executado inicialmente por um dos dois métodos anteriores, de modo a recolher estatísticas sobre qual o tipo de execução mais comum do código. Após esta recolha, é gerado código máquina otimizado para os tipos de dados mais comuns de uma variável, ou para os caminhos de execução mais prevalentes, para que seja possível da próxima vez que o mesmo pedaço de código seja executado, isso ocorra com recurso ao código máquina. Este processo é geralmente repetido ao longo da execução do programa, sendo que caso a versão de código máquina gerada fique desatualizada (o tipo de dados usualmente passados a uma função mudem), essa porção de código seja invalidada e eventualmente substituída por uma nova versão mais adequada.

É possível ver que a solução ideal seria sempre a compilação *Just In Time* (JIT), que evita uma fase de compilação explícita e forçada ao utilizador, mas ao mesmo tempo consegue fornecer *performance* competitiva para tarefas mais exigentes. No entanto é inevitável concluir que esta solução impõe custos de desenvolvimento astronómicos, e implica equipas de grande dimensão e tempos de desenvolvimento extremamente longos.

Desta forma a nossa escolha reside logicamente entre a solução de **Interpretador** e um simples **Bytecode**. Acabamos por escolher a primeira opção pelas seguintes razões:

- A geração de eventos musicais é relativamente computacionalmente barata (mesmo admitindo algumas dezenas de eventos musicais por segundo).
- A componente mais pesada geralmente reside na sintetização dos eventos musicais (*note on*, *note off*) em *streams* de audio, mas esta tarefa é encaminhada para bibliotecas desenvolvidas em linguagens de baixo nível.
- A possibilidade de correr código *Python* no meio de qualquer parte da nossa linguagem já fornece um bom meio termo para quando é necessária mais alguma *performance* (sem sacrificar demasiado a simplicidade de uma linguagem destinada primariamente a músicos e não engenheiros informáticos).
- Também a facilidade de implementação de um interpretador significou uma velocidade de ordens de magnitude superior durante a implementação da linguagem e da prototipação de funcionalidades.
- Uma posterior modificação do interpretador para uma *bytecode VM* mais eficiente seria possível estando a linguagem mais estabilizada, e seria simples manter uma [API](#) virtualmente 100% compatível.

Em conclusão, cada operação foi implementada através de um método `eval()` em cada classe da [AST](#), recebendo uma variável de contexto como *input*, e usando depois o valor retornado pela função como resultado da avaliação da expressão.

### 5.2.1 Contexto

A variável de contexto guarda o estado da execução, e deve conter toda a informação necessária para cada instrução poder executar. Os seus conteúdos podem ser divididos em três componentes:

**Timestamp** Esta propriedade é um simples inteiro que permite às expressões de geração de eventos musicais saberem qual o tempo virtual atual. Este tempo virtual é manipulado pelos vários operadores. O operador sequencial por exemplo, que recebe uma lista de expressões e emite uma lista de eventos musicais uns a seguir aos outros, avança este cursor para o fim do último evento antes de passar o contexto para avaliar a expressão seguinte.

**Voz** Objeto que contém as várias propriedades musicais que devem ser aplicadas durante a geração de eventos, tais como a duração base das notas, o compasso ou as batidas por minuto.

**Símbolos** Um contendor que permite aceder e modificar os símbolos disponíveis na linguagem (tais como variáveis e funções).

Os contextos foram desenhados com o intuito de serem leves, daí apenas conterem referências para três variáveis. Desta forma é possível criar cópias dos contextos e permitir que operações variadas estejam a executar ao mesmo tempo com diferentes contextos.

Para percebermos a razão desta necessidade, basta pensarmos no operador paralelo. Se colocarmos duas expressões musicais que devem tocar ao mesmo tempo, a geração de uma (ou mais) notas na primeira expressão não deve afetar o *timestamp* da segunda. Para isto, cada uma das expressões deve receber uma cópia do contexto (com o *timestamp* inicial igual). Quando as duas expressões terminarem, no entanto, é importante que o contexto original (que gerou as duas cópias) atualize os seu *timestamp* para qual for a expressão mais longa.

Se prestarmos atenção, podemos estar aqui a detetar um padrão bastante comum na área da programação: o modelo **fork-join**.

E é fácil perceber que faz sentido. Apesar de estarmos a lidar com notas e eventos musicais, fundamentalmente estamos a criar ramos paralelos de execução, e queremos no final aguardar o seu resultado e unificá-lo com o ramo original. Se substituirmos ramo por *thread* para o caso da programação, ou *contexto* para o nosso caso, vemos a equivalência de contextos.

Como tal, para além do estado (as três variáveis) que o objeto de contexto engloba, este providencia também algumas operações bastante simples e úteis:

**Fork** Cria uma cópia do contexto, podendo receber opcionalmente também um inteiro como argumento com vista a substituir o valor do *timestamp* do contexto pai. Como segundo argumento pode também receber um novo *scope* de símbolos, algo que iremos aprofundar mais no capítulo seguinte.

**Join** Recebe uma lista de contextos como argumento, e avança o *timestamp* para o maior encontrado nessa lista.

**Seek** A operação de mudar o *timestamp* do contexto atual.

Os contextos não têm (nem precisam) de referências para outros *contextos-pai* ou *contextos-filhos*, de modo a que não é preciso grandes preocupações relativamente a fugas de memória com a criação de novos contextos: apenas são mantidos em memória os contextos que têm referências para eles, e que portanto estão ainda em uso.

### 5.2.2 Scope de Símbolos

Cada contexto tem uma referência para o *scope* de símbolos a que tem acesso. Nestes *scopes* são guardadas as variáveis e funções que o utilizador (e as bibliotecas standard da linguagem) declararem. Mais uma vez, cada objeto de *scope* é composto por três propriedades: uma referência ao seu **antecessor** (ou pai), uma tabela de *hash* com os **símbolos**, e uma *flag* booleana para designar este *scope* como **opaco**.

O próprio conceito de *scope* implica por si só uma hierarquia, e de facto cada objecto *scope* guarda uma referência para o seu parente (ou para o valor nulo, caso seja o *scope* raiz). Esta propriedade é utilizada para as operações disponíveis, tanto para pesquisar, como para atribuir valores a símbolos do *scope* atual, algo que iremos verificar mais a seguir.



**Lookup**

**Assign**

**Enumerate**

### **5.2.3 Módulos**

## **5.3 Biblioteca Standard**

### **5.3.1 Inputs & Outputs**

### **5.3.2 Ficheiros de Som**

### **5.3.3 Teclados Musicais**

### **5.3.4 Grelhas**

### **5.3.5 Transformadores**

### **5.3.6 Editor Embutido**

## Conclusão

O desenvolvimento do projeto envolve vários aspetos, desde o desenho da sintaxe e da gramática correspondente, até à geração de sons a serem guardados em ficheiros ou reproduzidos imediatamente em dispositivos áudio. Também engloba tanto aspetos mais genéricos da programação, como qual a melhor forma de implementar de forma opaca funções geradoras e funções assíncronas.

Mas para além disso também abrange quais as ferramentas e as metodologias são mais adequadas para a utilização da linguagem. É necessário para isso estudar com exemplos reais, qual a melhor forma de produzir e desenvolver música em formato textual.

No entanto, sendo a criação musical uma área tão ampla, é inútil tentar sequer conseguir desenvolver uma ferramenta que cubra todos os cantos e sirva todas as necessidades dos seus utilizadores. É por isso que é importante apoiar o desenvolvimento do projeto nas vantagens que a language *Python* fornece, quer a nível da sua facilidade de uso, popularidade, e fácil extensão sem necessidade de processos complicados de compilação.

O projeto deve ser por isso desenvolvido com extensibilidade em mente, tendo como objetivo principal servir como uma fundação estável capaz de ligar as diversas ferramentas existentes, não só na área da música, mas permitir ligar a música a outras áreas.

## .1 Apêndice 1: Gramática

```

1  main <- body EOF;
2
3  body <- statement ( ";" statement )* _ ";"? _
4    / ""
5    ;
6
7  // Statements
8  statement <- _ ( var_declaration / voice_declaration / function_declaration /
    ↪ for_loop_statement / while_loop_statement / if_statement / expression ) _;
9
10 var_declaration <- "$" namespaced _ "=" _ expression;
11
12 voice_declaration <- ":" identifier _ "=" _ voice_declaration_body;
13
14 voice_declaration_body <- integer
15     / "(" _ function_parameters _ ")"
16     / ":" identifier _ "(" _ function_parameters _ ")"
17     ;
18
19 function_declaration <- "fun" _ namespaced _ "(" _ arguments? _ ")" _ "{" body "}";
20
21 arguments <- single_argument ( _ ";" _ single_argument )*;
22
23 single_argument <- single_argument_expr / single_argument_ref / single_argument_eval;
24
25 single_argument_expr <- "expr" _ "$" identifier;
26
27 single_argument_ref <- "ref" _ "$" identifier;
28
29 single_argument_eval <- "$" identifier;
30
31 for_loop_statement <- "for" _ "$" namespaced _ "in" _ value_expression _ ".." _
    ↪ value_expression _ "{" _ body? _ "}";
32
33 while_loop_statement <- "while" _ expression _ "{" _ body _ "}";
34
35 if_statement <- "if" _ expression _ "{" _ body _ "}" _ "else" _ "{" _ body _ "}"
36   / "if" _ expression _ "{" _ body _ "}"
37
38 // BEGIN Keyboard
39 keyboard_declaration <- "@keyboard" ( _ alphanumeric )* ( _ group )? _ "{" ( _ keyboard_shortcut
    ↪ _ ";" )* _ "}";
40

```

```

41 keyboard_shortcut <- alphanumeric ( "_" alphanumeric ) * ( _ alphanumeric ) * _ ":" _ expression
42     / string_value ( _ alphanumeric ) * _ ":" _ expression
43     / "[" _ list_comprehension _ "]" ( alphanumeric _ ) * _ ":" _ expression
44     / "[" _ value_expression _ "]" ( alphanumeric _ ) * _ ":" _ expression
45     ;
46
47 list_comprehension <- expression "for" _ "$" _ namespaces _ "in" _ value_expression _ ".." _
    ↪ value_expression
48     / expression "for" _ "$" _ namespaces _ "in" _ value_expression _ ".." _
    ↪ value_expression _ "if" value_expression
49     ;
50 // END Keyboard
51
52
53 expression <- e music_expression;
54
55 music_expression <- sequence ( _ "|" _ sequence ) * ;
56
57 sequence <- value_expression ( _ value_expression ) * ;
58
59 group <- "(" _ expression _ ")";
60
61 block <- "{" _ body _ "}";
62
63 note <- note_accidental _ note_pitch ( _ chord_suffix ) ? ( _ note_value ) ? ;
64
65 chord_suffix <- 'M' / 'm';
66
67 variable <- "$" namespaces;
68
69 function <- namespaces "(" _ function_parameters ? _ ")";
70
71 function_parameters <- expression ( _ ";" _ expression ) * ;
72
73 chord <- "[" _ note ( _ note ) * _ "]";
74
75 rest <- "r" ( _ note_value ) ? ;
76
77 note_value
78 <- "/" _ integer
79     / integer _ "/" _ integer
80     / integer
81     ;
82
83 note_accidental <- "^" / "^^" / "__" / "_-" / "" ;

```

```

84
85 note_pitch
86 <- r"[cdefgab]" "'"*
87   / r"[CDEFGAB]" ", "*
88   ;
89
90 modifier
91 <- r"[tT]" _ integer
92   / r"[vV]" _ integer
93   / r"[lL]" _ note_value
94   / r"[sS]" _ integer _ "/" _ integer
95   / r"[sS]" _ integer
96   / r"[o0]" _ integer
97   ;
98
99 instrument_modifier <- ":" ( identifier / "?" ) _ sequence;
100
101 value_expression <- expression expr_binary_op expression
102   / expr_unary_op expression
103   / string_value
104   / number_value
105   / bool_value
106   / none_value
107   / variable
108   / function
109   / keyboard_declaration
110   / group
111   / block
112   / chord
113   / note
114   / rest
115   / modifier
116   / instrument_modifier
117   ;
118
119 exp_binary_op <- "and" / "or" / ">=" / ">" / "==" / "!=" / "<=" / "<" / r"[+\-*/]";
120
121 expr_unary_op <- "not";
122
123 string_value <- double_string / single_string;
124
125 double_string <- "\"" double_string_char* "\"";
126
127 double_string_char
128 <- "\\\"

```

```
129     / "\\\\"
130     / r"[^"]"
131     ;
132
133 single_string <- "" single_string_char* "";
134
135 single_string_char
136 <- "\\'"
137     / "\\\\"
138     / r"[^']"
139     ;
140
141 number_value <- float / integer;
142
143 bool_value <- "true" / "false";
144
145 none_value <- "none";
146
147 float <- r"[0-9]+\.[0-9]+";
148
149 integer <- r"[0-9]+";
150
151 namespaced <- ( identifier "\\" ) * identifier;
152
153 identifier <- r"[a-zA-Z][a-zA-Z0-9_]*";
154
155 alphanumeric <- r"[a-zA-Z0-9_]*";
156
157 _ <- r"[_\t\r\n]*";
158
159 e <- "";
160
161 comment <- _ r"#[^\\n]*";
```