

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta aplikovaných věd
Katedra informatiky a výpočetní techniky

Semestrální práce z KIV/FJP

Překladač navrženého jazyka Newton

Obsah

1	Členové týmu	1
2	Zadání	2
3	Popis řešení	3
3.1	ANTLR	3
3.2	Gramatika	3
3.3	Visitor	3
4	Implementace	4
4.1	Vzorové programy	4
5	Závěr	5

1 Členové týmu

Jméno	Studijní číslo	Email
Lukáš Černý	xxxx	xxxx
Štěpán Baratta	A17N0061P	BarattaStepan@gmail.com

Odkaz na Github: xxx

2 Zadání

Cílem této semestrální práce je vytvoření překladače vlastního nebo již existujícího jazyka. Dále je nutné zvolit, pro jakou architekturu bude jazyk překládán.

Mezi základní podmínky, které jazyk musí splňovat, jsou následující konstrukce:

- definice celočíselných proměnných
- definice celočíselných konstant
- přiřazení
- základní aritmetiku a logiku (+, -, *, /, AND, OR, negace a závorky, relační operátory)
- cyklus (libovolný)
- jednoduchou podmínku (if bez else)
- definice podprogramu (procedura, funkce, metoda) a jeho volání

3 Popis řešení

Program je implementován v programovacím jazyce Java. Pro vytvoření lexikálního analyzátoru a parseru je použita knihovna ANTLR.

3.1 ANTLR

Obecný postup při vytváření překladače pomocí ANTLR Nejdříve je potřeba vytvořit gramatiku, která bude popisovat zvolený programovací jazyk. Obsahuje tedy lexikální a parsovací pravidla. Z nich ANTLR vytvoří lexikální analyzátor, který čte vstupní text a rozdělí ho na jednotlivé části (tokeny). Dále jsou tyto tokeny předány parseru, který vytváří abstraktní syntaktický strom a interpretuje kód.

3.2 Gramatika

3.3 Visitor

Abstraktní syntaktický strom, který generuje ANTLR je procházen pomocí návrhového vzoru Visitor, kdy jednotlivé uzly stromu jsou postupně navštěvovány zleva doprava.

4 Implementace

4.1 Vzorové programy

```
variable:
  int a;

  fnc int pocitej(int c, int d)
    for 1 : c : 2 do
      d = d * (5 + 5);
    endfor

    return d;
  end

main()
  a = pocitej(4, 1);
end
```

```
constant:
variable:
  bool a;
  bool result;

  fnc bool pocitej(int d)
    switch d of
      0: result = false;
      5: result = true;
      default: result = false;
    endswitch

    return result;
  end

main()
  a = pocitej(5);
end
```

5 Závěr