

Práctica 2: El Lenguaje EAB

Lenguajes de Programación I

López Soto Ramses Antonio
Quintero Villeda Erik

13 de septtiembre de 2019

Objetivo

Implementar la semántica del lenguaje EAB en el lenguaje de programación *Haskell*

Introducción

Semántica dinámica

Las reglas de la semántica dinámica son las siguientes:

- Estados

$$\frac{}{bool[true] \ valor} \ vtrue$$

$$\frac{}{bool[false] \ valor} \ vfalse$$

$$\frac{}{num[n] \ valor} \ vnum$$

$$\frac{t \ asa}{t \ estado} \ edo$$

- Estados iniciales

$$\frac{t \ asa \ FV(t) = \emptyset}{t \ inicial} \ ein$$

- Estados finales

$$\frac{}{bool[true] \ valor} \ vtrue$$

$$\frac{}{\overline{bool[false] \text{ valor}} \text{ } vfalse} \quad \frac{}{\overline{num[n] \text{ valor}} \text{ } vnum}$$

$$\frac{}{\overline{bool[true] \text{ final}} \text{ } ftrue} \quad \frac{}{\overline{bool[false] \text{ final}} \text{ } ffalse} \quad \frac{}{\overline{num[n] \text{ final}} \text{ } fnum}$$

- Jucios de las expresiones aritméticas

$$\frac{}{\overline{suma(num[n], num[m]) \rightarrow num[n + m]} \text{ } esumaf}$$

$$\frac{}{\overline{prod(num[n], num[m]) \rightarrow num[n * m]} \text{ } eprodf}$$

$$\frac{t_1 \rightarrow t'_1}{\overline{suma(t_1, t_2) \rightarrow suma(t'_1, t_2)} \text{ } esumai}$$

$$\frac{t_2 \rightarrow t'_2}{\overline{suma(num[n], t_2) \rightarrow suma(num[n], t'_2)} \text{ } esumad}$$

$$\frac{t_1 \rightarrow t'_1}{\overline{prod(t_1, t_2) \rightarrow prod(t'_1, t_2)} \text{ } eprodi}$$

$$\frac{t_2 \rightarrow t'_2}{\overline{prod(num[n], t_2) \rightarrow prod(num[n], t'_2)} \text{ } esumad}$$

$$\frac{}{\overline{suc(num[n]) \rightarrow num[n + 1]} \text{ } esucn}$$

$$\frac{}{\overline{pred(num[0]) \rightarrow num[0]} \text{ } epred0}$$

$$\frac{}{\overline{pred(num[n + 1]) \rightarrow num[n]} \text{ } epreds}$$

$$\frac{t \rightarrow t'}{\overline{suc(t) \rightarrow suc(t')} \text{ } esuc}$$

$$\frac{t \rightarrow t'}{\overline{pred(t) \rightarrow pred(t')} \text{ } epred}$$

- Jucios de expresiones booleanas

$$\frac{}{\overline{if(boo[true], t_2, t_3) \rightarrow t_2} \text{ } eiftrue}$$

$$\frac{}{\overline{if(boo[false], t_2, t_3) \rightarrow t_3} \text{ } eiffalse}$$

$$\frac{t_1 \rightarrow t'_1}{if(t_1, t_2, t_3) \rightarrow if(t'_1, t_2, t_3)} \text{ eif}$$

$$\frac{t_1 \rightarrow t'_1}{and(t_1, t_2) \rightarrow and(t'_1, t_2)}$$

$$\frac{t_2 \rightarrow t'_2}{and(bool[true], t_2) \rightarrow and(bool[true], t'_2)}$$

$$\overline{and(bool[false], t_2) \rightarrow bool[false]} \text{ eiland}$$

$$\frac{t_1 \rightarrow t'_1}{or(t_1, t_2) \rightarrow or(t'_1, t_2)}$$

$$\overline{or(bool[true], t_2) \rightarrow bool[true]}$$

$$\frac{t_1 \rightarrow t'_1}{not(t) \rightarrow not(t')}$$

$$\overline{not(bool[false]) \rightarrow bool[true]}$$

$$\overline{not(bool[true]) \rightarrow bool[false]}$$

$$\frac{t_1 \rightarrow t'_1}{lt(t_1, t_2) \rightarrow lt(t'_1, t_2)}$$

$$\frac{t_2 \rightarrow t'_2}{lt(num[n], t_2) \rightarrow lt(num[n], t'_2)}$$

$$\overline{l(num[n], num[m]) \rightarrow bool[n < m]}$$

$$\frac{t_1 \rightarrow t'_1}{gt(t_1, t_2) \rightarrow gt(t'_1, t_2)}$$

$$\frac{t_2 \rightarrow t'_2}{gt(num[n], t_2) \rightarrow gt(num[n], t'_2)}$$

$$\overline{gt(num[n], num[m]) \rightarrow bool[n > m]}$$

$$\frac{t_1 \rightarrow t'_1}{eq(t_1, t_2) \rightarrow eq(t'_1, t_2)}$$

$$\frac{t_2 \rightarrow t'_2}{eq(num[n], t_2) \rightarrow eq(num[n], t'_2)}$$

$$\overline{eq(num[n], num[m]) \rightarrow bool[n = m]}$$

- Jucios de let

$$\frac{v \quad valor}{let(v, x.e_2) \rightarrow e_{2[x:=v]}} \quad eletf$$

$$\frac{t1 \rightarrow t'_1}{let(t_1, x.t_2) \rightarrow let(t'_1, x.t_2)} \quad eleti$$

Semántica estática

Las reglas de la semántica estática son las siguientes

- Tipado de variables

$$\overline{\Gamma, x : T \vdash x : T} \quad tvar$$

- Tipado de valores numéricos

$$\overline{\Gamma \vdash num[n] : Nat} \quad tnum$$

-Tipado de valores booleanos

$$\overline{\Gamma \vdash bool[true] : Bool} \quad ttrue$$

$$\overline{\Gamma \vdash bool[false] : Bool} \quad tfalse$$

- Tipado de expresiones aritméticas

$$\frac{\Gamma \vdash t_1 : Nat \quad \Gamma \vdash t_2 : Nat}{\Gamma \vdash suma(t_1, t_2) : Nat} \quad tsum$$

$$\frac{\Gamma \vdash t_1 : Nat \quad \Gamma \vdash t_2 : Nat}{\Gamma \vdash prod(t_1, t_2) : Nat} \quad tprod$$

$$\frac{\Gamma \vdash t : Nat}{\Gamma \vdash suc(t) : Nat} \quad tsuc$$

$$\frac{\Gamma \vdash t : Nat}{\Gamma \vdash pred(t) : Nat} \text{tpred}$$

- Tipado de espresiones booleanas

$$\frac{\Gamma \vdash t_1 : Bool \ \Gamma \vdash t_2 : Bool}{\Gamma \vdash and(t_1, t_2) : Bool} \text{tand}$$

$$\frac{\Gamma \vdash t_1 : Bool \ \Gamma \vdash t_2 : Bool}{\Gamma \vdash or(t_1, t_2) : Bool} \text{tor}$$

$$\frac{\Gamma \vdash t : Bool}{\Gamma \vdash not(t) : Bool} \text{tnot}$$

$$\frac{\Gamma \vdash t_1 : Nat \ \Gamma \vdash t_2 : Nat}{\Gamma \vdash lt(t_1, t_2) : Bool} \text{llt}$$

$$\frac{\Gamma \vdash t_1 : Nat \ \Gamma \vdash t_2 : Nat}{\Gamma \vdash gt(t_1, t_2) : Bool} \text{tgt}$$

$$\frac{\Gamma \vdash t_1 : Nat \ \Gamma \vdash t_2 : Nat}{\Gamma \vdash eq(t_1, t_2) : Bool} \text{teq}$$

$$\frac{\Gamma \vdash t_1 : Bool \ \Gamma \vdash t_2 : T \ \Gamma \vdash t_3 : T}{\Gamma \vdash if(t_1, t_2, t_3) : T} \text{tif}$$

- Tipado de expresiones let

$$\frac{\Gamma \vdash e_1 : T \ \Gamma, x : T \vdash e_2 : T}{\Gamma \vdash let(e_1, x.e_2) : T} \text{tlet}$$

Desarollo

La implemenentación de las relgas se realizó a través del lenguaje de programación Haskell.

En el código se visualizará de una mejor manera cómo se hizo.

Conclusión

La implemenentación de la semántica de la EAB fue muy problemática pues cada que lograbamos que una función se ejecutara correctamente, salían más y más casos en los cuales se ciclaba o no lanzara el resultado esperado. La función con la cual ésto sucedió más veces fue con evals pues sólo nos devolvía los casos en los cuales la entrada era correcta, pero en otros casos se ciclaba.

En resumen, la práctica fue mucho más compleja en resolver los errores de ejecución.

El archivo `Semantic.hs` sí funciona pero al hacer la llamada con `make` desde el archivo raíz marca un error que no supimos arreglar. Se debe ejecutar en el directorio `BAE/src`.