

Implementação de um Compilador

O trabalho prático a ser realizado na disciplina de Compiladores é a construção de um compilador para uma linguagem de programação. O trabalho será realizado por etapas, conforme cronograma a seguir. Este documento especifica as características da linguagem e descreve as definições para a realização das demais etapas do trabalho.

1. Cronograma e Valor

O trabalho vale 40 pontos no total. Ele deverá ser entregue por etapas conforme cronograma abaixo:

<i>Etapas</i>	<i>Valor</i>	<i>Entrega</i>	<i>Limite</i>
1 - Analisador Léxico e Tabela de símbolos	10	09/04	16/04
2 - Analisador Sintático	10	21/05	28/05
3 - Analisador Semântico	10	18/06	25/06
4 - Gerador de Código	10*	07/07	-

*O valor do trabalho é 35,0, porém, há 5,0 pontos-extras no gerador de código.

2. Regras

- O trabalho poderá ser realizado individualmente, em dupla ou em trio.
- Não é permitido o uso de ferramentas para geração do analisador léxico e do analisador sintático.
- A implementação deverá ser realizada em C/C++ ou Java. A linguagem utilizada na primeira etapa deverá ser a mesma para as etapas subsequentes. A mudança de linguagem utilizada ao longo do trabalho deverá ser negociada previamente com a professora.
- Realize as modificações necessárias na gramática para a implementação do analisador sintático.
- Não é necessário implementar recuperação de erro, ou seja, erros podem ser considerados fatais. Entretanto, as mensagens de erros correspondentes devem ser apresentadas de forma clara, indicando a linha de ocorrência do erro.
- A organização do relatório será considerada para fins de avaliação.
- Trabalhos total ou parcialmente iguais receberão avaliação nula.
- Trabalhos total ou parcialmente iguais a projetos apresentados por outros alunos em semestres anteriores receberão avaliação nula (exceto se for o trabalho tiver sido realizado exclusivamente pelo próprio aluno).
- A tolerância para entrega com atraso é de 1 semana, exceto no caso da Etapa 3, que não será recebida com atraso.
- Os trabalhos somente serão recebidos via Moodle.
- A professora poderá realizar arguição com os alunos a respeito do trabalho elaborado. Nesse caso, a professora agendará um horário extra-classe para a realização da entrevista com o grupo.

3. Gramática da Linguagem

program	::= program identifier begin [decl-list] stmt-list end "."
decl-list	::= decl ";" { decl ";" }
decl	::= ident-list is type
ident-list	::= identifier { "," identifier }
type	::= int float char
stmt-list	::= stmt { ";" stmt }
stmt	::= assign-stmt if-stmt while-stmt repeat-stmt read-stmt write-stmt
assign-stmt	::= identifier "=" simple_expr
if-stmt	::= if condition then stmt-list end if condition then stmt-list else stmt-list end
condition	::= expression
repeat-stmt	::= repeat stmt-list stmt-suffix
stmt-suffix	::= until condition
while-stmt	::= stmt-prefix stmt-list end
stmt-prefix	::= while condition do
read-stmt	::= read "(" identifier ")"
write-stmt	::= write "(" writable ")"
writable	::= simple_expr literal
expression	::= simple_expr simple_expr relop simple_expr
simple_expr	::= term simple_expr addop term
term	::= factor-a term mulop factor-a
factor-a	::= factor "!" factor "-" factor
factor	::= identifier constant "(" expression ")"
relop	::= " == " " > " " >= " " < " " <= " " != "
addop	::= "+" "-" " "
mulop	::= "*" "/" " && "
constant	::= integer_const float_const char_const

Padrões dos tokens

digit	::= [0-9]
carac	::= <i>um dos caracteres ASCII</i>
caractere	::= <i>um dos caracteres ASCII, exceto quebra de linha</i>
integer_const	::= digit ⁺

float_const	::= digit ⁺ "." digit ⁺
char_const	::= " ' " caractere " ' "
literal	::= "{" caractere* "}"
identifier	::= letter (letter digit " _")*
letter	::= [A-Za-z]

Quando eu tenho

```
int x = 10
```

Eu crio o token x com valor 'x', quando durante a compilação que o valor 10 vai ser atribuído para x e colocado como valor de x na TS???

4. Outras características da linguagem

- As palavras-chave são reservadas.
- Toda variável deve ser declarada antes do seu uso.
- Entrada e saída de dados estão limitadas ao teclado e ao monitor.
- Um comentário começa com `/*` e deve terminar com `*/`
 - É possível atribuir um dado do tipo inteiro a uma variável do tipo float, mas o inverso não é permitido. Nos demais casos, os tipos são incompatíveis.
 - O resultado de uma divisão é sempre um float.
- A linguagem é *case-sensitive*.
 - O compilador da linguagem deverá gerar código a ser executado na máquina VM ou para Jasmin (<http://jasmin.sourceforge.net/>). VM está disponível no Moodle com sua documentação. A máquina VM é um arquivo executável para ambiente Windows.

5. O que entregar

Em cada etapa, deverão ser entregues via Moodle:

- Código fonte do compilador.
- Se desenvolvido em Java, entregar o JAR também.
- Relatório contendo:
 - Forma de uso do compilador
 - Descrição da abordagem utilizada na implementação, indicando as principais classes da aplicação e seus respectivos propósitos. Não deve ser incluída a listagem do código fonte no relatório.
 - Na etapa 2, as modificações realizadas na gramática
 - Resultados dos testes especificados. Os resultados deverão apresentar o programa fonte analisado e a saída do Compilador: reportar sucesso ou reportar o erro e a linha em que ele ocorreu.
 - Na etapa 1, o compilador deverá exibir a sequência de tokens identificados e os símbolos (identificadores e palavras reservadas) instalados na Tabela de Símbolos. Nas etapas seguintes, isso **não** deverá ser exibido.
 - No caso de programa fonte com erro, o relatório deverá mostrar o código fonte analisado e o resultado indicando o erro encontrado. O código fonte deverá ser corrigido para aquele erro, o novo código e o resultado obtido após a correção deverão ser apresentados. Isso deverá ser feito para cada erro que o compilador encontrar no programa fonte.

- Na geração de código, deverão ser entregues o código fonte analisado e seu respectivo código objeto gerado, bem como o resultado da execução do programa gerado na VM ou em Java.
- Em cada etapa, deverão ser considerados os códigos fontes sem erros da última etapa realizada até então. Por exemplo, na etapa 2, Análise Sintática, os códigos fontes a serem considerados são aqueles sem os possíveis erros léxicos reportados na etapa 1.

6. Testes

Teste 1:

```
programa testel

    a, b is int;
    result is int;
    a,x is float;

begin

    a = 12a;
    x = 12.;
    read (a);
    read (b);
    read (c)
    result = (a*b + 1) / (c+2);
    write {Resultado: };
    write (result);

end.
```

Teste 2:

```
program teste2

    a, b, c:int;
    d, _var: float;

teste2 = 1;
Read (a);
b = a * a;
c = b + a/2 * (35/b);
write c;
val := 34.2
c = val + 2.2 + a;
write (val)
end.
```

Teste 3:

```
program
  a, aux is int;
  b is float

begin
  b = 0;
  in (a);
  in(b);
  if (a>b) then //troca variaveis
    aux = b;
    b = a;
    a = aux
  end;
  write(a;
  write(b)
```

Teste 4:

```
programa teste4

/* Teste4 do meu compilador

    pontuacao, pontuacaoMaxima, disponibilidade is inteiro;
    pontuacaoMinima is char;

begin
  pontuacaoMinima = 50;
  pontuacaoMaxima = 100;
  write({Pontuacao do candidato: });
  read(pontuacao);
  write({Disponibilidade do candidato: });
  read(disponibilidade);

  while (pontuacao>0 & (pontuacao<=pontuacaoMaxima) do
    if ((pontuação > pontuacaoMinima) && (disponibilidade==1)) then
      write({Candidato aprovado.})
    else
      write({Candidato reprovado.})
    end

    write({Pontuacao do candidato: });
    read(pontuacao);
    write({Disponibilidade do candidato: });
    read(disponibilidade);

  end
end
```

Teste 5:

```
/* Teste do meu compilador */

program teste5
  a, b, c, maior is int;
  outro is char;

begin
  repeat
    write({A});
    read(a);
    write({B});
    read(b);
    write({C});
    read(c);

    if ( (a>b) && (a>c) ) end
      maior = a

    else
      if (b>c) then
        maior = b;

      else
        maior = c
      end
    end;
    write({Maior valor:});
    write (maior);
    write ({Outro? (S/N)});
    read(outro);
  until (outro == 'N' || outro == 'n')
end
```

Teste 6:

Mostre mais dois testes que demonstrem o funcionamento de seu compilador.