

## MCC/LiME - Ошибка #39

### Нужно исправить в ядре реконструкцию графов перед выводом

05/29/2015 09:25 AM - m.bakhterev

<b>Status:</b>	Новая	<b>Start date:</b>	05/29/2015
<b>Priority:</b>	Высокий	<b>Due date:</b>	
<b>Assignee:</b>	m.bakhterev	<b>% Done:</b>	0%
<b>Category:</b>		<b>Estimated time:</b>	0.00 hour
<b>Target version:</b>			
<b>Description</b>			
<p>Перед выводом графов, ядро их реконструирует: восстанавливает описание типов, символов и окружений, генерируя .T, .S, .E и .EDef узлы. Текущий косяк в том, что этот алгоритм реконструкции слишком сложный и с некими эвристиками, решающими, когда и что выводить. Всё может быть намного проще:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Символы можно сразу же выводить вначале того линейного блока, который первым встречается в определённом окружении.</li><li>2. Типы сейчас выводятся нормально, по мере необходимости.</li><li>3. Окружения, по идее, тоже имеет смысл выводить только по мере необходимости и начала вывода линейного блока. Сейчас там некая зубодробительная эвристика, связанная с тем, что ссылки на символы выводятся по мере обращения к ним, а не вообще все подряд, в начале линейного блока. Поэтому ссылки на окружения, как ожидается, должны быть разбросаны по всем линейным блокам, но это не соответствует действительности. Происходит нечто непонятное.</li></ol>			