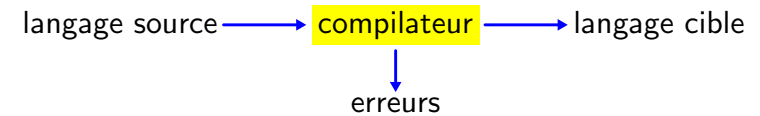


# Langages de programmation et compilation

Jean-Christophe Filliâtre

Cours 2 / 6 octobre 2011

schématiquement, un compilateur est un programme qui traduit un « programme » d'un langage **source** vers un langage **cible**, en signalant d'éventuelles erreurs



## Compilation vers le langage machine

quand on parle de compilation, on pense typiquement à la traduction d'un langage de haut niveau (C, Java, Caml, ...) vers le langage machine d'un processeur (Intel Pentium, PowerPC, ...)

```
% gcc -o sum sum.c
```



```
int main(int argc, char **argv) {
    int i, s = 0;
    for (i = 0; i <= 100; i++) s += i*i;
    printf("0*0+...+100*100 = %d\n", s);
}
```

```
0010011110111101111111111111100000
101011111011111110000000000010100
10101111101001000000000000100000
10101111101001010000000000100100
1010111110100000000000000011000
10101111101000000000000000011100
1000111110101110000000000011100
...
```

## Langage cible

dans ce cours, nous allons effectivement nous intéresser à la compilation vers de **l'assembleur**, mais ce n'est qu'un aspect de la compilation

un certain nombre de techniques mises en œuvre dans la compilation ne sont pas liées à la production de code assembleur

certains langages sont d'ailleurs

- interprétés (Basic, COBOL, Ruby, etc.)
- compilés dans un langage intermédiaire qui est ensuite interprété (Java, Caml, etc.)
- compilés vers un autre langage de haut niveau
- compilés à la volée

un **compilateur** traduit un programme  $P$  en un programme  $Q$  tel que pour toute entrée  $x$ , la sortie de  $Q(x)$  soit la même que celle de  $P(x)$

$$\forall P \exists Q \forall x \dots$$

un **interprète** est un programme qui, étant donné un programme  $P$  et une entrée  $x$ , calcule la sortie  $s$  de  $P(x)$

$$\forall P \forall x \exists s \dots$$

dit autrement,

le compilateur fait un travail complexe **une seule fois**, pour produire un code fonctionnant pour n'importe quelle entrée

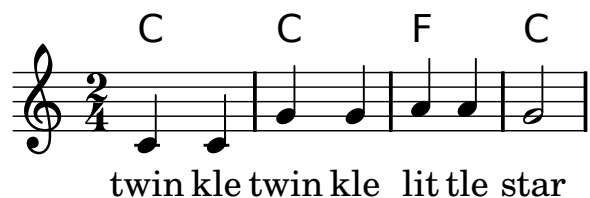
l'interprète effectue un travail plus simple, mais le refait sur chaque entrée

autre différence : le code compilé est généralement bien plus efficace que le code interprété

## Exemple de compilation et d'interprétation

source → **lilypond** → fichier PostScript → **gs** → image

```
<<
  \chords { c2 c f2 c }
  \new Staff \relative c' { \time 2/4 c4 c g'4 g a4 a g2 }
  \new Lyrics \lyricmode { twin4 kle twin kle lit tle star2 }
>>
```



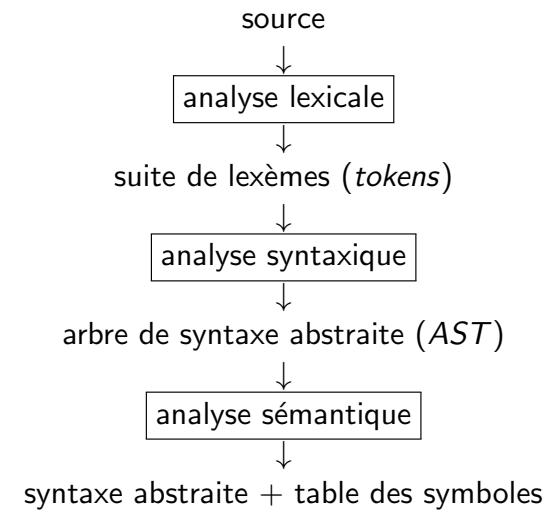
## Qualité d'un compilateur

À quoi juge-t-on la qualité d'un compilateur ?

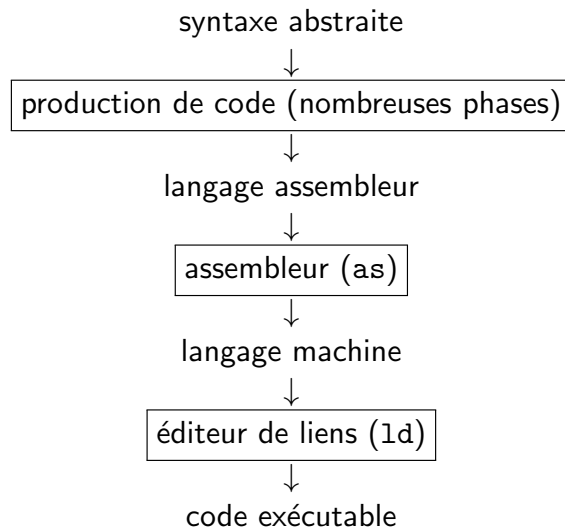
- à sa correction
- à l'efficacité du code qu'il produit
- à sa propre efficacité

typiquement, le travail d'un compilateur se compose

- d'une phase d'**analyse**
  - reconnaît le programme à traduire et sa signification
  - signale les erreurs et peut donc échouer (erreurs de syntaxe, de portée, de typage, etc.)
- puis d'une phase de **synthèse**
  - production du langage cible
  - utilise de nombreux langages intermédiaires
  - n'échoue pas



## Phase de synthèse

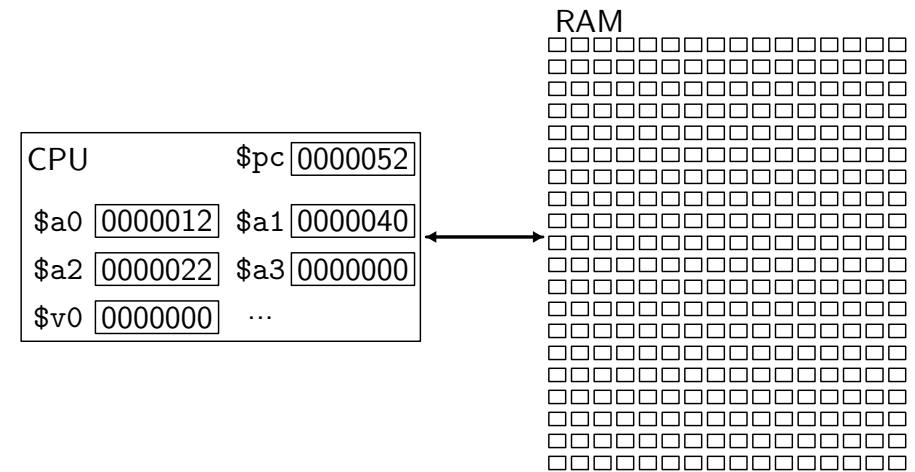


## **l'assembleur MIPS**

(voir *SPIM, a MIPS32 Simulator* sur la page du cours)

très schématiquement, un ordinateur est composé

- d'une unité de calcul (CPU), contenant
  - un petit nombre de registres entiers ou flottants
  - des capacités de calcul
- d'une mémoire vive (RAM)
  - composée d'un très grand nombre d'octets (8 bits)  
par exemple, 1 Go =  $2^{30}$  octets =  $2^{33}$  bits, soit  $2^{2^{33}}$  états possibles
  - contient des données et des instructions



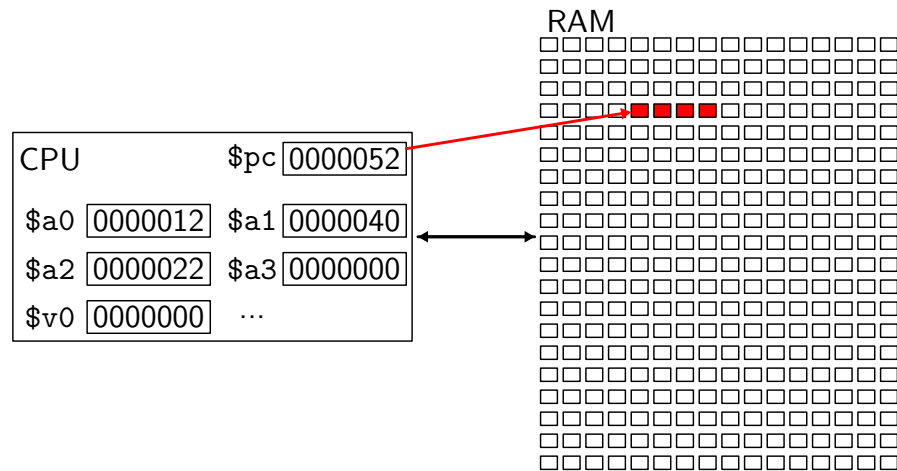
l'accès à la mémoire coûte cher (à un milliard d'instructions par seconde, la lumière ne parcourt que 30 centimètres entre 2 instructions !)

la réalité est bien plus complexe

- plusieurs (co)processeurs, dont certains dédiés aux flottants
- un ou plusieurs caches
- une virtualisation de la mémoire (MMU)
- etc.

schématiquement, l'exécution d'un programme se déroule ainsi

- un registre ( $\$pc$ ) contient l'adresse de l'instruction à exécuter
- on lit les 4 (ou 8) octets à cette adresse (*fetch*)
- on interprète ces bits comme une instruction (*decode*)
- on exécute l'instruction (*execute*)
- on modifie le registre  $\$pc$  pour passer à l'instruction suivante (typiquement celle se trouvant juste après, sauf en cas de saut)



instruction : 

000000	00001	00010	0000000000001010
--------	-------	-------	------------------

  
 décodage :    add     \$a1     \$a2            10

i.e. ajouter 10 au registre \$a1 et stocker le résultat dans le registre \$a2

là encore la réalité est bien plus complexe

- pipelines
  - plusieurs instructions sont exécutées en parallèle
- prédiction de branchement
  - pour optimiser le pipeline, on tente de prédire les sauts conditionnels

## Quelle architecture pour ce cours ?

deux grandes familles de microprocesseurs

- CISC (*Complex Instruction Set*)
  - beaucoup d'instructions
  - beaucoup de modes d'adressage
  - beaucoup d'instructions lisent / écrivent en mémoire
  - peu de registres
  - exemples : VAX, PDP-11, Motorola 68xxx, Intel x86
- RISC (*Reduced Instruction Set*)
  - peu d'instructions, régulières
  - très peu d'instructions lisent / écrivent en mémoire
  - beaucoup de registres, uniformes
  - exemples : Alpha, Sparc, MIPS, ARM

on choisit **MIPS** pour ce cours (les TD et le projet)

## L'architecture MIPS

- 32 registres, r0 à r31
  - r0 contient toujours 0
  - utilisables sous d'autres noms, correspondant à des conventions (zero, at, v0–v1, a0–a3, t0–t9, s0–s7, k0–k1, gp, sp, fp, ra)
- trois types d'instructions
  - instructions de transfert, entre registres et mémoire
  - instructions de calcul
  - instructions de saut

documentation : sur le site du cours

en pratique, on utilisera un simulateur MIPS, **SPIM**

en ligne de commande

- `spim [-file] file.s`

en mode graphique et interactif

- `xpsim -file file.s`
- mode pas à pas, visualisation des registres, de la mémoire, etc.

documentation : sur le site du cours

- chargement d'une constante (16 bits signée) dans un registre

```
li    $a0, 42    # a0 <- 42
lui   $a0, 42    # a0 <- 42 * 2^16
```

- copie d'un registre dans un autre

```
move $a0, $a1    # copie a1 dans a0 !
```

## Jeu d'instructions : arithmétique

- addition de deux registres

```
add  $a0, $a1, $a2 # a0 <- a1 + a2
add  $a2, $a2, $t5 # a2 <- a2 + t5
```

de même, sub, mul, div

- addition d'un registre et d'une constante

```
addi $a0, $a1, 42 # a0 <- a1 + 42
```

(mais pas subi, muli ou divi !)

- négation

```
neg  $a0, $a1    # a0 <- -a1
```

- valeur absolue

```
abs  $a0, $a1    # a0 <- |a1|
```

## Jeu d'instructions : opérations sur les bits

- NON logique ( $\text{not}(100111_2) = 011000_2$ )

```
not  $a0, $a1    # a0 <- not(a1)
```

- ET logique ( $\text{and}(100111_2, 101001_2) = 100001_2$ )

```
and  $a0, $a1, $a2 # a0 <- and(a1, a2)
andi $a0, $a1, 0x3f # a0 <- and(a1, 0...0111111)
```

- OU logique ( $\text{or}(100111_2, 101001_2) = 101111_2$ )

```
or   $a0, $a1, $a2 # a0 <- or(a1, a2)
ori  $a0, $a1, 42  # a0 <- or(a1, 0...0101010)
```

- décalage à gauche (insertion de zéros)

```
sll $a0, $a1, 2    # a0 <- a1 * 4
sllv $a1, $a2, $a3 # a1 <- a2 * 2^a3
```

- décalage à droite arithmétique (copie du bit de signe)

```
sra $a0, $a1, 2    # a0 <- a1 / 4
```

- décalage à droite logique (insertion de zéros)

```
srl $a0, $a1, 2
```

- rotation

```
rol $a0, $a1, 2
ror $a0, $a1, 3
```

- comparaison de deux registres

```
slt $a0, $a1, $a2 # a0 <- 1 si a1 < a2
#                # 0 sinon
```

ou d'un registre et d'une constante

```
slti $a0, $a1, 42
```

- variantes : sltu (comparaison non signée), sltiu
- de même : sle, sleu / sgt, sgtu / sge, sgeu
- égalité : seq, sne

- lire un mot (32 bits) en mémoire

```
lw $a0, 42($a1) # a0 <- mem[a1 + 42]
```

l'adresse est donnée par un registre et un décalage sur 16 bits signés

- variantes pour lire 8 ou 16 bits, signés ou non (lb, lh, lbu, lhu)

- écrire un mot (32 bits) en mémoire

```
sw $a0, 42($a1) # mem[a1 + 42] <- a0
# attention au sens !
```

l'adresse est donnée par un registre et un décalage sur 16 bits signés

- variantes pour écrire 8 ou 16 bits (sb, sh)

on distingue

- **branchement** : typiquement un saut conditionnel, dont le déplacement est stocké sur 16 bits signés (-32768 à 32767 instructions)
- **saut** : saut inconditionnel, dont l'adresse de destination est stockée sur 26 bits

- branchement conditionnel

```
beq $a0, $a1, label # si a0 = a1 saute à label
                    # ne fait rien sinon
```

- variantes : bne, blt, ble, bgt, bge (et comparaisons non signées)
- variantes : beqz, bnez, bgez, bgtz, bltz, blez

## Jeu d'instructions : sauts

saut inconditionnel

- à une adresse (*jump*)
- avec sauvegarde de l'adresse de l'instruction suivante dans \$ra
- à une adresse contenue dans un registre

```
j label
```

```
jal label # jump and link
```

```
jr $a0
```

- avec l'adresse contenue dans \$a0 et sauvegarde dans \$a1

```
jalr $a0, $a1
```

## Jeu d'instructions : appel système

quelques appels système fournis par une instruction spéciale

```
syscall
```

le code de l'instruction doit être dans \$v0, les arguments dans \$a0–\$a3 ; le résultat éventuel sera placé dans \$v0

exemple : appel système `print_int` pour afficher un entier

```
li $v0, 1 # code de print_int
li $a0, 42 # valeur à afficher
syscall
```

de même `read_int`, `print_string`, etc. (voir la documentation)

on ne programme pas en langage machine mais en assembleur

l'assembleur fournit un certain nombre de facilités :

- étiquettes symboliques
- allocation de données globales
- pseudo-instructions

la directive

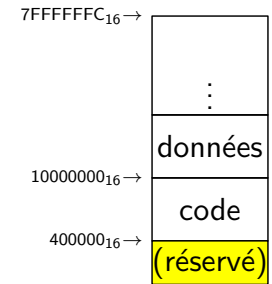
```
.text
```

indique que des instructions suivent, et la directive

```
.data
```

indique que des données suivent

le code sera chargé à partir de l'adresse 0x400000 et les données à partir de l'adresse 0x10000000



une étiquette symbolique est introduite par

```
label:
```

et l'adresse qu'elle représente peut être chargée dans un registre

```
la $a0, label
```

## Exemple : hello world

SPIM appelle le programme à l'adresse main, et lui passe l'adresse où « revenir » dans \$ra

```

.text
main:  li    $v0, 4    # code de print_string
      la    $a0, hw   # adresse de la chaîne
      syscall      # appel système
      jr    $ra      # fin du programme
.data
hw:   .asciiz "hello world\n"
```

(.asciiz est une facilité pour .byte 104, 101, ... 0)

## Le défi de la compilation

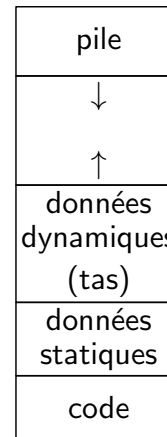
c'est de traduire un programme d'un langage de haut niveau vers ce jeu d'instructions

en particulier, il faut

- traduire les structures de contrôle (tests, boucles, exceptions, etc.)
- traduire les appels de fonctions
- traduire les structures de données complexes (tableaux, enregistrements, objets, clôtures, etc.)
- allouer de la mémoire dynamiquement

**constat** : les appels de fonctions peuvent être arbitrairement imbriqués  
 ⇒ les registres ne peuvent suffire pour les paramètres / variables locales  
 ⇒ il faut allouer de la mémoire pour cela

les fonctions procèdent selon un mode *last-in first-out*, c'est-à-dire de **pile**



la **pile** est stockée tout en haut, et croît dans le sens des adresses décroissantes; `$sp` pointe sur le sommet de la pile

les données dynamiques (survivant aux appels de fonctions) sont allouées sur le **tas** (éventuellement par un GC), en bas de la zone de données, juste au dessus des données statiques

ainsi, on ne se marche pas sur les pieds

## Appel de fonction

lorsqu'une fonction  $f$  (l'appelant ou *caller*) souhaite appeler une fonction  $g$  (l'appelé ou *callee*), elle exécute

```
jal g
```

et lorsque l'appelé en a terminé, il lui rend le contrôle avec

```
jr $ra
```

problème :

- si  $g$  appelle elle-même une fonction, `$ra` sera écrasé
- de même, tout registre utilisé par  $g$  sera perdu pour  $f$

il existe de multiples manières de s'en sortir, mais en général on s'accorde sur des **conventions d'appel**

## Conventions d'appel

utilisation des registres

- `$at`, `$k0` et `$k1` sont réservés à l'assembleur et l'OS
- `$a0–$a3` sont utilisés pour passer les quatre premiers arguments (les autres sont passés sur la pile) et `$v0–$v1` pour renvoyer le résultat
- `$t0–$t9` sont des registres **caller-saved** i.e. l'appelant doit les sauvegarder si besoin; on y met donc typiquement des données qui n'ont pas besoin de survivre aux appels
- `$s0–$s7` sont des registres **callee-saved** i.e. l'appelé doit les sauvegarder; on y met donc des données de durée de vie longue, ayant besoin de survivre aux appels
- `$sp` est le pointeur de pile, `$fp` le pointeur de *frame*
- `$ra` contient l'adresse de retour
- `$gp` pointe au milieu de la zone de données statiques ( $10008000_{16}$ )

il y a quatre temps dans un appel de fonction

- ① pour l'appelant, juste avant l'appel
- ② pour l'appelé, au début de l'appel
- ③ pour l'appelé, à la fin de l'appel
- ④ pour l'appelant, juste après l'appel

s'organisent autour d'un segment situé au sommet de la pile appelé le **tableau d'activation**, en anglais **stack frame**, situé entre \$fp et \$sp

- ① passe les arguments dans \$a0–\$a3, les autres sur la pile s'il y en a plus de 4
- ② sauvegarde les registres \$t0–\$t9 qu'il compte utiliser après l'appel (dans son propre tableau d'activation)
- ③ exécute

```
jal appelé
```

## L'appelé, au début de l'appel

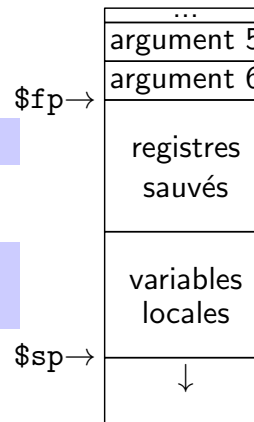
- ① alloue son tableau d'activation, par exemple

```
addi $sp, $sp, -28
```

- ② sauvegarde \$fp puis le positionne, par exemple

```
sw $fp, 24($sp)
addi $fp, $sp, 24
```

- ③ sauvegarde \$s0–\$s7 et \$ra si besoin



\$fp permet d'atteindre facilement les arguments et variables locales, avec un décalage fixe quel que soit l'état de la pile

## L'appelé, à la fin de l'appel

- ① place le résultat dans \$v0 (voire \$v1)
- ② restaure les registres sauvegardés
- ③ dépile son tableau d'activation, par exemple

```
addi $sp, $sp, 28
```

- ④ exécute

```
jr $ra
```

- ① dépile les éventuels arguments 5, 6, ...
- ② restaure les registres caller-saved

**exercice** : programmer la fonction factorielle

## Récapitulation

## Un exemple de compilation

- une machine fournit
  - un jeu limité d'instructions, très primitives
  - des registres efficaces, un accès coûteux à la mémoire
- la mémoire est découpée en
  - code / données statiques / tas (données dynamiques) / pile
- les appels de fonctions s'articulent autour
  - d'une notion de tableau d'activation
  - de conventions d'appel

```
t(a,b,c){int d=0,e=a&~b&~c,f=1;if(a)
for(f=0;d=(e-=d)&-e;f+=t(a-d,(b+d)*2,
(c+d)/2));return f;}main(q){scanf("%d",
&q);printf("%d\n",t(~(~0<<q),0,0));}
```

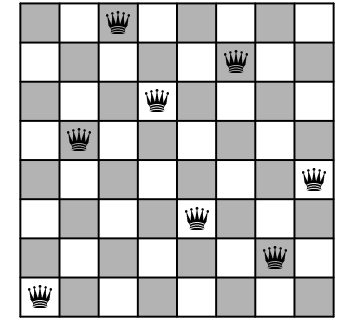
```
int t(int a, int b, int c) {
    int d=0, e=a&~b&~c, f=1;
    if (a)
        for (f=0; d=(e-=d)&-e; f+=t(a-d, (b+d)*2, (c+d)/2));
    return f;
}

int main() {
    int q;
    scanf("%d", &q);
    printf("%d\n", t(~(~0<<q), 0, 0));
}
```

```
int t(int a, int b, int c) {
    int f=1;
    if (a) {
        int d, e=a&~b&~c;
        f = 0;
        while (d=e&-e) {
            f += t(a-d, (b+d)*2, (c+d)/2);
            e -= d;
        }
    }
    return f;
}

int main() {
    int q;
    scanf("%d", &q);
    printf("%d\n", t(~(~0<<q), 0, 0));
}
```

ce programme calcule le nombre de solutions du problème dit des  $n$  reines



Comment ça marche ?

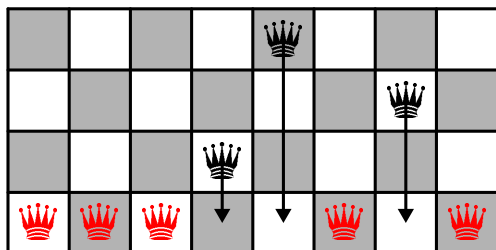
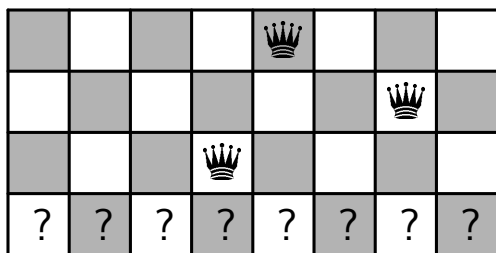
- recherche par force brute (*backtracking*)
- entiers utilisés comme des ensembles :  
par ex.  $13 = 0 \dots 01101_2 = \{0, 2, 3\}$

entiers	ensembles
0	$\emptyset$
$a \& b$	$a \cap b$
$a + b$	$a \cup b$ , quand $a \cap b = \emptyset$
$a - b$	$a \setminus b$ , quand $b \subseteq a$
$\sim a$	$\complement a$
$a \& -a$	$\min(a)$ , quand $a \neq \emptyset$
$\sim(\sim 0 << n)$	$\{0, 1, \dots, n-1\}$
$a * 2$	$\{i+1 \mid i \in a\}$ , noté $S(a)$
$a / 2$	$\{i-1 \mid i \in a \wedge i \neq 0\}$ , noté $P(a)$

Clarification : version ensembliste

```
int t(a, b, c)
    f ← 1
    if a ≠ ∅
        e ← (a \ b) \ c
        f ← 0
        while e ≠ ∅
            d ← min(e)
            f ← f + t(a \ {d}, S(b ∪ {d}), P(c ∪ {d}))
            e ← e \ {d}
    return f

int queens(n)
    return t({0, 1, ..., n-1}, ∅, ∅)
```



```
int t(int a, int b, int c) {
    int f=1;
    if (a) {
        int d, e=a&~b&~c;
        f = 0;
        while (d=e&-e) {
            f += t(a-d,(b+d)*2,(c+d)/2);
            e -= d;
        }
    }
    return f;
}

int main() {
    int q;
    scanf("%d", &q);
    printf("%d\n", t(~(~0<<q), 0, 0));
}
```

court, mais contient

- un test (**if**)
- une boucle (**while**)
- une fonction récursive
- quelques calculs

c'est aussi une

**excellente** solution  
au problème des  $n$  reines

## Compilation

commençons par la fonction récursive  $t$ ; il faut

- allouer les registres
- compiler
  - le test
  - la boucle
  - l'appel récursif
  - les différents calculs

## Allocation de registres

- $a$ ,  $b$  et  $c$  sont passés dans  $\$a0$ ,  $\$a1$  et  $\$a2$
- le résultat est renvoyé dans  $\$v0$
- les paramètres  $a$ ,  $b$ ,  $c$ , tout comme les variables locales  $d$ ,  $e$ ,  $f$ , ont besoin d'être sauvegardés, car ils sont utilisés après l'appel récursif  
⇒ on va utiliser des registres *callee-save*

$a$	$\$s0$
$b$	$\$s1$
$c$	$\$s2$
$d$	$\$s3$
$e$	$\$s4$
$f$	$\$s5$

- il faut donc allouer 7 mots sur la pile pour sauvegarder l'adresse de retour  $\$ra$  et ces 6 registres

```

t:      addi    $sp, $sp, -28    # allocation de 7 mots
        sw     $ra, 24($sp)    # sauvegarde des registres
        sw     $s0, 20($sp)
        sw     $s1, 16($sp)
        sw     $s2, 12($sp)
        sw     $s3, 8($sp)
        sw     $s4, 4($sp)
        sw     $s5, 0($sp)
        ...
        lw     $ra, 24($sp)    # restauration des registres
        lw     $s0, 20($sp)
        lw     $s1, 16($sp)
        lw     $s2, 12($sp)
        lw     $s3, 8($sp)
        lw     $s4, 4($sp)
        lw     $s5, 0($sp)
        addi   $sp, $sp, 28    # désallocation
        jr    $ra

```

```

int t(int a, int b, int c) {
    int f=1;
    if (a) {
        ...
    }
    return f;
}

```

```

        li     $s5, 1
        beqz   $a0, t_return
        ...
t_return:
        move   $v0, $s5

```

Cas général ( $a \neq 0$ )

## Compilation de la boucle

```

if (a) {
    int d, e=a&~b&~c;
    f = 0;
    while ...
}

```

```

        move   $s0, $a0 # sauvegarde
        move   $s1, $a1
        move   $s2, $a2
        move   $s4, $s0 # e=a&~b&~c
        not    $t0, $s1
        and    $s4, $s4, $t0
        not    $t0, $s2
        and    $s4, $s4, $t0
        li     $s5, 0    # f = 0

```

```

while (test) {
    body
}

```

```

        ...
L1:     ...
        calcul de test dans $t0
        ...
        beqz   $t0, L2
        ...
        body
        ...
        j     L1
L2:     ...

```

noter l'utilisation d'un registre temporaire \$t0 non sauvegardé

il existe cependant une meilleure solution

```
while (test) {
    body
}
```

```
...
j L2
L1: ...
    body
    ...
L2: ...
    test
    ...
    bnez $t0, L1
```

ainsi on fait seulement un seul branchement par tour de boucle  
(mis à part la toute première fois)

```
while (d=e&-e) {
    f += t(a-d,
           (b+d)*2,
           (c+d)/2);
    e -= d;
}
```

```
j      test
body:
sub   $a0, $s0, $s3 # a-d
add   $a1, $s1, $s3 # (b+d)*2
sll   $a1, $a1, 1
add   $a2, $s2, $s3 # (c+d)/2
srl   $a2, $a2, 1
jal   t
add   $s5, $s5, $v0
sub   $s4, $s4, $s3 # e -= d
test:
neg   $t0, $s4      # d=e&-e
and   $s3, $s4, $t0
bnez  $s3, body
t_return:
...
```

## Programme principal

```
int main() {
    int q;
    scanf("%d", &q);
    printf("%d\n",
           t(~(0<<q), 0, 0));
}
```

```
main:
move $s6, $ra # sauvegarde de $ra
li   $v0, 5   # read_int
syscall
li   $a0, 0   # t(...)
not  $a0, $a0
sllv $a0, $a0, $v0
not  $a0, $a0
li   $a1, 0
li   $a2, 0
jal  t
move $a0, $v0 # printf
li   $v0, 1
syscall
li   $v0, 4
la   $a0, newline
syscall
move $ra, $s6 # on restaure $ra
jr   $ra
```

## Optimisation

ce code n'est pas optimal

par exemple, dans le cas  $a = 0$ , on sauve/restaure inutilement les registres  
(y compris  $\$ra$ ), alors qu'on pourrait se contenter de

```
li   $v0, 1
jr   $ra
```

- produire du code assembleur efficace n'est pas chose aisée (observer le code produit par gcc grâce aux options `-S` et `-fverbose-asm`)
- maintenant il va falloir automatiser tout ce processus

- TD de **mardi**
  - génération de code pour un mini-langage d'expressions arithmétiques
- Cours de jeudi
  - Syntaxe abstraite
  - Sémantique
  - Interprètes