# Metaprogramozásról általában

# Metaprogramozás a mai programozási nyelvekben

## A C/C++ előfordítója

Nem hagyományos értelemben a C előfordítóját is nevezhetjük a metaprogramozás egyik eszközének, azzal a különbséggel, hogy közvetlenül a forráskódon végez transzformációkat.

Működésének az alapelve nagyon egyszerűnek tekinthető, hiszen egyszerűen 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 nyelv feldolgozása 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 egyszerűen 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;  
};

### 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, majd ezeknek a makróknak 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.

## Metaprogramozás Ruby nyelven

## Metaprogramozás Scala nyelven

## Metaprogramozás a .NET Framework-ben

## Aspektus-orientált programozás Java-ban

# 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 3.1-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.

## Makrók matematikai modellje

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

### Szintaxisfa definíciója

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

Legyen és két szintaxisfa. Azt mondjuk, hogy részfája -nek (jelölés: ), ha , és .

Legyen és két szintaxisfa. Ha , akkor a -nek -re vonatkozó komplementerén a

Jól definiált szintaxisfának nevezzük azokat a fákat, amely megfelelnek az adott programozási nyelv által definiált szintaktikai szabályoknak.

### Szelektor definíciója

Szelektoroknak nevezzük azokat az leképezéseket, ahol

Az összes szelektorok halmazát -val fogjuk jelölni. Identikus szelektornak fogjuk nevezni az szelektort.

### Makró definíciója

Makróknak nevezzük azokat a leképezéseket, ahol

Feltesszük még továbbá azt is, hogy jól definiált szintaxisfák.

Az összes makrók halmazát -vel fogjuk jelölni. Identikus makrónak fogjuk nevezni a makrót.

### Szintaxisfa transzformációjának definíciója

Legyen egy jól definiált szintaxisfa, makrók és a hozzájuk tartozó szelektorok, azaz . A szintaxisfa transzformációjának nevezzük egy adott sorrend alapján egymásután végrehajtott makrókat:

## Szelekciós stratégiák

## Implicit makrók végrehajtásának sorrendje

## Makrók által szimulálható programozási paradigmák

### Design by Contract

### Aspektus-orientált programozás

### Saját konstansok definiálása