

Helmut Seidl

Compilerbau

+

Abstrakte Maschinen

München

Sommersemester 2005

Organatorisches

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

Vorlesung Compilerbau:	Mo. 12:15-13:45 Uhr Mi. 10:15-11:45 Uhr
Vorlesung Abstrakte Maschinen:	Fr. 12:15-13:45 Uhr Verma
Übung Compilerbau:	Do. 12:15-13:45 Uhr Fr. 10:15-11:45 Uhr
Übung Abstrakte Maschinen:	Di. 10:15-11:45 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 oder
- mündliche Prüfung.

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: Automatische Deduktion — Mi., 12:00-14:00 Uhr
(Verma)
- Wahlpflicht-Praktikum: Compilerbau — Mi., 15:00-17:00 Uhr
(Petter)

0 Einführung

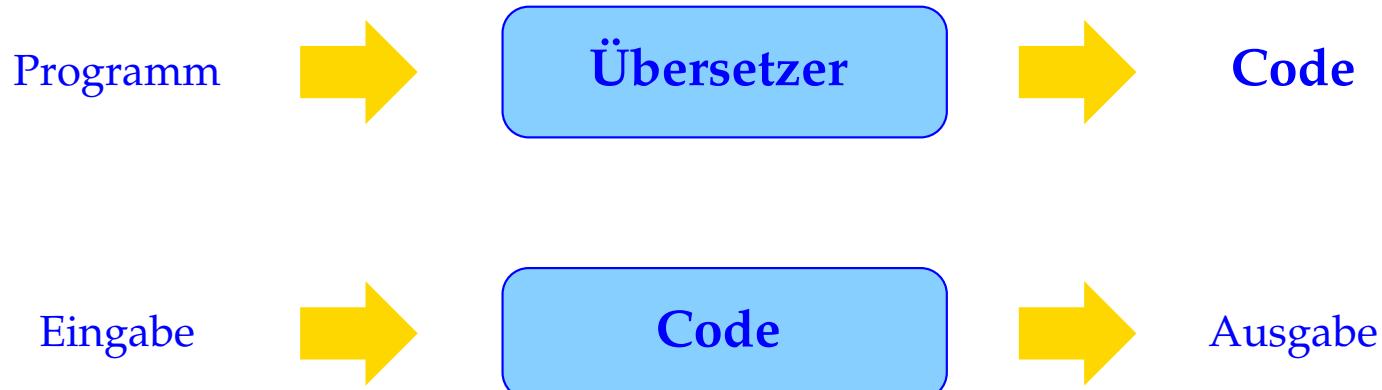
Prinzip eines Interpreters:



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

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

Prinzip eines Übersetzers:



Zwei Phasen:

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

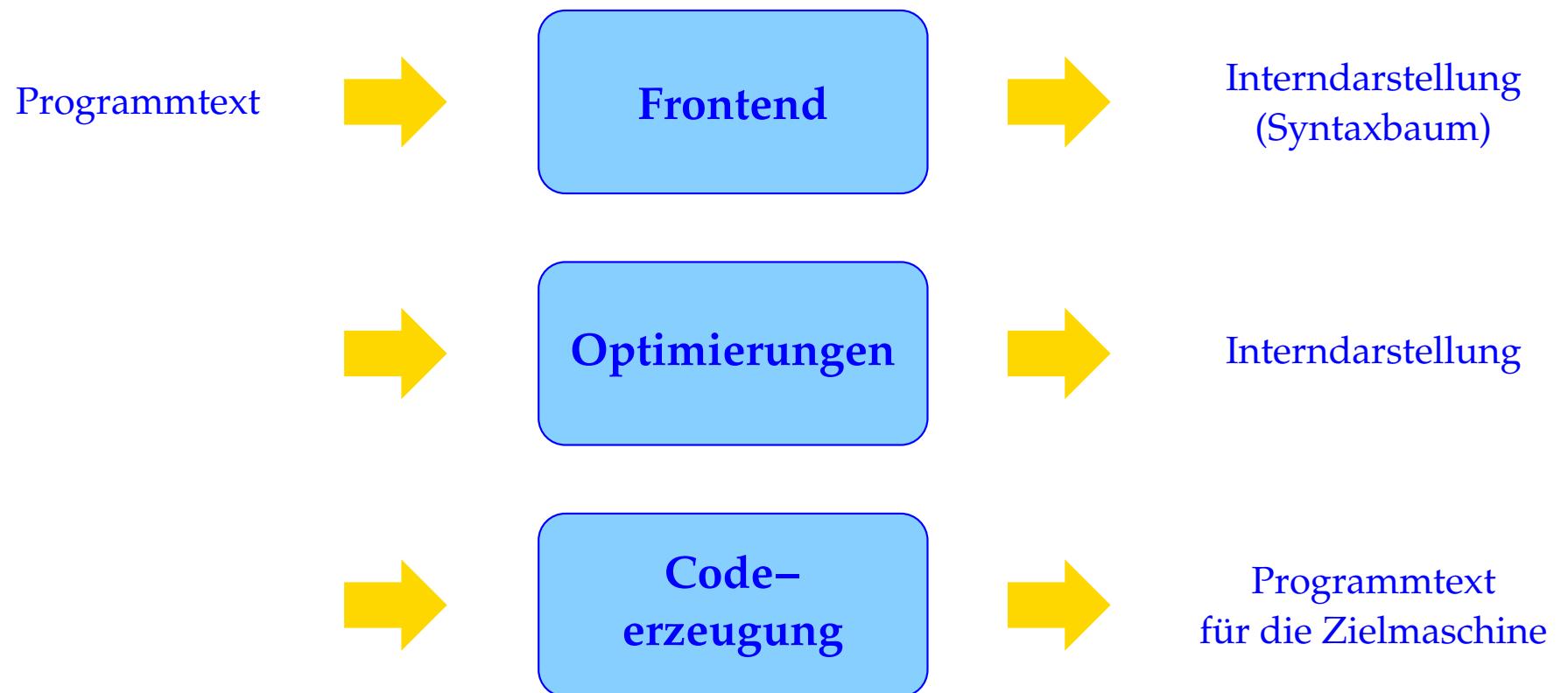
Eine Vorberechnung auf dem Programm gestattet u.a.

- 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 \Rightarrow lohnt sich bei aufwendigen Programmen und solchen, die mehrmals laufen ...

Aufbau eines Übersetzers:



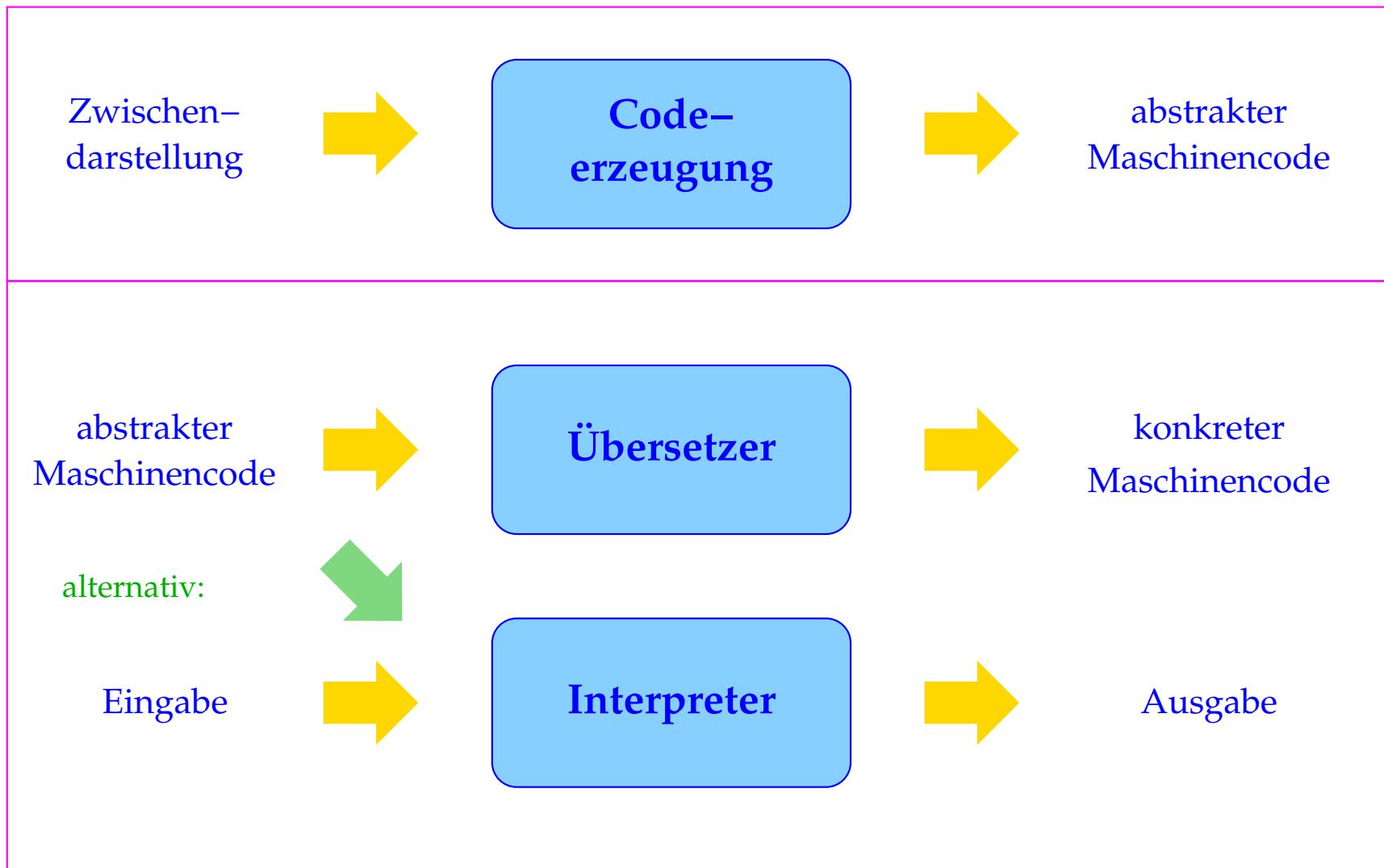
Aufgaben der Code-Erzeugung:

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:

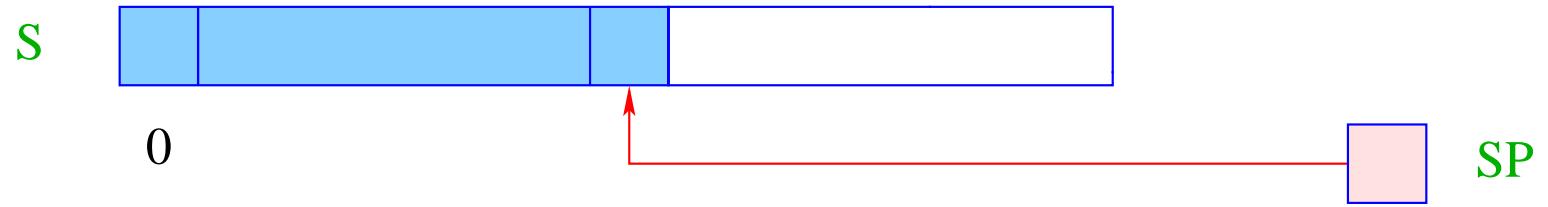
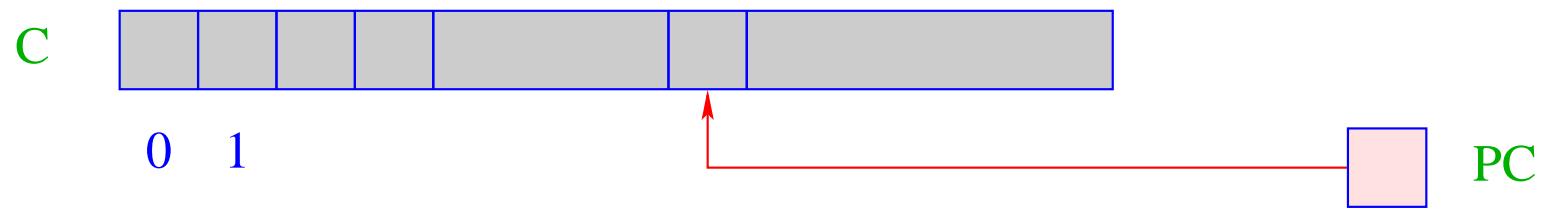
C	→	CMa	//	<i>imperativ</i>
PuF	→	MaMa	//	<i>funktional</i>
PuP	→	WiM	//	<i>logikbasiert</i>

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

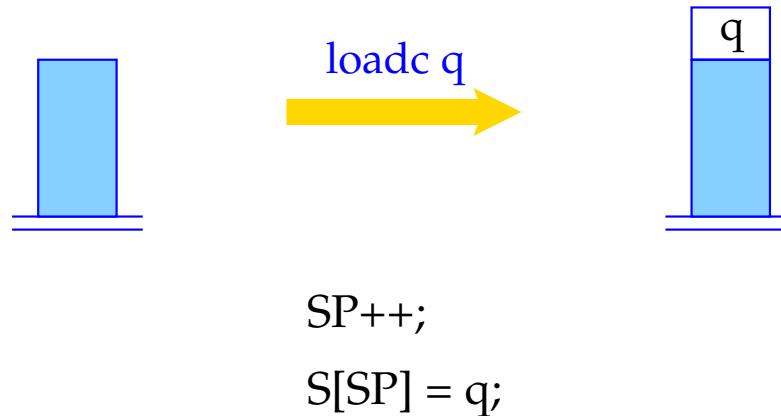
- den Wert des Ausdrucks ermittelt und dann
- oben auf dem Keller ablegt...

Idee:

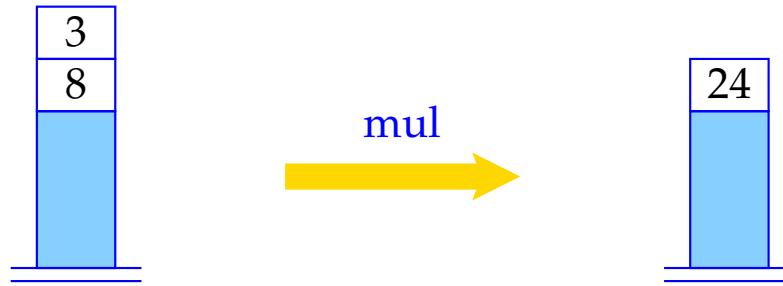
- berechne erst die Werte für die Teilausdrücke;
- merke diese Zwischenergebnisse oben auf dem Keller;
- wende dann den Operator an!

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--;`

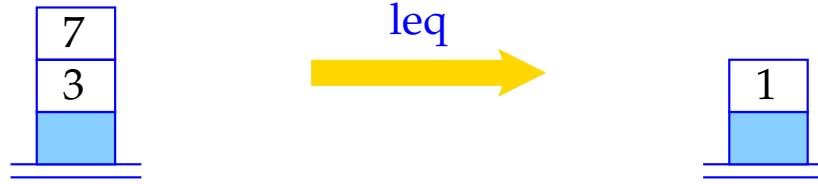
`S[SP] = S[SP] * S[SP+1];`

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

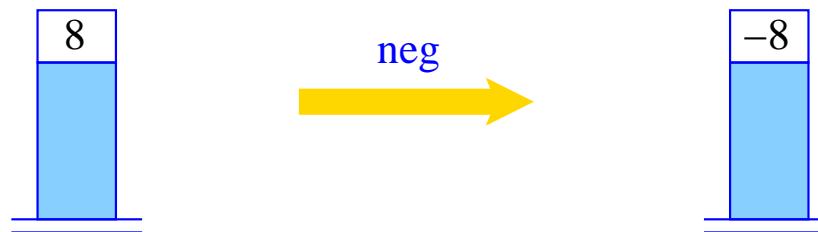
... analog arbeiten auch die übrigen binären arithmetischen und logischen Instruktionen **add**, **sub**, **div**, **mod**, **and**, **or** und **xor**, wie auch die Vergleiche **eq**, **neq**, **le**, **leq**, **gr** und **geq**.

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

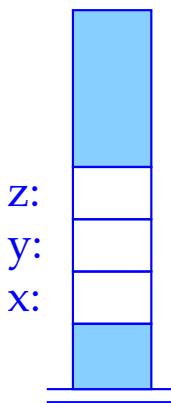
loadc 7

add

Ausführung dieses Codes:



Variablen ordnen wir Speicherzellen in **S** zu:



Die Übersetzungsfunktionen benötigen als weiteres Argument eine Funktion ρ , die für jede Variable x die (Relativ-)Adresse von x liefert. Die Funktion ρ heißt **Adress-Umgebung** (Address Environment).

Variablen können auf zwei Weisen verwendet werden.

Beispiel: $x = y + 1$

Für y sind wir am **Inhalt** der Zelle, für x an der **Adresse** interessiert.

L-Wert von x = Adresse von x

R-Wert von x = Inhalt von x

<code>code_R e ρ</code>	liefert den Code zur Berechnung des R-Werts von e in der Adress-Umgebung $ρ$
<code>code_L e ρ</code>	analog für den L-Wert

Achtung:

Nicht jeder Ausdruck verfügt über einen L-Wert (Bsp.: $x + 1$).

Wir definieren:

$$\begin{aligned}\text{code}_R (e_1 + e_2) \rho &= \text{code}_R e_1 \rho \\ &\quad \text{code}_R e_2 \rho \\ &\quad \text{add}\end{aligned}$$

... analog für die anderen binären Operatoren

$$\begin{aligned}\text{code}_R (-e) \rho &= \text{code}_R e \rho \\ &\quad \text{neg}\end{aligned}$$

... analog für andere unäre Operatoren

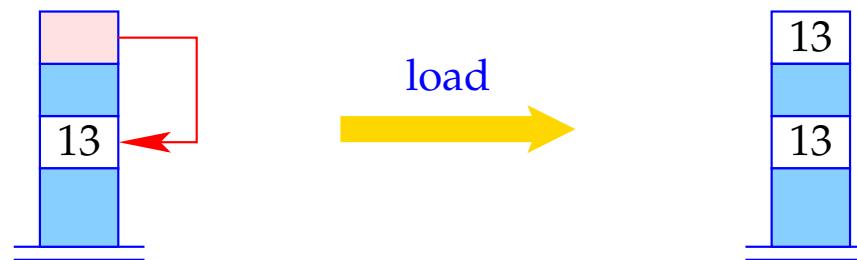
$$\begin{aligned}\text{code}_R q \rho &= \text{loadc} q \\ \text{code}_L x \rho &= \text{loadc} (\rho x)\end{aligned}$$

...

$$\text{code}_R x \rho = \text{code}_L x \rho$$

load

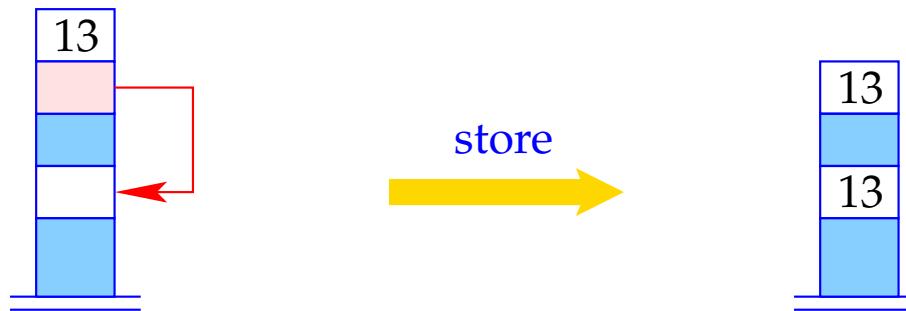
Die Instruktion **load** lädt den Wert der Speicherzelle, deren Adresse oben auf dem Stack liegt.



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

$$\begin{aligned}
 \text{code}_R(x = e)\rho &= \text{code}_L x\rho \\
 &\quad \text{code}_R e\rho \\
 &\quad \text{store}
 \end{aligned}$$

Die Instruktion **store** schreibt den Inhalt der obersten Speicherzelle in die Speicherzelle, deren Adresse darunter auf dem Keller steht, lässt den geschriebenen Wert aber oben auf dem Keller liegen :-)



$S[S[SP-1]] = S[SP];$
 $S[SP-1] = S[SP]; SP--;$