

誠朴雄偉  
勵學敦行

# 第一章 引论

陈 林

[lchen@nju.edu.cn](mailto:lchen@nju.edu.cn)





# 提纲



- 编译器的结构
- 编译过程
- 语言特征



# 什么是编译器



- 一个编译器就是一个程序，读入以某一种语言（源语言）编写的程序，并把该程序翻译成为一个等价的、用另一种语言（目标语言）编写的程序。



- 如果翻译过程发现源程序有错，则报错
- 狭义：程序设计语言  $\rightarrow$  机器代码
- 广义：程序变换  $C++ \rightarrow C \rightarrow$  汇编  $Pascal \rightarrow C$



# 编译器简介

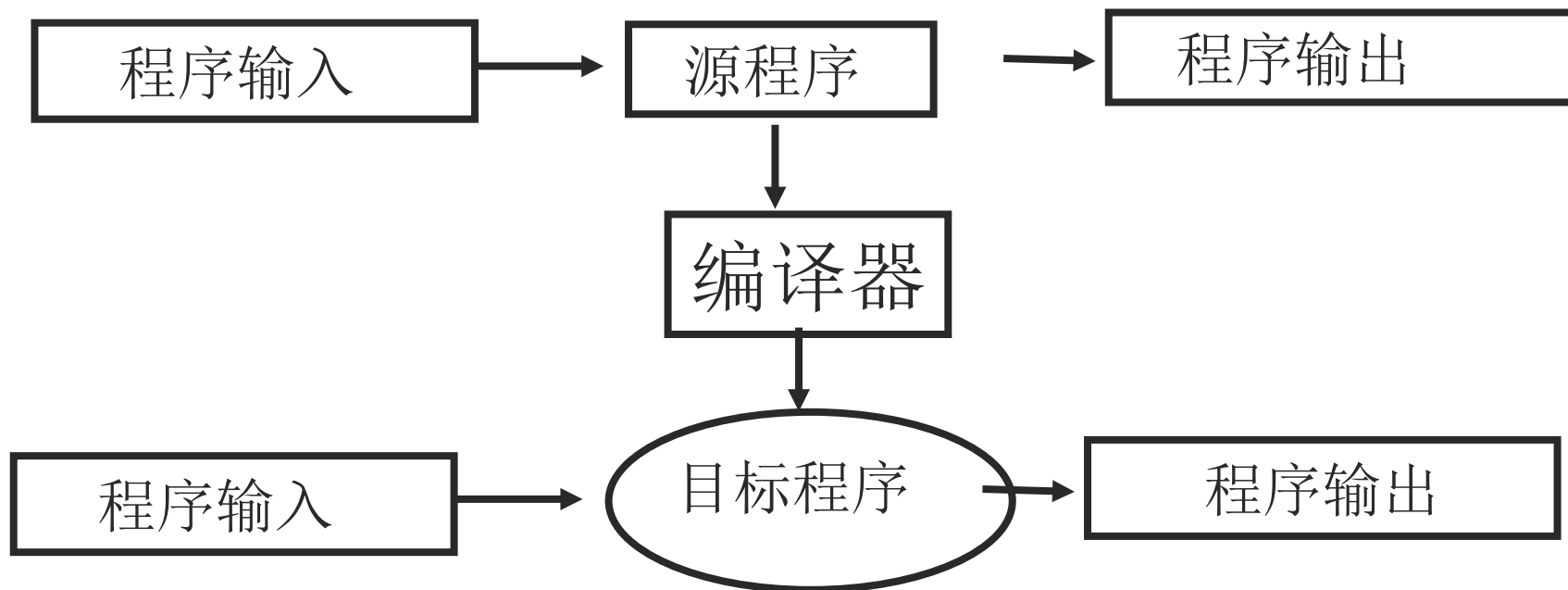


- 编译器 vs. 解释器
- 编译器的结构
- 编译的构造工具





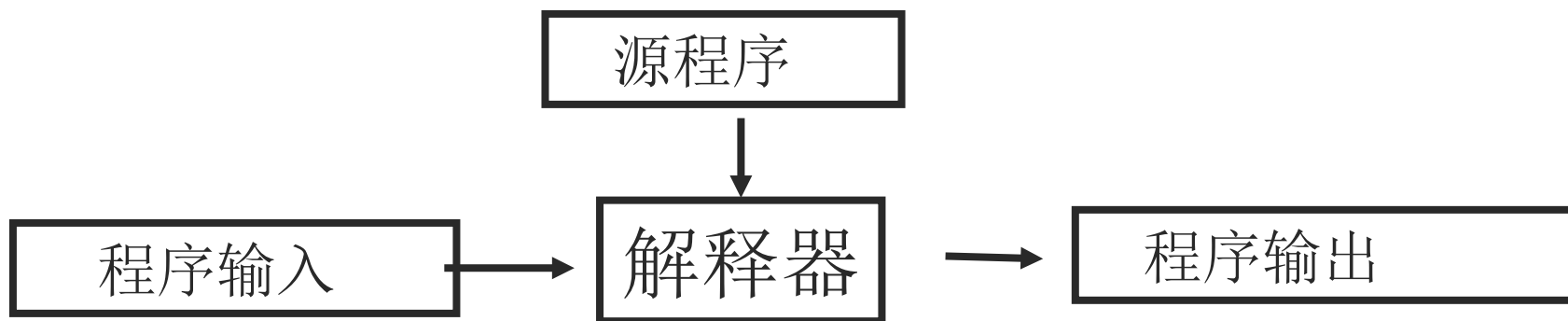
# 编译器



- 效率高，一次编译，多次运行。
- 通常目标程序是可执行的。



# 解释器



- 直接利用用户提供的输入，执行源程序中指定的操作。
- 不生成目标程序，而是根据源程序的语义直接运行。
- 边解释，边执行，错误诊断效果好。

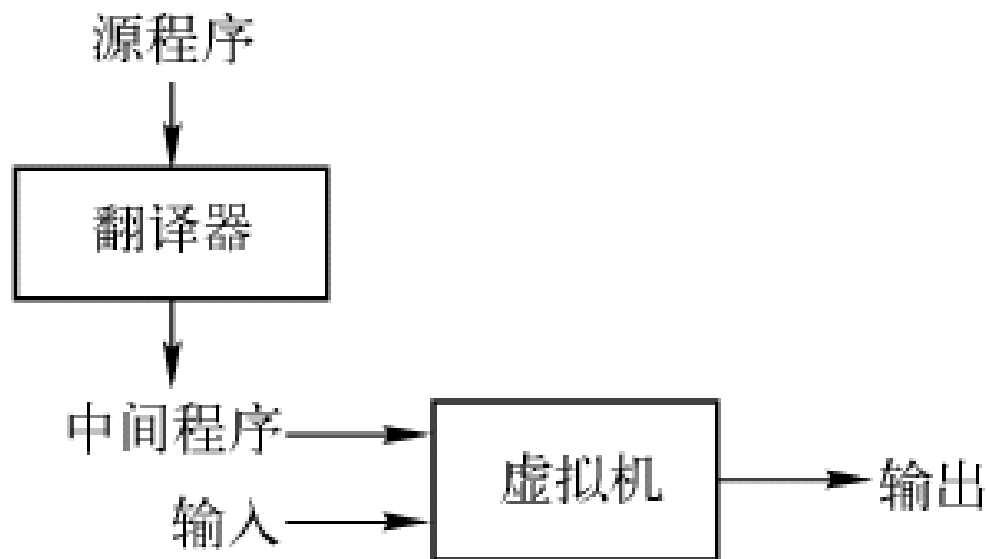


# 编译器 vs. 解释器



## ■ Java结合了两者的：

- 先编译成字节码，再由Java虚拟机解释执行
- 即时编译（Just-in-time compiling）

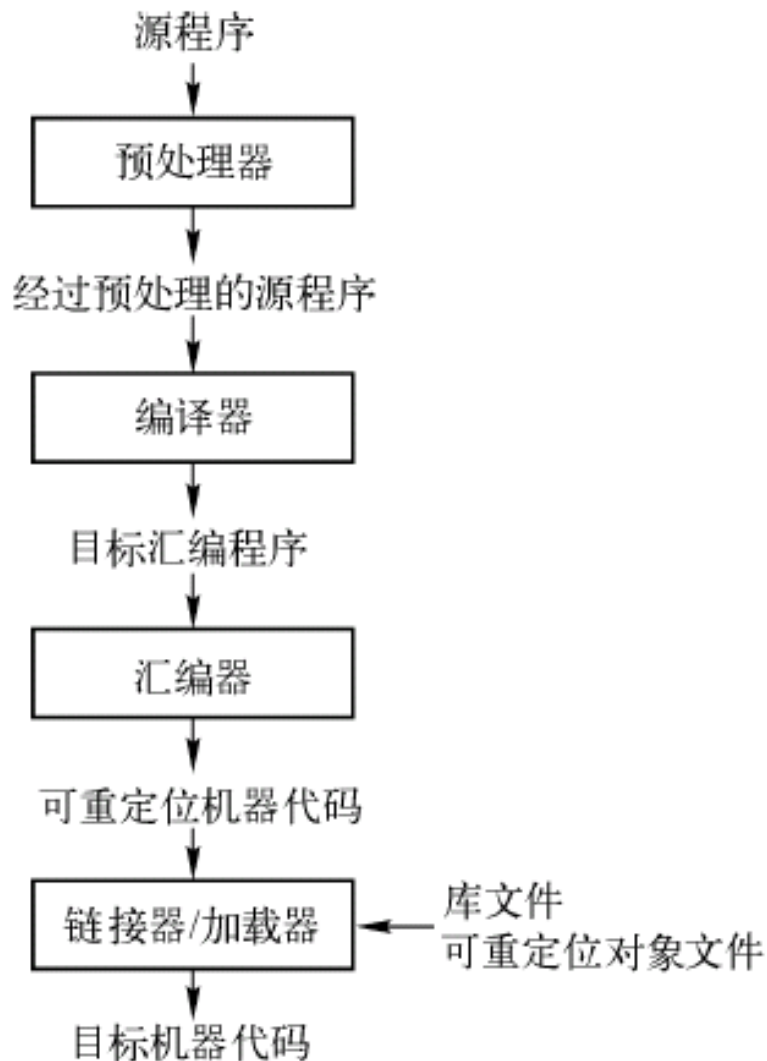




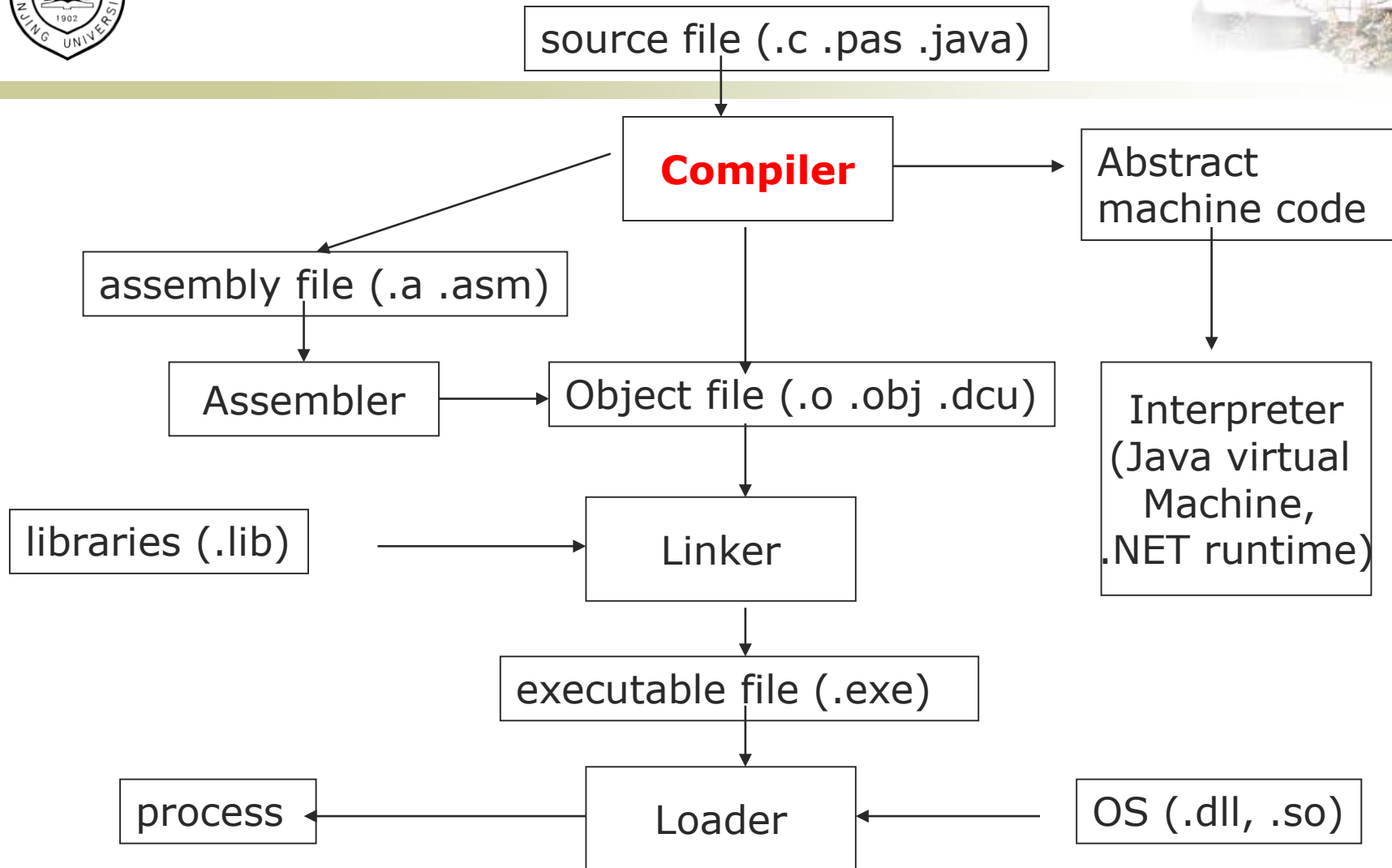
# 典型语言（如C）的编译



- 预处理器
- 编译器
- 汇编器
- 链接器
- 加载器









# 编译器简介



- 编译器 vs. 解释器
- 编译器的结构
- 编译的构造工具



# 编译器的结构



## ■ 分析部分（Analysis）

- 源程序 - 语法结构 - 中间表示
- 搜集源程序中的相关信息，放入符号表
- 分析、定位程序中可能存在的错误信息（语法、语义错误）
- 又称编译器的前端（front end），是与机器无关的部分

## ■ 综合部分（Synthesis）

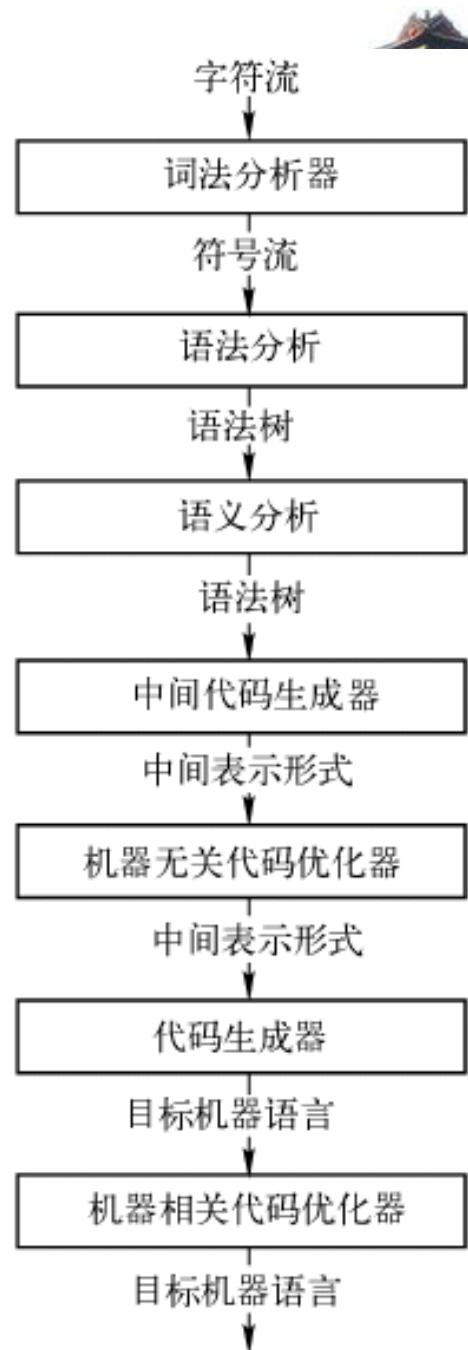
- 根据符号表和中间表示构造目标程序
- 又称编译器的后端（back end），是与机器相关的部分



# 编译器中的若干步骤

- 每个步骤把源程序的一种表示方式转换成另一种表示方式。
- 实践中，某些中间表示不需要明确的构造出来。
- 符号表可由各个步骤使用

符号表





# 符号表管理



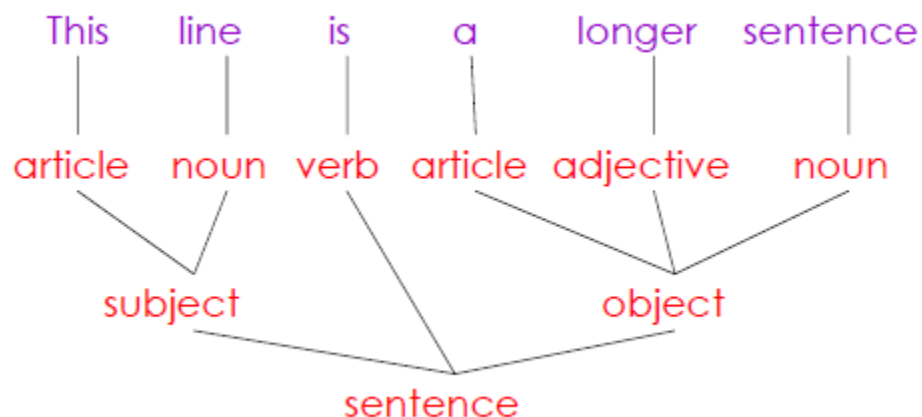
- 记录源程序中使用的变量的名字，收集各种属性
  - 名字的存储分配
  - 类型
  - 作用域
  - 过程名字的参数数量、参数类型等等
- 符号表可由编译器的各个步骤使用



# 类比：英语的分析理解过程



- 词法分析：This line is a longer sentence.
- 语法分析：



- 语义分析
  - This line is a longer sentence.



# 词法分析



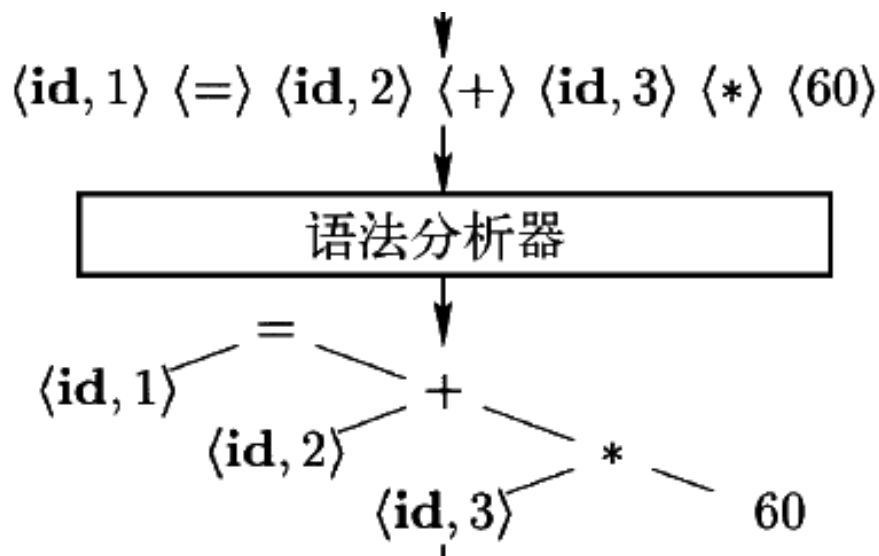
- 词法分析/扫描 (lexical analysis, scanning)
  - 读入源程序的字符流，输出有意义的词素(lexeme)
  - 基于词素，产生词法单元：  
    <token-name, attribute-value>
  - token-name由语法分析步骤使用
  - attribute-value指向相应的符号表条目，由语义分析/代码生成步骤使用
- 例子
  - $\text{position} = \text{initial} + \text{rate} * 60$
  - <id,1> <=, > <id, 2> <+, > <id,3> <\*, > <number, 4>



# 语法分析



- 词法分析后，需要得到词素序列的语法结构
- 语法分析/解析（**syntax analysis/parsing**）
  - 根据各个词法单元的第一个分量来创建树形中间表示形式。通常是语法树（**syntax tree**）。
  - 指出了词法单元流的语法结构。



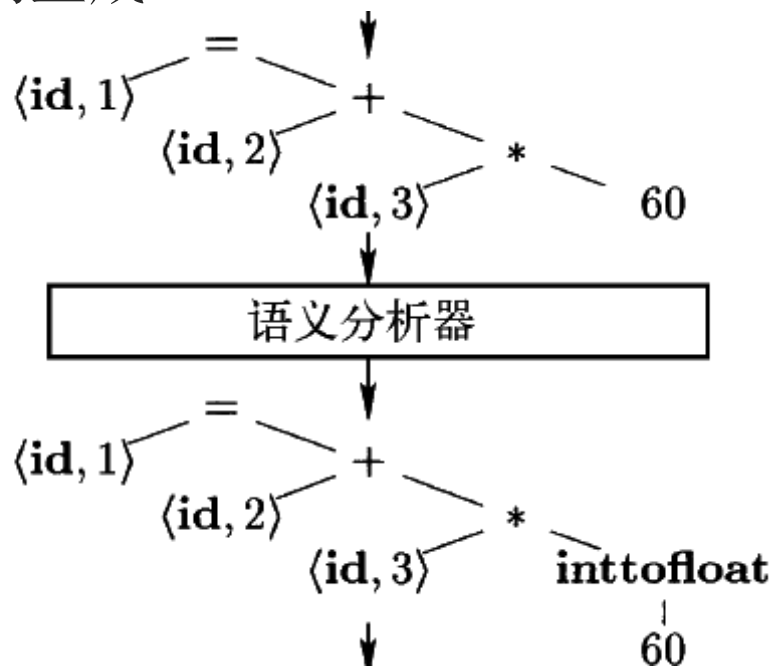




# 语义分析



- 得到语义(meaning), 对于编译器来说比较难
- 语义分析 (semantic analysis)
  - 使用语法树和符号表中的信息, 检查源程序是否满足语言定义的语义约束。
  - 同时收集类型信息, 用于代码生成。
  - 类型检查, 类型转换。

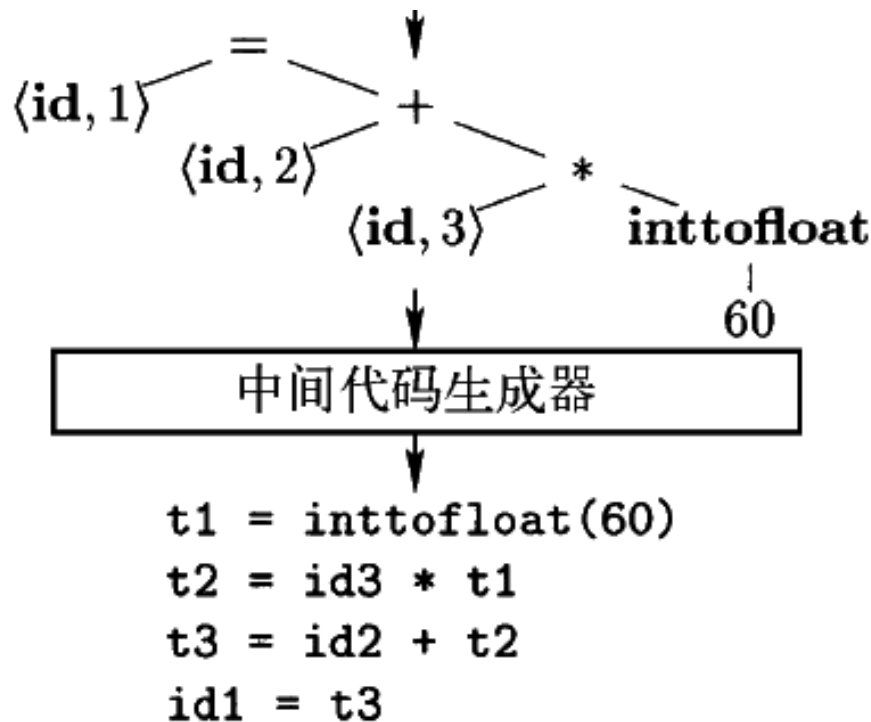




# 中间代码生成



- 根据语义分析的输出，生成类机器语言的中间表示
- 三地址代码：
  - 每个指令最多包含三个运算分量
  - $t1 = \text{inttofloat}(60); \quad t2 = \text{id3} * t1; \quad t3 = \text{id2} + t2;$





# 代码优化



- 通过对中间代码的分析，改进中间代码，得到更好的目标代码
  - 快、短、能耗低
- 优化有具体的设计目标

↓  
t1 = inttofloat(60)  
t2 = id3 \* t1  
t3 = id2 + t2  
id1 = t3



↓  
t1 = id3 \* 60.0  
id1 = id2 + t1



# 代码生成



- 把中间表示形式映射到目标语言
  - 寄存器的分配
  - 指令选择
  - 内存分配

t1 = id3 \* 60.0  
id1 = id2 + t1

代码生成器

LDF R2, id3  
MULF R2, R2, #60.0  
LDF R1, id2  
ADDF R1, R1, R2  
STF id1, R1



# 编译器的趟 (Pass)



- 趟：以文件为输入输出单位的编译过程的个数，每趟可由一个或若干个步骤构成
- “步骤”是逻辑组织方式
- “趟”和具体的实现相关
  - 参考LLVM实现中的Pass



# 编译器简介



- 编译器 vs. 解释器
- 编译器的结构
- 编译的构造工具



# 编译器的构造工具



- 语法分析器的生成器: **yacc/bison**
  - 根据一个程序设计语言的语法描述自动生成语法分析器
- 扫描器的生成器: **lex/flex**
  - 根据一个语言的词法单元的正则表达式描述生成词法分析器
- 语法制导的翻译引擎
  - 生成一组用于遍历分析树并生成中间代码的程序
- 代码生成器的生成器
  - 把中间语言的每个运算翻译成目标机上机器语言的规则, 生成  
代码生成器
- 数据流分析引擎
  - 收集数据流信息, 用于优化
- 编译器构造工具集



# 编译技术的应用



- 高级程序设计语言的实现
  - 高级程序设计语言的抽象层次的提高有利于编程，但是直接生成的代码却相对低效率
  - 聚合类型/高级控制流/面向对象/垃圾自动收集机制
- 针对计算机体系结构的优化
  - 并行性：指令级并行，处理器层次并行
  - 内存层次结构
- 新体系结构的设计
  - RISC
  - 专用体系结构
  - 一个新的体系结构特征能否被充分利用，取决于编译技术





# 编译技术的应用



- 程序翻译
  - 二进制翻译/硬件合成/数据查询解释器/编译后模拟
  
- 软件生产率工具
  - 类型检查
  - 边界检查
  - 内存管理工具



# 编译器的处理对象-程序语言





# 程序设计语言



- 语言的代分类
  - 第一代语言：机器语言
  - 第二代语言：汇编语言
  - 第三代语言：高级程序设计语言
    - Fortran, Pascal, Lisp, Modula, C
  - 第四代：特定应用语言：NOMAD, SQL, Postscript
  - 第五代：基于逻辑和约束的语言，Prolog、OPS5
- 命令式语言/声明式语言
  - 前者指明如何完成，后者指明要完成哪些计算
- 冯.诺依曼语言/面向对象的语言/脚本语言
- 面向对象语言
  - Simula, Smalltalk, Modula3, C++, Object Pascal, Java, C#
  - 数据抽象、继承



# 程序设计语言和编译器之间的关系



- 程序设计语言的新发展向编译器设计者提出新要求
  - 设计相应的算法和表示方法来翻译和支持新的语言特征
- 通过降低高级语言的执行开销，推动这些高级语言的使用
- 编译器设计者还需要更好地利用新硬件的能力



# 程序设计语言的基础概念



## ■ 静态/动态

- 静态：语言策略支持编译器静态决定某个问题
- 动态：只允许在程序运行时刻作出决定
- **Java**类声明中的**static**指明了变量的存放位置可静态确定

## ■ 作用域

- **x**的一个声明的作用域是指程序中的一个区域，其中对**x**的使用都指向这个声明
- 静态作用域：通过静态阅读程序决定作用域
- 动态作用域



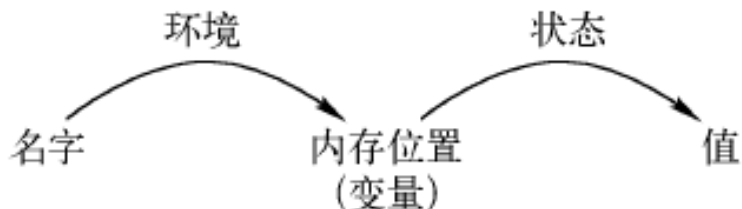
# 程序设计语言的基础概念



- 环境与状态
  - 环境：是从名字到存储位置的映射
  - 状态：从内存位置到它们的值的映射
- 环境的改变需要遵守语言的作用于规则

```
...  
int i;                /* 全局 i          */  
...  
void f(...) {  
    int i;            /* 局部 i          */  
    ...  
    i = 3;             /* 对局部 i 的使用 */  
    ...  
}  
...  
x = i + 1;            /* 对全局 i 的使用 */
```

图 1-9 名字 *i* 的两个声明





# 程序设计语言的基础概念



- 静态作用域和块结构
  - C族语言使用静态作用域。
    - C语言程序由顶层的变量、函数声明组成
    - 函数内部可以声明变量（局部变量/参数），这些声明的作用域在它出现的函数内
    - 一个顶层声明的作用域包括其后的所有程序。除去那些具有同样名字的变量声明的函数体。
  - 作用域规则基于程序结构，声明的作用域由它在程序中的位置隐含决定。
  - 也通过**public**、**private**、**protected**进行明确控制



# 程序设计语言的基础概念



## ■ 块作用域实例

```
main() {  
    int a = 1;  $B_1$   
    int b = 1;  
    {  
        int b = 2;  $B_2$   
        {  
            int a = 3;  $B_3$   
            cout << a << b;  
        }  
        {  
            int b = 4;  $B_4$   
            cout << a << b;  
        }  
        cout << a << b;  
    }  
}
```

声 明	作用域
int a = 1;	$B_1 - B_3$
int b = 1;	$B_1 - B_2$
int b = 2;	$B_2 - B_4$
int a = 3;	$B_3$
int b = 4;	$B_4$





# 程序设计语言的基础概念



## ■ 动态作用域

- 对一个名字 $x$ 的使用指向的是最近被调用但还没有终止且声明了 $x$ 的过程中的这个声明。

```
#include<stdio.h>
#define a (x+1)
```

```
int x = 2;
void c(){ printf("%d\n",a);}
void b(){ int x=1; printf("%d\n",a);}
```

```
int main(){
    b();
    c();
}
```

```
#include<stdio.h>
#define a (x+1)
```

```
int x = 2;
void c(){ printf("%d\n",a);}
void b(){ int x=1; printf("%d\n",a); c();}
```

```
int main(){
    b();
}
```



# 程序设计语言的基础概念



## ■ 参数传递机制

- 值调用 (**call by value**): 对实在参数求值/拷贝, 再存放  
到被调用过程的形参的内存位置上。
- 引用调用 (**call by reference**): 实际传递的是实在参数的  
地址。
- 名调用: 早期使用, 现在已经基本废弃。



# 程序设计语言的基础概念



## ■ 别名：

- 两个指针指向同一个位置的情况
- 导致看起来不同的形式参数实际上是对方的别名

