

4. Der Scanner-Generator lex

Inhalte der Vorlesung

1. Einführung
2. Lexikalische Analyse
3. Der Textstrom-Editor sed
- 4. Der Scanner-Generator lex
5. Syntaxanalyse und der Parser-Generator yacc
6. Syntaxgesteuerte Übersetzung
7. Übersetzungssteuerung mit make

4. Der Scanner-Generator lex

- 4.1 Grundlagen
- 4.2 Fortgeschrittenes

4.1 lex: Grundlagen

- 4.1.1 Einführung
- 4.1.2 Aufbau einer lex-Datei
- 4.1.3 Einfacher Aufruf von flex
- 4.1.4 Basiskonstrukte
- 4.1.5 Weitere nützliche Konstrukte
- 4.1.6 Übung: Einfacher Taschenrechner
- 4.1.7 Der Match-Algorithmus
- 4.1.8 Kommunikation mit einem Parser
- 4.1.9 Übung: Konversion römischer Zahlen

4.2 lex: Fortgeschrittenes

- 4.2.1 Wiederholung und Festigung
- 4.2.2 Scanner-Zustände, Grundlagen
- 4.2.3 Umlenken der Ein- und Ausgabe
- 4.2.4 Reguläre Ausdrücke, Fortgeschrittenes
- 4.2.5 Scanner-Zustände, Fortgeschrittenes
- 4.2.6 Mehrere Lexer in einem Programm
- 4.2.7 Aufruf und Datei-Optionen von flex
- 4.2.8 flex und andere Lexer

Lexikalische Analyse

position := initial + rate * 60

position := initial + rate * 60

Bezeichner := Bezeichner + Bezeichner * Zahl
(Zuweisungs- (Addit.- (Mult.-
symbol) Symbol) Symbol)
"position" "initial" "rate" 60

- Gruppierung der Eingabezeichen in Lexeme
 - Leerzeichen werden entfernt
- Zuordnung Lexem → Symbol
 - Symbole (Token): Bezeichner, :=, +, *, Zahl, ...
 - Symbol hat z.T. Wert als Attribut

Varianten von lex

- lex von AT&T (das Original)
- diverse kommerzielle Versionen
- POSIX-Standard für lex
- **flex** des Gnu-Projekts
 - fast vollständig POSIX-kompatibel
 - Obermenge von lex/AT&T
 - für viele Plattformen

4.1 lex: Grundlagen

- 4.1.1 Einführung
- 4.1.2 Aufbau einer lex-Datei
- 4.1.3 Einfacher Aufruf von flex
- 4.1.4 Basiskonstrukte
- 4.1.5 Weitere nützliche Konstrukte
- 4.1.6 Übung: Einfacher Taschenrechner
- 4.1.7 Der Match-Algorithmus
- 4.1.8 Kommunikation mit einem Parser
- 4.1.9 Übung: Konversion römischer Zahlen

Aufbau einer lex-Datei

Definitionen

%%

Regeln

%%

Unterprogramme } optional

Einsetzen des Benutzernamens

- Eingabe soll zur Ausgabe kopiert werden
- aber: „<username>“ → aktueller Benutzername

Demo



Einsetzen des Benutzernamens: Lösung

- username.l:

```
%{
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
}%
%option main
%%
"<username>" printf("%s", getenv("USER"));
```

- Regel: vorne Muster, hinten Aktion
- Default-Regel: druckt aktuelles Zeichen
- Definitionen:
 - C-Definitionen in %{, %}
 - lex-Option hinter %option



Einfacher Aufruf von flex

- flex username.l
 - Default-Ausgabedatei: lex.yy.c
 - Option „-t“: Ausgabe nach StdOut
- Tipp: „make <progname>“ ohne Makefile erzeugt Executable

Kommentare im Regelteil

- wie in C:

```
/* bla bla
   bla bla */
```
- aber: *muß eingerückt* sein!
 - lex-Regeln:
 - niemals eingerückt
 - Aktion muß auf gleicher Zeile beginnen
 - im Definitions- und Unterprogrammteil nicht nötig

4.1 lex: Grundlagen

- 4.1.1 Einführung
- 4.1.2 Aufbau einer lex-Datei
- 4.1.3 Einfacher Aufruf von flex
- 4.1.4 Basiskonstrukte
- 4.1.5 Weitere nützliche Konstrukte
- 4.1.6 Übung: Einfacher Taschenrechner
- 4.1.7 Der Match-Algorithmus
- 4.1.8 Kommunikation mit einem Parser
- 4.1.9 Übung: Konversion römischer Zahlen

Reguläre Ausdrücke von lex

- wichtigste Unterschiede zu sed/grep:
 - `"while"`: Literale können/sollten in `""` stehen
 - `\n` – Newline: (fast) normales Zeichen
 - `[^abc]` paßt auch auf Newline
 - ggf. Abhilfe: `[^abc\n]`
 - `.` (Punkt) paßt nicht auf Newline
 - kein Backslash vor `+`, `?`, `{`, `}`, `(`, `)`
 - kein `\<`, `\>`
 - kein `\1`, `\2`, ...

Aufbau einer Aktion

- Stück C-Code
 1. einzelne C-Anweisung (mit Semikolon)
 2. C-Block (in geschweiften Klammern)
 - dann auch über mehrere Zeilen

Die main()-Funktion

- generiert
 - Beispiel oben
 - %option main im Definitionsteil
- eigene
 - im Unterprogrammteil

Demo



Wort-Zählprogramm

- wcount.l

```
%{
#include <stdio.h>
int num_lines = 0, num_chars = 0;
}%
%option noyywrap
%%
"\n"          { num_lines++; num_chars++; }
.             { num_chars++; }
%%
int main() {
    yylex();
    printf("%d Zeilen, %d Buchstaben\n", num_lines, num_chars);
}
```
- make wcount
- ./wcount < wcount.l
- zum Vergleich: wc < wcount.l

4.1 lex: Grundlagen

- 4.1.1 Einführung
- 4.1.2 Aufbau einer lex-Datei
- 4.1.3 Einfacher Aufruf von flex
- 4.1.4 Basiskonstrukte
- 4.1.5 Weitere nützliche Konstrukte
- 4.1.6 Übung: Einfacher Taschenrechner
- 4.1.7 Der Match-Algorithmus
- 4.1.8 Kommunikation mit einem Parser
- 4.1.9 Übung: Konversion römischer Zahlen

Scanner für eine Pascal-artige Sprache

- liest Pascal-artiges Programm
- druckt, was es an Token findet
- bearbeitet:
 - Strings → Zahlen
- meldet lexikalische Fehler

Demo



Scanner für eine Pascal-artige Sprache: Eingabedatei

- pcount.txt:

```

procedure foo
  function bar
  begin
    bar = 700000000.1
  end
begin
  tmp = bar
end
{ Beginn des Hauptprogramms: }
begin
  foo;
  zahl = 000042 + 8
end

```



Scanner für eine Pascal-artige Sprache: Lösung

- pcount.l:

```

%{
#include <math.h>
#include <stdio.h>
%}
%option main
%option noyywrap
DIGIT [0-9]
ID [a-zA-Z][a-zA-Z0-9_]*
%%
{DIGIT}+ { printf("Eine Ganz-Zahl: '%s' (%d)\n",
               yytext, atoi(yytext)); }
{DIGIT}+ "." {DIGIT}* { printf("Eine Fließkomma-Zahl: '%s' (%g)\n",
                               yytext, atof(yytext)); }
"if"|"then"|"begin"|"end"|"procedure"|"function"|"="|" ";" {
  printf("Ein Schlüsselwort: '%s'\n", yytext); }
{ID} { printf("Ein Bezeichner: '%s'\n", yytext); }
"+"
"- "
"* "
"/ " { printf("Ein Operator: '%s'\n", yytext); }
/*[^*\n]* */ /* ueberspringe einzeilige Kommentare */
[ \t\n]+ /* ueberspringe White-Space */
. { printf("Unbekanntes Zeichen: '%s'\n", yytext); }

```



Weitere nützliche Konstrukte

- Abkürzungen für reguläre Ausdrücke
 - im Definitionsteil definieren
 - Benutzung: in geschweiften Klammern
- mehrere Ausdrücke für eine Aktion
 - „|“ anstelle einer Aktion
- Variable yytext
 - aktuelles Token
- Makro ECHO
 - druckt yytext

Übung: Einfacher Taschenrechner

- Eingaben:
 - Fließkommazahl *nnnn.nnnn* oder *nnnn*
 - +, -, *, /, C
- ein Akkumulator
- Eingabe in Infix, ohne Prioritäten
 - Operator: merken
 - Zahl: Akku Op Zahl → Akku
 - Operator c
 - bei Ausführung: Zahl → Akku
- Ausgabe: neuer Akku

Demo

4.1 lex: Grundlagen

- 4.1.1 Einführung
- 4.1.2 Aufbau einer lex-Datei
- 4.1.3 Einfacher Aufruf von flex
- 4.1.4 Basiskonstrukte
- 4.1.5 Weitere nützliche Konstrukte
- 4.1.6 Übung: Einfacher Taschenrechner
- 4.1.7 Der Match-Algorithmus
- 4.1.8 Kommunikation mit einem Parser
- 4.1.9 Übung: Konversion römischer Zahlen

Der Match-Algorithmus

1. Suche Muster, das auf Präfix der Eingabe paßt
 - mehrere passen:
 - 1) längstes Muster (longest match)
 - 2) erstes Muster (first match)
2. setze `ytext` auf `Text`, `yleng` auf `Länge`
3. führe Aktion aus
4. gehe zu 1.

Der Match-Algorithmus (2)

- kein Muster paßt: Default-Regel
 - ein Zeichen paßt
 - das Zeichen wird gedruckt
- einfachstes flex-Programm:

```
%option main
%%
```

Demo



Einfachstes flex-Programm

- `make trivial`
- `./trivial < pcount.txt`

Kommunikation mit einem Parser

- Unterbrechung der Scan-Schleife:
return *n*;
 - Nummer des Symbols in *n*
 - weitere Informationen in globalen Variablen (*yytext*, ...)
- Fortsetzung der Scan-Schleife:
yylex();
- Symbolnummern in gemeinsamer Header-Datei

Demo



Kommunikation mit einem Parser: Lösung

- „Pascal“-Scanner → „Pascal“-Übersetzergerüst
 - Scanner und Parser(-Gerüst)
 - Parser akzeptiert *jede* Folge von Token
- pcomp-scan.l
- pcomp-parse.c
- pcomp.tab.h
- make -f pcomp.mk



Kommunikation mit einem Parser: Lösung (2)

- pcomp-scan.l:

```
%{
#include <math.h>
#include <stdio.h>
#include "pcomp.tab.h"

int yyival_1;
double yyival_d;
char *yyival_s;
%}
%option noyywrap
DIGIT [0-9]
%{
ID [a-zA-Z][a-zA-Z0-9_]*
}
[DIGIT]+ { yyival_1 = atoi(yytext);
          return TOK_INT;
}
[DIGIT]*"."[DIGIT]* {
          yyival_d = atof(yytext);
          return TOK_DOUBLE;
}
"if"      return TOK_IF;
"then"   return TOK_THEN;
"begin"  return TOK_BEGIN;
"end"    return TOK_END;
"procedure" return TOK_PROCEDURE;
"function" return TOK_FUNCTION;
"="      return TOK_EQUAL;
";"      return TOK_SEMICOLON;
[ID]    {
          yyival_s = yytext;
          return TOK_ID;
}
"++"     return TOK_PLUS;
"--"     return TOK_MINUS;
"*"      return TOK_TIMES;
"/"      return TOK_DIV;
"/*[^\n]**/" /* ueberspringe einzeilige Kommentare */
[ \t\n]+ /* ueberspringe White-Space */
.        { printf("Unbekanntes Zeichen: '%s'\n", yytext); }
```



Kommunikation mit einem Parser: Lösung (3)

- pcomp-parse.c:

```
#include <stdio.h>
#include "pcomp.tab.h"

extern int yyival_1;
extern double yyival_d;
extern char *yyival_s;

int main() {
    int tok;
    /* Dieser (ziemlich sinnlose) Parser akzeptiert *jede* Folge von Token. */
    while (tok=yylex()) {
        switch (tok) {
            case TOK_INT:
                printf("Eine Ganz-Zahl: %d\n", yyival_1);
                break;
            case TOK_DOUBLE:
                printf("Eine Fliesakomma-Zahl: %g\n", yyival_d);
                break;
            case TOK_IF:
            case TOK_THEN:
            case TOK_BEGIN:
            case TOK_END:
            case TOK_PROCEDURE:
            case TOK_FUNCTION:
            case TOK_EQUAL:
            case TOK_SEMICOLON:
                printf("Ein Schlüsselwort.\n");
                break;
            case TOK_ID:
                printf("Ein Bezeichner: '%s'\n", yyival_s);
                break;
            case TOK_PLUS:
            case TOK_MINUS:
            case TOK_TIMES:
            case TOK_DIV:
                printf("Ein Operator.\n");
                break;
            default:
                printf("Interner Fehler: Unbekanntes Token %d!\n", tok);
                exit(1);
        }
    }
    return 0;
}
```



Kommunikation mit einem Parser: Lösung (4)

- `pcomp.tab.h`:

```
#define TOK_INT          1
#define TOK_DOUBLE      2
#define TOK_IF          3
#define TOK_THEN        4
#define TOK_BEGIN       5
#define TOK_END         6
#define TOK_PROCEDURE   7
#define TOK_FUNCTION    8
#define TOK_EQUAL       9
#define TOK_SEMICOLON  10
#define TOK_ID          11
#define TOK_PLUS        12
#define TOK_MINUS       13
#define TOK_TIMES       14
#define TOK_DIV         15
```

Übung: Konversion römischer Zahlen

- römische Zahlen → arabische Zahlen
- andere Zeichen unverändert
- römische Zahlen:
 - I, II, III → 1, 2, 3
 - IV → 4, V → 5
 - IX → 9, X → 10, XX → 20, XXX → 30
 - XL → 40, L → 50
 - XC → 90, C → 100, CC → 200, CCC → 300
 - CD → 400, D → 500
 - CM → 900, M → 1000, MM → 2000, ...

Übung: Konversion römischer Zahlen (2)

- Annahmen:
 - nur Großbuchstaben sind römische Zahlen
 - anderer Text nur in Kleinbuchstaben
 - alle römischen Ziffern sind korrekt angeordnet
- Vorgehen:
 - addiere römische Ziffern zu Akku
 - anderes Zeichen: drucke (ggf.) Akku, 0 → Akku
 - „CCC“ soll als *ein* Lexem erkannt werden, Wert ist `yyleng * 100`
 - analog „III“, „XXX“ und „MMMM“

Demo

Übung: Konversion römischer Zahlen (3)

- Zusatzaufgabe:
 - alle illegalen Folgen von römischen Ziffern sollen zu einer Fehlermeldung führen
 - Ziffern in absteigender Reihenfolge sortiert
 - nie mehr als 3 gleiche Ziffern hintereinander, außer M
 - Hinweise:
 - Fehlerbehandlungsregeln nach normalen Regeln: „first match“ macht das Leben einfacher
 - nach X, XX, XXX oder XL darf keine Ziffer folgen, die den Wert von X oder höher hat
 - nach L darf keine Ziffer folgen, die den Wert von L oder höher hat, und auch nicht XL oder XC

Demo

4. Der Scanner-Generator lex

4.1 Grundlagen

→ 4.2 Fortgeschrittenes