

Compilatori

Parte Due

Iacopo Ruzzier

Ultimo aggiornamento: 6 maggio 2025

Indice

1	Introduzione	3
1.1	Motivazione	3
1.1.1	La funzione dei compilatori	3
1.1.2	L'evoluzione dei compilatori	3
1.1.3	Eterogeneità architetturale	3
1.2	Ottimizzazione	3
1.2.1	Esempi di ottimizzazione	4
1.2.2	Ottimizzazioni sui loop	5
1.3	Anatomia di un compilatore	5
1.3.1	Flag di ottimizzazione	6
1.3.2	Uso di IR	6
1.3.3	Ingredienti dell'ottimizzazione	6
2	Rappresentazione intermedia	6
2.1	Proprietà di una IR	6
2.2	Tipi di IR	6
2.3	Categorie di IR	7
2.4	Esempi di rappresentazione	7
2.4.1	Sintassi concreta (testo)	7
2.4.2	AST (Abstract Syntax Tree)	7
2.4.3	DAG (Directed Acyclic Graph)	8
2.4.4	3AC (3-Address Code)	8
2.4.5	SSA (Static Single Assignment)	9
2.4.6	CFG (Control Flow Graph)	9
2.4.7	DG (Dependency Graph)	10
2.4.8	DDG (Data Dependency Graph)	10
2.4.9	CG (Call Graph)	11
3	Ottimizzazione locale e Local Value Numbering	11
3.1	Scope dell'ottimizzazione	11
3.2	Dead Code Elimination	11
3.2.1	Algoritmo per la DCE	11
3.3	Local Value numbering	12
4	Data Flow Analysis	13
4.1	Cos'è la DFA	13
4.1.1	Rappresentazione del programma statica o dinamica	14
4.1.2	Effetti di istruzioni e BB	14
4.2	Reaching Definitions	15
4.2.1	Schema DFA	15
4.2.2	Effetti di uno statement	16
4.2.3	Effetti di un BB	16
4.2.4	Effetti degli archi aciclici	16
4.2.5	Effetti degli archi ciclici e condizioni iniziali	17

4.2.6	Algoritmo iterativo	17
4.2.7	Algoritmo Worklist	18
4.3	Liveness Analysis	18
4.3.1	Live Variable Analysis	18
4.3.2	Forward e Backward analysis	18
4.3.3	Funzione di trasferimento	18
4.3.4	Algoritmo iterativo	19
4.4	Framework per DFA	20
4.5	Available Expressions	20
5	Loops e UD-DU chains	21
5.1	Cos'è un loop	21
5.1.1	Definizioni formali	21
5.1.2	Loop naturali	22
5.2	Identificare i loop naturali	22
5.2.1	Trovare i dominatori	22
5.2.2	Trovare i back edges	22
5.2.3	Trovare il loop naturale associato	23
5.3	Preheader	23
5.4	Use-def e Def-use chains	23
5.4.1	Dove viene definita o usata una variabile	23
6	Static Single Assignment (SSA)	24
6.1	La funzione Φ	25
6.2	SSA triviale	25
6.3	SSA minimale	26
6.4	Dove inserire le funzioni Φ	26
6.5	Proprietà di dominanza della forma SSA	26
6.6	Dominanza e Dominance Frontier	26
6.7	Utilizzo della Dominance Frontier per calcolare la forma SSA	27
6.7.1	Utilizzo della DF per posizionare le funzioni $\Phi()$	27
6.7.2	Rinominare le variabili	28
7	Ottimizzazioni sulla memoria	29
7.1	memory hierarchy optimizations	31
7.2	reuse and locality	31
7.3	optimizing cache performance	31
7.4	tipi di oggetti da considerare	31
7.4.1	scalari	31

1 Introduzione

1.1 Motivazione

Ricordiamo il ruolo del compilatore tra le tecnologie informatiche, quello dell'ISA e del linguaggio assembly, i passaggi gestiti dal compilatore, dall'assembler, eccetera

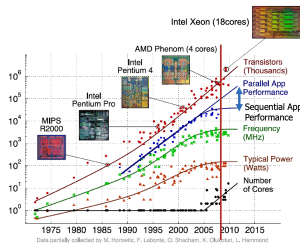
- Il compilatore **traduce un programma sorgente in linguaggio macchina**
- L'ISA agisce da "interfaccia" tra HW e SW (fornisce a SW il set di istruzioni, e specifica a HW che cosa fanno)

1.1.1 La funzione dei compilatori

- Funzione principale e più nota: trasformare il codice **da un linguaggio ad un altro** (es. C → Assembly RISC-V) (ricordiamo che è solo il primo passo di un'intera toolchain di programmi per creare eseguibili)
- Gestendo la traduzione a linguaggio macchina al posto dei programmatori, l'altra funzione importante è l'**ottimizzazione** del codice, che permette la **produzione di eseguibili di stesse funzionalità**, ma diversi a livello di **dimensioni** (es. per sistemi embedded e high-performance), **consumo energetico**, **velocità di esecuzione**, ma anche in termini di determinate **caratteristiche architetturali** utilizzate (es. proc. multicore)

1.1.2 L'evoluzione dei compilatori

Le rivoluzioni in termini di "classe" di dispositivi e di dimensioni dei transistor sono molto frequenti (Bell, Moore), e nei primi 2000 si arriva ai **limiti fisici della miniaturizzazione e della frequenza operativa** dei processori (problemi di dissipazione del calore) → idea di cambiare il paradigma di sviluppo di un processore: dal singolo core sempre più potente passo a **più core "isopotenti"** sullo stesso chip



~ 2005: plateau di consumo, frequenza e performance di programmi *sequenziali*, aumento di performance di p. che **sfruttano la parallelizzazione** → i programmi devono essere "consapevoli" che il processore è multicore!

Il compilatore mantiene un ruolo fondamentale: oltre a rendere meno "traumatico" il passaggio alla programmazione parallela, (non sono ancora auto-parallelizzanti) si interfaccia con i nuovi paradigmi di programmazione parallela offerti ai programmatori: il programmatore sfrutta interfacce semplici e astratte, mentre il compilatore traduce i

costrutti in codice parallelo eseguibile (es. OpenMP)

1.1.3 Eterogeneità architetturale

La programmazione parallela e il parallelismo architetturale sono oggi paradigmi consolidati, e i processori general purpose (seppur multicore e ottimizzati) non sono sufficienti per attività specializzate come la grafica → nascono componenti **acceleratori** di vario tipo: GPU, GPGPU, FPGA, TPU, NPU... Questo complica ulteriormente la scrittura del software, e dunque impone altre evoluzioni nei compilatori e nelle ottimizzazioni.

1.2 Ottimizzazione

Ricordiamo le metriche usate:

$$\text{Performance} = \frac{1}{\text{Execution Time}}$$

$$\text{Execution Time} = \frac{\text{Instruction Count} \times \text{CPI}}{\text{Frequency}}$$

Le ottimizzazioni possono avvenire dal punto di vista **HW (parametri architetturali)** e da quello **SW (p. di programma)**. Il compilatore può agire anche ad es. a livello di cache, aiutando a ridurre i miss e dunque i CPI delle istruzioni **load** e **store** (sappiamo che il costo di accesso aumenta di ordini di grandezza)

1.2.1 Esempi di ottimizzazione

Distinguiamo le ottimizzazioni che avvengono a compile time o a runtime (statiche o dinamiche)

- **AS (Algebraic Simplification)** Semplification: ottimizzazione a runtime

```
-(-i); → i;  
b or true; → true; //cortocircuito logico
```

- **CF (Constant Folding)**: valutare ed espandere espressioni costanti a compile time

```
c = 1+3; → c = 4;  
(100<0) → false
```

- **SR (Strength Reduction)**: sostituisco op. costose con altre più semplici: classico es. MUL rimpiazzate da ADD/SHIFT (esecuzione in 1 ciclo invece di multic.):

```
y = x*2;  
y = x * 17;
```

→

```
y = x+x;  
y = (x<<4) + x;
```

es. sofisticato: **for** con operazioni su array, sostituito da operazioni su puntatori (aritmetica dei pt.) → il risultato si vede nel codice assembly

```
for (i=0; i<100; i++)  
  a[i] = i*100;
```

→

```
t = 0;  
for (; t<10000; t += 100) {  
  *a = t;  
  a = a + 4;  
}
```

```
li s0, 0 // i = 0  
li s1, 100  
LOOP:  
bge s0, s1, EXIT  
slli s2, s0, 2  
add s2, s2, a0  
mul s3, s0, 100  
sw s3, 0(s2)  
addi s0, s0, 1  
jal zero, LOOP  
EXIT:
```

→

```
li s0, 0 // t = 0  
li s1, 10000  
LOOP:  
bge s0, s1, EXIT  
sw s0, 0(a0)  
addi a0, a0, 4  
jal zero, LOOP  
EXIT:
```

- **CSE (Common Subexpression Elimination)**: elimino i calcoli ridondanti di una stessa espressione riutilizzata in più istruzioni (statement)

```
y = b * c + 4  
z = b * c - 1
```

→

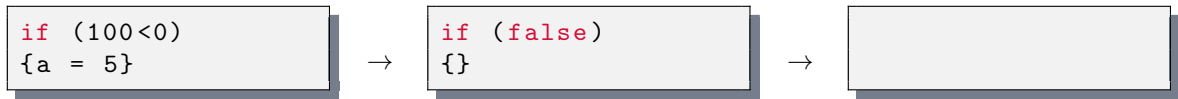
```
x = b * c  
y = x + 4  
z = x - 1
```

- **DCE (Dead Code Elimination)**: elimino tutte le istruzioni che producono codice mai letto (e dunque utilizzato), es. variabili assegnate e mai lette, codice irraggiungibile → uno dei passi eseguiti più di frequente durante l'ottimizzazione del codice da parte del compilatore, per rimuovere anche tutto il dead code generato dagli altri passi di ottimizzazione

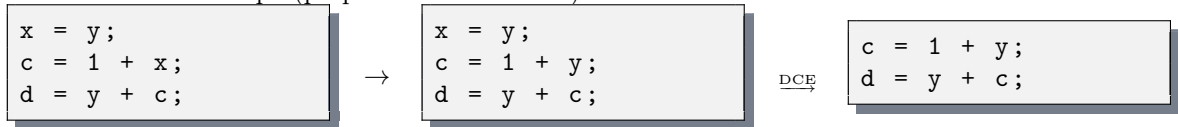
```
b = 3  
c = 1 + 3  
d = 3 + c
```

→

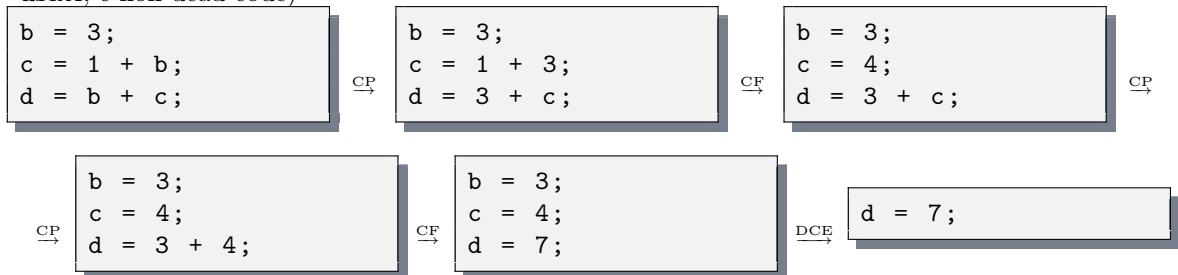
```
c = 1 + 3  
d = 3 + c
```



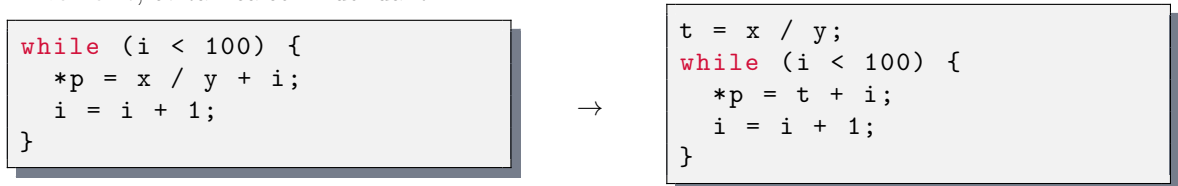
- **Copy Propagation:** per uno statement $x = y$, sostituisco gli usi futuri di x con y se non sono cambiati nel frattempo (propedeutico alla DCE)



- **CP (Constant Propagation):** sostituisco usi futuri di una variabile con assegnato valore costante con la costante stessa (se la variabile non cambia) (sempre ipotesi che i valori a fine es. siano poi usati, e non dead code)



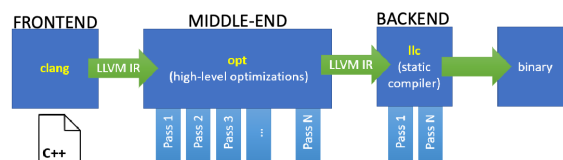
- **LICM (Loop Invariant Code Motion):** si occupa di muovere fuori dai loop tutto il codice **loop invariant**; evita i calcoli ridondanti



1.2.2 Ottimizzazioni sui loop

- grande impatto sulla performance dell'intero programma (per ovvie ragioni)
- spesso sono ottimizzazioni propedeutiche a quelle machine-specific (effettuate nel backend): register allocation, instruction level parallelism, data parallelism, data-cache locality

1.3 Anatomia di un compilatore



- almeno due compiti: **analisi del sorgente** e **sintesi di un programma in linguaggio macchina**, operando su una IR che si interpone tra frontend e backend, e tra source code e target code
- Il blocco di middle-end agisce su IR, e in vari passaggi lo trasforma e ottimizza (\neq a seconda del compilatore)
- caso llvm: clang (frontend) \rightarrow opt (middleend) \rightarrow llc (backend)
- opt si basa su una serie di **passi di ottimizzazione (o di analisi)**: un passo di analisi scorre l'IR e lo analizza (non lo trasforma, ma produce informazioni utili); un passo di ottimizzazione sfrutta informazioni conosciute per trasformare l'IR (applica le ottimizzazioni)

- alcune ottimizzazioni non possono essere effettuate o finalizzate senza conoscere l'architettura target (es. sulle cache), e dunque vengono eseguite dal backend

1.3.1 Flag di ottimizzazione

sono flag che passo al compilatore (al pass manager) per influenzare **ordine e numero dei passi di ottimizzazione**

- -g: solo debugging, nessuna ottimizzazione
- -O0: nessuna ottimizzazione
- -O1: solo ott. semplici
- -O2: ott. più aggressive
- -O3: ordine dei passi che sfrutta compromessi tra velocità e spazio occupato
- -Os: ottimizza per dimensione del compilato

1.3.2 Uso di IR

un backend che fa uso di IR permette di disaccoppiare con facilità frontend e backend, lavorare su ottimizzazioni machine-independent, semplificare il supporto per molti linguaggi, eccetera

Per supportare un nuovo linguaggio o una nuova architettura, basta scrivere un nuovo front/backend - il middle-end può rimanere lo stesso!

1.3.3 Ingredienti dell'ottimizzazione

- **formulare un problema di ottimizzazione** con molti casi di applicazione, sufficientemente efficiente e impattante su parti significative

→ **rappresentazione** che astrae dettagli rilevanti → **analisi** di applicabilità → **trasformazione del codice** → **testing** → \circlearrowright

2 Rappresentazione intermedia

Ricordiamo: middle end come sequenza di passi, di analisi o di trasformazione → per analizzare e trasformare il codice occorre una rappr. intermedia (IR) **espressiva** che **mantenga le informazioni importanti da un passo all'altro**

2.1 Proprietà di una IR

scegliamo IR diverse a seconda del loro uso, in generale alcune caratteristiche sono sempre richieste:

- facilità di **generazione** (effetti sul frontend)
- facilità e costo di **manipolazione**
- livello di astrazione e di **dettaglio esposto**: effetti su frontend e backend (\neq IR da un lato e dall'altro, a seconda di astraz. e dettaglio necessari)

2.2 Tipi di IR

- AST (abstract syntax tree)
- DAG (grafi diretti aciclici)
- 3AC (3-address code): simile all'assembly (3 indirizzi: registro destinazione e max 2 operandi)
- SSA (Static Single Assignment): evoluzione di 3ac con ulteriori proprietà di control flow
- CFG (control flow graphs): rappresenta "come" vengono chiamate le funzioni (a partire dal main)
- CG (call graph)
- PDG (program dependence graphs): fondamentale per lavorare sul parallelismo, multithreading...

Le ott. inter-procedurali devono per forza basarsi su IR di tipo CG (es. per decidere quando fare **inlining** - espandere il codice della funzione invece di chiamarla - evidente tradeoff tra dimensione del codice e overhead dovuto alla chiamata di funzione)

2.3 Categorie di IR

- grafiche (o strutturali)
 - orientate ai grafi
 - molto usate nella source-to-source translation, tipicam. per ott. che non hanno bisogno della struttura sofisticata di un middle-end
es. openMP: di fatto annotazioni sul codice, come strumento semplice per la parall. (es. **outlining**: prendo es un loop e lo impacchetto in una funzione che poi dovrà essere eseguita dai thread per la parallelizzazione) - non sto ottimizzando nel senso proprio del termine, ma sto trasformando il codice e lo sto rendendo eseguibile in maniera parallela
 - solitamente voluminose (basate su grafi) - tradeoff con il fatto che non coinvolgono il middle-end
 - es. AST, DAG
- lineari
 - pseudocodice per macchine astratte
 - livello di astrazione vario
 - strutture dati semplici e compatte
 - facile da riarrangiare (evidentemente il più comodo per eseguire le ottimizzazioni)
 - es. 3AC
- ibride (sfruttano combinazioni delle prime due) (es. CFG)

2.4 Esempi di rappresentazione

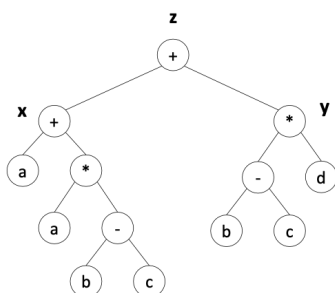
2.4.1 Sintassi concreta (testo)

Più semplice in quanto più vicina al livello di astrazione "umano" di ragionamento sul programma, ma non il livello corretto per ottimizzare né comprendere correttamente la semantica del programma

```
let value = 8;  
let result = 1;  
for (let i = value; i>0; i = i - 1) {  
    result = result * i;  
}  
console.log(result);
```

2.4.2 AST (Abstract Syntax Tree)

Albero i cui nodi rappresentano diverse parti del programma: il nodo radice rappresenta il **programma**, il quale a sua volta contiene un blocco di istruzioni dal quale discendono tanti figli quante le sue istruzioni



```
x = a + a * (b - c)
y = (b - c) * d
z = x + y
```

PRO: molto comodo per interpreti (basta usare una fz. ricorsiva per processare l'albero)

CONTRO: un nodo è un oggetto troppo generico → analizzare un ast per l'ottimizzazione impone ogni volta di ragionare sulla differenza semantica tra i nodi (complica molto)

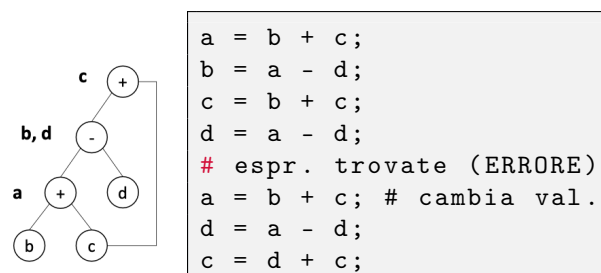
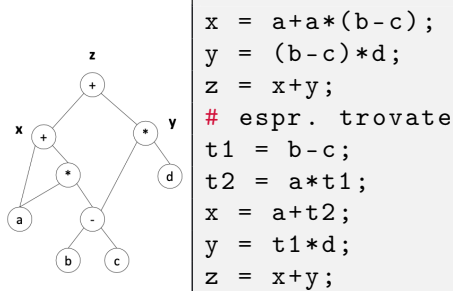
2.4.3 DAG (Directed Acyclic Graph)

Contrazione di ast che evita la duplicazione di espressioni → **rappresentazione più compatta**

Limite: il riuso è possibile solamente dimostrando che il suo **valore non cambia** nel programma

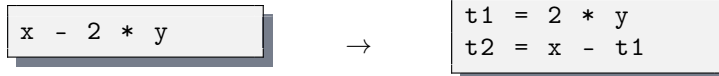
essendo assegnamenti e chiamate frequentissimi, il fatto che il dag non abbia nozione di come le espr. cambino valore nel tempo non lo rende un buon candidato per le ottimizzazioni

Esempi



2.4.4 3AC (3-Address Code)

Evidentemente adatto: tutte le istr. del programma vengono spezzettate in istr. di forma semplice simile all'assembly, di tipo $x = y \text{ op } z$ (1 operatore, massimo 3 operandi)



assignments	$x = y \text{ op } z$
	$x = \text{op } y$
	$x = y[i]$
	$x = y$
branches	goto L
conditional branches	if x relop y goto L
procedure calls	param x
	param y
	call p
address and pointer assignments	$x = \&y$
	$*y = z$

PRO:

- espressioni complesse spezzettate
- forma compatta e simil-assembly
- registri temporanei **intermedi, virtuali e illimitati** (tralascio problemi architetturali - n. di r. fisici a disposizione e eventuali op. di spill, cioè aggiungere load o store in mancanza di r. fisici)

Varianti di 3AC

A seconda dei vincoli che ho per l'implementazione pratica:

- **quadruple:** id istruzione, opcode, i 3 registri → semplice struttura record, facile da analizzare e riordinare ma i nomi espliciti prendono più spazio
- **triple:** id istruzione, opcode, 2 operandi → uso l'indice dell'espressione nell'array come "nome" del registro destinazione → risparmio spazio, ma diventa più complesso da analizzare (nomi impliciti) e riordinare

Quadruple

x - 2 * y				
(1)	load	t1	y	
(2)	loadi	t2	2	
(3)	mult	t3	t2	t1
(4)	load	t4	x	
(5)	sub	t5	t4	t3

Triple

x - 2 * y				
(1)	load	y		
(2)	loadi	2		
(3)	mult	(1)	(2)	
(4)	load	x		
(5)	sub	(4)	(3)	

Inapplicabilità diretta della Constant Propagation con forma 3AC

La CP è applicabile solo se la variabile **se non cambia nel frattempo** → una IR di tipo 3AC non può applicarla immediatamente (devo prima analizzare il resto del codice)

2.4.5 SSA (Static Single Assignment)

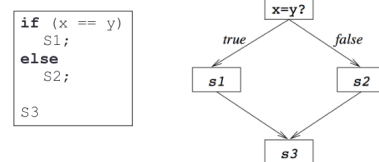
- Evoluzione di 3AC che impone che la **definizione (assegnamento)** delle variabili avvenga **solo una volta** (def. multiple sono tradotte in multiple versioni della var)
- **PRO:** ogni definizione ha associata direttamente una **lista di tutti i suoi usi** - semplifica enormemente le ottimizzazioni di tipo CP e non solo

Quasi sempre uno dei passi di ottimizzazione prevede il passaggio a forma SSA

La scelta della IR dipende ovviamente dal livello di dettaglio necessario per ogni specifico compito
 → **in un compilatore coesistono più IR** (anche per questo esistono forme ibride)

2.4.6 CFG (Control Flow Graph)

- modella il trasferimento (flusso) del controllo in un programma tra **blocchi** di istruzioni
- permette di aggiungere informazioni sui **salti** al di sopra di una IR lineare
- i suoi nodi sono Basic Block
- gli archi rappresentano il flusso di controllo del programma (loop, condizioni, ecc.)



- un BB è una seq. di istruzioni in forma 3AC
 - singolo *entry point*: solo la prima istruzione può essere raggiunta dall'esterno
 - singolo *exit point*: se eseguo la prima istr. **devo eseguire tutte le altre** - garantisco che venga **eseguito interamente**
 - Le chiamiamo sezioni single-entry, single-exit (possono essere sezioni anche più grandi, ma le più piccole di questo tipo sono i BB)
- un arco connette due nodi $B_i \rightarrow B_j \iff b_j$ può eseguire dopo B_i in qualche percorso del ctrl flow del programma
 - prima istr. di B_j è target dell'istr. di salto al termine di B_i
 - $\forall B_i$ non ha un istr. di salto come ultima istr. (nodo *fallthrough*) e B_j è suo unico successore
- un CFG **normalizzato** ha i BB **massimali**
 - non possono essere resi più grandi senza violare condizioni
 - unisco i BB fallthrough che non hanno label all'inizio
 - posso avere CFG non norm. dopo qualche generico passo di ottimizzazione (non le facciamo accadere "spontaneamente")

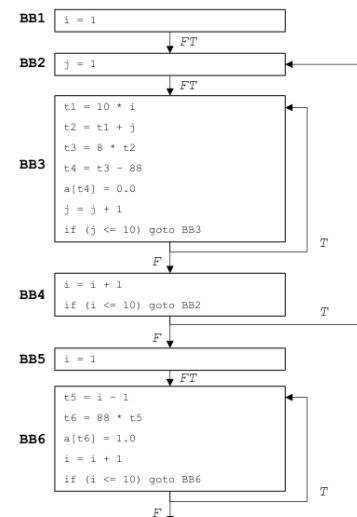


Fig. 2.1: Esempio di CFG

Algoritmo per la costruzione del CFG

1. identificare il **leader** di ogni BB:
 - la prima istruzione
 - il target di un salto
 - ogni istruzione dopo un salto
2. il BB **comincia** con il leader e **termina** con l'istruzione immediatamente precedente un nuovo leader (o l'ultima istruzione)
3. **connettere** i BB tramite archi di 3 tipi:
 - **fallthrough** (o fallthru): esiste solo un percorso che collega i due blocchi
 - **true**: il secondo blocco è raggiungibile dal primo se un condizionale è **true**
 - **false**: il secondo blocco è raggiungibile dal primo se un condizionale è **false**

2.4.7 DG (Dependency Graph)

I nodi di un DG sono istruzioni; un arco connette due nodi di cui **uno usa il valore definito dall'altro**. Sono indispensabili per l'*instruction scheduling* e per mantenere il CPI della pipeline (ricordiamo quella RISC-V):

↷ IF Instruction Fetch
↓ ID Instruction Decode
↓ EXE Execute
↓ MEM Memory Access
↶ WB Write Back

Instruction / Cycle Count	1	2	3	4	5	6
add x2, x3, x4		F	D	E	M	W
sub x5, x2, x6			F	D	E	M

Fig. 2.2: Esempio di data hazard

Esempio: risultato di una add

Se in fase di decode provo a leggere il registro usato in una **add** immediatamente precedente, questo ancora non contiene il risultato aggiornato (pronto appena tra 2 cicli) → **data hazard**, gestito solitamente dalla **forwarding unit** che bypassa MEM e WB e inoltra direttamente il dato

Soluzione generica (inefficiente)

Per quanto i controlli vengano svolti dalla fw. unit, in generale l'unico modo per evitare questo tipo di hazard è distanziare le istruzioni tra loro affinché il dato sia disponibile → inserisco nop (cicli di stallo), ma vado a "rompere" l'IPC pari a 1 della pipeline sempre piena (< performance)

Soluzione migliore

scheduling del programma, spostando istruzioni che non dipendono da quei registri al posto di aggiungere nop → uno dei compiti principali di un backend, che per evitare di cercare le istruzioni libere "manualmente" sfrutta la IR di tipo DG che fornisce esattamente le informazioni sulle dipendenze tra istruzioni

2.4.8 DDG (Data Dependency Graph)

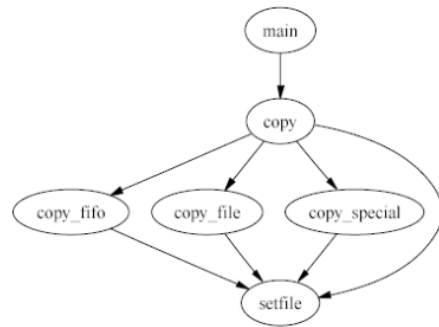
- specifico per multicore e parallelismo, usato per dare una rappresentazione tra le dipendenze dei **dati** - tipicamente i loop, a patto che non ci siano dipendenze di dato tra le varie iterazioni.
- tipicamente uso il **polyhedral model** → rappresento lo spazio delle it. come un poliedro (a seconda del numero di loop innestati), che permette di capire se esiste qualche permutazione dei loop (direzione di attraversamento dello spazio delle iterazioni; ovvero ad esempio scambiare l'ordine dei loop) **non soggetta a dipendenze**

2.4.9 CG (Call Graph)

Rappresentazione gerarchica a grafo usata per ragionare sull'insieme delle potenziali chiamate tra funzioni della translation unit del sorgente

Nota

Il compilatore ha visibilità solo fino a livello dei singoli moduli: posso estendere le ottimizzazioni al massimo fino ai legami tra funzioni dello stesso modulo, quelle più ampie si spostano a framework di ott. che agiscono es. a livello di linker

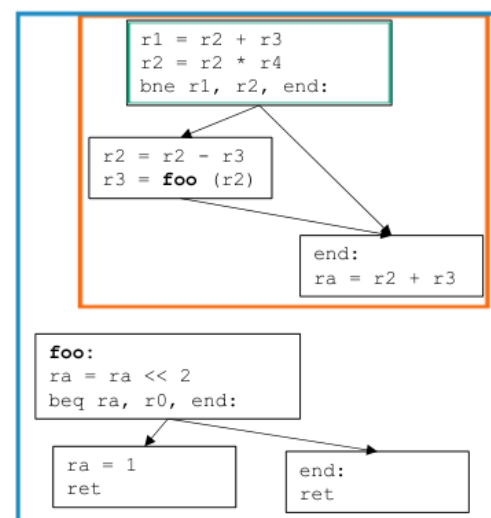


3 Ottimizzazione locale e Local Value Numbering

3.1 Scope dell'ottimizzazione

Lo scope viene influenzato da come viene gestito il flusso di controllo in un programma

- ott. **locale**: entro un singolo BB, non si preoccupa del flusso
- ott. **globale**: lavora a livello dell'intero CFG
- ott. **interprocedurale**: lavora a livello del call graph, e quindi sui CFG di più funzioni



3.2 Dead Code Elimination

Cominciamo ragionando su ott. locali come la DCE (sono *dead code* le istr. che definiscono una variabile mai utilizzata)

Sicuramente va tolta la def. di c, ma poiché **print non definisce nulla**, stando alla def. è dead code! → Estendiamo la definizione dicendo che lo sono le istr **prive di side effects** che definiscono ...

```
main {  
    int a = 4;  
    int b = 2;  
    int c = 1;  
    int d = a + b;  
    print d;  
}
```

3.2.1 Algoritmo per la DCE

- ∀ istruzione in BB
 - aggiungi operandi ad un metadato array **used**
- ∀ istruzione in BB
 - se non ha destinazione e non ha side effects rimuovila
 - altrimenti se la destinazione non corrisponde a nessuno degli elem di **used** rimuovila

```

used = {};

for instr in BB:
    used += instr.args;

for instr in BB:
    if instr.dest &&
        instr.dest not in used:
        delete instr

```

A questo punto rendiamolo iterativo, per farlo eseguire fino a "convergenza" (elimino tutto il *d-c*)

```

while prog changed:
{
    ... #alg
}

```

```

main {
    int a = 100;
    int a = 42;
    print a;
}

```

→ Consideriamo questo esempio in cui si ridefinisce una variabile: il nostro algoritmo corrente non elimina nulla perché non gestisce le **dead stores**

→ per estenderlo dobbiamo poter **rilevare gli assegnamenti multipli** di una variabile, e quindi anche **preoccuparci dell'ordine** delle istruzioni! (più complicato senza forma SSA)

- dopo ogni istr. teniamo traccia delle variabili definite, ma non usate
- se troviamo un altro assegnamento alla stessa variabile prima della fine del blocco sappiamo che quello precedente può essere eliminato

```

last_def = {}; /* lista di variabili definite ma non usate (ptr alla piu
               ' recente per le sole variabili mai usate) */

for instr in BB:
    last_def -= instr.args; /*rimuovo ogni argomento (operando) dell'
        istruzione corrente: se presente, e' un uso della variabile */

    if instr.dest in last_def:
        delete last_def[instr.dest]; /*se a questo punto la destinazione
        dell'istr. corrente e' presente in last_def posso sovrascrivere la
        definizione precedente*/
    last_def[instr.dest]=instr;

```

- nota: per situazioni tipo $x=2$; $x=x+3$; si vuole evitare che la seconda istr. venga eliminata perché non ho realizzato che x è usata (non è *d-c*) → per questo controllo prima gli usi e poi le definizioni
- anche questo algoritmo va ripetuto fino a convergenza

3.3 Local Value numbering

Tecnica utilizzata per considerare il concetto di ordine delle definizioni in assenza di proprietà di tipo SSA

osserviamo 3 pattern che forniscono opportunità di eliminazione di codice ridondante:

- dead code elimination: 1 variabile e più valori
- copy propagation: 1 valore e più variabili

- common subexpression elimination: 1 valore (in forma di espressione) e più variabili

sono tutti modelli di computazione che si focalizzano sulle **variabili** → focalizzandoci sui **valori** possiamo eliminare tutte le forme di ridondanza

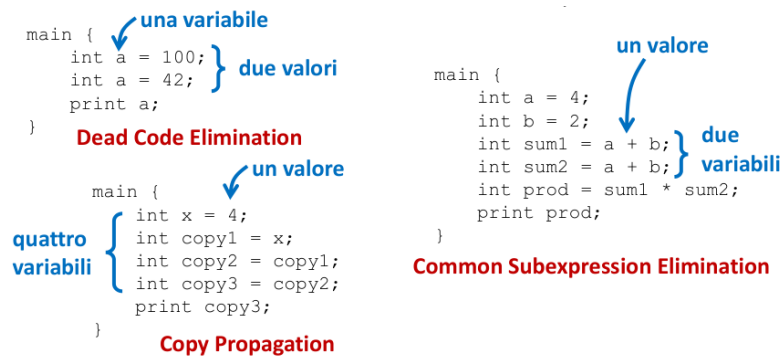
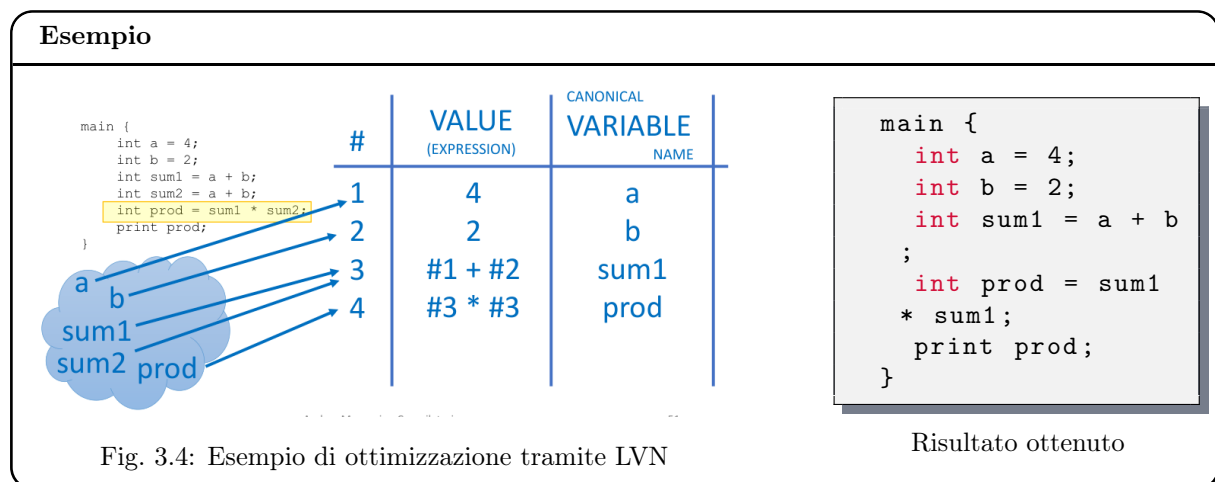


Fig. 3.3: Esempi di codice legati ai pattern citati

- costruisco un metadato in forma di tabella che riscrive le espr. (istruzioni) in funzione dei valori già osservati → evitando di riassegnare lo stesso valore a più variabili si evita la ridondanza
- analizzo le istruzioni in termini del value, e in caso questo coincida con entry della tabella già presenti punto direttamente a quella



```
# ...
int sum1 = a + b;
int sum2 = b + a;
```

Semplice variante del programma non riconosciuta dall'algoritmo (non conosce la pr. commutativa della somma) → vado a **canonica-**
→ **lizzare** l'algoritmo, ovvero imporre un ordine numerico tra le entry (i valori) e usarle sempre in ordine crescente per le op. commutative (di fatto svolto da tutti i compilatori)

4 Data Flow Analysis

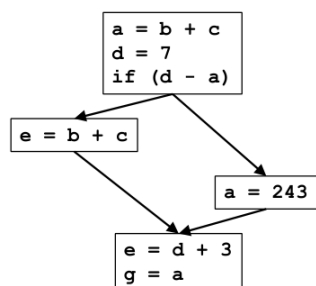
4.1 Cos'è la DFA

La possiamo vedere come una **metodologia** o come un **framework** di analisi, applicabile a vari problemi di ottimizzazione (CP, CSE, DCE, ...)

- analisi **locale**: si focalizza sull'effetto di ogni istruzione → posso comporre gli effetti di tutte le istr. per derivare informazione dall'inizio del BB ad ogni istruzione
- analisi **globale** (DFA): simile, ma molto più complessa → analizza l'effetto di ogni BB, e poi ha una metodologia per comporre l'effetto dei BB ai **confini** degli stessi per derivare informazione

La DFA è **sensibile al flusso di controllo in una funzione** e prevede un'analisi **intraprocedurale** (singola funzione, singolo CFG)

Esempio



La DFA ci permette di derivare informazioni da un CFG, ad esempio \forall variabile x in ogni punto del grafo:

- qual è il suo valore?
- quale "definizione" la definisce?
- la definizione è ancora "valida" (*live*)?

Queste risposte normalmente le otteniamo grazie alla forma SSA delle istruzioni e alla struttura di LLVM, ma qui stiamo ancora "costruendo" la forma SSA

4.1.1 Rappresentazione del programma statica o dinamica

- **statica**: programma finito, un pezzo di codice \rightarrow molto facile da analizzare
- **dinamica**: può avere infiniti percorsi di esecuzione, rappresenta una possibile esecuzione reale!
 - es. loop che si basa sull'analisi di un input

condizioni che un compilatore **non può analizzare**, soprattutto non in maniera statica e *finita* in termini di possibili istanze \rightarrow spesso si passano al comp. informazioni di "profiling" misurate durante ripetute esecuzioni del programma pre-ottimizzato

\rightarrow Con la DFA siamo in grado di dire qualcosa **per ogni punto del programma**, combinando informazioni relative a **tutte le possibili istanze** dello stesso p.to

4.1.2 Effetti di istruzioni e BB

Effetti di un'istruzione: $(a = b + c;)$

- **uses**: delle variabili (b, c)
- **kills**: una precedente definizione (a)
- **defines**: una variabile (a)

Combinando gli effetti delle singole istr. si definiscono gli **effetti di un BB**:

- **uso localmente esposto** (*locally exposed use*): in un BB è un uso di una var. che non è preceduto nel BB da una definizione della stessa variabile
- ogni definizione di una var. nel BB **killa** tutte le definizioni della stessa variabile che **raggiungono** il BB
- **definizione localmente disponibile** (*locally available definition*): ultima definizione di una variabile nel BB

Esempio

```

t1 = r1+r2      1
r2 = t1         2
t2 = r2+r1      3
r1 = t2         4
t3 = r1*r1      5
r2 = t3         6
if r2>100 goto L1 7

```

- usi loc. esposti: 1 (r1,r2), 3 (r2), ...
- kill: 2 (r2), ...
- definizioni loc. disponibili: 6 (r2), 5 (t3), ...

4.2 Reaching Definitions

Primo esempio di problema inquadrabile e risolubile mediante DFA

- ogni istruzione di assegnamento è una definizione
- una definizione d raggiunge (reaches) un punto itp se esiste un percorso da d a p tale per cui d non è uccisa (sovrascritta) lungo quel percorso

Definizione del problema:

- determinare **per ogni punto** del programma se **ogni definizione** nel programma **raggiunge** quel punto

→ usiamo un **bit vector** per ogni istruzione, con lunghezza del vettore pari al numero di definizioni
 ⇒ diventa una sorta di matrice con righe le istruzioni, colonne le definizioni

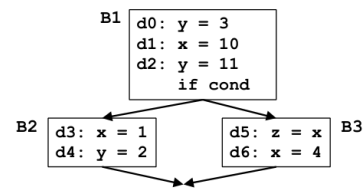
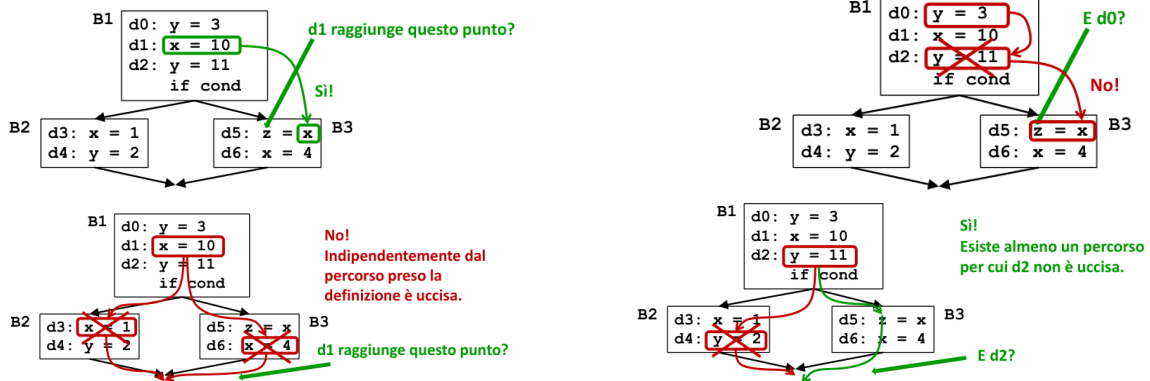


Fig. 4.5: Esempio

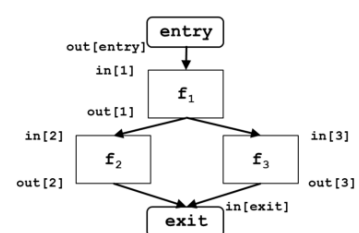
Esempio



4.2.1 Schema DFA

Consideriamo un flow graph:

- aggiungiamo un **BB entry** e uno **exit** → garantisco *single-entry* e *single-exit* points
- per stabilire l'effetto del codice in **ciascun BB** uso delle **funzioni di trasferimento** f_B , che correlano $out[B]$, $in[B]$ per un dato BB B
- stabilisco l'effetto **del flusso di controllo** in base alla vicinanza dei blocchi: correla $out[B_i]$, $in[B_j]$ di blocchi adiacenti
- infine dobbiamo solo risolvere le equazioni



Nota: stabiliamo anche una cosiddetta **boundary condition**, ovvero qual è l'informazione che riceve il primo BB dall'*entry block* → per le Reaching Definitions stabiliamo $out[entry] = \emptyset$

4.2.2 Effetti di uno statement

- la fz. di trasferimento di uno statement astrae l'esecuzione rispetto al problema di interesse
- per uno statement s ($d: x = y + z$):
 - $Gen[s]$: definizioni **generate** ($Gen[s] = \{d\}$)
 - definizioni **propagate**: $in[s] - Kill[s]$ dove $Kill[s]$ sono le altre definizioni di x nel resto del programma
 - funzione di trasferimento di uno statement s :

$$out[s] = f_s(in[s]) = Gen[s] \cup (in[s] - Kill[s])$$

- in altre parole, Gen è l'insieme di proprietà **generate** dal blocco, $Kill$ l'insieme di quelle **eliminate** nel blocco e in l'insieme di quelle **ereditate**

Stiamo lavorando su bit vector → una f_s riempie $out[s]$ a partire da $in[s]$ e applicando qualche tipo di calcolo

4.2.3 Effetti di un BB

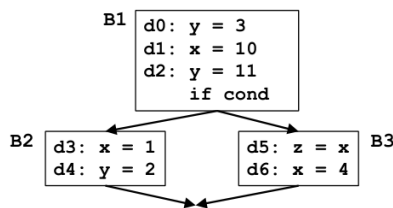
- la fz. di trasferimento di un BB compone linearmente le fz. dei suoi *statements*

$$\begin{aligned} out[B] &= f_B(in[B]) = f_{d_n} \dots f_{d_0} \\ &= Gen[B] \cup (in[B] - Kill[B]) \end{aligned}$$

- $Gen[B]$: definizioni localmente disponibili (**a fine BB**)
- $Kill[B]$: definizioni uccise da B **in tutto il programma**

- una f_B associa **incoming reaching definitions** → **outgoing reaching definitions**

Esempio



	Gen	Kill
B ₁	1, 2	0, 2, 3, 4, 6
B ₂	3, 4	0, 1, 2, 6
B ₃	5, 6	1, 3

NB: in $Kill[B1]$ $d0$ e $d2$ si uccidono a vicenda → l'approccio bit-vector **non ha nozione di ordine di esecuzione**

4.2.4 Effetti degli archi aciclici

In caso di predecessori multipli, devo decidere con che criterio unire l'informazione:

- nodo di unione (**join**): nodo con **predecessori** multipli
- operatore di **meet** (\wedge): $in[B] = out[p_1] \cup \dots \cup out[p_n]$ con p_1, \dots, p_n tutti predecessori di B

Il meet operator è **specifico del problema**, non dell'analisi mediante DFA! → Per il problema delle reaching definitions, usiamo $\wedge = \cup$ in quanto la condizione deve essere verificata per *almeno un percorso*

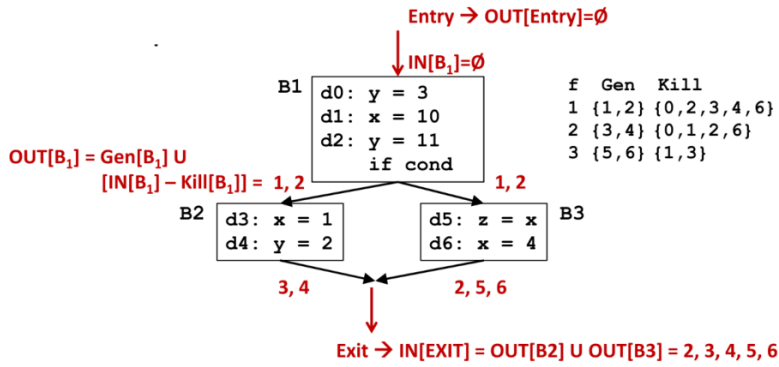


Fig. 4.6: Esempio (continua)

4.2.5 Effetti degli archi ciclici e condizioni iniziali

Gli archi ciclici (*backedges*) possono cambiare le loro *out* o non averle ancora calcolate durante l'esecuzione dell'algoritmo:

- itero fino a convergenza
- definisco delle **condizioni iniziali** per inizializzare ogni BB (similmente alla boundary condition): stabilisco $out[B] = \emptyset$ (specifico per Reaching Defs.)

4.2.6 Algoritmo iterativo

```

input: control flow graph CFG = (N, E, Entry, Exit)
// Boundary condition
out[Entry] = ∅

// Initialization for iterative algorithm
for each basic block B other than Entry
    out[B] = ∅

// Iterate
while (changes to any out[] occur) {
    in[B] = ∪ (out[p]), for all predecessors p of B
    out[B] = fB(in[B]) // out[B] = Gen[B] ∪ (in[B] - Kill[B])
}

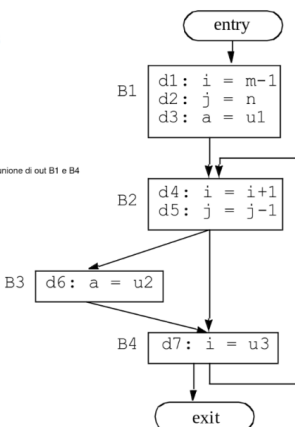
```

Esempio di esecuzione

La rappresentazione del bit-vector segue l'ordine di numerazione delle definizioni:
 $IN[B1] = \langle 000 \ 00 \ 0 \ 0 \rangle$ con d1 primo bit, ...

Nota: dopo la seconda iterazione $out[B2]$ non cambia più

	First Pass	Second Pass
IN[B1]	000 00 0 0	000 00 0 0
OUT[B1]	111 00 0 0	111 00 0 0
IN[B2]	111 00 0 0	111 01 1 1 <small>unione di out B1 e B4</small>
OUT[B2]	001 11 0 0	001 11 1 0
IN[B3]	001 11 0 0	001 11 1 0
OUT[B3]	000 11 1 0	000 11 1 0
IN[B4]	001 11 1 0	001 11 1 0
OUT[B4]	001 01 1 1	001 01 1 1
IN[exit]	001 01 1 1	001 01 1 1



4.2.7 Algoritmo Worklist

La worklist contiene le variabili che devono ancora essere processate. Quando la worklist è vuota l'algoritmo termina.

```
input: control flow graph CFG = (N, E, Entry, Exit)

// Initialize
out[Entry] = ∅ // can set out[Entry] to special def
                // if reaching then undefined use
for all nodes i
    out[i] = ∅ // can optimize by out[i] = gen[i]
ChangedNodes = N

// Iterate
while ChangedNodes ≠ ∅ {
    remove i from ChangedNodes
    in[i] = ∪ (out[p]), for all predecessors p of i
    oldout = out[i]
    out[i] = fi(in[i]) // out[B] = Gen[B] ∪ (in[B] - Kill[B])
    if (oldout ≠ out[i]){
        for all successors s of i
            add s to ChangedNodes
    }
}
```

4.3 Liveness Analysis

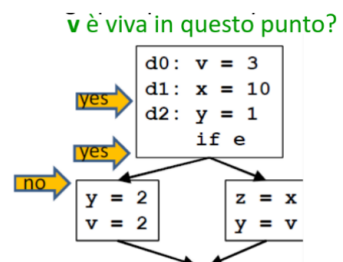
4.3.1 Live Variable Analysis

Definizione: Una variabile v è **viva** (*live*) in un punto p del programma se il valore di v è usato lungo qualche percorso del FG a partire da p (altrimenti è **morta**)

for i = 0 to n
... i ...
for i = 0 to n
... i ...

Posso riusare lo stesso registro se i non è viva qui

Motivi dell'analisi: (oltre alla DCE) es. *register allocation*: i registri reali sono limitati - la *ra* è l'operazione che cerca di evitare le spill in cache e in memoria, cercando i casi in cui risulta possibile **riutilizzare** un certo registro → dipende evidentemente dalla liveness di una variabile



Definizione del problema DFA

- devo stabilire \forall BB quali sono le variabili **vive** in ciascuno di essi
- bit-vector di lunghezza pari al numero di variabili

4.3.2 Forward e Backward analysis

es. *Reaching Definitions*: che informazione sto cercando per capire se una definizione raggiunge o meno un punto p del programma? Devo analizzare il "**passato**" - gli statement tra la definizione e p per cercare eventuali kill (analisi da *entry* a p)

→ Nel contesto della *Liveness Analysis* invece, devo analizzare il "**futuro**" - cerco gli usi della variabile da *exit* a p

4.3.3 Funzione di trasferimento

Per la formulazione più tipica della *LA* (ce ne sono diverse, a seconda delle fonti) usiamo

- l'insieme delle variabili vive che può **generare** un BB ($Use[B]$)
- l'insieme delle variabili **definite** nel BB ($Def[B]$)
- le variabili vive in ingresso che il bb può propagare ($Out[B] - Def[B]$)

→ **funzione di trasferimento** per il blocco B :

$$In[B] = Use[B] \cup (Out[B]Def[B])$$

Flow Graph

- $In[B] = f(Out[B])$ (*backward analysis*, contrario rispetto a *Reaching Definitions*)
- **join node**: nodo con **successori** multipli
- **meet operator** (\wedge): $out[B] = in[s_1] \cup \dots \cup in[s_n]$ con s_1, \dots, s_n tutti predecessori di B (ricorda: $\cup \implies \exists$ almeno un percorso)

4.3.4 Algoritmo iterativo

- **boundary condition**: \emptyset
- **starting conditions**: \emptyset

La scelta delle condizioni iniziali deriva principalmente dalla scelta del meet operator - se per qualsiasi motivo scegliessimo come meet operator \cap , usare \emptyset impedirebbe qualsiasi propagazione dell'informazione

```
input: control flow graph CFG = (N, E, Entry, Exit)

// Boundary condition
in[Exit] =  $\emptyset$ 

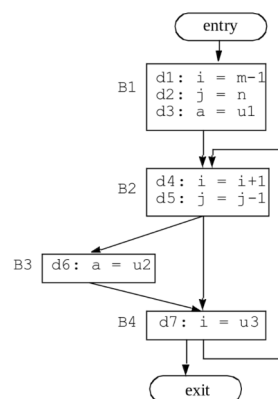
// Initialization for iterative algorithm
for each basic block B other than Exit
    in[B] =  $\emptyset$ 

// Iterate
while (changes to any in[] occur) {
    for each basic block B other than Exit {
        out[B] =  $\cup$  (in[s]), for all successors s of B
        in[B] =  $f_B(out[B])$  //  $in[B] = Use[B] \cup (Out[B] - Def[B])$ 
    }
}
```

A convergenza si arriva **indipendentemente dall'ordine** in cui calcolo le funzioni dei BB (cambia al massimo il numero di iterazioni per arrivarci)

Esempio

	First Pass	Second Pass
OUT[entry]	{m,n,u1,u2,u3}	{m,n,u1,u2,u3}
IN[B1]	{m,n,u1,u2,u3}	{m,n,u1,u2,u3}
OUT[B1]	{i,j,u2,u3}	{i,j,u2,u3}
IN[B2]	{i,j,u2,u3}	{i,j,u2,u3}
OUT[B2]	{u2,u3}	{j,u2,u3}
IN[B3]	{u2,u3}	{j,u2,u3}
OUT[B3]	{u3}	{j,u2,u3}
IN[B4]	{u3}	{j,u2,u3}
OUT[B4]	{}	{i,j,u2,u3}



4.4 Framework per DFA

Possiamo usare una tabella di questo tipo per descrivere problemi nell'ambito della DFA:

	Reaching Definitions	Live Variables
Domain	Sets of definitions	Sets of variables
Direction	forward: $out[b] = f_b(in[b])$ $in[b] = \wedge out[pred(b)]$	backward: $in[b] = f_b(out[b])$ $out[b] = \wedge in[succ(b)]$
Transfer function	$f_b(x) = Gen_b \cup (x - Kill_b)$	$f_b(x) = Use_b \cup (x - Def_b)$
Meet Operation (\wedge)	\cup	\cup
Boundary Condition	$out[entry] = \emptyset$	$in[exit] = \emptyset$
Initial interior points	$out[b] = \emptyset$	$in[b] = \emptyset$

4.5 Available Expressions

Altro problema modellabile tramite DFA, utile ad es. per la Common Subexpression Elimination

```

if (...) {
    x = m + n;
} else {
    y = m + n;
}
z = m + n;

```

```

if (...) {
    x = m + n;
} else {
    ...
}
z = m + n;

```

$m + n$ è ridondante perché già calcolato Cosa cambia se non viene calcolato nel ramo **else**?

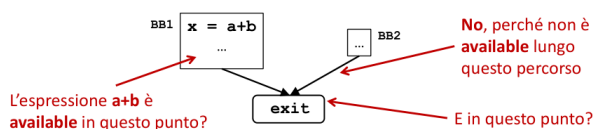
Il concetto di available expr. è necessario come maniera rigorosa di ragionare sulla **ridondanza**

Definizione del problema:

- **dominio:** tutte le espressioni del programma
 - consideriamo solo espr. binarie del tipo $x \oplus y$
- un'espressione $x \oplus y$ è **available** in un punto p del programma se **ogni** percorso che parte da *Entry* e arriva a p valuta l'espressione
- **funzione di trasferimento** di un BB:

$$f_B(x) = Gen[B] \cup (x - Kill[B])$$

- un blocco **genera** l'espressione $x \oplus y$ se la valuta e **non ridefinisce in seguito** x o y
- un blocco **uccide** l'espr. $x \oplus y$ se assegna (o potrebbe assegnare) un valore a x o y e non ricalcola successivamente l'espressione
- **direzione di analisi: forward**
 - nell'analisi delle *Available Expressions* eliminiamo un'espr. perché è stata calcolata **in passato**
 - (nell'analisi delle *Live Variables* eliminiamo una var. perché non verrà usata **in futuro**)
- equazioni *Out*: $Out[B] = f_b(In[B])$
- equazioni *In*: $In[B] = \wedge_{p \in pred(B)} (Out[B])$
- **meet operator** (\wedge): \cap ("ogni percorso che parte da Entry [...]")



- **boundary conditions:** $Out[Entry] = \emptyset$
- **initial conditions:**
 - ~~$Out[B_i] = \emptyset$~~ \rightarrow il meet op. è \cap
 - $Out[B_i] = \mathcal{U}$

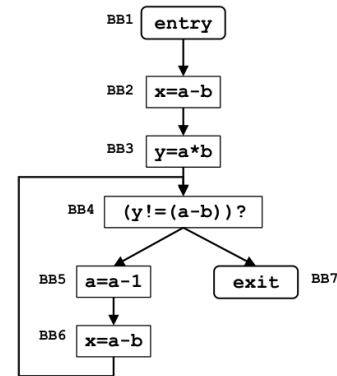
	Available Expressions
Domain	Sets of Expressions
Direction	Forward: $out[b] = f_b(in[b])$ $in[b] = \wedge out[pred(b)]$
Transfer function	$f_b(x) = Gen_b \cup (x - Kill_b)$
Meet Operation (\wedge)	\cap
Boundary Condition	$out[entry] = \emptyset$
Initial interior points	$out[b] = \mathcal{U}$

Fig. 4.7: Tabella completa

Esempio

Risolto su fogli, dominio $\{a=b, a*b, a-1\}$

Essendo la DFA per natura **statica**, considera sempre il caso **peggiore** di esecuzione.
Il risultato dell'analisi sarebbe diverso se conoscessi l'istanza specifica - sapendo ad es. che BB4 sarà falso potresti fare delle assunzioni che, staticamente, non posso fare \rightarrow ritorno conservativamente al caso peggiore che il loop esegua almeno una volta



5 Loops e UD-DU chains

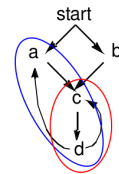
5.1 Cos'è un loop

Sapendo che un programma spende la maggior parte del tempo nei loop, l'obiettivo è definire un loop **in termini di teoria dei grafi** (CFG), ovvero **indipendentemente dalla loro sintassi e dal tipo** (**for**, **while**, **goto**, costrutti stile assembly con salti condizionati e non...)

Elementi chiave per riconoscere un loop:

- gli archi devono formare almeno un ciclo
- (fondamentale) **singolo entry point** (tutti gli archi, se multipli, devono entrare nello stesso punto)

Generalmente, non tutti i *cicli* sono un "loop" da un p.to di vista dell'ottimizzazione: $c \rightarrow d$ è un loop, $a \rightarrow c \rightarrow d$ no



5.1.1 Definizioni formali

Dominator Un nodo d domina un nodo n in un grafo ($d \text{ dom } n$) se ogni percorso da $ENTRY$ a n passa per d

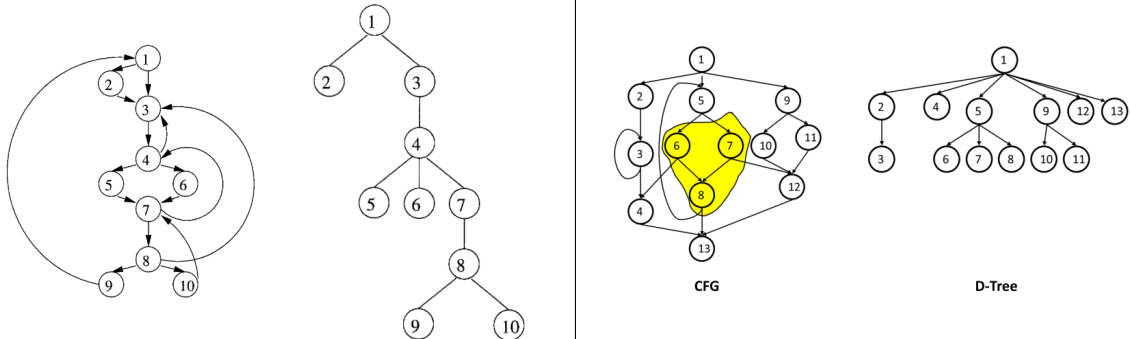
Immediate dominator L'ultimo dominator di n su qualsiasi percorso da $ENTRY$ a n domina **immediatamente** (strettamente) n ($m \text{ sdom } n$) $\iff m \text{ dom } n \wedge m \neq n$

Dominator Tree Modo per rappresentare la proprietà di dominanza **in forma di albero**

- $a \rightarrow b$ nel dominator tree $\iff a \text{ sdom } b$
- **non compaiono** le relazioni di "auto-dominazione" (ogni nodo domina sempre se stesso, ma nell'albero non serve rappresentarlo)

- *ENTRY* è la **radice**
- ogni nodo *d* domina solo i **suoi discendenti** nell'albero

Esempi di DT



5.1.2 Loop naturali

Nonostante le diverse forme trovate nei sorgenti, dal punto di vista dell'analisi ci interessa solo che abbiano proprietà che facilitino l'ottimizzazione, ovvero

- **singolo entry point**: header \rightarrow l'header **domina tutti i nodi nel loop**
- back edge, ossia arco la cui testa domina la propria coda (tail \rightarrow head): un back edge **deve far parte di almeno un loop**

5.2 Identificare i loop naturali

1. trovare le relazioni di **dominanza**
2. identificare i **back edges**
3. trovare il **loop naturale associato** al back edge

5.2.1 Trovare i dominatori

Lo impostiamo in termini di DFA (vedi secondo assignment)

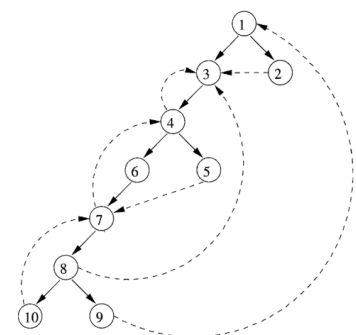
5.2.2 Trovare i back edges

Usiamo un algoritmo basato su *depth-first traversal*

- inizio alla radice e visito **ricorsivamente** i figli di ogni nodo **in qualsiasi ordine**
- importante la "velocità di discesa": prima scendo ed esploro **in profondità**, a prescindere dall'ordine

Il percorso della visita definisce un **depth-first spanning tree (DFST)**:

- archi **solidi**: struttura del DT
- archi **tratteggiati**: altri archi del CFG



Categorizzazione degli archi

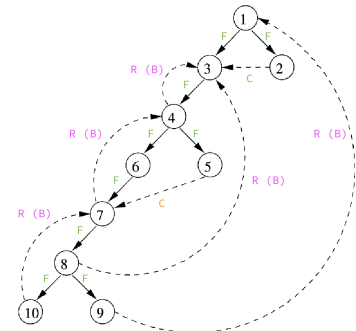
- **advancing** (A) edges: da antenato a discendente, ovvero gli archi detti *proper* - gli archi solidi sono tutti A
- **retreating** (R) e.: da discendente a antenato (non necessariamente proper \rightarrow da un nodo a se stesso) - solo archi tratteggiati
- **cross** (C) e.: archi tali per cui nessuno dei due nodi è antenato dell'altro

Se disegniamo il DFST in modo che i figli siano aggiunti da sx a dx nell'ordine di visita, allora i cross edges vanno sempre da dx a sx

Algoritmo

- esegui una depth-first search
- \forall retreating edge $t \rightarrow h$ controlla se $h \text{ dom } t$

Vado a riconoscere i *back edges* come casi specifici di *retreating edges* \rightarrow la maggior parte dei programmi hanno control flow **riducibili**, ovvero tutti i *retreating edges* sono anche back



5.2.3 Trovare il loop naturale associato

Il loop naturale di un back edge è il **più piccolo** insieme di nodi che **include head e tail** del back edge e **non ha predecessori fuori da questo insieme**

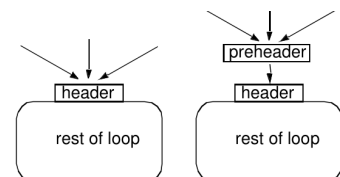
Algoritmo

- eliminare h dal CFG
 - trovare i nodi che raggiungono t : questi (più h) formano il **loop naturale** $t \rightarrow h$
- \rightarrow genericamente rappresento i loop in maniera "header-centrica"

5.3 Preheader

Spesso (propedeutico a varie ott.) è necessario garantire che, quando arrivo all'header, ci arrivo tramite arco *fallthrough*: es. LICM (caso di code hoisting), che sposta un'istr. in un punto comune al control flow di tutte le iterazioni del loop

\rightarrow tipicamente inserisco un blocco *preheader* appena prima del loop, apposta per inserire le istr. "hoistate"



Per manipolare i loop in LLVM esistono primitive per recuperare proprio questi blocchi fondamentali (poi per navigare nel resto dei BB usiamo gli iteratori, sia seguendo l'ordine del CFG sia non)

5.4 Use-def e Def-use chains

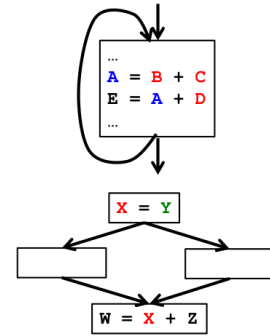
La capacità di ricollegare in maniera efficiente la definizione di una variabile a tutti i suoi usi (per esempio per propagare un risultato) è indispensabile all'ottimizzazione \rightarrow per questo vengono previsti questi riferimenti nell'IR LLVM

5.4.1 Dove viene definita o usata una variabile

Le definizioni di DU e UD chain **precedono quella di SSA** \rightarrow lo scope lessicale del programma in cui si potevano trovare gli usi della variabile era molto più ampio

Esempi

- LICM: se le var. usate nell'espressione che definisce A sono **definite all'interno del loop**, non posso spostare la definizione fuori
- CP: per un dato uso di X, trovo le sue *reaching definitions* (es. $X = Y$) e, se non sono ridefinite (appunto "reaching") vado a sostituirne gli usi



A questo tipo di ottimizzazioni beneficia molto poter scorrere agevolmente le relazioni DU delle variabili → vogliamo un'IR che lo preveda e dunque permetta una **forma di analisi "sparsa"** (ignoro tutte le istruzioni non relative alla var. correntemente analizzata)

In generale le catene possono essere onerose (per N defs e M uses, $O(NM)$ spazio e tempo) → Possiamo semplificare ulteriormente se riusciamo a **ridefinire completamente anche il nome della variabile ad ogni sua ridefinizione** (ci avviciniamo a SSA) (permette catene sensibilmente più corte)

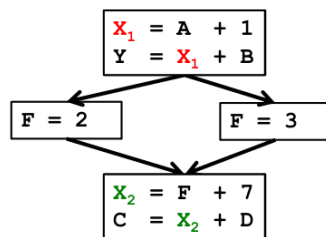


Fig. 5.8: Un altro motivo per rinominare le ridefinizioni è che occorrenze della stessa variabile potrebbero essere scorrelate e dunque ottimizzabili separatamente

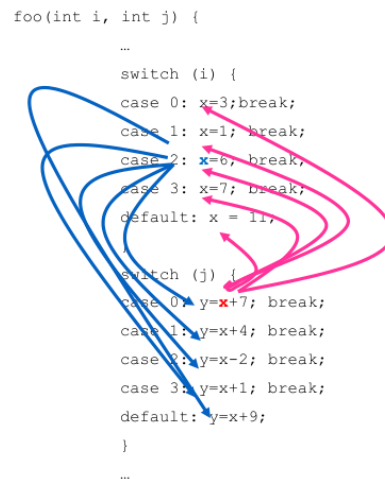
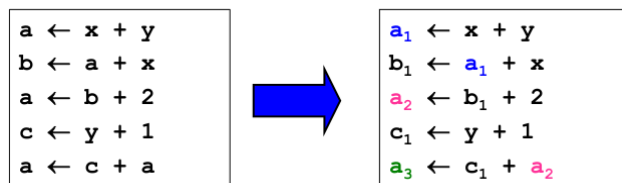


Fig. 5.9: Esempio di catena onerosa. Ulteriore soluzione è limitare ogni variabile a una definizione

6 Static Single Assignment (SSA)

Forma di IR dove ad ogni variabile viene **assegnato un valore solo una volta** → Facile dentro ad un BB, ma cosa succede nei punti di **join** di un CFG? → **usiamo una notazione fittizia: la Φ function**

Local value numbering



All'interno di un BB posso fare *local value numbering*, visitando ogni istruzione in ordine:

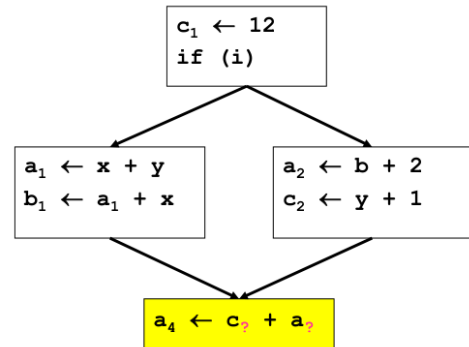
- LHS: assegna ad una nuova versione della variabile
- RHS: usa la versione più recente della stessa


```

c ← 12
if (i) {
  a ← x + y
  b ← a + x
} else {
  a ← b + 2
  c ← y + 1
}
a ← c + a

```

→

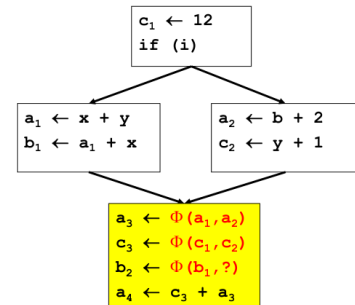


6.1 La funzione Φ

- Φ fonde multiple definizioni derivanti da multipli percorsi in una singola definizione
- per un BB con p predecessori ci sono p argomenti nella funzione Φ :

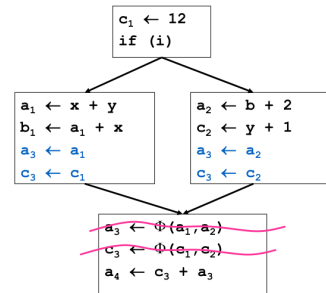
```
xnew ←  $\Phi(x_1, x_2, \dots, x_p)$ 
```

- tipicamente **non ci interessa quale xi usare** → se rilevante, usiamo le definizioni derivanti dall'arco di interesse



Come si implementa Φ

Di fatto, a tempo di esecuzione ci sarà sempre un percorso **effettivamente eseguito** → per questo consideriamo Φ come notazione fittizia



6.2 SSA triviale

- ogni assegnamento genera una nuova versione della variabile
- aggiungiamo una fz. Φ ad ogni p.to di join \forall le variabili *live*

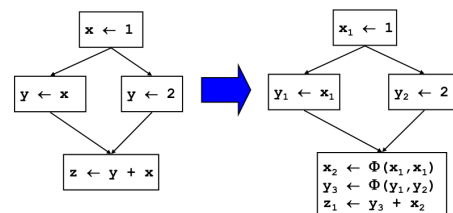
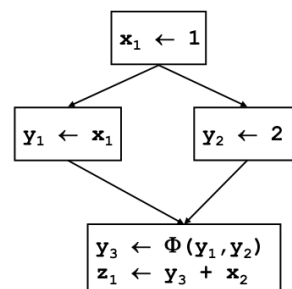


Fig. 6.10: Molte di queste funzioni Φ non sono necessarie

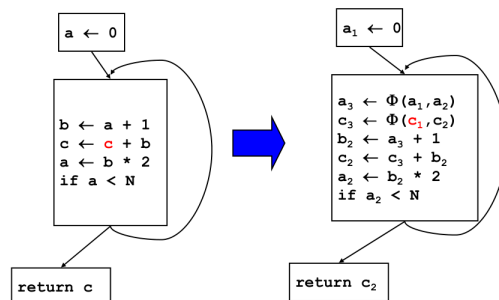
6.3 SSA minimale

- ogni assegnamento genera una nuova versione della variabile
- aggiungiamo una fz. Φ ad ogni p.to di join \forall le variabili *live* **con definizioni multiple**



Esempio con loop

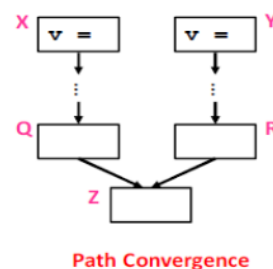
c_1 altro non è che la rappresentazione del valore iniziale che assume c a tempo del primo assegnamento (prima esecuzione del loop), mentre c_2 il valore della variabile all'iterazione precedente



6.4 Dove inserire le funzioni Φ

Inserisco una Φ per una variabile a nel blocco $Z \iff$:

- a è stata definita più di una volta (es. in X e Y , $X \neq Y$)
- \exists due percorsi da X a Z e da Y a Z t.c.
 - $Pxz \cap Pyz = \{Z\}$ (**Z unico BB comune** tra i percorsi)
 - $Z \notin Pxz \vee Z \notin Pyz$, dove $Pxz = Pxz \rightarrow Z, Pyz = Pyz \rightarrow Z$ (almeno un percorso **raggiunge Z per la prima volta**)



Note

- *ENTRY* contiene una definizione implicita di tutte le variabili
- $v = \Phi(\dots)$ è una definizione di v

6.5 Proprietà di dominanza della forma SSA

Nella forma SSA le **definizioni dominano gli usi**:

- se x_i è usato in $x \leftarrow \Phi(\dots, x_i, \dots) \implies \text{BB}(x_i)$ **domina** il predecessore i -esimo di $\text{BB}(\Phi)$
- se x è usato in $y \leftarrow \dots x \dots \implies \text{BB}(x)$ **domina** $\text{BB}(y)$

SI può usare questa proprietà per derivare un algoritmo efficiente per convertire la IR in forma SSA

6.6 Dominanza e Dominance Frontier

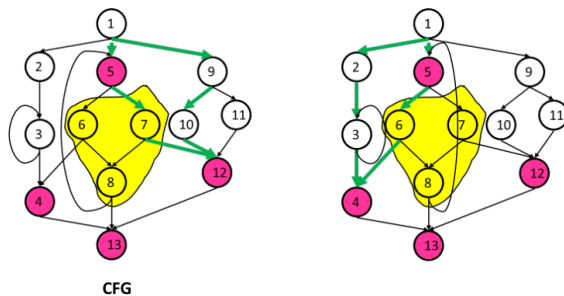
Risulta interessante considerare i BB "appena prima" o "appena dopo" i blocchi dominati o che ci dominano \rightarrow i **dominators** e **postdominators** ci dicono quale BB **deve** essere eseguito **prima**, o **dopo**, un certo BB x

Dominance Frontier di un nodo x : $DF(x) = \{w | x \text{ dom } pred(w) \wedge !(x \text{ sdom } w)\}$

→ ovvero, l'insieme di tutti i BB che sono successori immediati dei blocchi dominati da x , ma che non sono strettamente dominati da x

Esempio

Per il CFG di esempio, $DF(5) = \{4, 5, 12, 13\}$: osservando il DT (pag. 22), notiamo che 4, 12, 13 sono successori di 6, 7, 8 (prima parte della condizione), e non sono dominati da 5 (dunque neppure strettamente, seconda parte). Anche 5 è successore di 8, e poiché un nodo non domina strettamente se stesso, lo includiamo nella DF



6.7 Utilizzo della Dominance Frontier per calcolare la forma SSA

I passaggi da seguire sono

1. posizionare tutte le funzioni Φ (se c'è una definizione di a nel blocco x , i nodi nella $DF(x)$ **necessitano di una funzione Φ** per a)
2. rinominare tutte le variabili

6.7.1 Utilizzo della DF per posizionare le funzioni $\Phi()$

- identifico tutti i siti dove vengono definite le variabili
- \forall variabile v :
 - \forall sito di definizione n (**non siamo ancora in forma SSA, la stiamo costruendo**):
 - * \forall nodo in $DF(n)$
 - se non c'è una $\Phi()$ nel nodo, mettiamone una
 - se questo nodo non definiva la variabile in precedenza, aggiungiamo questo nodo alla lista dei siti di definizione

Algoritmo

```
foreach node n {
  foreach variable v defined in n {
    orig[n]  $\cup$  = {v}
    defsites[v]  $\cup$  = {n}
  }
}
foreach variable v {
  W = defsites[v]
  while W not empty {
    n = remove node from W
    foreach y in DF[n] {
      if y  $\notin$  PHI[v] {
        insert "v  $\leftarrow \Phi(v, v, \dots)$ " at top of y
        PHI[v]  $\cup$  = {y}
        if v  $\notin$  orig[y]: W = W  $\cup$  {y}
      }
    }
  }
}
```

Questo algoritmo calcola iterativamente la DF, inserendo il numero minimo necessario di funzioni $\Phi()$

6.7.2 Rinominare le variabili

Algoritmo

- scorrere il DT, rinominando le variabili come le si incontra
- rimpiazzare gli usi con la più recente definizione rinominata
- in presenza di branch e join: usare la definizione più vicina tale per cui la definizione si trova **prima** dell'uso nel DT

Algoritmo per implementazione tramite stack

```
// inizializza stacks e contatori
foreach variable v {
    stacks[v] =  $\emptyset$ 
    counters[v] = 0
}

// procedura per la generazione del prossimo nome
define GenName(variable v) {
    i = counters[v]
    replace v by  $v_i$ 
    push i onto stacks[v]
    counters[v]++
}

// procedura per il renaming visitando in pre-order il DT
define Rename (node X) {
    foreach  $\Phi$  p in X { // scorro i phi
        GenName(LHS(p)) // nuova def.
    }

    foreach statement a in X { // scorro il resto degli statement
        foreach variable v in RHS(a) {
            i = top(stacks[v])
            replace v by  $v_i$  // sostituisco gli usi con la def. piu' recente
        }
        foreach variable v in LHS(a): GenName(v) // nuova def.
    }

    foreach Y in succ(X) { // sostituisco gli usi nelle phi dei successori
        j = "position in Y's  $\Phi$  corresponding to X"
        foreach  $\Phi$  p in Y {
             $v_k$  = LHS(p) // k fittizio, utile solo per recuperare stacks[v]
            i = top(stacks[v])
            replace RHS(p)[j] by  $v_i$ 
        }
    }

    foreach Y in succ(X) { // visito ricorsivamente i successori
        Rename(Y)
    }

    foreach  $\Phi$  or statement a in X { // pop delle var. definite in X
        foreach  $v_i$  in LHS(a): pop(stacks[v])
    }
}
```

7 Ottimizzazioni sulla memoria

6 maggio

ricordiamo alcune cose sulla memoria come funziona (vedi architettura calcolatori)

dram technology

in generale le ott sulla mem sono architecture dependent e quindi effettuate nel backend?? ma alcune si possono già fare nel middle end, dovendo conoscere "alcune, poche" caratteristiche fisiche (???????)
problematica di efficienza della dram: partiamo da come funziona la dram (ricordiamo)

- ram: celle, condensatori, in cui c'è o non c'è carica elettrica, e i dati vengono immagazzinati in questo modo
- inoltre, la carica non rimane per sempre: man mano diminuisce, e dunque va effettuata periodicamente una operazione di *refresh*
- altro concetto: riga dram → un insieme di condensatori, solitamente lunga un certo numero di *words*
- essendo gli accessi in memoria costosi, si cerca di minimizzare gli accessi, e in particolare si cerca di massimizzare gli accessi nella riga acceduta attualmente
- negli anni si sono studiate varie possibili ottimizzazioni, in particolare per il modo in cui si accede
 - es burst mode (recupera)
- ddr dram: double data rate dram: sfrutta sia il fronte di salita che di discesa del clock del circuito elettronico come momenti di trasferimento dati (accesso alle righe?)
- rec, in ogni caso: sono tutti trucchi per migliorare i tempi delle operazioni su hw che di base è "lento"
- breve slide su questioni sviluppo/storiche: costo si è abbassato moltissimo, e soprattutto molto cost effective (costo per unità di memoria); la latenza di accesso invece è diminuita di meno (decremento dei tempi non lineare)
- → scarsa in termini di performance
- altri performance factors e tecniche:
 - row buffer: mantengo un buffer delle righe accedute di frequente
 - dram sincrona: sfrutta accessi in burst per migliorare la banda (quantità di mem acceduta in un periodo di tempo, o trasferita)
 - dram banking:
 - * concetto di *master*: processore, ma anche periferiche, altri dispositivi, tutti quelli che possono essere utilizzatori della memoria
 - * già è lenta, se poi abbiamo tanti master che devono accedervi, la dram diventa il collo di bottiglia delle prestazioni
 - * il concetto di banking sfrutta il concetto di parallelismo: ho più "banchi" di dram che operano **indipendentemente** tra loro → mediamente il tempo di accesso diventa più basso, perché i diversi master accederanno a risorse che non necessariamente si trovano sullo stesso banco
- the memory wall: uno dei "muri" tecnologici che hanno portato alla rivoluzione dei primi 2000 sul passaggio da single a multicore cpu
 - negli anni cresce la performance delle cpu, **molto di più rispetto a quella della dram** (55% annuo rispetto al 7% della dram!) → il divario cresce di molto
 - problema: cpi ideale per un'istruzione = 1 (o meno se possibile) minimo sindacale, **MA** le istr di tipo load e store (ricordiamo che sono le uniche in riscv che interagiscono con la dram) hanno un cpi molto più alto di 1! (circa 100 cicli)

- per questo ovviamente c'è la presenza delle cache, che abbassano il cpi medio
- naturalmente non esistono programmi che non usano load e store
- in base a tutto questo, ci si è posto il problema di cambiare qualcosa (evidentemente negli anni 80 le cache non esistevano, essendo il costo di op su dram equivalente a quello di op sulla cpu)
- le cache
 - * sono un tipo di tecnologia diverso dalla dram: sono SRAM (static ram), che alla base ha un transistor: decido se far passare o meno corrente → "cittadino dello stesso livello della cpu" → sono sulla motherboard molto vicino alla cpu, dunque già per questo sono molto più veloci!
 - * dunque tempi di accesso estremamente ridotti
 - * inoltre densità molto più alta
 - * ovviamente, a discapito del costo
 - * quindi chiaramente abbiamo tempi di accesso incredibilmente più veloci (ordine dei ns, dunque frequenze di GHz, veloci tanto quanto la CPU!!), posso metterne molti tutti vicini, ma mi costano incredibilmente di più (costi inversamente proporzionali)
 - * per questo usiamo le gerarchie di memoria!
 - L1: 1 o 2 cicli per accesso (pari a cpu), ma molto molto piccola
 - perché L1 risponde in 1 ciclo, mentre L2 in media 1 ordine di grandezza in più (tra 5 e 10)? (nonostante usino la stessa tecnologia) certo il fatto che aumento la dimensione della cache, ma anche la questione del **critical path** → il path fisico più lungo che potrebbe dover percorrere la corrente nel circuito elettrico - il clock rate deve evidentemente adattarsi al critical path (più è lungo più lungo il clock rate e dunque minore la frequenza)
 - scelta di design basilare: spezzare il critical path con dei registri intermedi → per evitare di avere un critical path enorme per via dell'accesso in L2, spezzo con registri intermedi, tutti segmenti lunghi come il critical path della cpu
 - hit e miss: concetti legati al recupero di informazioni tramite cache, in base al fatto se il dato è presente nell'attuale livello di cache o meno - se non lo è devo fermare la load/store unit e scendere di un livello di cache, avanti così
 - miss penalty: tempo necessario per gestire la miss
 - * tutto questo per sfruttare il principio di località spaziale e temporale:
 - si basa su come solitamente funzionano i programmi
 - temporale: probabilità che accedo più volte ad uno stesso elemento più volte nel tempo seguente
 - spaziale: es. array, probabilità di accedere a elementi vicini e successivi al primo nel tempo seguente
 - esempio a slide 14-15: esempio di esecuzione di un programma, con asse x gli indirizzi della memoria e y il tempo
 - pattern di no locality: segmenti in cui non ho accessi o non ho pattern di accesso
 - temporal locality: righe dritte orizzontali: accedo ripetutamente allo stesso indirizzo
 - spatial locality: righe diagonali: accedo a elementi successivi
 - * notiamo che il concetto di cache viene usato in vari casi e a vari livelli (concettualmente parlando proprio): es la dram di fatto è una cache per il disco
 - * oppure la cache del browser, ecc ecc
 - * ricordiamo ora diversi tipi di cache miss:
 - un compilatore può aiutarmi per cosa? per risolvere alcuni problemi di accesso alla memoria → dunque risulta utile ottenere alcune informazioni sulle diverse tipologie di miss per risolvere correttamente il problema della miss (?)
 - cold cache (compulsory): non ci sono dati nella cella della cache (tipicamente appena eseguo il programma)
 - conflict: quando due indirizzi in dram sono mappati alla stessa linea di cache
 - capacity: ho finito lo spazio disponibile in cache
 - di altre le ultime due, avvengono in tipi specifici di cache:

- direct mapping: sfrutto parti dell'indirizzo per decidere dove mappare in cache: non avro mai capacity misses? → mentre possono avere conflicts, esempio quando i bit delle locazioni sono gli stessi → ho una sola scelta riguardo a dove inserire il dato nella cache → rete logica semplicissima, pochi gate, dunque poca area occupata, dunque meno costose e velocissime → contro: posso avere le conflict misses
- fully associative: altra tecnica, ovvero continuo ad inserire uno dopo l'altro i dati → il dato potrebbe finire in qualsiasi locazione della cache → devo scorrere tutte le entry della cache, in termini di rete logica dunque ho tanti circuiti comparatori quante sono le righe della cache, ovvero approccio molto costoso in termini di area → pro: gestisce molto meglio i problemi relativi alle conflict misses
- n-way set associative: mantiene il concetto di bit di indice, per indicare non un indirizzo unico ma un **set** di indirizzi, e poi tanti comparatori quanti gli elementi del set

7.1 memory hierarchy optimizations

queste ottimizzazioni vogliono

- ridurre la latenza di accesso alla memoria: ovvero ottenere un cpi piu basso
- massimizzare la banda di memoria: poter accedere a piu dati nella stessa unita di tempo (stesso concetto della pipeline: non riduco il tempo totale di un'esecuzione di una singola istruzione, ma a regime riesco ad avere piu istruzioni diverse che eseguono e dunque posso aumentare il throughput) (throughput usato specifico per operazioni di calcolo, analogamente uso bandwidth per gli accessi alla memoria)
- gestire overhead: i costi addizionali dovuti all'ottimizzazione, per operazioni che senza non avrei dovuto fare ; il compilatore puo mascherare questo tempo psasato a fare queste operazioni aggiuntive facendogli fare anche altre cose nel mentre (?)

7.2 reuse and locality

consideriamo come accediamo ai dati:

- data reuse: sfrutta la localita temporale, dunque il riuso di degli stessi dati o molto vicini tra loro - il compilatore puo ad esempio assicurare che il dato acceduto rimanga sempre in cache
- data locality: quando es accedo agli array : il compilatore si deve assicurare che questi dati vengano acceduti in questo modo, e poi garantire la loro presenza??

7.3 optimizing cache performance

rec

7.4 tipi di oggetti da considerare

- scalari: tipi di dato semplici, non aggregati
- strutture dati e puntatori (piu complessi)
- array

7.4.1 scalari

a loro volta diverse tipologie:

- var locali (scope e tempo di vita locale alla funzione in cui sono definite)
- var globali (scope e tempo di vita globali pari alla vita del programma)
- argomenti delle funzioni

tipicamente gli scalari sono gestiti sempre tramite registri → non dobbiamo gestire gli accessi alla memoria! mi trovo gia in cpu e non devo "uscirne" durante le operazioni (di fatto sto saltando la fase di memory, e la load store unit non esegue nulla per questa istruzione)