[TODO – fejléc]

# Tartalomjegyzék

[Tartalomjegyzék 2](#_Toc387589248)

[1. Bevezetés 6](#_Toc387589249)

[2. Metaprogramozás, mint programozástechnikai eszköz 7](#_Toc387589250)

[2.1. A metaprogramozásról általában 7](#_Toc387589251)

[2.2. A C/C++ előfordítója 9](#_Toc387589252)

[2.2.1. Az include direktíva 9](#_Toc387589253)

[2.2.2. Konstansok definiálása 11](#_Toc387589254)

[2.2.3. Feltételes fordítás 12](#_Toc387589255)

[2.2.4. Makrók 13](#_Toc387589256)

[2.3. Metaprogramozás JavaScript nyelven 14](#_Toc387589257)

[2.3.1. JavaScript nyelvi alapjai, érdekességei 15](#_Toc387589258)

[2.4. Metaprogramozás Scala nyelven 19](#_Toc387589259)

[2.4.1. Scala makrókról általánosságban 20](#_Toc387589260)

[2.4.2. Függvény makrók 21](#_Toc387589261)

[2.4.3. Generikus függvény makrók 24](#_Toc387589262)

[2.4.4. Sztringek interpolációja 25](#_Toc387589263)

[2.4.5. Kvázi literálok használata a kódgenerációhoz 27](#_Toc387589264)

[2.4.6. Makró annotációk 28](#_Toc387589265)

[2.4.7. Makró csomagok 33](#_Toc387589266)

[2.5. Metaprogramozás Boo nyelven 34](#_Toc387589267)

[2.5.1. Boo szintaktikus makrók 34](#_Toc387589268)

[2.5.2. Makrók definiálása 39](#_Toc387589269)

[2.5.3. Kvázi literálok használata a nyelvben 40](#_Toc387589270)

[2.5.4. Az egyke (singleton) tervezési minta implementálása makróval 41](#_Toc387589271)

[2.6. Text Template Transformation Toolkit (T4) 42](#_Toc387589272)

[2.6.1. T4 direktívák 43](#_Toc387589273)

[2.6.2. Szöveg blokkok 46](#_Toc387589274)

[2.6.3. Vezérlő blokkok 46](#_Toc387589275)

[3. Metaprogramozást támogató programozási nyelv tervezése 50](#_Toc387589276)

[3.1. A fordítóprogramokról általában 50](#_Toc387589277)

[3.2. Szintaktikus elemek generálása fordítási időben 51](#_Toc387589278)

[3.3. Metaprogramozást támogató eszközök a nyelvben 52](#_Toc387589279)

[3.4. Metaprogramozás matematikai modellje 53](#_Toc387589280)

[3.4.1. Szintaxisfa definíciója 53](#_Toc387589281)

[3.4.2. Jól definiált szintaxisfa 53](#_Toc387589282)

[3.4.3. Szintaxisfa részfája 53](#_Toc387589283)

[3.4.4. Szintaxisfa komplementere 54](#_Toc387589284)

[3.4.5. Két szintaxisfa uniója 54](#_Toc387589285)

[3.4.6. Két szintaxisfa metszete 54](#_Toc387589286)

[3.4.7. Két szintaxisfa különbsége 54](#_Toc387589287)

[3.4.8. Unió- és metszetképzés tulajdonságai a szintaxisfákon 54](#_Toc387589288)

[3.4.9. Szelektor definíciója 56](#_Toc387589289)

[3.4.10. Makró definíciója 57](#_Toc387589290)

[3.4.11. Szintaxisfa transzformációjának definíciója 58](#_Toc387589291)

[3.4.12. Metaprogramozás definíciója 59](#_Toc387589292)

[3.4.13. Tétel (szintaxisfa transzformációi nem cserélhetőek fel) 59](#_Toc387589293)

[3.5. Egyszerű imperatív nyelv definiálása 62](#_Toc387589294)

[3.5.1. Egyszerű imperatív nyelv jól definiált szintaxisfája 63](#_Toc387589295)

[3.6. Szelekciós stratégiák 65](#_Toc387589296)

[3.6.1. Diszjunkt részfák esete 66](#_Toc387589297)

[3.6.2. Egymást tartalmazó részfák esete 70](#_Toc387589298)

[3.7. Implicit makrók végrehajtásának sorrendje 79](#_Toc387589299)

[3.7.1. Transzformációk végrehajtása definiálásuk sorrendjében 79](#_Toc387589300)

[3.7.2. Transzformációk végrehajtása szelektorok specialitásai sorrendjében 80](#_Toc387589301)

[3.7.3. Transzformációk végrehajtása prioritásuk sorrendjében 81](#_Toc387589302)

[3.7.4. Transzformációk közötti függőségek definiálása 81](#_Toc387589303)

[3.7.5. Végrehajtási stratégiák összegzése 82](#_Toc387589304)

[3.8. Makrók végrehajtása transzformált szintaxisfákra 83](#_Toc387589305)

[3.9. A transzformációk megszorításai és a szintaxisfa reprezentációja 84](#_Toc387589306)

[3.10. Makrók által szimulálható programozási paradigmák 86](#_Toc387589307)

[3.10.1. Design by Contract 86](#_Toc387589308)

[3.10.2. Aspektus-orientált programozás 89](#_Toc387589309)

[3.10.3. Domain-Specific Language (DSL) definiálása 90](#_Toc387589310)

[3.10.4. Tesztelés makrókkal (mockolás) 91](#_Toc387589311)

[4. Megvalósítás és alkalmazás 93](#_Toc387589312)

[4.1. A technológia kiválasztása 93](#_Toc387589313)

[4.1.1. Platformfüggetlenség 93](#_Toc387589314)

[4.1.2. Fordítógeneráló eszközök 94](#_Toc387589315)

[4.2. A nyelv implementációja 95](#_Toc387589316)

[4.2.1. Szintaxisfa reprezentációja 95](#_Toc387589317)

[4.2.2. Absztrakt szintaxisfa bejárásáért felelős osztályok 96](#_Toc387589318)

[4.2.3. MetaCode nyelv implementációja 98](#_Toc387589319)

[4.2.4. Szelektorok implementációja 98](#_Toc387589320)

[4.3. Összefoglalás 103](#_Toc387589321)

[5. Összefoglalás 105](#_Toc387589322)

[6. Irodalomjegyzék 106](#_Toc387589323)

# Bevezetés

Az informatika világa az elmúlt évtizedekben rohamosan fejlődött, ami átalakította a hétköznapjainkat és az egész társadalmunkat. A globalizációval és az internetképes eszközök használatával az emberek élete teljesen megváltozott, egyre több szolgáltatást érhetünk el a mobileszközeink használatával, ami azt vonja maga után, hogy alkalmazásainkat egyre gyakrabban és gyorsabban kell frissíteni, ahhoz, hogy kielégítsük a piaci igényeket.

Az ilyen elvárások teljesítéséhez profi eszközökre, technológiákra van szükség, hogy hatékonyan meg tudjuk valósítani őket. Nemcsak az életünk, hanem a szoftverfejlesztés folyamata is felgyorsult. Új agilis, iteratív megoldások jelentek meg az iparágon belül, amivel az állandó változásokra sokkal jobban lehet reagálni, mint eddig lehetett. A szoftverfejlesztésben nem elég csak a módszereket fejleszteni, hanem magukat a programozási nyelveket és

[TODO]

# Metaprogramozás, mint programozástechnikai eszköz

Ebben a fejezetben arról lesz szó, hogy mit is értünk napjainkban metaprogramozás címszó alatt, miért érdemes foglalkozni vele, mi lehet a jövő, illetve különböző programozási nyelveken keresztül fogom bemutatni, hogy jelenleg milyen lehetőségek állnak rendelkezésünkre.

## A metaprogramozásról általában

A szoftverfejlesztésben metaprogramozás alatt olyan programok írását értjük, amik képesek más programokat készíteni, vagy meglévőket (akár saját magukat is) is módosítani fordítási, vagy futási időben. Már a megfogalmazásból is látszik, hogy elég tág fogalom az, hogy mit értünk alatta, ezért is nehéz erről a témáról egy átfogó elemzést készíteni.

Több kategória szerint is elemezni lehet a fogalomkört, de talán a legérdekesebb az, amikor azt vizsgáljuk, hogy mikor történik maga az adatmanipuláció (fordítási vagy futásidőben). Jellemzően a fordítóprogramok, szkript nyelvek és szöveggeneráló eszközök támogatják a futásidejű metaprogramozást, míg más nyelveknél a fordítási időt részesítik előnyben.

Magát a reflexiót is vehetjük nem szigorú értelemben egy futásidejű eszköznek, hiszen a JVM*[[1]](#footnote-1)* és a .NET keretrendszer alatt is támogatva van új programkódok dinamikus létrehozása.

Valójában már a mai fordítókba is vannak olyan funkciók, amik a metaprogramozásra hasonlítanak. Gondoljunk olyan nyelvi szerkezetekre, amik csak a könnyebb olvashatóságot segíti a nyelvben, de szemantikailag semmivel se nyújt többet, azaz más nyelvi elemekkel ki lehetne őket váltani. Az ilyeneket szoktuk szintaktikai cukorkáknak[[2]](#footnote-2) nevezni.

Ilyen szintaktikai cukorka például a C# nyelvben a using vezérlési szerkezet[[3]](#footnote-3), ami a fordítás alatt egy try … finally blokkra konvertálódik.

using (IDisposable disposable = GetDisposable()) {  
 // a using szerkezet törzse  
}

A fent lévő pár soros kódból a fordító egy ehhez hasonló szintaxisfát fog nekünk generálni:

try {  
 IDisposable disposable = GetDisposable();  
 // a using szerkezet törzse ide kerül  
}  
finally {  
 // a using így garantálja azt, hogy minden esetben meghívódjon  
 // a IDisposable.Dispose metódus  
 if (disposable != null)  
 ((IDisposable)disposable).Dispose();  
}

Egy másik izgalmasabb téma, de ez inkább már programozási nyelvek szempontjából nézve, hogy milyen nyelvi eszközök állnak a felhasználó rendelkezésére metaprogramozás szempontjából.

A tendencia azt mutatja, hogy a programozási nyelvek tervezői keresik azokat a lehetőségeket, hogy hogyan lehetne megkönnyíteni, elegánssá, de egyben biztonságossá is tenni azt, hogy fordítási időben tudjon a felhasználó programkódot generálni. Ez egy nehéz feladat, hiszen meg kell oldani a fordítási időben lévő nyomkövetést, tesztelést, szintaktikailag egyszerűvé kell tenni a kódgenerációt, nem beszélve a sebességről és a kód optimalizációjáról. A problémák megoldásával egy rendkívül erős eszközt kapna kézhez a programozó, amivel a szoftverfejlesztés sokkal intuitívabb, gyorsabb és hatékonyabb lenne.

## A C/C++ előfordítója

Nem hagyományos értelemben a C előfordítóját[[4]](#footnote-4) is nevezhetjük a metaprogramozás egyik eszközének, azzal a különbséggel, hogy közvetlenül a forráskódon végez transzformációkat.

Működésének az alapelve nagyon egyszerűnek tekinthető, hiszen szövegbeszúrásokat és szöveghelyettesítéseket végez a forráskódon. Egyszerűségében rejlik ereje is, ugyanis rendkívüli szabadságod ad a programozó kezébe maga az előfordító, de sajnos ez a gyakorlatban több problémát is eredményezhet.

Magát az előfordítót egy különálló nyelvnek is tekinthetjük, ami a C-től független, mivel még a C nyelven írt forráskód értelmezése előtt feldolgozásra kerül, minden egyes fordításkor. Több feladat is van az előfordítónak, úgymint a fizikailag több sorban lévő, de logikailag egy sornak számító kódok összefűzése, a preprocesszor direktíváinak tokenekre bontása, megjegyzések törlése a kódból, és a felhasználó által definiált utasítások végrehajtása (szimbólum behelyettesítés, makrók, esetleg feltételes fordítás).

### Az include direktíva

Az include direktíva az előfordító leggyakrabban használt utasítása. A fordító megkeresi a programozó által megadott fájlt és annak a tartalmát bemásolja a fordítás alatt lévő fájl tartalmába:

// megkeresi az iostream fájlt és annak a tartalmát bemásolja  
#include <iostream>   
int main() {  
 std::cout << "Hello World!" << std::endl;  
 return 0;  
}

Sajnos egyszerűségében rejlik legnagyobb hátránya is, hiszen a külső függőségek kezelését nem elég ilyen alacsony szinten kezelni. Tipikus, hogy egyes külső fájlokat, több helyen is használni szeretnénk. Ahhoz, hogy ezt megtehessük, minden egyes fájlnál hivatkozni kell rájuk. De az előfordító nem tartja számon azt, hogy mely fájlok kerültek már felhasználásra, ezért könnyen előfordulhat az, hogy egy fájlt kétszer vagy annál többször másolja be. Ez a kódnak a duplikációjához vezet, ami pedig később fordítási hibához. Ezt elkerülendően feltételes fordítással oldják meg az ilyen problémákat.

Az alapötlet az, hogy szimbólumok segítségével tartjuk nyilván, hogy az adott adott header fájlt betöltötte-e már a fordító vagy sem. Ha igen, akkor a feltételes fordítást használva, egy üres fájlt adunk vissza neki, ellenkező esetben az eredeti tartalmat:

#include <iostream>  
// megnézi a fordító, hogy definiálták-e már   
// az adott szimbólumat  
#ifndef PERSON\_H   
// ha nem, akkor megtesszük  
#define PERSON\_H  
// és visszaadjuk a valódi tartalmat  
struct Person {  
 std::string Name;  
 int Age;  
};  
#endif

Ez a sok ellenőrzés, illetve a tartalom beillesztése, több ezer fájl esetében komoly fordítási időt emészthet fel, ami nagy céges projektek esetében jelenleg is komoly probléma. Egyes C++ fordítóknál (ilyen pl. a GCC, vagy a Microsoft Visual C++ fordítója) egy új direktíva bevezetésével a pragma once-al próbálkoztak. Mivel nem szabványos, ezért szemantikailag különbözhetnek és a C nyelvvel se kompatibilis:

#pragma once  
struct Person {  
 std::string Name;  
 int Age;  
};

### Konstansok definiálása

Lehetőségünk van egyszerű konstansokat is definiálni a preprocesszor segítségével. Ezek a konstansok nem azonosak a C nyelvben lévőkkel, hiszen típus függetlenek és a gyakorlatban itt is csak szövegbehelyettesítés történik, amikor használjuk őket. Így azt is mondhatjuk, hogy lustán, a futás közben értékelődnek ki. A következőképpen tudjuk őket definiálni:

#define [a konstans neve] [a konstans értéke]

A forráskódban bárhol elhelyezhetünk ilyen konstansokat, de konvenció szerint általában a fordítási egység legelején szoktuk őket definiálni. A következő példában bemutatásra kerül néhány konstans és megnézzük, hogy a preprocesszor milyen kódot állít elő belőlük:

#include <stdio.h>  
// definiálunk egy egyszerű lebegőpontos értéket PI néven  
#define PI 3.14159265359  
int main() {  
 printf("%f\n", PI); // output: 3.14159265359  
// a preprocesszor lefutása után,   
// ezt a kódot dolgozza fel a C fordítója:  
// printf("%f\n", 3.14159265359);  
 return 0;  
}

A következőkben már csak kódrészleteket fogunk közölni, és megmutatjuk, hogy miért lehet veszélyes a konstansok használata, ha azok rosszul vannak definiálva:

// definiáljuk a következőképpen a 360 fokot:  
#define PI 3.14159265359  
#define DOUBLE\_PI PI + PI  
printf("%f\n", DOUBLE\_PI); // output: 6.283185  
printf("%f\n", DOUBLE\_PI \* 2); // output: 9.424778

Amikor beszoroztuk a DOUBLE\_PI konstanst kettővel, akkor valószínűleg nem az elvárt értéket kaptuk eredményül. Nézzük meg, hogy a fordító valójában milyen kódot generált nekünk:

// output: 6.283185  
printf("%f\n", 3.14159265359 + 3.14159265359);  
// output: 9.424778  
printf("%f\n", 3.14159265359 + 3.14159265359 \* 2);

Látható, hogy valójában jól működött a fordító, csupán mi deklaráltuk rosszul a DOUBLE\_PI konstanst, mivel nem figyeltünk a lebegőpontos számokon végzett műveletek sorrendjére. Ha zárójelbe tennénk a kifejezést, akkor megoldódna a problémánk és máris a helyes végeredményt kapnánk:

#define PI (3.14159265359)  
#define DOUBLE\_PI (PI + PI)  
// mostmár a helyes és elvárt eredményt is kapjuk  
printf("%f\n", DOUBLE\_PI \* 2); // output: 12.566371

Könnyen be lehet látni, hogy már egyszerű konstansok definiálásánál is komoly, nehezen kikövetkeztethető problémákba futunk, ha nem vigyázunk eléggé.

Konstansokat lehetőségünk van érték nélkül is definiálni, ezeket szimbólumoknak fogjuk nevezni.

### Feltételes fordítás

A feltételes fordítás segítségével a programozó meghatározhatja, hogy a forráskód mely részeit hagyja meg, illetve melyekre nincs szükség a fordításkor. Tipikusan nyomkövetés szempontjából, esetleg platformfüggő kódok írásakor lehet hasznos. Feltételként azt lehet ellenőrizni, hogy egy adott szimbólum definiálva lett-e vagy sem. Az előző példánál a kód duplikációjának elkerülése érdekében már használtuk ezt a nyelvi szerkezetet.

### Makrók

Metaprogramozás szempontjából a legérdekesebb nyelvi konstrukciója az előfordítónak maga a makrók használata. A makrók úgy viselkednek, mint a függvények, lehetnek nekik formális paraméterei, és ezeknek a meghívása esetében a forráskódba bemásolódik annak a törzse az aktuális paraméterekkel együtt. Valójában nem történik semmilyen klasszikus értelemben vett függvényhívás, hiszen ugyanúgy, mint az include direktíva esetében is, egyszerű szövegbehelyettesítés történik.

A makrók használatával a programozónak rengeteg lehetősége nyílik arra, hogy olyan dolgokat is automatizálni tudjon, amit a nyelv szintaxisával, sokkal bővebben kellene kifejteni. Szintaxisa nagyon hasonlít a 3.1.2-ben bemutatott konstansokhoz, és rájuk is érvényes az, hogy ugyanazok a buktatók jöhetnek elő a használatuknál:

#define [makró neve]([paraméterek]) [makró törzse]

Tegyük fel, hogy szeretnénk makróként definiálni a maximum kiválasztást, mégpedig úgy, hogy a neki átadott elem közül visszatér a legnagyobbal.

// így definiálhatjuk a MAX makrót  
// a szintaxis hasonló a konstansoknál megismertnél  
// azzal a különbséggel, hogy zárójelben felsoroljuk a   
// makró formális paramétereit is  
#define MAX(a,b) ((a) > (b) ? (a) : (b))

Mivel a makrók típus függetlenek, így a formális paraméterei is azok, ezért definiálásnál sem kell meghatározni, hogy milyen értékeket kaphatnak. A legtöbb esetben célszerű (ahol lehet) bezárójelezni a makró törzsében a formális paramétereket, hogy ne forduljanak elő ugyanazok a hibák, mint a konstansok esetében.

printf("%f\n", MAX(9,10)); // output: 10  
// printf("%f\n", 9 > 10 ? 9 : 10);

A makró törzsébe bármit írhatunk, és a \ karakter segítségével akár több sorba is tördelhetjük azt:

// segítségével procedúrákat tudunk definiálni  
#define DEFINE\_PROC(name, params, body) \  
 void name(params) { \   
 body \  
 }  
// használata nagyon egyszerű  
DEFINE\_PROC(sayHello, , printf("Hello World!\n"); )

A #[token neve] operátorral átalakíthatjuk a token értékét karaktersorozattá. Ezzel lehet egyszerűsíteni a nyomkövetést egyes helyzetekben:

// definiáljuk a DEBUG\_NUMBER makrót  
#define DEBUG\_NUMBER(num) printf("debug: " #num " = %d\n", num)  
DEBUG\_NUMBER(1 + 2 + 3); // output: 1 + 2 + 3 = 6

## Metaprogramozás JavaScript nyelven

A JavaScript egy prototípus-alapú szkript nyelv, dinamikus típusozással, aminek legfőbb tulajdonsága, hogy a függvényeket kifejezésként is fel lehet használni.

Napjainkra egy nagyon elterjedt nyelv lett belőle, hiszen könnyen tanulható, szintaxisa hasonlít a C alapú programozási nyelvekre és a webfejlesztés elsődleges nyelve, amit minden böngésző támogat. A JavaScript annyira népszerű lett, hogy egyes operációs rendszereken (mint pl.: Ubuntu vagy Windows) már tervezik (vagy már be is vezették), hogy önállóan futtatható grafikus alkalmazásokat is lehessen a segítségével készíteni.

Elterjedtségének az oka, hogy rendkívül testreszabható, azaz olyan nyelvi elemeket is lehet vele szimulálni (mint pl.: osztályok, tulajdonságok, objektumok közötti öröklődés stb.), amit eredetileg nem támogat.

Ebben a fejezetben viszont a metaprogramozáshoz szükséges nyelvi eszközeit fogjuk részletesebben megvizsgálni.

### JavaScript nyelvi alapjai, érdekességei

Lássuk, hogy pontosan milyen nyelvi lehetőségek állnak rendelkezésünkre ahhoz, hogy dinamikusan, futásidőben újabb és újabb struktúrákat hozzunk létre.

#### Függvények a nyelvben

Az egyik legfontosabb lehetőségünk az lesz, hogy a függvények a nyelvben ugyanúgy objektumokként vannak definiálva, ezért bármilyen változónak értékül adhatjuk, illetve akár függvények aktuális paramétereként is használhatjuk őket. A max nevű változónak egy függvényt fogunk értékül adni:

var max = function(a, b) {  
 return a > b ? a : b;  
}

Mivel a max egy függvényt tartalmazó változó, ezért függvényként fog viselkedni, vagyis ugyanúgy meghívhatjuk:

console.log(max(1, 3)) // output: 3

A függvények akár visszatérési értékek is lehetnek egy függvényen belül, ami rengeteg lehetőséget ad a fejlesztő kezébe. A következő példa megmutatja, hogy hogyan is lehet használni a függvényeket visszatérési értékként:

// definiálunk egy add függvényt,   
// amivel két számot lehet   
var add = function(a) {  
 // visszatérési értékként egy függvényt fogjunk visszaadni  
 return function(b)   
 // itt végezzük el végül az összeadást  
 return a + b;  
 }  
}

Definiálunk egy olyan addToOne függvényt is, amivel az (1 + b) műveleteket lehet elvégezni:

var addToOne = add(1);

Érthető módon, mindkét esetben az eredmény ugyanannyi lesz:

console.log(add(1)(10)); // output: 11  
console.log(addToOne(10)) // output: 11

A függvényeket nemcsak a () operátorral lehet meghívni, hanem használhatjuk az apply() és call() metódusait is. Ezekkel mondhatjuk meg, hogy a függvény this paramétere éppen melyik objektumra mutasson[[5]](#footnote-5).

// definiáljuk a person objektumnak a toString metódust  
person.toString = function() {  
 // a this ebben a pillanatban a person-ra mutat  
 return this.name + " (" + this.age + ")";  
};  
// definiálunk egy bobby nevű változót, aminek  
// megegyeznek az adattagjai a person objektummal  
var bobby = {  
 name: "Bobby",  
 age: 60  
}

Ha alapértelmezetten használjuk, akkor a this a person-ra fog mutatni:

console.log(person.toString()) // output: John Doe (34)

Ha az apply első paraméterének megadjuk a bobby objektumot, akkor a this a bobby-ra fog mutatni:

console.log(person.toString.apply(bobby)) // output: Bobby (60)

Az apply() és a call() között az a különbség, hogy az előbbinek az aktuális paramétereket egy tömbben, míg az utóbbinak egyenként kell átadni, de mindkettő függvény első paraméterének azt kell megadni, hogy a this paraméter hova mutasson.

#### Objektumok a nyelvben

A JavaScript nyelvben szinte minden objektumnak számít, egyedül a vezérlési szerkezetek és a primitív típusok (number, string, boolean, undefined) nem. Az objektumok (Object) több olyan tulajdonsággal is rendelkeznek, amire a későbbiekben szükségünk lehet.

Az egyik ilyen tulajdonság az, hogy hogyan reprezentálja a benne található adattagokat és metódusokat, ugyanis minden objektum valójában egy asszociatív tömb és az adattagok nevei a kulcsok a hozzájuk tartozó értékekhez. Ezt szemlélteti a következő példa is, ahol definiálunk egy person nevű objektumot:

var person = {  
 name: "John Doe", // a name adattag  
 age: 34 // az age adattag  
}  
// a . operátorral érjük el a name adattagot   
person.name = "John";

De az előző utasítás ekvivalens ezzel, ugyanis az objektumok asszociatív tömbökként vannak értelmezve:

person["name"] = "John";  
console.log(person["age"]) // output: 34

Egy másik jellegzetes tulajdonsága az objektumoknak (ami a Ruby szkriptnyelvnél is szintén jelen van) az, hogy bármikor újabb adattagokkal egészíthetjük őket. Továbbá ha olyan adattagra szeretnénk hivatkozni, amit nem tartalmaz maga az objektum, akkor fordítási (vagy inkább futási) hiba dobása nélkül egy undefined értékkel tér vissza.

Mivel még nem deklaráltuk a citizenship-et, ezért undefined értéket kapunk eredményül:

console.log(person.citizenship) // output: undefined  
// egyszerűen kiegészíthetjük plusz adattaggal  
person.citizenship = "hun";  
// ezután már undefined helyett a "hun" értéket kapjuk  
console.log(person.citizenship) // output: hun

Azzal, hogy futási időben tudunk új adattagokat hozzáadni az objektumainkhoz, új lehetőségek nyílnak meg a fejlesztők számára a metaprogramozásban.

Ezzel a technikával dinamikusan állíthatunk elő objektumokat valamilyen gyártó (factory) minta alapján. A következő példa is ezt szemlélteti:

var person = function(name, age, job) {  
 // a result változóban fogjuk tárolni azt az objektumot,  
 // amivel később visszatérünk  
 var result = {  
 name: name,  
 age: age  
 };  
 result.toString = function() {  
 return result.name + " (" + result.age + ")";  
 };

Nem minden esetben fogjuk ugyanazt az objektumot visszakapni, ugyanis ha a felhasználó valamilyen munkakört is megadott a job paraméternek, akkor az eredmény objektumunkat kiegészítjük egy új adattaggal:

if (job) {  
 result.job = {  
 name: job  
 };  
 // nemcsak új adattagot adunk hozzá,   
 // hanem újradefiniáljuk a toString függvényét is  
 result.toString = function() {  
 return result.name + " (" +   
 result.age + ") - " +   
 result.job.name;

}  
 }  
 return result;  
}

Használatához egyszerűen meghívjuk a person függvényt, és az elkészíti:

var p = person("John Doe", 35);  
// p = { name: "John Doe", age: 35, toString = function(){...} }  
console.log(p.toString()); // output: John Doe (35)  
// a p2-nek már megadunk egy munkakört is  
var p2 = person("Sam", 30, "vadász");  
// p2 = { name: "Sam", age: 30, job: { name: "vadász" },  
// toString = function() {...} }   
console.log(p2.toString()); // output: Sam (30) – vadász

Egy nagy előnye az itt bemutatott metaprogramozási technikák, hogy ugyanúgy működnek más dinamikusan típusos szkript nyelvek esetében is (úgymint Python vagy Ruby). További tervezési mintákról lehet olvasni a [12] könyvben, amik ezeket a metaprogramozási technikákat használják fel az implementációhoz.

## Metaprogramozás Scala nyelven

A Scala*[[6]](#footnote-6)* egy objektum-funkcionális programozási (object-functional programming) és szkript nyelv, amit Martin Odersky kezdett el fejleszteni a 2000-es évek elején és először 2003-ban jelent meg a nagyközönség előtt.

A Scala az utóbbi években egy rendkívül sikeres nyelv lett, amit leginkább a szintaktikájának, bővíthetőségének és több programozási paradigma támogatásának köszönhet. Nagyon sajátos módon vegyíti a funkcionális nyelvekre jellemző tulajdonságokat (körrizés, mintaillesztés, algebrai adattípusok, lusta kiértékelés, végrekurzió stb.) az objektum-orientált programozás paradigmájával. Ehhez hozzájárul az eddig megszokott imperatív nyelvektől (Java, C#, C++ stb.) erősebb és szigorúbb típusrendszer, illetve olyan szintaktikai szabályok, amivel sokkal kifejezőbb és olvashatóbb kódot tudunk írni.

Másik nagy előnye, hogy a JVM (Java Virtual Machine) számára alkalmas bájtkódra fordítja a forráskódot, így bármilyen JVM alapú platformon képes futni az alkalmazásunk. Ami viszont az informatika ipar nagyvállalatait is meggyőzte, az az volt, hogy a Scala nyelven írt programok kompatibilisek a Java nyelven írt alkalmazásokkal, ezért a már meglévő Java technológiákat változtatás nélkül lehet használni a Scala-ban is. Volt egy alternatív implementáció a nyelvnek a .NET platformra is, de erőforrás és támogatottság hiányában ezt a projektet végül leállították.

A nyelv a 2.10-es verziójától elkezdte kísérleti jelleggel támogatni a makrókat, ami a metaprogramozás egyik legerősebb eszközei és olyan problémákat lehet megoldani velük, amit eddig a nyelv erős típusrendszere ellenére se lehetett teljesen elérni. Ezek a nyelvi eszközök még erőteljesen fejlesztés és tervezés alatt állnak, ezért a közeljövőben még változhat a használati módjuk.

### Scala makrókról általánosságban

A Scala makróinak ötlete először Eugene Burmako fejéből pattant ki még 2011-ben, aki akkoriban egy elsőéves PhD hallgató volt Martin Odersky kutatói projektében. Az eredeti ötlet az volt, hogy a nyelvbe egy teljesen önálló metaprogramozási eszközt, a makrókat, implementáljanak.

Martin sok ideig szkeptikus volt a projekt sikerével kapcsolatban, illetve meg kellett győzni őt arról is, hogy a makrók használata rendkívül egyszerű és szépen illeszkedik a nyelv szintaktikájához. Végül az eredmények őt is meggyőzték, ami mi sem bizonyít jobban, hogy a nyelv 2.10-es verziójától már ki is lehet próbálni. A makrók bevezetéséről még többet lehet olvasni a [1] előadás diákon.

A C/C++ nyelvektől eltérően a Scala-ban a makrók nem a forráskód szövegén, hanem a szintaktikus elemző által generált absztrakt szintaxisfán (AST) végeznek műveleteket. Ezzel a módszerrel fordítási időben generálhatunk szintaxisfát, esetleg transzformálhatjuk azokat. De nemcsak kódgenerációra alkalmasak, hiszen különböző típusműveleteket, fordítási időben végrehajtható ellenőrzéseket is végezhetünk vele.

### Függvény makrók

A függvény makrók (def macros) jelentek meg legelőször a Scala nyelvben szigorúan kísérleti lehetőségként és a mai napig támogatja őket a nyelv. Minden függvény makrót a következőképpen kell elképzelni:

// bármilyen módon paraméterezhetjük őket  
def macro(param: Type) : ReturnType = macro implReference

A függvény makrók nagyon hasonlítanak az egyszerű függvényekre, kivéve a függvénytörzsük, hiszen ott hívjuk meg a macro kulcsszóval a makrónk implementációját. A makró használata teljesen természetes, ugyanúgy kell meghívni, mint egy egyszerű függvényt:

// Az alábbi módon definiáljuk a debug makrót  
def debug(param: Any) : Unit = macro debugImpl  
...  
val x = 10  
debug(x + 1 > 0) // ugyanúgy hívjuk meg, mint a függvényeket

A függvény makrók a következőképpen működnek: a fordító a típusellenőrzés alkalmával felismeri, hogy mikor hívtunk meg makrókat. Amikor ez megtörténik, egyből meghívja a makróhoz tartozó implementációt, átadva neki az aktuális paraméterek absztrakt szintaxisfáját[[7]](#footnote-7). Miután az implementáció lefutott és kiértékelődött egy szintaxisfával tér vissza. Visszatérve az előző példánkhoz, a debug makró kiértékelésekor a következő dolog történik:

val x = 10  
debug(x + 1 > 0) // meghívjuk a debug makrót

Megkeresi a fordító a típusellenőrzés alkalmával a definíciót és azután meghívja a debugImpl implementációt a következő paraméterezéssel:

debugImpl(context)(<[ x + 1 > 0 ]>)

A <[ …]> nem nyelvi elem, csak az x + 1 > 0 kifejezés absztrakt szintaxisfáját reprezentálja. Ha jobban szemügyre vesszük az implementáció hívását, akkor láthatjuk, hogy a fordító nemcsak a szintaxisfát adta át paraméterül, hanem egy context változót is, ami a környezet kontextusát reprezentálja. Ezen a változón keresztül tudunk olyan információkhoz jutni, amit a fordító a fordítás alatt gyűjtött össze.

A gyakorlatban a generált szintaxisfák a scala.reflect.api.Trees nevű trait[[8]](#footnote-8)-ből származnak. Az előző példa kifejezésének a szintaxisfája a következőképpen néz ki:

Expr(Apply(Select(Apply(Select(Select(This(TypeName("Test")), TermName("x")), TermName("$plus")), List(Literal(Constant(1)))), TermName("$greater")), List(Literal(Constant(0)))))

A TypeName("Test") elem csak azért jelent meg, mert a Test osztályon belül használtuk az x változót. Láttuk, hogy hogyan lehet használni a makrókat, most pedig nézzük meg, hogy hogyan van megvalósítva a debug makró implementációja:

// betöltjük a szükséges névtereket  
import language.experimental.macros  
import scala.reflect.macros.whitebox.Context

A debug makró implementációja, a paraméterek hasonlítanak a debug függvényhez, attól eltekintve, hogy nem a formális paraméterek típusának megfelelő értéket kell átadni nekik, hanem a szintaxisfájukat

def debugImpl(c: Context)(param: c.Expr[Any]) : c.Expr[Unit] = {  
 // a c.universe névtéren belül találhatóak az AST  
 // transzformálását segítő függvények  
 import c.universe.\_  
 // a show függvény egy adott AST-t visszaalakít emberileg  
 // olvasható karaktersorozattá  
 val paramRep : String = show(param.tree)  
 // a paramRep-ből újra egy AST-t kell készítenünk, ezt úgy   
 // érhetjük el, hogy becsomaguljuk   
 // egy Literal(Constant(...)) csúcsba  
 val paramRepTree = Literal(Constant(paramRep))   
 // a literálból egy kifejezést kell csinálnunk  
 val paramExpr = c.Expr[String](paramRepTree)  
 // végül a reify makró segítségével legeneráljuk azt a  
 // szintaxisfát, amit a debug függvény   
 // hívásával cserélünk ki  
 reify {  
 println(paramExpr.splice + " = " + param.splice)  
 }  
}

A debug makró úgy működik, hogy fordítási időben kiértékeli a neki átadott aktuális paraméter szintaxisfáját és a hívást egy println függvénnyel helyettesíti, így futási időben már a konzolra íratja ki, hogy az adott kifejezésnek, mi az aktuális értéke. A példából kiindulva a következő jelenik meg a képernyőn:

val x = 10  
debug(x + 1 > 0)

A fenti kódrészlet az alábbi kódot generálja nekünk és a képernyőre a következő íródik ki: Test.this.x.+(1).>(0) = true.

println("Test.this.x.+(1).>(0)" + " = " + "true")

Érdekesség, hogy a reify függvény is egy makró, ami az adott kifejezésből legenerálja a nekünk szükséges absztrakt szintaxisfát, így könnyítve meg a fejlesztőknek a kódgenerációt. A splice függvényt csak a reify makrón belül lehet meghívni, és arra való, hogy az adott szintaxisfa futási időben kiértékelésre kerüljön. Ha nem így teszünk, akkor fordítási hibát kapunk.

### Generikus függvény makrók

A nyelv típusrendszere lehetővé teszi számunkra, hogy generikus típusokat is definiálhassunk a Scala-ban. Tegyük fel, hogy felmerül az igény arra, hogy a debug makrónkat kifejezések közepén is szeretnénk használni. Viszont, így már a visszatérési értéke nem lehet Unit[[9]](#footnote-9) és Any[[10]](#footnote-10) sem, hiszen a kifejezés pontos típusával kell visszatérnie. Ezt csak generikus típussal tudjuk implementálni, amire lehetőségünk is van, hiszen generikus függvény makrókat (generic def macro) is definiálhatunk a nyelvben.

Mind a makró definíciója, mind pedig a makró implementációja lehet generikus, amit ki is fogunk használni a későbbiekben. Ha a makró implementációja tartalmaz típusparamétert, akkor explicite át kell adnunk neki, amikor a makró definíciójának függvénytörzsében hívjuk meg azt. Nézzük meg, hogy hogyan alakítottuk át a debug makrónk definícióját:

// a T típusparaméter fogja tárolni, hogy milyen típusú   
// kifejezéssel hívtuk meg a makrót  
def debug[T](param: T): T =   
 // átadjuk az implementációnak a típusparamétert  
 macro debugImpl[T]

Az implementáció szignatúrája is változik egy kicsit, hiszen egy új típusparaméterrel egészítjük ki azt, illetve a visszatérési érték típusát is megváltoztatjuk:

// ugyanúgy kiegészítjük egy T típusparaméterrel   
def debugImpl[T : c.WeakTypeTag](c: Context)(param: c.Expr[T])   
 : c.Expr[T] = { /\* ... \*/ }

Ebben az esetben a c.WeakTypeTag azt jelzi a fordítónak, hogy a T típusparaméter az alkalmazás oldalán lesz példányosítva akkor, amikor a fordító kibontja az adott makrót. A függvény törzse majdnem teljesen megegyezik, az utolsó sort leszámítva, ugyanis a generált kódnak vissza is kell térnie a kifejezéssel. Így a reify a következőképpen változik:

reify {  
 println(paramExpr.splice + " = " + param.splice)  
 param.splice // visszatérünk a kifejezés értékével  
}

### Sztringek interpolációja

Még mielőtt megismerkednénk a kvázi literálokkal (lásd 3.3.6), nézzük meg, hogy hogyan működnek a sztringek interpolációk (string interpolation). Szigorú értelemben véve nem tartoznak a metaprogramozás eszközeihez, viszont alkalmas saját deklaratív nyelvek implementálására a Scala-ba.

Az sztringek interpolációjára azért volt szükség, hogy formázott karaktersorozatokat tudjunk használni nagyon kényelmesen. Az egyik legelterjedtebb interpolátor az s függvény, amivel a literálon belül tudunk kifejezéseket definiálni.

val value = "World"  
// $ operátorral tudjuk elérni a külső azonosítókat  
println(s"Hello $value!")

Nézzük meg közelebbről, hogy mi történik valójában és hogyan dolgozza fel a fordító ezeket az sztring literálokat. A háttérben a fordító automatikusan átalakítja a literálokat StringContext objektumokká, majd azon fogja meghívni az s függvényt, ami aktuális paraméterként megkapja a sztringben lévő speciális tokeneket. Scala kóddal leírva a következőről van szó:

// amint azt látni lehet a StringContext objektumon belül   
// hívja meg az s függvényt a fordító  
// s”Hello $value!” ==  
new StringContext("Hello ", "!").s(value)

A legszebb az egészben, hogy ezek a formázott sztringek erősen típusosak tudnak lenni, azaz a fordító szól, ha esetleg nem megfelelő típusú értéket adtunk át az interpolátornak.

Most pedig nézzük meg, hogyan készíthetünk magunknak saját sztring interpolátorokat, ugyanis pár egyszerű nyelvi szerkezet kihasználásával, akár ezt is megtehetjük. Tegyük fel, hogy olyan interpolátort szeretnénk készíteni, ami kiírja a konzolra a karaktersorozatban lévő dinamikusan átadott lebegőpontos számokat. Ha nem azt ad meg, akkor fordítási hibát kapunk.

A megvalósítása az osztálynak nagyon egyszerű lesz, egy implicit osztályt fogunk definiálni, aminek lesz egy log nevezetű függvénye. Az implicit osztály a StringContext típusú objektumok esetén fog példányosulni és ezzel érjük el, hogy implementálni tudjuk a saját interpolátorunkat.

LogInterpolation néven fogjuk definiálni az osztályt, aminek majd az elsődleges konstruktoron keresztül fogja a fordító átadni a StringContext típusú objektumot

implicit class LogInterpolation(context: StringContext) {  
 // a log függvényt úgy definiáljuk, hogy csak lebegőpontos  
 // számokat kaphasson meg aktuális paraméteréül  
 def log(args: Float\*) : StringContext = {  
 for (arg <- args)  
 println(arg)  
 context  
 }  
}

Használata hasonló az formázott karaktersorozathoz, azzal a különbséggel, hogy log-ot használunk:

println(log"${10 + 1} + ${13 + 7}")

Fordítás közben a fordító megpróbálja visszakeresni, hogy mely osztályban található a log függvény. Miután megtalálta és látja, hogy a LogInterpolation nevű implicit osztályban van definiálva, akkor a StringContext objektumot becsomagolja egy LogInterpolation példányosításába és meghívja rajta a log függvényt. Látható, hogy az egész egy szintaktikai könnyítés a programozók számára:

new LogInterpolation(new StringContext(" + "))  
 .log(10 + 1, 13 + 7)

### Kvázi literálok használata a kódgenerációhoz

Amikor makrókat használunk elvárás az, hogy valamilyen módon szintaxisfát tudjunk generálni dinamikusan. Ezt sokféleképpen meg tudjuk tenni, használhatjuk a reflexiót (ami sajnos csak futási időben fog végrehajtódni), a beépített típusokat, amik az absztrakt szintaxisfát reprezentálják, vagy a már eddig bemutatott reify makrót.

Számos lehetőség közül válogathatunk, de nem nehéz belátni azt, hogy a szintaxisfák felépítése manuálisan hosszadalmas és sokszor kínkeserves munka, nem is említve, hogy könnyen olvashatatlanná tudja tenni a forráskódot.

Az előbbi problémán segíteni tud a reify makró, de ennek a megoldásnak a fő gyengesége az, hogy csak és kizárólag típusellenőrzött fákon működik. Lehetnek olyan esetek, amikor olyan nyelvi elemeket generálunk, amik önmagukban szintaktikailag helytelenek lennének, de egy kontextusba helyezve már értelmet nyernének és fordító már képes lenne értelmezni. Egy másik gyengeségük az eddig felsorolt technikáknak, hogy körülményesen tudjuk a már meglévő szintaxisfákat elemeire bontani és mintaellenőrzés alá vetni.

Ezeket a hátrányokat küszöböli ki a kvázi literálok (quasiquote) használata a nyelvben és próbál egyfajta megoldást nyújtani a programozók számára. Nagyon hasonlítanak a Boo nyelvben bemutatott nyelvi konstrukcióval (lásd 3.4.3), de itt nem különálló szintaktikai elemként, hanem sztring interpolációk segítségével implementálták.

A manuálisan felépített szintaxisfákkal ellentétben, sokkal egyszerűbb a kvázi literálokat olvasni, karbantartani és szerkeszteni. Ugyanúgy tudjuk őket definiálni, mint az egyszerű sztring literálokat, azzal a különbséggel, hogy egy q prefixxel kell őket megjelölni:

q"val result = callFunction($args)"

Majd a háttérben a következő forráskód generálódik:

new StringContext("val result = callFunction(", ")").q(args)

Ha a külvilágból szeretnénk valamilyen dinamikus adatot beilleszteni, akkor egyszerűen a $név szintaktikai elemet kell használnunk az interpolációnál, majd a fordító a külvilágból próbálja meg behelyettesíteni a megfelelő értéket.

Jóformán bármit be tudunk helyettesíteni, amire szükségünk van. Lehetőségünk van azonosítókat, típusneveket megadni, annotációkat, módosítókat, szimbólumokat, szinte mindent, amivel szintaxisfát tudunk generálni.

[TODO – példa]

Ha egyszerre több szintaxisfabeli elemet szeretnénk beilleszteni a kvázi literálba, akkor kötelezően meg kell jelölnünk .. operátorral a $név típusú referenciákat. Ekkor a fordító tudni fogja, hogy nemcsak egy elemet adtak meg.

[TODO – példa]

### Makró annotációk

Egy másik metaprogramozási eszköz, amit a nyelv kínál az a makró annotációk (macro annotations) használata. Az annotációk (vagy .NET keretrendszerben attribútumok) használata nem újkeletű nyelvi eszköz az imperatív nyelveknél, hiszen már elég régóta léteznek a Java-ban és C#-ban is, de csak futásidőben lehet feldolgozni őket a reflexió segítségével.

A Scala ugyanúgy támogatja az annotációkat, mint a Java, viszont a makrók bevezetésével új lehetőségek nyílnak meg a fejlesztők számára. A makró annotációk a Scala 2.10 verziójától már elérhetőek a macro paradise[[11]](#footnote-11) kiterjesztésen keresztül.

A makró annotációkat nemcsak osztályokat (class), objektumokat (object), hanem bármilyen önálló definíciót meg lehet velük jelölni. Segítségükkel az általuk megjelölt típusokat ki lehet egészíteni új függvényekkel, adattagokkal, de akár teljesen új típusokat is létrehozhatunk vele.

A lehetőségek tárháza szinte végtelen, egyszerűen csak arra kell figyelni, hogy felelősségteljesen használjuk ezt a nyelvi eszközt, hiszen gyorsan a kódolvashatóság és a biztonság rovására mehet.

A makró annotációk használatát egy példán keresztül fogom bemutatni. Egy olyan makrót fogunk létrehozni, ami a megjelölt átlagos osztályokat fogja felvértezni a case class-okhoz hasonló tulajdonságokkal, azaz támogatni fogja a mintaillesztéseket és a new operátor nélküli példányosítást.

Még mielőtt azonban belefognánk, ismerjük meg kicsit közelebbről, hogy hogyan is működnek a case class-ok a Scala nyelvben.

#### Case class-ok a Scala-ban

Scala-ban a case class-ok teljesen normális osztályok, azzal a különbséggel, hogy a konstruktor paramétereik ki vannak exportálva és támogatják a mintaillesztést.

Készítsünk egy Person osztályt, aminek két adattagja lesz: a name a személy nevét reprezentálja és az age a személy életkorát reprezentálja:

case class Person(name: String, age: Int)

Használatuk teljesen megegyezik az osztályokéval, azt leszámítva, hogy a példányosításnál nem kell a new operátort használni. Ezt mutatja az alábbi példa is:

// példányosítunk egy Person objektumot  
val p = Person("John Doe", 30)   
val name = p.name // lekérdezzük a nevét  
val age = p.age // és az életkorát  
println(s"$name ($age)") // output: John Doe (30)

Ha egy átlagos osztály lenne a Person, akkor a fenti módon kellene kinyernünk a nekünk szükséges adatokat. De egy case class esetében ezt elegánsabban is megtehetjük a mintaillesztés segítségével.

A következő sor azt mutatja, hogy a p objektumból kinyerjük a name és az age változókba a p.name és p.age értékeket:

val Person(name, age) = p

A case class-ok viszont a nevük ellenére nem térnek el az átlagos osztályoktól. A háttérben valójában az történik, hogy a fordító egy átlagos osztályt generál és hozzá egy object-et azonos néven, amiben definiálja az apply és unapply függvényeket.

Az apply függvény akkor hívódik meg, amikor az object-et függvényként akarjuk használni, míg az unapply-t a fordító hívja meg akkor, amikor a mintaillesztés történik. A Person osztály esetében valami hasonló kód generálódik a háttérben:

class Person(val name: String, val age: Int)

Egy object is generálódik az osztályhoz Person néven. Az apply függvényen keresztül is tudjuk példányosítani az osztályt, míg az unapply a mintaillesztésnél hívódik meg:

object Person {   
 def apply(name: String, age: Int) = new Person(name, age)  
 def unapply(p: Person) : Option[(String, Int)]   
 = Some((p.name, p.age))  
}

Persze a gyakorlatban ennél egy kicsivel több is történik, hiszen más segédfüggvényeket is elkészít a fordító (toString stb.).

Ha eredetileg nem case class-ként definiáltunk egy osztályt, akkor sincs nagy gond, hiszen ezt kézzel is el tudjuk végezni. Az ilyen objektumokat extractor object-eknek nevezzük a Scala-ban.

#### Case class makró

A következő példában az előző alfejezetben bemutatott technikát fogjuk automatizálni egy makró segítségével. A megoldásunk egy makró annotáció lesz, amivel a klasszikus osztályokból tudunk extractor object-eket generálni.

A makró elkészítéséhez a 3.3.6. alfejezetben bemutatott kvázi literálokat fogjuk használni, ami a kódgenerálásban fog segítséget nyújtani számunkra. Az annotált elemeket az annottees formális paraméteren keresztül tudjuk majd elérni a makrón belül.

object CaseClassMacro {  
 // a makró implementációja  
 def implementation(c: Context)(annottees: c.Expr[Any]\*): c.Expr[Any] = {  
 // betöltjük a kontextus univerzumát  
 import c.universe.\_  
 // lekérjük az annotált objektumokat egyenként  
 annottees.map(\_.tree).toList match {

Mintaillesztéssel kiválogatjuk azokat az eseteket, amikor egy osztályt jelöltünk meg az annotációnkkal:

case q"class $name(..$params) extends ..$parents { ..$body }" :: Nil => {  
 // lekérjük az osztály nevét  
 val termName : TermName = name.toTermName  
 // kinyerjük az elsődleges konstruktor formális  
 // paramétereinek a nevét  
 val parameterNames = params.map(param => param.name)  
 // lekérdezzük az elsődleges konstruktor formális  
 // paramétereinek a típusát  
 val parameterTypes = params.map(  
 (param : ValDef) => param.tpt  
 )  
 // beállítjuk a adattagok elérését  
 val selections = parameterNames.map((param: TermName) => Select(Ident(newTermName("obj")), param))

Eddig csak technikai dolgokat végeztünk el. Most viszont definiáljuk az absztrakt szintaxisfát (AST) a quasiquote segítségével. A generáció során az eredeti osztályt is legeneráljuk azzal a különbséggel, hogy az elsődleges konstruktor láthatóságát protected-re állítjuk:

val tree = q"""  
 class $name protected (..$params)   
 extends ..$parents { ..$body }  
 // majd elkészítjük hozzá az extractor object-umot  
 object $termName {  
 // így mostmár mint case class-t   
 // lehet példányosítani  
 def apply(..$params) = new $name(..$parameterNames)  
 // a mintaillesztéshez szükséges unapply   
 // függvényt is legeneráljuk  
 def unapply(obj: $name) : Option[(..$parameterTypes)] = Some((..$selections))  
 }  
 """  
 // visszatérünk a legenerált fával  
 c.Expr[Any](tree)  
 }  
 case \_ => {  
 // ha a felhasználó rossz helyen használta   
 // az annotációt, akkor fordítási hibát dobunk  
 c.error(c.enclosingPosition, "Unsupported expression!")  
 // egy üres fával térünk vissza  
 c.Expr[Any](EmptyTree)  
 }  
 }  
 }  
}

### Makró csomagok

A 3.3.2. alfejezetben látott függvény makrókkal számos felhasználási esetet meg lehet valósítani, de vannak olyan helyzetek, amikor egy feladatot összetettebb módon kell megoldanunk. Ekkor jöhetnek szóba a makró csomagok (macro bundles), amik a makrókat egy osztályba csomagolják, biztosítva azt, hogy a makró ugyanazt a kontextust osztják meg egymás között. Ezt a nyelvi lehetőséget a Scala 2.11-es verziója már támogatja.

Két alkalom van, amikor ezeket a csomagokat érdemes használni. Az első akkor, amikor a bonyolultabbakat szeretnénk valamilyen módon modularizálni, így téve őket sokkal karbantarthatóvá. A második esetben pedig akkor használhatjuk, amikor szeretnénk szétválasztani a makrók implementációját és a kisegítő metódusokat.

A következő példa a [3] hivatalos dokumentációból van és egy remek példát szolgáltat arra, hogy hogyan is tudjuk használni ezt az új nyelvi lehetőséget.

// importáljuk a szükséges csomagokat  
import scala.reflect.macros.blackbox.Context

A következőkben egy Impl nevű osztályt fogunk készíteni a makrók implementációjához. Itt láthatjuk, hogy az elsődleges konstruktoron keresztül fogja megkapni az osztály a makróknak szükséges kontextust, amit a c objektum reprezentál:

class Impl(val c: Context) {  
 // a definiáljuk a mono makrónkat  
 // lehet látni, hogy már az első paramétert el kell hagynunk  
 // ugyanis a kontextust az osztályon keresztül fogja megkapni  
 def mono = c.literalUnit  
 // definiáljuk a második makrónkat is  
 def poly[T: c.WeakTypeTag] =   
 c.literal(c.weakTypeOf[T].toString)  
}

A Macros nevű object-ből érjük el az implementációban definiált makrókat:

object Macros {  
 // a mono-val hivatkozunk az implementált mono-ra  
 // itt a szintaxis megegyezik   
 // a függvény makróknál látottakkal  
 def mono = macro Impl.mono  
 // és a poly-val az implemenált poly-ra  
 def poly[T] = macro Impl.poly[T]  
}

## Metaprogramozás Boo nyelven

A Boo egy objektum-orientált, statikusan típusos, általános célú programozási nyelv Microsoft .NET és Mono keretrendszerekre. A Python nyelv szintaxisa ihlette magát a nyelvet, amelyet összekötöttek a .NET keretrendszer adta lehetőségekkel, és olyan nyelvi eszközökkel, mint a generátorok, multimetódusok (multimethods), típuskikövetkeztetés és makrók támogatása. A nyelv tervezői különös figyelmet fordítottak arra, hogy mind a nyelv, mind pedig maga a fordító is könnyen kiterjeszthető és bővíthető legyen.

### Boo szintaktikus makrók

A szintaktikus makrók (syntactic macros) egy rendkívül érdekes nyelvi eszközzel bővítik a Boo nyelv fegyvertárát. Segítségükkel a programozó képes fordítási időben kódot (pontosabban szintaxisfát) generálni, így téve a forráskódot sokkal kifejezőbbé és kompaktabbá.

A makrók használata nagyon egyszerű, a nyelv standard könyvtára több ilyen beépített lehetőséget is biztosít a fejlesztők számára. Egyszerűen csak úgy kell használni, mintha függvényt hívnánk meg, attól eltekintve, hogy nem kell kiírni a zárójeleket utána. Ezután a fordító lefuttatja a makró törzsét és az eredményt visszaírja a meghívás helyére, ami egy szintaxisfa.

A következőkben megnézünk pár beépített szintaktikus makrót, amivel képet kaphatunk arról, hogy miért is olyan erőteljes nyelvi eszközök a programozók kezében.

#### Az assert makró

Amikor valamilyen függvényt, vagy procedúrát tervezünk, implementálunk, az első dolgunk az, hogy a bemeneti paraméterek értékét ellenőrizzük, amivel garantáljuk, hogy a felhasználó a megfelelő eredményt fogja kapni a meghívás esetén.

Imperatív nyelvek esetében tipikusan valamilyen elágazás segítségével szoktuk ellenőrizni az előfeltételeket, majd azokra valamilyen módon reagálunk (gyakran kivételek dobásával). Szemantikailag helyes ez a megoldás, viszont megtöri a kód olvashatóságát és elrejti előlünk a függvény valódi feladatát.

Erre a problémára a Boo készítői az assert makró bevezetésével próbáltak meg válaszolni. Egy vagy két paraméterrel hívhatjuk meg, amik mindkettő esetben egy elágazást fognak nekünk generálni. Használata a következőképpen néz ki:

assert <kifejezés>

Ha ehhez az utasításhoz ér a fordító, akkor az alábbi szintaxisfával fog visszatérni:

unless (<kifejezés>):  
 raise Boo.AssertionFailedException(’(<kifejezés)’)

Egy másik túlterhelt változatának kettő aktuális paramétert adhatunk át neki, ahogy azt a példa is mutatja:

assert <kifejezés>, <üzenet>

Most pedig ha ehhez az utasításhoz ér a fordító, akkor az alábbi szintaxisfával fog visszatérni:

unless (<kifejezés>):  
 raise Boo.AssertionFailedException(<üzenet>)

Könnyen látható, hogy rendkívül egyszerű használni, mégis nagy segítséget tud nyújtani a programozók számára.

#### A lock makró

Párhuzamos szálakon végzett műveletek esetében szükség lehet a szálak között valamilyen információ megosztására.

Magának a C# nyelvnek van egy lock nevezetű vezérlési szerkezete, ami garantálja azt, hogy a törzsébe egyszerre csak egy szál léphet be. De ez valójában csak egy szintaktikai cukorka, hiszen a fordító a System.Threading.Monitor statikus osztály Enter() és Exit() metódusai közé illeszti a lock szerkezet törzsét.

Felvetődik a kérdés, hogy miért kellett egy új szintaktikai elemet bevezetni ahhoz, hogy használhassuk ezt a funkcióját a .NET keretrendszernek? A válasz természetesen az, hogy szemantikailag lehet, hogy megegyezik mindkét megoldás, de újra csak kódolvashatóság szempontjából mégis sokkal kifejezőbb a lock használata.

Ezt a nyelvi szerkezetet azonban ugyanúgy meg lehet fogalmazni a Boo nyelvben szintaktikai makróként, mint az előbb az assert-et. Ezt a fejlesztők lock makrónak nevezték el. Az alábbi példa szemlélteti, hogy mi történik valójában a háttérben, a makró milyen szintaxisfát állít elő. Használata a következőképpen néz ki:

lock <kifejezés>: <blokk>

Az alábbi szintaxisfa generálódik a makró kiértékelésénél:

\_\_monitor1\_\_ = <kifejezés>  
// belépünk a lezárt kódrészletbe  
System.Threading.Monitor.Enter(\_\_monitor1\_\_)  
try:  
 // ide kerül a lezárásra váró blokk  
 <blokk>  
ensure:  
 // bármilyen hiba is történjen, az ensure rész  
 // biztosít minket arról, hogy lépjünk ki a monitorból  
 System.Threading.Monitor.Exit(\_\_monitor1\_\_)

#### A using makró

A .NET keretrendszer virtuális gépe leveszi a terhet a felhasználó válláról azáltal, hogy a memória kezelését a szemétgyűjtő (garbage collector) végzi el. Azonban lehetnek olyan esetek, amikor szeretnénk pontosan irányítani azt, hogy egy erőforrás igényesebb objektum mikor szabadítja fel az általa lefoglalt memóriát. Az ilyen objektumokat felszabadítható (disposable) objektumoknak nevezzük és egy IDisposable interfészt valósítanak meg.

A using vezérlési szerkezet használata garantálja a felhasználónak, hogy az ilyen objektumok erőforrásai a törzsének a lefutása után biztosan felszabadulnak, azaz meghívódik rajta az IDisposable.Dispose() utasítása, történjen bármi. Ez megint csak egy szintaktikai cukorka a felhasználók részére, mégis javítja a kódbiztonságot (hiszen a programozó így biztosan nem felejti el meghívni a Dispose() metódust) és a kód olvashatóságát.

Ezt a nyelvi lehetőséget ugyancsak ki lehet váltani a Boo nyelvben egy szintaktikai makróval, aminek a using nevet adták a nyelv készítői. Az alábbi példa a makró használatát szemlélteti, illetve azt, hogy milyen szintaxisfa generálódik belőle.

Az egyik lehetőség, hogy csak az objektumot adjuk át a makrónak, illetve a blokkot:

using <objektum>: <blokk>

Ebben az esetben az alábbi szintaxisfát kapjuk vissza a makró kiértékelésénél:

try:  
 <blokk> // a using blokkja  
ensure:  
 // a blokk lefutása utána garantáltan felszabadítjuk  
 // az objektum által lefoglalt erőforrásokat  
 if (\_\_disposable\_\_ = (<objektum> as System.IDisposable)):  
 // meghívjuk a Dispose() metódust  
 \_\_disposable\_\_.Dispose()  
 // és beállítjuk null értékre  
 \_\_disposable\_\_ = null

Egy másik megvalósításnál nemcsak az objektumot, hanem az objektum inicializálását is átadhatjuk a makrónak:

using <objektum> = <kifejezés>: <blokk>

Az előző megvalósításhoz nagyon hasonló szintaxisfát generál a using makró:

try:  
 // a blokk előtt még lefut az inicializálás  
 <object> = <expr>   
 <block>  
ensure:  
 if (\_\_disposable\_\_ = (<object> as System.IDisposable)):  
 \_\_disposable\_\_.Dispose()  
 \_\_disposable\_\_ = null

#### A szintaktikai makrók működése a Boo nyelvben

Még mielőtt rátérnénk a saját makrók definiálására, meg kell értenünk, hogy hogyan is működnek a háttérben ezek a nyelvi elemek. A szintaktikai makrók a Boo nyelvben teljes hozzáférést biztosítanak a fordítóhoz és a forráskód teljes absztrakt szintaxisfájához.

Mivel a Boo nyelv egy objektum-orientált nyelv, ezért a makrók is CLI (Common Language Infrastructure) osztályokként vannak reprezentálva a gyakorlatban, amik a Boo.Lang.Compiler.IAstMacro interfészt valósítják meg. Ez a megoldás azt jelenti, hogy a szintaktikai makrókat bármilyen CLI nyelven meg lehet írni, nem kell ragaszkodnunk a Boo nyelvhez.

Miután a Boo fordító feldolgozta szintaktikailag a kódot (lefutatta a szintaktikus elemzőt) utána egyből meghívja a felhasználó által használt makrókat. A makrók törzse kiértékelődik és visszatérési értékként egy szintaxisfát kapunk, ami a makró helyett lesz a forráskódban.

Az előző folyamatot úgy oldja meg, hogy amikor a fordító egy ismeretlen szintaktikai szerkezetet talál a fordítás közben, akkor megpróbálja megkeresni a neki megfelelő IAstMacro interfészt megvalósító osztályt. Egy egyszerű névkonvenció alapján teszi ezt meg: minden ilyen osztálynak a makró nevével kell kezdődnie és a Macro szóval kell végződnie. Továbbá az is elvárás, hogy Pascal Case elnevezési konvenciót kell használni, azaz minden szónak nagybetűvel kell kezdődnie.

Ha megtalálta, akkor példányosítja azt és utána megkéri az objektumot, hogy fejtse ki az adott makrót, azaz meghívja rajta az Expand() metódust. Az Expand() metódus felelős azért, hogy a makró helyét valamilyen szintaxisfával helyettesítse. Ha olyan eredményt adtunk értékül, ami megsérti a nyelv szintaktikai szabályait, akkor fordítási hibát fogunk kapni.

Két további osztály, a DepthFirstVisitor és a DepthFirstTransformer, nyújt segítséget a programozónak ahhoz, hogy be tudja járni a fordító által generált absztrakt szintaxisfát. Ezekből az osztályokból akár örököltethetünk is és saját bejáró algoritmusokat implementálhatunk a makróinkhoz.

### Makrók definiálása

Makrókat egyszerűbben is definiálhatunk a nyelvben. Szintaxisuk rendkívül hasonlít a függvényekéhez, azzal a különbséggel, hogy a macro kulcsszót kell használnunk. Ugyanúgy lehetnek formális paraméterei, és használatának a módja is megegyezik a klasszikus függvényekével, azzal a különbséggel, hogy a makrók már fordítási időben végrehajtódnak. Egy nagyon egyszerű makrót a következőképpen lehet definiálni:

macro hello(str as string):  
 // quasiquote használata, ezzel a szintaxisfával térünk vissza  
 yield [|  
 Console.WriteLine("Hello " + $(str) + "!");  
 |]

Használni ugyanúgy lehet, mint a függvényeket, azaz egyszerűen csak a nevével hivatkozva, meghívjuk azt:

hello("World")

A fenti makróhívás a következő kód szintaxisfáját generálja le fordítási időben:

Console.WriteLine("Hello " + "World" + "!");

A konzolon pedig a következő eredmény jelenik meg: Hello World!

### Kvázi literálok használata a nyelvben

A Boo objektum-orientált megoldása a makrók használatára egy nagyon elegáns megoldás, viszont felhasználói oldalról sokszor időigényes és bonyolult lehet szintaxisfákat dinamikusan generálni objektumok segítségével. Erre a problémára a nyelv tervezője egy sokkal kézre állóbb megoldást választott, a kvázi literálok (quasiquote) használatát.

Ez a nyelvi szerkezet nagyon hasonlít a Scala-ban bemutatott kvázi literálokhoz (lásd 3.3.6.), csupán a szintaxisukban van különbség. Boo-ban a literálokat [| … |] zárójelek között definiáljuk és a benne lévő értékek dinamikusan legenerálásra kerülnek a fordítás alatt. Tegyük fel, hogy egy olyan makrót akarunk készíteni, ami ellenőrzi egy objektumról, hogy az null értékű vagy sem:

// checkNull makró definiálása  
macro checkNull:  
 // a parameter nevű változóba eltároljuk   
 // az első aktuális paramétert  
 parameter = checkNull.Arguments[0]  
 // legeneráljuk a szükséges szintaxisfát   
 // a kvázi literál segítségével  
 yield [|   
 // egy elágazást generálunk mégpedig úgy,   
 // hogy a feltételben beleírjuk, hogy mely   
 // objektum értékét ellenőrizzük  
 if ($(parameter) == null):  
 // láthatjuk, hogy az objektum nevét is ki tudtuk olvasni  
 message = string.Format("{0} cannot be null!",  
 $(parameter.ToString()))  
 raise ArgumentNullException(message,  
 $(parameter.ToString()))  
 |]  
name = "Hello World!"

Ahogy arról már volt szó, hasonlóan használhatjuk, mintha egy függvényt hívnánk meg:

checkNull name

A fenti kódrészlethez ez a kódhoz tartozó szintaxisfa fog generálódni:

if (name == null):  
 message = string.Format("{0} cannot be null!", "name")  
 raise ArgumentNullException(message, "name")

A yield kulcsszó ebben az esetben nagyon hasonlít a C#-ban megtalálhatóéhoz, azzal a különbséggel, hogy egy elem értéke helyett egy szintaxisfát fog eredményül adni amikor ehhez az utasításhoz ér. A literált egy változóba is eltárolhatjuk és így dekomponálhatjuk a nagyobb szintaxisfákat, ami növeli a kód olvashatóságát.

### Az egyke (singleton) tervezési minta implementálása makróval

Tegyük fel, hogy szeretnénk egy olyan makrót készíteni, ami egy megadott osztályból készít egy hozzá tartozó egyke (singleton) osztályt. Az eddig bemutatott lehetőségeket fogjuk felhasználni, hogy el tudjuk készíteni.

A megvalósítás rövid lesz és lényegretörő, csupán azt szeretnénk, hogy generáljon nekünk egy már meglévő osztályból egy saját egyke osztályt, aminek az GetInstance függvénye visszatér ennek a típusnak az egyetlen példányosított objektumával.

// egyke makró definiálása  
macro singleton:  
 // lekérjük az aktuális paramétereket  
 args = singleton.Arguments  
 // az első paraméter a makró neve lesz  
 name = args[0]  
 // a második paraméter pedig   
 // a generált statikus osztályunk ősosztálya  
 baseClass = args[1]  
 // visszatérünk a generált osztályunkkal  
 yield [|  
 // statikus osztály  
 static class $(name)($(baseClass)):  
 private static \_instance as $(baseClass) = $(baseClass)()  
 public static def GetInstance() as $(baseClass):  
 return $(name).\_instance  
 |]

Használata a következőmódon történik:

singleton PersonSingleton, Person  
person = PersonSingleton.GetInstance()  
person2 = PersonSingleton.GetInstance()  
Console.WriteLine(person == person2) // Kimenet: igaz

## Text Template Transformation Toolkit (T4)

A Microsoft egyik alapvető szöveggeneráló eszköze a Text Template Transformation Toolkit (későbbiekben csak T4), amit több technológiájánál, úgymint Windows Communication Foundation (WCF), Entity Framework (EF), használ előszeretettel.

A .NET keretrendszer, és azon belül a C# nyelv, további eszközöket is nyújt a metaprogramozáshoz, amiről bővebben a [10] könyvben olvashat részletesebben.

A T4 a C/C++ előfordítójának általánosításaként is értelmezhető, ugyanis nemcsak C# nyelven, hanem Visual Basic nyelven is lehet programozni, nem beszélve arról, hogy sokkal több lehetőséget biztosít a fejlesztő számára.

A fejlesztők a PHP nyelvhez nagyon hasonló megoldással álltak elő a T4 esetében is. Itt is vannak kitüntetett blokkok, amik között a fordító értelmezi a forráskódot és végrehajtja, míg a blokkon kívüli szöveget egy az egyben legenerálja.

A T4 szöveg sablonokat három különálló részre lehet osztani: direktívák, szöveg és vezérlő blokkok.

### T4 direktívák

A T4 direktívái általános információkat szolgáltatnak a sablont generáló motornak, hogy hogyan transzformálja a kódot és milyen kimeneti fájlt állítson elő. A direktíváknak a szintaxisa az alább látható módon van definiálva.

<#@ DirektívaNeve [AttribútumNeve = ”AttribútumÉrtéke”] ... #>

Több direktívát is megkülönböztet a T4 attól függően, hogy mit is szeretnénk beállítani. Az alábbiakban az opcionális attribútumokat kapcsos zárójelek közé fogom írni.

#### T4 sablon direktíva

A T4 sablon direktívával (T4 Template Directive) azt állíthatjuk be, hogy hogyan kellene feldolgozni az adott sablont. A szintaxisa a következőképpen néz ki:

<#@ template [language="[sablon nyelve]"] [culture="[kultúra]"] [inherits="[ősosztály neve]"] [visibility="[láthatóság]"] #>

Az egyik legfontosabb attribútumon, a language attribútumon keresztül adhatjuk meg, hogy mely programozási nyelvet szeretnénk használni a sablon generálására (C# és Visual Basic közül választhatunk). Alapértelmezetten a C# van beállítva.

Az inherits attribútummal öröklődést is definiálhatunk, ugyanis ezen keresztül adhatjuk meg, hogy az adott sablonhoz generált osztályunk, mely osztályból öröklődjön.

A visibility attribútummal pedig a sablonhoz generált osztályunknak milyen láthatóságot szeretnénk beállítani. Két opció közül választhatunk: publikus (public) és internál (internal).

#### T4 paraméter direktíva

Ha külső környezetből használjuk a sablonok generálását (ilyen lehet, amikor futásidőben akarjuk legenerálni egy másik alkalmazásunkban), akkor felmerülhet az igény arra vonatkozóan, hogy különböző paraméterekkel lássuk el a sablonjainkat, amivel a szöveg generálását szabályozhatjuk. Ezt az úgynevezett paraméter direktívákkal (T4 Parameter Directive) tudjuk elérni a gyakorlatban.

<#@ parameter type="[típus neve]" name="[paraméter neve]" #>

A fenti sorban a paraméter direktíva szintaxisa látható. Két attribútumot kell átadni a számára. A type attribútummal a paraméter típusát határozzuk meg, aminek kötelezően egy .NET keretrendszerbeli típusnak kell lennie, míg a name attribútummal a paraméter nevét mondhatjuk meg.

Ha megadtunk egy ilyen direktívát, akkor utána már egyszerűen használhatjuk a sablonunkban, azzal a névvel, amit meghatároztunk neki.

#### T4 kimeneti direktíva

A kimeneti direktívával (T4 Output Directive) határozhatjuk meg, hogy a sablont generáló osztály, milyen kiterjesztésű fájlba generálja a végeredményt. Két attribútumot tudunk átadni neki, az extension-el a kimeneti fájl kiterjesztését, míg az encoding-al a karakterkódolását határozhatjuk meg. Az alábbi sorban látható a direktíva szintaxisa.

<#@ output extension=".[generált fájl kiterjesztése]" [encoding="karakterkódolás"] #>

#### T4 szerelvény direktíva

A .NET keretrendszer az újrafelhasználható osztályokat, típusokat úgynevezett szerelvényekben (angolul assembly) tárolja. Sablonok készítésénél is szükség lehet olyan funkciókra, amik nem feltétlenül találhatóak meg az alapértelmezetten elérhető névterekben. Ekkor jöhet jól az úgynevezett szerelvény direktíva (T4 Assembly Directive), amivel újabb szerelvényeket lehet betölteni a sablon számára.

Egy kötelező attribútumot a name attribútum értékét kell átadnunk, amivel meghatározhatjuk, hogy pontosan melyik szerelvényt szeretnénk betölteni. Az attribútum értéke kétféle lehet, vagy a pontos nevét adjuk meg (úgynevezett assembly strong name) vagy a pontos elérési útvonalat. Az alábbi sorban a direktíva szintaxisa található.

<#@ assembly name="[szerelvény elérési útvonala vagy neve]" #>

#### T4 import direktíva

Az import direktíve (T4 Import Directive) funkciója teljesen megegyezik a C# nyelv using nyelvi szerkezetéhez, amivel az adott névterekben lévő típusok nevét oldhatjuk fel. Az alábbi sorban a direktíva szintaxisa látható.

<#@ import namespace="[névtér neve]" #>

A namespace attribútum segítségével adhatjuk meg, hogy mely névtérben található típusok nevét szeretnénk feloldani a sablonunkon belül.

#### T4 include direktíva

Lehetőségünk nyílik arra is, hogy újrafelhasználható sablonokat készítsünk és ezeket egy másik sablonban újra és újra felhasználhassuk. Az include direktíva (T4 Include Directive) segítségével meglévő sablonfájlokat importálhatunk az adott fájlunkba. Ezzel a referált fájlt tartalma be fog másolódni a sablonunkba. A következő sorban a direktíva szintaxisa látható.

<#@ include file="[fájl neve]"   
[once="[csak egyszer töltődjön be a fájl]"] #>

A file attribútummal a referált fájl nevét és elérési útvonalát tudjuk megadni, míg a once opcionális attribútummal azt, hogy csak egyszer vagy többször töltődjön be a fájl tartalma.

### Szöveg blokkok

Talán a legegyszerűbb szintaktikai eleme a T4-nek a szöveg blokkok rész, ugyanis, az ide beírt szöveg változtatás nélkül kerül bele a sablon által generált kimeneti fájlba. Ezeket a részeket nem kell semmilyen módon megjelölni. Az alábbi példa is ezt mutatja.

<#@ output extension=”.txt” #>  
Helló Text Template Transformation Toolkit (T4)

A fenti kódrészletből a T4 egy .txt kiterjesztésű fájlt fog generálni, aminek a tartalma a következő: Helló Text Template Transformation Toolkit (T4).

### Vezérlő blokkok

A vezérlő blokkok segítségével adhatunk dinamizmust a sablonok generálásához, azaz segítségükkel mondhatjuk meg, hogy a sablon egyes részeit hogyan, mikor és hányszor generálja le nekünk. Ezeken a blokkokon belül definiálhatunk új típusokat, változókat és értékelhetünk ki különböző kifejezéseket.

#### Alapértelmezett vezérlő blokkok

Az alapértelmezett vezérlő blokkok (standard control blocks) programkódok szakasza, amely a kimeneti fájl egy részét generálják valamilyen algoritmus alapján. Bármilyen vezérlési szerkezetet írhatunk a blokkon belül, kezdve a szekvenciával, az elágazásokon keresztül, egészen a ciklusokig. A vezérlő blokkokat <# ... #> között definiáljuk.

A vezérlő blokkok közé zárt szöveg blokkok az adott vezérlési szerkezet szemantikája alapján működik. Ez azt jelenti, hogy egy elágazás igaz ágában található szöveg blokk akkor fog megjelenni a kimeneti fájlban, amikor az elágazás feltétele igaz lesz a sablon kiértékelése során. Az alábbi kódrészlet a Hello szót fogja kigenerálni a kimenetre:

<# var isTrue = true; #>  
<# if (isTrue){ #> Helló <# }  
else { #> Világ! <# } #>

Egy ciklus törzsében definiált szöveg blokk, annyiszor fog megjelenni a kimeneten, ahányszor a ciklus törzse kiértékelésre került. Az alábbi sorban lévő kódrészlet ötször fogja kiírni a kimenetre az alma szót:

<# for (int i = 0; i < 5; i++) { #> alma <# } #>

Fontos megjegyezni, hogy a blokkon belül csak vezérlési szerkezeteket lehet megadni, típusokat (osztályokat, enumerációkat stb.) máshol kell definiálnunk.

#### Kifejezés-orientált vezérlő blokkok

Vannak olyan helyzetek, ahol vezérlési szerkezet helyett elég lenne csak egy kifejezést kiértékelni. Ilyen esetekben használhatjuk a kifejezés-orientált vezérlő blokkokat (expression control block) a sablonokon belül.

Szintaxisa hasonlít az alapértelmezett vezérlő blokkokéhoz, azzal a különbséggel, hogy a blokkon belül kifejezést kell írni vezérlési szerkezet helyett: <#= ... #>. A következő példában a számokat fogjuk kigenerálni egytől tízig:

<# for (int i = 0; i < 10; i++) { #>   
 <#= i + 1 /\* itt történik a kifejezés kiértékelése \*/ #>   
<# } #>

Kifejezésként bármit írhatunk, ugyanis a T4 kiértékeli az adott kifejezést, utána pedig meghívja rajta a ToString() metódust és annak a visszatérési értéke fog a kimeneten megjelenni.

#### Osztály-orientált vezérlő blokkok

A T4 úgy működik, hogy a háttérben létrehoz minden sablonhoz egy osztályt, ami a TextTransformation osztályból származik közvetlenül. Ezt a saját osztályt mi is kibővíthetjük további metódusokkal, tulajdonságokkal vagy akár újabb típusokkal is. Ehhez az osztály-orientált vezérlő blokkokat (class feature control block) kell használnunk.

Ennek a vezérlő blokknak a szintaxisa is hasonlít az eddig bemutatott blokkok szintaxisához, viszont a blokkon belül nem kifejezést, vagy vezérlési szerkezetet kell megadnunk, hanem valamilyen metódust, tulajdonságot vagy típust: <#+ ... #>. Ezeket a blokkokat gyakran használjuk kisegítő metódusok deklarálására.

Az alábbi kódrészlet az osztály-orientált vezérlő blokkok használatát hivatott reprezentálni. A Person osztállyal reprezentáljuk a személyeket, ami a két információt tárol róluk: a nevüket (Name tulajdonság) és az életkorukat (Age tulajdonság). A persons változóba eltároljuk két személy adatait és az alapértelmezett vezérlő blokk segítségével kigeneráljuk az adatait a fájlba a következő módon: név (életkor):

<# var persons = new[] { new Person("Gipsz Jakab", 35),   
new Person("Mekk Elek", 24) }; #>  
<# foreach (var person in persons) { #>  
<#=person.Name#> (<#=person.Age#>)  
<# } #>  
<#+  
 class Person {  
 public string Name { get; set; }  
 public int Age { get; set; }  
 public Person(string name, int age) {  
 Name = name;  
 Age = age;  
 }  
 }  
#>

További előnye ezeknek a blokkoknak, hogy szövegrészletek generálására is felhasználhatóak. Az előző példát egészítjük ki azzal, hogy megadunk egy PrintPerson(Person person) metódust, amit a következőképpen definiálunk:

<#+ void PrintPersons(Person[] persons) {   
 foreach (var person in persons) { #>  
 <#= person.Name #> (<#= person.Age #>)  
<#+ }   
} #>

Ezután már egyszerűen helyettesíthetjük a foreach ciklusunkat az alábbi sorral: <# PrintPersons(persons); #>.

# Metaprogramozást támogató programozási nyelv tervezése

## A fordítóprogramokról általában

Egy átlagos fordítóprogramok működése négy különálló fázisra bomlik. A forráskód elemzése és fordítása legelőször a lexikális elemző futásával kezdődik. Feladata, hogy a neki átadott szöveget egy reguláris nyelvtan alapján tokenek sorozatára bontsa.

Ha a lexikális elemző befejezte a működését, akkor a fordító átlép a következő fázisba a szintaktikus elemzésbe. A szintaktikus elemző feladat, hogy a neki átadott token sorozatokból és egy környezet független nyelvtan segítségével szintaxis fát építsen. Ebben a fázisban még nincs lehetőség kiszűrni az olyan hibákat, mint pl. a típushibák, esetleg olyan változóra való hivatkozás, amit előzőleg nem definiáltunk stb.

Ha elkészült a szintaxisfa, akkor jöhet a szemantikai ellenőrzése a forráskódnak. Itt a fa alapján megpróbálja felderíteni a fordító az olyan hibákat, amely futásidőben problémákat okozna. Ilyenek lehetnek a nyelv típusrendszere által meg nem engedett műveletek, típusellenőrzés közben elkövetett hibák, esetleg névütközések stb. Egy erős típusrendszerű nyelv esetében, mint pl.: a Scala vagy a legtöbb tisztán funkcionális nyelv, aminek statikus típusrendszere van (ilyen a Haskell és a Clean) sokkal több hibát fel lehet deríteni a szemantikus ellenőrzés során.

Ha a szemantikus ellenőrzés hiba nélkül lefutott, akkor ideje a már meglévő szintaxis fából (ami most már ki van egészítve szemantikus információkkal is) futtatható kódot generálni. Mindig a futtatókörnyezettől függ, hogy milyen kódot kell generálni ebben a fázisban. Olyan natív nyelvek esetében, mint a C, C++, Delphi a fordító assembly kódot generál, majd az fordul le a számítógép által is értelmezhető gépikóddá.

Felügyelt nyelvek esetében, mint pl. a C#, F#, Java, Scala, kicsit más a helyzet, ugyanis bináris állományok helyett, bájtkódot generál a fordító. A C# programozási nyelvnél egy assembly nyelvekhez nagyon hasonló, CIL (Common Intermediate Language) kódot generál a fordító, ezt viszont csak a .NET Framework virtuális gépe képes megérteni. Mind a Java, mind pedig a .NET Framework virtuális gépe úgy működik, hogy ezt a bájtkódot, futásidőben értékeli ki és fordítja le a számítógép processzorának is érthető utasításokra. Ezzel a megoldással egy absztrakt réteget húzunk a tényleges processzor és a kód közé, így a programunk platformfüggetlen lesz.

Szkriptnyelvek esetében (JavaScript, Ruby, Python) kicsit máshogy működik a fordítóprogram, mivel a kódgenerálás helyett az utasítások azonnal végrehajtódnak. Ennek hátránya, hogy a fordítási időben észrevehető hibák is csak futási időben derülhetnek ki.

Nem feltétlenül kell azonban alacsonyszintű kódot generálnia a fordítónak. Jó példák tudnak lenni erre a CoffeeScript, Dart vagy TypeScript, melyek mindegyike JavaScript kódot generál, így téve lehetővé a böngészők számára, hogy ezeken a nyelveken írt programokat értelmezni tudják. Haskell esetében is van lehetőség arra, hogy C nyelvre fordítsa a kódot, így a programozók képesek a Haskell nyelven írt függvényeket felhasználni.

## Szintaktikus elemek generálása fordítási időben

Ahhoz, hogy fordítási időben forráskód manipulációkat tudjunk végezni, a 4.1-es szakaszban bemutatott fordítóprogram megvalósítása nem ideális számunkra. A gyakorlatban ezek a fordítóprogramok úgy vannak implementálva, hogy a szintaktikus elemzés közben már részben szemantikus ellenőrzések is végrehajtásra kerülnek. Így azonban, ha a meglévő szintaxisfán valamilyen változtatást hajtunk végre, akkor lehetséges, hogy inkonzisztenssé válik a kódunk, mivel szemantikailag megsértjük a nyelv valamelyik szabályát. Így a transzformáció után újabb szemantikai ellenőrzést kell végrehajtani.

A legjobb megoldás, ha teljesen különválasztjuk a szintaktikus ellenőrzést, a szemantikaitól, és a harmadik fázisba csak akkor fogunk belépni, ha már elkészült a végleges szintaxisfánk.

A szintaxisfa transzformálását a szintaktikai elemzés közben fogjuk elvégezni makrók segítségével. Ezek a makrók a nyelv részei, nagyon hasonlóak a függvényekhez, attól eltekintve, hogy aktuális paraméterül az absztrakt szintaxisfát kapják és fordítási időben képesek végrehajtódni.

A fordítóprogramunknak képesnek kell lennie fordítási időben a programozási nyelv segítségével definiált makrókat értelmezni és végrehajtani. Ehhez az kell, hogy két állapotban kell tudnia futni: értelmezőként (interpreter) és kódgenerálóként.

Az értelmező állapot azt jelenti, hogy úgy fog működni, mint egy szkript nyelv, azaz a nyelvi utasításokból nem kódot fog generálni, hanem már fordítási időben végre fogja hajtani azokat. Értelmező állapotba csak akkor léphet, ha a makrókat kell végrehajtani, minden más esetben kódgenerálóként fog működni, azaz úgy fog viselkedni, mint egy klasszikus fordítóprogram.

## Metaprogramozást támogató eszközök a nyelvben

Idáig többször is esett szó, hogy metaprogramozáshoz makrókat fogunk használni és ezeknek a segítségével tudunk majd változtatásokat végrehajtani a kódban fordítási időben.

A makrók nagyon hasonlóak a függvényekhez, attól eltekintve, hogy ezek fordítási időben hajtódnak végre, aktuális paraméterként egy szintaxisfát lehet átadni és eredményül is valamilyen szintaxisfát fogunk visszakapni. A nyelvünkben kétféleképpen lehet majd használni a makrókat, attól függően, hogy mikre szeretnénk majd használni azokat.

Lehetőségünk lesz arra, hogy explicite meghívjuk őket kódból és mi adjuk át nekik a szintaxisfát, aminek eredményéül az általa generált fa fog beillesztődni a kódba.

Ami sokkal nagyobb szabadságot ad, az az implicit makrók használata. Ahelyett, hogy nekünk kellene függvényként hívogatni őket, sokkal célszerűbb lenne, ha szelektorok segítségével a fordítóprogram automatikusan adná át a megfelelő részfáit a szintaxisfának és hajtaná végre a makrókat. Ezzel a megoldással nem szemeteljük a már meglévő kódbázisunkat, mégis számunkra fontos változtatásokat hajthatunk végre.

A szelektorok speciális nyelvi eszközök, amikkel különböző mintákat, sablonokat definiálhatunk arra, hogy mely részfákat szeretnénk kiválasztani és átadni a makrók számára. Nagyon hasonlóak a CSS (Cascading Style Sheets) nyelv által bevezetett szelektorokhoz, csak itt a DOM (Document Object Model) helyett a szintaxisfán fogunk keresni. Szintaxisa nagyon hasonló lesz a CSS nyelv szelektoraihoz.

## Metaprogramozás matematikai modellje

A következőkben egy egyszerű matematikai modellt fogunk definiálni a nyelvben bevezetett metaprogramozás használatához és ezzel fogjuk szemléltetni, hogy milyen problémák merülhetnek fel az implementáció közben.

### Szintaxisfa definíciója

Legyen egy összefüggő, irányított, körmentes gráf, ahol a csúcsok halmaza, az élek halmaza. Ezt a gráfot szintaxisfának fogjuk nevezni. Az halmazt szintaxisfák halmazának nevezzük.

Jelöljük -el a T szintaxisfa gyökércsúcsát és -vel az üres szintaxisfát.

### Jól definiált szintaxisfa

Jól definiált szintaxisfának nevezzük azokat a fákat, amelyek megfelelnek az adott programozási nyelv által definiált szintaktikai szabályoknak. Feltesszük továbbá azt is, hogy a üres szintaxisfa jól definiált.

### Szintaxisfa részfája

Legyenek és szintaxisfák. Azt mondjuk, hogy részfája -nek (jelölés: ), ha , . A valódi részfája -nek (jelölés: ), ha és .

### Szintaxisfa komplementere

Legyenek és szintaxisfák. Ha , akkor a -nek -re vonatkozó komplementerén a szintaxisfát értjük (jelölése: ). Megjegyzés: Egy szintaxisfa komplementere nem feltétlenül jól definiált.

### Két szintaxisfa uniója

Legyenek és szintaxisfák. Két szintaxisfa unióján a   
 szintaxisfát értjük.

### Két szintaxisfa metszete

Legyenek és szintaxisfák. Két szintaxisfa metszetén a   
 szintaxisfát értjük.

Két szintaxisfa diszjunkt, ha , azaz a metszetük üres fa.

### Két szintaxisfa különbsége

Legyenek és szintaxisfák. Két szintaxisfa különbségén a   
 szintaxisfát értjük.

### Unió- és metszetképzés tulajdonságai a szintaxisfákon

Könnyen belátható, hogy az unió- és metszetképzés tulajdonságai ugyanúgy érvényesek a szintaxisfákra, mint a halmazokra.

#### Tétel (szintaxisfa idempotenciája)

Ha szintaxisfa, akkor és .

Bizonyítás: A tételt a 4.4.5 és a 4.4.6 definíciók alapján fogjuk belátni:

Mivel a és halmazok, ezért rájuk érvényes az unió- és metszetképzés idempotenciája, így ezzel az állítást beláttuk.

#### Tétel (szintaxisfa unió- és metszetképzésének kommutativitása)

Ha és szintaxisfák, akkor és .

Bizonyítás: A tételt a 4.4.5 és a 4.4.6 definíciók alapján fogjuk belátni:

Mivel a és halmazok, ezért rájuk érvényes az unió- és metszetképzés kommutativitása, így ezzel az állítást beláttuk.

#### Tétel (szintaxisfa unió- és metszetképzésének asszociativitása)

Ha , és szintaxisfák, akkor és .

Bizonyítás: A tételt a 4.4.5 és a 4.4.6 definíciók alapján fogjuk belátni:

Mivel a és halmazok, ezért rájuk érvényes az unió- és metszetképzés asszociativitása, így ezzel az állítást beláttuk.

#### Tétel (szintaxisfa unió- és metszetképzésének disztributivitása)

Ha , és szintaxisfák, akkor és .

Bizonyítás: A tételt a 4.4.5 és a 4.4.6 definíciók alapján fogjuk belátni:

Mivel a és halmazok, ezért rájuk érvényes az unió- és metszetképzés disztributivitása, így ezzel az állítást beláttuk.

### Szelektor definíciója

Szelektoroknak nevezzük azokat az leképezéseket, ahol

Feltesszük továbbá azt is, hogy a jól definiált szintaxisfa. A 1. ábra – szelekor működése **Error! Reference source not found.**mutatja, hogy hogyan is kell elképzelni a szelektorokat. Az összes szelektorok halmazát -val fogjuk jelölni. Identikus szelektornak fogjuk nevezni az szelektort.



1. ábra – szelekor működése

### Makró definíciója

Makróknak nevezzük azokat a leképezéseket, ahol

Feltesszük még továbbá azt is, hogy és jól definiált szintaxisfák. Az összes makrók halmazát -vel fogjuk jelölni. A makrót identikus makrónak fogjuk nevezni. A 2. a) ábra – Az eredeti T szintaxisfa a) és b) ábra mutatja, hogy hogyan is kell elképzelni a makrók működését.



2. a) ábra – Az eredeti T szintaxisfa



2. a) ábra – Az eredeti T szintaxisfa b) ábra – A szintaxisfa

### Szintaxisfa transzformációjának definíciója

Legyen egy jól definiált szintaxisfa, egy makró és a hozzá tartozó szelektor. Egy relációt a szintaxisfa transzformációjának nevezzük, ahol

Feltesszük továbbá azt is, hogy a jól definiált szintaxisfa.

Megjegyzés: Vegyük észre, hogy a szintaxisfa transzformációja nem feltétlenül determinisztikus.

### Metaprogramozás definíciója

Legyen egy jól definiált szintaxisfa, makrók, makrók és a hozzájuk tartozó szintaxisfa transzformációk, ahol . Metaprogramozásnak hívjuk a szintaxisfán végrehajtott transzformációk sorozatát:

Könnyű belátni, hogy a transzformációk után eredményül kapott szintaxisfa is jól definiált, így a szemantikus ellenőrző már egy szintaktikailag helyes fát fog bemenetként megkapni.

### Tétel (szintaxisfa transzformációi nem cserélhetőek fel)

Ha egy jól definiált szintaxisfa, akkor létezik olyan és transzformáció, illetve a hozzájuk tartozó makrók, és szelektorok, amire az igaz, hogy

Bizonyítás: Tegyük fel, hogy a szintaxisfa jól definiált és létezik a fának egy olyan csúcsa, ami nem levélcsúcs: . Ez valójában nem megkötés, hiszen minden programozási nyelv szintaxisfájában van olyan csúcs, aminek vannak gyerekei.

A bizonyítás alapötlete az lesz, hogy ha bármilyen programozási nyelv által jól definiált szintaxisfát veszünk is, annak biztosan lesz legalább egy olyan szintaktikai szabálya, ami úgy van reprezentálva a fában, hogy több gyermekcsúcs kapcsolódik hozzá. A bizonyítás könnyebb megértésében a 3. a) ábra a) és b) ábra nyújt segítséget.



3. a) ábra – a leképezés eredménye



3. a) ábra b) ábra – a leképezés eredménye

Ezen az ötleten elindulva, a szelektor segítségével olyan részfákat fogunk keresni, amik a gyökércsúcsának egy vagy több gyermeke van:

Ha megtaláltuk ezeket a részfákat, akkor kétféleképpen fogunk cselekedni: hozzáadunk egy plusz gyermekcsúcsot a részfa gyökércsúcsához, vagy töröljük annak az összes gyermekét:

( új csúcs)

Ezután már csak a két transzformációs leképezést kell megadnunk:

Legyen szintaxisfa, és tegyük fel róla, hogy . A szelektor definíciója alapján .

( új csúcs) új csúcs)át kapjuk eredményül.elcseréléseivel, nem garantált, hogy ugyanazt a szintaxisfát kapjuk eredményül.

( új csúcs)

Azt kaptuk, hogy , amiből az következik, hogy . A szintaxisfa transzformációjának definíciója alapján:

.

Ezzel a bizonyítást beláttuk, azaz a szintaxisfa transzformációinak felcseréléseivel, nem garantált, hogy ugyanazt a szintaxisfát kapjuk eredményül.

## Egyszerű imperatív nyelv definiálása

Ebben a fejezetben EBNF[[12]](#footnote-12) segítségével egy metaprogramozásra alkalmas imperatív nyelvet fogunk definiálni formálisan. A nyelv célja, hogy demonstrálja a szintaxisfa transzformációja közben fellépő lehetséges hibákat.

Olyan nyelvi elemeket fogunk meghatározni, ami minden imperatív nyelvben megtalálható (szekvencia, elágazás, ciklus stb.), illetve pár olyat is, ami a transzformációkat definiálást hivatott leegyszerűsíteni. A következőképpen definiáljuk a nyelvünket:

A nyelvben nem lesz lehetőség arra, hogy makrókat és szelektorokat definiáljunk, így csak a függvények szintaktikai szabályait kell megadnunk és készen is vagyunk.

:=𝑝.𝑒𝑟𝑖𝑘𝑢𝑠

### Egyszerű imperatív nyelv jól definiált szintaxisfája

Legyen szintaxisfa. Azt mondjuk, hogy az egyszerű imperatív nyelv alapján szintaxisfa, ha

Feltesszük azt is, hogy a fa levélcsúcsainak a címkéje csak a terminális ábécéből kerülhetnek ki, és a fa gyökerének a címkéje a .𝑦𝑠é𝑔𝑡á𝑠𝑖 bi módon néz ki a kitkéje bécéből kerülhetnek ki, és a fa gyökere mindig a

Az egyszerű imperatív nyelv alapján felépített szintaxisfát jól definiáltnak fogjuk nevezni, ha a következő feltételek igazak rá:

* szabály esetén a feltétel igaz. A 4. ábra mutatja, hogy hogyan is néz ki a memóriában a szintaxisfa.



4. ábra – nyelvtani szabály esete

* szabály esetén a feltétel igaz. Az 5. ábra mutatja, hogy hogyan is néz ki a memóriában a szintaxisfa.



5. ábra – nyelvtani szabály esete

* szabály esetén a feltétel igaz. A 6. ábra mutatja, hogy hogyan is néz ki a memóriában a szintaxisfa.



6. ábra – nyelvtani szabály esete

* szabály esetén a feltétel igaz. A 7. ábra mutatja, hogy hogyan is néz ki a memóriában a szintaxisfa.



7. ábra – nyelvtani szabály esete

## Szelekciós stratégiák

Az első probléma, amit az implementáció során felmerülhet az az, hogy milyen szelekciós stratégiákat használjunk a szintaxisfa transzformációja során.

Ha megnézzük a szintaxisfa transzformációjának definícióját (lásd 4.4.11), akkor láthatjuk, hogy nem tér ki arra, hogy milyen sorrendben végezzük el a szelektor által visszaadott szintaxisfákon a transzformációt. Ezzel önmagában nem is lenne gond, de a makró által visszaadott fát „vissza kell csatolni” az eredeti szintaxisfához és az egyáltalán nem mindegy, hogy milyen sorrendben tesszük ezt meg.

### Diszjunkt részfák esete

Olyan szelektorokat fogunk vizsgálni, amik egy adott szintaxisfa alapján páronként diszjunkt részfákkal tér vissza. Kicsit formálisabban a következőről van szó:

Tegyük fel, hogy az eredeti szintaxisfánk és egy szelektor, amire az igaz, hogy és . Továbbá legyen halmaz. A 8. ábra az ilyen esetekre mutat egy példát.



8. ábra – Diszjunkt részfák kiválasztása a szintaxisfában

Könnyen belátható, hogy az ilyen esetekben van a legegyszerűbb dolgunk, hiszen a kiválasztott szintaxisfáink egymástól függetlenek, így az sem számít, hogy milyen sorrendben hajtjuk végre a kiválasztott részfákon a makrót.

#### Gyakorlati példa a diszjunkt részfák esetére

A gyakorlatban a szintaxisfa levélcsúcsainak kiválasztásánál fordulhat elő, pl. amikor a konstansokkal vagy azonosítókkal szeretnénk valamilyen műveletet végezni.

Tegyük fel, hogy a , azaz a sztringliterálokat választja ki a szelektorunk és lesz egy makrónk, ami a kiválasztott literálokat kicseréli egy log nevű függvény hívásával, ami annyit fog tenni, hogy naplózza azok értékét és visszatér a neki átadott aktuális paraméter értékével. Az alábbi egyszerű imperatív nyelven írt kódot így fogja a transzformálni:

print("Program futásának kezdete")  
i := 0  
loop (i < 10) do  
 print(toString(i) + " sor: ")  
 i := i + 1  
end loop  
print("Program futásának vége.")

A szelektor a kódban aláhúzással jelölt szintaxisfabeli elemeket jelöli ki. Lássuk, hogy mi történik velük, ha végrehajtjuk rajtuk a makrót:

A transzformációt végrehajtva a teljes szintaxisfán, az alábbi eredményt kapjuk[[13]](#footnote-13):

print(log("Program futásának kezdete"))  
i := 0  
loop (i < 10) do  
 print(toString(i) + log(" sor: "))  
 i := i + 1  
end loop  
print(log("Program futásának vége."))

#### Megvalósítás a gyakorlatban

Lássuk, hogy a gyakorlatban ilyen esetekben mit is lehet tenni annak érdekében, hogy a fordítónk hatékony és gyors legyen. Mivel a részfák feldolgozásának sorrendje nem számít, ezért az implementációban lehetőségünk van némi optimalizációra.

#### A feldolgozás párhuzamosítása

Az egyik talán leghatékonyabb módszer, hogy párhuzamosítjuk a makró végrehajtását a részfákon ezzel érve el jelentős sebességnövekedést. Viszont ahhoz, hogy ezt meg lehessen valósítani, több feltételnek kell megfelelni.

Az első feltétel az, hogy nem szabad megengedni, hogy a makró a végrehajtásuk alatt olyan információhoz jusson, amit egymás között megosztanak. Azaz csakis lokális változók értékéhez férhessenek hozzá, globálishoz nem. Ha mégis meg szeretnénk engedni, akkor lehetőséget kell biztosítanunk a nyelvünk használóinak ahhoz, hogy az egyes erőforrásokat valamilyen módszerrel tudják zárolni.

Ha a nyelv tervezésénél megengedtük az előbb taglalt feltételt, akkor újabb problémával szembesülhet a felhasználó egyes esetekben. Ilyen lehet az, hogy egy makró lefutása után a fordító állapota megváltozik, azaz a makró olyan külső állapotot változtatott meg, amitől a működése is függ. Ha ettől az állapottól függ a makró végrehajtása, akkor a párhuzamosítás miatt előfordulhat az a probléma, hogy nem lesz determinisztikus a fordítás és így nem mindig ugyanazt a szintaxisfát kapjuk eredményül, ami akár nem biztonságos kódot is eredményezhet.

Mindenképpen tudnunk kell garantálni a felhasználónak, hogy a fordítás mindig determinisztikus legyen. Ha ezt nem tudjuk garantálni, akkor már maga a generált kód megbízhatatlan lehet, a tesztelés nagyon nehézzé válhat, sőt fordításonként változhat az alkalmazás működése is.

Nem mindegy az sem, hogy milyen módon van reprezentálva az adott nyelv absztrakt szintaxisfája. Ugyanis ha nyilvántartjuk az adott csúcsok szülőcsúcsát is (vagyis inkább a felhasználó lekérdezheti annak az értékét), akkor könnyedén kiléphetünk a szelektor által kiválasztott részfából. Ilyen esetben semmiképp sem lehet párhuzamosítani, ugyanis ilyenkor nem garantált, hogy a szelektor által kiválasztott részfán végezzük-e az adott műveletet.

Továbbá a nyelv használójának tudnia kell azt is, hogy milyen optimalizációkat végez a fordító annak érdekében, hogy redukálja a fordítási időt. Jó megoldás lehet az, hogy a programozóra bízzuk, hogy mely makrók végrehajtását optimalizálhatja a fordító és melyeket nem. Esetleg egy másik lehetőség, hogy maga a fordító dönti el, hogy a párhuzamosítás biztonságos-e vagy sem. Azonban minden ilyen tervezési döntésnél mérlegelni kell azt is, hogy a fordítás sebessége vajon milyen mértékben fog változni.

#### Részfák diszjunktságának eldöntése

Probléma lehet az is, hogy hogyan állapítsuk meg hatékonyan, hogy a kiválasztott részfák egymásnak diszjunktak-e? Legegyszerűbben úgy tehetjük ezt meg, hogy a szintaxisfa bejárása alatt nyilvántartjuk azt is, hogy adott csúcs egy már megtalált részfa csúcsa-e vagy sem. Ha igen és az abból leágazó részfát is kiválasztja a szelektorunk, akkor már tudjuk, hogy nem lehet párhuzamosítani. Az alábbi pszeudokód írja le a fenti algoritmust:

procedure visit(node: Node of AST, isSubTree: Boolean)  
 // ha éppen egy kiválasztott részfán belül vagyunk  
 // és az adott node-ra is illik a kiválasztás feltétel  
 // akkor tájékoztatjuk a fordítót, hogy nem lehet  
 // optimalizálni a makró használatát  
 // Továbbá a selector(node) true-val tér vissza ha   
 // az adott csúcsból (node) leágazó részfa  
 // megfelel a feltételeinek  
 if isSubTree and selector(node) then  
 canBeOptimalized := false  
 end if  
 // bejárjuk a gyerekelemeket is   
 foreach (child in children(node))  
 visit(child, selector(node))  
 end foreach  
end procedure  
// a szintaxisfa gyökerétől kezdjük a keresést  
visit(root(AST), false)

### Egymást tartalmazó részfák esete

Olyan szelektorokat fogunk vizsgálni, amik egy adott szintaxisfa alapján kiválasztott részfák között van legalább két olyan, ami egyik a másiknak a részfája. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy a szelektor olyan szintaktikai elemeket talált, amik egymást tartalmazzák.

#### Gyakorlati példa az egymást tartalmazó részfák esetére

Ilyen eset lehet, pl. amikor elágazásokat szeretnénk megkeresni és van olyan elágazásunk, aminek valamelyik ágában van még egy elágazás. Ekkor a szelektor mindkét szintaktikai elem szintaxisfájával visszatér. Definiáljuk a következőképpen a szelektorunkat:

Szeretnénk futtatás közben tudni, hogy a programunk mikor lépett be egy elágazásba, és mikor lépett ki belőle. Ezt úgy fogjuk megtenni, hogy minden elágazás törzsében meghívunk egy log nevű függvényt valamilyen üzenettel. A makró ezt az esetet fogalmazza meg a következőképpen:

A következő példa azt szemlélteti, hogy hogyan is működik a makrónk a gyakorlatban.

if (age > 0 and age < 18) then  
 if (age <= 14) then  
 if (age < 7) then  
 result := "kisgyerek"  
 end if  
 if (age >= 7) then  
 result := "gyerek"  
 end if  
 end if  
 result := "tinédzser"  
end if

A szelektor a példában az elágazásokat választja ki számunkra, majd azokat kapja meg a makró. A következő példa azt mutatja, hogy mi történik az egyik kiválasztott elágazással:

A transzformáció végrehajtása után a következő szintaxisfát kapjuk eredményül. Az aláhúzott szintaktikai elemekkel bővült az eredeti alkalmazásunk:

if (age > 0 and age < 18) then  
 log("Belépés az elágazásba")  
 if (age <= 14) then  
 log("Belépés az elágazásba")  
 if (age < 7) then  
 log("Belépés az elágazásba")  
 result := "kisgyerek"  
 log("Kilépés az elágazásból")  
 end if  
 if (age >= 7) then  
 log("Belépés az elágazásba")  
 result := "gyerek"  
 log("Kilépés az elágazásból")  
 end if  
 log("Kilépés az elágazásból")  
 end if  
 result := "tinédzser"  
 log("Kilépés az elágazásból")  
end if

#### Formális megfogalmazása az egymást tartalmazó részfák esetére

Kicsit formálisabban a következőről van szó: tegyük fel, hogy az eredeti szintaxisfánk és egy szelektor, amire az igaz, hogy és . Mivel a szelektor egy halmazzal tér vissza, így csak olyan esetekre vagyunk kíváncsiak, amik egymásnak a valódi részfái. Az 9. ábra egy ilyen lehetséges esetet szemléltet.



9. ábra – Egymást tartalmazó részfák   
(a piros színnel jelölt az bővebb részfa, míg a sárga színnel jelölt annak a részfája)

A 4.6.1. alfejezetben bemutatott esethez képest itt már bonyolódik a helyzetünk, ugyanis lehetnek olyan makrók, amik megváltoztatják a részfák struktúráját és ezáltal maga a szelektor által kijelölt részfák inkonzisztensek lesznek. Ebből következik, hogy pontosan meg kell tudnunk határozni, hogy milyen sorrendben akarjuk végrehajtani a részfákon végzett műveletet.

Ilyen inkonzisztencia lehet pl. az is, hogy olyan részfákat akarunk kijelölni a szelektor segítségével, ami további részfákat tartalmaz. Ha olyanokat tartalmaz, amikre megint érvényes a fenti feltétel és azokat töröljük először, akkor már az elsőnek kiválasztott részfára nem fog fennállni a szelektor által meghatározott feltétel, azaz a kijelölés érvényét vesztette.

Kiindulva az előző gyakorlati példából, tegyük fel, hogy a makróval nem kiegészíteni akarjuk az elágazásokat, hanem a törzsüket egy üres utasítással akarjuk helyettesíteni. Formalizálva a következőt szeretnénk elvárni tőle:

Ebben az esetben azonban a transzformáció nemdeterminisztikus lesz, ugyanis nem mindegy, hogy milyen sorrendben dolgozza fel a részfákat. Ha a legnagyobb csúcsszámút vesszük alapul, akkor a gyerekelemeit (amik elágazások) fogjuk helyettesíteni az üres utasítással és utána már a által kiválasztott részfák már nem lesznek részei a transzformált szintaxisfának.

Ezért kellene olyan stratégiákat meghatározni, amikkel biztosítani lehet azt, hogy db részfa feldolgozása után is érvényes még a szelektor által meghatározott halmaz.

#### Részfák feldolgozásának stratégiája (definíció)

Legyen jól definiált szintaxisfa és hozzá egy szintaxisfa transzformáció. Az függvényt részfák feldolgozási stratégiájának fogjuk nevezni, ha az igaz rá, hogy

#### Stratégia (legkisebb részfa feldolgozása először)

A stratégia lényege, hogy mindig azokat a részfákat dolgozzuk fel előbb, ami sokkal kisebbek, azaz kevesebb csúcsot tartalmaznak. Könnyű belátni azt, hogy ebben az esetben azok a részfák is hamarabb sorra fognak kerülni, amik egy másik kiválasztott szintaxisfa részfái.

Formalizálva a stratégiát, az függvényt az alábbi módon definiáljuk:

Ezzel az egyszerű módszerrel leginkább a törlésen alapuló makrók használatát tehetjük biztonságossá. Tegyük fel, hogy van egy olyan makrónk, ami akkor törli az adott részfát, amikor az már nem tartalmaz további részfákat egy adott szelektor alapján, azaz

A gyakorlatban a kiválasztott részfákra a makrót szekvenciálisan, azaz egymás után tudjuk végrehajtani és hatékonysági okok miatt könnyen lehet, hogy nem is tároljuk az eredeti szintaxisfát. Ilyenkor a szintaxisfa transzformációja ekvivalens a következő metaprogramozással:

A 4.4.13. tétel alapján pedig már tudjuk, hogy a transzformációk nem cserélhetőek fel egymással. Azaz ha nem határoznánk meg, hogy a legkisebb csúcsszámú részfákat dolgozzuk fel előbb, akkor könnyedén kaphatnánk két eltérő szintaxisfát eredményül, amit a 6. ábra egy példán keresztül szemléltet.



10. ábra – a részfák feldolgozásának sorrendje nem minden esetben felcserélhető  
a felső sorban először a kisebb csúcsszámú fát jelöljük ki, míg az alsó sorban a nagyobbat

Az alább látható pszeudokód erre a stratégiára mutat be egy lehetséges megoldást. Az algoritmus a postfix fabejáráson alapul, azaz először bejárjuk a gyerekelemeket, és ha szükséges elvégezzük a szintaxisfa transzformációját:

procedure postfix\_visit(node: Node of AST)  
 // bejárjuk a gyerekelemeket is   
 foreach (child in children(node))  
 prefix\_visit(child, selector(node))  
 end foreach  
 // ha az adott csúcsból kiinduló részfa  
 // megfelel a szelektornak,   
 // akkor végrehajtuk rajta a makrót  
 if selector(node) then  
 // lecseréljük a régi részfát, az újra  
 replace\_node(node, macro(node))  
 end if  
end procedure  
// a szintaxisfa gyökerétől kezdjük a keresést  
postfix\_visit(root(AST))

#### Stratégia (a legnagyobb részfa feldolgozása előbb)

Az előző stratégiával az a legnagyobb probléma, hogy a makró el tudja rontani a fa konzisztenciáját, azaz pl. ha a tartalmazott részfát törli, akkor lehet, hogy a még feldolgozásra váró részfák már teljesítik a szelektor által definiált követelményeket. Ez megint csak akkor fordulhat elő, ha nem tároljuk az eredeti szintaxisfát.

Ezekben az esetekben az a stratégia válhat be, hogy mindig a legnagyobb részfákat dolgozzuk fel előbb. Formálisan a következőképpen néz ki az függvény:

A feldolgozásnál választhatunk továbbá abból is, hogy globálisan (azaz az összes kiválasztott részfa közül) vagy lokálisan (csak az egymást tartalmazó részfák közül) szeretnénk kiválasztani a legnagyobbat. A kettő között inkább csak implementációbeli különbség van, hiszen a probléma típusú esetekkel van, ezért elég lehet csak lokálisan a legnagyobbat először kiválasztani.

Az alábbi pszeudokód a lokálisan legnagyobb részfát dolgozza fel előbb. Az algoritmus alapelve a prefix módon való fabejárás, azaz ha már biztosan tudjuk, hogy az adott csúcshoz tartozó részfa megfelel a szelektornak, akkor kiválasztjuk azt és transzformáljuk a makró segítségével.

procedure prefix\_visit(node: Node of AST)  
 // ha az adott csúcsból kiinduló részfa  
 // megfelel a szelektornak,   
 // akkor végrehajtuk rajta a makrót  
 if selector(node) then  
 // lecseréljük a régi részfát, az újra  
 replace\_node(node, macro(node))  
 end if  
 // bejárjuk a gyerekelemeket is   
 foreach (child in children(node))  
 prefix\_visit(child, selector(node))  
 end foreach  
end procedure  
// a szintaxisfa gyökerétől kezdjük a keresést  
prefix\_visit(root(AST))

#### Részfák lusta kiértékelése

A szelektor definíciója (lásd 4.4.9) alapján úgy tűnhet, hogy először meghatározzuk az eredeti szintaxisfának azon részfáit, amik kielégítik a megfelelő feltételeket és csak utána alkalmazzuk rá az adott makrót.

Ezzel a mohó kiértékeléssel az lehet a baj, hogy ha nem tároljuk az szintaxisfát a memóriában, hanem a makrót mindig a már transzformált fára alkalmazzuk, akkor előfordulhat olyan helyzet, hogy az előzőleg kiválasztott szintaxisfa már nem lesz a transzformált szintaxisfa része. Erre nyújt megoldást a részfák lusta kiértékelése, aminek segítségével garantálva van, hogy sosem lesz inkonzisztens a részfák kijelölése.

Egyik legnagyobb előnye, hogy az előzőleg bemutatott algoritmusokat nem kell megváltoztatni, hiszen a lusta kiértékelést elég a selector(node) függvényen belül implementálni.

#### Stratégiák összegzése és értékelése

Amint azt látni lehet, bármilyen stratégiát is használunk a feldolgozáskor más és más problémákba ütközhetünk, ezért is nehéz jól működő stratégiát választani, ami automatikusan a legjobb opciót választja ki a fordítás alatt.

Amit tehetünk az az, hogy a felhasználót egyértelműen értesítjük az előforduló problémákról (valamilyen figyelmeztetést mutatunk neki), ami alapján el tudja dönteni, hogy melyik stratégiát kívánja használni, esetleg más definiálja az adott makróját.

Továbbá érdemes még a szelektorok kiértékelését lusta módon végezni akkor, ha nem szeretnénk eltárolni az eredeti szintaxisfát. Ezzel sok problémától kímélhetjük meg magunkat nem beszélve arról, hogy hatékonyságbeli növekedés is várható, hiszen a makrók használata közben akár csökkenhet a kiválasztott részfák száma is.

## Implicit makrók végrehajtásának sorrendje

A 4.4.13 tétel kimondja, hogy a szintaxisfa transzformációk végrehajtásának sorrendjének felcserélésével teljesen más szintaxisfát kaphatunk eredményül, amely akár a programunk szemantikáját is megváltoztathatja. Ezzel a metaprogramozási eszközzel egy nem-determinisztikus fordítást kaptunk, ami megnehezítheti a programozók munkáját.

Fontos, hogy olyan stratégiákat és szabályokat definiáljunk, amik egyértelművé teszik a transzformációk végrehajtásának sorrendjét. Ez a probléma már a 4.5.2 alfejezetben is előjött, hiszen a gyakorlatban nem mindig lehet a kiválasztott részfákat párhuzamosan feldolgozni.

A következő oldalakon különböző lehetséges megoldásokat fogunk tárgyalni arra vonatkozóan, hogy milyen stratégiák alapján lehet végrehajtani a makrókat.

### Transzformációk végrehajtása definiálásuk sorrendjében

Az egyik legegyértelműbb és leghatékonyabb megoldás az, ha abban a sorrendben futtatjuk le a transzformációkat, amilyen sorrendben azok definiálva lettek. Ezzel a programozó pontosan tudni fogja, hogy hogyan kerülnek végrehajtásra a fordítás során.

Ennek a stratégiának a használata segítségével a fordítási idő nem növekszik, ugyanis a fordítónak nem kell semmilyen plusz szabályrendszer alapján eldönteni, hogy mely transzformációt kell hamarabb végrehajtani.

Ennek a megoldásnak a használata egy fordítási egységen belül hatékony és követhető, de mi történik akkor, ha külső függőségeket kezdünk el használni a forráskódban?

Ilyenkor a felhasználóra kell bíznunk azt, hogy ő milyen sorrendben szeretné, hogy azok lefussanak. Ezt valamilyen nyelvi elem vagy fordítási argumentum formájában tudjuk biztosítani, amivel explicite meg tudja határozni, hogy a fordító milyen sorrendben hajtsa végre a külső függőségekben elérhető szintaxisfa transzformációkat.

### Transzformációk végrehajtása szelektorok specialitásai sorrendjében

Az előző alfejezetben (lásd 4.6.1) a definiálásuk sorrendjében hajtottuk végre a transzformációkat, de egy sokkal kényelmesebb megoldás lehet a nyelv használója számára az, ha a fordító maga állít fel egy sorrendet az alapján, hogy a szelektorok mennyire speciálisak.[[14]](#footnote-14)

Azt mondjuk, hogy a szelektor szigorúan speciálisabb egy másik szelektortól, ha igaz rá, hogy , azaz a bármilyen szintaxisfa esetében kevesebb részfát választ ki, mint a . Gyengén speciálisabbnak mondjuk, ha .

A sorrend meghatározásához a fordítónak ismernie kell, hogy a szelektorok pontosan milyen részfákat jelöltek ki, még a transzformációk végrehajtása előtt, ami azt vonja maga után, hogy le kell mondanunk a szelektorok lusta kiértékeléséről.

Egy másik hátránya, hogy a fordítónak pluszt terhet jelenthet, hiszen a szelektorok mohó kiértékelésével további ellenőrzéseket kell végrehajtania annak érdekében, hogy a transzformációk biztonságban végrehajtódjanak. Ilyen lehet például az, hogy a transzformációk végrehajtása alatt állandóan figyelni kell, hogy a kiválasztott részfák megfelelnek-e továbbra is az adott szelektornak.

A programozó számára is egy pluszt terhet jelenthet, hiszen nem tudhatja pontosan, hogy mikor melyik transzformáció fut le a fordítás alatt. Nem beszélve arról, hogy újabb transzformáció definiálásával akár az egész sorrend felborulhat.

Előnye viszont az, hogy leveszi a terhet a felhasználó válláról, azaz nem kell döntenie arról, hogy milyen sorrendben is kellene definiálni őket. Egy másik előny az is, hogy nem kell foglalkozni a külső fordítási egységek transzformációival, ugyanis azokra is ugyanezek a szabályok vonatkoznak.

### Transzformációk végrehajtása prioritásuk sorrendjében

Megtehetjük azt is, hogy a felhasználóra bízzuk, hogy szerinte milyen sorrendben kellene lefutni az egyes transzformációknak. Ezt a transzformációk közötti prioritások definiálásával tehetjük meg.

Ez a fajta stratégia nagyon hasonlít a 4.6.1-ban bemutatott stratégiához, azaz ugyanúgy teljesen egyértelmű a kód írója számára, hogy mikor melyik transzformáció fog végrehajtódni a fordítás alatt.

Hátránya is van ennek a módszernek, hiszen valamilyen módon el kell tudnia döntenie a fordítónak, hogy különböző fordítási egységekben lévő transzformációkat milyen sorrendben hajtson végre, ha azoknak ugyanaz a prioritása. Meg lehetne tiltani a nyelv használójának, hogy két azonos prioritás nem lehet két fordítási egység között, de ez nehézkes használatot tenne lehetővé. Ehelyett inkább adjuk megint a felhasználó kezébe a döntést és hagyjuk, hogy felüldefiniálhassa a prioritását a transzformációknak.

Ennek a stratégiának is az az előnye, hogy fordító hatékonyan meg tudja határozni, hogy milyen sorrendben hajtsa végre a szintaxisfa transzformációját, ezzel is csökkentve a fordítási időt.

### Transzformációk közötti függőségek definiálása

Ez a stratégia egy speciálisabb módszernek számíthat, hiszen lehetnek olyan esetek, amikor egyes transzformáció végrehajtása függhet egy- vagy több másiktól. Az eddig bemutatott módszerekkel egyszerűbb függőségeket lehetett definiálni, viszont bonyolultabbak esetében már trükköznie kellhet a nyelv használójának.

Ez a stratégia azonban megengedi a felhasználónak, hogy egyes transzformáció végrehajtását más transzformációk végrehajtásától függjön, azaz, csak akkor futhasson le, ha a függőségei már készen vannak.

Előnye, hogy ezzel a bonyolultabb transzformációkat több kisebb, de egyszerűbb transzformációvá lehet dekomponálni, amivel a kód karbantarthatósága nagymértékben javul, és a kisebb transzformációkat sokkal nagyobb eséllyel lehet újra felhasználni.

Hátránya, hogy további terhet jelent a fordító számára, ugyanis a függőségek alapján a memóriában egy gráfot kell építenie, és az alapján kell meghatároznia, hogy milyen sorrendben hajtsa végre a transzformációkat. Továbbá a függőségi gráfban ellenőriznie kell, hogy a felhasználó nem definiált-e véletlenül kört, azaz nincs-e olyan eset, amikor a transzformációk egymástól függnek, és így soha nem tudnak lefutni.

Könnyen előfordulhat az is, hogy a függőségi gráf nem összefüggő, amit a párhuzamosítás során könnyen ki tudunk használni, úgy hogy a nem összefüggő részeket egyszerre próbáljuk meg feldolgozni, ezzel is növelve a fordítás hatékonyságát.

### Végrehajtási stratégiák összegzése

Az előbb felsorolt stratégiáknak, módszereknek mind-mind megvan a maga előnye és hátránya. Egyenként is hatásosak tudnak lenni a gyakorlatban, de igazi erejük akkor mutatkozik meg igazán, amikor vegyítve próbáljuk meg őket használni.

A definiálás sorrendjén alapuló módszer (lásd 4.6.1) mellé könnyedén implementálni lehet a prioritáson alapuló stratégiát (lásd 4.6.3). Ezt a gyakorlatban úgy lehet megvalósítani, hogy a felhasználónak nem kell kötelezően prioritásokat definiálnia, csak a kitüntetett transzformációk esetében. Ilyenkor a fordító úgy fog működni, hogy először a prioritással megjelölteket hajtja végre (azoknak a sorrendje alapján), majd utána a definiálásuk sorrendje szerint az összes többit.

Előnye, hogy a felhasználó sokkal kényelmesebben testreszabhatja a sorrendet, és a fordítás ugyanolyan gyors tud maradni.

A definiálás sorrendjén alapuló módszert (lásd 4.6.1) a függőségeken alapuló stratégiával (lásd 4.6.4) is könnyedén tudjuk vegyíteni, hasonló ötlet szerint. Alapértelmezetten a felhasználónak nem kötelező függőséget meghatároznia, ekkor a definiálás sorrendjében történik a végrehajtás. Minden más esetben, a fordító ugyanúgy tesz, mint a második stratégiánál, azaz először a függőségeket futtatja le és csak azután az adott transzformációt.

Előnye, hogy a memóriában kisebb függőségi gráfot kell építeni és ezzel sokat tud gyorsulni maga a fordítás is.

Bármilyen végrehajtási stratégiát is választunk, fontos, hogy a felhasználó mindig tisztában legyen azzal, hogy milyen kódot fog generálni a fordító. Jó módszer lehet az, hogy úgy implementáljuk a fordítóprogramot és a fejlesztési környezetet, hogy a programozó bármikor meg tudja tekinteni, hogy pontosan milyen kódot generált a fordítóprogram.

## Makrók végrehajtása transzformált szintaxisfákra

A metaprogramozás definíciója (lásd 4.4.12) azt mondja, hogy a transzformációkat szekvenciálisan hajtsuk végre, és mint egy adatcsatornán keresztül manipuláljuk a szintaxisfát.

Viszont a gyakorlatban definiálnunk kell, hogy a szelektorok az éppen aktuális szintaxisfából mely részeket választhatják ki a transzformációra, megengedjük-e a szelektor számára, hogy olyan részfákat válasszon ki, amelyeket egy előző transzformáció generált bele a fába.

Az egyik lehetséges megoldás lehet, ha a transzformáció által generált részfákat „lezárjuk”, azaz csakis olvashatóvá tesszük, nem engedjük meg a makrók számára, hogy manipulálhassák azokat. Ha ennél is szigorúbbak akarunk lenni, akkor az olvashatóságot is megtilthatjuk, azaz már a szelektoroknak is megtilthatjuk, hogy egyáltalán kijelöljék őket.

Az előzőleg bemutatott megoldásnak vannak azért hátulütői. Tegyük fel, hogy egy olyan transzformáció hajtódott végre először, ami a teljes forráskódot megváltoztatta szintaktikailag, de szemantikailag helyben hagyta, pl. nyomkövetés, naplózás miatt. Így azonban az ezután következő transzformációk közül egy sem fog lefutni, mivel az egész fát „lezártuk”, nincs lehetőségünk módosítani azt.

Mi lenne, ha a felhasználóra bíznánk azt a döntést, hogy az általa definiált transzformációk milyen részfákkal szeretnének dolgozni? Megtehetjük azt, hogy úgy tervezzük a programozási nyelvet, hogy a nyelvi elemeket metainformációkkal egészíthetjük ki (pl. egy attribútummal, annotációval stb.), amik nem befolyásolják a forráskód szemantikáját, de plusz információt nyújthat a transzformáció számára, hogy azt a felhasználó írta-e vagy dinamikusan lett-e generálva. Esetleg maga a fordító is számon tarthatná a szintaxisfában, és így nem kellene manuálisan megjelölni ezeket a szerkezeteket.

## A transzformációk megszorításai és a szintaxisfa reprezentációja

Eddig arról volt szó, hogy milyen stratégiák alapján tudjuk végrehajtani a makrókat, hogy azoknak az eredménye determinisztikus és minél kiszámíthatóbb legyen. Viszont nem beszéltünk még arról, hogy hogyan érdemes reprezentálni az absztrakt szintaxisfát, olyan nyelvekben, ahol van valamilyen lehetőség arra, hogy transzformáljuk őket.

Első dolgunk eldönteni, hogy mennyi információt osztunk meg a feldolgozott kód szintaxisfájára a felhasználóval. Ha keveset, akkor kevesebb felelősséget teszünk a programozóra, de sokkal kevesebb lesz a szabadsága, míg ha többet, akkor könnyen írhat olyan kódot, amit szinte lehetetlen karbantartani.

Szelektálhatjuk továbbá azt is, hogy az eredeti szintaxisfa mely részeit engedjük meg a felhasználónak a szerkesztésre. Ha teljes hozzáférést biztosítunk, akkor az ismeretlen forrásból érkező kódok biztonsági ellenőrzésére sokkal több időt kell fordítani, viszont a felhasználó teljesen szabad kezet kap a transzformációkhoz.

Ha a programozási nyelvünk megengedi, hogy a saját szintaxisával definiáljunk makrókat, akkor arról is tudnunk kell dönteni, hogy a makrókat lehet-e metaprogramozni, azaz megváltoztathatjuk-e azoknak a szintaxisfáját? Tervezési szempontból nem kifizetődő ezt megengedni, hiszen akkor könnyen lehetne követhetetlen transzformációkat definiálni, amivel a kód karbantarthatósága és megértése szinte lehetetlen feladat.

Ha a makrók transzformációját nem, akkor mit engedjünk meg? Vezérlési szerkezetek, esetleg új típusok, vagy akár egész fordítási egységek vezérlését? Itt is érvényes az, hogy ha minél kevesebbet engedünk meg, annál követhetőbb lesz, hogy a transzformációk hogyan működnek és mit generálnak nekünk.

Kellően kifejező szintaxissal és a felhasználó megfelelő informálásával ezeken a feltételeken is lehet enyhíteni és minél többet megengedni.

Milyen fastruktúrát érdemes választani ahhoz a szintaxisfa reprezentációjához? Szeretnénk, hogy minden változtatást az eredeti szintaxisfán végeznénk el (mutable) vagy nem szeretnénk megváltoztatni annak a belső állapotát és minden egyes műveletnél egy másikat építenénk a memóriában (immutable).

Ha az előzőt választjuk, akkor garantálnunk kell párhuzamosított transzformációk esetén, hogy szálbiztos (thread-safe) a rajta végzett művelet, hogy biztonságosan lehessen manipulálni azt. Utóbbi esetben erre nincs szükség, hiszen sosem lesz lehetőség arra, hogy közös erőforrást használjanak, így a szálbiztosság már garantálva van. Másik előnye a reprezentációnak, hogy sokkal gyorsabban végezhetőek el rajta a transzformációs műveletek, hiszen kevesebb adatot kell mozgatni, mint immutable esetben.

Az utóbbi megoldásnál már tárgyaltuk, hogy alapértelmezetten garantálja nekünk a szálbiztosságot, amit az egyik legnagyobb előnye, viszont sokkal több a memóri használat, mivel minden transzformációnál újra le kell másolni az eredeti szintaxisfa egy-egy részét. Ezen persze a kód optimalizációjával segíteni tudunk.

## Szintaxisfa transzformáció alkalmazásai

Ebben az alfejezetben sorra vesszük, hogy a szintaxisfa transzformációk segítségével milyen programozási paradigmákat és eseteket válthatunk ki.

### Design by Contract

A Design by Contract (DbC) egy szoftverfejlesztési megközelítés, aminek az alapelve az, hogy a szoftverfejlesztők fogalmazzák meg formálisan a feladot (elő- és utófeltétel, illetve invariánsok segítségével), adjunk precíz és verifikálható specifikációt minden szoftverkomponensről és az absztrakt adattípusokat egészítsük ki a megfelelő elő-, utófeltétellel és invariánssal. Ezekre a specifikációkra, mint kontraktusokra hivatkozunk, innen ered a módszer neve is.

Ezt az Eiffel programozási nyelv tervezője Bertrand Meyer fogalmazta meg és implementálta először, de mára más nyelveknél is megjelent a lehetőség, hogy ilyen típusú szerződéseket határozzunk meg a komponenseink számára. A [13] cikkben részletesen kifejti Meyer, hogy hogyan lehet alkalmazni a gyakorlatban a DbC-t.

Az egyik ilyen a Microsoft által fejlesztett Code Contracts, ami az Eiffel nyelvtől eltérően nemcsak futási időben értékeli ki a feltételeket, hanem ha tudja, akkor már fordítási időben megpróbálja.

Nemcsak az Eiffel támogatja nyelvi szinten a kontraktusok definiálását, hanem maga az Oxygene is, ami a Delphi nyelv .NET alapú kiterjesztésének felel meg.

Ha megnézzük közelebbről, hogy hogyan működnek a kontraktusok az Eiffel-ben, akkor azt láthatjuk, hogy a metódusok lefutása előtt és után futásidőben értékeli ki a neki megadott elő- és utófeltételeket. Ha nem teljesül valamelyik feltétel, akkor az alkalmazás futása alatt hibát kapunk. Invariánsokat is definiálhatunk a ciklusok esetében, illetve osztályszinten is, amik garantálják, hogy az adott objektumunk állapota mindig ki fogja elégíteni a feltételt.

Ez valójában szintaktikai cukorka, hiszen a DbC-t bármilyen imperatív nyelven meg lehet fogalmazni elágazások segítségével.

Amivel még kiegészíthetjük a DbC adta előnyöket, az a statikus kódanalízis eszközei, azaz a feltételeket már megpróbálhatjuk a forráskód fordítása alatt is ellenőrizni, ha arra van lehetőség.

#### Előfeltételek implementálása szintaxisfa transzformációval

Lássuk, hogy hogyan lehetne megfogalmazni szintaxisfa transzformációk segítségével az elő- és utófeltételeket. Tegyük fel, hogy csak függvények/eljárások esetében szeretnénk explicit definiálni őket, mégpedig úgy, hogy valamilyen annotációval látjuk el őket. Ha találunk ilyen függvénydeklarációkat, akkor legeneráljuk a szükséges elágazásokat, ha viszont nem, akkor egyszerűen helyben hagyjuk őket. Formalizálva a következőképpen néznek ki:

A gyakorlatban a makró végrehajtása során statikus kódanalízist is végezhetünk, ha megvan hozzá a megfelelő mennyiségű információnk. Viszont, hogy ezt implementálni is tudjuk, ahhoz már szükségünk lenne pár szemantikus információra, mint például a feltételeknek átadott kifejezések, használt változók, esetleg különböző objektumok típusára. Szerencsére a legtöbb esetben, aránylag könnyen ki lehet következtetni az adott nyelvek esetében.

#### Utófeltételek implementálása szintaxisfa transzformációval

Az utófeltételeknél kicsit bonyolódik a helyzetünk, hiszen ha a programozási nyelv szabályai megengedik, hogy a bárhol kiléphetünk a metódusból[[15]](#footnote-15), akkor nem elég csak a törzs végére beszúrni egy elágazást, mivel az az utasítás lehetséges, hogy nem fog lefutni.

Ha a szintaktikai szabályok megengedik, hogy a metódus törzsén belül is definiálhassunk egy újabb metódust (aminek a szignatúrája megegyezik az eredeti metódussal), akkor nagyon egyszerű dolgunk van, mivel elég csak a törzset bemásolnunk abba. Ha ezzel megvagyunk, akkor meghívjuk ezt az új metódust (ha van valamilyen visszatérési értéke, akkor eltároljuk azt), majd utána már probléma nélkül leellenőrizhetjük az utófeltételeket.

Azonban ha nem engedik meg a szabályok a metóduson belüli metódusok definiálását, akkor a globális hatókörben kell definiálnunk őket. Vigyáznunk kell ilyenkor, hogy a felhasználó még véletlenül se hívhassa meg ezeket az eljárásokat, ezért valamilyen egyedi nevet kell tudnunk neki generálni. Generálhatjuk véletlenszerűen, esetleg valamilyen extramális karakter segítségével, ami nincs megengedve alapértelmezetten vagy valamilyen szabály szerint.

[TODO – példa a második megoldáshoz]

Egyetlen hátránya mindkét megoldásnak, hogy a lokális változókra nem szabhatunk meg feltételt, ugyanis a hatókörük már nem az eredeti metódus belseje. Ezt egy kevés trükközéssel ki lehet kerülni, ugyanis megtehetjük azt, hogy az összes lokális változót definiálhatjuk az eredeti metódus elején, aktuális paraméterként átadhatjuk a generált metódusnak referenciák szerint, majd a legvégén már képesek vagyunk őket is bevonni az utófeltétel ellenőrzésébe.

Ha az előző megoldások közül egyik sem ideális, akkor egy kicsivel komolyabb kihívás elé fogunk állni. Először is fel kell kutatnunk a metódus lehetséges kilépési pontjait. Függvények esetében a visszatérési értéket egy külön változóban el is kell tárolnunk.

Ezután törölnünk kell a kilépési pontokat, és úgy kell transzformálnunk a fát, hogy az utána következő utasítások már biztosan ne fussanak le. Ezt elágazások definiálásával érhetjük el úgy, hogy nyilvántartjuk egy logikai változóban, hogy kiléptünk-e már és ennek az értékét ellenőrizzük állandóan. Legvégül pedig elvégezzük a törzs legvégén az utófeltételek ellenőrzését, és ha szükséges, akkor visszatérünk a megfelelő eredménnyel.

Optimalizációként elágazások helyett használhatnánk goto utasításokat is (a kódgenerálásnál is hasonlóan oldják meg a fordítóprogramok az Assembly nyelv szintjén), ezt a nyelvi lehetőséget azonban a legtöbb programozási nyelv nem támogatja.

#### Ciklus invariáns implementálása szintaxisfa transzformációval

Ciklus invariáns ellenőrzését hasonlóképpen meg tudjuk fogalmazni, mint az elő- és utófeltételekét. Itt is mérlegelnünk kell, hogy milyen nyelvi elemek állnak rendelkezésünkre az implementációhoz, ugyanis nagyon hasonló problémákkal állunk szemben.

Itt azonban nemcsak a metódus kilépési pontjaira kell ügyelnünk, hanem ellenőriznünk kell azt is, hogy milyen nyelvi szerkezetek segítségével tudunk kilépni a ciklus törzséből (mint pl.: break és continue).

Az alapelvünk ugyanaz lesz, azaz kiszervezzük a ciklus törzsét egy függvénybe. Itt azonban már a visszatérési értéknél nyilván kell tartanunk azt is, hogy hogyan léptünk ki a ciklusból, ugyanis ennek megfelelően kell reagálnunk.

[TODO]

### Aspektus-orientált programozás

Az aspektus-orientált programozás egy programozási paradigma a szoftverfejlesztésben, aminek alapelve, hogy próbáljuk [TODO]

### Domain-Specific Language (DSL) definiálása

Sokszor nehéz imperatív nyelven konfigurálni egy olyan objektumot, amit sokkal kifejezőbben és olvashatóbban meg lehetne fogalmazni deklaratívan is. Elég csak a weboldalakra gondolni, hiszen a megjelenítést HTML és CSS nyelven definiáljuk, míg az üzleti logikát JavaScript-ben.

Jó lenne egy olyan nyelvi lehetőség az imperatív nyelveken belül, hogy már fordítási időben képes lenne különböző deklaratív (más akár bármilyen) nyelven írt kódrészleteket is feldolgozni és lefordítania az adott nyelvvé. Nagy előnye lenne, hogy még futás előtt fel tudnánk deríteni a fordítási hibákat, nem beszélve arról, hogy maga a feldolgozás sem futásidőben zajlana.

Saját DSL-eket ugyanúgy képesek lennénk szintaxisfa transzformációkkal létrehozni, hiszen a makróba kellene implementálni az adott nyelv fordítóját és a kódgenerálás helyett szintaxisfát készítenénk, amit a adna vissza eredményül.

Új szintaktikai elemet se lenne szükséges bevezetnünk, hiszen valamilyen sztring literálhoz hasonló nyelvi elembe be tudnánk csomagolni, és valamilyen annotáció vagy függvényhívás segítségével fel tudná ismerni a szelektor, hogy a fa mely részeit kell értelmeznie a DSL fordítójának.

Az már a nyelv tervezőjének a feladata lenne, hogy a felhasználót mennyire tájékoztatja arról, hogy mi történik a valójában a háttérben. Ezt alapos specifikációval, esetleg valamilyen névkonvenció bevezetésével meg lehetne tenni.

Tegyük fel, hogy a makrónkat az alábbi módon definiáljuk:

Azaz csak azokra a szintaxisfabeli elemekre vagyunk kíváncsiak, amik függvényhívásokhoz hasonlítanak és az aktuális paraméterük valamilyen szövegliterál. Ezután már csak annyi a dolgunk, hogy elvégezzük a transzformációt, azaz a makróba implementált DSL nyelv fordítója legenerálja az adott nyelv szintaxisára a neki átadott kódot: , ahol képező függvény.

Ahogy látható, az ilyen programozási nyelvekbe implementált eszközök segítségével sokat fejlődhet a kód karbantartása, olvashatósága, úgy hogy nem kell gyökeresen megváltoztatnunk a nyelv szintaktikai szabályait ahhoz, hogy használni.

Másik előnye lehet az is, hogy a fejlesztési környezet is képes lehet támogatni ezeket a nyelvi funkciókat, amivel sokkal gyorsabbá, és biztonságosabbá válhat a fejlesztés is.

### Tesztelés makrókkal (mockolás)

Napjainkra egyre elterjedtebbé vált a tesztelés vezérelt szoftverfejlesztés (test-driven development), aminek az alapelve, hogy először megírjuk a teszt eseteinket, lefuttatjuk őket, javítjuk a hibákat úgy, hogy minden tesztünk lefutása sikeres legyen, majd azután refaktoráljuk a kódbázisunkat.

Amikor egy-egy objektumot tesztelünk, akkor általában egység- és integrációs teszteket írunk, amivel meghatározzuk, hogy milyen viselkedést várunk el azoktól. Ezeknek az objektumoknak a használatához általában valamilyen függőségre van szüksége, hogy megfelelően tudjon működni.

Integrációs tesztek esetében a függőséggel való kapcsolatát is teszteljük, de egységteszteknél fontos, hogy semmilyen függőség ne tudja befolyásolni a teszt eredményét. Ezt a viselkedést úgy tudjuk elérni, hogy megpróbáljuk szimulálni ezeknek az objektumoknak a viselkedését és ezzel elérhetjük, hogy a tesztelés alatt álló típusunk, funkciónk biztosan a megfelelően működhessen. Erre egy általános megoldás, ha úgynevezett mock-okat[[16]](#footnote-16) használunk a teszteléseinkhez.

Mock-okat írhatunk saját magunk is, de mára minden fontosabb programozási nyelvhez készültek könyvtárak, amik leveszik a felhasználó válláról a terhet és automatikusan el tudják készíteni a szimulált objektumokat. Viszont eddig ezek a mock-ok automatikusan csak futási időben tudtak elkészülni, míg szintaxisfa transzformáció segítségével ezt a lépést már fordítási időben is meg lehetne oldani, ezzel redukálva a tesztelés idejét.

# Megvalósítás és alkalmazás

A 4. fejezetben bemutattam, hogy milyen problémákba futhatunk a tervezés közben, ha a szintaxisfa transzformációs eszközöket szeretnénk implementálni a programozási nyelvünkbe. Jelen fejezet célja pedig az lesz, hogy az általam tervezett MetaCode programozási nyelv milyen metaprogramozási lehetőségeket kínál a fejlesztők számára.

Az implementációnál az volt a cél, hogy ezeket a szintaxisfa transzformációkat lehessen szemléltetni és megmutatni, hogy már ennyire egyszerű programozási nyelv esetében is milyen mértékben ki lehet bővíteni akár új paradigmákkal.

Az alapötlet az volt, hogy egy JavaScript tudásához hasonló programozási nyelvet készüljön és a szintaxisfa transzformációk szelektorait a CSS nyelvben látott módon lehessen definiálni. A Scala-ban lévő megoldások (lásd 3.3) helyett, itt úgynevezett implicit makrókat is lehet definiálni, amik automatikusan végrehajtódnak a fordítás során.

Az explicit változatai speciális implicit makróknak fognak viselkedni, hiszen ezek ugyanúgy kiválaszthatóak valamilyen szelektor segítségével.

## A technológia kiválasztása

Egy programozási nyelv implementációjánál több dolgot is figyelembe kell vennünk, mint pl.: hogy milyen környezetben akarunk vele fejleszteni, milyen igényeknek kell megfelelnie, illetve milyen már meglévő szolgáltatásokat akarunk újra felhasználni.

### Platformfüggetlenség

Fontos, hogy megfelelően válasszuk ki az fejlesztői eszközöket, hiszen egy ilyen projekt esetében hosszútávon szoktunk gondolkodni, azaz szem előtt kell tartani azt is, hogy minél kevesebb legyen a külső függőség, és ha van, akkor azok hosszútávon támogatva legyenek a készítői által.

Először meg kell határoznunk, hogy milyen környezetben fogják használni a programozási nyelvünket. A választásom a .NET keretrendszerre esett, ami jelenleg Windows környezeten érhető el, de a Mono projekt[[17]](#footnote-17) segítségével más operációs rendszerekre (Linux, Debian, Mac OS X stb.) is könnyedén ki lehet terjeszteni.

A keretrendszert több mint 40 programozási nyelv támogatja, ezért a fordító egyes komponenseit, akár különböző nyelvek segítségével is implementálni lehet. A választás a C#-ra esett, mivel támogatja az objektum-orientált programozási paradigmát és jelenleg is a legnépszerűbb és legtámogatottabb a .NET fejlesztők körében.

### Fordítógeneráló eszközök

Több fordítógeneráló eszköz áll a programozó rendelkezésére, de kétségtelen, hogy az egyik legjobban támogatott és legtöbbet használt maga az ANTLR. A választás azért erre esett, mivel különböző nyelvekre (többek között C#-ra is) képes legenerálni a lexikális és szintaktikus elemzőt, illetve egyik nagy újítása, hogy támogatja az adaptív LL(\*)[[18]](#footnote-18) elemzést.

Az új verzióban bevezetett újításoknak köszönhetően, egyszerűbben és sokkal gyorsabban tudunk nyelvi szabályokat definiálni és felépítéséből adódóan elegánsan szétválasztja az implementációt a szabályrendszer kódjától, ezzel téve sokkal karbantarthatóbbá a projektünket. A 4.0-ás verzióban bevezetett újdonságokról a [6] könyvben olvashat részletesebben.

Elsődlegesen Javara generálja az elemző kódját, de lehetőségünk van C# nyelvet is választani. További előnye, hogy a Visual Studio fejlesztőkörnyezethez létezik egy ANTLR Language Support nevű kiterjesztése is, ami teljes támogatást nyújt a fejlesztéshez.

## A nyelv implementációja

A nyelv implementációjánál fontos volt, hogy függetleníteni tudjuk a szintaxisfa reprezentációját a fordítógeneráló eszköztől. Egyik előnye, hogy így bármikor le lehet cserélni az ANTLR-t valami más technológiára (akár saját megvalósításra is), és mivel saját magunk fogjuk szintaxisfát transzformálni, ezért saját megoldással kellett előállni a szintaxisfa reprezentációját illetően is.

### Szintaxisfa reprezentációja

Ennek megfelelően a MetaCode.Compiler.AbstractSyntaxTree.Node osztályból származnak az összes absztrakt szintaxisfa eleme, mint pl. az elágazást, attribútumot vagy akár azonosítót reprezentáló csúcsok osztályai. A szintaxisfa mutabilis módon lett megvalósítva, azaz a csúcsok belső állapotát kívülről is meg lehet változtatni. A 11. ábra mutatja a Node osztály és annak néhány leszármazottjának a kapcsolatát.



11. ábra – Az absztrakt szintaxisfa őscsúcsának és néhány elemének az osztálydiagramja

A szintaxisfa csúcsai úgy lettek megvalósítva, hogy minden egyes objektum, pontosan tudja, hogy mik a gyerekelemei (Children tulajdonság) és mi a szülőeleme (Parent tulajdonság). Ezzel a fa bejárását akár teljesen általános meg tudjuk írni, anélkül, hogy tudnánk éppen milyen típusú csúcsnál járunk.

### Absztrakt szintaxisfa bejárásáért felelős osztályok

Nem elég reprezentálnunk a memóriában a szintaxisfánkat, be is kell ezeket a csúcsokat járnunk, ugyanis így fogjuk implementálni a szemantikus ellenőrzőt (mint pl.: típusok megfelelő használata), illetve interpretálni a felhasználó által írt kódot.

Ennél azonban sokkal többet fogunk tenni, ugyanis a szintaxisfa transzformációkat is végre kell tudnia hajtania a fordítónak. A transzformációk egy nagyon egyszerű elven fognak működni, egyszerűen a bejárás közben interpretáljuk a szintaxisfát (közben természetesen elvégezzük a szemantikus ellenőrzést) és végrehajtjuk az adott makrót.

A makrók végrehajtása közben módosulhat a szintaxisfánk, ezért nem érdemes a makrón kívüli részeket szemantikusan ellenőrizni, hiszen egyáltalán nem biztos, hogy a végleges alkalmazásnál szerepet fognak játszani.

A fordítás legvégén, ugyanúgy, mint a makrók esetében interpretáljuk a szintaxisfát, a makrók kivételével. A fordító úgy lett megtervezve, hogy ne csak interpretáltan lehessen végrehajtani a kódot, hanem képes legyen kódot is generálni.

Minden bejárónak egy általánosan elkészítetett TreeVisitorBase<TResult> generikus osztályból kell, hogy származzon. A 12. ábra a TreeVisitorBase osztályból leszármazó bejárókat mutatja, amit a fordítás alatt használunk.



12. ábra – TreeVisitorBase osztályt megvalósító bejárók

* MacroInterpreter osztály: Ez az osztály felelős a szintaxisfa transzformációk végrehajtásáért.
* SemanticParserTreeVisitor osztály: A szemantikus ellenőrzéseket ez az osztály végzi. Bár a makrók „nyers” (azaz szemantikus ellenőrzés nélküli) szintaxisfákon végeznek műveleteket, de a makrókat a végrehajtásuk alatt szemantikusan ellenőrizni kell, ezért nemcsak a transzformációk után, hanem közben is használjuk.
* ExpressionTypeAnalyzer osztály: Kifejezések típusának kikövetkeztetéséért felelős osztály, amit a szemantikus ellenőrzések alatt veszünk igénybe.
* DeclarationAnalyzer osztály: Egy adminisztratív jellegű osztály, ugyanis a deklarációkat tartja számon, segítségével tudja ellenőrizni a SemanticParserTreeVisitor, hogy egyes függvények, változók deklarálva vannak-e.
* CodeInterpreter osztály: Nagyon hasonlít a MacroInterpreter-hez, azzal a különbséggel, hogy nem a makrókat, hanem a szintaxisfa többi részét hajtja végre.

### MetaCode nyelv implementációja

A MetaCode tervezése alatt a cél az volt, hogy egy kis tudású imperatív nyelv készüljön el, ami támogatja a szintaxisfa transzformációját. Ezt szem előtt tartva a JavaScript-hez hasonló tudással felvértezett nyelv készítése lett célul kitűzve.

|  |  |
| --- | --- |
| Nyelvi szerkezet formája | Példa |
| üres utasítás | |
| skip; | do skip; end; |
| szekvencia | |
| [attribútumok]  do   [utasítás]  end; | @not-null do   a := 10; end; |
| elágazás | |
| [attribútumok] if ([logikai kifejezés]) then   [utasítások] else  [utasítások] end; | if (a > 4)  print("True!"); else   print(„False!”); end; |
| while ciklus | |
| [attribútumok] while ([logikai kifejezés])   [utasítás] | while (i < 10) do  i := i + 1; end; |
| foreach ciklus | |
| [attribútumok] foreach (var [azonosító] in [iterálandó kifejezés])   [utasítások] | foreach (var item in [1,2,3])  print(item); |
| tömbkifejezés | |
| ’[’   [kifejezés],...,[kifejezés] ’]’ | [1,2,3,4,5] |
| TreeSelector lekérdezés | |
| { [részfa lekérdezése] } | { if > sequence } |
| Függvény definíciója | |
| [attribútumok] function [függvény neve]([függvényparaméterek]) : [függvény visszatérési típusa] do  [utasítások] end; | function abs(a: number): number do  if (a > 0) return a;  else return –a; end; |
| Makró definiálása | |
| [attribútumok] macro [név]([paraméter] : [TreeSelector kifejezés]) do  [utasítások] end; | macro dummy(tree: { \* }) do  skip; end; |
| Attribútumok definiálása |  |
| [attribútumok] attribute @[attribútum neve]([paraméter]) | attribute @id(name: string) |
| Objektumok definiálása |  |
| [attribútumok] object |  |

### Szelektorok implementációja

A szelektorok nagyon fontos elemei a MetaCode-nak, hiszen kényelmes megoldást nyújtanak a szintaxisfa részfáinak a kiválasztására. Az alapötlet az volt, hogy definiáljunk egy deklaratív nyelvet, amivel nagyon könnyen tudjuk leírni, hogy milyen típusú részfákon szeretnénk transzformációkat végrehajtani.

Ha alaposan végigtekintünk, hogy milyen megoldások születtek eddig az informatika világában, akkor szinte felkínálja magát a CSS nyelv, ugyanis ugyanazokkal a tulajdonságokkal bír, mint amit mi is szeretnénk implementálni. A CSS nyelv a szelektorai segítségével egy adott fa reprezentáción (ami egy DOM, azaz Document Object Model szokott lenni) kiválasztja a szükséges részfákat és azokon elvégzi a felhasználó által definiált értékeket. A CSS nyelv specifikációjáról a [7] link alatt olvashat róla részletesebben.

A jQuery alapelve is ez, ugyanis egy CSS szelektor segítségével kiválaszthatjuk a megfelelő részfákat és azokon valamilyen DOM manipulációs műveletet végezhetünk. Ezen az úton indul el a MetaCode szelektorainak az ötlete is.

#### Szelektorok implementációja

A MetaCode-ba implementálásra került egy CSS-hez hasonló nyelv, amivel deklaratívan tudjuk lekérdezni a szintaxisfánk egyes részeit. Minden nyelvi elemet (deklarációt, vezérlési szerkezetet stb.) el lehet érni valamilyen név segítségével, majd a szelekció típusának megadása után újabb elemet lehet kiválasztani. A fordító automatikusan átadja makróknak a szelektorok által kijelölt részfákat, ezért sincs szükség explicit hívásra.

A szelektorok implementálása két részből áll. Az elsőben egy nyelvet kellett definiálni, ami alapján feldolgozásra kerül, hogy milyen szelektort példányosítson a fordító a memóriában. A második rész maga a memóriában lévő reprezentáció. Minden szelektor (azaz nyelvi elemeket kijelölő objektum) a NodeSelector nevű absztrakt osztályból származik. A szelektororok osztálydiagramját a 13. ábra szemlélteti.



13. ábra – Szelektorok megvalósítása a MetaCode projektben

Minden szelektornak csak egy gyermeke lehet (azaz lényegében össze vannak láncolva lineárisan), amit a Child nevű tulajdonság tart számon. A FilterNode metódus dönti el egy adott részfáról, hogy megfelel-e a szelektor által definiált feltételeknek. A SelectNode metódus azokkal a részfákkal tér vissza, amik átmennek az ellenőrzésen.

Vannak olyan esetek, amikor egy adott nyelvi elemnek egy részét szeretnénk kijelölni (pl. elágazásnál csak a feltétel kifejezését, ciklusnál csak a törzsét). Ilyenkor lehet felüldefiniálni a ModifyNodeSelection függvényt, ami a szelektor által kijelölt részfa egyik csúcsával tér vissza.

#### Szelektorok lekérdezőnyelve

A TreeSelector, azaz a szelektorok lekérdezőnyelvének, szintaxisa nagyon hasonlít az előbb említett CSS nyelvéhez, azzal a különbséggel, hogy nem HTML, hanem a MetaCode nyelvi elemeit lehet velük kijelölni. Funkcionalitásában azonban egy az egyben megegyezik, azaz ugyanúgy vannak kiválasztó operátorai, tudunk tulajdonságok (azaz attribútumok) alapján is keresni, és egyszerre több részfát is kiválaszthatunk. Az alább a TreeSelector nyelv szintaktikai szabályai olvashatóak ANTLR*[[19]](#footnote-19)* nyelven definiálva:

grammar TreeSelector;  
init : '{' selectors '}';  
selectors : selector (',' selector)\*;  
selector : statement (OPERATOR? selector)?;  
attribute : '[' ID ('=' ID)? ']';  
OPERATOR : '>' | '+';  
statement : ID attribute\*;  
ID : ('@'? (LETTER|'\_') (LETTER|'\_'|'-'|[0-9])\*) | '\*';  
fragment LETTER : [a-zA-Z];  
WHITESPACE : [ \t]+ -> skip;  
NEWLINE : '\r'? '\n' -> skip;

Az 1. táblázat foglalja össze, hogy milyen szelektorokat használhatunk a makrók definiálásánál és azoknak milyen attribútumai lehetnek.

| **A TreeSelector nyelv szelektorjai** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Szelektor jelölése** | **Attribútumai** | **Leírás** | **Példa** |
| \* | nincs | A legáltalánosabb szelektor, ami egy adott csúcs összes gyermekét kiválasztja. | if > \* – Kiválasztja az elágazás összes gyermekét. |
| sequence | length: a szekvenciában lévő utasítások számára lehet megadni egy szűrési feltételt. | Kiválasztja az összes szekvenciát egy adott részfában. | sequence[length=5] – Kiválasztja azokat a szekvenciákat, amiben pontosan 5 utasítás lett definiálva. |
| if | condition: az elágazás feltételével tér vissza.  true-statement: az elágazás igaz ágával tér vissza.  false-statement: az elágazás hamis ágával tér vissza. | Ezzel a szelektorral tudjuk lekérdezni a forráskódban definiált elágazásokat. Ha az elágazás egyes elemeire vagyunk kíváncsiak, akkor finomhangolhatjuk azzal, hogy az attribútumait használjuk. | sequence > if[condition] – Kiválasztjuk összes olyan elágazás feltételét, amik egy szekvencián belül lettek definiálva. |
| while | condition: a ciklus feltételével tér vissza.  body: a ciklus törzsével tér vissza. | Ezzel a szelektorokkal tudjuk lekérdezni a while típusú ciklusainkat a forráskódból. Ugyanúgy, mint az elágazásnál, itt is finomhangolhatjuk a lekérdezést az attribútumokkal. | if > while[body] – Lekérdezzük az összes olyan ciklus törzsét, ami egy elágazáson belül van definiálva. |
| foreach | loop-variable: A ciklusváltozóval tér vissza.  loop-variable-type: A ciklusváltozó típusával tér vissza.  iterable: az iterálás alatt álló kifejezéssel tér vissza.  body: a ciklus törzsével tér vissza. | Ezzel a szelektorral tudjuk lekérdezni a foreach típusú csúcsokat a fában. Attribútumokkal finomhangolhatjuk a lekérdezést. | foreach[loop-variable] – Visszatér a foreach-ben lévő változók nevével. |
| variable | identifier: a változó nevével tér vissza, illetve ha megadunk valami nevet, akkor az olyan nevű változókkal tér vissza.  initial-value: a változó iniciálizálási értékével tér vissza.  type: a változó típusával tér vissza. | Ezzel a szelektorral a változók deklarációját lehet lekérdezni. Lehet szűrni név, típus alapján és az attribútumok segítségével a deklaráció egyes részeit is lekérdezhetjük. | variable[identifier=index] – Visszatér az index nevezetű változókat. |
| function-call | name: a függvényhívás nevére lehet szűrni ezzel a változóval . | Ezzel a szelektorral a függvényhívásos kifejezésekre lehet szűrni. | function-call[name=max] – Kiválasztjuk a max nevű függvényhívásokat. |
| attribute | name: az attribútumok nevére lehet vele szűrni. | Ezzel a szelektorral lehet lekérdezni az attribútum deklarációkat. | attribute[name=not\_null]: Visszatér a not\_null nevű attribútumok deklarációjával. |

1. táblázat – A MetaCode nyelvben lévő szelektorok

## Összefoglalás

Ebben a fejezetben megnéztük, hogy milyen módon lehetne implementálni a szintaxisfa transzformációkat egy nagyon egyszerű imperatív nyelvbe. Mint az látható volt az alapelvet könnyen meg lehet valósítani, egyetlen problémája a hatékony megvalósítása lehet, hiszen egy bonyolultabb nyelv esetében a fordítási idő, akár a sokszorosára is nőhet.

Megnéztünk tovább egy olyan megoldást, amivel a transzformációkért felelős szelektorokat sokkal egyszerűbben és kényelmesebben tudjuk definiálni. Kritikus pontja a metaprogramozásnak az, hogy a nyelvi eszközöket minél felhasználóbarátabban tudjuk megtervezni, azért, hogy a programozó sokkal hatékonyabban tudja kihasználni a benne rejlő lehetőségeket. A TreeSelector segít abban, hogy sokkal kézre állóbb legyen a szűrési feltételek meghatározása, ami azt eredményezi, hogy olvashatóbb, karbantarthatóbb kódot kapunk eredményül.

A MetaCode-ban rejlő lehetőségek szinte végtelenek, azonban mindenképpen el kell gondolkodni azon, hogy megfelelően legyenek implementálva a nyelvi eszközök. Ha túlságosan elengedjük a programozó kezét, akkor ő könnyen áteshet a ló túlsó oldalára, azaz mindent fordítási időben akar elvégezni. Fontos, hogy különböző megkötéseket, szabályokat fektessünk le a nyelvvel szemben, elérve azt, hogy a metaprogramozás hatékony és biztonságos paradigma legyen mindenki kezében.

# Összefoglalás

[TODO]

# Irodalomjegyzék

1. Eugene Burmako: Philosophy of Scala Macros. St. Loius,

<http://scalamacros.org/paperstalks/2013-09-19-PhilosophyOfScalaMacros.pdf>,

2013. szeptember 19.

1. Macro paradise plugin,

<http://docs.scala-lang.org/overviews/macros/paradise.html>,

2014. április 19.

1. Macro bundles,

<http://docs.scala-lang.org/overviews/macros/bundles.html>

2014. május 04.

1. The Scala Language Specification Version 2.9

<http://www.scala-lang.org/docu/files/ScalaReference.pdf>

2014. május 10.

1. Denys Shabalin, Eugene Burmako, Martin Odersky: Quasiquotes for Scala, a Technical Report

<http://infoscience.epfl.ch/record/185242/files/QuasiquotesForScala.pdf>

2013. március

1. Terence Parr, Sam Harwell, Kathleen Fisher: Adaptive LL(\*) Parsing: The Power of Dynamic Analysis

<http://www.antlr.org/papers/allstar-techreport.pdf>

2014. március 24.

1. Terence Parr: The Definitive ANTLR 4 Reference

The Pragmatic Programmers

2013. január 15.

1. Cascading Style Sheets Level 2 Revision 1 (CSS 2.1) Specification

<http://www.w3.org/TR/CSS2/>

2014. május 10.

1. Programming languages - C

<http://www.open-std.org/jtc1/sc22/wg14/www/docs/n1570.pdf>

2014. május 10.

1. Kevin Hazzard, Jason Bock: Metaprogramming in .NET

Manning Publications

2013. január 7.

1. ANTLR v4.0 Specification

<https://theantlrguy.atlassian.net/wiki/display/ANTLR4/ANTLR+4+Documentation>

2014. május 10.

1. Douglas Crockford: Javascript The Good Parts

O’Reilly Media / Yahoo Press

2008. május

1. Bertrand Meyer: Applying „Design by Contract”

<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=619797>

1992. október

1. JVM: Java Virtual Machine [↑](#footnote-ref-1)
2. az angol megfelelőjét használjuk inkább: syntactic sugar [↑](#footnote-ref-2)
3. A using vezérlési szerkezet pontos működéséről ezen az oldalon informálódhat az olvasó: <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/yh598w02.aspx> [↑](#footnote-ref-3)
4. Az előfordító működéséről a C nyelv specifikációjában (lásd [8]) olvashat részletesebben. [↑](#footnote-ref-4)
5. Ha az adott függvényünk a globális környezetben (global scope) van definiálva, akkor a this paraméter alapértelmezetten a window objektumra mutat. [↑](#footnote-ref-5)
6. A Scala nyelv részletes specifikációjáról a [4]-ben olvashat bővebben. [↑](#footnote-ref-6)
7. Érthető módon a paraméter értéke általában nem áll rendelkezésre fordítási időben. [↑](#footnote-ref-7)
8. Scala-ban interfészek helyett trait-ek vannak, amik leginkább az absztrakt osztályokhoz hasonlítanak funkcionalitásukat tekintve. [↑](#footnote-ref-8)
9. A Unit típust a típusos -kalkulusból lehet ismerős. Scala-ban ez a típus jelzi, hogy az adott függvénynek nincs visszatérési értéke. [↑](#footnote-ref-9)
10. Az Any típusból származik minden más típus a Scala-ban, azaz megfelel a .NET keretrendszerben ismert System.Object típussal. [↑](#footnote-ref-10)
11. A macro paradise egy plugin a Scala fordítóhoz (lásd [2]). Arra tervezték, hogy megbízhatóan működjön a scalac fordítóval és a legújabb, bevezetés előtt álló makró fejlesztéseket ki lehessen próbálni, még mielőtt kijönne az új fordító következő verziója. [↑](#footnote-ref-11)
12. (extended) Backus-Naur forma, amit 2-es típusú Chomsky-féle nyelvek formális definiálásra szoktak használni [↑](#footnote-ref-12)
13. Az aláhúzott kódrészletek a makró által megváltoztatott szintaxisfabeli elemeket reprezentálják. [↑](#footnote-ref-13)
14. Hasonló megoldást használnak a CSS szelektorok esetében a feldolgozást végző motorok. Minél speciálisabban van definiálva egy szelektor, annál erősebbnek számítanak az általa definiált tulajdonságok (azaz azok kerülnek beállításra), mint más általánosabb szabályoknál esetében. [↑](#footnote-ref-14)
15. Azaz függvényből vagy eljárásból. [↑](#footnote-ref-15)
16. Illetve stub-okat is létrehozhatunk. A tesztelés világában sokszor keverik a két fogalmat, pedig nem árt tudni, hogy a kettő nem ugyanaz. A stub-ok kevesebb funkcióval rendelkeznek, mint a mock-ok. A mock-ok képesek azt is figyelembe venni, hogy a tesztelés alatt lévő objektum vajon jól használta-e a mockolt objektumot (jó sorrendben hívta-e meg a függőség függvényeit, ha igen, akkor hányszor hívta meg őket stb.), míg a stub-ok erre nem képesek. [↑](#footnote-ref-16)
17. http://www.mono-project.com/ [↑](#footnote-ref-17)
18. Adaptive LL(\*) egy új elemző stratégia, amit Terence Parr fejlesztett az ANTLR legújabb verziójához. Egyszerre vegyíti az LL(k) elemzők egyszerűségét, hatékonyságát és kiszámíthatóságát a GLR-típusú stratégiák erejével. Részletesebben a [5] cikkben olvashat róla. [↑](#footnote-ref-18)
19. Az olvasó az ANTLR nyelv részletes specifikációjáról a [6] könyvben és [8] helyen olvashat [↑](#footnote-ref-19)