

# COMP : Compte rendu TP2

Aurèle Barrière & Antonin Garret

9 décembre 2016

## 1 Introduction

Ce projet vise à implémenter la face avant d'un compilateur de VSL [ref needed] vers du code 3 adresses. Le but est d'arriver à traiter un langage avec des structures de contrôles, des boucles, des fonctions avec leur prototypes, des appels à des fonctions et des tableaux.

Un parser était déjà fourni et nous a permis de nous concentrer uniquement sur la génération de code 3 adresses depuis un arbre de syntaxe abstrait.

## 2 Description de la méthodologie

Nous avons implémenté notre compilateur progressivement, de sorte à identifier plus simplement d'éventuelles erreurs. Dans un premier temps, nous ne nous sommes occupés que de la génération de code associé aux expressions arithmétiques. Ensuite, celui du code des expressions et des blocs.

Enfin, il nous a fallu implémenter la génération de code des fonctions et prototypes, puis celle des tableaux.

À chaque étape, nous avons créé des programmes (ou des expressions, ou des instructions) pour tester notre génération. Dans un premier temps, ce code était comparé à celui des exemples dont nous disposions dans le sujet. Ensuite (quand les programmes et les instructions PRINT étaient traités), nous avons pu compiler le code 3 adresses en un code exécutable qui permettait de vérifier le comportement.

## 3 Bilan du travail réalisé

### 3.1 Génération du code d'expressions

### 3.2 Génération du code d'instructions

### 3.3 Génération du code de programmes

### 3.4 Vérification de type

Enfin, nous avons implémenté un système de vérification de types pour éviter certaines erreurs. En effet, on ne veut pas qu'un programme puisse assigner un tableau à une valeur entière par exemple. Nous avons donc créé une fonction récursive de typage d'expression. Nous avons également dû augmenter le type de la table de symboles, pour qu'un enregistrement retienne aussi son type.

## 4 Programme d'exemple

Nous avons implémenté un programme qui testait la plupart des fonctionnalités de notre compilateur, et tel qu'on puisse vérifier facilement la correction. Nous avons donc choisi un programme qui décrit la fractale du *tapis de Sierpinski* [ref needed]. Comme nous n'avons pas accès à des primitives de dessin, le programme se contente d'afficher dans la sortie standard (avec des PRINT) les coordonnées de chaque carré à colorier (un angle et une longueur). Un programme écrit en PYTHON se charge ensuite de dessiner ces carrés.

Le programme utilise des prototypes de fonctions, des fonctions avec arguments, des appels récursifs, des conditions IF sans ELSE, des expressions arithmétiques passées en paramètres de fonctions, des divisions et un retour dans une fonction de type VOID.

Le programme VSL :

```
PROTO VOID drawsquare(x1, y1, length)
```

```
PROTO VOID sierp(depth, x1, y1, length)
```

```
FUNC VOID main()
```

```
{
  INT x1, y1
  x1 := 0
  y1 := 0

  sierp(4,x1,y1,1000)

  RETURN 0
}
```

```

FUNC VOID drawsquare(x1, y1, length)
{
    PRINT x1, " ", y1, " ", length, "\n"
}

FUNC VOID sierp(depth, x1, y1, length)
{
    INT third, twothird

    IF depth
    THEN
    {
        third := length / 3
        twothird := (2 * length) / 3

        drawsquare(x1+third, y1+third, third)

        sierp(depth-1, x1, y1, third)
        sierp(depth-1, x1+third, y1, third)
        sierp(depth-1, x1+twothird, y1, third)
        sierp(depth-1, x1, y1+third, third)

        sierp(depth-1, x1+twothird, y1+third, third)
        sierp(depth-1, x1, y1+twothird, third)
        sierp(depth-1, x1+third, y1+twothird, third)
        sierp(depth-1, x1+twothird, y1+twothird, third)
    }
    FI
}

```

Le programme PYTHON chargé d'afficher le résultat :

```

import numpy as np
import matplotlib.pyplot as plt
import matplotlib.patches as patches
from matplotlib.patches import Rectangle

with open('data') as f:
    content = f.readlines()
    fig = plt.figure(figsize=(1,1))
    axis = plt.gca()
    axis.set_xlim([0,1000])
    axis.set_ylim([0,1000])
    for line in content:
        points = line.split()
        if (len(points) == 3):
            x = int(float(points[0]))

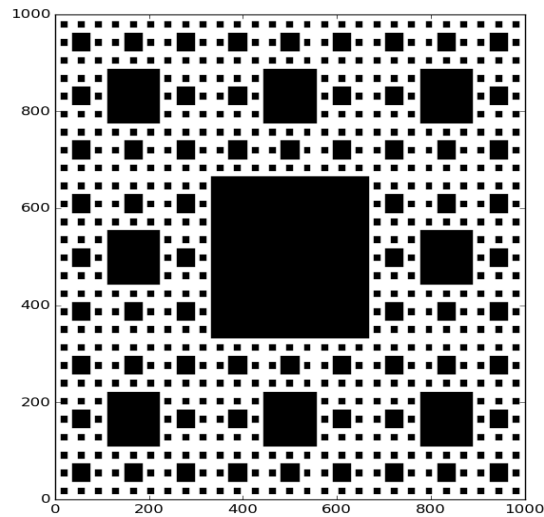
```

```

y = int(float(points[1]))
l = int(float(points[2]))
axis.add_patch(Rectangle((x,y),l,l,alpha=1,facecolor="#000000"))
plt.show()
fig.savefig('sierpinski.png')

```

Et le résultat :



Nous avons également écrit un script qui compile notre programme, l'exécute en écrivant sa sortie dans un fichier, puis appelle le programme PYTHON pour créer l'image.

## 5 Tests effectués

Nous avons commencé par créer un script en BASH qui affichait les programmes de tests puis les compilait, puis les exécutait pour automatiser le lancement des tests.

Une fois que notre compilateur générait du code pour les programmes, nous avons pu lancer les tests fournis avec le sujet. Ceux-ci nous ont permis de vérifier que notre gestion des blocs, fonctions, prototypes, tableaux... était correcte.

Ils nous ont également permis de soulever un problème de notre implémentation : les instructions RETURN dans les fonctions de type VOID. Dans une première version, nous avons décidé que les programmes qui essayaient de retourner une valeur dans un programme de type VOID n'étaient pas corrects et ne devaient pas être compilés. Cependant, de nombreux programmes de tests le faisaient, puisqu'il n'y pas d'instruction RETURN sans argument en VSL. Nous

avons donc modifié notre compilateur pour qu'un tel appel crée une instruction `ret void` dans le code 3 adresses généré.

## **6 Conclusion**