

递归下降与优先爬升

语法规则

用“ $::=$ ”符号，表示“由……组成”。语法规则一般形如：

$\langle \text{句子} \rangle ::= \langle \text{主语} \rangle \langle \text{谓语} \rangle$

$\langle \text{谓语} \rangle ::= \langle \text{动词} \rangle \langle \text{宾语} \rangle$

表示“句子由主语和谓语构成”，“谓语由动词和宾语构成”。这种构成是按顺序的。

语法规则中有一些特殊符号。

符号 ϵ 表示空串，即长度为0的字符串，就是什么都没有。空串的概念类似于空集，但是空串是串，仍旧作为元素来看待，与空集概念有区别。

符号 $|$ ：表示“或”。例如：

$A ::= B | C$

表示A由B构成，或者由C构成。这里的B和C称为文法项A的候选式。

符号 $\{ \}$ ：大括号里的内容，表示可以重复0次到重复任意有限次。不能重复无限次，因为字符串永远有限长。例如：

$A ::= \{a\}$

表示A可以匹配 ϵ 、 a 、 aa 、 aaa 、……所有只由a构成的字符串。

语法分析

语法分析是编译的一个环节，可以检查输入的字符串是否符合语法规则。

语法分析的思维模式总共分为两种：自顶向下的分析、自底向上的分析，它们按照遍历语法树的顺序来定义。

递归下降属于自顶向下的分析，优先爬升属于自底向上的分析。

递归下降

递归下降是一种语法分析的设计方法。

能够递归下降的文法，需要满足3个条件：

没有左递归。

候选式首符号不相交。

如果候选式可以为 ϵ 则候选式的首符号与该语法项的后继符号也不相交。

递归下降的设计方法是：

对每一个左部的语法项，设计一个函数。

进入函数时，根据读入的首符号，来确定进入哪个候选式分支。

如果遇到 ϵ 先预读一个符号，如果判断为语法项的后继符号，则进入该分支，于是退回一个符号并返回。

如果遇到大括号，通过while循环来实现循环0次与无数次的目的。在while的判断处要读入字符检查是否进入循环，因此在while结束后要退回一个字符。

示例：括号匹配的文法G[S]为

$S ::= A$

$A ::= \epsilon \mid '(' A ')' A \mid '[' A ']' A \mid \{ ' A ' \}' A$

于是设计的程序为：

```
int S() {
    int ans = A(); // 括号匹配
    if (ans == 0) {
        return 0;
    }
    char c = getchar(); // 匹配完应该读完
    if (c != EOF) {
        return 0;
    }
    return 1;
}

int A() {
    char c = getchar();
    if (c == ')' || c == ']' || c == '}' || c == EOF) {
        ungetc(c, stdin); // 与getchar相反，向读入中退回一个字符
        return 1;
    } else if (c == '(') {
        int temp = A();
        if (temp == 0) // 调用匹配失败
        {
            return 0;
        }
        c = getchar();
        if (c != ')') {
            return 0;
        }
        temp = A();
        if (temp == 0) {
            return 0;
        }
        return 1;
    } else if (c == '[') {
        int temp = A();
        if (temp == 0) {
            return 0;
        }
        c = getchar();
        if (c != ']') {
            return 0;
        }
        temp = A();
        if (temp == 0) {
            return 0;
        }
        return 1;
    } else if (c == '{') {
        int temp = A();
        if (temp == 0) {
            return 0;
        }
        c = getchar();
        if (c != '}') {
            return 0;
        }
        temp = A();
        if (temp == 0) {
            return 0;
        }
        return 1;
    }
    return 0;
}
```

```
        return 0;
    }
    c = getchar();
    if (c != ']') {
        return 0;
    }
    temp = A();
    if (temp == 0) {
        return 0;
    }
    return 1;
} else if (c == '{') {
    int temp = A();
    if (temp == 0) {
        return 0;
    }
    c = getchar();
    if (c != '}') {
        return 0;
    }
    temp = A();
    if (temp == 0) {
        return 0;
    }
    return 1;
}
}
```

优先爬升

From:
<https://wiki.cvbbacm.com/> - CVBB ACM Team

Permanent link:
<https://wiki.cvbbacm.com/doku.php?id=2020-2021:teams:namespace:%E9%80%92%E5%BD%92%E4%B8%BB%E9%99%8D%E4%B8%8E%E4%BC%98%E5%85%88%E7%88%AC%E5%8D%87&rev=1617863233>

Last update: 2021/04/08 14:27

