

Techniki Kompilacji - Projekt

Interpreter prostego języka z typem wektorowym

Stawczyk Przemysław 293153

1 Opis Projektu

Projekt zakłada wykonanie interpretera prostego języka z obsługą wbudowanego typu *wektora* o $dim = \{2, 3\}$. Język ten ma obsługiwać : zmienne z zasięgiem, instrukcje wykonywane na żądanie *funkcje*, instrukcje wykonywane nie zawsze *warunkowe*, wyrażenia matematyczne oraz operatory wraz z priorytetami.

1.1 Ogólne założenia

- Wartości liczbowe są reprezentowane przez liczby całkowite.
- Obsługiwane są typy :
 - Typ liczbowy *skalar*.
 - Typ wektorowy *vec* o $dim = \{2,3\}$
np. *vec(1,2)*, *vec(4,5,6)*.
- Na typach liczbowych można definiować wyrażenia arytmetyczne za pomocą operatorów: $+$ $-$ $*$ $/$ $()$ z uwzględnieniem ich priorytetów.
- Wykonywanie operacji na wektorach : iloczynu skalarnego oraz wektorowego. z *użyciem wbudowanych funkcji*
- Na typach *vec* i liczbowych można użyć operatorów przyrównania $==$ $!=$ oraz łączyć w wyrażenia za pomocą $//$ $\&\&$ $()$.
- Możliwy jest dostęp indeksowy do zawartości zmiennej np *zmienna[1]* daje dostęp do wartości 2 wymiaru wektora.
- Można definiować instrukcje warunkowe za pomocą konstrukcji *if()* oraz *else*.
- Można tworzyć pętle korzystając z konstrukcji *while()*.
- Można definiować funkcje z użycie słowa kluczowego *fun*.
- Zmienne są przekazywane do funkcji przez referencje.
- Program zaczyna wykonanie od bezparametrycznej funkcji *main()*
- Wartości logiczne sa reprezentowane przez liczby gdzie 0 = fałsz, !0 = prawda. Każdy wektor niezerowy jest ewaluowany do prawdy.
- Język wspierać ma operację *print(...)* przyjmującą oprócz typów numerycznych stałe tekstowe [w cudzysłowach] istniejące wyłącznie na potrzeby *print*.

1.2 Funkcje Biblioteczne

Funkcje biblioteczne miały być ładowane przed właściwym programem.

- fun **product3**(vec1, vec2) - *iloczyn wektorowy wektorów wymiaru 3*
- fun **product2**(vec1, vec2) - *iloczyn wektorowy wektorów wymiaru 2*
- fun **scalar3**(vec1, vec2) - *iloczyn skalarny wektorów wymiaru 3*
- fun **scalar2**(vec1, vec2) - *iloczyn skalarny wektorów wymiaru 2*

2 Przykłady

Przykład 1 funkcja z rekurencją

```
fun licz(a) {  
  a = a * 2;  
  if (a < 10) {  
    fun(a);  
  }  
  return a;  
}
```

```
fun main() {  
  if(11){  
    print(fun(2));  
  }  
}
```

Przykład 2 funkcje biblioteczne

```
fun main() {  
  var a = vec(1,2);  
  var b = vec(3,4);  
  print("a = ", a);  
  print("b = ", b);  
  print("a + b = ", a+b);  
  print("a * b = ", scalar2(a, b));  
  print("a o b = ", product2(a, b));  
  print("2 * a = ", 2*a);  
  print("a * 2 = ", a*2);  
}
```

Przykład 3 zmienne

```
fun printAndRet(a) {  
  print(a);  
  return a+1;  
}
```

```
fun main() {
```

```

var a = 0;
if(a == 0) {
print("a");
print(a);
}

print(vec(1,2));
print(vec(1,2,3));

var b = a;
while(b < 10) {
b = b + 1;
}
print("b = ", b);

fun(1);
fun(fun(2));
}

```

3 Opis Struktury Języka

```

program = { functionDef } ;
functionDef = "fun" identifier parameters statementBlock ;
parameters = "(" [ identifier { "," identifier } ] ")" ;

statementBlock = "{" { initStatement | assignStatement | returnStatement | ifStatement |
whileStatement | functionCallStatement | printStatement | statementBlock } "}" ;
returnStatement = "return" expression "," ;

initStatement = "var" identifier [ "=" expression ] "," ;
assignStatement = variable "=" expression "," ;
ifStatement = "if" "(" expression ")" statementBlock [ "else" statementBlock ] ;
whileStatement = "while" "(" expression ")" statementBlock ;
functionCallStatement = functionCall "," ; functionCall = identifier arguments ;
arguments = "(" [ expression { "," expression } ] ")" ;

printStatement = "print" "(" (charString | expression) { "," (charString | expression) } ")" "," ;

parentExpr = "(" expression ")" ;
expression = andExpr { orOp andExpr } ;
andExpr = relationalExpr { andOp relationalExpr } ;
relationalExpr = baseLogicExpr [ relationOp baseLogicExpr ] ;
baseLogicExpr = [ unaryNegation ] mathExpr ;

mathExpr = multiplyExpr { additiveOp multiplyExpr } ;
multiplyExpr = baseMathExpr { multiplyOp baseMathExpr } ;
baseMathExpr = [ unaryMinus ] (value | parentExpr) ;

value = numberString | vectorValue | variable | functionCall ;

```

```

additiveOp = "+" | "-" ;
multiplyOp = "*" | "/" | "%" ;
orOp = "or" ;
andOp = "and" ;
unaryMinus = "-" ;
unaryNegation = "!" ;
relationOp = "==" | "!=" | "<" | ">" | "<=" | ">=" ;

identifier = letter { letter | digit | underscore } ;
variable = identifier [ index ] ;
index = "[" numberString "]" ;

vectorValue = "vec" "(" numberString "," numberString [ "," numberString ] ")" ;
numberString = digit { digit } ;
charString = "\"" { allCharacters - "\"" } "\"" ;

digit = "0".."9" ;
underscore = "_" ;
letter = "a".."z" | "A".."Z" ;
allCharacters = ? all visible characters ? ;

```

4 Założenia Implementacyjne

4.1 Produkt Końcowy

Finalny program ma być konsolowa aplikacja uruchamiana wraz z parametrem reprezentującym ścieżkę do pliku do interpretacji. Wynik działania skryptu będzie wypisywane na standardowe wyjście *stdout*. W przypadku błędów kompilacji lub wykonania będą one wypisywane na standardowe wyjście błędów *stderr*. Umożliwi to łatwe przekierowanie poszczególnych wyjść do pliku/innej konsoli etc.

4.2 Struktura i Narzędzia

Projekt miałby zostać zaimplementowany w języku *C++* z użyciem biblioteki *boost* do testów jednostkowych *boost::unit_test* oraz parsowania argumentów *boost::program_options*. Całość korzystać ma z narzędzia *CMake* do zarządzania procesem budowania.

Program miałby składać się z następujących modułów :

- analizator leksykalny
- analizator składniowy
- interpreter