第7讲代码优化

学习的主要内容和目标

- >学习的主要内容
 - ◇ 常用的优化技术
- > 学习的目标
 - ◆ 理解代码优化的目的;
 - ◆ 掌握常用的代码优化方法

基本块优化

> 又称局部优化

- (1)T1:=A*B
- (2)T2:=3/2
- (3)T3:=T1-T2
- (4)X:=B
- (5)C:=5
- (6)T4:=A*X
- (7)C:=2
- (8)T5:=8+C
- (9)T6:=T4*T5
- (10)Y:=T6

常量合并

常量传播

无用代码 删除

公共子表达式删除

常量传播常量合并

常量传播

(1)T1:=A*B

(2)T2:=1.5

(3)T3:=T1-1.5

(4)X:=B

(5)T4:=T1

(6)C:=2

(7)T5:=10

(8)T6:=T4*10

(9)Y:=T6

基本块优化

> 又称局部优化

- (1)T1:=A*B
- (2)T2:=1.5
- (3)T3:=T1-1.5
- (4)X:=B
- (5)T4:=T1
- (6)C:=2
- (7)T5:=10
- (8)T6:=T4*10
- (9)Y:=T6



假设只有T3和Y在基本块之后会被引用

- (1)T1:=A*B
- (2)T3:=T1-1.5
- (3)Y:=T1*10

循环优化

>循环不变量和代码外提

```
int fun (int a){
int fun (int a){
                                           int i=0,x,y,z;
  int i=0,x,y,z;
                                           y=a*5;
  while(i<10){
                                           while(i<10){
    x=3*i;
                                              x=3*i;
    i=i+1;
                                              i=i+1;
    y=a*5;
                                              z=y+x;
    z=y+x;
```

循环优化

- ▶归物变量相关的优化
 - ♦ 对归纳变量i
 - ✓ 产生的序列为0,1,2,3,...,9
 - ♦ 对于归纳变量X
 - ✓ 产生的序列是0,3,6,...,27
 - ◆ 两个序列产生的都是10个数的等差序列

```
int fun (int a){
  int i=0,x,y,z;
  y=a*5;
  while(i<10){
     x=3*i;
     i=i+1;
     z=y+x;
```

循环优化

```
▶归纳变量相关的优化
                               int fun (int a){
   int fun (int a){
                                                            int fun (int a){
                                 int i=0,x,y,z;
      int i=0,x,y,z;
                                                              int i=0,x,y,z;
                                 y=a*5;
      y=a*5;
                                                              y=a*5;
                                 while(i<10){
      while(i<10){
                                                              x=-3;
                                   x=x+3;
        x=3*i;
                                                              while(x<27){
                                   i=i+1;
        i=i+1;
                                                                 x=x+3;
                                   z=y+x;
        z=y+x;
                                                                 z=y+x;
```

