PS Systemmodellierung mit SysML

Sprachen & Sprachspezifikation

Referent: Felix Grzebin

Inhalt

Elemente formaler Sprachen

Sprachliche Vorkommen, syntaktische Bildungsregeln

Die Sprachspezifikation

abstraktes Syntaxmodell, konkretes Syntaxmodell

Grammatik

kontextfreie Grammatiken

Definition

"(Language) A language L is a set of linguistic utterances."

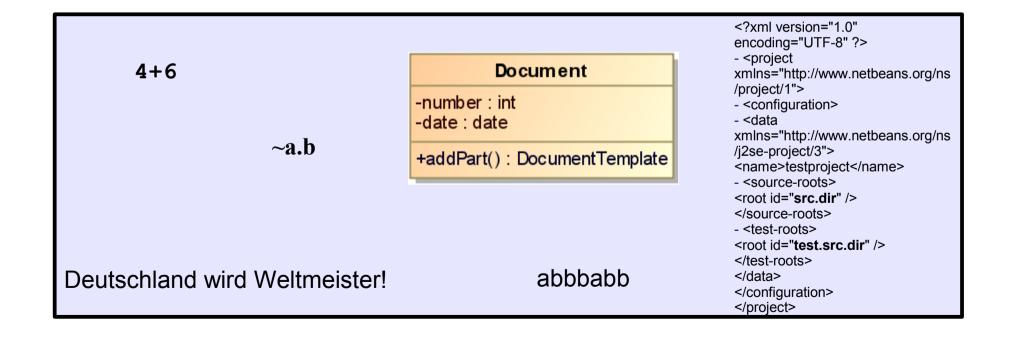
(Kleppe, Software Language Engineering)

(Sprache) Eine Sprache L ist eine Sammlung sprachlicher Vorkommen.

Sprachliche Vorkommen

auch: Mograms(Klepp),

Sprachinstanzen



primitive Sprachelemente

sind Teil der Definition der Sprache.

können nicht vom Benutzer innerhalb der Sprache definiert werden.

sind sprachliche Vorkommen.

Beispiel:

primitive Datentypen (java) sind Instanzen der Klasse Object

Woraus besteht eine Sprache?

Alphabet:

{a,b}

Grammatik:

$$S \rightarrow aX;$$
 $X \rightarrow YX;$
 $X \rightarrow Y;$
 $Y \rightarrow a;$
 $Y \rightarrow b$

Menge der sprachlichen Vorkommen der "ab-Sprache": Alle beliebig langen Kombinationen aus a und b, welche mit a beginnen

eine Sammlung Regeln, nach welchen die sprachlichen Vorkommen einer Sprache strukturiert sind

besteht mindestens aus:

- einem abstrakten Syntaxmodell
- mindestens einem konkreten Syntaxmodell
- -"syntax mapping" von konkreten zu abstrakten Sprachvorkommen

und optional aus:

- Domänenspezifizierungen
- Schnittstellen zu anderen Sprachen

Ein **abstrakes Syntaxmodell** gibt den logischen Aufbau der sprachlichen Vorkommen an.

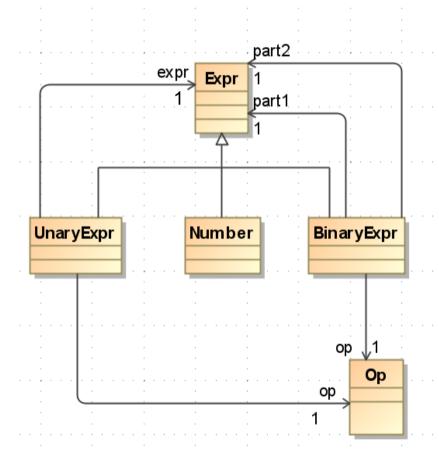
Konkrete Syntaxmodelle geben die Repräsentation der sprachlichen Vorkommen für den Benutzer der Sprache an.

Beispiel:

Sprachspezifikation der Sprache der mathematischen Ausdrücke

Beispiel Sprachspezifikation

abstraktes Syntaxmodell



konkretes Syntaxmodell

Expr.adornments ::= "(" Expr ")"

BinaryExpr.order ::= part1 op part2

UnaryExpr.order ::= op expr

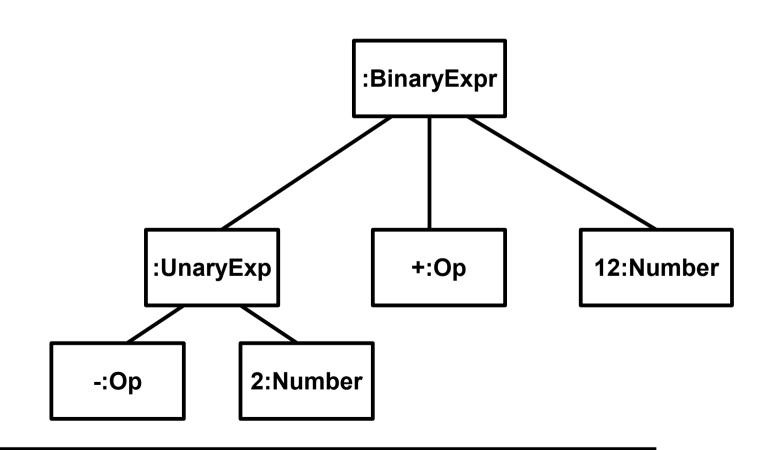
Op.representation ::= from library

Number.representation ::= from library

Bibliothek

x: Number for all x in R

Beispiel Sprachspezifikation



Grammatiken

kontextfreie Grammatik:

ist 4-Tupel:
$$G = (V_N, V_T, P, s)$$

V_N: Menge der Variablen der Grammatik

 $V_{\scriptscriptstyle T}$: Menge der Terminalsymbole

P: Ableitungsregeln

S: Startsymbol, Element von V_N

Quellen

Kleppe, Anneke: "Software Language Engineering", Addison-Wesley, Boston, 2008

Prof. J. C. Freytag, Ph. D.: Skript der Vorlesung Compilerbau (PI 3) (WS 2009/2010) Teil 4