

Trabalho Prático - Especificação da Etapa 2: Análise Sintática e Preenchimento da Tabela de Símbolos

Resumo:

O trabalho consiste na implementação de um compilador para a linguagem que chamaremos a partir de agora de **dbqp182**. Na segunda etapa do trabalho é preciso fazer um analisador sintático utilizando a ferramenta de geração de reconhecedores *yacc* (ou *bison*) e completar o preenchimento da tabela de símbolos encontrados, associando os valores e tipos corretos aos *tokens*.

Funcionalidades necessárias:

A sua análise sintática deve fazer as seguintes tarefas:

- o programa principal deve chamar uma única vez a rotina *yyparse* para reconhecer programas que fazem parte da linguagem, e se concluída com sucesso, a análise deve retornar o valor 0 com *exit(0)*;
- imprimir uma mensagem de erro sintático para os programas não reconhecidos, informando a linha onde o erro ocorreu, e retornar o valor 3 como código genérico de erro sintático, chamando *exit(3)*;
- os nodos armazenados na tabela hash devem distinguir entre os tipos de símbolos armazenados, e o nodo deve ser associado ao *token* retornado através da atribuição para *yyval.symbol*;

Descrição Geral da Linguagem

Um programa na linguagem **dbqp182** é composto por um conjunto de declarações de funções ou declarações de variáveis, globais, que podem aparecer em qualquer ordem. As declarações de variáveis globais devem ser terminadas por ponto e vírgula, as funções não. Cada função é descrita por um cabeçalho seguido de seu corpo, sendo que o corpo da função é um bloco, como definido adiante. Os comandos podem ser de atribuição, controle de fluxo ou os comandos *read*, *print* e *return*. Um bloco também é considerando sintaticamente como um comando, podendo aparecer no lugar de qualquer comando.

Declarações de variáveis globais

As variáveis são declaradas pela sequência de seu tipo, nome, sinal de igual e o valor de inicialização, que é obrigatório. A linguagem inclui também a declaração de vetores, feita pela definição de seu tamanho inteiro positivo entre 'q' e 'p', colocada imediatamente à direita do nome. No caso dos vetores, a inicialização é opcional, e quando presente, será dada pela

sequência de valores literais separados por caracteres em branco, entre um sinal de dois pontos (":") após o tamanho e o terminador ponto-e-vírgula. Se não estiver presente, o terminador ponto-e-vírgula segue imediatamente o tamanho entre 'q' e 'p'. Variáveis e vetores podem ser dos tipos `char`, `int`, `float`. Os valores de inicialização podem ser literais inteiros, literais reais ou literais de caracteres entre aspas simples.

Definição de funções

Cada função é definida por seu cabeçalho seguido de seu corpo. O cabeçalho consiste no tipo do valor de retorno, seguido do nome da função e depois de uma lista, possivelmente vazia, entre 'd' e 'b', de parâmetros de entrada, separados por vírgula, onde cada parâmetro é definido por tipo e nome, e não podem ser do tipo vetor. O corpo da função é composto por um bloco, como definido adiante.

Bloco de Comandos

Um bloco de comandos é definido entre chaves, e consiste em uma sequência, possivelmente vazia, de comandos, **terminados por ponto-e-vírgula**. O símbolo de ponto-e-vírgula, por definição, está associado à lista de comandos presentes dentro de um bloco, e não a cada comando em si. Considerando que os comandos poderão aparecer recursivamente dentro de outros comandos, não é necessário e nem permitido que cada um deles venha acompanhado de um ponto-e-vírgula adicional, mas apenas quando ocorrem na formação da lista dentro do bloco. Um bloco de comandos é considerado como um comando único simples, recursivamente, e pode ser utilizado em qualquer construção que aceite um comando simples.

Comandos simples

Os comandos da linguagem podem ser: atribuição, construções de controle de fluxo, *read*, *print*, *return* e **comando vazio**. O comando vazio segue as mesmas regras dos demais, sendo terminado por ponto-e-vírgula quando está na lista do bloco, ou não quando estiver dentro de um comando recursivo. Na atribuição usa-se uma das seguintes formas:

```
variável = expressão  
vetor q expressão p = expressão
```

Os tipos corretos para o assinalamento e para o índice serão verificados somente na análise semântica. O comando *read* é identificado pela palavra reservada `read`, seguida de variável, na qual o valor lido da entrada padrão, se disponível e compatível, será colocado. Somente variáveis escalares são aceitas no comando *read*, e não vetores ou posições de vetores. O comando *print* é identificado pela palavra reservada `print`, seguida de uma lista de elementos **separados por vírgula**, onde cada elemento pode ser um *string* ou uma expressão aritmética a ser impressa. O comando *return* é identificado pela palavra reservada `return` seguida de uma expressão que dá o valor de retorno. Os comandos de controle de fluxo são descritos adiante.

Expressões Aritméticas e Lógicas

As expressões aritméticas têm como folhas identificadores, opcionalmente seguidos de expressão inteira entre ‘q’ e ‘p’, para acesso a posições de vetores, ou podem ser literais numéricos e ASCII. As expressões aritméticas podem ser formadas recursivamente com operadores aritméticos, assim como permitem o uso de ‘d’ e ‘b’ para associatividade. Expressões Lógicas (Booleanas) podem ser formadas através dos operadores relacionais aplicados a expressões aritméticas, ou de operadores lógicos aplicados a expressões lógicas, recursivamente. Os operadores válidos são: +, -, *, /, <, >, and, or, not, <=, >= e ==, listados na etapa1 representados com um ou mais de um caractere. Expressões também podem ser formadas considerando literais do tipo caractere. Nesta etapa do trabalho, porém, não haverá distinção alguma entre expressões aritméticas, inteiras, de caractere ou lógicas. A descrição sintática deve aceitar qualquer operador e sub-expressão de um desses tipos como válidos, deixando para a análise semântica das próximas etapas verificar a validade dos operandos e operadores. Finalmente, um operando possível de expressão é uma chamada de função, feita pelo seu nome, seguido de lista de argumentos entre ‘d’ e ‘b’, separados por vírgula.

Comandos de Controle de Fluxo

Para controle de fluxo, a linguagem possui as construções condicionais listadas abaixo.

```
if expressão then comando
if expressão then comando else comando
while expressão comando
```

Tipos e Valores na tabela de Símbolos

A tabela de símbolos até aqui poderia representar o tipo do símbolo usando os mesmos **#defines** criados para os *tokens* (agora gerados pelo *yacc*). Mas logo será necessário fazer mais distinções, principalmente pelo tipo dos identificadores. Assim, é preferível criar códigos especiais para símbolos, através de definições como:

```
#define      SYMBOL_LIT_INT      1
#define      SYMBOL_LIT_REAL    2
...
#define      SYMBOL_IDENTIFIER  7
```

Controle e organização do seu código fonte

O arquivo `tokens.h` usado na etapa1 não é mais necessário. Você deve seguir as demais regras especificadas na etapa1, entretanto. A função *main* escrita por você será usada sem alterações para os testes da etapa2. Você deve utilizar um *Makefile* para que seu programa seja completamente compilado com o comando *make*. Utilize o exemplo disponibilizado na página como referência. O formato de entrega será o mesmo da etapa1, e todas as regras devem ser observadas, apenas alterando o nome do arquivo executável e do arquivo `.tgz` para “etapa2”.