
SOFTART DEVELOPMENT GROUP

实用编译器构建指南

以 **SoftArt Shader Language** 为例

空明流转 (Ye Wu)

SoftArt Development Group

2009/12/10

本文利用现有的编译器前端或后端的技术和库，以可控制和渐增的方式，从无到有，从小到大，从简单到复杂，从低效到高效的实现一个编译器。在本文里，编译器的构建过程被分解成多个迭代的阶段。其中的大部分阶段，你都能够在理解它之后，在一个小时到一天不等的时间内达到预计的目标。

实用编译器构建指南

Ye Wu, SoftArt Development Group

wuye9036@gmail.com

1. 前言

在你看到这篇文章的时候，你一定在想，编译器啊，真是个麻烦的东西。呃，没有错，在撰写此文的时候，我也一直有着这样的念头。本文不能将你从编译器的苦海里救出来，只是希望它能够让你少游一会儿，以尽可能的少喝水。

与一般的文章不同，本文不会涉及到有关于编译原理的理论细节，**NFA**, **DFA**, 递归下降，文法，语法制导翻译等等概念，都不会深入的追究。但是希望你能有这方面的概念，这样在讨论到一些算法及其实现的时候，不至于理解的太过费力。

本文重点在于利用现有各式各样的编译器前端或后端技术和库，以可控制和渐增的方式，将我们的编译器从无到有，从小到大，从简单到复杂，从低效到高效的实现出来。本文的写作目标是，我们将编写编译器的任务，分解成多个迭代的阶段，其中的大部分阶段，你都能够在理解它之后，在一个小时到一天不等的时间内达到预计的目标。这样我们才有动力进行下去，不是吗？

唔，自然，这样的文章需要一个完整的实例贯穿前后。我们决定采用 **SoftArt** 项目内最复杂的一个子项目 **SoftArt Shader Language**(简称 **SASL**)作为一个导引，你所看到的行文过程，就是 **SASL** 的开发过程。**SoftArt** 开发到哪里，这篇博文就写到哪里，我们对 **SVN** 发誓，我们所经历的，你都能看得到。

SoftArt 的项目主页 <http://code.google.com/p/softart>

SoftArt 项目介绍

<http://www.cppblog.com/lingjingqiu/archive/2009/12/07/102698.html>

换句话说，我们所走的弯路，你一样得走（哈哈，被我们坑的），我们所路过的捷径，一样也会成为你的捷径。祝大家好运。

2. 本文的使用说明

在阅读本文的时候，我们希望您能有以下的基础：

-
- 丨 熟悉至少一门高级语言
 - 丨 能阅读带模板的 C++（我们的示例代码用此所写）
 - 丨 会使用正则表达式
 - 丨 了解计算机的工作原理，能阅读汇编
 - 丨 对 LL 和 LR 文法有一定的了解
 - 丨 掌握基本的数据结构和算法

如果您具备以下条件，那么恭喜您，本文就是为您而写的：

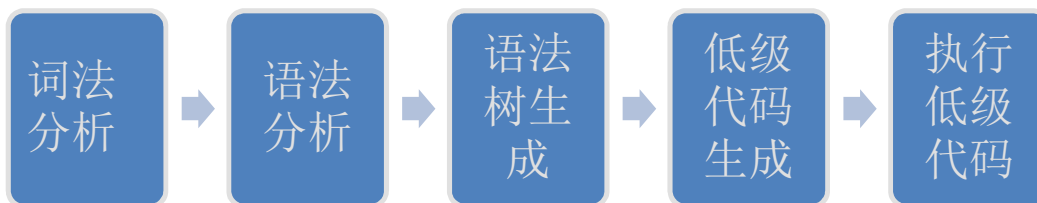
- 丨 需要快速开发编译器
- 丨 对编译原理了解不深
- 丨 对编译速度和编译后的程序在性能上要求不甚苛刻

如果您具有以下特征之一，那么本文可能会给您带来不适，请谅解我们的工作：

- 丨 天然喷
- 丨 紫禁之巅的高手
- 丨 车轮党
- 丨 反模板联盟

3. 迷你虚拟机

哈，我想你一定会问，不是说编译器么，为什么要先说虚拟机呢？唔……用一句话来回答就是，因为它必要而简单。还记得编译原理中描述的一个语言是如何被分析、解释并执行的么？



在词法分析->低级代码生成四个阶段里，每个阶段的输出都作为下一个阶段

的输入。这些输出通常都是规范化的，而且都以计算机容易识别的形式保存。依据这些阶段的输出来判断程序运作的正常与否，是需要很多经验的。这显然不是我们所希望的。

那么最后一个阶段，低级代码的执行，便成为了最容易实现，也最容易检验的阶段。在这一阶段，我们只需要设计一个虚拟机便可以达到目的。

唔，虚拟机。是个很可怕的名词，不是么？没关系，对我们的实现来说，虚拟机最大的好处，就在于它可大可小。我们可以实现一个 **x86** 一样指令集的庞然大物，也可以实现一个只有几条到几十条我们所需要的指令构成的小小玩具。

不过，既然叫虚拟机，那麻雀虽小，五脏俱全。咱们这只小麻雀，看中了谁的五脏呢？一个大家都学过的典范，**8086**。还是觉得复杂了，是吗？没关系，我们先来看看，**8086** 的哪些部分是最必要的，我们只要实现了这一部分，就能让虚拟机跑起来。

嗯……我们来看看，**8086** 里面，要做一个 **1+1=2** 的运算，需要哪些最基础的设施呢？**通用寄存器，栈，指令寄存器，指令槽**，当然还有最重要的**执行引擎**。好吧，其余的什么段啊，分页啊，中断啊，我们一概不需要。

好，那么我们便用最直截了当的方式，把这些我们需要的设施拼凑成我们的虚拟机。

```
class vm{
    vector<instruction> code_buffer;
    vector<byte> stack;
    int r[16];
    intptr_t eip;
    bool execute(const instruction& ins);
};
```

唔，有了这些基本的设备之后，我们得让它运转起来。我们先设计一个最简单的驱动代码，这个代码依次读入 **code_buffer** 里 **eip** 位置上的指令，然后执行这条指令，执行完后，移向下一条，知道指令槽空为止。

```
class vm{
    bool call(){
        eip = 0;
        while ( eip < code_buffer.size() ){
            if( execute(code_buffer[eip]) ){
                ++eip;
            } else {
                break;
            }
        }
    }
}
```

知道这个虚拟机怎么去执行指令后，还得要定义有哪些指令可以执行，每条指令执行后会产生什么效果。这些能够执行的指令的集合，就称为虚拟机的**指令集**。而后者，需要在我们的执行引擎里，编写实际的执行代码来达到每个指令的效果。

什么？你说要实现 **x86** 的指令集？天哪，那些指令仅仅是读就够你读上半天的。一开始，我们只需要实现最基本的几条指令，告诉我们，这个虚拟机可以 **works**，这个就 **OK** 了。我想大家的数学都是从 $1+1=2$ 开始的，这里，我们也用加法运算做为开始。由于咱们这个虚拟机是仿照 **x86** 的，所以所有的运算都要在寄存器里完成。所以我们只需要两条指令便可以完成运算：读入数据到寄存器的指令和在寄存器里执行加法的指令，咱们的数据类型，只有万年的 **32 位有符号整数**，简称 **int**。

明确了我们需要什么指令，就要设计指令的格式了。本着抄袭……啊，不，是借鉴 **x86** 的精神，我们也将指令设计成三元组的形式：指令码，操作数 1，操作数 2

够用吗？这个你去问 **x86**，它会告诉你，历史证明，三元组基本够用。当然，其实我觉得四元组更好使……也许我会把它改成 **4 元组** 的。唔，咱们不 **YY**，先来看三元组的数据结构，简单明了。

```
struct instruction{
    op_code op;
    int arg0;
    int arg1;
};
```

真没啥想头的,不是嘛? 嗯,有了指令的数据结构,咱们就可以设计指令了。

在 `instruction` 里, `op_code` 是一个指令码的枚举

```
enum op_code{
    op_add,
    op_loadrc
};
```

`op_add` 执行的是寄存器之间的加法, `arg0` 是目标寄存器号 (实际上就是寄存器数组 `r` 的下标), `arg1` 是源寄存器号; 该指令将 `arg1` 中的值加到 `arg0` 中。

`op_loadrc` 将一个数值读入到寄存器中。 `Arg0` 是寄存器号, `arg1` 是数值。

然后在 `execute` 里面实现这两条指令

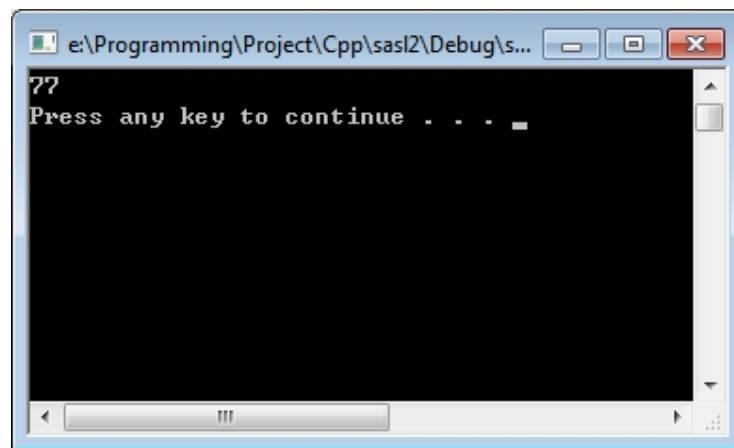
```
bool execute (op_code op, int arg0, int arg1){
    switch (op) {
    case op_add:
        r[arg0] += r[arg1]; break;
    case op_loadrc: {
        int& reg( r[arg0] );
        int val = arg1;
        reg = val;
        break;
    }
    }
    return true;
}
```

最后,再添上一些辅助性的代码,这个虚拟机就能够正常的工作了。不信? 咱们可以试试:

```
int _tmain(int argc, _TCHAR* argv[])
{
    code_generator cg;
    cg
        //读取两个常量
        .op( op_loadrc, r0, 10 )
        .op( op_loadrc, r1, 67 )
        .op( op_add, r0, r1) //执行加法
        ;

    vm machine;
    int result = machine.raw_call( cg.codes() );
    std::cout << result << endl;
    system( "pause" );
    return 0;
}
```

呵呵，Run 起来吧~

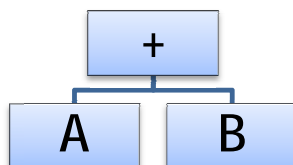


4. 从语法树到 OP CODE

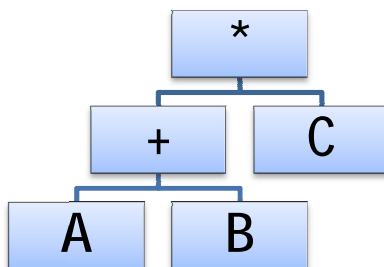
知道咱们的虚拟机能够执行 OP CODE 之后，下一步就要考虑，怎么从语法树里面生成咱们需要的 OP CODE 了。简单来讲，语法树就是将程序的逻辑按照树状组织并保存在内存中的一种形式。有关于更详细的信息，搜“Syntax Tree”，到处都是解释。

一时不明白也没关系，我们来看一个直观的例子。考虑 $a + b$ 这样一个基本

形式的表达式。这个表达式既可以按照我们所写的这样，分为 **a**，**+**，**b** 三个部分串行表示，也可以表示成下图的样子



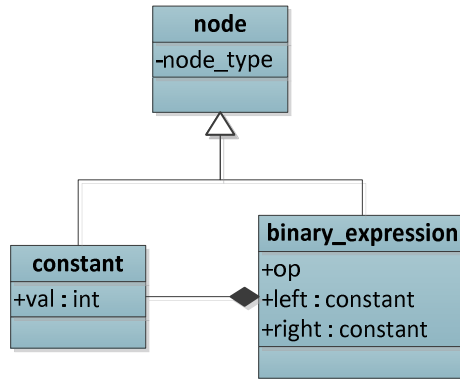
可能一个表达式你还看不出来树形的优势。要是表达式级联起来，就显示出这种表示的威力了：



这样一个语法树，可以不借助任何别的手段，保存了表达式的优先级关系。这里的语法树表示的就是 **(A + B) * C** 的表达式。同时，在语法树上求值也很方便，后根遍历语法树就可以了。即先算出左右节点的值，再根据当前节点符号求出当前节点值。

王阳明说，知行合一。知道了语法树是什么东西，我们就要开始考虑怎么用了。“怎么用”这个问题可以分成两个部分，第一，语法树怎么实现。第二，语法树怎么生成 **op code**。啊，先不要把语法树想象的这么复杂。在这里，我们的运算符只有加号，一个加号也只能带两个 **int** 的值节点，而不能递归的带上一个符号节点。也就是说，这棵树只可能有一种形式而已。

首先来解决语法树怎么实现的问题。在这个问题上，我们只需要把握一点，语法树是一个天然的 **composite** 模式。我们用一个 **UML** 来看看这个只有加法算符的语法树定义：



唔，很简洁，不是么。**Node_type** 是一个 **syntax_node_types** 类型的枚举，这个枚举告诉以后的代码生成器这个抽象的 **node** 究竟是个什么类型，然后代码生成器再还原它原本的类型并生成适当的代码。**op** 是一个 **operators** 类型的枚举，表示一个二元运算的操作符。对于本例，只有 **operators::add** 可用。

在有了基本实现之后，再考虑一下其它需求，例如语法树节点类型之间可能存在的循环依赖问题，语法树的深浅拷贝问题，等等，最终 **SASL** 的语法树节点接口是这样的：

```

struct node{
    syntax_node_types type;
    template <typename NodeT> NodeT* clone() const;
    template <typename NodeT> NodeT* deepcopy() const;
protected:
    virtual node* clone_impl() const = 0;
    virtual node* deepcopy_impl() const = 0;
};
  
```

```

struct binary_expression: public node{
    operators op;
    boost::shared_ptr<constant> left_expr;
    boost::shared_ptr<constant> right_expr;
};
  
```

```

struct constant: public node{
    int val;
};
  
```

道理复杂，不过实际上，并没有那么复杂吧？

下面来解决第二个问题：怎么用表达式树产生代码？我不多解释，直接上代码，相信你一定会看明白的：

```
vm_codegen& vm_codegen::emit_expression( const binary_expression& expr ){  
    if ( expr.op != operators::add ){ return *this; }  
    int c0 = expr.left_expr->val;  
    int c1 = expr.right_expr->val;  
    ins_.push_back( instruction( op_loadrc, r0, c0 ) );  
    ins_.push_back( instruction( op_loadrc, r1, c1 ) );  
    ins_.push_back( instruction( op_add, r0, r1 ) );  
    return *this;  
}
```

然后我们将生成语法树，生成 **code**，运行 **code** 的代码补上，运行，OK~

你一定会说，啊，硬性绑定寄存器！太可怕了！如果表达式复杂了该怎么办呢？呵呵。这些都是以后的问题了。以后的问题，就由以后的我们去解决好了。今日事，今日毕，时间不早，咱们还是洗洗睡了。