

UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA RAČUNALNIŠTVO IN INFORMATIKO

Toni Kocjan Turk

**Vgradnja objektno usmerjenih  
gradnikov v programski jezik PINS**

DIPLOMSKO DELO

VISOKOŠOLSKI STROKOVNI ŠTUDIJSKI PROGRAM  
PRVE STOPNJE  
RAČUNALNIŠTVO IN INFORMATIKA

MENTOR: doc. dr. Boštjan Slivnik

Ljubljana, 2018



COPYRIGHT. Rezultati diplomske naloge so intelektualna lastnina avtorja in Fakultete za računalništvo in informatiko Univerze v Ljubljani. Za objavo in koriščenje rezultatov diplomske naloge je potrebno pisno privoljenje avtorja, Fakultete za računalništvo in informatiko ter mentorja.

*Besedilo je oblikovano z urejevalnikom besedil  $\text{\LaTeX}$ .*



Fakulteta za računalništvo in informatiko izdaja naslednjo nalogo:

Vgraditev objektno usmerjenih gradnikov v jezik PINS in njegov prevajalnik:

Razširite obstoječi programski jezik PINS z objektno usmerjenimi gradniki in principi kot so razredi, vmesniki in dedovanje. Po potrebi spremenite konkretno sintakso jezika po zgledu modernih programskih jezikov. Razširitve vgradite v prevajalnik za programski jezik PINS in zagotovite, da bo navidezni stroj omogočal izvajanje programov z dodanimi gradniki.



*Zahvaljujem se svojim staršem, sestri ter prijateljem za uso podporo, ki so mi jo tekom izobraževanja izkazovali. Posebej bi se zahvalil mentorju za vodenje in strokovno pomoč pri izdelavi diplomskega dela.*



# Kazalo

Povzetek

Abstract

<b>1</b>	<b>Uvod</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Prevajalniki</b>	<b>3</b>
2.1	Uvod v programske jezike in prevajalnike . . . . .	3
2.2	Zgradba prevajalnika . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Programski jezik PINS</b>	<b>13</b>
3.1	Leksikalna pravila . . . . .	13
3.2	Sintaksna pravila . . . . .	13
3.3	Semantična pravila . . . . .	15
3.4	Primeri . . . . .	16
<b>4</b>	<b>Programski jezik Atheris</b>	<b>17</b>
4.1	Sintaksa . . . . .	18
4.2	Funkcije . . . . .	20
4.3	Enumeracije . . . . .	22
4.4	Terke . . . . .	24
4.5	Razredi . . . . .	25
4.6	Dedovanje in polimorfizem . . . . .	29
4.7	Vmesniki . . . . .	31
4.8	Abstraktni razredi . . . . .	32
4.9	Operator <code>is</code> . . . . .	34
4.10	Pretvarjanje tipov - operator <code>as</code> . . . . .	34
4.11	Razširitve . . . . .	35
4.12	Avtomatično prepoznavanje tipov . . . . .	36

<b>5</b>	<b>Meritve in testiranje</b>	<b>39</b>
5.1	Meritve . . . . .	39
<b>6</b>	<b>Sklepne ugotovitve</b>	<b>45</b>
<b>7</b>	<b>Priloge</b>	<b>47</b>
7.1	Atheris . . . . .	47
7.2	PINS . . . . .	53
7.3	Python . . . . .	56
	<b>Literatura</b>	<b>59</b>

# Seznam uporabljenih kratic

<b>kratica</b>	<b>angleško</b>	<b>slovensko</b>
<b>AST</b>	abstract syntax tree	abstraktno sintaksno drevo
<b>IR</b>	intermediate representation	vmesna koda
<b>PINS</b>	compilers and virtual machines	prevajalniki in navidezni stroji
<b>SP</b>	stack pointer	skladovni kazalec
<b>FP</b>	frame pointer	kazalec na klicni zapis
<b>KNG</b>	context free grammar	konteksno neodvisna gramatika
<b>OOP</b>	object oriented programming	objektno usmerjeno programiranje



# Povzetek

**Naslov:** Vgradnja objektno usmerjenih gradnikov v programski jezik PINS

**Avtor:** Toni Kocjan Turk

V diplomskem delu je predstavljen programski jezik Atheris, ki je nastal kot nadgradnja programskega jezika PINS. Programski jezik PINS je učni programski jezik, za katerega prevajalnik smo implementirali tekom semestra pri predmetu Prevajalniki in navidezni stroji. Opisane so sodobne prakse pri ravoju prevajalnikov, s kakšnimi problemi se prevajalnik sooča ter kako je zgrajen. Bistvo tega diplomskega dela je nadgradnja obstoječega prevajalnika z gradniki, ki niso bili del učnega načrta pri predmetu. Posvetili smo se predvsem objektno usmerjenim gradnikom. Izmed njih programski jezik Atheris podpira enumeracije, terke, razrede in vmesnike, poleg tega pa vsebuje tudi povsem spremenjeno sintakso. Tekom naloge so razširitve in njihova implementacija podrobneje opisane. Delovanje programskega jezika Atheris je preverjeno na testnih primerih, izmerjena pa je tudi hitrost izvajanja in primerjana z osnovnim jezikom PINS ter za referenco tudi s Pythonom.

**Ključne besede:** prevajalnik, programski jezik, sintaksa, semantika, Java, Swift, Atheris.



# Abstract

**Title:** Implementation of object oriented additions to PINS

**Author:** Toni Kocjan Turk

This thesis describes the programming language Atheris, which was created as an upgrade of PINS, and its compiler. PINS is a learning programming language for which the compiler is implemented during the course 'Compilers and Virtual machines'. In this thesis, programming languages and compilers are briefly explained along with their purpose. Modern practices for the development of compilers are examined as well as their structure and commonly faced problems. The core of this thesis is an extension of the existing compiler, using components which were not part of the curriculum for the afore-mentioned course. The main focus was on object-oriented components. Among these, programming language Atheris supports enumerations, tuples, classes and interfaces, and it even has a completely changed syntax. Throughout the thesis, the extensions and their implementation are fully described. The performance of Atheris is tested on practical cases. The implementation speed was measured and compared with the basic language PINS and also with Python for reference.

**Keywords:** compiler, programming language, syntax, semantics, Java, Swift, Atheris.



# Poglavje 1

## Uvod

Razvoj prevajalnikov ter s tem tudi programskih jezikov je izjemno pomembna panoga v računalništvu. Programski jezik je medij, preko katerega komuniciramo z računalnikom. Prevajalniki razvijalcem omogočajo, da se med razvojem programske opreme ne rabijo osredotočati na nizkovojske detajle, ampak se lahko posvetijo reševanju praktičnih problemov. Naloga prevajalnika je, da pretvori človeku berljivo kodo v računalniku razumljivo zaporedje strojnih ukazov.

Dandanes lahko za razvoj programske opreme izbiramo med velikim številom programskih jezikov. Trenutno eni izmed najbolj popularnih so Java, C in C++, Python in C#, popularnost pa dobivajo tudi novejši jeziki kot so GoLang, Swift, Kotlin in podobni [4].

S prevajalniki smo se začeli ukvarjati pri predmetu Prevajalniki in navidezni stroji (PINS) v drugem letniku na Fakulteti za Računalništvo in Informatiko. Pri predmetu smo se osredotočili predvsem na enostavne proceduralne jezike, cilj diplomskega dela pa je vgradnja naprednejših gradnikov, ki niso bili del učnega načrta.

Tekom diplomskega dela grobo opišemo programske jezike in prevajalnike, v nadaljevanju predstavimo programski jezik PINS, podrobneje pa se posvetimo programskemu jeziku Atheris.



## Poglavje 2

# Prevajalniki

### 2.1 Uvod v programske jezike in prevajalnike

Programski jezik je poseben jezik, ki se uporablja za razvoj programske opreme. Programski sistemi, ki poskrbijo, da se izvede pretvorba kode napisane v programskem jeziku v računalniku razumljivo obliko, se imenujejo prevajalniki.

Nekaj definicij:

1. **Računski model (angl. computational model):** zbirka vrednosti in računskih operacij.
2. **Izračun (angl. computation):** zaporedje operacij nad vrednostjo (ali več vrednosti), ki vrne nek rezultat.
3. **Program:** specifikacija izračuna.
4. **Programski jezik:** zapis (notacija) za pisanje programov.

Program lahko predstavimo kot funkcijo, pri kateri je rezultat (angl. *output*) funkcija vhodnih parametrov (angl. *input*):

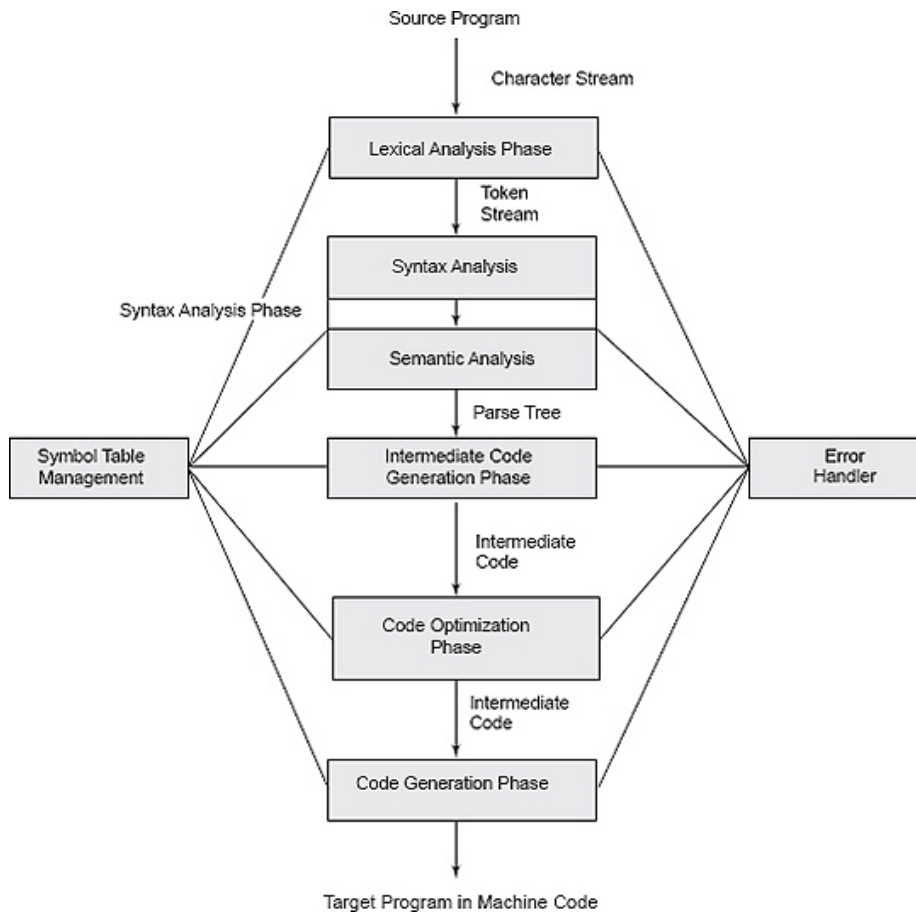
```
rezultat = program(vhodni parametri)
```

Iz drugega zornega kota si lahko program predstavljamo tudi kot model problemske domene, kjer je instanca izvedbe programa simulacija problema [6]:

```
program = model problemske domene  
izvedba programa = simulacija problema
```

## 2.2 Zgradba prevajalnika

Sodobni prevajalniki so pogosto organizirani v več posameznih faz, vsaka faza pa operira na drugem nivoju abstrakcije jezika [7]. Na sliki 2.1 sta prikazana diagram poteka procesa prevajanja programa ter delitev prevajalnika na posamezne faze.



Slika 2.1: Zgradba prevajalnika [3].

Da lahko prevajalnik program prevede iz ene oblike v drugo, ga najprej analizira, razume njegovo strukturo ter pomen, nato pa ga pretvori v drugačno obliko.

Analizo programa običajno delimo na naslednje korake [7]:

1. **Leksikalna analiza** (angl. *lexical analysis*).
2. **Sintaksna analiza** (angl. *syntax analysis*).

vrsta simbola	angl.	primeri
ime	identifier	<code>x foo bar</code> <code>thisIsAnIdentifier</code>
rezervirana beseda	keyword	<code>while for if</code> <code>public override</code>
operator	operator	<code>, . &amp;&amp; = ==</code>
niz znakov	string	<code>"this is a string"</code>
znak	character	<code>'a' 'x' '@'</code>
celo št.	integer	<code>10 125 082</code>
decimalno št.	real	<code>201.5 3.14 1.2e10</code>

Tabela 2.1: Primeri simbolov v programskem jeziku Java.

### 3. Semantična analiza (angl. *semantic analysis*).

Po končani analizi sledi sinteza programa v izhodni/ciljni jezik. Sintezo do vmesne kode sestavljata:

1. **Izračun klicnih zapisov** (angl. *frame evaluation*).
2. **Generiranje vmesne kode** (angl. *intermediate code generation*).

#### 2.2.1 Leksikalna analiza

Leksikalni analizator kot vhod prejme tok znakov, kot izhod pa vrne tok v naprej definiranih simbolov. Simbol je običajno zgrajen iz imena, vrednosti (t. i. *lexeme*) ter lokacije v izvorni datoteki [7].

##### Leksikalni simboli:

Simbol je zaporedje znakov, ki ga interpretiramo kot samostojno enoto v slovnici programskega jezika [7].

Tabela 2.1 prikazuje nekaj vrst simbolov ter primere.

Delovanje leksikalne analize si lahko na kratko ogledamo na primeru programa 2.1: rezultat leksikalne analize je prikazan kot izpis 2.2.

```
let x: Int
let y: Int
```

`x * y`

Program 2.1: Primer programa v programskem jeziku Atheris.

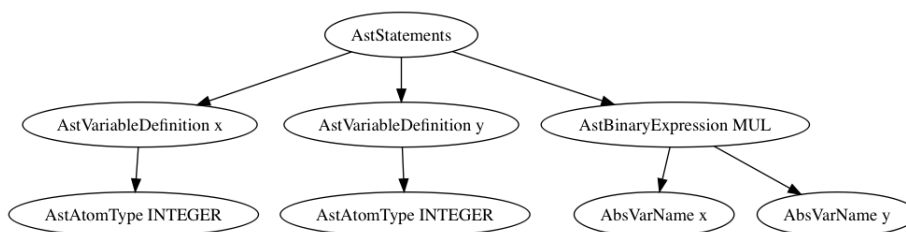
```
[1:1-1:4]    LET: let
[1:5-1:6]    IDENTIFIER: x
[1:6-1:7]    COLON: :
[1:8-1:11]   IDENTIFIER: Int
[1:11-1:12]  NEWLINE: \n
[2:1-2:4]    LET: let
[2:5-2:6]    IDENTIFIER: y
[2:6-2:7]    COLON: :
[2:8-2:11]   IDENTIFIER: Int
[2:11-2:12]  NEWLINE: \n
[3:1-3:2]    IDENTIFIER: x
[3:3-3:4]    MUL: *
[3:5-3:6]    IDENTIFIER: y
EOF: $
```

Izpis 2.2: Rezultat leksikalne analize za program 2.1.

## 2.2.2 Sintaksna analiza

Druga faza prevajanja je sintaksna analiza (angl. *syntax analysis* ali *parsing*). Naloga te faze je, da zagotovi, da je napisan program slovnično pravilen in v skladu s pravili sintakse. Sintaksni analizator prejme kot vhod tok simbolov, ki ga zgenerira prejšnja faza, rezultat pa je abstraktno sintaksno drevo.

**Abstraktno sintaksno drevo** (AST) je drevesna podatkovna struktura, ki predstavlja sintaksno strukturo programa. Vsako vozlišče drevesa ponazarja konstrukt v programski kodi.



Slika 2.2: Abstraktno sintaksno drevo za program 2.1.

Iz slike 2.2 lahko razberemo, da gre za dve definiciji spremenljivk in njuno množenje.

Abstraktno sintaksno drevo je bistvenega pomena, saj nadaljnje faze operirajo izključno nad njim.

### 2.2.3 Semantična analiza

Semantična analiza poveže definicije spremenljivk z njihovimi uporabami ter preveri, ali so vsi izrazi pravih podatkovnih tipov [7].

Običajno izvedbo semantične analize razdelimo na dve podfazi:

1. **Razreševanje imen:** zagotovi, da znotraj trenutnega območja vidnosti za vsako uporabo imena obstaja definicija z istim imenom, ter uporabo poveže z definicijo.

Kot primer lahko navedemo program 2.3, kjer se sklicujemo na nedefinirano spremenljivko, kar mora semantični analizator odkriti kot napako.

```
let x: Int
print(y)
```

Program 2.3: Primer programa, kjer spremenljivka *y* ni definirana.

2. **Preverjanje tipov:** vsakemu vozlišču v AST določi podatkovni tip ter na podlagi postavljenih semantičnih pravil zagotovi, da so vsi izrazi pravih tipov.

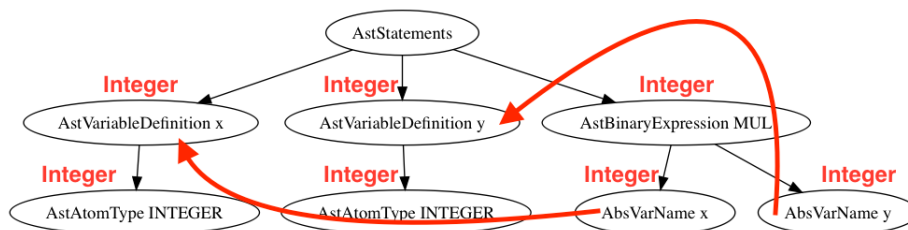
Primer napake v fazi preverjanja tipov je prikazan s programom 2.4; operacija '+' ni definirana nad podatkovnima tipoma *Int* in *String*, zato semantični analizator javi napako.

```
let x: Int
let s: String
x + s
```

Program 2.4: Primer programa, kjer je napaka v podatkovnih tipih.

V zahtevnejših prevajalnikih se lahko tekom semantične analize opravi še dosti drugih analiz, npr. analizo inicializiranosti spremenljivk, zaznavanje mrtve kode, eliminacijo neuporabljenih izrazov ipd., vendar se z njimi v tem diplomskem delu ne ukvarjamo.

Pri implementaciji semantične analize nam pomaga *simbolna tabela*.

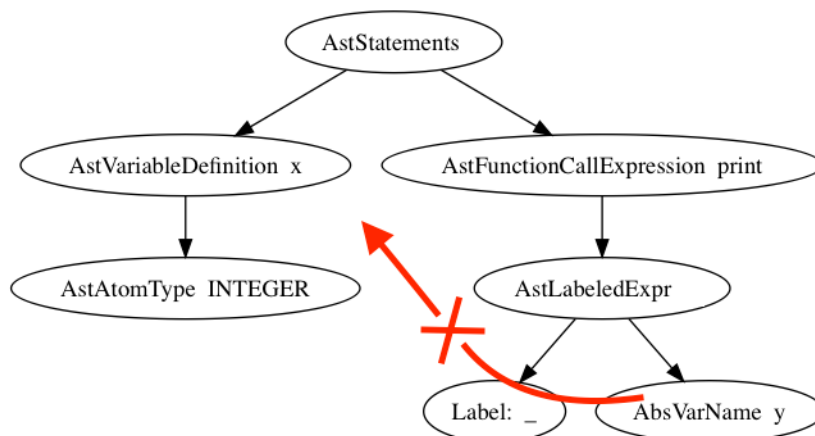


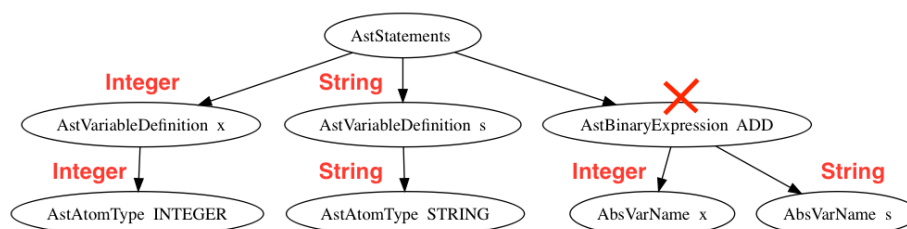
Slika 2.3: Rezultat semantične analize za program 2.1.

### Simbolna tabela

Simbolna tabela je podatkovna struktura, ki preslika imena v njihove definicije in podatkovne tipe [7]. Ker običajno programi vsebujejo več tisoč definicij imen, mora podatkovna struktura omogočati učinkovito poizvedovanje. Iz slike 2.3 lahko razberemo, kaj se med izvajanjem semantične analize zgodi v ozadju: puščice predstavljajo povezave med definicijami in uporabami posameznih imen, evaluacija podatkovnih tipov pa je pri vseh vozliščih `Integer`, razen pri korenu, ki nima tipa oz. je tipa `Void`.

Semantična analiza zagotovi, da za vsako uporabo imena obstaja njena definicija, in da so podatkovni tipi pravilni. Sliki 2.4 in 2.5 prikazujeta semantični napaki.

Slika 2.4: Napaka v programu 2.3; spremenljivka *y* ni definirana.



Slika 2.5: Napaka v programu 2.4; seštevanje med podatkovnima tipoma *Integer* in *String* ni dovoljeno.

## 2.2.4 Klicni zapisi

Klicni zapis je prostor v pomnilniku, ki vsebuje vse potrebne informacije za izvedbo posameznega klica funkcije. Običajno klicni zapis vsebuje prostor za lokalne spremenljivke, vhodne parametre in register, kamor se shrani izhodna vrednost funkcije. Zgradbo klicnega zapisa si lahko podrobneje ogledamo na sliki 2.6.

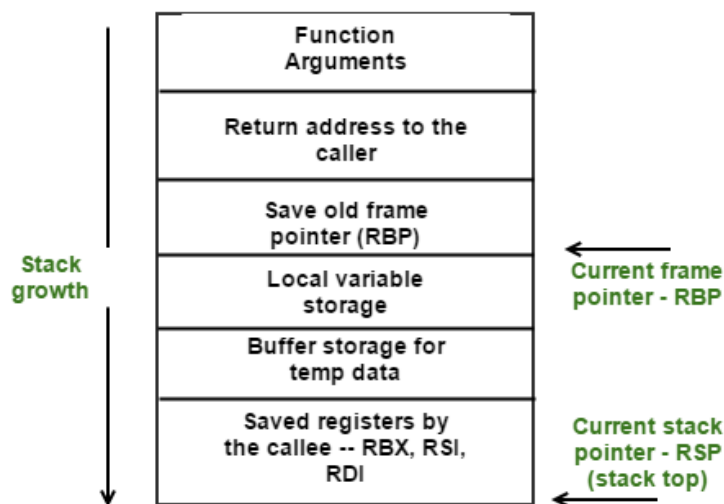
V skoraj vsakem modernem programskem jeziku ima lahko funkcija *lokalne* spremenljivke. Ker lahko hkrati obstaja več klicev iste funkcije, je pomembno, da ima vsak klic dostop do lastnih spremenljivk. Ta problem rešujemo s klicnimi zapisi [7].

V funkciji

```

func fib(_ n: Int) Int {
  if n < 2 {
    return 1
  }
  else {
    return fib(n - 1) + fib(n - 2)
  }
}
fib(10)
  
```

se za vsak njen klic ustvari nova instanca spremenljivke  $n$ , ki živi na klicnem zapisu funkcije, vrednost pa ji priredimo kot vhodni argument. Ker je funkcija rekurzivna, živi v pomnilniku naenkrat veliko instanc spremenljivke  $n$ , vsaka v lastnem klicnem zapisu [7].



Slika 2.6: Klicni zapis [5].

## Sklad

Klicni zapisi funkcij se shranjujejo na sklad. Sklad je v pomnilniku predstavljen kot velika tabela s posebnim registrom, imenovanim **skladovni kazalec** (angl. *stack pointer*), ki kaže na konec sklada. Ob vsakem klicu funkcije se sklad poveča za velikost klicnega zapisa klicane funkcije. Podobno se ob vrnitvi funkcije zmanjša za enako vrednost [7].

**Kazalec na klicni zapis:** Predpostavimo da funkcija  $g$  kliče funkcijo  $f$ . Ob vstopu v  $f$  skladovni kazalec (SP) kaže na prvi vhodni argument funkciji  $f$ . Nov prostor na skladu je rezerviran tako, da se od SP odšteje velikost klicnega zapisa  $f$ . Tako SP sedaj kaže na konec sklada. Stara vrednost SP postane nova vrednost kazalca na klicni zapis (angl. *frame pointer*). V programskih jezikih, kjer je velikost klicnega zapisa za posamezno funkcijo konstantna, je vrednost kazalca na klicni zapis (FP) vedno izračunljiva, zato si je ni potrebno posebej shranjevati na sklad [7]:

$$FP = SP + \text{velikost klicnega zapisa}$$

**Prenos parametrov:** Standardni način klicanja funkcij je, da klicoča funkcija rezervira prostor na skladu za prenosih njenih izhodnih parametrov (oz. vhodnih parametrov za klicano funkcijo) [7].

Prostor za njih se običajno nahaja pred SP. Klicana funkcija tako naslov njenega  $i$ -tega parametra izračuna z enačbo

$$\text{argumentAddress}(i) = \text{FP} + (4 * i)$$

**Statična povezava:** V jezikih, ki podpirajo gnezdenje funkcij, lahko gnezdene funkcije dostopajo do spremenljivk, ki se nahajajo v zunanjih funkcijah. Da lahko gnezdena funkcija dostopa do spremenljivk, ki niso na njenem klicnem zapisu, ji ob klicu poleg ostalih parametrov posredujemo FP funkcije, ki jo neposredno definirata. Temu kazalcu rečemo statična povezava (angl. *static link*).

```
func f() {
    var x: Int = 10
    func e() {
        var z: Int = 100
    }
    func g() {
        var y: Int = 20
        func h() {
            print(x)
            print(y)
        }
    }
}
```

Program 2.5: Primer gnezdenih funkcij.

Program 2.5 vsebuje gnezdeni funkciji  $g$  in  $h$ . Funkcija  $h$  lahko dostopa do spremenljivk definiranih v  $g$  in  $f$ , ne pa tudi do tistih v  $e$ .

## 2.2.5 Generiranje vmesne kode

### Vmesna koda

Vmesna koda (angl. *intermediate representation*) je abstraktni približek strojne kode, a brez mnogih podrobnosti posameznih strojnih jezikov. Vmesna koda (IR) predstavlja ukaze, brez da bi poznali arhitekturo ciljne naprave. Poleg tega je vmesna koda neodvisna od izvornega jezika [7].

Dobra predstavitev vmesne kode ima naslednje lastnosti [7]:

1. Njeno generiranje mora biti priročno.

2. Pretvorba vmesne kode v dejansko strojno kodo mora biti priročna za vse ciljne arhitekture.
3. Vsak gradnik mora imeti jasen pomen, da so lahko optimizacijske transformacije enostavno implementirane.

Poznamo dve vrsti vmesne kode: drevesno in linearno. Za linearno vmesno kodo se pogosto uporablja t. i. *three-address code* (TAC ali 3AC), kar pomeni, da imajo lahko ukazi take kode največ tri operande.

Pri predmetu smo uporabili drevesno vmesno kodo, zato je tudi vmesna koda, zgenerirana s strani prevajalnika za Atheris, drevesna.

Posamezni deli abstraktnega sintaksnega drevesa so lahko kompleksne stvari, na primer zanke, klici funkcij itd., ki jih ne moremo neposredno preslikati v strojne ukaze. Zato morajo gradniki vmesne kode predstavljati le enostavne operacije, kot so npr. LOAD (preberi vrednost iz pomnilnika), STORE (shrani vrednost v pomnilnik), ADD (seštej dve vrednosti) itd. Tako lahko vsak posamezni del AST prevedemo v pravo zaporedje ukazov abstraktne vmesne kode [7].

## Poglavje 3

# Programski jezik PINS

Programski jezik PINS je učni programski jezik, zato je tudi dokaj preprost. Prevajalnik zanj smo implementirali v sklopu domačih nalog pri predmetu Prevajalniki in navidezni stroji.

### 3.1 Leksikalna pravila

Programski jezik PINS podpira tri atomarne podatkovne tipe: `integer`, `logical`, `string`, za katere so rezervirane istoimenske besede. Celoštevilske konstante so poljubno predznačeno zaporedje števk, logične konstante so ali `true` ali `false`, znakovne konstante pa so definirane kot poljubno (lahko prazno) zaporedje znakov z ASCII kodami med vključno 32 in 126, ki je obdano z enojnima navednicama (ASCII koda 39); izjema je en sam enojni narekovaj, ki je podvojen.

Imena so definirana kot poljubno zaporedje črk, številčk in podčrtajev, ki se ne začne s številko in ni rezervirana beseda ali kakšna od prej naštetih konstant.

Belo besedilo (angl. *whitespace*) so presledki (ASCII 32), tabulatorji (ASCII 9) in znaka za konec vrstice (ASCII 10 in 13).

Komentarji se začnejo z `#` (ASCII 35) in se raztezajo do konca vrstice.

### 3.2 Sintaksna pravila

Celotna izvorna koda je sestavljena iz seznama definicij. Vsaka definicija je lahko:

1. Definicija tipa (oz. sklic na tip - *typealias*).
2. Definicija spremenljivke.

### 3. Definicija funkcije.

Kot smo že omenili, PINS podpira tri osnovne podatkovne tipe, vendar sintaksa omogoča tudi definicijo tabel (angl. *array*) s fiksno velikostjo.

Definicija funkcije je sestavljena iz imena, seznama parametrov, tipa, ki ga funkcija vrača, ter *izraza* oz. jedra funkcije. Zanimivo pri PINS-u je to, da izven jedra funkcij ne moremo početi ničesar drugega, kot ustvarjati definicije (podobno kot pri Javi).

S stališča sintaksne analize je izraz (angl. *expression*) lahko:

1. Logični izraz
2. Primerjalni izraz
3. Seštevalni izraz
4. Multiplikativni izraz
5. Prefiksni izraz
6. Postfiksni izraz
7. Atomarni izraz

Za uspešno izvedbo sintaksne analize je atomarni izraz lahko:

1. Logična konstanta
2. Celoštevilska konstanta
3. Znakovna konstanta
4. Ime
5. Klic funkcije
6. If stavek
7. If else stavek
8. While stavek
9. Zaporedje izrazov

Moramo se zavedati, da sestavljeni stavki, ki smo jih našteali kot atomarne izraze, seveda niso nedeljivi s stališča jezika. Med atomarne izraze so vključeni zaradi upoštevanja prioritet aritmetičnih in logičnih operatorjev. Vsakemu izrazu lahko sledijo tudi definicije, ki so gnezdene znotraj zavutih oklepajev.

### 3.3 Semantična pravila

#### Območja vidnosti

Imena so vidna v celotnem območju vidnosti, ne glede na mesto definicije. Izraz `expression { WHERE definitions }` ustvari novo vgnezdeno območje vidnosti. To pomeni, da definicije znotraj zavrtih oklepajev niso vidne navzven. Tudi definicija funkcije ustvari novo vgnezdeno območje vidnosti, ki se začne za imenom in se razteza do konca funkcije.

#### Tipiziranost

1. *integer*, *logical*, *string* opisujejo podatkovne tipe INTEGER, LOGICAL in STRING, zaporedoma
2. izraz

`arr [ n ] type`

opisuje podatkovni tip ARR(*n*, *type*), kjer je *n* celoštevilska konstanta

#### Deklaracije

1. Deklaracija tipa

*typ identifier : type*

ustvari sklic na podatkovni tip *type* z imenom *identifier*

2. Deklaracija funkcije

*fun identifier(identifier<sub>1</sub> : type<sub>1</sub>, ..., identifier<sub>n</sub> : type<sub>n</sub>) : type = expression*

določa funkcijo, ki je tipa

*type<sub>1</sub> \*, ..., \* type<sub>n</sub> → type*

3. Deklaracija spremenljivke

*var identifier : type*

določa spremenljivko tipa *type*

4. Deklaracija parametra

*identifier : type*

določa parameter tipa *type*

### 3.4 Primeri

Programa 3.1 in 3.2 prikazujeta primera podprogramov napisanih v programskem jeziku PINS (celotni programi se nahajajo v prilogi 7.2).

```

fun bubble(tab: arr[13] integer) : integer = (
  {for i = 0, 13, 1 :
    {for j = 0, 13, 1:
      {if tab[j] > tab[i] then
        (
          {tmp = tab[j]},
          {tab[j] = tab[i]},
          {tab[i] = tmp}, 0
        )
      }
    }
  }
),
1
) { where var i : integer; var j : integer };

```

Program 3.1: Sortiranje z navadnimi zamenjavami.

```

fun fib(x: integer) : integer = (
  { if x < 2 then
    ({rez = 1})
  else
    ({rez = fib(x - 1) + fib(x - 2)})
  },
  rez
) {where var rez : integer};

```

Program 3.2: Izračun n-tega fibonaccijevega števila.

## Poglavje 4

# Programski jezik Atheris

Programski jezik Atheris je programski jezik, ki je nastal kot nadgrnja programskega jezika PINS.

Kljub temu, da prevajalnik za Atheris izhaja iz prevajalnika za PINS, se jezika med seboj zelo razlikujeta. Atheris vsebuje veliko nadgradenj napram PINSu, poleg tega pa se razlikujeta tudi v sintaksi, ki je v programskem jeziku Atheris zelo podobna sintaksi programskega jezika Swift.



Slika 4.1: Atheris Chlorechis (West African bush viper) [1].

Razlike med jezikoma so vidne v prilogi, ki vsebuje rešitve za tri znane probleme napisane v obeh jezikih.

Med drugim nova sintaksa omogoča definiranje kompleksnejših podatkovnih tipov z uporabo razredov, vmesnikov, terk in enumeracij.

Posamezni stavki so med seboj ločeni z novimi vrsticami (Python, Swift), vendar pa prevajalnik omogoča njihovo ločevanje tudi s podpičjem ; (C++, Java).

Komentarji se lahko začnejo bodisi z # in se raztezajo do konca vrstice (Python, PINS), bodisi z /\* in končajo z \*/ (Java, C++).

Podprt je tudi `switch` kontrolni stavek.

Definicije funkcij ter klici funkcij so spremenjeni; parametri funkcije so sedaj sestavljeni iz labela ter imena parametra (tako kot v Swiftu). Pri klicu funkcije se uprabi labela parametra, znotraj jedra funkcije pa se uporablja ime.

### 4.0.1 Podatkovni tipi

Podprti atomarni podatkovni tipi so: `integer`, `double`, `string`, `char` in `bool`. Podprti so tudi kompleksni podatkovni tipi:

1. Enumeracije
2. Terme
3. Razredi
4. Vmesniki

Podatkovni tipi spremenljivk, ki jim priredimo objekt, terko ali tabelo, se implicitno smatrajo kot kazalci, kar ni razvidno iz same sintakse jezika. Ena izmed prednosti kazalcev je v tem, da pri prenosu objekta kot argument funkciji le-tega ni potrebno v celoti kopirati na sklad, ampak posredujemo le njegov naslov v pomnilniku. Velikost klicnega zapisa je zaradi tega lahko manjša, hkrati pa je izvedba funkcije hitrejša.

## 4.1 Sintaksa

Celoten program v jeziku PINS je sestavljen iz seznama definicij, kje je definicija lahko definicija spremenljivke, definicija tipa ali definicija funkcije. Sintaksa programskega jezika Atheris se razlikuje v tem, da je program sestavljen iz zaporedja stavkov, stavki pa se delijo na *izraze* in *definicije*.

Definicije so predstavljene z naslednjimi kontekstno neodvisnimi gramatikami (KNG):

1. Spremenljivke

```
var_def -> var identifier
var_def -> var identifier = expr
var_def -> var identifier: type
var_def -> var identifier: type = expr
```

## 2. Funkcije

```
func_def -> prototype { statements }

prototype -> func identifier ( parameters )
prototype -> func identifier ( parameters ) type

parameters -> $
parameters -> paramater
parameters -> paramaters, paramater

parameter -> identifier : type
parameter -> identifier identifier : type
```

## 3. Enumeracije

```
enum_def -> enum { enum_defs }

enum_defs -> $
enum_defs -> enum_member_def
enum_defs -> enum_defs, enum_member_def

enum_member_def -> case identifier
enum_member_def -> case identifier = expression
```

## 4. Razredi

```
class_def -> class { definitions }
```

Sintaksa izrazov je skoraj identična PINSu (3.2), razen izrazov za nadzor toka (angl. *control flow*):

### 1. If stavek

```
if_expr -> if expr { statements } else_ifs

else_ifs -> $
```

```
else_ifs -> else if { statements } else_ifs  
else_ifs -> else { statements }
```

## 2. Switch stavek

```
switch_expr -> switch expr { cases }  
  
cases -> $  
cases -> case tuple_exprs: statements cases  
cases -> default: statements  
  
tuple_exprs -> expr  
tuple_exprs -> expr, tuple_exprs
```

## 3. While stavek

```
while_expr -> while expr { statements }
```

## 4. For stavek

```
for_expr -> for identifier in expr { statements }
```

## 5. Terka

```
tuple_expr -> ( tuple_exprs )  
  
tuple_exprs -> expr  
tuple_exprs -> tuple_exprs, expr
```

Kot smo že omenili, sintaksa programskega jezika Atheris omogoča, da so posamezni stavki ločeni bodisi s ; bodisi z novo vrstico. Za ta namen je dodana nova vrsta simbolov, ki predstavlja novo vrstico v izvorni kodi (pred tem se je znak za novo vrstico štel kot belo besedilo). V primeru, da je v izvorni kodi več zaporednih novih vrstic, jih leksikalni analizator požre in vedno vrne samo en zaporedni *newline* simbol. To naredi sintaksno analizo enostavnejšo.

## 4.2 Funkcije

Ob deklaraciji funkcije lahko opcijsko definiramo poljubno število poimenovanih ter tipiziranih vrednosti, ki jim skupaj rečemo parametri funkcije. Poleg tega lahko opcijsko navedemo še podatkovni tip vrednosti, ki jo bo funkcija vračala

(privzeto funkcije ne vračajo ničesar – Void).

Programski jezik Atheris zahteva, da ob klicu funkcij poleg imena funkcije navedemo tudi imena parametrov.

Imena parametrov so sestavljena iz dveh delov: labela argumenta ter imena parametra. Labela argumentov se uporabljajo ob klicu funkcije, medtem ko se imena parametrov uporabljajo znotraj jedra funkcije. Labela so privzeto identične imenom.

Primer funkcije ter njenega klica si lahko ogledamo na programu 4.1.

```
func someFunction(firstParameterName: Int,
                  secondParameterName: Int)
{
    /* znotraj telesa funkcije, sta firstParameterName
       in secondParameterName referenci na vrednosti
       argumentov za prvi in drugi parameter. */
}
someFunction(firstParameterName: 1,
             secondParameterName: 2)
```

Program 4.1: Primer definicije in klica funkcije.

### 4.2.1 Določanje label argumentov

Če želimo, da sta labela in ime različna, navedemo labelo argumenta pred imenom, kot je razvidno iz programa 4.2.

```
func someFunction(argumentLabel parameterName: Int)
{
    /* znotraj telesa funkcije, se parameterName
       sklicuje na vrednost argumenta funkciji */
    print(parameterName)
}
someFunction(argumentLabel: 1)
```

Program 4.2: Labela argumenta in ime parametra se razlikujeta.

Podprta je tudi možnost, da se izognemo navajanju imen argumentov pri klicanju funkcij. To storimo tako, da označimo labelo argumenta z '\_', kar prikazuje program 4.3.

```
func someFunction(_ firstParameterName: Int,
                 _ secondParameterName: Int) {}
```

```
someFunction(1, 2)
```

Program 4.3: Klic funkcije brez navedbe imen argumentov.

Opisane funkcionalnosti so implementirane tako, da se v simbolno tabelo ne shrani samo ime funkcije, kot je stvar realizirana v prevajalniku za PINS, ampak se celotna definicija funkcije, oz. njen prototip, pretvori v posebno znakovno predstavitev, ki je sestavljena iz imena ter label argumentov.

```
someFunction(firstParameterName:secondParameterName:)
someFunction(argumentLabel:)
someFunction(_:_:)
```

Izpis 4.4: Znakovne predstavitve funkcij.

Tako imenovano *overloadanje* funkcij sedaj ni problem, saj čeprav imajo funkcije ista imena, se na vsako izmed njih sklicujemo preko različne predstavitve, zato jih lahko v simbolni tabeli ustrezno poiščemo. Seveda je potrebno v podobni obliki predstaviti tudi klice funkcij.

Znakovne predstavitve funkcij iz prejšnjih primerov si lahko ogledamo na izpisu 4.4.

### 4.3 Enumeracije

Enumeracija je podatkovna struktura, ki definira skupen tip skupini povezanih vrednosti in olajša delo nad njimi. Enumeracija vsebuje poljubno število vrednosti/konstant, ki jim lahko priredimo tako imenovane *surove vrednosti*. Podatkovni tip surovih vrednosti definiramo v naprej in je pri vseh konstantah enak.

V primeru, da enumeracija vsebuje surove vrednosti, jih je potrebno eksplicitno navesti za vse konstante enumeracije. Izjema so surove vrednosti za podatkovna tipa `Int` in `String`.

Privzeto so surove vrednosti za `Int` zaporedna števila začenši z 0. V primeru, da je vrednost eksplicitno navedena, je vrednost naslednje surove vrednosti naslednje zaporedno število od prejšnje vrednosti.

Definirajmo enumeracijo, ki modelira dneve v tednu s surovimi vrednostmi tipa `Int`:

```
enum Days: Int {
    case Monday # vrednost = 0
    case Tuesday = 10 # vrednost = 10
    case Wednesday # vrednost = 11
```

```
    case Thursday = 100 # vrednost = 100
    case Friday # vrednost = 101
}
```

Če je podatkovni tip surovih vrednosti `String`, je njihova privzeta vrednost kar ime konstante, kot je razvidno iz programa 4.5.

```
enum Fruit: String {
    case Apple # privzeta vrednost = "Apple"
    case Orange = "Annoying Orange"
    case Strawberry # privzeta vrednost = "Strawberry"
}
```

Program 4.5: Enumeracija s surovimi vrednostmi tipa `String`.

Če enumeracija ne vsebuje surovih vrednosti, je semantična analiza dokaj preprosta. V primeru, da so surove vrednosti prisotne, postane kompleksnejša, saj je potrebno zagotoviti, da so ustreznega podatkovnega tipa. Poleg tega je potrebno določiti implicitne surove vrednosti konstant, če niso eksplicitno navedene.

Do posameznih elementov enumeracije dostopamo z *DOT* operatorjem (`.`), kjer je na levi strani ime enumeracije, na desni pa ime elementa. Operator `.` zagotovi, da se v sestavljenem podatkovnem tipu na levi strani nahaja član z imenom na desni strani (več o operatorju v nadaljevanju). Podobno dostopamo tudi do surovih vrednosti z uporabo imena `rawValue`.

Dostop do konstant enumeracije je prikazan v programu 4.6.

```
print(Fruit.Apple.rawValue) # 'Apple'
print(Fruit.Orange.rawValue) # 'Annoying Orange'
print(Fruit.Strawberry.rawValue) # 'Strawberry'
```

Program 4.6: Izpis surovih vrednosti enumeracije 4.5.

Kot je razvidno iz programa 4.7, lahko konstante enumeracij prirejamo spremenljivkam ter nad njimi izvajamo logični operaciji primerjanja vrednosti.

```
let x: Languages = Languages.Cpp
if x == Languages.Java {
    print("Java")
}
else {
    print("Some other language")
}
```

Program 4.7: Prireditev konstante enumeracije spremenljivki.

## 4.4 Terke

Terka je podatkovna struktura sestavljena iz poljubnega števila elementov, ki so lahko različnih podatkovnih tipov. Terke poznajo jeziki, kot sta Python in Swift, medtem ko jih Java in C++ ne poznata. Primera terk v programskem jeziku Atheris si lahko ogledamo na primerih 4.8 in 4.9.

Terka je definirana kot zaporedje izrazov znotraj oklepajev. Do posameznih elementov terke dostopamo na enak način kot dostopamo do članov enumeracije, ime elementa pa je njegov indeks v terki.

```
let x = (10, 5.5)
print(x.0)
print(x.1)
```

Program 4.8: Terka, sestavljena iz dveh vrednosti (`Int`, `Double`).

Vsakemu izrazu znotraj terke lahko opcijsko določimo tudi ime. V primeru, da ime ni eksplicitno določeno, se za ime uporabi indeks (začnši z 0).

```
let x = (lorem: "Lorem", "Ipsum")
print(x.lorem)
print(x.1)
# print(x.0) - napaka
```

Program 4.9: Terka s poimenovanim elementom.

V pomnilniku so terke predstavljene skoraj identično kot tabele z razliko, da se podatkovni tipi elementov med sabo lahko razlikujejo. Ravno zaradi tega ne moremo odmika izračunati na enak način kot pri tabelah, kjer indeks pomnožimo z velikostjo podatkovnega tipa.

Odmik posameznega elementa v terki izračunamo kot vsoto velikosti podatkovnih tipov vseh elementov pred želenim elementom:

$$\text{offset}(\text{element}_i) = \text{sum}(\text{size}(\text{element}_0), \text{size}(\text{element}_1), \dots, \text{size}(\text{element}_{i-1}))$$

Terke se pogosto uporabne v situacijah, kjer želimo, da funkcija vrne več vrednosti hkrati (funkcija seveda še vedno vrača le eno vrednost, tj. naslov, kjer se nahaja terka).

Definirajmo funkcijo, ki evaluirata polje igre tri v vrsto, in vrne dve vrednosti - naslednjo pozicijo kamor naj igralec igra ter stanje igre.

```
func evaluateBoard(_ ticTacToe: [Char]) (Int, Int) {
    return (1, 10)
}
```

```
let eval = evaluateBoard(['X', ' ', 'X'])
print(eval.0) # '1'
print(eval.1) # '10'
```

## 4.5 Razredi

Razred je sestavljena podatkovna struktura, ki, podobno kot terka, v sebi hrani spremenljivke različnih podatkovnih tipov. Vsak razred lahko vsebuje poljubno število atributov (spremenljivk) ter poljubno število metod – to so člani razreda.

Atributi in metode so lahko statični, kar pomeni, da niso del posamezne instance razreda, ampak živijo v statični instanci, ki je kreirana avtomatsko s strani prevajalnika. Poleg tega so lahko člani razreda *privatni* ali *javni*. Do privatnih članov ne moremo dostopati izven razreda.

Poleg atributov in metod lahko razred vsebuje tudi definicije gnezdenih razredov, enumeracij ter vmesnikov.

V pomnilniku je instance razreda (objekt) predstavljena podobno kot terka, tj. kot tabela z vrednostmi različnih podatkovnih tipov. Zato tudi odmik elementov računamo na enak način.

Primer definicije in uporabe razredov si lahko ogledamo v programu 4.14.

### 4.5.1 Dostop do članov in nadzor dostopa

Do članov razreda dostopamo preko DOT operatorja. DOT operator je binarni operator in je sestavljen iz dveh izrazov, ki ju povezuje pika.

Kot smo omenili se povezovanje definicij z njihovimi uporabami običajno opravi tekom faze razreševanja imen, kar pri sestavljenih podatkovnih strukturah (vključno z enumeracijami in terkami) ni mogoče. S tem se zato ne ukvarjamo tekom razreševanja imen, ampak problem prepustimo fazi razreševanja tipov.

Razreševanje tipov za ta namen delimo na dve podfazi (dva sprehoda po AST). Cilj prvega sprehoda je evaluacija podatkovnih tipov definicij. Ko izračunamo podatkovne tipe vseh definicij v razredu, zgradimo sestavljen podatkovni tip, ki vsebuje podatke o vseh definicijah razreda in njihovih podatkovnih tipih.

Cilj drugega sprehoda je razreševanje podatkovnih tipov izrazov. Ko prevajalnik naleti na operator `.` lahko sedaj poveže ime na desni z definicijo, ki se nahaja v sestavljenem podatkovnem tipu na levi strani.

### Nadzor dostopa

Programski jezik Atheris trenutno pozna dva modifikatorja vidnosti: `public` in `private`. Modifikator `public` omogoča dostop do in spreminjanje vrednosti člana razreda kodi, ki se ne nahaja v razredu, za razliko od modifikatorja `private`, ki to prepoveduje. Privzeto so vsi člani razreda `public`.

### 4.5.2 Instančne funkcije

Razred ima lahko v sebi definirane funkcije, ki se jim v OOP žargonu pogosto reče *metode*. Metode se od funkcij razlikujejo v tem, da vsebujejo impliciten parameter, ki je referenca na objekt, ki metodo kliče.

Prevajalnik implicitni `self` parameter avtomatsko vstavi v vse metode razreda. Delno to stori tekom razreševanja imen, ko definiciji funkcije vstavi nov parameter, delno pa tekom razreševanja tipov, ko parametru nastavi tip razreda, v katerem je metoda definirana.

### 4.5.3 Konstruktorji

Konstruktorji so posebna vrsta metod in so odgovorni za kreacijo objektov ter inicializacijo atributov. Podobno kot ostalim metodam razreda, tudi konstruktorjem prevajalnik implicitno vstavi `self` parameter.

Naloga konstruktorja je, da na kopici, tj. delu pomnilnika, kamor shranjujemo dinamično alicirane objekte (za razliko od sklada, kamor shranjujemo statične), alocira prostor, kjer bo shranjen objekt. Za dinamično alociranje pomnilnika se uporabi gradnik vmesne kode `ImcMALLOC`. Ta gradnik na kopici rezervira želeno velikost pomnilnika ter vrne naslov.

Pri generiranju vmesne kode prevajalnik vstavi na začetek kode konstruktorja `MALLOC` gradnik, ki bo rezerviral prostor za objekt. Nato bo prevajalnik vrnjen naslov shranil na sklad v parameter `self`, zato da lahko znotraj konstruktorja nastavimo vrednosti ostalih atributov razreda. Na koncu bo ta naslov konstruktor tudi vrnil. Vrnjen naslov je referenca na objekt in ga uporabljamo za nadaljnje operacije nad njim.

Razred ima lahko poljubno število konstruktorjev, ki jih definiramo z uporabo ključne besede `init`. Primere definicij konstruktorjev si lahko ogledamo na programih 4.10, 4.11 in 4.12.

```
class Atheris {
    var x: Int
    init() {
```

```
        self.x = 0
    }
    init(x: Int) {
        self.x = x
    }
}
```

Program 4.10: Konstruktorki.

Prevajalnik samodejno zgenerira impliciten *privzeti* konstruktor, ki vsebuje kodo za inicializacijo atributov, ki jim nastavimo vrednost ob sami definiciji.

```
class Atheris {
    var x: Int = 10
    var y: Int = 20
}
print(Atheris().x) # 10
print(Atheris().y) # 20
```

Program 4.11: Implicitni privzeti konstruktor.

V primeru, da je v razredu privzeti konstruktor tudi eksplicitno definiran, bo poleg svoje kode vseboval tudi kodo implicitnega.

```
class Atheris {
    var x: Int = 10
    var y: Int = 20
    init() { # privzeti konstruktor
        self.y = 100
    }
}
print(Atheris().x) # 10
print(Atheris().y) # 100
```

Program 4.12: Eksplicitni privzeti konstruktor.

#### 4.5.4 Statični člani razreda

Statični člani razreda so tisti člani, ki ne živijo znotraj posameznih instanc, ampak živijo v globalni statični instanci razreda. Definiramo jih z uporabo modifikatorja `static`. Statična instanca razreda je avtomatsko naložena v pomnilnik ob zagonu programa. Do statičnih članov dostopamo preko imena razreda. Ker statične funkcije niso del instance razreda, ne vsebujejo `self` parametra.

```

class Static {
    static func foo() {
        print("I am a static function")
    }
}
Static.foo()

```

Program 4.13: Klicanje statične funkcije.

V času razreševanja tipov so statične definicije razreda shranjene v ločeno podatkovno strukturo od instančnih. Vozlišču AST, ki definira razred (*AstClassDefinition*), v simbolno tabelo ne pripišemo *razredni* podatkovni tip, ampak *statični* tip, ki hrani podatke o statičnih definicijah razreda. Primer definicije in klicanja statične funkcije lahko vidimo v programu 4.13

Razredi lahko vsebujejo tudi enumeracije in gnezdene razrede. Definicije enumeracij in razredov se smatrajo kot statične, zato do njih dostopamo enako kot do statičnih članov.

Definirajmo razred, ki vsebuje gnezdeno enumeracijo:

```

class Static {
    enum Languages: Int {
        case Cpp, Java
    }
}
let x = Static.Languages.Java
print(x.rawValue) # '1'

```

Da lahko dostopamo do konstruktorjev znotraj gnezdenih razredov, jih pre-  
vajalnik avtomatično potisne v seznam statičnih metod razreda.

```

class Main {
    class Person {
        var name: String
        var age: Int

        init(name: String, age: Int) {
            self.name = name
            self.age = age
        }
    }
}

static func main(args: [String]) {

```

```
        let person = Person(name: args[1], age: 32)
        print(person.name)
        print(person.age)
    }
}

let args = ["Main.ar", "Janez Novak"]
Main.main(args: args)
```

Program 4.14: Definicija gnezdenega razreda in njegova uporaba.

## 4.6 Dedovanje in polimorfizem

Dedovanje in polimorfizem sta, poleg enkapsulacije in abstrakcije, najpomembnejša koncepta OOP programiranja. Dedovanje je mehanizem, s katerim objekt pridobi (podeduje) nakatere ali vse lastnosti drugega objekta, medtem ko je polimorfizem sposobnost predstaviti isto funkcionalnost z različnimi implementacijami. Programski jezik Atheris omogoča enkratno dedovanje, tako kot Java in Swift.

V pomnilniku se atributi dedovanega razreda nahajajo pred atributi dedujočega se razreda. Enačba za izračun velikosti razreda (koliko prostora porabi objekt v pomnilniku) postane kompleksnejša, saj je potrebno rekurzivno prišteti velikosti nadrazradov. Prav tako postane kompleksnejši izračun odmikov atributov od začetnega naslova.

### 4.6.1 Polimorfizem

Programski jezik Atheris omogoča, da razredi predstavijo lastne implementacije metod, ki se nahajajo v starševskem razredu. Vsako tako metodo moramo označiti z modifikatorjem `override`. Če želimo dedujočim se razredom preprečiti *overriding* metod, jim moramo dodati modifikator `final`.

```
class BaseClass {
    func f1() {}
    final func f2() {}
}

class DerivedClass: BaseClass {
    override func f1() {}
    # override func f2() {} - Ni dovoljeno
```

```
}

```

Program 4.15: Polimorfizem.

Program 4.15 demonstrira delovanje polimorfizma v programskem jeziku Atheris.

## 4.6.2 Dinamično klicanje funkcij

Dinamično klicanje funkcij (angl. *dynamic dispatch*) je proces izbire, katera implementacija polimorfne operacije naj se izvede v času izvajanja programa. Običajno lahko že v času prevajanja izberemo, katera implementacija funkcije naj se kliče, saj obstaja samo ena. Pri razredih nastane problem, saj imajo lahko dedujoči se razredi svoje implementacije funkcij (oz. metod), kot je razvidno v programu 4.16.

```
class Fruit {
    func kind() { print("I am a Fruit!") }
}
class Apple: Fruit {
    override func kind() { print("I am an Apple!") }
}
class Orange: Fruit {
    override func kind() { print("I am an Orange!") }
}
```

Program 4.16: Več implementacij za isto funkcionalnost.

Problem je možno rešiti na več načinov. Rešitev prevajalnika za Atheris temelji na rešitvi, ki jo ima tipično C++, tj. z uporabo podatkovne strukture *v-table*.

### Navidezna tabela

Navidezna tabela je podatkovna struktura, ki vsebuje kazalce na funkcije implementirane v danem razredu. Prevajalnik za vsak razred zgenerira in shrani v pomnilnik unikatno navidezno tabelo.

Navidezna tabela vsebuje kazalce na naslove, kjer se nahajajo vse nestatične metode, implementirane v razredu. Vsaka tabela vsebuje še kazalec na navidezno tabelo nadrazreda (ali *null*, če ga nima), ter unikatni identifikator tipa. Identifikator tipa je pozitivno celo število, ki ga prevajalnik dodeli vsakemu tipu in je unikatni za vsak tip. Primer navideznihi tabel si lahko ogledamo na sliki 4.2.

	virtual table for <i>Fruit</i>	virtual table for <i>Apple</i>	virtual table for <i>Orange</i>
base v-table ptr	0x000000 ( <i>null</i> )	0x000004 ( <i>Fruit</i> )	0x000004 ( <i>Fruit</i> )
type descriptor	1	2	3
ptr to method implementation	<b>Fruit::kind</b>	<b>Apple::kind</b>	<b>Orange::kind</b>

```

class Fruit {
    func kind() {
        print("I am a Fruit!")
    }
}

class Apple: Fruit {
    override func kind() {
        print("I am an Apple!")
    }
}

class Orange: Fruit {
    override func kind() {
        print("I am an Orange!")
    }
}

```

Slika 4.2: Navidezne tabele za dane razrede iz 4.16.

Vsak objekt v pomnilniku, poleg svojih atributov, hrani še kazalec na lastno virtualno tabelo.

### 4.6.3 Realizacija

Problem rešimo tako, da kazalec na metodo shranimo v virtualno tabelo na tisti indeks, na katerem je metoda definirana v razredu. Prevajalnik za klic funkcije zgenerira vmesno kodo, ki izračuna naslov metode z naslednjo enačbo:

$$address(method_i) = address(vtable) + (i * sizeof(void*) + 8)$$

kjer je

$$address(vtable)$$

lokacija tabele v pomnilniku,

$$i * sizeof(void*) + 8$$

indeks pomnožen z velikostjo kazalca (običajno 4 byti) plus odmik od začetka tabele zaradi prej opisanih dodatnih podatkov v tabeli in

$$address(method_i)$$

naslov metode na indeksu  $i$ .

## 4.7 Vmesniki

Vmesnik je abstraken opis akcij, ki jih lahko izvede objekt. Vmesnik je abstraktna podatkovna struktura, zato ne moremo kreirati instance neposredno, lahko pa spremenljivki priredimo instanco razreda, če razred implementira vmesnik.

Vse metode so klicane dinamično, po postoku opisanem v razdelku 4.6.2.

Definirajmo preprost vmesnik ter ga implementirajmo v dveh razredih:

```
interface I {
    func foo()
}
class A: I {
    func foo() {
        print("A's implementation of foo")
    }
}
class B: I {
    func foo() {
        print("B's implementation of foo")
    }
}
var x: I
x = A()
x.foo() # 'A's implementation of foo'
x = B()
x.foo() # 'B's implementation of foo'
```

## 4.8 Abstraktni razredi

Programski jezik Atheris dopušča zmožnost deklariranja abstraktnih razredov z uporabo rezervirane besede `abstract`. Značilnost abstraktnih razredov je to, da ne moremo kreirati njihovih instanc neposredno. Abstraktni razredi s tem dopuščajo možnost definiranja abstraktnih metod, ki jih mora vsak dedujoči se neabstraktni razred implementirati. V tem pogledu so si abstraktni razredi in vmesniki zelo podobni. Abstraktne metode definiramo tako kot razrede z uporabo ključne besede `abstract`.

Program 4.17 definira abstrakten razred *Shape*, ki vsebuje abstraktno metodo za izračun površine lika (vsak lik izračuna lastno površino na drugačen način). Razreda *Square* in *Rect* dedujeta od abstraktnega razreda ter implementirata abstraktno metodo *area*.

```
abstract class Shape {
    var len: Int
    abstract func area() Int
}
```

```
}  
class Square: Shape {  
    init(_ len: Int) {  
        self.len = len  
    }  
    func area() Int {  
        return self.len * self.len  
    }  
}  
class Rect: Shape {  
    var height: Int  
    init(width: Int, height: Int) {  
        self.len = width  
        self.height = height  
    }  
    func area() Int {  
        return self.len * self.height  
    }  
}  
  
var shape: Shape  
shape = Square(10)  
print(shape.area()) # '100'  
shape = Rect(width: 5, height: 10)  
print(shape.area()) # '50'
```

Program 4.17: Primer uporabe abstraktnih razredov.

Naloga prevajalnika je, da zagotovi, da so v razredu implementirane vse abstraktne metode, ki so definirane v hierhiji razredov. Če ne želimo implementirati vseh metod abstraktnega razreda, mora biti razred označen kot abstrakten.

Definirajmo abstraktni podatkovni strukturi seznam in sklad, ki definirata ustrezne abstraktne operacije:

```
abstract class AbstractList {  
    private var storage: [Int]  
    abstract func append(_ val: Int)  
    abstract func remove(at index: Int)  
}
```

```

abstract class AbstractStack: AbstractList {
    abstract func push()
    abstract func pop()
}

```

Razred, ki želi dedovati od *AbstractStack*, mora poleg metod *push* in *pop* implementirati tudi obe metodi v *AbstractList* razredu:

```

class Stack: AbstractStack {
    func append(_ val: Int) {}
    func remove(at index: Int) {}
    func push() {}
    func pop() {}
}

```

## 4.9 Operator is

Operator *is* (v Javi *instanceof*) je operator, ki v času izvajanja programa preveri, ali je objekt instanca danega razreda. To naredi z uporabo virtualne tabele. Kot je bilo omenjeno, vsaka tabela vsebuje unikatni deskriptor njenega razreda. Preko deskriptorja lahko preverimo, ali se dva podatkovna tipa ujemata. Ker je lahko razredna hierarhija obsežna, je potrebno preverjanje izvesti rekurzivno po celotni hierarhiji.

Delovanje operatorja *is* je razvidno v programu 4.18.

```

class A {}
class B: A {}
class C: A {}

var object: A = B() # spremenljivki tipa 'A'
    priredimo objekt tipa 'B'
print(object is A) # 'true'
print(object is B) # 'true'
print(object is C) # 'false'

```

Program 4.18: Uporaba operatorja *is*.

## 4.10 Pretvarjanje tipov - operator as

Mehanizem dinamičnega pretvarjanja iz enega tipa v drugega (angl. *type casting*) deluje po zelo podobnem principu kot *as* operator. Razlikujeta se pred-

vsem v njunem rezultatu. Rezultat `is` operatorja je `true` ali `false`, za razliko od operatorja `as`, pri katerem je rezultat bodisi objekt pretvorjen v želen tip pri uspešni pretvorbi, bodisi `null` pri neuspešni. Tako pretvarjanje imenujemo varno pretvarjanje (angl. *safe casting*), saj program nadaljuje z izvajanjem tudi če pretvorba ni uspešna.

Delovanje operatorja `as` je razvidno v programu 4.19.

```
class A {}
class B: A {}
let object: A = B()
let casted = object as B
if casted == nil {
    print("cast failed")
}
else {
    print("cast succeeded") # izvede se 'else' blok
}
```

Program 4.19: Uporaba operatorja `as`.

## 4.11 Razširitve

Razširitev (angl. *extension*) je mehanizem, ki omogoča dodajanje funkcionalnosti obstoječim razredom. Razred lahko razširimo z metodami, enumeracijami in razredi.

Definirajmo prazen razred ter ga razširimo z različnimi definicijami:

```
class A {}
extension A {
    func toString() {
        print("ext::toString()")
    }
    class B {
        let x = 10
    }
    enum C: String {
        case a
    }
}
A().toString()
```

```
print(A.B().x)
print(A.C.a.rawValue)
```

Tekom prvega prehoda po AST v fazi razreševanja imen prevajalnik vstavi v razredni podatkovni tip vse nove definicije, ki se nahajajo v razširitvi. Če se bomo v nadaljevanju programa sklicevali na definicijo, ki je definirana v razširitvi, jo tako bo DOT operator brez težav našel v samem razredu.

V primeru, da definicija z istim imenom že obstaja, prevajalnik javi napako:

```
class A {
    func f() {}
}
extension A {
    func f() {} # napaka
}
```

#### 4.11.1 Razširitev z vmesnikom

Razredom lahko preko razširitev dodamo tudi implementacijo vmesnikov, čemur rečemo *razširitev z vmesnikom* (angl. *interface extension*).

Definirajmo razred ter mu dodajmo implementacijo vmesnika preko razširitve:

```
class Collection {}
interface Iterable {
    func next() Int
}
extension Collection: Iterable {
    func next() Int {
        return 10
    }
}
let iterable = Collection()
print(iterable.next())
```

## 4.12 Avtomatično prepoznavanje tipov

Avtomatično prepoznavanje tipov (angl. *type inference*) je sposobnost prevajalnika, da samodejno prepozna podatkovni tip izraza na podlagi vrednosti, ki so v izrazu. To je posebej uporabno pri definicijah spremenljivk, ki jim pogosto nastavimo vrednost ob sami definiciji.

V primeru, da definicija spremenljivke nima eksplicitno navedenega podatkovnega tipa, prevajalnik najprej izračuna podatkovni tip izraza na desni strani prirejevalnega operatorja ter ga nato dodeli definiciji, kot je razvidno iz programa 4.20.

```
let meaningOfLife = 42
# meaningOfLife je tipa Int
let pi = 3.14159
# pi je tipa Double
let robot = "Mr. Robot"
# robot je tipa String
```

Program 4.20: Avtomatično prepoznavanje podatkovnih tipov.

Prepoznavanje tipov postane kompleksno pri tabelah, kadar njeni elementi niso istih tipov. Prevajalnik vedno poišče najmanjši možen tip, ki je skupen vsem elementom tabele. V primeru, da so v tabeli objekti, ki jim je skupen nadrazred A, bo tudi tabela tipa A (prikazano v programu 4.21). V primeru, da elementi nimajo nobenega skupnega tipa, prevajalnik tabeli dodeli poseben abstrakten tip `Any`, ki je definiran v standardni knjižnici (prikazano v programu 4.22).

```
class A {}
class B: A {}
class C: A {}
let array = [C(), B(), C(), C()]
# spremenljivka array je tipa ARR ( A )
```

Program 4.21: Elementi tabele s skupnim nadrazdom.

```
let array = [10, "string", A(), 3.14]
# spremenljivka array je tipa ARR ( Any )
```

Program 4.22: Elementi tabele nimajo skupnega tipa.

```
let a: Any = 10
let b: Any = 'X'
let c: Any = "String"
let d: Any = [10, 20, 30]
let e: Any = 3.14
```

Program 4.23: Spremenljivkam tipa `Any` lahko priredimo vrednost poljubnega tipa.

`Any` je v programskem jeziku `Atheris` to, kar je v `Javi` `Object`, s to razliko, da je `Object` razred, `Any` pa vmesnik. Vsak podatkovni tip je implicitno tudi tip `Any`, kot to lahko vidimo v programu 4.23.

## Poglavje 5

# Meritve in testiranje

Delovanje programskega jezika Atheris je testirano na znanih algoritmih – *bubblesort*, *quicksort* in *fibonacci*. Testni primeri so izbrani tako, da preko njih preizkusimo delovanje čim več funkcionalnosti jezika. Kot zanimivost je izmerjena tudi hitrost izvajanja programov in primerjana z osnovnim jezikom. Za referenco je izmerjena tudi hitrost delovanja algoritmov v Pythonu.

### 5.1 Meritve

#### 5.1.1 Bubblesort

Z bubblesort algoritmom preverimo:

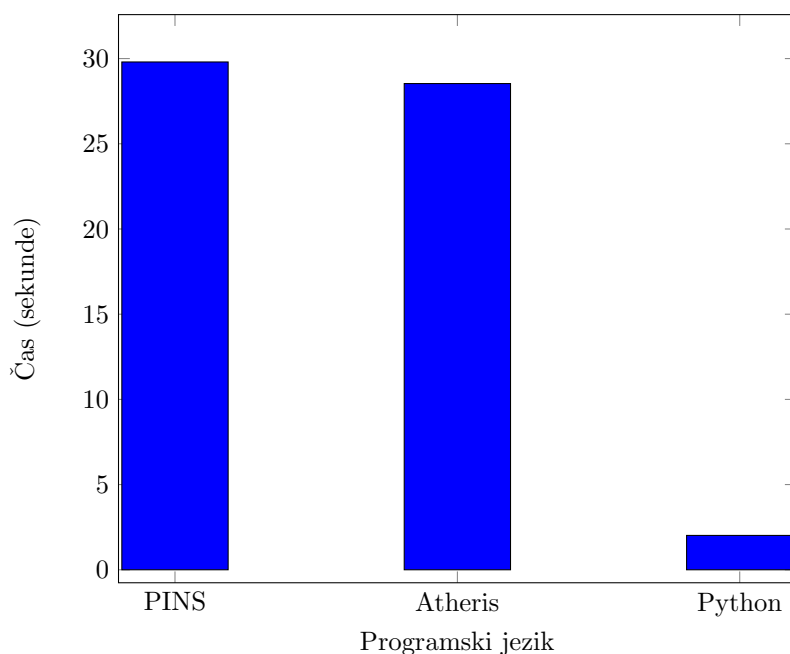
- dostopanje do pomnilnika (do elementov v tabeli na nekem indeksu),
- delovanje zank,
- klicanje funkcij, prenos parametrov.

Algoritem smo izvedli 100.000-krat na številih *8, 0, 3, 9, 2, 14, 10, 27, 1, 5, 8, -1, 26* in pri tem merili čas izvajanja.

Rezultati niso presenetljivi, PINS in Atheris potrebujeta približno enako časa, medtem ko je Python (po pričakovanjih) bistveno hitrejši (rezultati so vidni na sliki 5.1).

#### 5.1.2 Quicksort

Z uporabo quicksort algoritma poleg prej naštetih funkcionalnosti testiramo še delovanje rekurzije. Algoritem je izveden pod enakimi pogoji kot bubblesort.



Slika 5.1: Bubblesort (sortiranje z navadnimi zamenjavami).

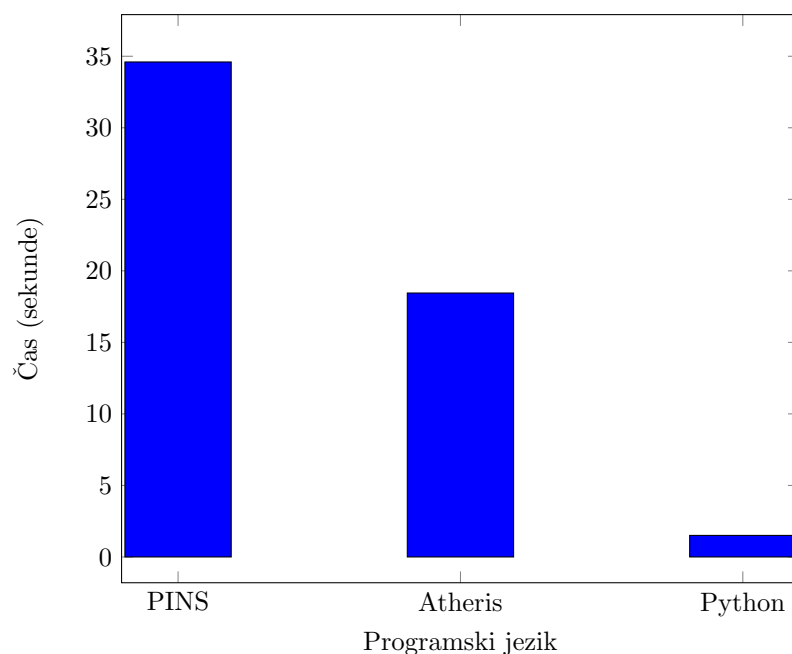
Rezultati meritve so vidni na sliki 5.2.

Dobljen rezultat je izjemno zanimiv, saj je Atheris bistveno hitrejši kot PINS. Rezultat je zanimiv predvsem zato, ker prevajalnik za Atheris ne vsebuje veliko optimizacij napram osnovnemu prevajalniku.

Po podrobni analizi se izkaže, da sta za razliko v hitrosti izvajanja algoritma kriva predvsem dva razloga:

- Programski jezik PINS ne podpira izrazov za prenos toka (angl. *control transfer*). Običajno sta to `break` in `continue`. Algoritem je zato potrebno implementirati z uporabo začasnih spremenljivk, zaradi česar se izvede občutno večje število ukazov prirejanja in primerjanja.
- Drug razlog za tako občutno razliko pa je to, da je klicanje funkcij v Atherisu nekoliko hitrejšo napram PINSu. Izkaže se da quicksort algoritem izvede veliko večje število klicev funkcij napram bubblesortu, kar je smiselno, glede na to, da je algoritem rekurziven.

Klici funkcij so v Atherisu implementirani tako, da se koda funkcije pred začetkom izvajanja programa shrani v pomnilnik, do kode pa dostopamo preko label. Interpreter vsebuje preslikavo iz label na naslov kode funkcije v pomnilniku, kar nam omogoča izvedbo funkcije. V PINSu funkcij ne



Slika 5.2: Quicksort.

shranjujemo v pomnilnik, ampak do njih dostopamo preko dveh slovarjev, ki preslikata labelo funkcije v njen klicni zapis in njeno kodo.

### 5.1.3 Izračun $n$ -tega fibonaccijevega števila

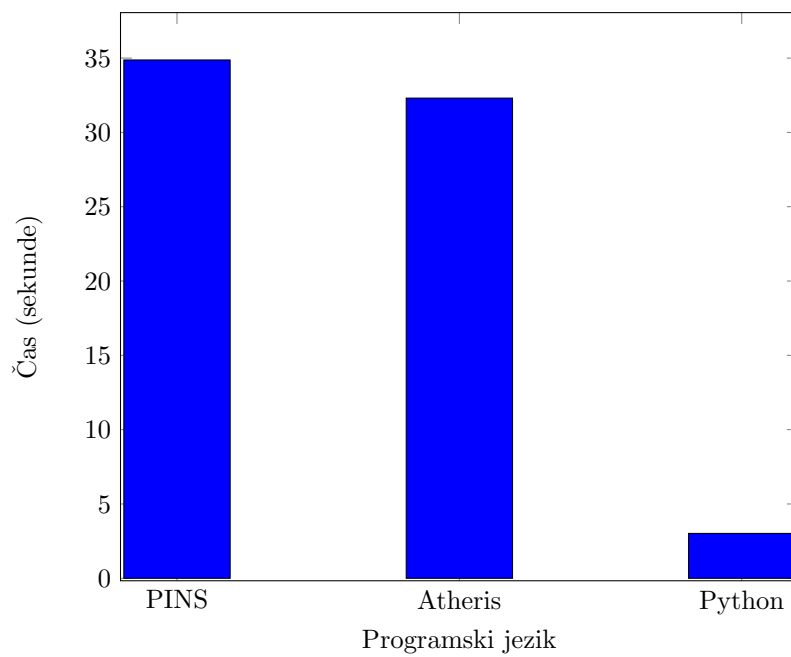
Zadnji testni algoritem je izračun  $n$ -tega fibonaccijevega števila z uporabo rekurzivne enačbe  $fib(n) = fib(n-1) + fib(n-2)$ ;  $fib(0) = 1$ ;  $fib(1) = 1$ . Računamo  $fib(35)$ .

Rezultat je prikazan na sliki 5.3.

### 5.1.4 Quicksort s polimorfnimi operacijami

V razdelku 4.6.2 je podrobneje opisano delovanje polimorfnih operacij, kot so dinamično klicanje funkcij, operator `is` ter pretvarjanje tipov (operator `as`). Naštete operacije omogočajo priročne funkcionalnosti, ki nam pri razvoju programske opreme pogosto pridejo prav. A pod določeno ceno, saj je izvedba teh operacij relativno počasna.

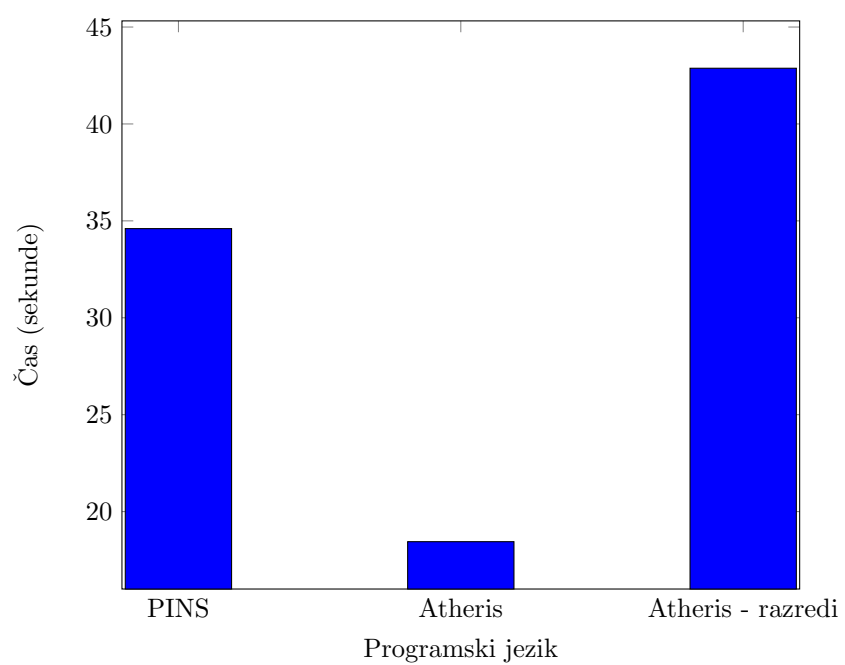
Zanimalo nas je, kakšna je pravzaprav dejanska cena, ki jo moramo plačati za njihovo izvajanje. Pripravljen je primer, ki testira prav to. Gre za implementacijo quicksort algoritma, ki se izvaja nad identičnimi vhodnimi podatki kot prejšnji primeri, s to razliko, da so števila ovita v objekte. Izvajanje primer-



Slika 5.3: Izračun n-tega fibonaccijevega števila.

janja dveh objektov poteka z uporabo naštetih polimorfni operacij. Rezultat meritve je viden na sliki 5.4.

Po pričakovanjih se izkaže, da je izvajanje res občutno počasnejše; in sicer za skoraj 230 %.



Slika 5.4: Quicksort s polimorfnimi operacijami.



## Poglavje 6

# Sklepne ugotovitve

V okviru diplomskega dela so predstavljeni programski jeziki in prevajalniki, sodobne prakse načrtovanja in implementacije prevajalnikov ter njihova zgradba. Podrobneje sta opisana programska jezika PINS in Atheris, poudarek je na slednjem, ki je nadgradnja prvega. Razširitve, ki jih prevajalnik za Atheris vsebuje napram prevajalniku za PINS, in njihova implementacija, so tekom naloge podrobneje opisane.

Programski jezik Atheris omogoča uporabo objektno usmerjenih gradnikov, ki jih vidimo v sodobnih objektnih jezikih; to so enumeracije, terke, razredi in vmesniki. Atheris podpira tudi razširitve razredov, podobno kot Swift.

Za diplomsko delo je bilo načrtovano kar nekaj funkcionalnosti, ki zaenkrat še niso implementirane. Med njih spadajo generični podatkovni tipi in generične funkcije, opcijski podatkovni tipi in funkcijske ovojnice. Njihova vgradnja bo prišla na vrsto v nadaljnjem razvoju prevajalnika.

V razdelku 2.2.3 smo omenili, da lahko semantična analiza stori več, kot le razreši imena in podatkovne tipe. Prevajalnik za Atheris vsebuje še tretjo semantično fazo, ki se imenuje *preverjanje inicializiranosti*. Naloga te faze je, da za vsako spremenljivko zagotovi, da ji je bila pred njeno uporabo nastavljena vrednost. Poleg tega prepreči, da bi lahko konstantam priredili vrednost več kot enkrat. Faza je trenutno še v povojih in zaenkrat ne deluje tako, kot bi si želeli, zato v diplomskem delu ni opisana.

Tekom diplomskega dela se osredotočamo predvsem na *front-end* del prevajalnika, kjer se izvede analiza izvorne kode in sinteza v vmesno. Preskočili smo celoten zaledni del prevajalnika (*back-end*). Naloga zalednega dela je optimizacija vmesne in generiranje dejanske strojne kode za ciljno arhitekturo. V prihodnje je cilj vgradnja izjemno močnega zalednega sistema v LLVM [2], na katerem temeljijo tudi zelo zmogljivi C++, Objective-C in Swift prevajalniki.

Namesto vgradnje LLVM bi bilo zanimivo tudi prevajanje v Javin *bytecode*, saj bi s tem pridobili vse zelo napredne sposobnosti JVM-ja. Primer takega jezika je Kotlin, ki se je izkazal kot zelo dober programski jezik, in je celo nadomestil Javo na področju razvoju programske opreme za Android platformo.

# Poglavje 7

## Priloge

### 7.1 Atheris

#### 7.1.1 Bubblesort

```
func bubbleSort(_ list: [Int], size: Int) Int {
    var i = 0
    while i < size {
        var j = 0
        while j < size {
            if list[i] < list[j] {
                let tmp = list[i]
                list[i] = list[j]
                list[j] = tmp
            }
            j = j + 1
        }
        i = i + 1
    }
}

var list = [ 8, 0, 3, 9, 2, 14, 10, 27, 1, 5, 8, -1,
            26 ]
var i = 0
while i < 100000 {
    bubbleSort(list, size: list.count)
    list[0] = 8
}
```

```
list[1] = 0
list[2] = 3
list[3] = 9
list[4] = 2
list[5] = 14
list[6] = 10
list[7] = 27
list[8] = 1
list[9] = 5
list[10] = 8
list[11] = -1
list[12] = 26
i = i + 1
}
```

### 7.1.2 Quicksort

```
func quickSort(_ list: [Int], low: Int, high: Int) {
  func partition(_ list: [Int], low: Int, high: Int)
  Int {
    let pivot = list[low]
    var i = low - 1
    var j = high + 1

    while true {
      while true {
        j = j - 1
        if list[j] <= pivot {
          break
        }
      }

      while true {
        i = i + 1
        if list[i] >= pivot {
          break
        }
      }
    }
  }
}
```

```
        if i < j {
            let tmp = list[i]
            list[i] = list[j]
            list[j] = tmp
        }
        else {
            return j
        }
    }
}

if low < high {
    let p = partition(list, low: low, high: high)
    quickSort(list, low: low, high: p)
    quickSort(list, low: p + 1, high: high)
}
}

var list = [ 8, 0, 3, 9, 2, 14, 10, 27, 1, 5, 8, -1,
            26 ]
var i = 0
while i < 100000 {
    quickSort(list, low: 0, high: list.count - 1)
    list[0] = 8
    list[1] = 0
    list[2] = 3
    list[3] = 9
    list[4] = 2
    list[5] = 14
    list[6] = 10
    list[7] = 27
    list[8] = 1
    list[9] = 5
    list[10] = 8
    list[11] = -1
    list[12] = 26
    i = i + 1
}
```

### 7.1.3 Fibonacci

```
func fib(_ n: Int) Int {
    if n < 2 {
        return 1
    }
    else {
        return fib(n - 1) + fib(n - 2)
    }
}
fib(35)
```

### 7.1.4 Quicksort nad objekti

```
class Comparable {
    func compare(with object: Any) Int {
        if object is Comparable {
            let comparable = object as Comparable
            return self.value() - comparable.value()
        }
        else {
            return 0
        }
    }

    func value() Int {
        return 0
    }

    func toString() {
    }
}

class Integer: Comparable {
    var val: Int

    init(_ val: Int) {
        self.val = val
    }
}
```

```
        override func value() Int {
            return self.val
        }

        override func toString() {
            print(self.val)
        }
    }

class Decimal: Comparable {
    var val: Int

    init(_ val: Int) {
        self.val = val
    }

    override func value() Int {
        return self.val
    }

    override func toString() {
        print(self.val)
    }
}

func partition(_ list: [Comparable], low: Int, high:
Int) Int {
    let pivot = list[low]
    var i = low - 1
    var j = high + 1

    while true {
        while true {
            j = j - 1
            let el = list[j]
            if el.compare(with: pivot) <= 0 {
                break
            }
        }
    }
}
```

```
        }
    }

    while true {
        i = i + 1
        let el = list[i]
        if el.compare(with: pivot) >= 0 {
            break
        }
    }

    if i < j {
        let tmp = list[i]
        list[i] = list[j]
        list[j] = tmp
    }
    else {
        return j
    }
}

}

func quicksort(_ list: [Comparable], low: Int, high:
Int) {
    if low < high {
        let p = partition(list, low: low, high: high)
        quicksort(list, low: low, high: p)
        quicksort(list, low: p + 1, high: high)
    }
}

var list = [ Integer(8), Decimal(0), Integer(3),
Integer(9), Decimal(14), Decimal(10), Integer(27),
Decimal(1), Decimal(5), Integer(8), Decimal(-1),
Decimal(26) ]

var i = 0
while i < 100000 {
```

```
        quicksort(list, low: 0, high: list.count - 1)
        i = i + 1
    }
```

## 7.2 PINS

### 7.2.1 Bubblesort

```
fun bubble(tab: arr[13] integer) : integer = (
    {for i = 0, 13, 1 :
        {for j = 0, 13, 1:
            {if tab[j] > tab[i] then
                (
                    {tmp = tab[j]},
                    {tab[j] = tab[i]},
                    {tab[i] = tmp}, 0
                )
            }
        }
    },
    1
) { where var i : integer; var j : integer };

var tab: arr[13] integer;
var count: integer;

fun main(i: integer) : integer = (
    {while count < 100000:
        (
            {tab[0] = 8},
            {tab[1] = 0},
            {tab[2] = 3},
            {tab[3] = 9},
            {tab[4] = 2},
            {tab[5] = 14},
            {tab[6] = 10},
            {tab[7] = 27},
            {tab[8] = 1},
```

```

        {tab[9] = 5},
        {tab[10] = 8},
        {tab[11] = -1},
        {tab[12] = 26},
        bubble(tab),
        {count = count + 1}
    )
},
0
)

```

## 7.2.2 Quicksort

```

fun partition(tab: arr[13] integer, low: integer, high
: integer) : integer = (
    {pivot = tab[low]},
    {i = low - 1},
    {j = high + 1},
    {loop = true},
    {while loop == true:
        (
            {p = true},
            {while p == true:
                (
                    {j = j - 1},
                    {if tab[j] <= pivot then
                        {p = false}
                    }
                )
            }
        )
    },
    {p = true},
    {while p == true:
        (
            {i = i + 1},
            {if tab[i] >= pivot then
                {p = false}
            }
        )
    }
},

```

```
        {if i < j then
          (
            {tmp = tab[j]},
            {tab[j] = tab[i]},
            {tab[i] = tmp},0
          )
        { where var tmp : integer}
        else ({loop = false})
      }
    )
  },
  j
) { where var pivot: integer; var i: integer; var j:
  integer; var p: logical; var loop: logical };

fun quickSort(tab: arr[13] integer, low: integer, high
: integer) : integer = (
  {if low < high then
    (
      {p = partition(tab, low, high)},
      quickSort(tab, low, p),
      quickSort(tab, p + 1, high)
    )
  },
  0
) { where var p: integer }

var tab: arr[13] integer;
var count: integer;

fun main(i:integer) : integer = (
  {while count < 100000:
    (
      {tab[0] = 8},
      {tab[1] = 0},
      {tab[2] = 3},
      {tab[3] = 9},
      {tab[4] = 2},
```

```

        {tab[5] = 14},
        {tab[6] = 10},
        {tab[7] = 27},
        {tab[8] = 1},
        {tab[9] = 5},
        {tab[10] = 8},
        {tab[11] = -1},
        {tab[12] = 26},
        quickSort(tab, 0, tab.length - 1),
        {count = count + 1}
    )
},
0
)

```

### 7.2.3 Fibonacci

```

fun fib(x : integer) : integer = (
    { if x < 2 then
        ({rez = 1})
    else
        ({rez = fib(x - 1) + fib(x - 2)})
    },
    rez
) {where var rez : integer};

fun main(i:integer) : integer = (
    {i = fib(35)},
    0
)

```

## 7.3 Python

### 7.3.1 Bubblesort

```

def bubble(list):
    for i in range(len(list)):
        for j in range(len(list)):
            if list[i] < list[j]:
                tmp = list[i]

```

```
        list[i] = list[j]
        list[j] = tmp

startTime = time.time()

list = [ 8, 0, 3, 9, 2, 14, 10, 27, 1, 5, 8, -1, 26 ]
for i in range(100000):
    bubble(list)
    list = [8, 0, 3, 9, 2, 14, 10, 27, 1, 5, 8, -1,
           26]
print(time.time() - startTime)
```

### 7.3.2 Quicksort

```
import time

def partition(list, low, high):
    pivot = list[low]
    i = low - 1
    j = high + 1

    while True:
        while True:
            j = j - 1
            if list[j] <= pivot:
                break

        while True:
            i = i + 1
            if list[i] >= pivot:
                break

    if i < j:
        tmp = list[i]
        list[i] = list[j]
        list[j] = tmp
    else:
        return j
```

```
def quickSort(list, low, high):
    if low < high:
        p = partition(list, low, high)
        quickSort(list, low, p)
        quickSort(list, p + 1, high)

startTime = time.time()

list = [ 8, 0, 3, 9, 2, 14, 10, 27, 1, 5, 8, -1, 26 ]
for i in range(100000):
    quickSort(list, 0, len(list) - 1)
    list = [8, 0, 3, 9, 2, 14, 10, 27, 1, 5, 8, -1,
            26]
print(time.time() - startTime)
```

### 7.3.3 Fibonacci

```
import time

def fib(n):
    if n < 2:
        return 1
    return fib(n - 1) + fib(n - 2)

startTime = time.time()
fib(35)
print(time.time() - startTime)
```

# Literatura

- [1] Atheris chlorechis. Dosegljivo: <https://qph.ec.quoracdn.net/main-qimg-6ee9bd139819545a1af652b204b5dc2e>. [Dostopano: 9.1.2018].
- [2] Llm. Dosegljivo: <https://en.wikipedia.org/wiki/LLVM>. [Dostopano: 14.1.2018].
- [3] Modern compiler structure. Dosegljivo: <http://anstoques.blogspot.si/2013/05/show-different-phases-of-compiler-with.html>. [Dostopano: 9.1.2018].
- [4] Programming language popularity index. Dosegljivo: <https://www.tiobe.com/tiobe-index/>. [Dostopano: 9.1.2018].
- [5] Stack frames. Dosegljivo: <https://loonytek.com/2015/04/28/call-stack-internals-part-1/>. [Dostopano: 9.1.2018].
- [6] A complete description of a programming language includes the computational model, the syntax and semantics of programs, and the pragmatic considerations that shape the language. Dosegljivo: <http://www.emu.edu.tr/aelci/Courses/D-318/D-318-Files/plbook/intro.htm>. [Dostopano: 9.1.2018].
- [7] Andrew W. Appel and Jens Palsberg. *Modern Compiler Implementation in Java, Second Edition*. Cambridge University Press, 2002.