

# LR 構文解析概説

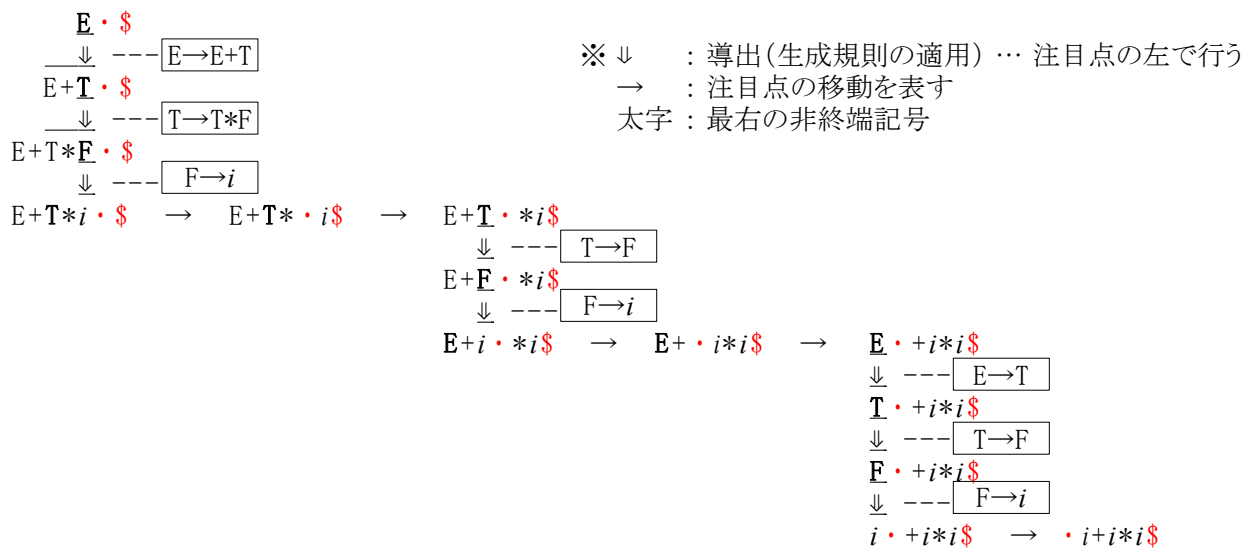
三浦 欽也

## 基本原理

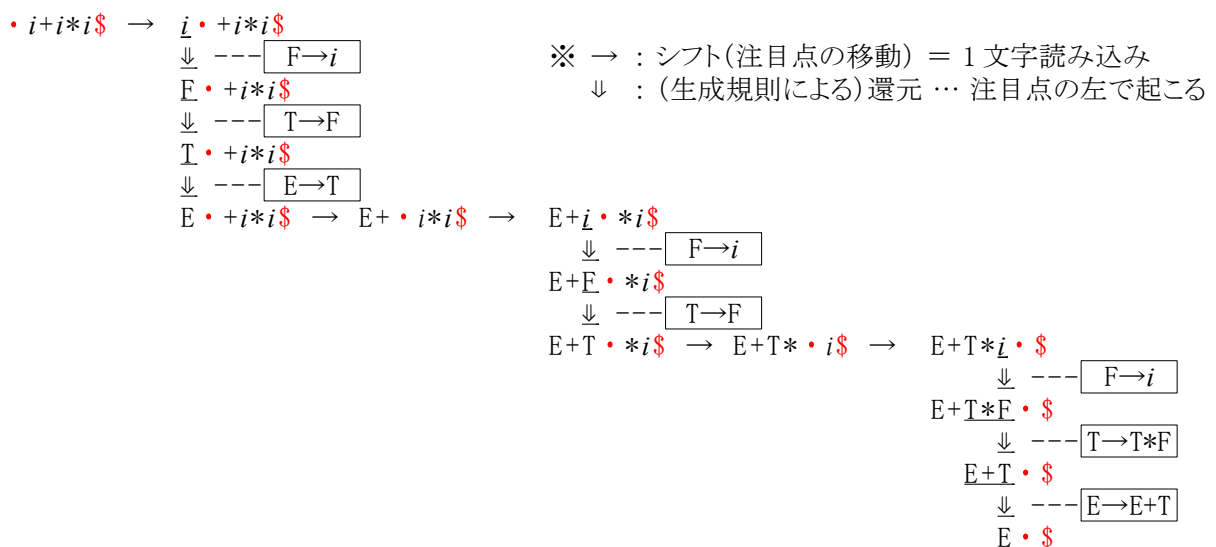
最右導出の逆を行なう。

(P.63, 例 3.1 より)  
 $G1 = \langle P1, E \rangle$   
 $P1 = \{ E \rightarrow E+T \mid T$   
 $\quad T \rightarrow T*F \mid F$   
 $\quad F \rightarrow (E) \mid i \}$

**$i+i*i\$$  の最右導出** (最右の非終端記号 を見つけるための注目点・と終端を表す \$ を右につける)



**その逆 (= LR 構文解析)** (解析対象の文字列を・と \$ ではさんで, 逆順の操作(還元)を行う)



- ※ 還元時には, 非終端記号に対応する構文木を, 順次生成して行く.
- ※ 構文木は下から上へ生成されていく = 上向き構文解析

## 最右導出(注目点移動をともなう)とLR構文解析の関係

注目点移動をともなう最右導出	⇔	LR 構文解析
注目点	⇔	読み込みポインタ
注目点の左側	⇔	処理中の記号列(終端・非終端記号)
注目点の右側	⇔	読み込み前の記号列(終端記号のみ)
注目点の移動	⇔	シフト(1字読み込み)
導出	⇔	還元

### LR 構文解析の基本的な流れ

入力列  $x$  に対して、 $\cdot x\$$  からスタートし、シフトか還元を繰り返して  $S \cdot \$$  ( $S$  は出発記号)となれば、成功して終了。その際に、同時に構文木も生成する。

#### シフト

注目点(=読み込みポインタ)をひとつ右へ動かす。=1文字読み込む。

$$u \cdot a v \$ \rightarrow u a \cdot v \$ \quad (u \in V^*, a \in V_T, v \in V_T^*)$$

#### 還元

注目点のすぐ左で生成規則( $A \rightarrow \alpha$ )を逆に使って記号列を置き換える

$$u \alpha \cdot v \$ \Rightarrow u A \cdot v \$, \quad (u, \alpha \in V^*, A \in V_N, v \in V_T^*)$$

- ※ このとき、 $A$  に対応する(部分)構文木を生成する。  
(構文木の下からの生成 = 上向き構文解析)

#### 注

途中の  $u \cdot v \$$  という形式は構文解析の各時点での「状態」を表わす。

- $u$  : 処理中の記号列 ( $\in V^*$ ) - 既知
- $v$  : 読み込み前の記号列 ( $\in V_T^*$ ) - 未知

### シフトするか還元するか？

構文解析の各時点 ( $u \cdot v \$$ ) で:

- シフトをするか還元するか
- どの生成規則で還元するか

を決めなければならない。

しかし、実際には、可能な選択肢(ある  $v$  に対して  $S \cdot \$ \Rightarrow u \cdot v \$ \Rightarrow \cdot x \$$  なる最右導出が存在するような選択肢)は、 $u$  に依存してある程度限られる。

既知の  $u$  に対する可能な選択肢(ある  $v$  に対して  $S \cdot \$ \Rightarrow u \cdot v \$ \Rightarrow \cdot x \$$  なる最右導出が存在するような選択肢)を得るためには、ある種のオートマトン(正準オートマトン)を生成してそれを用いる。(正準オートマトンの作り方は text を参照すること)

具体的には、その正準オートマトンに  $u$  を入力し、到達した状態によって、可能な選択肢が決定される。

各時点で、毎回、 $u$  を正準オートマトンに入力するのは効率が悪いなぜなら:

- シフトの時は、 $u$  が1文字分伸びるだけなので直前の状態から1回分だけ状態遷移すれば済む。

- 還元の際は,  $u$  のうちの, 還元されなかった前半部分 ( $u' \alpha \cdot v \$ \Rightarrow u' A \cdot v \$$  という還元の場合,  $u'$  に相当する部分) は還元後も変わらないので,  $u$  によって遷移した状態の系列を記憶しておけば, 還元された後半部分の遷移 ( $u' \alpha \cdot v \$ \Rightarrow u' A \cdot v \$$  という還元の場合,  $A$  による遷移) をやり直すだけで済む.

「配置」(pp.103-105) はそのような考えに基づき, 状態の系列を, 入力系列 ( $u$ ) とともに記憶する構造体である. 実際の LR 構文解析のプログラムでは, 配置と状態遷移表を用いる. (詳細はテキストを参照すること)

## 参考

- <https://wwws.kobe-c.ac.jp/~miura/stock/LR/LR.pdf> (この文書)
- <https://wwws.kobe-c.ac.jp/~miura/stock/LR/LR.swf> (LR 構文解析例の Flash ムービー)