

Helmut Seidl

Compilerbau  
+  
Abstrakte Maschinen

*München*

Sommersemester 2004

## Organisatorisches

Der erste Abschnitt **Die Übersetzung von C** ist den Vorlesungen **Compilerbau** und **Abstrakte Maschinen** gemeinsam :-)

Er findet darum zu beiden Vorlesungsterminen statt :-)

Zeiten:

<b>Vorlesung</b> Compilerbau:	Mo. 12:15-13:45 Uhr Mi. 10:15-11:45 Uhr
<b>Vorlesung</b> Abstrakte Maschinen:	Mi. 13:15-14:45 Uhr
<b>Übung</b> Compilerbau:	Di./Do. 12:15-13:45 Uhr Di./Fr. 10:15-11:45 Uhr
<b>Übung</b> Abstrakte Maschinen:	Do. 14:15-15:45 Uhr

## Einordnung:

### Diplom-Studierende:

Compilerbau:	Wahlpflichtveranstaltung
Abstrakte Maschinen:	Vertiefende Vorlesung

### Bachelor-Studierende:

Compilerbau:	8 ETCS-Punkte
Abstrakte Maschinen:	nicht anrechenbar

## Scheinerwerb:

### Diplom-Studierende:

- 50% der Punkte;
- zweimal Vorrechnen :-)

### Bachelor-Studierende:

- Klausur
- Erfolgreiches Lösen der Aufgaben wird zu 20% angerechnet :-))

## Material:

- Literaturliste (im Netz)
- Aufzeichnung der Vorlesungen  
(Folien + Annotationen + Ton + Bild)
- die Folien selbst :-)
- Tools zur Visualisierung der Abstrakten Maschinen :-))
- Tools, um Komponenten eines Compilers zu generieren ...

## Weitere Veranstaltungen:

- Seminar Programmanalyse — Di., 14:00-16:00 Uhr
- Wahlpflicht-Praktika:
  - SS 2004: Oberflächengenerierung (Frau Höllerer)
  - WS 2004/05: Konstruktion eines Compilers (Frau Höllerer)

# 0 Einführung

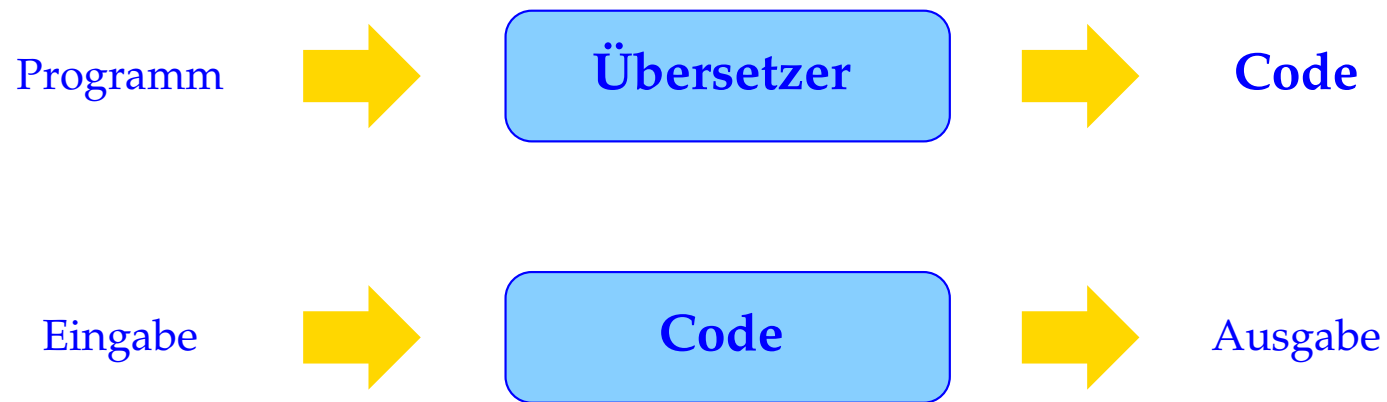
## Prinzip eines Interpreters:



**Vorteil:** Keine Vorberechnung auf dem Programmtext erforderlich  $\implies$   
keine/geringe Startup-Zeit :-)

**Nachteil:** Während der Ausführung werden die Programm-Bestandteile  
immer wieder analysiert  $\implies$  längere Laufzeit :-(

## Prinzip eines Übersetzters:



### Zwei Phasen:

- Übersetzung des Programm-Texts in ein Maschinen-Programm;
- Ausführung des Maschinen-Programms auf der Eingabe.

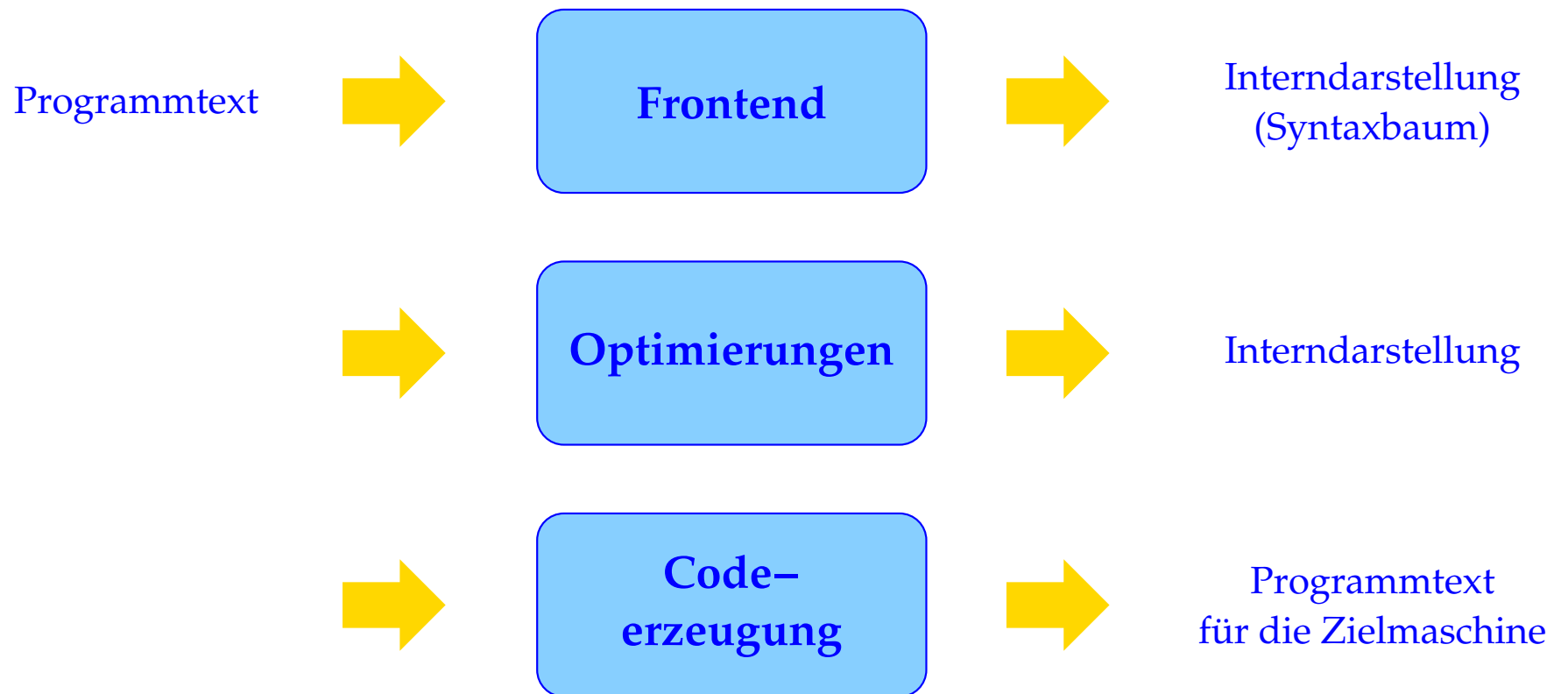
Eine Vorberechnung auf dem Programm gestattet u.a.

- eine geschickte(re) Verwaltung der Variablen;
- Erkennung und Umsetzung globaler Optimierungsmöglichkeiten.

**Nachteil:** Die Übersetzung selbst dauert einige Zeit :-)

**Vorteil:** Die Ausführung des Programme wird effizienter  $\implies$  lohnt sich bei aufwendigen Programmen und solchen, die mehrmals laufen ...

## Aufbau eines Übersetzters:



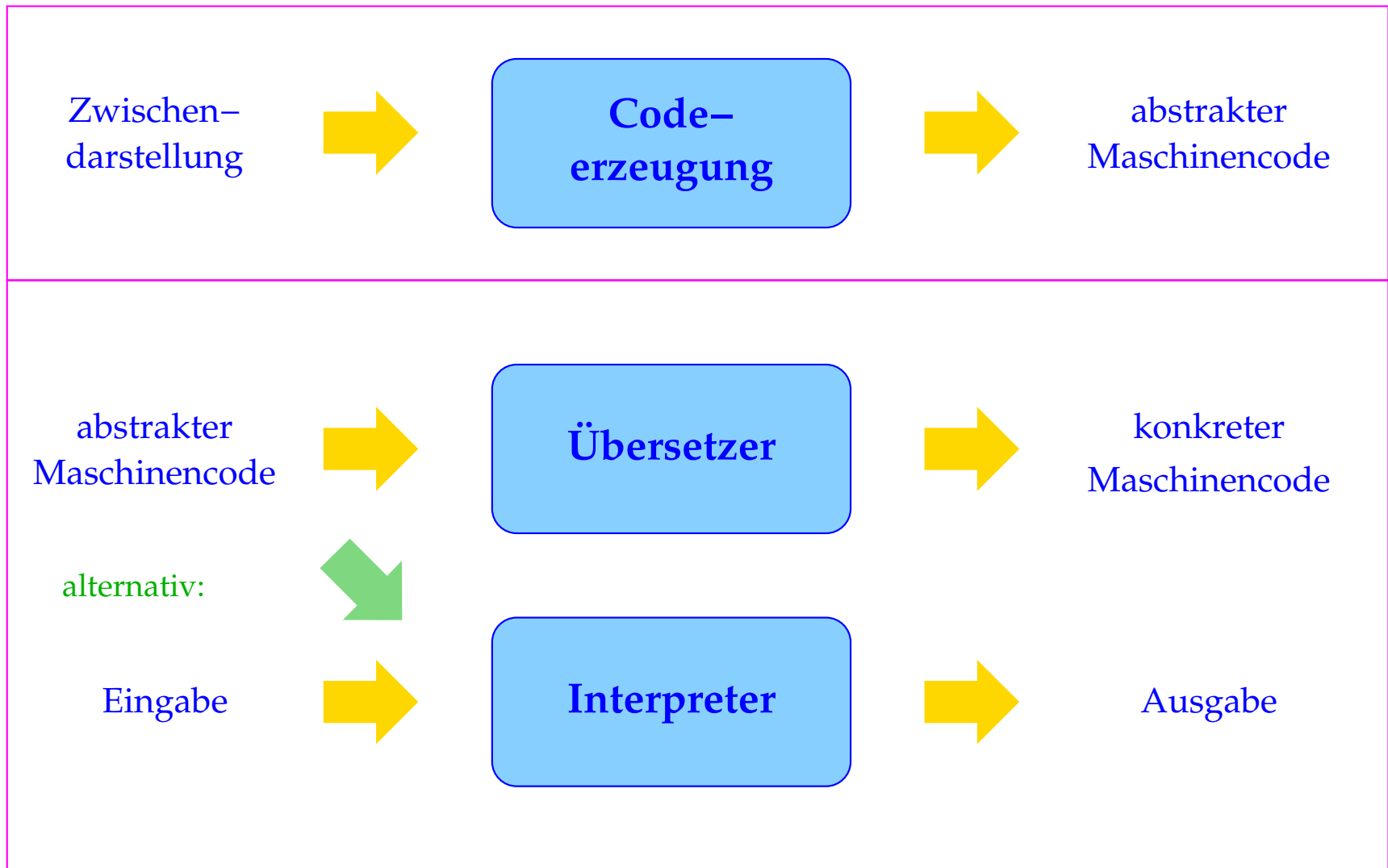
## Aufgaben der Code-Erzeugung:

Ziel ist eine geschickte Ausnutzung der Möglichkeiten der Hardware. Das heißt u.a.:

1. **Instruction Selection:** Auswahl geeigneter Instruktionen;
2. **Registerverteilung:** optimale Nutzung der vorhandenen (evt. spezialisierten) Register;
3. **Instruction Scheduling:** Anordnung von Instruktionen (etwa zum Füllen einer Pipeline).

Weitere gegebenenfalls auszunutzende **spezielle Hardware-Features** können mehrfache Recheneinheiten sein, verschiedene Caches, ...

Weil konkrete Hardware so vielgestaltig ist, wird die Code-Erzeugung oft erneut in **zwei Phasen** geteilt:



Eine **abstrakte Maschine** ist eine idealisierte Hardware, für die sich einerseits “leicht” Code erzeugen lässt, die sich andererseits aber auch “leicht” auf realer Hardware implementieren lässt.

### Vorteile:

- Die Portierung auf neue Zielarchitekturen vereinfacht sich;
- der Compiler wird flexibler;
- die Realisierung der Programmkonstrukte wird von der Aufgabe entkoppelt, Hardware-Features auszunutzen.

Programmiersprachen, deren Übersetzungen auf abstrakten Maschinen beruhen:

Pascal	→	P-Maschine	
Smalltalk	→	Bytecode	
Prolog	→	WAM	(“Warren Abstract Machine”)
SML, Haskell	→	STGM	
Java	→	JVM	

Hier werden folgende Sprachen und abstrakte Maschinen betrachtet:

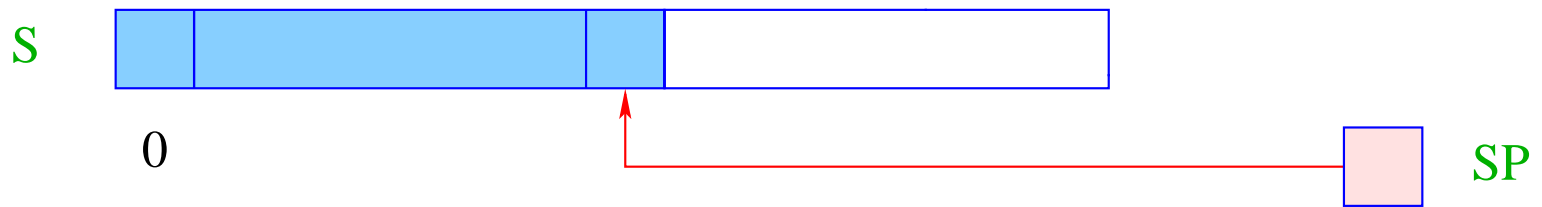
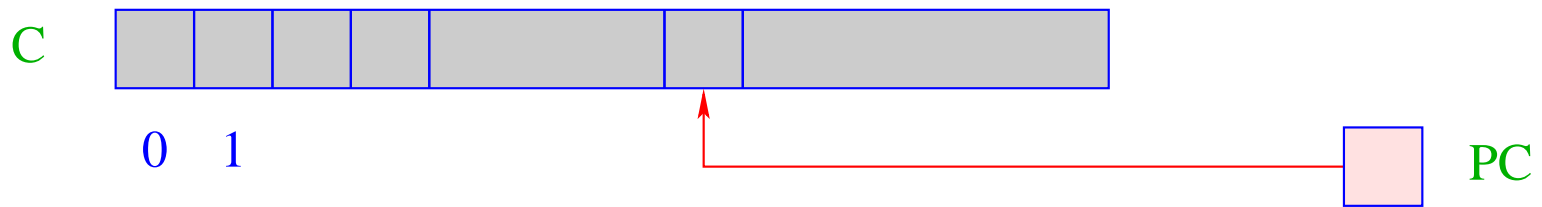
C	→	CMa	//	<i>imperativ</i>
PuF	→	MaMa	//	<i>funktional</i>
PuP	→	WiM	//	<i>logikbasiert</i>
Threaded C	→	CMa+Threads	//	<i>nebenläufig</i>

# Die Übersetzung von C

# 1 Die Architektur der CMa

- Jede abstrakte Maschine stellt einen Satz abstrakter **Instruktionen** zur Verfügung.
- Instruktionen werden auf der abstrakten Hardware ausgeführt.
- Die abstrakte Hardware fassen wir als eine Menge von Datenstrukturen auf, auf die die Instruktionen zugreifen
- ... und die vom **Laufzeitsystem** verwaltet werden.

Für die **CMa** benötigen wir:



- **S** ist der (Daten-)Speicher, auf dem nach dem LIFO-Prinzip neue Zellen allokiert werden können  $\implies$  Keller/Stack.
- **SP** ( $\hat{=}$  Stack Pointer) ist ein Register, das die Adresse der obersten belegten Zelle enthält.  
**Vereinfachung:** Alle Daten passen jeweils in eine Zelle von **S**.
- **C** ist der Code-Speicher, der das Programm enthält.  
 Jede Zelle des Felds **C** kann exakt einen abstrakten Befehl aufnehmen.
- **PC** ( $\hat{=}$  Program Counter) ist ein Register, das die Adresse des nächsten auszuführenden Befehls enthält.
- Vor Programmausführung enthält der **PC** die Adresse 0  
 $\implies$  **C**[0] enthält den ersten auszuführenden Befehl.

## Die Ausführung von Programmen:

- Die Maschine lädt die Instruktion aus  $C[PC]$  in ein **Instruktions-Register IR** und führt sie aus.
- Vor der Ausführung eines Befehls wird der **PC** um 1 erhöht.

```
while (true) {  
    IR = C[PC]; PC++;  
    execute (IR);  
}
```

- Der **PC** muss **vor** der Ausführung der Instruktion erhöht werden, da diese möglicherweise den **PC** überschreibt :-)
- Die Schleife (der **Maschinen-Zyklus**) wird durch Ausführung der Instruktion **halt** verlassen, die die Kontrolle an das Betriebssystem zurückgibt.
- Die weiteren Instruktionen führen wir **nach Bedarf** ein :-)

## 2 Einfache Ausdrücke und Wertzuweisungen

**Aufgabe:** werte den Ausdruck  $(1 + 7) * 3$  aus!

Das heißt: erzeuge eine Instruktionsfolge, die

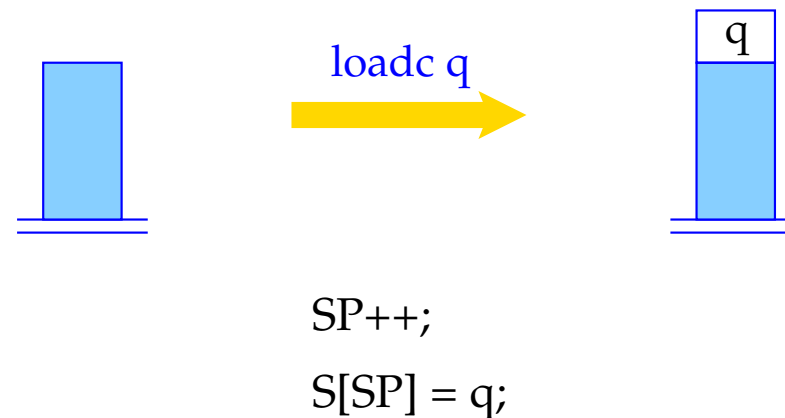
- den Wert des Ausdrucks ermittelt und dann
- oben auf dem Keller ablegt...

**Idee:**

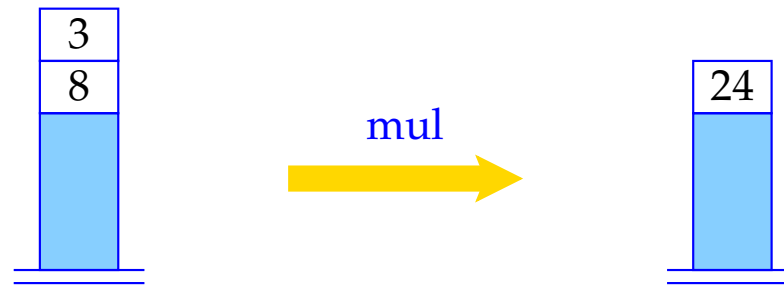
- berechne erst die Werte für die Teilausdrücke;
- merke diese Zwischenergebnisse oben auf dem Keller;
- wende dann den Operator an!

## Generelles Prinzip:

- die Argumente für Instruktionen werden oben auf dem Keller erwartet;
- die Ausführung einer Instruktion konsumiert ihre Argumente;
- möglicherweise berechnete Ergebnisse werden oben auf dem Keller wieder abgelegt.



Die Instruktion `loadc q` benötigt keine Argumente, legt dafür aber als Wert die Konstante `q` oben auf dem Stack ab.



SP--;

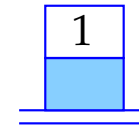
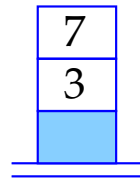
S[SP] = S[SP] \* S[SP+1];

**mul** erwartet zwei Argumente oben auf dem Stack, konsumiert sie und legt sein Ergebnis oben auf dem Stack ab.

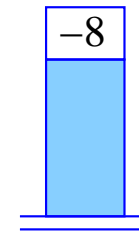
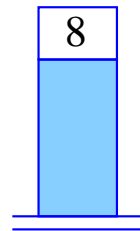
... analog arbeiten auch die übrigen binären arithmetischen und logischen Instruktionen **add**, **sub**, **div**, **mod**, **and**, **or** und **xor**, wie auch die Vergleiche **eq**, **neq**, **le**, **leq**, **gr** und **geq**.

Beispiel:

Der Operator `leq`



Einstellige Operatoren wie `neg` und `not` konsumieren dagegen ein Argument und erzeugen einen Wert:



$$S[SP] = -S[SP];$$

Beispiel:

Code für  $1 + 7$ :

loadc 1

loadc 7

add

Ausführung dieses Codes:

