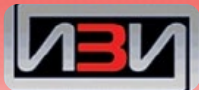




Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Владимирский государственный университет
имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых»
(ВлГУ)



Кафедра «Информатики и защиты информации»

Курсовая работа на тему:

Разработка компилятора подмножества процедурного языка в ассемблер

*Специальность: 10.05.04 – Информационно-аналитические системы
безопасности*

***ЕМЕЛЬЯНОВ Алексей Сергеевич,
ст. гр. ИСБ-118***



Описание компилятора

Компилятор реализован на языке Java с использованием библиотек ANTLR и ASM. Трансляция производится в байт-код JVM.



ANTLR - мощный генератор парсеров. На основе грамматики ANTLR генерирует синтаксический анализатор, который может строить и обходить синтаксические деревья.



ASM - это универсальная среда обработки и анализа байт-кода Java. Её можно использовать для динамического создания классов непосредственно в двоичной форме. ASM предоставляет несколько распространенных преобразований байт-кода. ASM предлагает те же функции, что и другие фреймворки байт-кода Java, но ориентирован на производительность.



Грамматика

```
compileUnit
    : function*? main EOF
    ;

main
    : MAIN block
    ;

block
    : '{' (statement)* '}'
    ;

blockFunc
    : '{' (statement)* returnFunc ';' '}'
    ;

function
    : DEF types funcName '(' argsList ')' blockFunc
    ;

returnFunc
    : RETURN varName
    ;
```

Грамматика строится на основе вложенных конструкций – мы объединяем инструкции в блоки и помещаем эти блоки внутри конструкций, которые могут содержать в себе эти инструкции. Из таких блоков выстраивается шаблон, при совпадении с которым входящий текст заполняет собой дерево, генерируемое ANTLR на основе этой грамматики.



Грамматика

```
def int func (int a, float b)
{
    ... return a;
}

__main__()
{
    ... int out = func(1, 2.2);
}
```

Представление входного потока в виде дерева. Вывод производится с помощью встроенного функционала ANTLR.

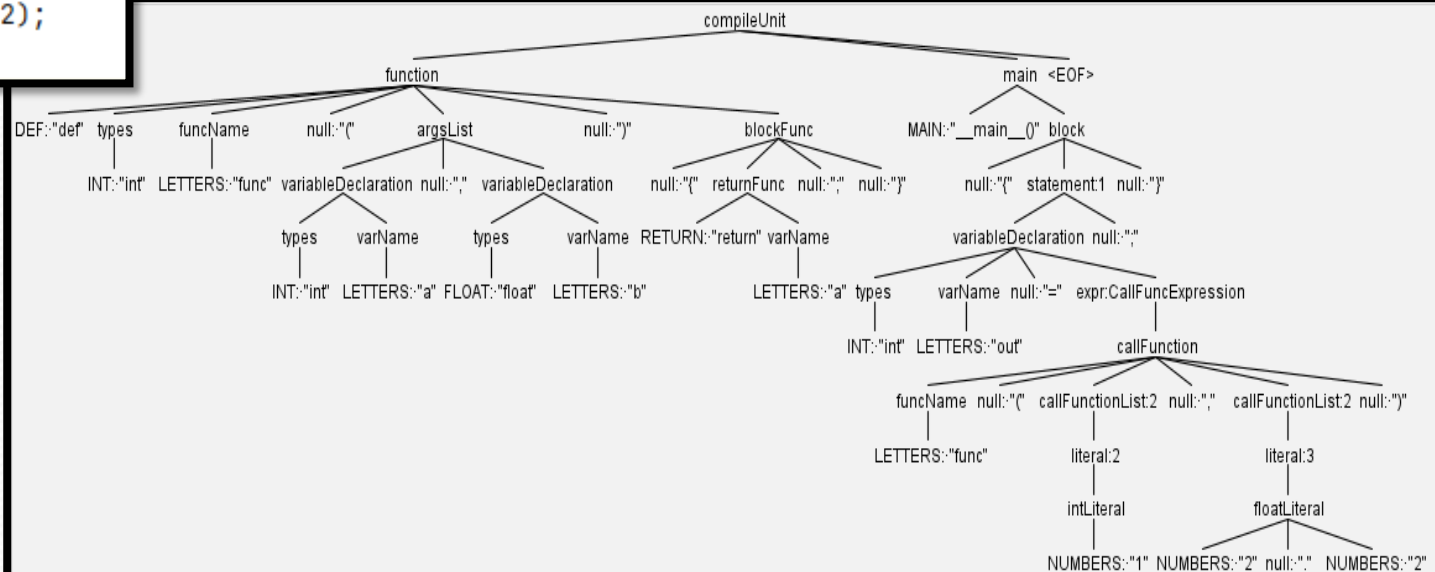




Таблица символов

Таблица символов представляет собой объект класса HashMap, в котором ключом является имя переменной, а значением её тип.

```
@Override
public Node visitVariableDeclaration(LangSiParser.VariableDeclarationContext ctx) {
    String varName = ctx.varName().getText();
    Types p = Types.getType(ctx.types().getText());
    if (p == null) error(ctx.start.getLine() + ": " + varName + " null type exception");
    Id id = new Id(varName, p, used++);
    top.put(varName, id);
    if (ctx.expr() != null) {
        Expr x = (Expr) visit(ctx.expr());
        return new Declare(id, x);
    }
    return new Declare(id);
}
```



Трансляция в целевой код

```
public While (Expr x, Stmt s) {expr = x; stmt = s;}

public void genJVM() {
    startCycle = new Label();
    statements = new Label();
    endCycle = new Label();
    VisitImplement.start = startCycle;
    VisitImplement.end = endCycle;
    Compile.mv.visitLabel(startCycle);
    expr.genJVM();
    Compile.mv.visitJumpInsn(Opcodes.IFEQ, endCycle);
    Compile.mv.visitLabel(statements);
    stmt.genJVM();
    Compile.mv.visitJumpInsn(Opcodes.GOTO, startCycle);
    Compile.mv.visitLabel(endCycle);
}
```

Библиотека ASM позволяет удобно транслировать инструкции напрямую в исполняемый файл. При помощи команд:

mv.visit...(код из таблицы JVM);

мы можем записывать в выходной поток нужные инструкции при обходе дерева.


```
sqrt.cs x
1  /*
2     Программа для нахождения квадратного корня
3     Алгоритм: Bakhshali Approximation
4  */
5
6  def float sqrt (int num)
7  {
8      int i = 0;
9      int e = i * i;
10     while ( e <= num)
11     {
12         i = i + 1;
13         e = i * i;
14     }
15     i = i - 1;
16     float d = num - i * i;
17     float t = i * 2;
18     float p = d / t;
19     float a = i + p;
20     d = p * p;
21     t = 2 * a;
22     p = a - d / t;
23     return p;
24 }
25
26 __main__()
27 {
28     float out = sqrt(23);
29     print(out);
30 }
31
```

```
test.class x
Decompiled .class file, bytecode version: 52.0 (Java 8)
1  //
2  // Source code recreated from a .class file by IntelliJ IDEA
3  // (powered by FernFlower decompiler)
4  //
5
6  public class test {
7      public test() {
8      }
9
10     public static float sqrt(int var0) {
11         int var1 = 0;
12
13         for(int var2 = var1 * var1; var2 <= var0; var2 = var1 * var1) {
14             ++var1;
15         }
16
17         --var1;
18         float var3 = (float)(var0 - var1 * var1);
19         float var4 = (float)(var1 * 2);
20         float var5 = var3 / var4;
21         float var6 = (float)var1 + var5;
22         var3 = var5 * var5;
23         var4 = (float)2 * var6;
24         var5 = var6 - var3 / var4;
25         return var5;
26     }
27
28     public static void main(String[] var0) {
29         float var7 = sqrt( var0: 23);
30         System.out.println(var7);
31     }
32 }
```

D:\Users\Alex

```
D:\Users\Alex\IdeaProjects\Compile>
```



Пример работы компилятора

```

1  /*
2  Программа для вычисления суммы всех чётных чисел
3  от 0 до заданного значения.
4  */
5
6  def int sumEvenNum (int limit)
7  {
8      int i = 0;
9      int k = 1;
10     int result = 0;
11     while(true)
12     {
13         result = result + i;
14         i = i + 2;
15         if (k < 5 and k != 4 )
16         {
17             print('k');
18             k = k+1;
19         }
20         if (i < limit )
21         {
22             continue;
23             i = 10000000;
24             print('e');
25         }
26         if (i >= limit)
27         {
28             break;
29         }
30     }
31     print('e');
32     print('n');
33     print('d');
34
35     return result;
36 }
37
38 __main__()
39 {
40     int out = sumEvenNum(90000);
41     print(out);
42 }

```

```

1  //
2  // Source code recreated from a .class file by IntelliJ IDEA
3  // (powered by FernFlower decompiler)
4  //
5
6  public class test {
7      public test() {
8      }
9
10     public static int sumEvenNum(int var0) {
11         int var1 = 0;
12         int var2 = 1;
13         int var3 = 0;
14
15         while(true) {
16             var3 += var1;
17             var1 += 2;
18             if ((var2 >= 5 ? 0 : 1) * (var2 == 4 ? 0 : 1) + (var2 == 4 ? 0 : 1) != 0) {
19                 System.out.println('k');
20                 ++var2;
21             }
22
23             if (var1 >= var0 && var1 >= var0) {
24                 break;
25             }
26
27             System.out.println('e');
28             System.out.println('n');
29             System.out.println('d');
30             return var3;
31         }
32     }
33
34     public static void main(String[] var0) {
35         int var4 = sumEvenNum( var0: 90000);
36         System.out.println(var4);
37     }
38 }

```

D:\Users\Alex\IdeaProjects\Compile>java test

k
k
k
e
n
d

2024955000

D:\Users\Alex\IdeaProjects\Compile>