

MiniLang 프로젝트 보고서

컴파일러 구현 프로젝트

1. 언어 개요 및 설계 의도

1.1 프로젝트 소개

MiniLang은 교육 목적으로 설계된 간단한 인터프리터 언어입니다. Python으로 구현되었으며, 컴파일러/인터프리터의 핵심 개념을 학습하기 위해 개발되었습니다.

1.2 설계 목표

- 학습 용이성:** 컴파일러의 핵심 구성 요소(Lexer, Parser, Interpreter)를 명확히 분리
- 직관적 문법:** JavaScript/Python과 유사한 문법으로 쉬운 학습 곡선
- 완전한 기능:** 실제 프로그래밍에 필요한 핵심 기능 모두 구현
- 확장 가능성:** 모듈화된 구조로 기능 추가 용이

1.3 언어 특징

특징	설명
타입 시스템	동적 타이핑 (Dynamic Typing)
실행 방식	AST 기반 인터프리터 (Tree-walking)
패러다임	절차적 프로그래밍
스코프	렉시컬 스코프 (Lexical Scope)

2. 구현된 언어 기능

2.1 데이터 타입

- Integer (정수): 42, -10, 0
- Float (실수): 3.14, -0.5
- String (문자열): "Hello", 'World'
- Boolean (불리언): true, false
- Null: null
- Array (배열): [1, 2, 3]
- Function (함수): func name() { }

2.2 변수 선언 및 대입

```
let x = 10           // 변수 선언 및 초기화
let name = "Mini"    // 문자열 변수
let arr = [1, 2, 3]  // 배열 변수
x = 20               // 재대입
x += 5               // 복합 대입 연산자
```

2.3 연산자

산술 연산자

연산자	설명	예시
+	덧셈 / 문자열 연결	10 + 20, "a" + "b"
-	뺄셈	20 - 10
*	곱셈 / 문자열 반복	3 * 4, "a" * 3
/	나눗셈	10 / 3
%	나머지	10 % 3
**	거듭제곱	2 ** 10

비교 연산자

연산자	설명
==	동등
!=	부등
<	미만
>	초과
<=	이하
>=	이상

논리 연산자

연산자	설명
and	논리 AND
or	논리 OR
not	논리 NOT

복합 대입 연산자

```
+=, -=, *=, /=
```

2.4 조건문

```
if condition {  
    // then block  
} else if condition2 {  
    // else if block  
} else {  
    // else block  
}
```

2.5 반복문

While 문

```
while condition {  
    // body  
}
```

For 문 (C-style)

```
for let i = 0; i < 10; i = i + 1 {  
    // body  
}
```

제어문

```
break    // 반복문 탈출  
continue // 다음 반복으로
```

2.6 함수

```
func add(a, b) {  
    return a + b  
}  
  
// 재귀 함수  
func factorial(n) {  
    if n <= 1 { return 1 }  
    return n * factorial(n - 1)  
}
```

2.7 배열

```
let arr = [1, 2, 3, 4, 5]
print(arr[0])      // 인덱스 접근
arr[1] = 99        // 인덱스 대입
push(arr, 6)       // 요소 추가
let last = pop(arr) // 요소 제거
```

2.8 내장 함수

함수	설명	예시
print(args...)	출력	print("Hello")
input(prompt)	입력	input("Name: ")
len(x)	길이	len([1,2,3]) → 3
type(x)	타입	type(42) → "integer"
str(x)	문자열 변환	str(123) → "123"
int(x)	정수 변환	int("42") → 42
float(x)	실수 변환	float(10) → 10.0
abs(x)	절대값	abs(-5) → 5
min(args...)	최소값	min(3,1,4) → 1
max(args...)	최대값	max(3,1,4) → 4
sqrt(x)	제곱근	sqrt(16) → 4.0
floor(x)	내림	floor(3.7) → 3
ceil(x)	올림	ceil(3.2) → 4
push(arr, val)	배열에 추가	push(arr, 10)
pop(arr)	배열에서 제거	pop(arr)
range(...)	범위 생성	range(5) → [0,1,2,3,4]

2.9 주석

```
// 단일 행 주석
# 이것도 단일 행 주석

/* 다중 행
   주석 */
```

3. 문법 정의 (EBNF)

```
program          = { declaration } ;

declaration      = varDecl | funcDecl | statement ;

varDecl         = "let" IDENTIFIER [ "=" expression ] terminator ;

funcDecl        = "func" IDENTIFIER "(" [ parameters ] ")" block ;

parameters      = IDENTIFIER { "," IDENTIFIER } ;

statement       = exprStmt
                | ifStmt
                | whileStmt
                | forStmt
                | returnStmt
                | breakStmt
                | continueStmt
                | printStmt
                | block ;

exprStmt        = expression terminator ;

ifStmt          = "if" expression block [ "else" ( ifStmt | block ) ] ;

whileStmt       = "while" expression block ;

forStmt         = "for" [ varDecl | exprStmt ] ";"
                [ expression ] ";" [ expression ] block ;

returnStmt      = "return" [ expression ] terminator ;

breakStmt       = "break" terminator ;

continueStmt    = "continue" terminator ;

printStmt       = "print" "(" [ arguments ] ")" terminator ;

block           = "{" { declaration } "}" ;

expression      = assignment ;

assignment      = ( IDENTIFIER | arrayAccess )
                ( "=" | "+=" | "-=" | "*=" | "/=" ) assignment
                | logicOr ;

logicOr         = logicAnd { "or" logicAnd } ;

logicAnd        = equality { "and" equality } ;
```

```
equality      = comparison { ( "==" | "!=" ) comparison } ;

comparison    = term { ( "<" | ">" | "<=" | ">=" ) term } ;

term          = factor { ( "+" | "-" ) factor } ;

factor        = power { ( "*" | "/" | "%" ) power } ;

power         = unary { "**" unary } ;

unary         = ( "-" | "not" | "!" ) unary | postfix ;

postfix       = primary { call | index } ;

call          = "(" [ arguments ] ")" ;

index         = "[" expression "]" ;

primary       = NUMBER | STRING | "true" | "false" | "null"
               | IDENTIFIER | "(" expression ")" | arrayLiteral ;

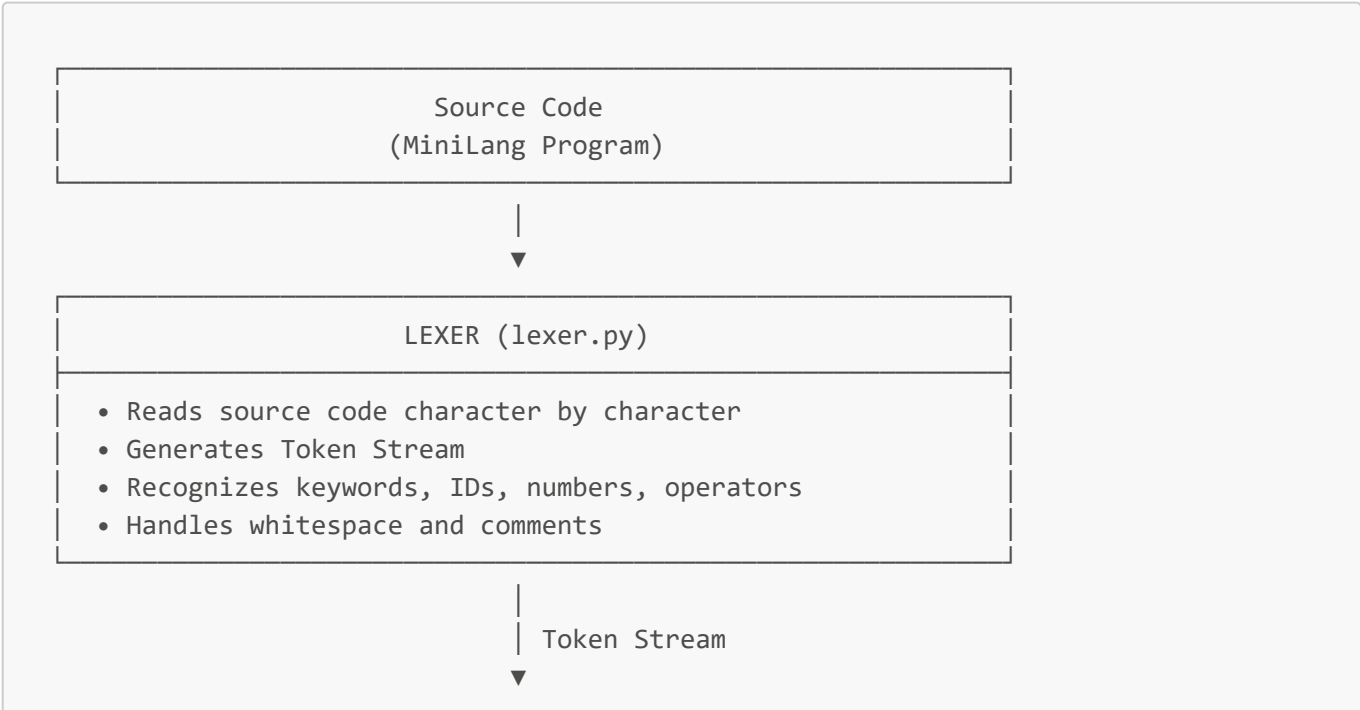
arrayLiteral  = "[" [ arguments ] "]" ;

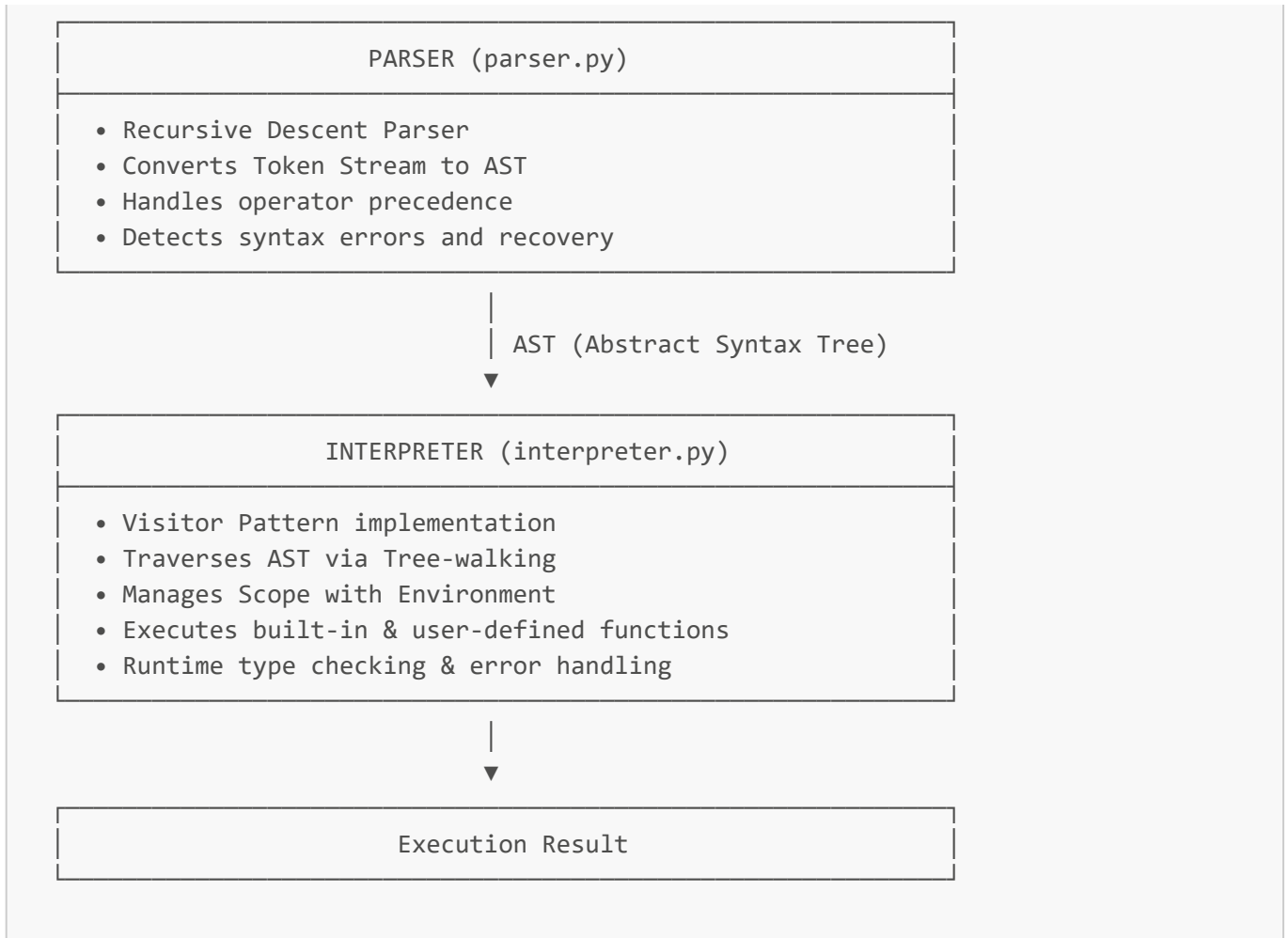
arguments     = expression { "," expression } ;

terminator    = ";" | NEWLINE ;
```

4. 시스템 구조

4.1 전체 아키텍처





4.2 모듈 구성

```

minilang/
├── src/
│   ├── tokens.py      # 토큰 타입 정의 (TokenType enum, Token class)
│   ├── lexer.py       # 어휘 분석기 (Lexer class)
│   ├── ast_nodes.py   # AST 노드 정의 (Expression, Statement classes)
│   ├── parser.py      # 구문 분석기 (Parser class)
│   ├── interpreter.py # 인터프리터 (Interpreter class)
│   └── main.py        # 메인 실행 파일 (REPL, CLI)
├── tests/             # 테스트 프로그램 (12개)
├── examples/          # 예제 프로그램 (5개)
├── docs/              # 문서
└── README.md         # 프로젝트 설명
  
```

4.3 데이터 흐름

4.3.1 Lexer → Parser

```

Source: "let x = 10 + 20"
↓
Tokens: [
    Token(LET, "let"),
  
```

```

    Token(IDENTIFIER, "x"),
    Token(ASSIGN, "="),
    Token(INTEGER, 10),
    Token(PLUS, "+"),
    Token(INTEGER, 20),
    Token(EOF, None)
]

```

4.3.2 Parser → AST

Tokens → AST:

```

Program
├─ VariableDeclaration
│  ├─ name: "x"
│  └─ initializer: BinaryOp
│     ├─ left: NumberLiteral(10)
│     ├─ operator: "+"
│     └─ right: NumberLiteral(20)

```

4.3.3 Interpreter 실행

AST → Execution:

1. Visit VariableDeclaration
2. Evaluate BinaryOp(10 + 20) = 30
3. Define variable "x" = 30 in environment

5. 구현 세부사항

5.1 토큰 정의 (tokens.py)

TokenType Enum

- 리터럴: INTEGER, FLOAT, STRING, BOOLEAN
- 키워드: LET, IF, ELSE, WHILE, FOR, FUNC, RETURN, etc.
- 연산자: PLUS, MINUS, MULTIPLY, DIVIDE, EQ, NEQ, etc.
- 구분자: LPAREN, RPAREN, LBRACE, RBRACE, etc.

Token 클래스

```

@dataclass
class Token:
    type: TokenType

```



```
value: Any
line: int
column: int
```

5.2 어휘 분석기 (lexer.py)

주요 기능

1. **문자 읽기**: 소스 코드를 한 문자씩 읽음
2. **토큰 인식**: 패턴 매칭으로 토큰 타입 결정
3. **위치 추적**: line, column 정보 유지
4. **오류 처리**: 잘못된 문자에 대한 에러 보고

처리 순서

1. 공백 건너뛰기
2. 주석 처리 (//, #, /* */)
3. 숫자 리터럴
4. 문자열 리터럴 (이스케이프 시퀀스 지원)
5. 식별자/키워드
6. 연산자
7. 구분자

5.3 구문 분석기 (parser.py)

파싱 방식

- **재귀 하강 파서** (Recursive Descent Parser)
- 각 문법 규칙에 대해 하나의 함수 구현

연산자 우선순위 (낮음 → 높음)

1. Assignment (=, +=, -=, *=, /=)
2. Logical OR (or)
3. Logical AND (and)
4. Equality (==, !=)
5. Comparison (<, >, <=, >=)
6. Additive (+, -)
7. Multiplicative (*, /, %)
8. Power (**)
9. Unary (~, not)
10. Postfix (함수 호출, 배열 접근)
11. Primary (리터럴, 식별자, 괄호)

에러 복구

- **synchronize()** 메서드로 다음 문장까지 건너뛸
- 여러 에러를 한 번에 보고

5.4 인터프리터 (interpreter.py)

실행 방식

- **Tree-walking Interpreter**
- AST 방문자 패턴 (Visitor Pattern) 사용

환경 (Environment)

```
class Environment:
    def __init__(self, parent=None):
        self.variables = {}
        self.parent = parent
```

- 중첩 스코프 지원
- 클로저 구현

제어 흐름

- Return: `ReturnValue` 예외
- Break: `BreakException` 예외
- Continue: `ContinueException` 예외

6. 테스트 프로그램

6.1 테스트 목록

번호	파일명	테스트 내용
01	test01_variables.ml	변수 선언, 산술 연산, 문자열
02	test02_comparison.ml	비교 연산자, 논리 연산자, 단락 평가
03	test03_conditionals.ml	if/else/else-if, 중첩 조건문
04	test04_while.ml	while 반복문, break, continue
05	test05_for.ml	for 반복문, 중첩 반복문
06	test06_functions.ml	함수 정의, 재귀, 클로저
07	test07_arrays.ml	배열 생성, 인덱싱, push/pop
08	test08_builtins.ml	내장 함수 테스트
09	test09_strings.ml	문자열 연산, 인덱싱
10	test10_scope.ml	변수 스코프, 새도잉
11	test11_algorithms.ml	정렬, 탐색, GCD 등 알고리즘

번호	파일명	테스트 내용
12	test12_comprehensive.ml	종합 테스트

6.2 예제 프로그램

파일명	설명
hello_world.ml	기본 출력
fibonacci.ml	피보나치 수열
fizzbuzz.ml	FizzBuzz 문제
prime_numbers.ml	소수 관련 함수들
multiplication_table.ml	구구단

7. 실행 방법

7.1 요구사항

- Python 3.8 이상
- 추가 의존성 없음

7.2 실행 명령어

```
# REPL 모드
python src/main.py

# 파일 실행
python src/main.py examples/fibonacci.ml

# 디버그 모드 (토큰, AST 출력)
python src/main.py -d examples/fibonacci.ml

# 토큰 확인
python src/main.py -t "let x = 10"

# AST 확인
python src/main.py -a "let x = 10"

# 직접 코드 실행
python src/main.py -c "print(1 + 2)"
```

8. 제한사항 및 향후 개선점

8.1 현재 제한사항

1. **클래스/객체**: 객체지향 기능 미지원
2. **모듈 시스템**: import/export 미지원
3. **예외 처리**: try/catch 미지원
4. **타입 시스템**: 정적 타입 검사 없음
5. **최적화**: 성능 최적화 미적용

8.2 향후 개선 방향

1. 클래스 및 객체 지원
2. 모듈 시스템 추가
3. 바이트코드 컴파일러 구현
4. 더 나은 에러 메시지
5. 디버거 기능

9. 결론

MiniLang 프로젝트는 컴파일러/인터프리터의 핵심 구성 요소를 직접 구현함으로써 프로그래밍 언어의 동작 원리를 깊이 이해할 수 있게 해주었습니다.

- **Lexer**: 소스 코드를 토큰화하는 과정 학습
- **Parser**: 문법 규칙과 AST 생성 이해
- **Interpreter**: 프로그램 실행과 스코프 관리 경험

총 6개의 소스 파일, 12개의 테스트 프로그램, 5개의 예제로 구성된 완전한 프로그래밍 언어 구현체입니다.

작성일: 2025년 12월 9일 **작성자**: 202311377 진성욱 **프로젝트**: 컴파일러 만들기 프로젝트