

Compiladores – ASTs

Fabio Mascarenhas – 2018.1

<http://www.dcc.ufrj.br/~fabiom/comp>

Árvores Sintáticas Abstratas (ASTs)

- A árvore de análise sintática tem muita informação redundante
 - Separadores, terminadores, não-terminais auxiliares (introduzidos para contornar limitações das técnicas de análise sintática)
- Ela também trata todos os nós de forma homogênea, dificultando processamento deles
- A árvore sintática abstrata joga fora a informação redundante, e classifica os nós de acordo com o papel que eles têm na estrutura sintática da linguagem
- Fornecem ao compilador uma representação compacta e fácil de trabalhar da estrutura dos programas

Exemplo

- Seja a gramática abaixo:

$$\begin{array}{l} E \rightarrow n \\ \quad | (E) \\ \quad | E + E \end{array}$$

- E a entrada $25 + (42 + 10)$
- Após a análise léxica, temos a sequência de tokens (com os lexemes entre parênteses):

$n(25) '+' '(' n(42) '+' n(10) ')'$

- Um analisador sintático bottom-up construiria a árvore sintática da próxima página

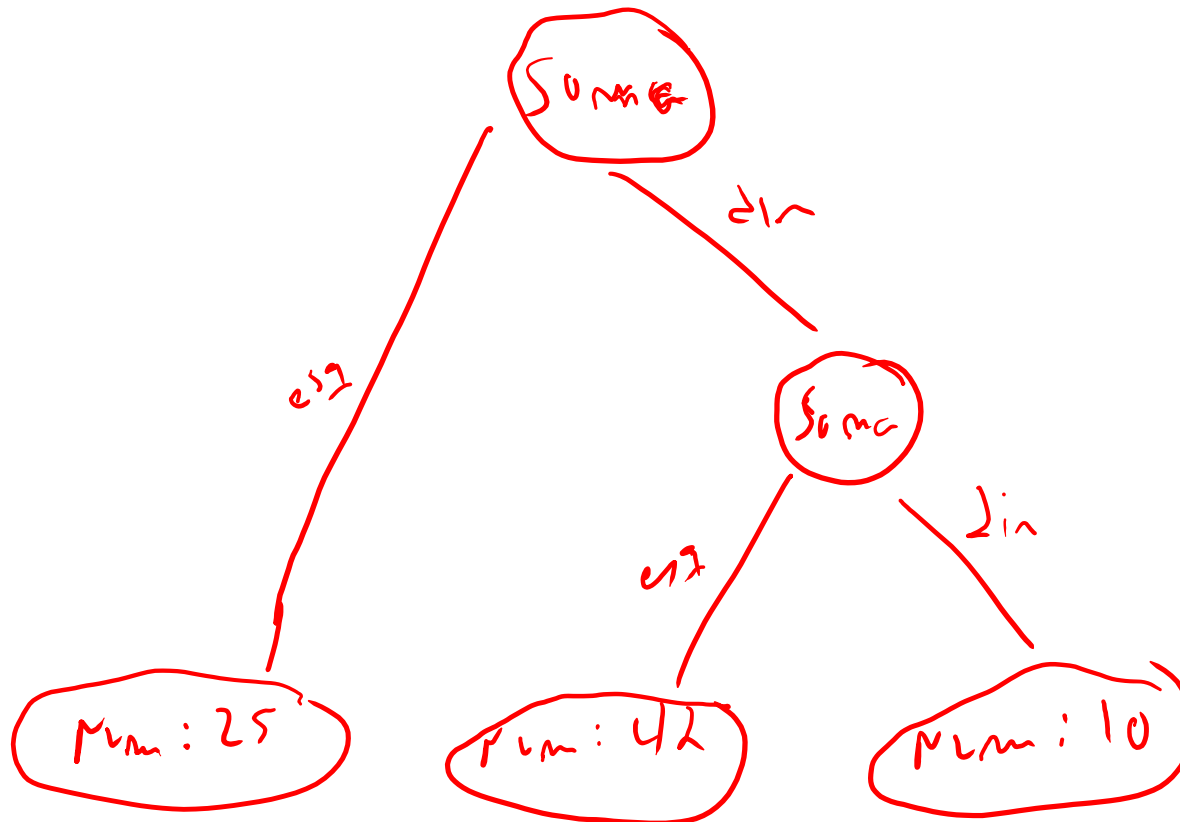
Exemplo – árvore sintática

$E \rightarrow n$
 $| (E)$
 $| E + E$



Exemplo - AST

$E \rightarrow n$
 $| (E)$
 $| E + E$



`n(25) '+' (' n(42) '+' n(10) ')`

Representando ASTs

- Cada estrutura sintática da linguagem, normalmente dada pelas produções de sua gramática, dá um tipo de nó da AST
- Em um compilador escrito em Java, vamos usar uma classe para cada tipo de nó
- Não-terminais com várias produções ganham uma interface ou uma classe abstrata, derivada pelas classes de suas produções
- Nem toda produção ganha sua própria classe, algumas podem ser redundantes

E -> n	=> Num (deriva de Exp)
(E)	=> Redundante
E + E	=> Soma (deriva de Exp)

Exemplo – Representando a AST

```
interface Exp {}
```

E

```
class Num implements Exp {  
    int val;  
  
    Num(String lexeme) {  
        val = Integer.parseInt(lexeme);  
    }  
}
```

$E \rightarrow M$

```
class Soma implements Exp {  
    Exp e1;  
    Exp e2;  
  
    Soma(Exp _e1, Exp _e2) {  
        e1 = _e1; e2 = _e2;  
    }  
}
```

$E \sim E + E$

Uma AST para TINY

- Vamos lembrar da gramática SLR de TINY:

TINY	->	CMDS		
CMDS	->	CMDS ; CMD		
		CMD		
CMD	->	if EXP then CMDS end	If	
		if EXP then CMDS else CMDS end	If Else	
		repeat CMDS until EXP	Repeat	
		id := EXP	Attrib	
		read id	Read	
		write EXP	Write	

Handwritten notes: List<Cmd> (circled around CMDS), Cmd (circled around CMD)

EXP	->	EXP < EXP	Less
		EXP = EXP	Equal
		EXP + EXP	Sum
		EXP - EXP	Sub
		EXP * EXP	Mult
		EXP / EXP	Div
		(EXP)	
		num	num
		id	ID

- Vamos representar listas (CMDS) usando a própria interface List<T> de Java

Uma AST para TINY - Resumo

- Duas interfaces: Cmd, Exp
- As duas produções do `if` compartilham o mesmo tipo de nó da AST
- Quatorze classes concretas
- Poderíamos juntar todas as operações binárias em uma única classe, e fazer a operação ser mais um campo
- Ou poderíamos ter separado `If` e `IfElse`
- Não existe uma maneira certa; a estrutura da AST é engenharia de software, não matemática

MiniJava

- Vocês estão implementando um compilador MiniJava como trabalho dessa disciplina
- MiniJava possui classes com herança simples, e métodos que podem ser redefinidos nas subclasses; um programa é um conjunto de classes
- O fragmento de gramática abaixo dá a estrutura dos programas MiniJava

```
PROG    -> MAIN {CLASSE}
MAIN    -> class id '{' public static void main
        ( String [ ] id ) '{' CMD '}' '}'
CLASSE  -> class id [extends id] '{' {VAR} {METODO} '}'
VAR     -> TIPO id ;
METODO  -> public TIPO id '(' [PARAMS] ')' '{' {VAR} {CMD} return EXP ; '}'
PARAMS  -> TIPO id {, TIPO id}
```

AST de MiniJava

- O número de elementos sintáticos de MiniJava é bem mais extenso que as de TINY, então a quantidade de elementos na AST também será maior
- Um Programa tem uma lista de Classe, sendo que uma delas é a principal, de onde tiramos o corpo do programa, com apenas um Cmd, e o nome do parâmetro com os argumentos de linha de comando
- Uma Classe tem uma lista de **Var** e uma lista de Metodo
Declarações de variável ou parâmetro
- Um Metodo tem uma lista de Var e um corpo com uma lista de Var, uma lista de Cmd, e uma Exp de retorno
- Uma Var tem um tipo e um nome, que são strings; Cmd e Exp são interfaces com uma série de implementações concretas