

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta aplikovaných věd
Katedra informatiky a výpočetní techniky

Semestrální práci

Překladač jazyka do PL/0

6. ledna 2018

Martin Kantorík kantorik@students.zcu.cz
Michal Tušl tuslm@students.zcu.cz

Obsah

1	Zadání	1
2	Popis řešení	2
3	Syntaxe	3
3.1	Definice proměnných a přiřazení	3
3.2	Podmínky	3
3.2.1	Podmínka if	3
3.2.2	Switch	4
3.2.3	Ternární operátor	4
3.3	Cykly	4
3.3.1	While	4
3.3.2	Do...while	4
3.3.3	Until	5
3.3.4	Repeat...until	5
3.3.5	For	5
3.4	Pole	5
3.5	Funkce	5
4	Testovací příklady	7
4.1	Test přiřazení	7
5	Závěr	9

1 Zadání

Cílem práce je vytvoření vlastního jazyka a překladače pro tento jazyk. Překládat jsme se rozhodli do instrukční sady PL/0. Při vytváření jazyka jsme se snažili napodobit syntaxi jazyků java a C. Od vytvořeného jazyka jsme požadovali aby uměl následující základní elementy:

- definice celočíselných proměnných
- definice celočíselných konstant
- přiřazení
- základní aritmetiku a logiku (+, -, *, /, AND, OR, negace a závorky, operátory pro porovnání čísel)
- cyklus (while)
- jednoduchou podmínku (if bez else)
- definice podprogramu (procedura, funkce, metoda) a jeho volání

Dále jsme se rozhodli jazyk rozšířit o další složitější konstrukce. Mezi složitější konstrukce, které jazyk umí patří:

- další typy cyklů (for, do...while, until, repeat...until)
- else větev
- datový typ boolean a logické operace s ním
- rozvětvená podmínka (switch, case)
- podmíněné přiřazení / ternární operátor ($\text{min} = (a < b) ? a : b;$)
- pole a práce s jeho prvky
- parametry předávané hodnotou
- návratová hodnota podprogramu
- komentáře

Za plně funkční překladač pro jazyk, které umí tyto konstrukce by mělo být uděleno 24 bodů. Další bonusový bod by mohl být za realizaci komentářů, které nebyly uvedeny v seznamu možných konstrukcí.

2 Popis řešení

3 Syntaxe

V této kapitole bude krátce okomentována a ukázána syntaxe jazyka.

3.1 Definice proměnných a přiřazení

Deklarace proměnných:

```
int cislo;  
boolean logika;
```

Deklarace konstant:

```
const int CISLO = 5;  
const boolean LOGIKA = true;
```

Konstanty musí mít vždy přiřazenou hodnotu již při deklaraci.

Deklarace s přiřazením:

```
int cislo = 5;  
boolean logika = true;
```

Přiřazení:

```
cislo = 5 + 3;  
cislo = cislo + 1;
```

3.2 Podmínky

3.2.1 Podmínka if

Část programu ve větvi `if` se provede, pokud je splněná podmínka. V podmínce se může využívat všech logických operátorů, viz příklady. Zároveň je možné doplnit na konci větve `if` větev `else`, která se provede v případě, že není splněná podmínka.

Ukázka podmínky:

```
if (!(2 < 3 && 1 > 0) || 1 != 0)  
{...}  
else{...}
```

Podmínka musí být v závorkách následována ihned po příkazu `if`. Za podmínkou ve složených závorkách se pak nachází část kódu, který se má vykonat v případě splněné podmínky.

3.2.2 Switch

V podmínce `switch` se musí nacházet pouze celé číslo nebo proměnná `int`. Podle dané hodnoty se provede určitý `case` uvnitř `switch`. Zároveň lze na konci `switch` udělat větev `default`, která se provede v případě, že žádný `case` neodpovídal hodnotě v podmínce. Narozdíl od jazyků C a java, se vždy provede pouze jeden `case`.

Ukázka podmínky:

```
switch(2) {  
    case 1:  
    case 2: int a = 2;  
    default: int b = 0;}
```

3.2.3 Ternární operátor

Jazyk umožňuje i zkrácený zápis podmínky `if`, případně podmíněného přiřazení.

Ukázka ternární podmínky

```
(cislo < 2) ? cislo = 2 : cislo = 3;
```

Ukázka podmíněného přiřazení

```
cislo = (cislo < 2) ? 2 : 3;
```

3.3 Cykly

Cykly slouží k určitému opakování stejného kódu.

3.3.1 While

Cyklus, který se provádí dokud je splněná podmínka. Platí zde stejná pravidla jako v podmínce `if`.

Ukázka cyklu:

```
while(cislo < 3) {  
    cislo = cislo + 1;  
}
```

3.3.2 Do...while

Podmínka se ověřuje až na konci cyklu, tedy program se vykoná vždy alespoň jednou.

Ukázka cyklu:

```
do {
```

```

    cislo = cislo + 1;
}while(cislo < 3);

```

3.3.3 Until

Podobný cyklus jako `while`, akorát se provádí dokud podmínka je nesplněná. Jakmile se podmínka splní, cyklus končí.

Ukázka cyklu:

```

until(cislo > 3){
    cislo = cislo + 1;
}

```

3.3.4 Repeat...until

Podobný cyklus jako `until`, akorát podmínka se ověřuje až na konci cyklu. Program se tedy vykoná alespoň jedenkrát.

3.3.5 For

Cyklus s určitým počtem opakování. Podmínka se skládá ze tří částí. V první části musí být deklarace proměnné s přiřazením počáteční hodnoty. V druhé části musí být podmínka, při její splnění se bude cyklus provádět. V poslední části je pak operace, která se provede na konci cyklu.

Ukázka cyklu:

```

for(int i = 0; i < 3; i = i + 1){
    ...
}

```

3.4 Pole

3.5 Funkce

Program lze členit do podprogramů pomocí funkcí. Funkce musí být definovány na začátku programu, při definici je důležité klíčové slovo `function`. Funkcím lze předávat parametry a zároveň funkce může vracet jednu hodnotu, viz příklad.

Ukázka funkce:

```

int function soucet(int a, int b){
    return a + b;
}

```

Volání funkce:

```
int c = soucet(1, 2);
```


4 Testovací příklady

Testování funkčnosti řešení bylo realizováno pomocí testovacích souborů, pro které jsme měli správné posloupnosti instrukcí. Při změnách v překladači se pak pouštěl překlad těchto testovacích souborů a provnávali se výstupní instrukce se správnými.

Testovací soubory lze najít ve složce *testFiles*, programy napsané v našem jazyce mají příponu *.sll*. Přeložené programy do instrukční sady PL/0 mají příponu *.pl*.

Některé kratší soubory a výstupní instrukce přiložím zde.

4.1 Test přiřazení

Program:

```
int a = 5;
int mn, ob = 5 + a, i = 3, or;
boolean c = true;
a = 3;
const int TEST = 4;
int b = TEST;
int d = b;
int e = b;
if (a < 5) {
    b = 3;
} else {
    b = 8;
}
c = a == b;
}
```

Instrukce:

```
0 JMP 0 1
1 INT 0 13
2 LIT 0 5
3 STO 0 3
4 LIT 0 0
5 STO 0 4
6 LIT 0 5
```

7 LOD 0 3
8 OPR 0 2
9 STO 0 5
10 STO 0 6
11 LIT 0 0
12 STO 0 7
13 LIT 0 1
14 STO 0 8
15 LIT 0 3
16 STO 0 3
17 LIT 0 4
18 STO 0 9
19 LOD 0 9
20 STO 0 10
21 LOD 0 10
22 STO 0 11
23 LOD 0 10
24 STO 0 12
25 LOD 0 3
26 LIT 0 5
27 OPR 0 10
28 JMC 0 32
29 LIT 0 3
30 STO 0 10
31 JMP 0 34
32 LIT 0 8
33 STO 0 10
34 LOD 0 3
35 LOD 0 10
36 OPR 0 8
37 STO 0 8
38 RET 0 0

5 Závěr