

浙江大学

本科实验报告

课程名称:	编译原理
成 员:	谢廷浩 3180101944
	石昊洋 3180102686
学 院:	计算机科学与技术学院
专 业:	计算机科学与技术
指导教师:	李莹

2021 年 6 月 28 日

1. 引言

- 1.1 概述
- 1.2 环境
- 1.3 文件目录
- 1.4 分工

2. 词法分析

- 2.1 Flex
- 2.2 具体实现
- 2.3 错误位置跟踪

3. 语法分析

- 3.1 Bison
- 3.2 AST抽象语法树、Bison规则
 - 3.2.1 Node
 - 3.2.2 Nprogram
 - 3.2.3 NexternalDeclaration
 - Ndeclaration
 - NfunctionDefinition
 - 3.2.4 NcompoundStatement
 - 3.2.5 Nstatement
 - 3.2.5 Nexpr

4. 语义分析（中间码生成）

- 4.1 LLVM概述
- 4.2 类型系统
- 4.3 变量、数组、结构体
 - 4.3.1 绑定
 - 4.3.2 变量构建与访问
 - 4.3.3 数组构建
 - 4.3.4 结构体构建
 - 4.3.5 数组、结构体访问
- 4.4 布局
 - 4.4.1 函数
 - 函数声明
 - 函数定义
 - 4.4.2 控制语句

5. 目标代码及可执行文件生成

6. 带参宏

7. 测试

- 7.1 可视化
- 7.2 单元测试
- 7.3 已知错误

8. 总结

1. 引言

1.1 概述

编译原理课程大作业要求完成一个**编译器**。我们在本次课程大作业中，设计并实现了**rcc**，一个类C语言编译器。该语言是弱类型、命令式且结构化的。我们的编译器基于FLEX进行词法分析、BISON进行语法分析、LLVM实现中间码生成及目标码生成，对输入源码扫描两趟，第一趟为编译预处理，第二趟进行语法和语义分析。rcc支持的语言与C不同之处主要在于：

- 只支持char、int、double，和由它们构成的（多维）数组、结构体，以及数组、结构体间彼此的嵌套组合。**不支持指针等直接地址访问**。
- 不支持包括 `jump`、`goto`、`break`、`continue`、`switch` 等控制语句。
- `scanf`、`printf` 会在编译时自动声明、链接，可以直接使用。注意，`scanf` 的调用与C不同，无需通过 `&` 取变量地址，可以直接使用 `scanf("%d", i)` 从输入读入变量值。
- `for` 循环需要使用类似Pascal的语法：

```
for(i: 0 to n)
{
    ...
}

for(i: n downto 0)
{
    ...
}
```

循环变量只在 `for` 语句循环体中有效。

- 不支持前缀表达式

具体的rcc语言语法可以在源代码目录下的 `ebnf.txt` 查看。

除了基本功能外，我们实现的**进阶主题**包括但不限于：

1. 自定义 `struct` 类型，可以与基本类型、结构体、基本类型或结构体的数组任意嵌套使用
2. AST抽象语法树可视化
3. 支持宏定义，包括

```
#define  
  
#define f(X)  
  
#ifdef  
  
#ifndef
```

4. 支持简单的错误检测、定位

1.2 环境

由于依赖的架构较复杂，建议在Linux、MacOS上编译运行rcc。

建议的依赖版本包括：

- flex 2.5+
- bison 3.0+
- clang 7.0+
- llvm 7.0+

已经成功测试能够编译运行rcc的版本包括：

- flex 2.6.4 + bison 3.0.4 + llvm-12 on Ubuntu 18.04 (x86_64)
- flex 2.5.35 + bison 3.7.6 + llvm-12 on MacOS (x86_64)

1.3 文件目录

本次实验提交的文件说明如下：

```
/ #根目录  
--rcc/ #源代码目录  
  #rcc主体文件  
  --Makefile #编译rcc  
  --rcc.l #rcc词法分析flex文件  
  --rcc.ypp #rcc语法分析bison文件  
  --AST.hpp/cpp #AST树定义、声明  
  --CodeGen.h/cpp #LLVM中间代码生成文件  
  --RccGlobal.hpp #rcc语法、词法分析用到的全局环境  
  --main.cpp #入口文件  
  --macro.l #宏定义词法分析flex文件  
  --macro.ypp #宏定义语法分析bison文件  
  --macro.cpp #宏定义cpp文件  
  --ebnf.txt #rcc语言ebnf语法规则说明  
  --README.md #README说明  
--test/ #测试文件目录
```

```
--array.c
--assign.c
--auto-advisor.c
--auto-advisor-IR.txt #选课助手测试程序中间码
--binOp.c
--declaration.c
--define.c
--easy.c
--for_test.c
--if_test.c
--matrix-multiplication.c
--matrix-multiplication-IR.txt #矩阵乘法测试程序中间码
--matrixMul.c
--naive_test.c
--naive_test_ast_output.txt #可视化AST树输出
--qsort.c
--quicksort.c
--quicksort-IR.txt #快速排序测试程序中间码
--recursive.c
--ref_binOp.c
--scanf_test.c
--struct.c
--struct_array.c
--type_check.c
--variable_access.c
--while_test.c
--report.pdf #该报告
```

1.4 分工

设计中，抽象语法树构成了一个天然的分工接口，AST以下的工作主要涉及代码生成，AST以上的部分涵盖了语言语法的定义。

但实际上，由于设计一棵表达能力充分又足够简洁的抽象语法树并非易事，在工作中常常有修改迭代；另外由于后端和前端的依赖关系，为了加快进度导致组员二人对词法分析、语法分析、中间码生成、测试都有着差不多的贡献，不展开说明。

2. 词法分析

词法分析中，编译器读入源程序字符串，解析后返回token（标记）；返回的token会在下一步被语法分析所利用。

2.1 Flex

rcc的词法分析使用flex完成。flex可以匹配用户指定的正则表达式，并结合bison返回token。lex文件由三部分组成：

- 定义区
- 规则区
- 用户子过程区

```
{definitions}

%%

{rules}

%%

{user subroutines}
```

Flex的具体使用、正则语言等理论知识不在此赘述。

2.2 具体实现

定义区、用户子过程区不赘述，本节主要展示规则区。根据我们的类C语言（详见ebnf）定义若干token。

首先，处理简单的注释：

```
"/*".*"/"    { count(); }
"//".*\n     { yylloc->lines(1); }
```

定义的关键字：

```
"char"      { count(); return(token::CHAR); }
"double"    { count(); return(token::DOUBLE); }
"int"       { count(); return(token::INT); }
"sizeof"    { count(); return(token::SIZEOF); }
"struct"    { count(); return(token::STRUCT); }
"if"        { count(); return(token::IF); }
"else"      { count(); return(token::ELSE); }
"for"       { count(); return(token::FOR); }
"to"        { count(); return(token::INCTO); }
"downto"    { count(); return(token::DECTO); }
"while"     { count(); return(token::WHILE); }
"return"    { count(); return(token::RETURN); }
```

char值（单引号包围单个字符）、int（整数）、double（浮点数）、identifier（字母数字下划线组合）、string literal（双引号包围的多个字符）：

```
\'.\'      { count(); yylval->constant = new Nconstant("char", yytext[1]);
return(token::CHAR_CONSTANT); }

[0-9]+     { count(); yylval->constant = new Nconstant("int", atoi(yytext));
return(token::INT_CONSTANT); }

[0-9]+\.[0-9]+ { count(); yylval->constant = new Nconstant("double", atof(yytext));
return(token::DOUBLE_CONSTANT); }

[a-zA-Z_][a-zA-Z0-9_]* { count(); std::string tmp(yytext); yylval->identifier = new
Nidentifier(tmp); return(token::IDENTIFIER); }

\"(\\.|[^\\""])*\" { count(); yylval->constant = new Nconstant("string_literal", yytext + 1);
return(token::STRING_LITERAL); }
```

在词法分析阶段，我们为它们提前建立AST结点，以方便后续语法分析建树。

运算符：

```
">="      { count(); return(token::RIGHT_ASSIGN); }
"<="      { count(); return(token::LEFT_ASSIGN); }
"+="      { count(); return(token::ADD_ASSIGN); }
"-="      { count(); return(token::SUB_ASSIGN); }
"*="      { count(); return(token::MUL_ASSIGN); }
"/="      { count(); return(token::DIV_ASSIGN); }
"%="      { count(); return(token::MOD_ASSIGN); }
"&="      { count(); return(token::AND_ASSIGN); }
"^="      { count(); return(token::XOR_ASSIGN); }
"|="      { count(); return(token::OR_ASSIGN); }
">>"      { count(); return(token::RIGHT_OP); }
"<<"      { count(); return(token::LEFT_OP); }
"++"      { count(); return(token::INC_OP); }
"--"      { count(); return(token::DEC_OP); }
"-->"     { count(); return(token::PTR_OP); }
"&&"      { count(); return(token::AND_OP); }
"||"      { count(); return(token::OR_OP); }
"<="      { count(); return(token::LE_OP); }
">="      { count(); return(token::GE_OP); }
"=="      { count(); return(token::EQ_OP); }
"!="      { count(); return(token::NE_OP); }
";"       { count(); return(';'); }
("{ | " "<%" ) { count(); return('{'); }
("} " ">%" ) { count(); return(''); }
","       { count(); return(','); }
";"       { count(); return(':'); }
```

```

"="      { count(); return('='); }
"("      { count(); return('('); }
")"      { count(); return(')'); }
("[\"|\"<:") { count(); return('['); }
("\"]\"|\">") { count(); return(']'); }
"."      { count(); return('.'); }
"&"      { count(); return('&'); }
"!"      { count(); return('!'); }
"~"      { count(); return('~'); }
"_"      { count(); return('-'); }
"+"      { count(); return('+'); }
"*"      { count(); return('*'); }
"/"      { count(); return('/'); }
"%"      { count(); return('%'); }
"<"      { count(); return('<'); }
">"      { count(); return('>'); }
"^"      { count(); return('^'); }
"|"      { count(); return('|'); }
"?"      { count(); return('?'); }

```

忽略制表符、换行符、空格、其他字符：

```

[\t ]    { count(); yylloc->step();}
[\n]     { count(); yylloc->lines(1);}
.        { }

```

2.3 错误位置跟踪

flex用到的 `location` 类在bison自动生成的location.hh里定义。`location` 类中定义了文件名、行数和列数。每读入一个token都要对当前位置进行移位。实现的方法是在 `YY_USER_ACTION` 定义默认动作，即：

```

yylloc->columns(yyleng);

```

每读入一个token都会根据长度增加列数的偏移量。读到换行符时要调用 `yylloc->lines(1)` 下移一行。

3. 语法分析

语法分析中，rcc对flex返回的token序列进行解析，根据定义好的CFG构建抽象语法树（AST），供后续步骤生成中间码。语法分析使用了可重入的语法分析器对象，并且设置bison以C++格式生成语法分析器代码。C++的好处在于基类指针和多态继承这两个设计模式，前者可以代替C语言的union并提供更好的抽象，后者可以为抽象语法树生成提供便利。其他的附加优势是C++的vector、string、map等标准库，极大的提高了编程效率，在不考虑编译器自举的情况下是个好选择。

3.1 Bison

rcc的语法分析使用Bison完成。与Flex类似，Bison文件的格式如下：

```
declarations
%%
rules
%%
programs
```

3.2 AST抽象语法树、Bison规则

本节将同时描述AST抽象语法树结点定义，以及相应的bison语法生成规则，以便于理解。如果想查看可视化的AST，可以直接跳到第七章。

AST结点类包括：

```
class Node;
class Nprogram;
class NexternalDeclaration;
class Ndeclaration;
class NinitDeclarator;
class NdirectDeclarator;
class NparameterDeclaration;
class Ninitializer;
class NfunctionDefinition;
class NcompoundStatement;
class Nstatement;
class NexprStatement;
class NtypeSpecifier;
class Nexpr;
class NassignExpr;
class NcondExpr;
class NcastExpr;
class NunaryExpr;
class NpostfixExpr;
class Nidentifier;
class Nconstant;
```

```
class Nstruct;
```

这是对EBNF语法对应的语法树进一步抽象、简化得到的设计，在保证了一定的可读性的基础上，适当的抽象修改有利于方便地生成中间码。

Bison文件中，我们将利用这些结点，在语法分析的过程中，按照规则构建一棵完整的语法树。

首先需要定义一个保存语法分析值的union变量类型：

```
%union {
    Nprogram* program;
    NexternalDeclaration* external_declaration;
    NfunctionDefinition* function_definition;
    NcompoundStatement* compound_statement;
    Ndeclaration* declaration;
    std::vector<Ndeclaration*>* declaration_list;
    std::vector<NinitDeclarator*>* init_declarator_list;
    NtypeSpecifier* type_specifier;
    NinitDeclarator* init_declarator;
    Ninitializer* initializer;
    std::vector<Ninitializer*>* initializer_list;
    NdirectDeclarator* direct_declarator;
    std::vector<NparameterDeclaration*>* parameter_list;
    NparameterDeclaration* parameter_declaration;
    std::vector<Nidentifier*>* identifier_list;
    std::vector<Nstatement*>* statement_list;
    Nstatement* statement;
    NexprStatement* expr_statement;
    NifStatement* if_statement;
    NforStatement* for_statement;
    NwhileStatement* while_statement;
    Nexpr* expr;
    std::string* assign_op;
    NunaryExpr::UNARY_OP unary_op;
    std::vector<Nexpr*>* argument_expr_list;
    Nconstant* constant;
    Nidentifier* identifier;
    Nstruct* struct_declaration;
    NpostfixExpr *postfix_expr;
}
```

以及相关的token：

```

%token SIZEOF

%token PTR_OP INC_OP DEC_OP LEFT_OP RIGHT_OP LE_OP GE_OP EQ_OP NE_OP

%token AND_OP OR_OP MUL_ASSIGN DIV_ASSIGN MOD_ASSIGN ADD_ASSIGN

%token SUB_ASSIGN LEFT_ASSIGN RIGHT_ASSIGN AND_ASSIGN

%token XOR_ASSIGN OR_ASSIGN TYPE_NAME

%token CHAR INT DOUBLE

%token STRUCT IF IFX ELSE FOR INCTO DECTO WHILE RETURN


%token<identifier> IDENTIFIER

%token<constant> CHAR_CONSTANT

%token<constant> INT_CONSTANT

%token<constant> DOUBLE_CONSTANT

%token<constant> STRING_LITERAL


%nonassoc IFX

%nonassoc ELSE

```

此外，还需要定义每条生成规则所对应的union值类型，在此不赘述。

3.2.1 Node

AST结点类与类之间可能存在继承的关系，其中 `Node` 类是所有结点的基类：

```

/**
 * Base class of AST node, for derivation and inheritance
 */
class Node
{
public:
    virtual ~Node() {}
    virtual llvm::Value *codegen() = 0;
    virtual void printNode(int indent){};
};

```

- `codegen()` 方法负责调用LLVM API生成中间码，声明为虚函数，从而可以利用C++的动态绑定特性，在复杂的继承关系中调用正确的 `codegen()` 生成中间码
- `printNode()` 方法用于可视化地打印AST

其余结点挑选部分予以介绍。

3.2.2 Nprogram

```
/**
 * `program` node -- the root node!
 * @param external_declaration_list: a vector of `external_declaration` nodes,
 * i.e., `program` consists of function definitions and declarations
 */
class Nprogram : public Node
{
public:
    Nprogram(std::vector<NexternalDeclaration *> &external_declaration_list) :
    external_declaration_list(external_declaration_list) {}

    void push_back(NexternalDeclaration *external_declaration)
    {
        external_declaration_list.push_back(external_declaration);
    }

    llvm::Value *codegen();
    virtual void printNode(int indent);

private:
    std::vector<NexternalDeclaration *> external_declaration_list;
};
```

这是一个程序的根结点；在代码生成过程中，我们从该结点访问AST，递归地生成整棵树的中间码。对应的语法规则如下：

```
program
: external_declaration {
    std::vector<NexternalDeclaration*>* tmp = new std::vector<NexternalDeclaration*>();
    tmp->push_back($1);
    $$ = new Nprogram(*tmp);
    root = $$;
}
| program external_declaration {
    $$ = $1;
    $1->push_back($2);
    root = $$;
}
;
```

3.2.3 NexternalDeclaration

```
/**
 * `external_declaration` node -- either a declaration or a function-definition
 * It's a base virtual node for
 * - `Ndeclaration`
 * - `NfunctionDefinition`
 */
class NexternalDeclaration : public Node
{
};
```

这是一个基类，被

- Ndeclaration
- NfunctionDefinition

继承。语法生成规则如下：

```
external_declaration
: function_definition {
    $$ = $1;
}
| declaration {
    $1->is_global = true;
    $$ = $1;
}
;
```

Ndeclaration

```
/**
 * `declaration` node -- a declaration looks like 'int x = 3', consisting of
 * @param type_specifier: like type_specifier (TODO: storage_type like 'static' and type
 * qualifier like 'const' should be implemented)
 * @param init_declarator_list
 */
class Ndeclaration : public NexternalDeclaration
{
public:
```

```

Ndeclaration(NtypeSpecifier *type_specifier, std::vector<NinitDeclarator *>
&init_declarator_list) : type_specifier(type_specifier),

    init_declarator_list(init_declarator_list),

    is_global(false) {}
Ndeclaration(NtypeSpecifier *type_specifier) : type_specifier(type_specifier),
is_global(false) {}
    llvm::Value *codegen();
    void printNode(int indent);
    bool is_global; // whether it's a global declaration
    void constructStruct(std::string struct_name, std::vector<llvm::Type*> &members);
private:
    NtypeSpecifier *type_specifier; // like 'int' in 'int x = 3'
    std::vector<NinitDeclarator *> init_declarator_list;
};

```

它代表一条声明语句，如：

```
int x = 3, y;
```

语法规则：

```

declaration_list
: declaration {
    std::vector<Ndeclaration*>* declaration_list = new std::vector<Ndeclaration*>;
    declaration_list->push_back($1);
    $$ = declaration_list;
}
| declaration_list declaration { $1->push_back($2); $$ = $1; }
;

declaration
: type_specifier ';' {
    $$ = new Ndeclaration($1);
}
| type_specifier init_declarator_list ';' {
    $$ = new Ndeclaration($1, *$2);
}
;

init_declarator_list
: init_declarator {

```

```

        std::vector<NinitDeclarator*>* init_declarator_list = new std::vector<NinitDeclarator*>;
        init_declarator_list->push_back($1);
        $$ = init_declarator_list;
    }
    | init_declarator_list ',' init_declarator {
        $1->push_back($3);
        $$ = $1;
    }
;

init_declarator
: direct_declarator { $$ = $1; }
| direct_declarator '=' initializer { $$->initializer = $3; }
;

direct_declarator
: IDENTIFIER {
    $$ = new NdirectDeclarator("", $1);
}
| direct_declarator '[' INT_CONSTANT ']' {
    $$ = $1;
    $$->pushIntConstant($3);
    $$->updateType("[ ]");
}
| direct_declarator '[' ']' {
    $$ = $1;
    $$->pushIntConstant(NULL);
    $$->updateType("[ ]");
}
| direct_declarator '(' parameter_list ')' {
    $$ = $1;
    $$->updateType("(");
    $$->setParameterList(*$3);
}
/* | direct_declarator '(' identifier_list ')' {
    $$ = $1;
    $$->updateType("(");
    $$->setIdentifierList(*$3);
} */
| direct_declarator '(' ')' {
    $$ = $1;
    $$->updateType("(");
}
;

```

NfunctionDefinition

```
/**
 * `function_definition` node -- a function definition like 'int f(int x, double y, char z)
 {...}'
 * or maybe a function call?
 * @param type_specifier: 'int'
 * @param direct_declarator: 'f(int x, double y, char z)'
 * @param declaration_list: what for?
 * @param compound_statement: '{...}'
 */
class NfunctionDefinition : public NexternalDeclaration
{
public:
    NfunctionDefinition(NtypeSpecifier *type_specifier, NdirectDeclarator *direct_declarator,
std::vector<Ndeclaration *> &declaration_list, NcompoundStatement *compound_statement) :
type_specifier(type_specifier),

direct_declarator(direct_declarator),

declaration_list(declaration_list),

compound_statement(compound_statement) {}

    NfunctionDefinition(NtypeSpecifier *type_specifier, NdirectDeclarator *direct_declarator,
NcompoundStatement *compound_statement) : type_specifier(type_specifier),

direct_declarator(direct_declarator),

compound_statement(compound_statement) {}

    NfunctionDefinition(NdirectDeclarator *direct_declarator, std::vector<Ndeclaration *>
&declaration_list, NcompoundStatement *compound_statement) :
direct_declarator(direct_declarator),

declaration_list(declaration_list),

compound_statement(compound_statement) {}

    NfunctionDefinition(NdirectDeclarator *direct_declarator, NcompoundStatement
*compound_statement) : direct_declarator(direct_declarator),

compound_statement(compound_statement) {}

    llvm::Value *codegen();
    void printNode(int indent);
    // private:
```



```

NtypeSpecifier *type_specifier;           // 'int'
NdirectDeclarator *direct_declarator;      // 'f(int x, double y, char z)'
std::vector<Ndeclaration *> declaration_list; // what for?
NcompoundStatement *compound_statement;    // '{...}'

};

```

它代表一个函数定义，包括函数类型、函数名、参数名及类型、函数定义。这是一个程序的核心，每个rcc程序必须有一个 `main()` 函数作为入口执行指令。对应的语法规则

```

function_definition
: type_specifier direct_declarator declaration_list compound_statement {
    $$ = new NfunctionDefinition($1, $2, *$3, $4);
}
| type_specifier direct_declarator compound_statement {
    $$ = new NfunctionDefinition($1, $2, $3);
}
| direct_declarator declaration_list compound_statement {
    $$ = new NfunctionDefinition($1, *$2, $3);
}
| direct_declarator compound_statement {
    $$ = new NfunctionDefinition($1, $2);
}
;

```

3.2.4 NcompoundStatement

同样，这也是一个程序的核心——它构成了一个函数的定义主体。

```

/**
 * `compound_statement` node -- a compound statement, consisting of
 * @param statement_list: a statement list
 * @param declaration_list: a declaration list
 */
class NcompoundStatement : public Nstatement
{
public:
    NcompoundStatement(const std::vector<Ndeclaration *> &declaration_list, const
std::vector<Nstatement *> &statement_list) : statement_list(statement_list),

                                declaration_list(declaration_list) {}

    NcompoundStatement(const std::vector<Ndeclaration *> &declaration_list) :
declaration_list(declaration_list) {}

```

```

    NcompoundStatement(const std::vector<Nstatement *> &statement_list) :
statement_list(statement_list) {}

    NcompoundStatement() {}
    llvm::Value *codegen();
    void printNode(int indent);

private:
    std::vector<Ndeclaration *> declaration_list;
    std::vector<Nstatement *> statement_list;
};

```

具体地说，它又由若干条declaration、若干条statement组成。语法规则如下：

```

compound_statement
: '{' '}' { $$ = new NcompoundStatement(); }
| '{' statement_list '}' { $$ = new NcompoundStatement(*$2); }
| '{' declaration_list '}' { $$ = new NcompoundStatement(*$2); }
| '{' declaration_list statement_list '}' { $$ = new NcompoundStatement(*$2, *$3); }
;

```

3.2.5 Nstatement

statement是任何语言中必不可少的一个元素。

```

/**
 * `statement` node -- a base class for `statement`
 */
class Nstatement : public Node
{
public:
    llvm::Value *codegen();
};

```

众所周知，statement有很多种，包括：

- 表达式语句
- 判定语句
- 循环语句
- 返回语句

语法规则如下：

```

statement
: expr_statement {
    $$ = $1;
}
| compound_statement {
    $$ = $1;
}
| if_statement {
    $$ = $1;
}
| for_statement {
    $$ = $1;
}
| while_statement {
    $$ = $1;
}
| RETURN expr ';'    {$$=new NreturnStatement($2);}
| RETURN ';'         {$$=new NreturnStatement(NULL);}
;

```

下面只挑选expression表达式进行介绍，其余结点较为简单，不赘述。

3.2.5 Nexpr

表达式expression多种多样，优先级也各不相同。正因如此，这是C++面向对象特性的最佳用武之处——我们可以通过连续的继承记录下不同类型的表达式。

表达式原始EBNF语法规则如下：

```

<expr> ::= <assign_expr>
        | <expr> , <assign_expr>

<assign_expr> ::= <cond_expr>
                | <unary_expr> <assign_op> <assign_expr>

<assign_op> ::= =
              | *=
              | /=
              | %=
              | +=
              | -=
              | <<=
              | >>=
              | &=

```

```

    | ^=
    | |=

<cond_expr> ::= <logical_or_expr>
    | <logical_or_expr> ? <expr> : <cond_expr>

<logical_or_expr> ::= <logical_and_expr>
    | <logical_or_expr> || <logical_and_expr>

<logical_and_expr> ::= <inclusive_or_expr>
    | <logical_and_expr> && <inclusive_or_expr>

<inclusive_or_expr> ::= <exclusive_or_expr>
    | <inclusive_or_expr> | <exclusive_or_expr>

<exclusive_or_expr> ::= <and_expr>
    | <exclusive_or_expr> ^ <and_expr>

<and_expr> ::= <equality_expr>
    | <and_expr> & <equality_expr>

<equality_expr> ::= <relational_expr>
    | <equality_expr> == <relational_expr>
    | <equality_expr> != <relational_expr>

<relational_expr> ::= <shift_expr>
    | <relational_expr> < <shift_expr>
    | <relational_expr> > <shift_expr>
    | <relational_expr> <= <shift_expr>
    | <relational_expr> >= <shift_expr>

<shift_expr> ::= <additive_expr>
    | <shift_expr> << <additive_expr>
    | <shift_expr> >> <additive_expr>

<additive_expr> ::= <multiplicative_expr>
    | <additive_expr> + <multiplicative_expr>
    | <additive_expr> - <multiplicative_expr>

<multiplicative_expr> ::= <cast_expr>
    | <multiplicative_expr> * <cast_expr>
    | <multiplicative_expr> / <cast_expr>
    | <multiplicative_expr> % <cast_expr>

<cast_expr> ::= <unary_expr>
    | ( <type_specifier> ) <cast_expr>

```

```

<unary_expr> ::= <postfix_expr>
    | ++ <unary_expr>
    | -- <unary_expr>
    | <unary_op> <cast_expr>
    | sizeof <unary_expr>
    | sizeof <type_name>

<unary_op> ::= &
    | *
    | +
    | -
    | ~
    | !

<postfix_expr> ::= <primary_expr>
    | <postfix_expr> [ <expr> ]
    | <postfix_expr> ( {<assign_expr>}* )
    | <postfix_expr> . <identifier>
    | <postfix_expr> -> <identifier>
    | <postfix_expr> ++
    | <postfix_expr> --

<primary_expr> ::= <identifier>
    | <constant>
    | <string>
    | ( <expr> )

```

我们首先构建表达式基类：

```

/**
 * `expr` node -- an expression looks like 'x = 3, ++y, d[i]--'
 * The class would be inherited by different types of expression classes,
 * while it holds a vector...
 * TODO: The design costs extra non-used space for derived classes, which is not so good...
 * But the current design is plained and conforms to our EBNF!
 */
class Nexpr : public Node
{
public:
    Nexpr() : is_constant(false) {} // default constructor
    Nexpr(std::vector<Nexpr *> &expr_list) : expr_list(expr_list), is_constant(false) {}
    void push_back(Nexpr *expr)
    {
        type = "NULL";
        expr_list.push_back(expr);
    }

```

```

    }

    void printNode(int indent);
    llvm::Value *codegen() = 0;
    std::string type;
    bool is_constant;
private:
    std::vector<Nexpr *> expr_list;
};

```

该基类并不是纯虚类型，

- 一方面，它隐式地代表着逗号表达式，及若干个连续的用逗号连接的表达式。
- 另一方面，它被继承时，`type` 成员会被子类用于记录表达式的类型（如"int"）

考虑到设计的合理性，我们并不按照EBNF语法一样连续地继承。更合理的设计方式是：不同结点都继承 `Nexpr` 的基类。这是因为，在生成中间码的时候我们完全不需要顾及优先级（这是bison需要负责的），因而这样的浅层继承可以在性能、内存上有更好的表现。

例如，二元计算表达式（如 `x + y`）：

```

/**
 * P op Q
 */
class NbinaryExpr : public Nexpr
{
public:
    NbinaryExpr(const std::string &op, Nexpr *lhs, Nexpr *rhs) : op(op), lhs(lhs), rhs(rhs)
    {
        type = "NULL";
    }
    std::string op;
    llvm::Value *codegen();
    void printNode(int indent);

private:
    Nexpr *lhs, *rhs;
};

```

赋值表达式：

```

/**
 * x = 3
 */

```

```

class NassignExpr : public Nexpr
{
public:
    NassignExpr(NpostfixExpr *lhs, std::string assign_op, Nexpr *assign_expr) : lhs(lhs),

    assign_op(assign_op),

    assign_expr(assign_expr)
    {
        type = "NULL";
    }
    llvm::Value *codegen();
    void printNode(int indent);

private:
    NpostfixExpr *lhs;
    std::string assign_op;
    Nexpr *assign_expr;
};

```

特别地，int、double、char或字符串常量也是表达式的一种：

```

/**
 * `CONSTANT` node -- a constant
 * @param type: a std::string "char", "int" or "double"
 */
class Nconstant : public Nexpr
{
public:
    Nconstant(const std::string &type, char value)
    {
        is_constant = true;
        this->type = type;
        this->value.char_value = value;
    }
    Nconstant(const std::string &type, int value)
    {
        is_constant = true;
        this->type = type;
        this->value.int_value = value;
    }
    Nconstant(const std::string &type, double value)
    {
        is_constant = true;
        this->type = type;
    }

```

```

        this->value.double_value = value;
    }
    Nconstant(const std::string &type, char *value);
    llvm::Value *codegen();
    void printNode(int indent);
    union Value
    {
        char char_value;
        int int_value;
        double double_value;
        char *string_literal_value;
    } value;
};

```

其余表达式大同小异。

4. 语义分析（中间码生成）

4.1 LLVM概述

1. 使用了LLVM提供的API，但实践中证明不能完全避免语法错误。（详见7.3节）
2. llvm 的编程模型很有趣，目标机在这里的抽象是一个拥有无限通用寄存器的计算机，基本上高级语言里的变量都能够被一个寄存器所对应，所有函数的传参也都通过这些寄存器进行，默认不保留在栈中。
3. 诸如常量折叠、运行时环境和寄存器重命名的的步骤被整合进了后续的流水线中，编程者无需费心便可享受一定的免费午餐。

给定一段gcc程序：

```

int main(int argc, char argv)
{
    int x = 3;
    char y;
    double z = 0.1415;
    x + z;
}

```

经过语义分析，通过LLVM C++ API生成的中间代码表示如下：

```

declare i32 @scanf(...)

```



```

declare i32 @printf(i8*, ...)

define i32 @main(i32 %argc, i8 %argv) {
"entry@main":
    %argc1 = alloca i32, align 4
    store i32 %argc, i32* %argc1, align 4
    %argv2 = alloca i8, align 1
    store i8 %argv, i8* %argv2, align 1
    %x = alloca i32, align 4
    store i32 3, i32* %x, align 4
    %y = alloca i8, align 1
    store i8 0, i8* %y, align 1
    %z = alloca double, align 8
    store double 1.415000e-01, double* %z, align 8
    %0 = load i32, i32* %x, align 4
    %1 = load double, double* %z, align 8
    %2 = sitofp i32 %0 to double
    %add = fadd double %2, %1
    ret double %add
}

```

LLVM的C++ API使用可以参考LLVM官网，再进行转述将毫无意义。在本节，我们将从另一个角度介绍rcc的中间码生成过程。

4.2 类型系统

在涉及到变量、表达式的LLVM API时，我们需要复杂的类型系统以进行管理、检查。通常情况下，我们需要知道表达式、变量的类型。因此，我们定义若干方便的类型查询、转换函数：

```

inline std::string INT2STRING(int x)
{
    std::stringstream ss;
    ss << x;
    return std::string(ss.str());
}

inline void PRINT_INDENT(int indent, std::string msg = "", bool new_line = 1)
{
    for (int i = 1; i < indent; i++)
        std::cout << "\t";
    if (indent)
        std::cout << "|___";
    if (new_line)

```

```

        std::cout << msg << std::endl;
    else
        std::cout << msg;
}

inline std::string GET_TYPE(std::string name)
{
    llvm::Type* type;
    if(topModule->getNamedGlobal(name) != NULL)
    {
        type = global_variables_llvmtype[name];
    }
    else
    {
        if(bindings.find(name) == bindings.end()) return "NULL";
        llvm::AllocaInst *inst = (llvm::AllocaInst *) (bindings[name]);
        if (!inst)
            return "NULL";
        type = inst->getAllocatedType();
    }

    if (type->isIntegerTy())
    {
        int num_bit = type->getIntegerBitWidth();
        if (num_bit == 8)
            return "char";
        else if (num_bit == 32)
            return "int";
    }
    else if (type->isDoubleTy())
    {
        return "double";
    }
    else if (type->isStructTy())
    {
        if(((llvm::StructType*)(type))>hasName())
        {
            return ((llvm::StructType*)(type))>getName().str();
        }
        return "struct";
    }
    else if (type->isArrayTy()) // if it's an array (maybe multi-dimensional)
    {
        llvm::Type* tmp = type->getArrayElementType();
        while(tmp->isArrayTy())
        {
            printf("HOLA\n");

```

```

        tmp = tmp->getArrayElementType();
    }
    if(tmp->isIntegerTy())
    {
        int num_bit = tmp->getIntegerBitWidth();
        if (num_bit == 8)
            return "char";
        else if (num_bit == 32)
            return "int";
    }
    else if(tmp->isDoubleTy())
    {
        return "double";
    }
    else if(tmp->isStructTy())
    {
        if(((llvm::StructType*)tmp)->hasName())
        {
            return ((llvm::StructType*)tmp)->getName().str();
        }
        return "struct";
    }
}

return "NULL";
}

inline std::string GET_FUNCTION_TYPE(std::string name)
{
    llvm::Function* function = topModule->getFunction(name);
    if (!function)
    {
        return "NULL";
    }
    if (function->getReturnType()->isIntegerTy())
    {
        int num_bit = function->getReturnType()->getIntegerBitWidth();
        if (num_bit == 8)
            return "char";
        else if (num_bit == 32)
            return "int";
    }
    else if (function->getReturnType()->isDoubleTy())
    {
        return "double";
    }
    return "NULL";
}

```

```

}

inline std::string GET_VALUE_TYPE(llvm::Value* value)
{
    if (!value)
    {
        return "NULL";
    }
    if (value->getType()->isIntegerTy())
    {
        int num_bit = value->getType()->getIntegerBitWidth();
        if (num_bit == 8)
            return "char";
        else if (num_bit == 32)
            return "int";
    }
    else if (value->getType()->isDoubleTy())
    {
        return "double";
    }
    else if (value->getType()->isStructTy())
    {
        if (((llvm::StructType*)(value->getType()))->hasName())
        {
            return ((llvm::StructType*)(value->getType()))->getName().str();
        }
        return "struct";
    }
    return "NULL";
}

inline std::string TRANSLATE_ALLOCAINST2TYPE(llvm::AllocaInst *inst)
{
    if (!inst)
        return "NULL";
    if (inst->getAllocatedType()->isIntegerTy())
    {
        int num_bit = inst->getAllocatedType()->getIntegerBitWidth();
        if (num_bit == 8)
            return "char";
        else if (num_bit == 32)
            return "int";
    }
    else if (inst->getAllocatedType()->isDoubleTy())
    {
        return "double";
    }
}

```

```

        return "NULL";
    }

inline llvm::Type *STRING_TO_TYPE(std::string type)
{
    if (type == "int")
        return llvm::Type::getInt32Ty(context);
    else if (type == "double")
        return llvm::Type::getDoubleTy(context);
    else if (type == "char")
        return llvm::Type::getInt8Ty(context);
    else if (struct_info_bindings[type] -> struct_type_pointer)
        return struct_info_bindings[type] -> struct_type_pointer;
    return NULL;
}

inline std::string TYPE_TO_STRING(llvm::Type* type)
{
    if (!type)
    {
        return "NULL";
    }
    if (type->isIntegerTy())
    {
        int num_bit = type->getIntegerBitWidth();
        if (num_bit == 8)
            return "char";
        else if (num_bit == 32)
            return "int";
    }
    else if (type->isDoubleTy())
    {
        return "double";
    }
    else if (type->isStructTy())
    {
        if (((llvm::StructType*)(type)) -> hasName())
        {
            return ((llvm::StructType*)(type)) -> getName().str();
        }
        return "struct";
    }
    return "NULL";
}

```

我们使用字符串 `std::string` 记录不同类型名，在涉及到LLVM API时，我们可以通过 `STRING_TO_TYPE()` 函数将字符串转换为对应的LLVM类型指针。

下面以二元表达式为例。

```
Value *NbinaryExpr::codegen()
{
    Value *l = lhs->codegen(), *r = rhs->codegen(), *ret = NULL;
    if(l == NULL)
    {
        ERROR("illegal binary expression while $lhs is invalid");
        return NULL;
    }
    if(r == NULL)
    {
        ERROR("illegal binary expression while $rhs is invalid");
        return NULL;
    }
}
```

首先，我们检查LHS、RHS子结点代码生成值是否为空。如果为空，则代表语义分析中出现了错误，我们即可将此错误递归地传递上去，并打印提醒用户。

随后，我们检查左右手结点的类型是否符合要求，并进行必要的隐式转换（如`double + int`中，`int`会被转换成`double`再进行加法）。如果不符合要求，则记录该结点类型为错误`error`，并屏蔽掉高层的错误提醒。

```
std::string lhs_type = lhs->type;
std::string rhs_type = rhs->type;

// If one is double, the op should also be a double op
if (lhs_type == "double" && rhs_type == "double")
    type = "double";
else if(lhs_type == "int" && rhs_type == "double") // convert int -> double
{
    type = "double";
    l = builder.CreateSIToFP(l, Type::getDoubleTy(context));
}
else if(lhs_type == "double" && rhs_type == "int") // convert int -> double
{
    type = "double";
    r = builder.CreateSIToFP(r, Type::getDoubleTy(context));
}
else if(lhs_type == "int" && rhs_type == "int")
    type = "int";
else if(lhs_type == "char" && rhs_type == "char")
```

```

{
    type = "int";
    l = builder.CreateIntCast(l, Type::getInt32Ty(context), false);
    r = builder.CreateIntCast(r, Type::getInt32Ty(context), false);
}
else if(lhs_type == "char" && rhs_type == "int") // convert char -> int
{
    type = "int";
    l = builder.CreateIntCast(l, Type::getInt32Ty(context), false);
}
else if(lhs_type == "int" && rhs_type == "char") // convert char -> int
{
    type = "int";
    r = builder.CreateIntCast(r, Type::getInt32Ty(context), false);
}
else // check for type error
{
    type = "error";
    if (lhs_type != "error" && rhs_type != "error") // Blocking cascade error
        ERROR("type error in binary expression $lhs " + op + " $rhs : $lhs is \'' + lhs_type
+ "\' while rhs is \'' + rhs_type + "\'");
    return NULL;
}
}

```

自此，我们可以进行binary operation了：

```

if (type == "int" || type == "char")
{
    Value *constant_zero;
    if(type == "int" || type == "char") constant_zero =
ConstantInt::get(Type::getInt32Ty(context), 0);
    // else if(type == "char") constant_zero = ConstantInt::get(Type::getInt8Ty(context),
0);

    switch (op[0])
    {
    case '+':
        return builder.CreateAdd(l, r);
    case '-':
        return builder.CreateSub(l, r);
    case '*':
        return builder.CreateMul(l, r);
    case '/':
        return builder.CreateSDiv(l, r);
    case '%':

```

```

        return builder.CreateSRem(l, r);
    case '&':
        if (op.size() == 1)
            return builder.CreateAnd(l, r);
        else
        {
            ret = builder.CreateICmpUGT(builder.CreateAnd(l, r), constant_zero);
            ret = builder.CreateIntCast(ret, Type::getInt32Ty(context), false);
            return ret;
        }
    case '|':
        if (op.size() == 1)
            return builder.CreateOr(l, r);
        else
        {
            ret = builder.CreateICmpUGT(builder.CreateOr(l, r), constant_zero);
            ret = builder.CreateIntCast(ret, Type::getInt32Ty(context), false);
            return ret;
        }
    case '^':
        return builder.CreateXor(l, r);
    case '<':
        if (op.size() == 1)
        {
            ret = builder.CreateICmpSLT(l, r);
            ret = builder.CreateIntCast(ret, Type::getInt32Ty(context), false);
            return ret;
        }
        else if (op[1] == '=')
        {
            ret = builder.CreateICmpSLE(l, r);
            ret = builder.CreateIntCast(ret, Type::getInt32Ty(context), false);
            return ret;
        }
        else if (op[1] == '<')
        {
            return builder.CreateShl(l, r);
        }
    case '>':
        if (op.size() == 1)
        {
            ret = builder.CreateICmpSGT(l, r);
            ret = builder.CreateIntCast(ret, Type::getInt32Ty(context), false);
            return ret;
        }
        else if (op[1] == '=')
        {

```



```

        ret = builder.CreateICmpSGE(l, r);
        ret = builder.CreateIntCast(ret, Type::getInt32Ty(context), false);
        return ret;
    }
    else if (op[1] == '>')
        return builder.CreateAShr(l, r);
case '=':
{
    ret = builder.CreateICmpEQ(l, r);
    ret = builder.CreateIntCast(ret, Type::getInt32Ty(context), false);
    // ret = builder.CreateUIToFP(ret, Type::getDoubleTy(context));
    // ret = builder.CreateFPToSI(ret, Type::getInt32Ty(context));
    return ret;
}
case '!':
{
    ret = builder.CreateICmpNE(l, r);
    ret = builder.CreateIntCast(ret, Type::getInt32Ty(context), false);
    return ret;
}
default:
{
    ERROR("invalid binary operator '\" + op + "\" for type 'int'", 0);
    return NULL;
}
}
}
else if(type == "double")
{
    switch (op[0])
    {
    case '+':
        return builder.CreateFAdd(l, r, "add");
    case '-':
        return builder.CreateFSub(l, r, "sub");
    case '*':
        return builder.CreateFMul(l, r, "mult");
    case '/':
        return builder.CreateFDiv(l, r, "div");
    case '>':
        if (op.size() == 1)
        {
            ret = builder.CreateFCmpUGT(l, r, "");
            ret = builder.CreateIntCast(ret, Type::getInt32Ty(context), false);
            return ret;
        }
        else if (op[1] == '=')

```

```

    {
        ret = builder.CreateFCmpUGE(l, r, "");
        ret = builder.CreateIntCast(ret, Type::getInt32Ty(context), false);
        return ret;
    }
    else
    {
        ERROR("shift operator '>>\' not applicable to type \'double\'\n");
        return NULL;
    }
case '<':
    if (op.size() == 1)
    {
        ret = builder.CreateFCmpULT(l, r, "cmp");
        ret = builder.CreateIntCast(ret, Type::getInt32Ty(context), false);
        return ret;
    }
    else if (op[1] == '=')
    {
        ret = builder.CreateFCmpULE(l, r, "cmp");
        ret = builder.CreateIntCast(ret, Type::getInt32Ty(context), false);
        return ret;
    }
    else
    {
        ERROR("shift operator '<<\' not applicable to type \'double\'\n");
        return NULL;
    }
default:
    ERROR("invalid binary operator '\" + op + \"' for type \'double\'", 0);
    return NULL;
}
}
return ret;
}

```

注意：需要根据加法等操作的类型，选择整型/浮点API。另外，`||`、`&&`、`<=`等运算中，需要将1-bit的Cmp结果转换为32位整形结果，以符合我们设计的语言类型（没有布尔类型）。

4.3 变量、数组、结构体

llvm里提供了功能强大的指针接口 `CreateGEP()`，是数组和自定义结构的基础。

如前所述，llvm中变量都是存在寄存器里的，在变量定义时要为其分配空间。如果是数组类型，则需要先调用 `CreateGEP()` 分配特定大小的块。目前编译器的运行时环境基于栈，没有动态分配的堆空间。

4.3.1 绑定

毫无疑问，我们需要在变量、数组、结构体声明后保存它们相关的信息，也就意味着我们需要使用绑定表保存它们。在rcc中，全局作用域下有若干查找表，分别记录：

- 变量名对应的Illum指针
- 结构名对应的相关数据
- 全局变量对应的类型信息
- (Illum上下文中保存，非显式定义) 函数名对应的函数原型

```
std::map<std::string, void*> bindings;
std::map<std::string, StructInfo*> struct_info_bindings;
std::map<std::string, std::string> global_variables_type;
std::map<std::string, llvm::Type*> global_variables_llvmtype;
```

4.3.2 变量构建与访问

正如常见的汇编语言，LLVM中间表示通过store保存变量值、load取出变量值。例如，在声明一个double变量时：

```
if (type == "double")
{
    allocation = builder.CreateAlloca(Type::getDoubleTy(context), NULL, op);
    if(!allocation)
    {
        ERROR("unable to allocate for variable '\" + op + \"' of type '\" + type + \"'\");
        return NULL;
    }
    if (it->initializer)
        builder.CreateStore(initializer_value, allocation);
}
```

`builder.CreateAlloca()` 会生成一条为变量申请地址的指令，`builder.CreateStore()` 会生成一条向变量地址store值的指令。在申请地址成功后，我们通过

```
bindings[op] = allocation;
```

记录该identifier对应的Illum指针。

同理，取变量值时：

```

// get access
Value *addr = getAccess();
if(addr == NULL)
{
    ERROR("undeclared single variable '\" + op + '\"");
    return NULL;
}
// load variable
Value* ret = builder.CreateLoad(StringToType(type), addr);
return ret;

```

在通过 `getAccess()` 获取identifier对应的地址后, 通过 `builder.CreateLoad(StringToType(type), addr)` 生成一条取变量值的指令。其中, `getAccess()` 通过

```
addr = (Value*)(bindings[op])
```

查询符号表获取变量的指针。

全局变量与本地变量稍有不同。在声明时:

```
allocation = new llvm::GlobalVariable(*topModule, StringToType(type), false,
    llvm::GlobalValue::ExternalLinkage, (Constant*)(initializer_value), op);

```

通过

```

global_variables_type[op] = type; // manually bind
global_variables_llvmtype[op] = llvm_type; // manually bind

```

手动记录全局变量的类型信息。取地址时不依赖于我们自定义的map, 可以通过

```
topModule->getNamedGlobal(op)
```

得到全局变量的指针, 并作为 `builder.CreateLoad` 的地址参数。

4.3.3 数组构建

数组在LLVM有专门的类型，`ArrayType`。多维的数组类型可以通过以下方式循环地定义：

```
llvm::Type* tmp_type = STRING_TO_TYPE(type);
ArrayType* array_type;
for(auto constant = it->dimensions.rbegin(); constant != it->dimensions.rend(); constant++)
{
    if (*constant)
    {
        array_type = ArrayType::get(tmp_type, (*constant)->value.int_value);
        tmp_type = array_type;
    }
}
```

同样地，在生成变量申请地址指令时，我们使用类似的API：

```
allocation = builder.CreateAlloca(array_type, NULL, op);
```

4.3.4 结构体构建

rcc允许用户自定义结构体。结构体结点 `Nstruct` 在codeGen时会做如下的事情：

```
llvm::Value *Nstruct::codegen()
{
    /**
     * This codeGen() return nothing! It just constructs the user defined type
     * and save the info in the global map `struct_info_bindings`
     */
    auto struct_type = llvm::StructType::create(context, name); // create an opaque type
    if(struct_info_bindings[name] != NULL)
    {
        ERROR("struct type '\" + name + "\" already defined");
        return NULL;
    }
    struct_info_bindings[name] = new StructInfo(struct_type); // create a new struct info in map

    std::vector<llvm::Type*> members; // the vector to hold all types
    for(auto it: *content) // traverse all declarations
    {
        it->constructStruct(name, members);
    }
}
```

```

    struct_type->setBody(members); // update the LLVM struct type's body

    return NULL;
}

```

即递归地遍历子结点，在全局的 `struct_info_bindings` 表中记录自定义类型的信息，包括：

```

class StructInfo {
public:
    StructInfo(llvm::StructType* struct_type_pointer):len(0),
    struct_type_pointer(struct_type_pointer){}
    llvm::StructType* struct_type_pointer;
    int len; // number of members
    std::map<std::string, int> name_offset_map; // mapping names of members to offsets
    std::map<std::string, std::string> name_type_map; // mapping names of members to types
    (string)
    std::map<std::string, llvm::Type*> name_llvmtype_map; // mapping names of members to LLVM
    types
};

```

- 结构体llvm类型指针
- 成员数量
- 成员名与偏移对照表
- 成员名与类型名对照表
- 成员名与llvm类型指针对照表

通过这样一个map，我们可以在任何时候了解一个struct全部信息！

在生成申请地址指令时，struct和普通的int、double、char类型一模一样：

```

else // user defined struct type
{
    allocation = builder.CreateAlloca(llvm_type, NULL, op);
    if(!allocation)
    {
        ERROR("unable to allocate for variable '\" + op + \"' of type '\" + type + \"'\");
        return NULL;
    }
    if (it->initializer)
    {
        ERROR("initializing a struct type variable is not allowed");
        return NULL;
    }
}

```

```
}
```

4.3.5 数组、结构体访问

对于数组、结构体的访问则需要在AST的结点上进行一番设计。一些复杂的嵌套定义可能会让访问一个结构体成员的过程非常崎岖，例如：

```
x[3].y.z[num1 + num2].member  
s.a[14].p
```

访问成员的表达式是一条后缀表达式(postfix expression)。我们的解决办法是：每个postfix expression结点拥有一个 `std::vector<expr*>`，用于按顺序记录右侧的表达式（可能用于索引数组成员，也可能是一个struct成员名字）。在访问这样一个最终的成员时，我们可以遍历该vector，利用llvm的 `CreateGEP` API依次取出每一层的指针，直到找到最右侧的成员。

这样的设计下，我们可以将struct和array一视同仁。

`getAccess()` 取数组/结构体成员变量指针主要步骤可以通过一个for循环完成：

```
for(auto it: expr)  
{  
    Value* array_ref = it->codegen();  
    if(array_ref) // array element  
    {  
        indices.push_back(array_ref);  
        if(superior_llvm_type->isArrayTy())  
            superior_llvm_type = ((llvm::ArrayType*)superior_llvm_type)->getElementType(); // update  
superior type name  
        else  
        {  
            ERROR("illegal access a struct variable's member that is not of an array type");  
            return NULL;  
        }  
    }  
    else // struct member  
    {  
        Nidentifier* tmp = (Nidentifier*)it;  
        std::string& member_name = tmp->name;  
        std::string superior_type = TYPE_TO_STRING(superior_llvm_type);  
        if (struct_info_bindings.find(superior_type) == struct_info_bindings.end())  
        {  
            ERROR("No such struct type '\" + superior_type + '\"");  
        }  
    }  
}
```

```

        return NULL;
    }

    if (struct_info_bindings[superior_type]->name_offset_map.find(member_name) ==
struct_info_bindings[superior_type]->name_offset_map.end())
    {
        ERROR("No such member '\" + member_name + \"' in struct type '\" + superior_type + "\"");
        return NULL;
    }

    int member_offset = struct_info_bindings[superior_type]->name_offset_map[member_name];
    indices.push_back(ConstantInt::get(Type::getInt32Ty(context), member_offset));

    superior_llvm_type = struct_info_bindings[superior_type]->name_llvmtype_map[member_name]; //
update superior type name
    }
}

```

该过程是在构建一个 `indices` 数组，依次记录访问的offsets。例如，访问 `a[3][4]` 成员的indices就是：

```
indices = {0, 3, 4}
```

结构体也是类似的，对于

```

struct A {
    int x;
    double y;
    char z;
};
struct A tmp;

```

访问 `tmp.y` 对应的indices就是

```
indices = {0, 1}
```

最后，通过 `CreateGEP` 获取指针并返回即可。

```

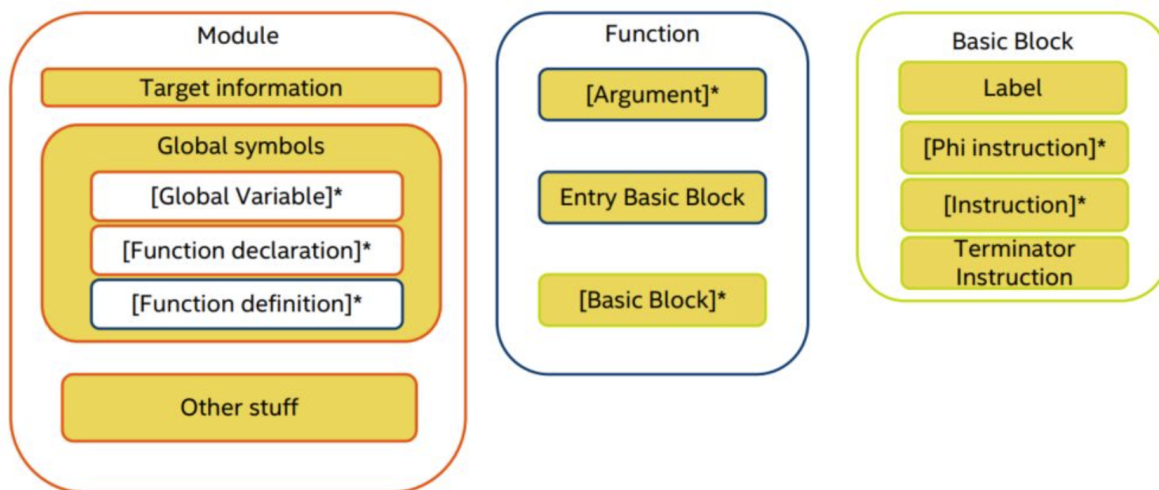
llvm::Value* member_ptr = builder.CreateGEP(addr, indices, "memberptr");
return member_ptr;

```


同样地，对于这个指针，可以通过 `CreateStore` 写值、`CreateLoad` 读值

4.4 布局

LLVM的布局如下图所示。



- 整个程序都基于一个module；一个module内有全局变量、函数定义、函数声明等信息
- 每个函数有对应的function结构，包含参数、入口basic block、其他basic block等
- Basic block是CFG（调用流图）里的概念，指一段单入口单出口的代码单元。LLVM提供了这一抽象，进行循环、分支和函数主体都要创建basic block来实现。

4.4.1 函数

函数声明

直接采用LLVM提供的接口声明函数原型（包括函数名和参数列表）。语言设计中无 `static`、`external` 关键字，所有的函数都默认为全局可链接类型。

```
Function *func = topModule->getFunction(op);
vector<Type *> args;
vector<string> argNames;
if (!func)
{
    int i = 0;
    for (auto j : it->parameter_list)
    {
        args.push_back(StringToType(j->type_specifier->type));
        argNames.push_back(j->direct_declarator->identifier->name);
    }
}
```

```

    FunctionType *ft = FunctionType::get(StringToType(type), args, false);
    func = Function::Create(ft, Function::ExternalLinkage, op, topModule);
}

```

函数定义

- 先获得函数原型；若未定义则直接声明。
- 创建basic block作为函数体；

```

BasicBlock *bb = BasicBlock::Create(context, "entry@" + op, func);
builder.SetInsertPoint(bb);

```

- 为所有参数分配栈空间并直接绑定。因为函数内部不能有函数定义，不同函数的同名变量作用域一定分离，不需要考虑作用域污染和绑定的恢复。例如：

```

int main(){
    int x=0;
}
int f(){
    int x=1;
}

```

main 和 f 的代码生成阶段中，只会分别访问自己定义的 x。

实现代码如下：

```

for (auto it = func->arg_begin(); it != func->arg_end(); it++)
{
    it->setName(argNames[i]);
    auto allocation = builder.CreateAlloca(it->getType(), NULL, argNames[i]);
    builder.CreateStore(it, allocation);
    bindings[argNames[i++]] = allocation;
}

```

- 等待抽象语法树中子节点的代码生成调用返回。
- 在函数末尾增加冗余返回，并验证函数：

```

if (auto ret = body->codegen())
{
    builder.CreateRet(ret);
    verifyFunction(*func);

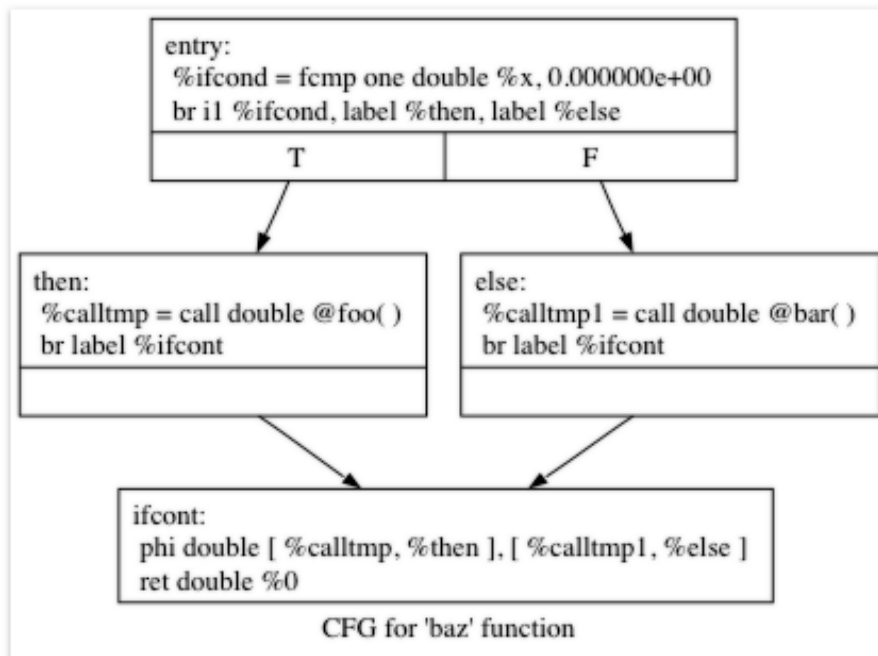
    return ret;
}

```

4.4.2 控制语句

控制语句的API使用可以参考[LLVM官方教程](#)。

一个if语句的中间表示图如下：



首先，生成 `if (cond_val)` 的条件值 `cond_val` 代码：

```

Value *cond_val = cond_expr->codegen();
cond_val = builder.CreateFCmpONE(cond_val, ConstantFP::get(context, APFloat(0.0)), "ifcond");

```

定义若干BasicBlock：

```

BasicBlock *then_bb = BasicBlock::Create(context, "then", the_function);
BasicBlock *else_bb = BasicBlock::Create(context, "else");
BasicBlock *merge_bb = BasicBlock::Create(context, "ifcont");

```

创建一个条件跳转指令：

```
Value *ret = builder.CreateCondBr(cond_val, then_bb, else_bb);
```

它表示根据 `if (cond_val)` 的条件值 `cond_val` 决定是否跳转，如果为1则跳转到 `then_bb` 的block中，否则跳转到 `else_bb` 的basic block处。

然后，我们再为这两个block递归地生成各自的代码：

```
builder.SetInsertPoint(then_bb);           // set insert point to `then_bb`
Value *then_val = if_statement->codegen(); // recursively codeGen()
if (!then_val)
{
    ERROR("if statement is not valid!\n");
    return NULL;
}
builder.CreateBr(merge_bb);                // unconditional branch to the merge point
then_bb = builder.GetInsertBlock();        // update `then_bb`
```

```
the_function->getBasicBlockList().push_back(else_bb); // push `else_bb` into the BB list
builder.SetInsertPoint(else_bb);                     // set insert point to `else_bb`
Value *else_val = NULL;
if (else_statement)
{
    else_val = else_statement->codegen(); // recursively codeGen()
    if (!else_val)
    {
        ERROR("2nd body statement of `if` statement is not valid");
        return NULL;
    }
}
builder.CreateBr(merge_bb);                // unconditional branch to the merge point
else_bb = builder.GetInsertBlock();        // update `else_bb`
```

注意：两个block的最后都有一个无条件跳转指令，跳转到交汇处 `merge_bb`。

最后，insert point置于 `merge_bb`：

```
the_function->getBasicBlockList().push_back(merge_bb); // push `merge_bb` into the BB list
builder.SetInsertPoint(merge_bb);                      // set insert point to `merge_bb`
```

`for`、`while` 语句等原理也大同小异，不展开叙述，详见源代码。

5. 目标代码及可执行文件生成

llvm完成了大部分的工作。生成的中间码检查无误后，经过 `PassManager` 对象编译成目标平台上的二进制文件，在x86-64架构的linux和macos上生成的即为ELF文件。

经过链接器与C标准库链接得到可执行文件。链接器是通过 `system("clang output.o")` 调用的。

此过程中几乎不会产生问题，故叙述较为简略。

```
InitializeAllTargetInfos();
InitializeAllTargets();
InitializeAllTargetMCs();
InitializeAllAsmParsers();
InitializeAllAsmPrinters();

auto TargetTriple = sys::getDefaultTargetTriple();

topModule->setTargetTriple(TargetTriple);

std::string Error;
auto Target = TargetRegistry::lookupTarget(TargetTriple, Error);

// Print an error and exit if we couldn't find the requested target.
// This generally occurs if we've forgotten to initialise the
// TargetRegistry or we have a bogus target triple.
if (!Target)
{
    errs() << Error;
    return 1;
}

auto CPU = "generic";
auto Features = "";

TargetOptions opt;
auto RM = Optional<Reloc::Model>();
auto targetMachine =
```

```

    Target->createTargetMachine(TargetTriple, CPU, Features, opt, RM);

topModule->setDataLayout(targetMachine->createDataLayout());

auto Filename = "output.o";
std::error_code EC;
raw_fd_ostream dest(Filename, EC, sys::fs::OF_None);

if (EC)
{
    errs() << "Could not open file: " << EC.message();
    return 1;
}

legacy::PassManager pass;
#ifdef MACOS
auto fileType = CodeGenFileType::CGFT_ObjectFile;
#elseif
auto fileType = TargetMachine::CodeGenFileType::CGFT_ObjectFile;
#endif

if (targetMachine->addPassesToEmitFile(pass, dest, nullptr, fileType))
{
    errs() << "Target machine can't emit a file of this type";
    return 1;
}

pass.run(*topModule);
dest.flush();

outs() << "Wrote " << Filename << "\n";

```

6. 带参宏

使用单独的一趟扫描实现编译预处理，与其他的耦合很低，所做的工作仅限于读入源代码，预处理后打印到一个临时文件。临时文件起名叫 `.LONG_AND_AWARD_NAME`，可以查看其中内容用于调试。

挑战性在于宏定义的嵌套，比如：

```
# define F(X) X+X
```

我们希望展开 $F(F(x))$ 为 $x+x+x+x$ 。

1. 为避免链接错误，我们把第二个文件macro.l用 `flex -Pmacro` 生成，暴露给parser的`yylex()`函数即重命名为了`macrolex()`；
2. 词法，标识符（大小写字母和下划线）、保留字（`define`, `else`, `ifdef`, `ifndef`）、`#`、括号之外的非空白符全部可以归为其他类。
3. 句法，由于只涉及到字符到字符的处理，语义类型均使用`std::string *`；
bison使用LALR（1），需要消除大量的左递归和左因子，常见的情况是：

```
# define F (x+x)
# define F(x) (x+x)
```

上下两句的前三个符号都一样，只有消除左因子后bison才能对两条规则进行正确区分。

比较微妙的地方是，是否输出读的token到临时文件的决定要延迟到语法分析时。不用输出的情况包括：

1. 在`#`开头的控制语句之后
2. 被宏定义替换，包括作为宏名和参数的情况
3. 在不成立的`#ifdef`块中

这三种不用输出的情况分别用三个布尔变量 `trimmed`，`shut` 和 `mute` 来表示。当宏名被替换时，考虑到嵌套的可能，我们并不立即打印替换后的值，而是更新语义的字符串值，并依据`shut`变量的栈是否为空决定是否输出。每匹配到一个宏名，就在进行一次入栈，而宏结束时便把栈顶元素弹出。

最终的语义文法如下，所用到的内联函数基本可以顾名思义，`ECHO()` 将执行打印，`INSERT_MACRO` 和 `INSERT_PARAM_MACRO` 将进行宏名的绑定：

```
program
: block
;

block
: atom
| block '\n' atom
;

atom
: if_block
| define_line
| normal_line
;

normal_line
: tokens {if(current_macro && $1)parameterizedMacros[*current_macro]->push_back(*$1);delete
$1;}
|
```

```

;
tokens
: token      {$$=PARAM($1);}
| tokens token {$$=PARAM($2,$1);}
;

postfix_expr
: IDENTIFIER  {$1=ECHO_OR_REPLACE($1);} postfix_addon {$$=REPLACE_PARAM($1,$3);}
;

postfix_addon
: '(' ')'     {ECHO("(");} $$=new std::string("");LOG("CRACK_no_param\n");}
| '('        {ECHO("(");} tokens ')' {ECHO(")");$$=$3;LOG("CRACK\n");}
|            {$$=NULL; }
;

token
: postfix_expr {$$=$1;}
| ELSE        {ECHO("else");$$=new std::string("else");}
| OTHER       {ECHO($1->data());$$=$1;}
| '('         {ECHO("(");$$=new std::string("(");}
| ')'         {ECHO(")");$$=new std::string(")");}
;

if_block
: if_header ENDIF {mute=mute_restore.back();LOG("%d",mute);mute_restore.pop_back();}
| if_header ELSE '\n' {mute=!mute && !mute_restore.back();LOG("%d",mute);} block '\n' '#'
ENDIF {mute=mute_restore.back();mute_restore.pop_back();LOG("%d",mute);}
;

if_header
: IF IDENTIFIER '\n' {mute_restore.push_back(mute);mute=(ifdef ^ MACRO_DEFINED($2))&&
(!mute);LOG("%d",mute);} block '\n' '#'
;

IF
: '#' IFDEF      {ifdef=true;}
| '#' IFNDEF     {ifdef=false;}
;

define_header
: '#' DEFINE IDENTIFIER      { $$=$3;}
;

define_line
: define_header {trimmed=true;} '(' IDENTIFIER ')' {if(!mute){LOG("MACRO with
parameters\n");INSERT_PARAM_MACRO($1,$4);}} tokens
{param=NULL;current_macro=NULL;trimmed=false;}
| define_header {trimmed=true;} tokens {if(!mute){LOG("DEFINED identifier %s\n",$1-
>data());INSERT_MACRO($1,$3);}trimmed=false;}
| define_header {if(!mute){LOG("DEFINED identifier %s\n",$1-
>data());INSERT_MACRO($1);}}
;

```


7. 测试

7.1 可视化

调试的有效手段之一是将AST打印。打印时递归地对各个IR节点进行先序遍历，并根据深度辅以不同的缩进，最终打印的效果类似目录树。

打印目录树依赖于每一个结点的 `void printNode(int indent)` 方法；它会在当前行添加indent个制表符，随后打印该结点的简要信息，再去调用子结点的方法 `printNode(indent + 1)`（即缩进增加一个，表示父子关系）。

例如，给定了程序：

```
int main(int argc, char argv)
{
    int x = 3;
    char y;
    double z = 0.1415;
    x + z;
}
```

AST可视化结果：

```
Nprogram
|__NfunctionDefinition
    |__NtypeSpecifier(int)
        |__Nidentifier('main')
    |__NdirectDeclarator(PARENTHESSES_PARAMETER_LIST)
        |__NparameterDeclaration
            |__NtypeSpecifier(int)
            |__NdirectDeclarator(IDENTIFIER)
                |__Nidentifier('argc')
        |__NparameterDeclaration
            |__NtypeSpecifier(char)
            |__NdirectDeclarator(IDENTIFIER)
                |__Nidentifier('argv')
    |__NcompoundStatement
        |__Ndeclaration
            |__NtypeSpecifier(int)
            |__NdirectDeclarator(IDENTIFIER)
                |__Nidentifier('x')
        |__Ndeclaration
            |__NtypeSpecifier(char)
```

```

        |___NdirectDeclarator(IDENTIFIER)
            |___Nidentifier('y')
    |___Ndeclaration
        |___NtypeSpecifier(double)
        |___NdirectDeclarator(IDENTIFIER)
            |___Nidentifier('z')
    |___NexprStatement
        |___NbinaryExpr(op: +, type: double)
            |___NpostfixExpr('x', type: int)
            |___NpostfixExpr('z', type: double)

```

通过查看可视化的AST，我们可以很清晰地了解程序语句结构，对于调试、理解都有很大帮助。

7.2 单元测试

发布版通过了如下的单元测试，获得了一定的软件质量保证：

```

array.c
easy.c
qsort.c
struct.c
assign.c
for_test.c
quicksort.c
struct_array.c
auto-advisor.c
if_test.c
recursive.c
type_check.c
binOp.c
matrixMul.c
ref_binOp.c
variable_access.c
declaration.c
matrix-multiplication.c
scanf_test.c
while_test.c
define.c
naive_test.c

```

其中，课程验收要求的三个测试点分别对应程序：

- `/test/quicksort.c`

- `/test/matrix-multiplication.c`
- `/test/auto-advisor.c`

rcc为它们生成的LLVM中间码在 `/test` 目录下提供：

- `quicksort-IR.txt`
- `matrix-multiplication-IR.txt`
- `auto-advisor-IR.txt`

7.3 已知错误

若在不是函数末尾的位置return，生成的代码有概率会产生段错误。

```
int f(){
    int x=1;
    scanf("%d",x);
    if(x!=10){

        if(x!=1){
            x+=1;
            // return 0;
            printf("checkpoint 1\n");
            return 1;
        }
        // return 2;
        printf("checkpoint 2\n");
        return 3;
    }
    else printf("checkpoint 3\n");
    while(x<3){
        printf("checkpoint 4\n");
        // return 4;
        x+=1;
        // return 6;
    }

    return 5;
}

int main(){
    printf("%d\n",f());
}
```

上图代码中，输入1时产生段错误：

```
checkpoint 2
Segmentation fault (core dumped)
```

而输入2，近乎同样的return位置却能够正常执行：

```
checkpoint 1
1
```

在非basic block结束的位置return，会打断原有的basic block而产生一个新的匿名basic block，影响后面临时变量的命名和访问。

```
then:                                ; preds = %"entry@f"
    %4 = load i32, i32* %x
    %5 = icmp ne i32 %4, 1
    %6 = zext i1 %5 to i32
    %7 = sitofp i32 %6 to double
    %ifcond1 = fcmp one double %7, 0.000000e+00
    br i1 %ifcond1, label %then2, label %else

then2:                                ; preds = %then
    %8 = load i32, i32* %x
    %add = add i32 %8, 1
    store i32 %add, i32* %x
    ret i32 1
    br label %ifcont

else:                                ; preds = %then
    br label %ifcont

ifcont:                              ; preds = %else, %then2
    ret i32 3
    br label %ifcont4

else3:                              ; preds = %"entry@f"
    br label %ifcont4

ifcont4:                            ; preds = %else3, %ifcont
    br label %cond

cond:                                ; preds = %loop, %ifcont4
    %9 = load i32, i32* %x
    %10 = icmp slt i32 %9, 3
    %11 = zext i1 %10 to i32
    %whilecond = icmp eq i32 %11, 1
    br i1 %whilecond, label %loop, label %afterloop

loop:                                ; preds = %cond
```

```

%12 = load i32, i32* %x
%add5 = add i32 %12, 1
store i32 %add5, i32* %x
br label %cond

afterloop:                                ; preds = %cond
    ret i32 5
    ret void <badref>
}

define i32 @main() {
"entry@main":
    ret i32 ()* @main
}
llc: error: llc: <stdin>:41:3: error: instruction expected to be numbered '%11'
    %9 = load i32, i32* %x
    ^
shay@ShayPC:/mnt/d/0IOS Games/OneDrive - zju.edu.cn/Curriculum/Compiler/rcc$

```

上图中，由于有2个不在代码块末尾的 `ret` 导致临时变量的命名顺延了2位。

该问题不影响语言的表达能力，可以通过赋值临时变量并归到函数末尾返回来规避。现有的AST没有提供判断是否在代码块末尾的信息，在生成return语句的时候不知道是否要插入新的basic block，导致该问题解决较为棘手。

在stackoverflow上有相关问题的回答：<https://stackoverflow.com/questions/36094685/instruction-expected-to-be-numbered-%11>，可能是llvm令人费解的特性之一。

8. 总结

本次大作业的代码量相当庞大——完成一个完整的编译器不是一件容易的事。但好在有了Flex、Bison、LLVM等得心应手的工具，在一定程度上简化了我们的工作。不过，这些工具也带来了诸多困难。

在使用LLVM的时候，由于LLVM的C++ API没有很全面详细的手册，且接口版本也在快速更迭。因而，很大程度上，在使用LLVM时，我们也是在黑暗中摸索着前行。

另一方面，编译器的前后端分工并不能很好地划分开来。在设计AST结点时，既要考虑到前端的语法解析，也要为中间码生成提供便利。这样一个平衡点需要每一位组员在充分了解、学习、使用全栈的工具后才能决定下来。

总而言之，这次大作业还是很有意义的（无论是理论还是实践）：)