



Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Московский государственный технический университет
имени Н.Э. Баумана
(национальный исследовательский университет)»
(МГТУ им. Н.Э. Баумана)

ФАКУЛЬТЕТ _____ ИНФОРМАТИКА И СИСТЕМЫ УПРАВЛЕНИЯ _____

КАФЕДРА _____ КОМПЬЮТЕРНЫЕ СИСТЕМЫ И СЕТИ _____

НАПРАВЛЕНИЕ ПОДГОТОВКИ __09.03.01 Информатика и вычислительная техника _____

РАСЧЕТНО-ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА К КУРСОВОЙ РАБОТЕ

НА ТЕМУ:

*Компилятор для языка программирования на
основе обратной польской записи*

Студент ИУ6-53Б
(Группа)

(Подпись, дата)

В.К. Залыгин
(И.О. Фамилия)

Руководитель курсовой работы

(Подпись, дата)

Б.И. Бычков
(И.О. Фамилия)

2024 г.

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Московский государственный технический университет имени Н.Э. Баумана
(национальный исследовательский университет)»
(МГТУ им. Н.Э. Баумана)

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой ИУ6
(Индекс)
А.В. Пролетарский
(И.О. Фамилия)
« 11 » сентября 2024 г.

З А Д А Н И Е
на выполнение курсовой работы

по дисциплине Технология разработки программных систем

Студент группы ИУ6-53Б

Залыгин Вячеслав Константинович
(Фамилия, имя, отчество)

Тема курсовой работы Компилятор для языка программирования на основе обратной польской записи

Направленность КР (учебная, исследовательская, практическая, производственная, др.)
учебная

Источник тематики (кафедра, предприятие, НИР) Кафедра

График выполнения КР: 25% к 4 нед., 50% к 7 нед., 75% к 11 нед., 100% к 14 нед.

Техническое задание см. техническое задание в приложении А

Оформление курсовой работы:

1. Расчетно-пояснительная записка (РПЗ) на 25-30 листах формата А4.
2. Техническое задание на 5-9 листах формата А4 – оформляется в качестве приложения А к РПЗ.
3. Руководство пользователя на 6-8 листах формата А4 – оформляется в качестве приложения Б к РПЗ.
4. Графический и иллюстративный материал оформляется в виде рисунков и помещается в РПЗ.
5. РПЗ загрузить на страницу дисциплины на сайте кафедры не позднее, чем накануне защиты.
6. После защиты заменить титул РПЗ на скан титула РПЗ с оценкой комиссии и заново загрузить РПЗ в формате .pdf на страницу дисциплины.

Дата выдачи задания « 2 » сентября 2024 г.

Руководитель курсовой работы

Б.И. Бычков 11.09.2024
(Подпись, дата) (И.О. Фамилия)

Студент

В.К. Залыгин 11.09.2024
(Подпись, дата) (И.О. Фамилия)

Примечание: Задание оформляется в двух экземплярах: один выдается студенту, второй хранится на кафедре.

РЕФЕРАТ

Расчетно-пояснительная записка состоит из 53 страниц, включающих в себя 15 рисунков, 7 таблиц, 0 источников и 2 приложения.

КОМПИЛЯТОР, СТЕКОВЫЙ ЯЗЫК, ОБРАТНАЯ ПОЛЬСКАЯ ЗАПИСЬ, LINUX, НАБОР КОМАНД X64.

Объектом разработки является приложение-компилятор с исходного языка в машинный код архитектуры x64.

Цель работы – проектирование и реализация компилятора для стекового языка с синтаксисом на основе обратной польской записи, позволяющего создавать исполняемые файлы для целевой архитектуры x64.

Разрабатываемое программное обеспечение предназначено для программистов, создающих программы на исходном языке. Область применения – создание программ алгоритмов обработки данных.

СОДЕРЖАНИЕ

ОПРЕДЕЛЕНИЯ, ОБОЗНАЧЕНИЯ И СОКРАЩЕНИЯ	5
ВВЕДЕНИЕ	6
1 Анализ требований и уточнение спецификаций	8
1.1 Анализ задания и выбор технологии, языка и среды разработки	8
1.2 Анализ процессов	10
1.3 Анализ вариантов использования	11
2 Проектирование структуры и компонентов программного продукта	13
2.1 Проектирование структуры приложения	13
2.2 Проектирование интерфейса командной строки	14
2.3 Разработка алгоритмов	15
2.4 Разработка синтаксиса грамматики исходного языка и парсера	19
2.5 Разработка подпрограммы-компилятора	23
3 Выбор стратегии тестирования и разработка тестов	27
3.1 Описание выбранных стратегий, способов, методов тестирования	27
3.2 Функциональное тестирование программного решения	27
3.3 Структурное тестирование компонента парсера	33
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	36
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	38
ПРИЛОЖЕНИЕ А	39
ПРИЛОЖЕНИЕ Б	45

ОПРЕДЕЛЕНИЯ, ОБОЗНАЧЕНИЯ И СОКРАЩЕНИЯ

Обратная польская запись – форма записи выражений, в которой операнды расположены перед знаками операций

Стековый язык – язык программирования, в котором для передачи параметров используется машинная модель стека

Конкатенативный язык – язык программирования, основанный на том, что конкатенация двух фрагментов кода выражает их композицию

Грамматика языка – сущность, определяющая систему, по которой строится язык, в которую входят набор нетерминальных символов, набор терминальных символов, набор правил и аксиома языка

Парсер – программа или компонент, осуществляющий разбор текста программы в соответствии грамматике языка

Абстрактное синтаксическое дерево – результат разбора текста программы в машиночитаемом виде

Транслятор – программа или компонент, преобразующий программу на исходном языке программирования в программу на целевом языке программирования

Компилятор – транслятор, целевым языком которого является язык ассемблера

Ассемблирование – процесс преобразования кода на языке ассемблера в машинные инструкции

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время существует ряд языков, синтаксис которых основан на обратной польской нотации (постфиксной нотации). Такие языки используют для описания программ для стековых машин – вычислительных устройств, которые оперируют при работе операрируют стеком, в противовес регистровым машинам, оперирующим регистрами. Языки, описывающие алгоритмы для стековых машин, называют стековыми. Одна из сфер применения стековых языков – описания алгоритмов обработки данных. Стековые языки позволяют более лаконично и кратко описывать алгоритмы благодаря иной парадигме работы с контейнерами данных – в программах переменные отсутствуют и все операции последовательно выполняются над одним контейнером, стеком.

Поскольку стековые машины, в отличие от регистровых, не получили широкого распространения, существует задача компиляции кода на стековом языке под целевую регистровую архитектуру.

Таким образом, предметная область, в рамках которой ведется работа, – компиляторы для стековых языков, служащих для описания алгоритмов обработки данных.

В рамках данной курсовой работы решается задача создания компилятора для стекового языка на основе обратной польской записи (далее, исходный язык) под целевую платформу Linux x64. Целевая платформа выбрана за счет своей широкой распространенности. К компилятору для соответствия предметной области предъявляются требования по грамматике распознаваемого языка: наличие операций ввода-вывода, полнота по Тьюрингу (иными словами – наличие условных переходов и циклов/рекурсии). Также к решению предъявляются функциональные требования:

- создание исполняемых файлов из кода исходного языка;
- сборка объектных файлов из кода исходного языка;
- составление ассемблерных листингов кодов на исходном языке.

При сравнении с существующими решениями преимуществом данной разработки является использование современных инструментов и парадигм,

что позволяет значительно снизить количество ошибок в программном обеспечении.

1 Анализ требований и уточнение спецификаций

1.1 Анализ задания и выбор технологии, языка и среды разработки

В соответствии с требованиями технического задания необходимо разработать программу, которая транслирует коды на исходном языке. Компилятор должен обеспечивать поддержку ряда синтаксических конструкций, представляющих исходный язык и перечисленных в техническом задании. Исполняемые файлы, объектные файлы, ассемлерные листинги, являющиеся результатом работы компилятора, должны соответствовать набору команд x86-64 [1]. Программное обеспечение должно работать под управлением ОС Linux и иметь интерфейс командной строки.

Исторически к программам-компиляторам предъявляются требования по скорости работы, нативности, наличию интерфейса командной строки. Иными словами, привычный компилятор – скомпилированное нативное CLI-приложение без сборщика мусора. При разработке решения также учитываются общие требования к программному обеспечению данной направленности, перечисленные ранее.

Вышеперечисленные требования сужают диапазон подходящих языков программирования до нескольких вариантов: C, C++, Rust, Zig. В результате по совокупности факторов был выбран язык Rust. Компилятор данного языка обеспечивает автоматический контроль за состоянием памяти без использования сборщика мусора, сам язык обладает наиболее строгой системой типов (среди предложенных) [2]. Указанные особенности Rust позволяют писать безопасное решение и недопускать ошибки в программном обеспечении. В таблице 1 показаны результаты сравнения языков программирования.

Для разработки на данном языке принято использовать Visual Studio Code, поэтому она выбрана в качестве среды разработки.

Поскольку процессы в рамках предметной области (создание исполняемых файлов, объектных файлов, ассемлерных листингов) удобно описывать как последовательность вызовов функций, поэтапно преобразующих код от исходного языка до исполняемого файла, рационально использовать структурный

подход. Структурный подход также является идиоматичным при разработке на Rust.

Таблица 1 — Сравнение свойств языков программирования

	C	C++	Zig	Rust
Работа с памятью	Ручная	Ручная	Ручная	Автоматическая
Компиляция в нативный код	Да	Да	Да	Да
Зрелость и стабильность	Да	Да	Нет	Скорее да
Современные методы разработки	Нет	Да	Да	Да

При создании программного обеспечения целесообразно проводить разработку нисходящим способом, как одним из рекомендуемых [3]. Версионирование программного обеспечения осуществляется при помощи инструмента git. Для проверки работоспособности используются автотесты, а в репозитории проекта настроен CI-процесс, который запускает автотесты с целью проверки изменений при попытке влития.

Для создания интерфейса командной строки рационально использовать готовую библиотеку описания интерфейса – Clap [4]. Для разбора исходных кодов можно использовать комбинаторный подход и библиотеки, предоставляющие набор компонентов для построения генераторов комбинаторных парсеров. В данном случае используется библиотека Nom [5]. С целью ускорения разработки рационально использовать готовые решения для ассемблирования и компоновки. Под целевую платформу (Linux x64) одними из самых распространенных являются ассемблер nasm и компоновщик ld, они используются в рамках данной разработки.

Характеристики разработки показаны в таблице 2.

Таблица 2 — Характеристики разработки

Характеристика	Значение
Язык программирования	Rust
Среда разработки	Visual Studio Code
Система контроля версий	Git
Используемые библиотеки и зависимости	Clap, Nom, Nasm, Ld
Подход к разработке	Нисходящий
Поддерживаемые платформы	Linux
Поддерживаемые наборы команд	x64

1.2 Анализ процессов

В соответствии с техническим заданием (приложение Б) программное решение должно обеспечивать создание различных выходных файлов.

Для разработки решения необходимо разложить процесс создания выходных файлов на этапы.

Процесс создания ассемблерного листинга можно разбить на 2 этапа:

- разбор кода программы,
- трансляция в языка ассемблера (компиляция).

В случае, если необходимо собрать объектный файл, то к 2 этапам создания ассемблерного листинга добавляется еще один этап – «ассемблирование в объектный файл».

В случае, если необходимо сделать исполняемый файл, то к 3 этапам сборки объектного файла добавляется еще один этап – «компоновка исполняемого файла».

На рисунке 1 представлена функциональная диаграмма процесса трансляции программы при помощи программного решения.

Рисунок 2 уточняет блок А0, процесс трансляции исходного кода.

Рисунок 3 уточняет блок А3, процесс сборки.



Рисунок 1 — Функциональная диаграмма

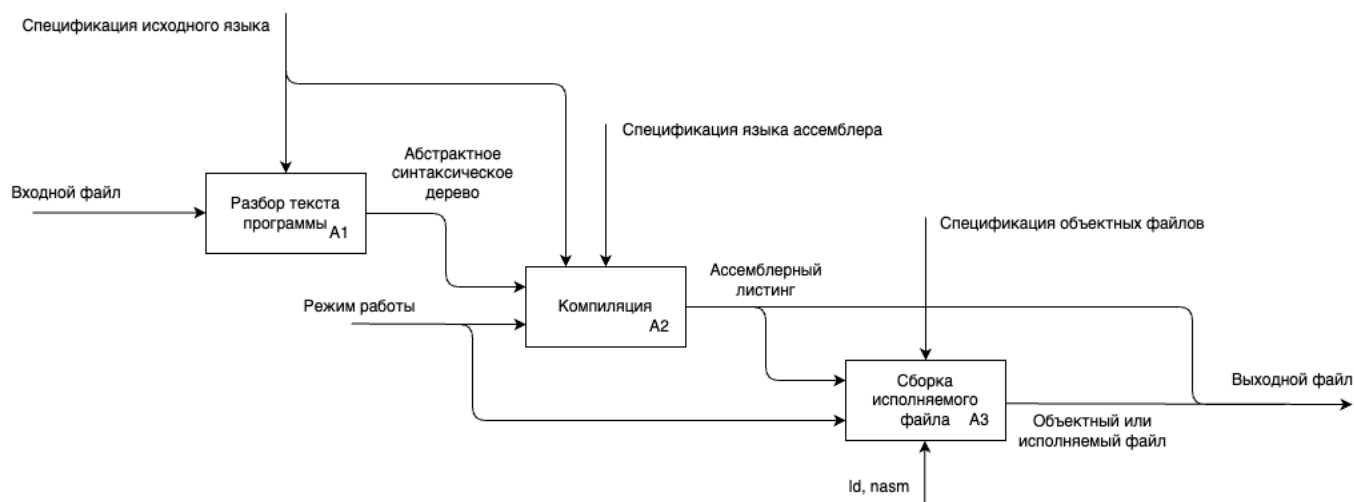


Рисунок 2 — Функциональная диаграмма, уточняющая процесс трансляции

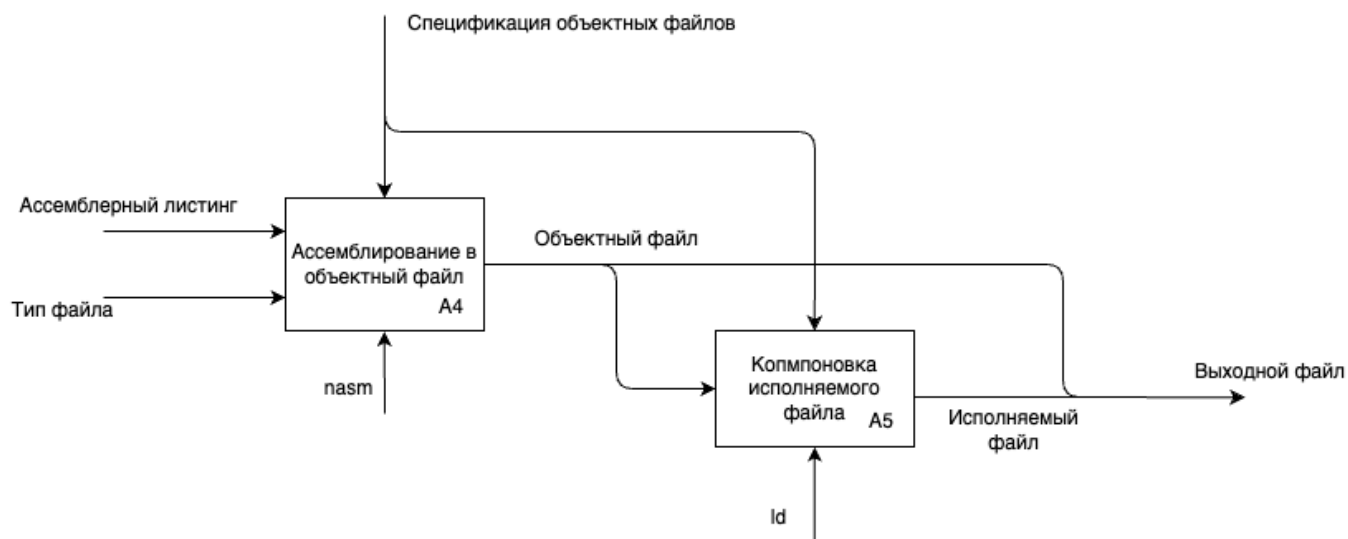


Рисунок 3 — Функциональная диаграмма, уточняющая процесс сборки

1.3 Анализ вариантов использования

Поскольку техническое задание предполагает реализацию различных вариантов использования программы, целесообразно показать их на диаграмме вариантов использования. Рисунок 4 показывает возможности использования программного обеспечения.

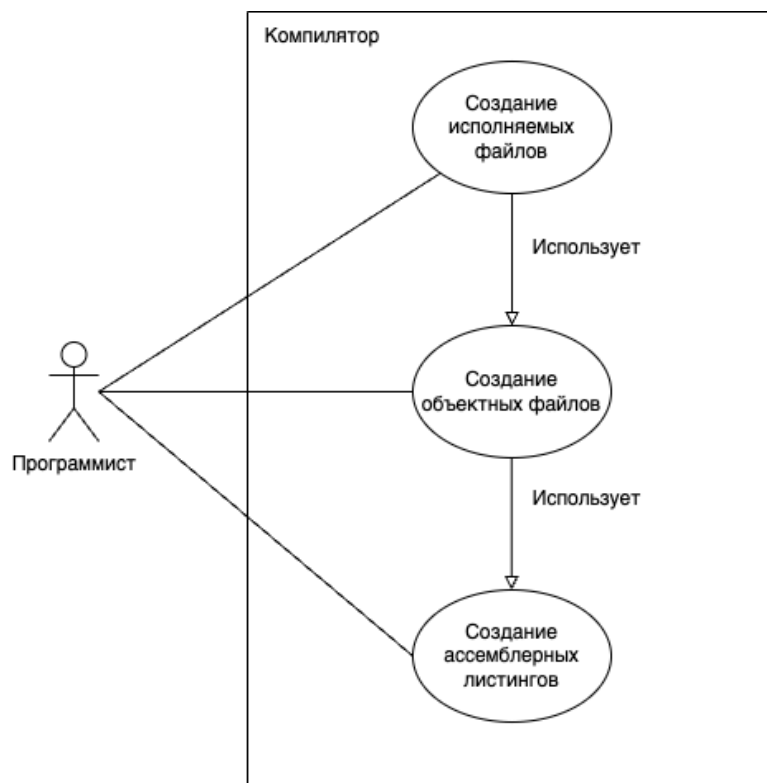


Рисунок 4 — Диаграмма вариантов использования

2 Проектирование структуры и компонентов программного продукта

2.1 Проектирование структуры приложения

Согласно подразделу 1.1 расчетно-пояснительной записки в рамках разработки был выбран структурный подход. Для работы при таком подходе необходимо уточнить структурную схему программного решения. На рисунке 5 изображена структура проекта.



Рисунок 5 — Структурная схема

Описание частей структурной схемы приведено ниже:

- программа-компилятор, главная часть программного решения;
- интерфейс, часть, содержащая подпрограммы, ответственные за взаимодействие с пользователем;
- библиотека компонентов трансляции, агрегирует компоненты, участвующие в процессе трансляции;
- компонент разбора текстов, включает в себя подпрограммы для разбора тестов исходного языка;
- компонент компиляции, содержит подпрограммы, участвующие в процессе компиляции абстрактного синтаксического дерева в язык ассемблера

целевого набора команд;

– компонент сборки, агрегирует подпрограммы, ответственные за сборку и компоновку.

2.2 Проектирование интерфейса командной строки

При использовании нисходящего подхода, который был выбран в подразделе 1.1, необходимо начинать разработку от компонентов верхнего уровня, постепенно спускаясь вниз к компонентам нижних уровней. После уточнения структурной схемы в пункте 2.1 наиболее верным компонентом оказался компонент пользовательского интерфейса, в связи с чем с него начата разработка.

Согласно техническому заданию приложение должно иметь интерфейс командной строки. Для наглядности используется синтаксическая диаграмма грамматики интерфейса. Грамматика показана с использованием расширенной формы Бекуса-Наура. Форма изображена на рисунке 6. Аксиомой грамматики является нетерминал «plc».

```
plc = "plc" [{run_options} file|info_options]
run_options = "--"("S"|"c"|"o") | "--"("compile-only"|"assemble-only"|"output")
info_options = "--"("h"|"v") | "--"("help"|"version"|)
file = спецсимвол|буква|цифра {спецсимвол|буква|цифра}
```

Рисунок 6 — РБНФ интерфейса

Интерфейс командной строки соответствует принятым идиомам проектирования интерфейсов для консольных приложений [6]. Интерфейс состоит из ключевого слова «plc», служащего именем приложения и началом команд для него, из набора флагов, определяющих поведение приложения, из имен файлов, которыми должна оперировать программа.

Флаги, определяющие поведение, делятся на 2 типа: опции трансляции (на диаграмме обозначены нетерминалом «run_options») и информационные опции (нетерминал «info_options»). Перечисление поддерживаемых флагов и их семантика представлены в таблице 3.

Таблица 3 — Поддерживаемые флаги

Тип флага	Краткая форма флага	Длинная форма флага	Назначение
-----------	---------------------	---------------------	------------

Информационный	-h	--help	Вывод сообщения с информацией о приложении и доступных действиях
Информационный	-V	--version	Вывод версии приложения
Опция трансляции	-S	--compile-only	Выполнение только компиляции кода в ассемблерный листинг
Опция трансляции	-c	--assemble-only	Создание только объектного файла
Опция трансляции	-o	--output	Указание пути до выходного файла

В случае, если никакой флаг не был выставлен, то используется режим работы с созданием исполняемого файла по пути ./output.

Наконец нетерминал «file» обозначает путь до файла. Программа принимает корректные пути операционной системы Linux.

2.3 Разработка алгоритмов

В подразделе 1.2 описаны функциональные диаграммы процессов, в рамках которых используется решение. Для переноса процессов в программное обеспечение необходимо описать алгоритмы, соответствующие процессам. В качестве представления алгоритмом целесообразно использовать схемы алгоритмов. На рисунке 7 представлен алгоритм для основной подпрограммы. В рамках основной подпрограммы происходит выбор режима, а также вызов агрегирующей подпрограммы «выполнить».

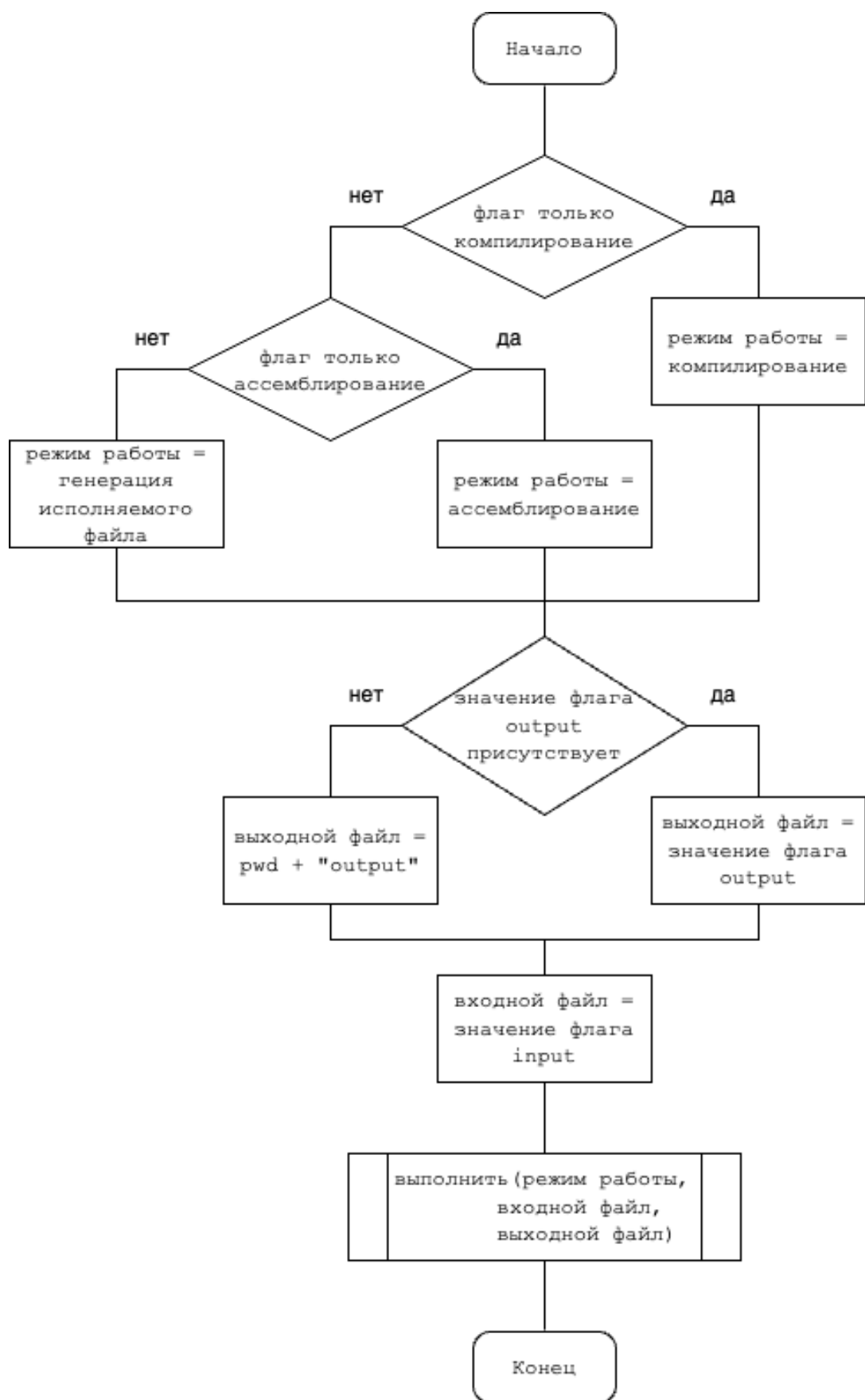


Рисунок 7 — Алгоритм работы основной подпрограммы

Схема алгоритма работы библиотечной подпрограммы «выполнить» представлена на рисунке 8. В зависимости от режима работы подпрограмма

выполняет разное количество шагов для создания результирующего выходного файла. Для выполнения промежуточных шагов используются временные файлы. После проведения необходимых операций и получения выходного файла временные файлы удаляются.

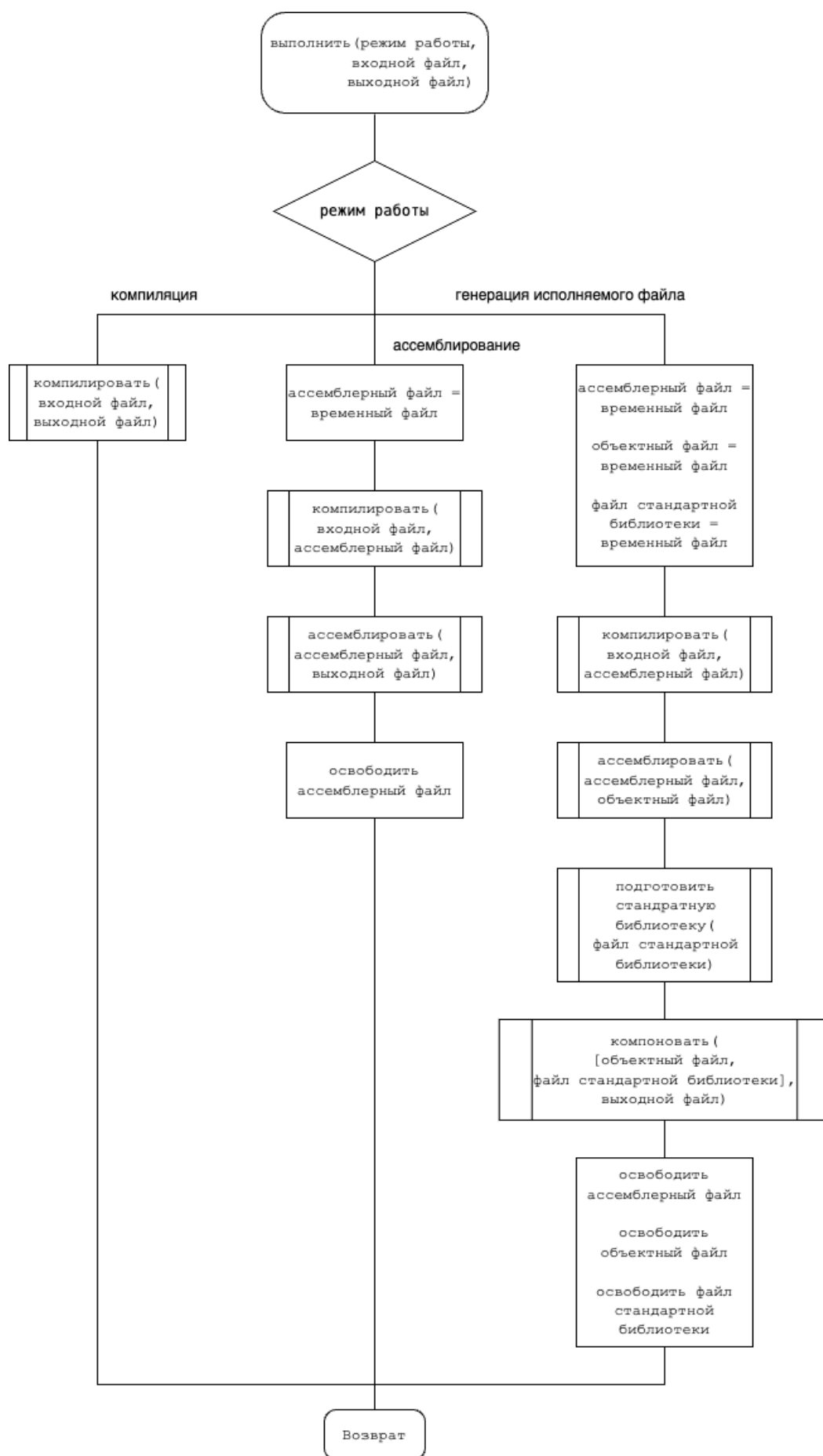


Рисунок 8 — Схема алгоритма подпрограммы «выполнить»

Поскольку язык обладает стандартной библиотекой (подробнее об этом изложено в подразделе 2.5), существует подпрограмма подготовки к компоновке файла стандартной библиотеки. Алгоритм данной подпрограммы показан на рисунке 9. Алгоритм соответствует аналогичному для кода из входного файла, но оперирует заранее заготовленными ассемлерными листингами для создания объектного файла.

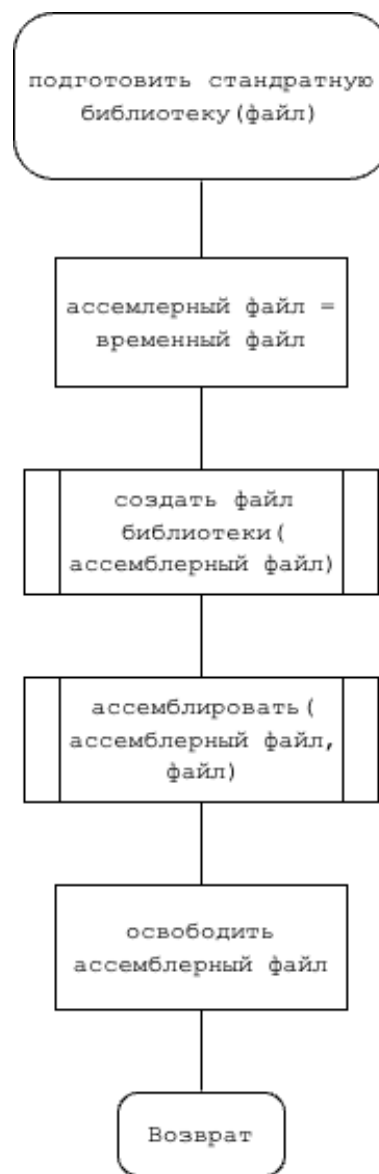


Рисунок 9 — Схема алгоритма подпрограммы подготовки стандартной библиотеки

2.4 Разработка синтаксиса грамматики исходного языка и парсера

Выбранная библиотека для построения генераторов комбинаторных парсеров, *Nom*, позволяет реализовать разбор выражений методов рекурсивного спуска [5]. Также по техническому заданию необходимо реализовать разбор

ряда конструкций в синтаксисе обратной польской записи. В связи с данными ограничениями аксиома языка описывает подходящий под требования конкатенативный язык. Аксиома изображена на рисунке 10. Определение аксиомы утверждает, что каждый «терм» окружен либо другими «термами», либо разделителями, либо началом и окончанием файла.

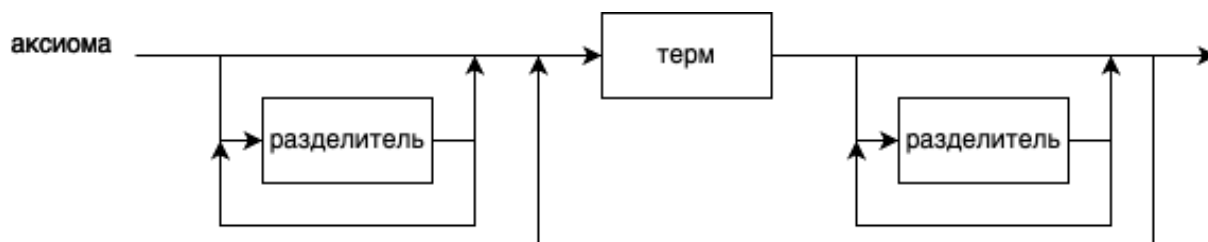


Рисунок 10 — Синтаксическая диаграмма аксиомы исходного языка

Одним из главных правил в грамматике является правило «терм», обозначающее некоторую операцию. Рисунок 11 показывает синтаксическую диаграмму правила «терм». «Терм» означает синтаксическую единицу, команду на исходном языке.

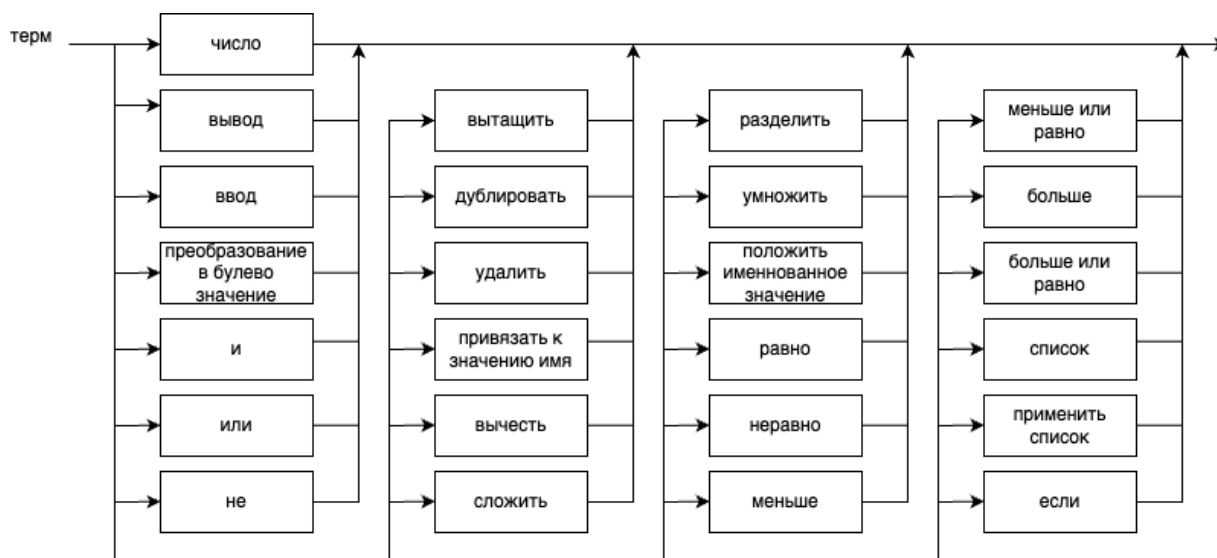


Рисунок 11 — Синтаксическая диаграмма «терм»

Между термами могут располагаться разделители, в том числе и комментарии (комментарий располагается от своего начала и до конца строки). Разделителями являются проблемы, переводы строки, табы. Синтаксическая диаграмма правил «разделитель» и «комментарий» показана на рисунке 12.

Остальные правила изображены на рисунках 13, 14, 15. Данные правила задают непосредственно команды исходного языке. На рисунке 15 представ-

лена синтаксическая диаграмма списков – важного элемента языка, который, являясь рекурсивным, позволяет языку удовлетворить полноте по Тьюрингу.

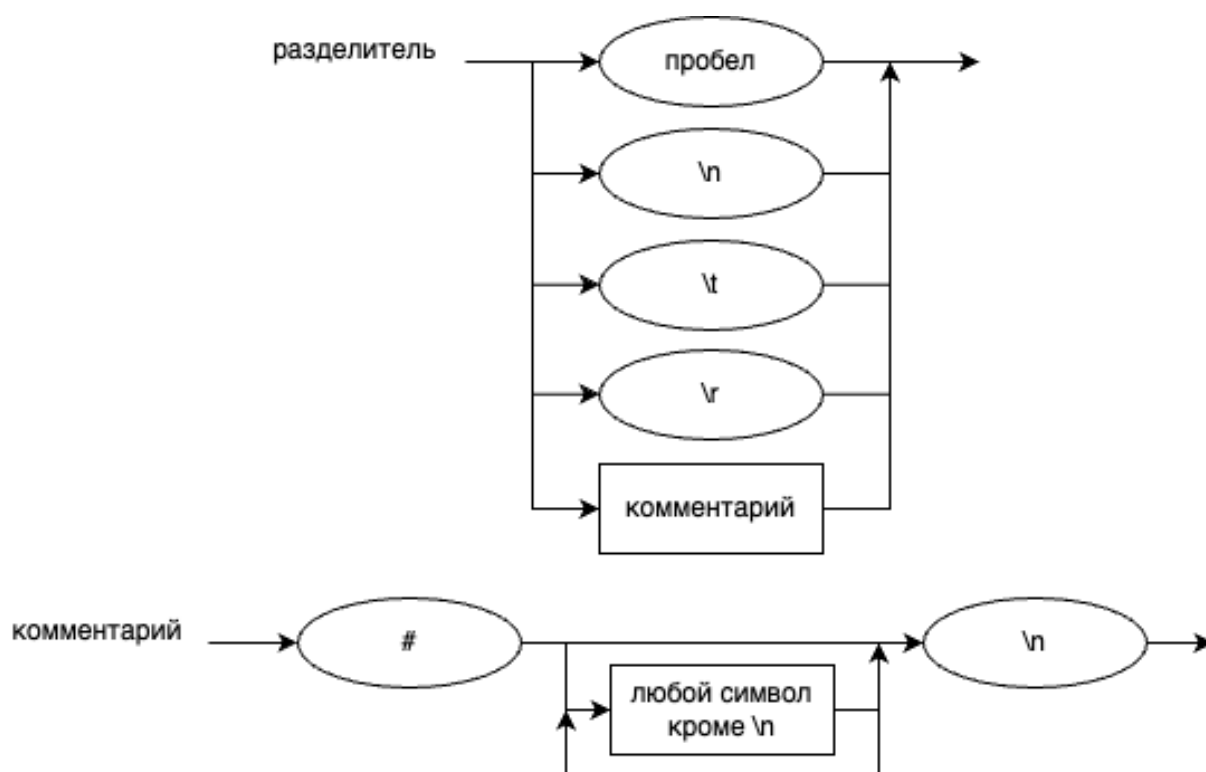


Рисунок 12 — Синтаксические диаграммы «разделитель», «комментарий»

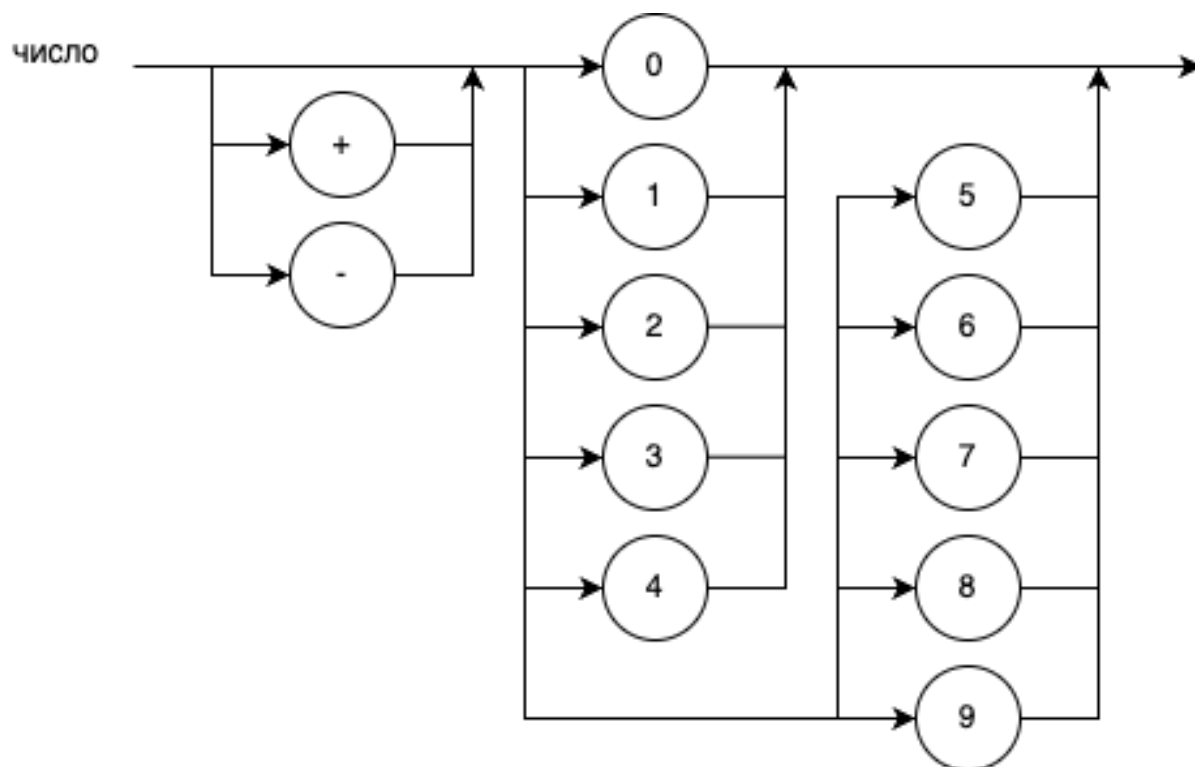


Рисунок 13 — Синтаксическая диаграмма «число»

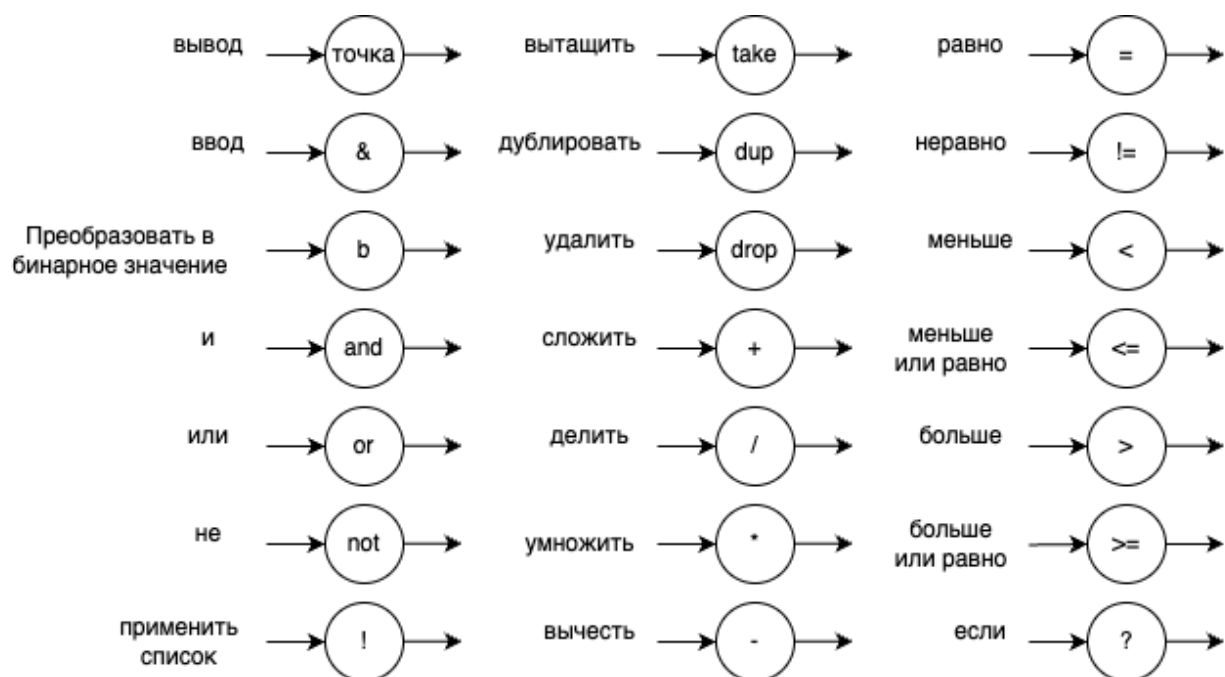


Рисунок 14 — Синтаксические диаграммы правил для некоторых термов

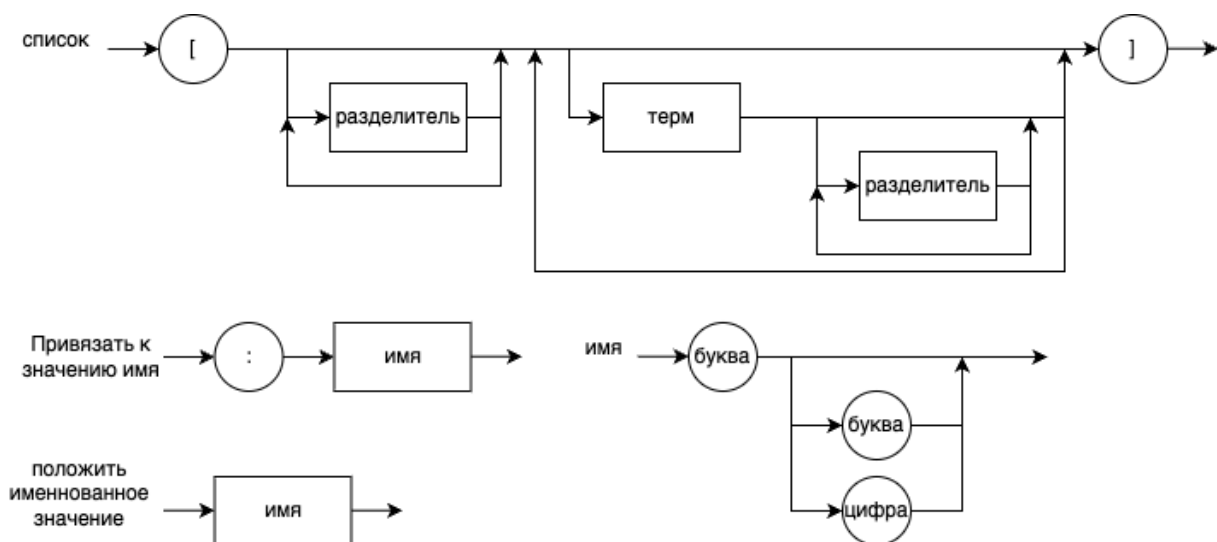


Рисунок 15 — Синтаксические диаграммы правил «список», «имя», «привязать к имени», «положить именованное значение»

Для создания парсера выбрана библиотека Nom, написанная в парадигме комбинаторных парсеров. Составление парсера при комбинаторном подходе подразумевает использование подпрограмм-генераторов парсеров, в аргументах которых указываются необходимые для создания парсера параметры, и которые в результате вызова возвращают готовый к работе парсер. Важным аспектом при работе с генераторами парсеров является их возможность «комбинировать парсеры»: для создания возвращаемого парсера они могут использовать уже созданные парсеры, поданные в качестве аргументов. Комбинатор-

ные парсеры позволяют близко к диаграммам описывать правила грамматики. Листинг 1 демонстрирует подпрограмму, осуществляющую разбор аксиомы языка. Данная подпрограмма наглядно иллюстрирует принципы комбинаторного подхода.

Листинг 1 — Подпрограмма разбора аксиомы языка

```
pub fn axiom<'s, E: ParseError<&'s str> + ContextError<&'s str>>(  
    inp: &'s str,  
) -> IResult<&'s str, Vec<Term>, E> {  
    delimited(  
        many0(separator),  
        many0(term.and(many0(separator))).map(|term_pairs| {  
            term_pairs  
                .into_iter()  
                .map(|term_pair| term_pair.0)  
                .collect()  
        } ),  
        many0(separator),  
    )  
    .parse(inp)  
}
```

Описания некоторых частей, использованных при построении подпрограммы разбора аксиомы, приведено ниже:

- `delimited`, генератор, который позволяет окружить данный парсер парсерами перед и после, игнорируя их результаты работы;
- `separator`, парсер, соответствующий правилу «разделитель»;
- `many0`, генератор, использующий поданный парсер 0 или больше раз пока это возможно;
- `term`, парсер, соответствующий правилу «терм».

Поскольку язык конкатенативен, его абстрактное синтаксическое дерево (далее, АСТ) вырождено в список, элементами которого являются структура, описывающая некоторую операцию (результат разбора парсера `term`). Результатом разбора исходного кода является АСТ, которое после отработки парсера передается на следующий этап обработки.

2.5 Разработка подпрограммы-компилятора

На основе АСТ, полученного после разбора исходного кода (процесс описан в подразделе 2.4), создается ассемблерный листинг программы. Чтобы выполнить данную задачу, необходимую каждой операции сопоставить заготовку (шаблон) на языке ассемблера, удовлетворяющую семантике операции [7]. Именно при разработке таких заготовок решается задача адаптации стекового языка (предназначенного для стековой машины) под регистровую машину.

Решение задачи адаптации заключается в низкоуровневой эмуляции стековой машины. В частности эмуляция стека операндов представлена выделенной под стек памятью и указателями на вершину и основание стека. Применение списков операций реализуется за счет стека вызовов. Оставшиеся операции реализуются за счет инструкций, взаимодействующих со стеками операндов и вызовов.

Операции и соответствующие им шаблоны на языке ассемблера представлены в таблице 4.

Таблица 4 — Некоторые операции и ассемблерные шаблоны

Операция	Шаблон
Положить число	<code>i!(Sub, reg!(Ebx), Op::Literal(OP_SIZE_BYTES)), i!(Mov, indirect_register!(Ebx), OP_SIZE, Op::Literal(*number as i64))</code>
Добавить	<code>i!(Mov, reg!(Eax), indirect_register!(Ebx)), i!(Add, reg!(Ebx), Op::Literal(OP_SIZE_BYTES)), i!(Add, indirect_register!(Ebx), reg!(Eax)),</code>
Делить	<code>i!(Mov, reg!(Edi), indirect_register!(Ebx)), i!(Add, reg!(Ebx), Op::Literal(OP_SIZE_BYTES)), i!(Xor, reg!(Rdx), reg!(Rdx)), i!(Mov, reg!(Rax), indirect_register!(Ebx)), i!(Cltd), i!(Cqtd), i!(Div, reg!(Edi)), i!(Mov, indirect_register!(Ebx), reg!(Eax)),</code>
Вывести	<code>i!(Call, olabel!(STD_PRINT_FN_LABEL))</code>
Дублировать	<code>i!(Mov, reg!(Eax), indirect_register!(Ebx)), i!(Sub, reg!(Ebx), Op::Literal(OP_SIZE_BYTES)), i!(Mov, indirect_register!(Ebx), reg!(Eax)),</code>

Удалить	<code>i!(Add, reg!(Ebx), Op::Literal(OP_SIZE_BYTES))</code>
Вытащить	<code>i!(Xor, reg!(Rcx), reg!(Rcx)),</code> <code>i!(Mov, reg!(Ecx), indirect_register!(Ebx)),</code> <code>i!(Add, reg!(Ebx), Op::Literal(OP_SIZE_BYTES)),</code> <code>i!(Cmp, reg!(Ecx), opexpr!("dword 0")),</code> <code>i!(Jz, opexpr!(no_exch_label)),</code> <code>i!(label!(exch_cycle_label.as_str())),</code> <code>i!(Mov, reg!(Eax), opexpr!(format!</code> <code>("[EBX+ECX*{OP_SIZE_BYTES}]))),</code> <code>i!(Mov, reg!(Esi), opexpr!(format!</code> <code>("[EBX+ECX*{OP_SIZE_BYTES}-</code> <code>{OP_SIZE_BYTES}]))),</code> <code>i!(Mov, opexpr!(format!</code> <code>("[EBX+ECX*{OP_SIZE_BYTES}]))), reg!(Esi),</code> <code>i!(Mov, opexpr!(format!</code> <code>("[EBX+ECX*{OP_SIZE_BYTES}-{OP_SIZE_BYTES}]))),</code> <code>reg!(Eax)),</code> <code>i!(Sub, reg!(Ecx), opexpr!("dword 1")),</code> <code>i!(Jnz, opexpr!(exch_cycle_label)),</code> <code>i!(label!(no_exch_label.as_str())),</code>
Применить список	<code>i!(Add, reg!(Ebx), Op::Literal(OP_SIZE_BYTES)),</code> <code>i!(Call, opexpr!(format!("[EBX-</code> <code>{OP_SIZE_BYTES}]))),</code>
Преобразовать в булево значение	<code>i!(Cmp, indirect_register!(Ebx), opexpr!("dword</code> <code>0")),</code> <code>i!(Mov, reg!(Eax), Op::Literal(1)),</code> <code>i!(Cmovz, reg!(Eax), opexpr!(format!</code> <code>("[{DWORD_ZERO_LABEL}]))),</code> <code>i!(Mov, indirect_register!(Ebx), reg!(Eax)),</code>
Отрицание	<code>i!(Xor, indirect_register!(Ebx), opexpr!("dword</code> <code>-1")),</code> <code>i!(Mov, reg!(Eax), Op::Literal(1)),</code> <code>i!(Cmp, indirect_register!(Ebx), opexpr!("dword</code> <code>0")),</code> <code>i!(Cmovz, reg!(Eax), opexpr!(format!</code> <code>("[{DWORD_ZERO_LABEL}]))),</code> <code>i!(Add, indirect_register!(Ebx), reg!(Eax)),</code>
Привязать значение к имени	<code>i!(label!(name), opexpr!(format!("resq 1")))</code> <code>i!(Mov, reg!(Rax), indirect_register!(Ebx)),</code> <code>i!(Add, reg!(Ebx), Op::Literal(OP_SIZE_BYTES)),</code> <code>i!(Mov, opexpr!(format!("[{name}]))), reg!</code> <code>(Rax)),</code>

Положить именнованное значение	<pre> i!(Mov, reg!(Rax), opexpr!(format!("[{name}]))), i!(Sub, reg!(Ebx), Op::Literal(OP_SIZE_BYTES)), i!(Mov, indirect_register!(Ebx), reg!(Rax)), </pre>
--------------------------------------	---

Шаблоны описаны с использованием dsl, разработанного для удобной генерации кода на языке ассемблера. Для создания инструкции используется макрос `i`, который принимает мнемонику инструкции, а затем аргументы. Описание возможных аргументов приведено ниже:

- `reg`, работа с регистром;
- `indirect_register`, значение в памяти по адресу из регистра;
- `opexpr`, сырая формула;
- `op::label`, подстановка символа;
- `op::literal`, подстановка литерала.

Для последующего развития предусмотрена стандартная библиотека. В текущей версии решения реализованы функции ввода/вывода, выхода приложения. Библиотека собирается аналогично исходному коду в объектный файл, а затем компоуется с объектным файлом с точкой входа программы.

3 Выбор стратегии тестирования и разработка тестов

3.1 Описание выбранных стратегий, способов, методов тестирования

В качестве основной стратегии выбрано функциональное тестирование. Данная стратегия основывается на принципе «черного ящика», что делает ее максимально близкой к опыту, который получает пользователь при использовании программного решения [3].

В рамках стратегии функционального тестирования реализованы сквозные автотесты, покрывающие функциональность приложения. Данные автотесты гарантируют корректность работы основных путей программного продукта, а следовательно и требуемое качество пользовательского опыта. Сквозные автотесты реализованы за счет вспомогательной программы, которая собирает основную программу-компилятор и через средства операционной системы проверяет работоспособность за счет вызовов программы и проверки результатов работы, как если бы это выполнял сам пользователь. Для составления тестов используется метод эквивалентного разбиения.

Для компонента парсера используется структурное тестирование. Модульные тесты, написанные в рамках стратегии структурного тестирования, позволяют гарантировать корректность работы каждой части парсера и компонента в целом. Наличие модульных тестов обусловлено сложностью устройства парсера и его хрупкостью при внесении изменений. Для составления тестов используется метод покрытия по операторам.

Таким образом, в рамках тестирования программного продукта используется комбинированный подход.

3.2 Функциональное тестирование программного решения

Таблица 5 иллюстрирует выделенные классы эквивалентности.

Таблица 5 — Выделенные классы эквивалентности

Параметр разбиения	Правильные классы эквивалентности	Неправильные классы эквивалентности
Флаги вызовы	Известные флаги	Неизвестный флаги

Входной файл	Существующий входной файл	Несуществующий входной файл
Синтаксис кода	Корректный синтаксис, корректное использование конструкций языка	Неизвестный символ, Неизвестное имя

Таблица 6 показывает перечень тестов по методу эквивалентного разбиения.

Таблица 6 — Сквозные тесты

№	Класс эквивалентности	Аргументы вызова	Входной файл	Ожидаемый результат	Результат теста	Вывод
1	Неизвестный флаг	-a	Нет	Ошибка, неизвестный флаг	Ошибка, неизвестный флаг	Корректная работа
2	Неизвестный флаг	--abc	Нет	Ошибка, неизвестный флаг	Ошибка, неизвестный флаг	Корректная работа
3	Несуществующий файл	Нет	Несуществующий файл	Ошибка, файл не найден	Ошибка, файл не найден	Корректная работа
4	Неизвестный символ	Нет	/	Ошибка, неизвестный символ /	Ошибка, неизвестный символ /	Корректная работа
5	Неизвестное имя	Нет	foo	Ошибка, неизвестное имя foo	Ошибка, неизвестное имя foo	Корректная работа
6	Известный флаг	-h	Нет	Сообщение помощи	Сообщение помощи	Корректная работа

7	То же	--help	Нет	Сообщение помощи	Сообщение помощи	Корректная работа
8	«»	-V	Нет	Сообщение с версией программы	Сообщение с версией программы	Корректная работа
9	«»	--version	Нет	Сообщение с версией программы	Сообщение с версией программы	Корректная работа
10	Известный флаг, существующий входной файл, корректный синтаксис	Нет флагов	Пустой файл	Генерация исполняемого файла	Генерация исполняемого файла	Корректная работа
6	То же	-c	Пустой файл	Генерация объектного файла	Генерация объектного файла	Корректная работа
7	«»	--assemble-only	Пустой файл	Генерация объектного файла	Генерация объектного файла	Корректная работа
8	«»	-S	Пустой файл	Генерация ассемблерного листинга	Генерация ассемблерного листинга	Корректная работа
9	«»	--compile-only	Пустой файл	Генерация ассемблерного листинга	Генерация ассемблерного листинга	Корректная работа
10	Корректная работа чисел и операции вывода	Нет	1 .	Исполняемый файл, вывод: 1	Исполняемый файл, вывод: 1	Корректная работа

11	Корректная работа операций ввода и вывода	< (echo 1)	& .	Исполняемый файл, вывод: 10	Исполняемый файл, вывод: 1	Корректная работа
12	Корректная трансляция комментариев	Нет	1 . # 123 +	Исполняемый файл, вывод: 1	Исполняемый файл, вывод: 1	Корректная работа
13	Корректная трансляция операции сложения	Нет	1 1 + .	Исполняемый файл, вывод: 2	Исполняемый файл, вывод: 2	Корректная работа
14	Корректная трансляция операции вычитания	Нет	1 2 - .	Исполняемый файл, вывод: -1	Исполняемый файл, вывод: -1	Корректная работа
15	Корректная трансляция операции умножения	Нет	3 2 * .	Исполняемый файл, вывод: 6	Исполняемый файл, вывод: 6	Корректная работа
16	Корректная трансляция операции деления	Нет	4 2 / .	Исполняемый файл, вывод: 2	Исполняемый файл, вывод: 2	Корректная работа
17	Корректная трансляция операции деления целочисленно	Нет	5 2 / .	Исполняемый файл, вывод: 2	Исполняемый файл, вывод: 2	Корректная работа
18	Корректная трансляция операции дублирования	Нет	1 dup . .	Исполняемый файл, вывод: 1 1	Исполняемый файл, вывод: 1 1	Корректная работа

19	Корректная трансляция операции удаления	Нет	1 2 drop .	Исполняемый файл, вывод: 1	Исполняемый файл, вывод: 1	Корректная работа
20	Корректная трансляция операции вытаскивания	Нет	1 2 2 take . .	Исполняемый файл, вывод: 1 2	Исполняемый файл, вывод: 1 2	Корректная работа
21	Корректная трансляция операции создания списков	Нет	[1 2 3]	Исполняемый файл, вывод: пустой вывод	Исполняемый файл, вывод: пустой вывод	Корректная работа
22	Корректная трансляция операции применения списков	Нет	[1] ! .	Исполняемый файл, вывод: 1	Исполняемый файл, вывод: 1	Корректная работа
23	Корректная трансляция операции отрицания	Нет	1b	Исполняемый файл, вывод: -1	Исполняемый файл, вывод: -1	Корректная работа
24	Корректная трансляция операции логическое И	Нет	1b 2b and . 0b 2b and . 2b 0b and . 0b 0b and .	Исполняемый файл, вывод: 1 0 0 0	Исполняемый файл, вывод: 1 0 0 0	Корректная работа
25	Корректная трансляция операции логическое ИЛИ	Нет	1b 2b or . 0b 2b or . 2b 0b or . 0b 0b or .	Исполняемый файл, вывод: 1 1 1 0	Исполняемый файл, вывод: 1 0 0 0	Корректная работа

26	Корректная трансляция бинарной операции	Нет	$1b - 1b \ 0b \dots$	Исполняемый файл, вывод: 1 1 0	Исполняемый файл, вывод: 1 1 0	Корректная работа
27	Корректная трансляция операции равенства	Нет	$1 \ 2 == . \ 2 \ 2 == .$	Исполняемый файл, вывод: 0 1	Исполняемый файл, вывод: 0 1	Корректная работа
28	Корректная трансляция операции неравенства	Нет	$1 \ 2 != 2 \ 2 != .$	Исполняемый файл, вывод: 1 0	Исполняемый файл, вывод: 1 0	Корректная работа
29	Корректная трансляция операции больше	Нет	$1 \ 2 > . \ 2 \ 2 > .$ $3 \ 2 > .$	Исполняемый файл, вывод: 0 0 1	Исполняемый файл, вывод: 0 0 1	Корректная работа
30	Корректная трансляция операции меньше	Нет	$1 \ 2 < . \ 2 \ 2 < .$ $3 \ 2 < .$	Исполняемый файл, вывод: 1 0 0	Исполняемый файл, вывод: 1 0 0	Корректная работа
31	Корректная трансляция операции создания именнованных значений	Нет	1 :foo	Исполняемый файл, вывод: пустой вывод	Исполняемый файл, вывод: пустой вывод	Корректная работа
32	Корректная трансляция операции применения именнованных значений	Нет	1 :foo foo .	Исполняемый файл, вывод: 1	Исполняемый файл, вывод: 1	Корректная работа

33	Корректная трансляция операции ветвления	Нет	[1 .] [2 .] 1 2 > ? ! .	Исполняемый файл, вывод: 2	Исполняемый файл, вывод: 2	Корректная работа
----	--	-----	--------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------

Как демонстрирует таблица выше, программа работает и обрабатывает ошибки корректно.

3.3 Структурное тестирование компонента парсера

При использовании метода покрытия операторов должны быть тесты, покрывающие все операторы тестируемого компонента. В таблице 7 приведены результаты структурного тестирования.

Таблица 7 — Модульные тесты для компонента парсера

№	Покрываемые операторы	Код на исходном языке	Фактический результат	Ожидаемый результат	Вывод
1	Подпрограмма аксиомы	Пустая строка	{ } (Пустое АСТ)	{ } (Пустое АСТ)	Корректная работа
1	Подпрограмма аксиомы	;	Ошибка, неизвестный символ	Ошибка, неизвестный символ	Корректная работа
1	Подпрограмма комментариев	1 # foo	{ 1 }	{ 1 }	Корректная работа
2	Подпрограмма int	42	{ int(42) }	{ int(42) }	Корректная работа
3	Подпрограмма add	1)	{ add }	{ add }	Корректная работа
4	Подпрограмма sub	—	{ sub }	{ sub }	Корректная работа
5	Подпрограмма mul	*	{ mul }	{ mul }	Корректная работа
6	Подпрограмма div	/	{ div }	{ div }	Корректная работа
7	Подпрограмма print	.	{ print }	{ print }	Корректная работа

8	Подпрограмма dup	dup	{ dup }	{ dup }	Корректная работа
9	Подпрограмма drop	drop	{ drop }	{ drop }	Корректная работа
10	Подпрограмма take	take	{ take }	{ take }	Корректная работа
11	Подпрограмма list	[1]	{ list }	{ list }	Корректная работа
12	Подпрограмма apply	!	{ apply }	{ apply }	Корректная работа
13	Подпрограмма and	and	{ and }	{ and }	Корректная работа
14	Подпрограмма or	or	{ or }	{ or }	Корректная работа
15	Подпрограмма not	not	{ not }	{ not }	Корректная работа
16	Подпрограмма equals	==	{ equals }	{ equals }	Корректная работа
17	Подпрограмма not_equals	!=	{ not_equals }	{ not_equals }	Корректная работа
18	Подпрограмма less	<	{ less }	{ less }	Корректная работа
19	Подпрограмма greater	>	{ greater }	{ greater }	Корректная работа
20	Подпрограмма less_equals	<=	{ less_equals }	{ less_equals }	Корректная работа
21	Подпрограмма greater_equals	>=	{ greater_equals }	{ greater_equals }	Корректная работа
22	Подпрограмма if	?	{ if }	{ if }	Корректная работа

23	Подпрограмма bool	b	{ bool }	{ bool }	Корректная работа
24	Подпрограмма bind	:foo	{ bind }	{ bind }	Корректная работа
25	Подпрограмма put	foo	{ put }	{ put }	Корректная работа
26	Подпрограмма scan	&	{ scan }	{ scan }	Корректная работа

Как демонстрирует таблица выше, компонент парсера работает корректно и правильно распознает все лексемы.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате выполнения курсовой работы было спроектирован компилятор для стекового языка с синтаксисом на основе обратной польской записи. Для разработки использовались:

- язык программирования rust,
- библиотеки clap, nom,
- программы nasm и ld,
- среда разработки visual studio code,
- git для версионирования кода,
- github для хранения кода и github actions для выполнения CI-процесса.

Цель приложения заключается в создании исполняемых, объектных файлов и ассемблерных листингов на основе кода на исходном языке. В ходе работы был проведен анализ процессов, определена структура программного решения, созданы грамматики синтаксиса интерфейса и исходного языка, разработаны алгоритмы, реализован парсер исходного языка. В результате создан программный продукт, полностью удовлетворяющий техническому заданию.

Тестирование подтвердило надежность и корректность реализации функциональности в приложении. Сквозные тесты, написанные при помощи метода эквивалентного разбиения, гарантируют работоспособность всего приложения, как черного ящика, и создание клиентского опыта, соответствующего ожиданиям. Модульные тесты парсера проверяют на ошибки работу парсера и его соответствие требованиям, а также ускоряют разработку за счет автоматического тестирования сложного компонента. Предоставляемая компилятором гарантия корректности при работе с памятью повысила качество программного обеспечения.

Дальнейшее развитие решения предполагает внедрение оптимизаций, улучшающих быстродействие и потребление памяти генерируемых программ, а также расширение стандартной библиотеки.

В процессе был получен опыт разработки прикладного приложения-компилятора с использованием языка программирования Rust, тестирования при

помощи сквозных тестов, создания парсеров и кодогенераторов, консольных интерфейсов. Также закреплён материал дисциплины «Технологии разработки программных систем».

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Спецификация ассемблера архитектуры x64 [электронный ресурс]. URL: https://cs.brown.edu/courses/cs033/docs/guides/x64_cheatsheet.pdf (дата обращения: 05.10.2024)
2. Документация Rust [электронный ресурс]. URL: <https://www.rust-lang.org/learn> (дата обращения: 29.09.2024)
3. Иванова Г.С. Технология программирования: Учебник для вузов. 3-е изд., стер. – М.: КНОРУС, 2018. 334 с.
4. Документация библиотеки Clap [электронный ресурс]. URL: <https://docs.rs/crate/clap/latest> (дата обращения: 15.10.2024)
5. Документация библиотеки Nom [электронный ресурс]. URL: <https://docs.rs/crate/nom/latest> (дата обращения: 05.10.2024)
6. Идиомы проектирования интерфейсов командной строки [электронный ресурс]. URL: <https://clig.dev/> (дата обращения: 06.10.2024)
7. Иванова Г.С. Лекции по дисциплине "Машино-зависимые языки и основы компиляции"
8. Иванова Г.С. и др. Методические указания по выполнению курсовой работы по дисциплине «Технология разработки программных систем»: Электронное учебное издание. МГТУ им. Н. Э. Баумана, 2021. 41 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ А
РУКОВОДСТВО ПРОГРАММИСТА
Листов 5



Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Московский государственный технический университет
имени Н.Э. Баумана
(национальный исследовательский университет)»
(МГТУ им. Н.Э. Баумана)

ФАКУЛЬТЕТ _ИНФОРМАТИКА И СИСТЕМЫ УПРАВЛЕНИЯ_____

КАФЕДРА _КОМПЬЮТЕРНЫЕ СИСТЕМЫ И СЕТИ_____

НАПРАВЛЕНИЕ ПОДГОТОВКИ __09.03.01 Информатика и вычислительная техника

Компилятор для языка программирования на основе обратной польской
записи

Руководство программиста

Листов 5

Студент ИУ6-53Б
(Группа)

_____	В.К. Залыгин
(Подпись, дата)	(И.О. Фамилия)

Руководитель курсовой работы
(Ст. преподаватель)

_____	Б.И. Бычков
(Подпись, дата)	

1 Общие сведения о программном продукте

Настоящий документ был сформирован специально для программного продукта компилятора языка с синтаксисом на основе обратной польской записи (далее, исходный язык). Компилятор предоставляет возможности компиляции программ, написанных на исходном языке, в исполняемые файлы под набор команд x64 и операционную систему Linux.

2 Требования к системе

Компьютер, на котором запускается компилятор должен работать под управлением операционной системой Linux и уметь установленные программы `nasm` и `ld`.

Компьютер, на котором запускаются скомпилированные компилятором исполняемые файлы должен работать под управлением операционной системы Linux и поддерживать набор команд x64.

3 Описание установки и запуска

Для debian-like дистрибутивов ОС Linux достаточно выполнить следующее:

- 1) убедиться, что в системе установлены `sh` и `curl`;
- 2) открыть терминал;
- 3) выполнить команду `curl -sSfL https://raw.githubusercontent.com/vzalygin/plc/refs/heads/master/install.sh | sh`
- 4) дождаться завершения установки и закрыть терминал.

Для дистрибутивов необходимо выполнить следующее:

- 1) установить сборщик пакетов `cargo` по официальной инструкции (ссылка на официальную инструкцию: <https://doc.rust-lang.ru/book/ch01-01-installation.html>);
- 2) клонировать репозиторий с компилятором (ссылка на репозиторий: <https://github.com/vzalygin/plc>);
- 3) выполнить команду `cargo build --release` в корневой папке репозитория
- 4) дождаться сборки компилятора;
- 5) переместить собранный исполняемый файл `mv target/release/plc /usr/bin`.

После установки программа станет доступна в терминале по названию `plc` (postfix language compiler).

4 Инструкция по работе

Обращение к программе происходит через терминал с помощью команд, начинающихся с `plc`. После имени `plc` возможно указать несколько флагов. Если данный набор флагов недопустим, то компилятор выведет сообщение об этом. Компилятор поддерживает несколько флагов, регулирующих его режим работы:

- `-h` (длинный `--help`), вызов информационного сообщения;
- `-V` (длинный `--version`), вызов сообщения с версией компилятора;
- `-c` (длинный `--assemble-only`), только ассемблирование в ассемблерный листинг;
- `-S` (длинный `--compile-only`), только создание объектного файла, без компоновки;
- `-o` (длинный `--output`), указание пути до выходного файла, путь необходимо написать после флага;

При отсутствии флагов компилятор при вызове собирает исполняемый файл по пути `./output`.

5 Описание исходного языка

Исходный язык имеет синтаксис на основе обратной польской записи, что означает, что в языке оператор идет после своих операндов. Исходный язык относится к стековым языкам, поскольку оперирует одним глобальным хранилищем – стеком, который поддерживает 2 операции, положить значение и вытащить значение. Язык поддерживает операции над 32-битными целочисленными значениями со знаком, над бинарными значениями (подмножество целочисленных значений, состоящее из двух элементов – 0 и 1), над списками операций. Список доступных операций с их описанием приведен ниже:

- «число», положить число на стек;
- «.», взять число со стека и подать его на `stdout`;
- «&», прочесть число из `stdin` и положить его на стек;
- «+», взять 2 числа со стека и сложить, результат положить на стек;

- «-», взять 2 числа со стека и вычесть, результат положить на стек, вычитаемым является число;
- «*», взять 2 числа со стека и умножить, результат положить на стек;
- «/», взять 2 числа со стека и разделить целочисленно, результат положить на стек, делителем является число;
- «dup», взять элемент со стека, сгенерировать такой же элемент и положить оба элемента на стек;
- «drop», взять элемент со стека и выбросить его;
- «take», взять число со стека и вытащить из стека на вершину стека элемент, находящийся на глубине, равной вытащенному числу;
- «[операции]», сформировать список операций и положить его на стек;
- «!», взять список со стека и положить операции внутри него на стек;
- «b», взять число и преобразовать его в бинарное значение по правилу, что если число равно 0, то бинарное значение тоже равно 0, иначе бинарное значение равно 1;
- «==», взять два числа со стека и сравнить их, положить бинарное значение, означающее верность их равенства;
- «!=», взять два числа со стека и сравнить их, положить бинарное значение, означающее верность их неравенства;
- «>», взять два числа и сравнить их, положить бинарное значение, означающее верность отношения «больше» между ними;
- «>=», взять два числа и сравнить их, положить бинарное значение, означающее верность отношения «больше или равно» между ними;
- «<», взять два числа и сравнить их, положить бинарное значение, означающее верность отношения «меньше» между ними;
- «<=», взять два числа и сравнить их, положить бинарное значение, означающее верность отношения «меньше или равно» между ними;
- «and», взять два элемента и выполнить поразрядное И между ними, результат положить на стек (если элементы – бинарные значения, операция между ними соответствует логическому И);
- «or», взять два элемента и выполнить поразрядное ИЛИ между ними,

результат положить на стек (если элементы – бинарные значения, операция между ними соответствует логическому ИЛИ);

- «not», взять число со стека и выполнить поразрядное НЕ, результат положить на стек;

- «?», взять со стека бинарное значение и два других элемента, если бинарное значение означает верно, то положить на стек последний вытащенный элемент, иначе положить предпоследний вытащенный элемент;

- «:имя», взять элемент со стека и привязать к нему указанное имя;

- «имя», положить на стек элемент, привязанный к указанному имени.

Для всех операций, берущих со стека несколько операндов, верно, что первым операндом является последний вытащенный из стека элемент.

6 Пример программы на исходном языке

Язык является полным по Тьюрингу, поэтому на нем можно реализовать любой вычислимый алгоритм.

Листинг А содержит в себе пример программы на исходном языке, вычисляющей факториал:

Листинг А

```
[
    dup                # dup N for the next iterations
    [                  # if current N greater than 1
        dup 1 -        # copy N and decrement for the next
iteration
        fac!           # call the next iteration
        *              # after call multiply current N and the
product of the next iterations
    ]
    [                  # if current N is 1
                        # then do nothing
    ]
    [2 take 1 > ]!     # get current N and compare is that
greater then 1
    ?!                 # execute if and chosen branch
] :fac                # bind a list to a "fac" name

&                     # input N
fac!                  # put and apply the list
.                     # print the result
```

ПРИЛОЖЕНИЕ Б
ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ
Листов 8

**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Московский государственный технический университет имени Н.Э. Баумана
(национальный исследовательский университет)»
(МГТУ им. Н.Э. Баумана)**

ФАКУЛЬТЕТ ИНФОРМАТИКА И СИСТЕМЫ УПРАВЛЕНИЯ

КАФЕДРА КОМПЬЮТЕРНЫЕ СИСТЕМЫ И СЕТИ (ИУ6)

НАПРАВЛЕНИЕ ПОДГОТОВКИ 09.03.01 Информатика и вычислительная техника

**БАКАЛАВРСКАЯ ПРОГРАММА 09.03.01/03 Вычислительные машины, комплексы,
системы и сети**

**КОМПИЛЯТОР ДЛЯ ЯЗЫКА ПРОГРАММИРОВАНИЯ НА ОСНОВЕ
ОБРАТНОЙ ПОЛЬСКОЙ ЗАПИСИ**

**Техническое задание на курсовую работу
по дисциплине Технология разработки программных систем**

Листов 8

Студент гр. ИУ6-53Б
(Группа)

(Подпись, дата) В.К. Залыгин
(И.О. Фамилия)

Руководитель курсовой работы,
(Ст. преподаватель)

(Подпись, дата) Б.И. Бычков
(И.О. Фамилия)

Москва, 2024

1 ВВЕДЕНИЕ

Настоящее техническое задание распространяется на разработку компилятора для стекового языка программирования (далее — исходный язык) с синтаксисом на основе обратной польской записи (postfix language compiler) [PLC]. Решение могут использовать разработчики, создающие программы на исходном языке с целью описания алгоритмов обработки данных над целыми числами, а также компиляции кода в объектные и исполняемые файлы под машины с операционной системой семейства Linux и архитектурой процессора x86-64, генерации ассемблерных листингов.

Стековые языки программирования используются в сферах, требующих высокой производительности и минимализма. Стековая архитектура, лежащая в основе данных языков, позволяет оперировать данными, хранящимися на стеке, и последовательно выполнять операции без необходимости использовать переменные. Вследствие этого код на стековых языках часто более лаконичен и прост для анализа. Также такой подход делает языки более гибкими, позволяя создавать и комбинировать функции как объекты первого класса.

По сравнению с аналогичными компиляторами (forth, joy, cat) преимуществом данной разработки является простота исходного языка и малое количество синтаксических конструкций, что позволяет программисту быстро освоить парадигму исходного языка и получить практические навыки построения программ.

2 ОСНОВАНИЯ ДЛЯ РАЗРАБОТКИ

Программа PLC разрабатывается по тематике кафедры.

3 НАЗНАЧЕНИЕ РАЗРАБОТКИ

Назначение PLC заключается в трансляции текста на исходном языке в текст на языке ассемблера и сборки программ в объектные и исполняемые файлы. Разработчики

могут использовать компилятор для составления программ обработки данных над целыми числами.

4 ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММНОМУ ИЗДЕЛИЮ

4.1 Требования к функциональным характеристикам

4.1.1 Выполняемые функции

- генерация ассемблерного кода в синтаксисе Intel из текстов на исходном языке;
- создание объектных файлов из текстов на исходном языке;
- создание исполняемых файлов из текстов на исходном языке.

4.1.2 Исходные данные

Исходные данные должны быть представлены текстом программы на исходном языке и флагами, указывающими на тип выходного файла (ассемблерный листинг, объектный файл, исполняемый файл) и его имя.

Исходный язык должен поддерживать следующие конструкции:

- сохранение целых 32-разрядных чисел со знаком (элементов стека) в стек операндов;
- арифметические операции с целыми числами (сложение, вычитание, умножение, деление целочисленное);
- операции работы со стеком (дублирование, удаление, перемещение элементов на вершину элементов стека);
- операция создания списка команд;
- операция применения списка команд;
- ветвление;
- операции сравнения чисел (равенство, неравенство, больше, меньше);
- операция преобразования числа в булево значение;

- операции над булевыми значениями (и, или, не);
- операция присваивания имени элементу;
- операция добавления элемента по имени на стек;
- операция вывода элемента в стандартный поток вывода;
- операция ввода элемента из стандартного потока ввода;

4.1.3 Результаты:

- в случае успешной операции — файл с ассемблерным листингом или объектный файл, или исполняемый файл;
- в случае неуспешной операции — ошибка с описанием проблемы (ошибка в синтаксисе текста программы на исходном языке, ошибка отсутствия необходимых зависимостей компилятора).

4.2 Требования к надежности

4.2.1 Предусмотреть контроль синтаксической корректности текста на исходном языке.

4.2.3 Предусмотреть контроль консистентности флагов, передаваемых при вызове программы-компилятора.

4.3 Условия эксплуатации

Условия эксплуатации в соответствии с СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03.

4.4 Требования к составу и параметрам технических средств

4.4.1 Программное обеспечение должно функционировать на IBM-совместимых персональных компьютерах.

4.4.2 Минимальная конфигурация технических средств, на которых развернут компилятор:

4.4.2.1 Архитектура процессора x86-64

- 4.4.2.2 Количество ядер процессора 1 Шт.
- 4.4.2.3 Объем ОЗУ 1 Гб.
- 4.4.3 Требования к конфигурации технических средств, на которых выполняется скомпилированная программа: процессор должен поддерживать набор команд x86-64.
- 4.5 Требования к информационной и программной совместимости
- 4.5.1 Программное обеспечение должно работать под управлением операционных систем семейства GNU/Linux.
- 4.5.2 Программное обеспечение должно иметь интерфейс командной строки.

5 ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММНОЙ ДОКУМЕНТАЦИИ

- 5.1 Разрабатываемые программные модули должны быть самодокументированы, т.е. тексты программ должны содержать все необходимые комментарии.
- 5.2 В состав сопровождающей документации должны входить:
 - 5.2.1 Расчетно-пояснительная записка на 25-30 листах формата А4 (без приложений 5.2.2 и 5.2.3).
 - 5.2.2 Техническое задание (Приложение А).
 - 5.2.3 Руководство программиста (Приложение Б).
- 5.3 Графическая часть должна быть включена в расчетно-пояснительную записку в качестве иллюстраций:
 - 5.3.1 Схема структурная программного обеспечения.
 - 5.3.2 Схемы алгоритмов.
 - 5.3.3 Функциональная диаграмма программного обеспечения.
 - 5.3.4 Синтаксическая диаграмма грамматики исходного языка.
 - 5.3.5 Диаграмма вариантов использования.
 - 5.3.6 Синтаксическая диаграмма консольного интерфейса приложения в виде РБНФ.
 - 5.3.7 Таблицы тестов.

6 СТАДИИ И ЭТАПЫ РАЗРАБОТКИ

Этап	Содержание этапа	Сроки и объем	Представляемые результаты	
			Спецификации и программный продукт	Документы
1.	Выбор темы, составление задания, решение организационных вопросов	1..2 недели (10 %)	-	Заполненный бланк задания на курсовую работу – вывешивается на сайт кафедры для получения утверждающей подписи заведующего кафедрой
2.	Анализ предметной области, разработка ТЗ. Исследование методов решения, выбор основных проектных решений	3..4 недели	Результаты декомпозиции предметной области. Эскизный проект: интерфейс, схемы, возможно, часть программы (выбранные готовые решения).	Фрагмент расчетно-пояснительной записки с обоснованием выбора средств и подходов к разработке
3.	Сдача ТЗ	4 неделя (25 %)	-	Техническое задание – утверждается руководителем
4.	Проектирование и реализация основных компонентов – ядра программы	5..7 недели	Технический проект основной части: структура программы, алгоритмы программ. Программный продукт, реализующий основные функции (демонстрируется руководителю)	Фрагмент расчетно-пояснительной записки с обоснованием разработанных спецификаций Тексты части программного продукта, реализующего основные функции.
5.	Сдача прототипа программного продукта	7 неделя (50 %)	Прототип программного продукта – демонстрируется руководителю	
6.	Разработка компонентов, обеспечивающих функциональную полноту	8..10	Рабочий проект программы. Готовая программа	Черновик расчетно-пояснительной записки. Тексты программного продукта.
7.	Сдача программного продукта	11 неделя (75 %)	Готовая программа – оценивается руководителем в баллах	-
8.	Тестирование программы и подготовка документации	12..14	Тесты и результаты тестирования.	РПЗ и Руководство пользователя.
9.	Оформление и сдача документации	14 неделя (90 %)	-	Расчетно-пояснительная записка и Руководство пользователя – проверяются и подписываются руководителем

Этап	Содержание этапа	Сроки и объем	Представляемые результаты	
			Спецификации и программный продукт	Документы
10.	Защита курсовой работы	15..16 недели (100%)	–	Доклад (3-5 минут). Защита курсовой работы. Подписанная документация – вывешивается на сайт кафедры

7 ПОРЯДОК КОНТРОЛЯ И ПРИЕМКИ

7.1 Порядок контроля

Контроль выполнения осуществляется руководителем еженедельно.

7.2 Порядок защиты

Защита осуществляется комиссии преподавателей кафедры.

7.3 Срок защиты

Срок защиты: 15-16 недели.

8 ПРИМЕЧАНИЕ

В процессе выполнения работы возможно уточнение отдельных требований технического задания по взаимному согласованию руководителя и исполнителя