

## תרגיל בית : ייצור קוד ביניים סמסטר 2020 קיץ

את הפתרון יש להגיש במודל (באתר של התרגול) ניתן להגיש בזוגות או בשלוש (שלוש יצטרכו לעשות קצת יותר כפי שמתואר בהמשך).

במקרה שהתרגיל הוכן ע"י מספר סטודנטים – רק אחד יגיש את התרגיל. הפתרון יוגש כקובץ zip ששמו כולל את שמות כל המגישים למשל john\_and\_yoko.zip. לא יזיק שהשם של הקובץ יכלול גם את מספרי הזהות. בכל מקרה יש להגיש (כחלק מקובץ ה-zip) גם קובץ README עם הפרטים של כל המגישים.

קובץ ה-zip שאתם מגישים צריך לכלול את הקבצים של התוכנית עם התוספות שהכנסתם. אין צורך להגיש את הקבצים שיצרו flex & bison. (יש להגיש גם את קובץ ההרצה או לפחות makefile).

בקובץ ה-README הנ"ל יש לרשום גם איזה חלקים מהתרגיל עשיתם והוא עובד. הכוונה לפרוט קצר של שורה או שניים. למשל אפשר לכתוב: "הוספנו תמיכה במשפטים מסוג switch ו-continue".

כתובת המייל שלי: [gadips@gmail.com](mailto:gadips@gmail.com)

מצורפים קובצי המקור של "מיני קומפיילר" – תוכנית שקוראת קלט בשפת תכנות פשוטה ומתרגמת אותו לקוד ביניים מסוג three address code. התוכנית נכתבה בעזרת flex ו-bison. היא כתובה בשפת C ובשפת C++. (מאחר ששפת C היא subset של C++ ניתן להתייחס לתוכנית כאל תוכנית בשפת C++). נעשה כאן שימוש בסיסי בלבד בשפת C++ ומי שמכיר את Java ימצא כאן דברים מוכרים.

התרגיל הוא להכניס שינויים במיני קומפיילר.

הקומפיילר כרגע כולל כ- אלף שורות קוד (סדר גודל. לא כולל קוד הנוצר אוטומטית ע"י flex ו-bison). תצטרכו לכתוב (אני מעריך) מספר דו ספרתי של שורות קוד.

## ראשי פרקים של מסמך זה

תאור התרגיל: מה צריך לעשות ? (כולל הנחיות). כנראה שההנחיות יהיו ברורות יותר אחרי קריאת ההסברים על התוכנית שמופיעים בהמשך.

הקלט והפלט של הקומפיילר בקיצור: הקלט הוא שפת תכנות פשוטה. הפלט הוא קוד ביניים מסוג three address code דומה למה שראינו בכיתה. (במקרה זה "קוד הביניים" הוא קוד המטרה כלומר הפלט הסופי של הקומפיילר).

בניית הקומפיילר (בקיצור: מריצים את flex & bison ומקמפלים עם קומפיילר של C++)  
תאור המימוש של הקומפיילר -- יש כאן הסבר על  
ה- AST (Abstract Syntax Tree), על ה- classes וה- methods  
העיקריים ועוד.

קבצים. פרוט של כל קובצי המקור של התוכנית. מקבצים אלו ניתן לבנות את הגרסה הנוכחית של הקומפיילר (בלי התוספות שעליכם לכתוב). הגרסה הנוכחית של הקומפיילר היא תוכנית עובדת. בנוסף מצורפת תיקיה examples עם דוגמאות קלט פלט של הקומפיילר המורחב (כלומר עם חלק מהשינויים הכלולים בתרגיל). מצורף גם קובץ הרצה של גרסה ישנה של הקומפיילר (בלי השינויים שאתם מתבקשים להוסיף ואולי גם אינו מעודכן בדברים נוספים). קובץ ההרצה נקרא myprog.exe.txt -- יש להוריד את הסיומת .txt. קובץ ההרצה קומפל ב- Windows 10 על מעבד 64 ביט עם הקומפיילר g++ (של GNU).  
(יתכן מאוד שיעבוד גם בגרסאות מוקדמות יותר של Windows).

### מה צריך לעשות ?

#### יש לממש ששה מהסעיפים הבאים (פרוט מופיע בהמשך).

בכל מקרה יש לממש "תמיכה במשפטי switch" ו- constant folding (וארבעה סעיפים נוספים לפי בחירתכם).

מי שמגיש בשלוש צריך לממש שבעה מהסעיפים הבאים (כולל "תמיכה במשפטי switch", constant folding ו- "תמיכה בקשר הלוגי nand").

1. להוסיף תמיכה במשפטי repeat
2. להוסיף תמיכה במשפטי switch
3. להוסיף תמיכה במשפטי continue.
4. כרגע הקומפיילר מאפשר להפעיל אופרטור בינארי אריתמטי (חיבור, כפל וכ"ו) על שני אופרנדים בעלי טיפוס זהה. אם לשני האופרנדים יש טיפוסים שונים אז הקומפיילר מוציא הודעת שגיאה. יש להוסיף תמיכה בהפעלה של אופרטורים בינאריים על אופרנדים מטיפוסים שונים.  
בנוסף יש לתמוך במשפטי השמה בהם הטיפוס של הביטוי בצד ימין שונה מהטיפוס של המשתנה בצד שמאל.
5. להוסיף תמיכה בהכרזות של משתנים עם אתחול ל- iota.
6. constant folding עבור ביטויים אריתמטיים (מוסבר בהמשך).
7. תמיכה באופרטור ^
8. תמיכה בקשר הלוגי nand.

מה צריך להגיש ? קובץ zip הכולל את הקבצים של התוכנית עם התוספות שהכנסתם. אין צורך להגיש את הקבצים שיצרו flex & bison.  
(יש להגיש גם את קובץ ההרצה או לפחות makefile).

### הנחיות למימוש השינויים הנ"ל

## תמיכה במשפטי repeat הכוונה למשפטים כמו למשל

```
repeat (a + b * 5)
  z = z + 3;
```

כלל הגזירה הוא

```
stmt -> REPEAT '(' expression ')' stmt
```

משמעות המשפט: הביטוי בתוך הסוגריים מחושב פעם אחת. נסמן את התוצאה ב- n. אז גוף הלולאה יבוצע n פעמים. (אם n אינו מספר חיובי אז גוף הלולאה לא יתבצע אפילו פעם אחת).

דוגמא לקוד הנוצר ניתן לראות בתיקיה examples בקבצים repeat.txt (זה קובץ קלט לקומפיילר) ו- repeat.3.txt (זה הקוד שהקומפיילר צריך לייצר). יש לייצר קוד דומה לדוגמא.

הביטוי בתוך הסוגריים אמור להיות מטיפוס int. אם אינו כזה אז יש להוציא הודעת שגיאה. את הודעת השגיאה יש להדפיס ע"י קריאה לפונקציה errorMsg() (המוזכרת בהמשך).

הטיפול במשפטי repeat כולל:  
-- עדכון המנתח הלקסיקלי כך שיכיר את האסימון (או אסימונים) הרלוונטיים.  
-- הגדרה של subclass חדש ל- Stmt כדי לייצג משפטי repeat ב- AST.  
בפרט יש להגדיר את genStmt עבור ה- class החדש.

עדכון ast.y כדי שה- parser ידע לבנות צמתים ב- AST שמייצגים משפטי repeat. יש להוסיף גם את כלל הגזירה של משפטי repeat לדקדוק (קובץ ast.y).

## תמיכה במשפטי switch.

הדקדוק כבר כולל משפטים מהסוג הזה. דוגמא לתרגום לקוד ביניים מופיעה בקבצים switch.3.txt, switch.txt בתיקיה examples.

המנתח הלקסיקלי כבר מכיר את האסימונים הרלוונטיים למשפטי switch וה- classes הרלוונטיים הוגדרו ב- ast.h (SwitchStmt ו- Case). השינויים הנחוצים ב- ast.y כבר נעשו זאת אומרת שה- parser כבר יודע לבנות צמתים ב- AST לתאור משפטי switch. כל שעליכם לעשות הוא לכתוב את הפונקציה SwitchStmt::genStmt() (כרגע היא מוגדרת כפונקציה שלא עושה כלום בקובץ gen.cpp). יתכן שתצטוו גם להוסיף שדה \_label ל- class Case.

בנוסף יש להוציא הודעת שגיאה במקרה שהטיפוס

של הביטוי המופיע במשפט switch אינו int. את הודעת השגיאה יש להדפיס ע"י קריאה לפונקציה errorMsg() (המוזכרת בהמשך).

הערה: יש להתייחס לכל case המופיע בקלט כאילו יש משפט break בסופו.

### תמיכה במשפטי continue

משפטי continue עשויים להופיע בתוך לולאות while. המשמעות שלהם כמו בשפת C: סיים את האיטרציה הנוכחית (ובדוק שוב את התנאי של הלולאה כדי להחליט אם להמשיך בלולאה או לסיים אותה). ניתן לממש אותם בקוד ביניים ע"י קפיצה לתווית המשווית לקוד עבור התנאי של הלולאה.

דוגמא לתרגום לקוד ביניים מופיעה בקבצים  
nestedWhile\_with\_continue.txt ו-nestedWhile\_with\_continue.3.txt בתיקיה examples.  
(שימו לב שבדוגמא רואים משפט while המקוּן במשפט while אחר.  
משפט continue מסיים את האיטרציה הנוכחית של משפט ה- while הפנימי ביותר המקיף את ה- continue).

דרך פשוטה לממש משפטי continue היא ע"י שימוש במחסנית של "continue labels". יש צורך במחסנית כי משפטי while עשויים להיות מקוננים. בראש המחסנית מופיעה תווית שתהיה היעד של משפטי continue בתוך משפט ה- while הפנימי ביותר הנוכחי (זה שהקומפילר מייצר עבורו קוד כרגע). מתחתיה במחסנית מופיעה התווית עבור משפט ה- while המקיף את משפט ה- while הפנימי ביותר וכך הלאה. אם כרגע הקומפילר לא מייצר קוד עבור משפט while אז המחסנית תהיה ריקה. מחסנית כזאת מוגדרת בקובץ gen.cpp:

```
std::stack<int> continuelabels;
```

(זו מחסנית של int כי הקומפילר מייצג תוויות ע"י מספרים שלמים למשל 17 מייצג את label17). פעולות שניתן להפעיל על המחסנית:

```
exitlabels.push (int);  
exitlabels.pop ();  
exitlabels.empty(); // is stack empty ?  
exitlabels.top ();
```

class ContinueStmt כבר מוגדר בקובץ ast.h. המנתח הלקסיקלי כבר מכיר את האסימון CONTINUE. ה- parser כבר יודע לבנות צמתים ב- AST המייצגים משפטי continue (ראו ast.y). עליכם לכתוב את הפונקציה ContinueStmt::genStmt() (שמופיעה כרגע בקובץ gen.cpp כפונקציה שלא עושה כלום) ובנוסף לכך להוסיף קוד שיעשה push ו-pop למחסנית של ה- continuelabels.

במקרה ש- continue מופיע לא בתוך משפט while אז יש להוציא הודעת שגיאה ע"י קריאה ל- errorMsg() (מוגדרת ב- ast.y).

## תמיכה בהפעלת אופרטור אריתמטי בינארי על אופרנדים מטיפוסים שונים . בנוסף תמיכה בהשמות בהן צד ימין בעל טיפוס שונה מצד שמאל.

נרצה לאפשר להפעיל אופרטור אריתמטי על אופרנדים מסוגים שונים כלומר אחד האופרנדים מטיפוס int והשני מטיפוס float. במקרה כזה, הטיפוס של האופרנד השמאלי יקבע את אופן הפעלת האופרטור: אם האופרנד השמאלי הוא מטיפוס int אז האופרנד הימני (שהוא float) יומר ל- int ואז הפעולה תופעל על שני ערכים מטיפוס int (והטיפוס של התוצאה יהיה int).

אם האופרנד השמאלי הוא float אז האופרנד הימני (שהוא int) יומר ל- float ואז הפעולה תופעל על שני ערכים מטיפוס float (והטיפוס של התוצאה יהיה float).

הערה: זו הגדרה טיפשית שנועדה רק לתרגיל. הגדרה טבעית יותר אומרת שהאופרנד שהוא מטיפוס int (שיכול להיות האופרנד השמאלי או הימני) יומר ל- float והפעולה תבוצע על שני ערכים מטיפוס float. הערה נוספת: כמובן שניתן גם להפעיל אופרטור בינארי על שני אופרנדים מאותו הטיפוס. (את זה הקומפיילר הנתון כבר מאפשר). במקרה זה הטיפוס של התוצאה זהה לטיפוס של האופרנדים.

דוגמא: אם בתוכנית המקורית הוגדר

```
int k; float a;
```

אז את הביטוי  $k + a$  יש לתרגם כך:

```
_t1 = (int) a  
_t2 = k + _t1
```

אבל אם הוגדר:

```
float k; int a;
```

אז את הביטוי  $k + a$  יש לתרגם כך:

```
_t1 = (float) a  
_t2 = k <+> _t1
```

כאן "<+>" הוא אופרטור החיבור של ערכים מסוג float (ראו בהמשך תיאור של קוד הביניים). "+" הוא אופרטור החיבור של ערכים מסוג int.

ההמרה מ- float ל- int בקוד הביניים נעשית ע"י הפעלת cast : (int). כדי להמיר מ- int ל- float מפעילים (float).

בנוסף לכך, יש לטפל גם במשפטי השמה בהם הביטוי בצד ימין בעל טיפוס שונה מהטיפוס של המשתנה בצד שמאל.

במקרה כזה יש לייצר קוד שממיר את הערך של הביטוי בצד ימין לטיפוס של המשתנה בצד שמאל (ע"י cast) ואז לעשות את ההשמה. במקרה של המרה מטיפוס float לטיפוס int הקומפיילר צריך גם להוציא warning כי המרה כזאת כרוכה באובדן מידע.

למשל אם נניח שהמשתנה i הוא מטיפוס int אז הפקודה `i = 3.14` תגרום להשמה של הערך 3 ל-i (ולא הערך 3.14) כך שמידע הלך לאיבוד.

דוגמא:  
אם בתוכנית מופיע:

```
float a;  
float b;  
int i;  
...  
i = a + b;
```

אז התרגום לקוד ביניים יהיה

```
_t1 = a <+> b  
i = (int) _t1
```

והקומפיילר צריך להוציא warning בגלל שיש כאן השמה של ערך מטיפוס float למשתנה מסוג int. (t1 כאן הוא מטיפוס float).

דוגמאות נוספות נמצאות בקבצים `cast.txt` ו-`cast.3.txt` בתיקייה `examples`. הקומפיילר (בגרסתו הנוכחית) מוציא הודעות שגיאה כשהוא רץ על הקלט `cast.txt` כי הוא מחשיב הפעלה של אופרטור אריתמטי על אופרנדים מטיפוסים שונים כשגיאה (וכך גם השמה בה צד ימין וצד שמאל בעלי טיפוסים שונים).

הערה:

האמור כאן מתייחס רק לאופרטורים האריתמטיים (חיבור, חיסור, כפל וחילוק). למען הפשטות נחליט שאת האופרטורים המשמשים להשוואה (<, >) וכן הלאה) ניתן להפעיל על כל סוגי האופרנדים. מותר גם שאחד האופרנדים יהיה int והשני יהיה float. במילים אחרות - אין צורך לשנות דבר הקשור ליצור קוד עבור אופרטורים המשמשים להשוואה.

### תמיכה ב-iota (רעיון דומה קיים בשפת Go)

כשמוגדר משתנה ניתן לאתחל אותו בערך `iota` (זו מילה שמורה). כלל הגזירה המתאים הוא

```
declarations: declarations ID '=' IOTA ';' ;
```

המשתנה הראשון שמאותחל עם `iota` יאותחל עם הערך 0. המשתנה השני יאותחל עם הערך 1, השלישי יאותחל ב-2 וכן הלאה. כל משתנה שמוגדר בצורה כזאת יהיה מטיפוס `int`.

לדוגמא, אם בקלט לקומפיילר מופיע

```
a = iota;  
int foo;  
float bar;  
b = iota;  
c = iota;
```

אז הקומפיילר יצור כניסות עבור כל המשתנים האלו בטבלת הסמלים כאשר bar ירשם כבעל טיפוס float וכל השאר מטיפוס int. בנוסף לכך, הקומפיילר ייצר את הקוד הבא כדי לאתחל את המשתנים:

```
a = 0  
b = 1  
c = 2
```

### constant folding

זה סוג של אופטימיזציה (שיפור) של הקוד שיוצר הקומפיילר. הכוונה שהקומפיילר מחשב בעצמו ביטויים קבועים במקום לדחות את החישוב לזמן ריצה. למשל אם בקלט מופיע (נניח ש-i מטיפוס int):

```
i = 4 + 5;
```

אז במקום לייצר את הקוד הבא

```
_t1 = 4 + 5  
i = _t1
```

אז הקומפיילר ייצר את הקוד

```
i = 9
```

דבר דומה יעשה גם עבור ביטויים מורכבים יותר למשל את המשפט

```
i = 3+4 * 5;
```

ניתן לתרגם כך:

```
i = 23
```

דוגמא נוספת (נניח ש-a מטיפוס float):

```
a = 4.0 + 5.0
```

יתורגם ל-

```
a = 9.00
```

(הקומפיילר הנוכחי כותב מספרים ממשיים עם 2 ספרות אחרי הנקודה).

דבר דומה יש לעשות עבור האופרטורים האריתמטיים הבינאריים: פלוס, מינוס, כפל וחילוק.

### תמיכה באופרטור הבינארי ^

נרצה להוסיף תמיכה באופרטור ^ שהמשמעות שלו היא xor. התוצאה של הפעלת אופרטור זה היא 1 אם בדיוק אחד משני האופרנדים הוא 0 ואחרת התוצאה היא 0. (זו לא בדיוק המשמעות שיש לאופרטור הזה בשפת

C. בכל אופן אין חשיבות כאן למשמעות המדויקת של האופרטור).

למשל  $17^3$  יניב את התוצאה 0.  $12^0$  יתן תוצאה 1.

שני האופרנדים צריכים להיות מטיפוס int. במקרה שאחד האופרנדים או שניהם מטיפוס float אז הקומפיילר צריך להוציא הודעת שגיאה.

האופרטור מסומן ב-  $^$  גם בקלט לקומפיילר וגם בקוד הביניים. למשל את הביטוי  $a^3$  ניתן לתרגם לקוד ביניים כך:  $a^3$ .

כדי שהקומפיילר יתמוך באופרטור החדש יש לדאוג לכך שהמנתח הלקסיקלי יזהה את האופרטור  $^$  כאסימון מסוג XOR.

(כך הוא מופיע כרגע בקובץ ast.y בהכרזה `%left XOR` השאירו את ההכרזה הזאת ללא שינוי. היא נועדה לתת ל- XOR עדיפות ואסוציאטיביות. אין צורך לגעת בזה).

יש צורך להוסיף גם כלל גזירה לדקדוק עם האסימון XOR (דומה לכללים עבור ADDOP ו- MULOP).

בנוסף לכך יהיה צורך להוסיף עוד מספר קטן של שורות קוד. שימו לב שהטיפוס enum op (מוגדר בקובץ gen.h) כבר כולל שם לאופרטור .xor.

### תמיכה בקשר הלוגי NAND

האופרטור מופיע בקלט כ- nand. האסימון נקרא NAND בדקדוק.

הנה טבלת האמת של האופרטור nand (p ו- q הם ביטויים בוליאניים).

p	q	p nand q
true	true	false
true	false	true
false	true	true
false	false	true

(p nand q שקול ל- (not (p and q)

שימו לב שאם האופרנד השמאלי הוא false אז אין צורך לחשב את האופרנד הימני כי התוצאה במקרה זה תהיה true ללא תלות באופרנד הימני.

הטיפול באופרטור nand מאוד דומה לטיפול באופרטורים or ו- and.



המנתח הלקסיקלי כבר מכיר את האסימון NAND וכלל הגזירה המתאים כבר מופיע בדקדוק. את כל השאר יש לממש: הגדרה של class Nand לייצוג ביטויים בוליאניים עם אופרטור זה ב-AST. בנית צמתים כאלו ע"י ה-parser. וכתובת הפונקציה `Nand::genBoolExp()`.

(לחילופין ניתן לוותר על המחלקה Nand ולייצג nand ב-AST כאילו היה כתוב `not and` בקלט).

בתיקיה examples מופיע קובץ לדוגמא שבו יש שימוש באופרטור nand. הקובץ נקרא nand.txt. (קובץ הפלט המתאים הוא nand.3.txt).

הקלט והפלט של המיני קומפיילר  
מצורפים קבצים עם דוגמאות לקלט ולפלט של הקומפיילר. הקבצים נמצאים בתיקיה examples. המוסכמה היא שאם קובץ הקלט נקרא foo.txt אז קובץ הפלט המתאים (המכיל את התרגום לקוד ביניים) נקרא foo.3.txt. למשל הקובץ while.txt כולל דוגמא למשפט while והקובץ while.3.txt כולל את התרגום לקוד ביניים. ("3" כאן זה קיצור של "Three Address Code" -- הסוג של קוד הביניים בו אנו משתמשים).

#### הקלט (שפת תכנות פשוטה)

הקלט היא תוכנית בשפת תכנות מאוד פשוטה שקל להבינה. השפה כוללת סוגים שונים של משפטים: משפטי if, משפטי השמה, משפטי while ועוד. יש להכריז על כל משתנה שבו משתמשים.

הדקדוק של שפה זו מופיע בקובץ ast.y. יש שני סוגים של ערכים: ערכים מטיפוס int וערכים מטיפוס float. הטיפוס של משתנה נקבע לפי ההכרזה שלו. מספר שלם (למשל 3) הוא מטיפוס int. מספר עם נקודה עשרונית (למשל 3.14) הוא מטיפוס float. לכל ביטוי אריתמטי (למשל  $a + b / 3$ ) יש טיפוס.

הערך המוחזר ע"י אופרטור אריתמטי בינארי (למשל +) הוא int במקרה ששני האופרנדים הם מטיפוס int. אם שני האופרנדים הם מטיפוס float אז התוצאה תהיה float. אם שני האופרנדים הם מטיפוסים שונים אז הטיפוס של האופרנד השמאלי יהיה גם הטיפוס של התוצאה. (הכלל האחרון הוא קצת מטופש ונועד לצרכי התרגיל בלבד).

ניתן לקצר ולומר שבכל מקרה הטיפוס של התוצאה זהה לטיפוס של האופרנד השמאלי.

#### הפלט (קוד הביניים)

הפלט הוא התרגום של הקלט לקוד ביניים מסוג three address code. הפלט נכתב ל-standard output.

הנה דוגמאות לפקודות של שפת three address code. דברים דומים ראינו בשעורים.

```
a = b + c
```

```
if a > 3 goto label7
```

```
ifFalse b < g goto label2
```

```
goto label4
```

)

בכל פקודה יכול הופיע לכל היותר אופרטור אחד.

הפקודה halt מסיימת את התוכנית.

לפקודה ניתן לשייך תווית סימבולית (שלאחריה נקודותיים) למשל:

```
label9: foo = bar / stam
```

נרשה גם לשייך יותר מתווית סימבולית אחת לאותה פקודה (זה עשוי להקל על יצור הקוד במקרים מסוימים) למשל:

```
label5:
```

```
label7:
```

```
    a = b * c
```

משתנים ב- three address code יכולים להיות מטיפוס int או מטיפוס float. אין הכרזות בשפה זו והטיפוס של משתנה נקבע לפי השימוש בו. למשל אם מופיעה הפקודה  $a = 3$  אז a הוא int. אם מופיעה פקודה  $a = 3.17$  אז a הוא float. דוגמא נוספת: אם a, b הם מטיפוס float ומופיעה הפקודה  $c = a <+> b$  אז גם c מטיפוס float.

בקוד הביניים יש שני סוגים של אופרטורים אריתמטיים: אופרטורים הפועלים על ערכים מסוג int ואופרטורים הפועלים על ערכים מסוג float. האופרטורים הפועלים על int הם: +, -, \*, /. (חיבור, חיסור, כפל וחילוק). האופרטורים הפועלים על float הם (פשוט מקיפים את האופרטור המקורי ב- <>):

<+>, <->, <\*>, </>

למשל אם a, b, c הם משתנים מטיפוס int אז התרגום של

$a = b + c$  לקוד ביניים יהיה  $a = b + c$ ;

אבל אם הם משתנים מסוג float אז קוד הביניים יהיה:

$a = b <+> c$

ניתן להשתמש ב- casts (כמו בשפת C) כדי להמיר ערך מטיפוס אחד לטיפוס שני. למשל אם a משתנה מסוג float אז (int) a ממיר את הערך של a מ- float ל- int. b (float) ממיר את הערך של b מ- int ל- float (בהנחה ש- b מסוג int).

במשפט השמה הטיפוס של הערך בצד ימין חייב להיות זהה לטיפוס של המשתנה בצד שמאל. אם למשל k הוא משתנה מסוג int ו-a משתנה מסוג float אז זה לא חוקי:  $a = k$   
 זה כן חוקי:  $a = (\text{float}) k$

יש גם אופרטורים להשוואה ( $=$ ,  $!=$ ,  $<=$ ,  $>=$ ,  $<$ ,  $>$ ). האופרטורים האלו מופיעים תמיד בפקודות קפיצה עם תנאי למשל

```
if a > 3 goto label9
if False stam == bar goto label13
```

אופרטורים של השוואה יכולים לפעול על אופרנדים מאותו טיפוס או על אופרנדים מטיפוסים שונים (מבלי שיהיה צורך בהמרה מפורשת של אופרנד מטיפוס אחד לטיפוס שני).

קוד הביניים כולל גם פקודות פשוטות לביצוע קלט פלט. לכל פקודה כזאת יש שתי גרסאות: אחת עבור ערכים מסוג int והשניה עבור ערכים מסוג float.

הפקודות `iread` ו-`fread` קוראות מהקלט (ה-`standard input`). יש להן אופרנד אחד: שם המשתנה בו נשמר הערך שנקרא מהקלט.

`iread i` קוראת מהקלט ערך מסוג int וכותבת אותו למשתנה `i` (משתנה מסוג int). הפקודה `fread a` קוראת ערך מסוג float וכותבת אותו למשתנה `a` (שהוא משתנה מסוג float).

הפקודות `iwrite` ו-`fwrite` כותבות לפלט (ה-`standard output`). יש להן אופרנד אחד: משתנה שאת ערכו יש לכתוב לפלט.

`iwrite i` כותבת לפלט את הערך של `i` (שחייב להיות משתנה מסוג int). הפקודה `fwrite a` כותבת לפלט את הערך של `a` (שחייב להיות משתנה מסוג float).

### בניית הקומפיילר

על Windows נריץ את הפקודות הבאות בחלון המריץ את `cmd.exe` (או בחלון המריץ `shell` של MinGW או משהו דומה לכך). במערכות הפעלה אחרות יש לעשות דברים דומים.

#### 1. מריצים את flex:

```
flex ast.lex
```

נוצר קובץ `lex.yy.c`

#### 2. מריצים את bison עם האופציה -d

```
bison -d ast.y
```

bison יצור שני קבצים ast.tab.c ו- ast.tab.h (את השני הוא יצור בגלל האופציה -d).

בקובץ ast.y שולבו actions הכתובים בשפת C++ (להבדיל משפת C). bison לא יודע על כך והוא מייצר (כרגיל) קוד בשפת C. בקוד זה משולבים ה- actions הכתובים בשפת C++ (אותם bison מעתיק באופן עיוור לקובץ שהוא יוצר). מאחר ושפת C היא subset של C++ נתיחס בהמשך לקבצים שיצר bison כאל קבצי C++ כלומר נקמפל אותם עם קומפיילר של C++ (ולא של C). כך נעשה גם עם הקובץ שיצר flex (שהוא קובץ C). הערה: flex ו- bison יודעים גם לייצר קוד בשפת C++ אבל יכולת זו לא נוצלה כאן.

הערה נוספת: אין חשיבות לסדר שבו מבצעים את שני הצעדים הראשונים כלומר ניתן להריץ קודם את bison לפני שמריצים את flex

3. עתה יש לקמפל את הקבצים שיצרו flex & bison ואת הקבצים הנוספים שכוללת התוכנית בעזרת קומפיילר לשפת C++. אם משתמשים בקומפיילר של GNU לשפת C++ (הנקרא g++) הפקודה היא (את הפקודה יש לרשום בשורה אחת):

```
g++ -o myprog.exe ast.tab.c
lex.yy.c gen.cpp symtab.cpp ast.cpp
```

כאן האופציה -o מציינת את שם הקובץ שהוא התוצר של הקומפילציה. במקרה זה שם הקובץ הוא myprog.exe.

4. נכין קובץ טקסט שנקרא לו while.txt ובו נכתוב קלט לדוגמא למשל

```
int a;
int z;
```

```
while (a > 3) z = z + 1;
```

נריץ את הפקודה

```
myprog while.txt
```

והפלט יופיע ב- standard output:

```
label1:
  if False a > 3 goto label2
  _t1 = z + 1
  z = _t1
  goto label1
label2:
```

מצורף לתרגיל גם קובץ Makefile למי שמעוניין בכך. קובץ זה נועד לתוכנית make שמאפשרת בנית קובץ הרצה בצורה אוטומטית. כאשר אתם מכניסים שינויים בחלק מהקבצים של התוכנית -- make תדאג לעשות את המינימום הנדרש כדי לבנות את קובץ ההרצה מחדש. למשל אם לא הכנסתם שינויים בקובץ C++

מסוים אז היא לא תקמפל אותו מחדש. אם לא הכנסתם שינויים בקובץ הקלט ל- bison אז היא לא תפעיל את bison שוב. כמובן שלצורך כך התוכנית make צריכה להיות מותקנת על המחשב שלכם. יתכן שתצטרכו להכניס שינויים ב- Makefile: כרגע Makefile מניח שהקומפיילר הוא g++, קובץ ההרצה של bison נקרא win\_bison (ליתר דיוק: win\_bison.exe) וקובץ ההרצה של flex נקרא win\_flex.exe.

### תאור המימוש של הקומפיילר

בשלב ראשון ה- parser קורא את הקלט ובונה AST (Abstract Syntax Tree).

לאחר מכן עוברים על ה- AST ומיצרים קוד ביניים.

הקלט לקומפיילר נמצא בקובץ שניתן כ- command line argument. הפלט (Three Address Code) נכתב ל- standard output.

נוח שה- AST יהיה Object Oriented ולכן התוכנית כתובה ב- C++.

### יש שלושה סוגים עיקריים של צמתים ב- AST (ראו קובץ ast.h)

הסוגים השונים של הצמתים נועדו לייצג ביטויים אריתמטיים (expressions), ביטויים בוליאניים (boolean expressions) ומשפטים (statements).

### צמתים המייצגים ביטויים אריתמטיים

אלו הם אובייקטים מ- classes הנגזרים מ- Exp (כלומר הם subclasses של Exp). אובייקטים מטיפוס BinaryOP מייצגים ביטויים המורכבים מאופרטור המופעל על שני תתי ביטויים כמו למשל  $z * (a + b)$ . (כמובן שגם תתי הביטויים עשויים להכיל אופרטורים כפי שרואים בדוגמא). אובייקטים מטיפוס NumNode מייצגים מספרים (המהווים ביטויים פשוטים). אובייקטים מטיפוס IdNode מייצגים ביטויים כמו למשל bar הכוללים רק שם של משתנה (בלי אופרטורים). בכל צומת המייצג ביטוי נשמר הטיפוס של הביטוי בשדה \_type. שדה זה מוגדר ב- class Exp כדי שכל ה- subclasses ירשו אותו.

הטיפוס של כל ביטוי (ותת ביטוי) מחושב כבר בזמן בניית העץ. ראו לדוגמא את ה- constructor של BinaryOp (בקובץ ast.cpp).

בנוסף לכך נשמר בצומת מידע נוסף בהתאם לסוג הצומת. למשל בצומת מסוג BinaryOp נשמרים גם האופרטור ומצביעים לשני האופרנדים. (כל אחד מהמצביעים האלו מצביע לצומת ב- AST).

ה-classes היוורשים מ-Exp עושים override ל-genExp.method.  
הגרסאות השונות של genExp משמשות ליצור קוד ביניים עבור  
הסוגים השונים של ביטויים.

genExp() מחזירה את המשתנה שבו תאוחסן התוצאה של חישוב הביטוי.  
למשל אם היא מחזירה t17\_ פרוש הדבר שהקוד שהיא יצרה עבור הביטוי  
יאחסן את תוצאת הביטוי במשתנה t17\_.  
genExp עשויה להחזיר גם מספר במקום משתנה במקרה שהיא יודעת  
מה תוצאת הביטוי -- כרגע היא יודעת מה התוצאה רק במקרה שהביטוי הוא  
מספר (אין אופרטורים בביטוי). טכנית, genExp מחזירה אובייקט מהמחלקה  
Object (מוגדרת בקובץ gen.h). כל אובייקט כזה יכול לייצג מספר (שלם  
או ממשי) או משתנה.

הערות: Object היא מחלקה רגילה. אין בשפת C++ מחלקה Object  
שהיא בשורש של היררכית המחלקות כפי שיש בשפת Java.

שימו לב שבדרך כלל הקומפיילר לא יודע מה תוצאת הביטוי: הוא רק מייצר קוד  
שיחשב "בזמן ריצה" את התוצאה הזאת.

#### צמתים המייצגים ביטויים בוליאניים

אלו הם אובייקטים מ-classes שהם subclasses של BoolExp. ה-  
ה-classes הם: SimpleBoolExp, Or, And, ו-Not. אובייקטים  
מסוג SimpleBoolExp מייצגים ביטויים בוליאניים המורכבים מאופרטור  
השוואה המופעל על שני ביטויים אריתמטיים (לא בוליאניים).  
למשל  $(a + b) < 17$   
בצמתים אלו נשמרים האופרטור ומצביעים לשני האופרנדים.

אובייקטים מסוג Or מייצגים ביטויים בוליאניים המורכבים מהאופרטור  
or המופעל על שני אופרנדים (שכל אחד מהם גם הוא ביטוי בוליאני).

אובייקטים מסוג And ו-Not דומים ל-Or (ל-Not יש רק אופרנד אחד).

כל class שירש מ-BoolExp צריך לעשות override ל-genBoolExp.  
הגרסאות השונות של זו מייצרות קוד ביניים עבור הסוגים השונים של ביטויים  
בוליאניים. קוד זה הוא "קוד עם קפיצות" כלומר הוא אמור לקפוץ לתווית  
מסוימת אם התנאי הבוליאני מתקיים ולתווית מסוימת (אחרת מן הסתם) כאשר  
התנאי אינו מתקיים. שתי התוויות האלו מועברות כארגומנטים ל-  
genBoolExp.

הארגומנטים נקראים truelabel ו-falselabel. כל אחד מהארגומנטים  
האלו יכול להיות תווית רגילה (המיוצגת ע"י מספר חיובי  
לדוגמא 17 מייצג את התווית label17) או FALL\_THROUGH. אם למשל  
truelabel הוא FALL\_THROUGH  
פרוש הדבר שבמקרה שהתנאי מתקיים יש "ליפול" לפקודה הבאה אחרי הקוד  
עבור הביטוי הבוליאני. זו אפשרות שבמקרים מסוימים מאפשרת לחסוך  
בפקודות. למשל נרצה שהקוד שמחשב את התנאי של לולאת while "יפול"

לתוך גוף הלולאה כאשר התנאי מתקיים. לצורך כך נקרא ל- `genBoolExp` עם הארגומנט `FALL_THROUGH` בתור ה- `truelabel`. (לעומת זאת נרצה שהוא יקפוץ לתווית המשויכת לפקודה שאחרי משפט ה- `while` במקרה שהתנאי לא מתקיים). ראו את ה- `WhileStmt::genStmt()` method בקובץ `gen.cpp` וראו גם סעיף בהמשך על יצור קוד עבור ביטויים בוליאניים.

### צמתים המייצגים משפטים

אלו הם אובייקטים מ- `classes` שהם `subclasses` של `Stmt`. כל `subclass` כזה נועד לייצוג משפטים מסוג מסוים. רשימה חלקית של ה- `subclasses` האלו: `ifStmt`, `WhileStmt`, `AssignStmt`, `Block`, `SwitchStmt`. `Block` כאן מייצג סדרה של משפטים המוקפת בסוגריים מסולסלות.

כל צומת המייצג משפט מכיל מצביעים למרכיבי המשפט. למשל צומת המייצג משפט `if` יכיל מצביעים לתנאי של המשפט, למשפט שיתבצע כאשר התנאי מתקיים ולמשפט שיתבצע כאשר התנאי אינו מתקיים.

דוגמא נוספת: צומת המייצג משפטי `switch` מכיל מצביעים לביטוי של ה- `switch`, לרשימת ה- `cases` שלו ול- `default statement` שלו.

רשימת ה- `cases` היא רשימה מקושרת של אובייקטים מסוג `Case` שכל אחד מהם מכיל את המספר הקבוע של ה- `case` ומצביע למשפט של ה- `case`. (בנוסף לכך נשמר חיווי האם יש `break` אחרי ה- `case` -- לא רלוונטי לתרגיל של 2020 ב).

כל `subclass` של `Stmt` צריך לעשות `override` ל- `genStmt`. הגרסאות השונות של `method` זה מייצרים קוד ביניים עבור סוגי המשפטים השונים.

### קוד עבור ביטויים בוליאניים (קוד עם קפיצות)

הקוד שמייצר הקומפיילר עבור ביטויים בוליאניים אֵינן כותב את התוצאה (שהיא `true` או `false`) לתוך משתנה (כפי שעושים עבור ביטויים אריתמטיים) אלא זה "קוד עם קפיצות": הקוד קופץ למקום אחד כשהתוצאה היא `true` ולמקום אחר כשהתוצאה היא `false`.

בנוסף לכך הקוד הוא `short circuit code` כלומר האופרנד השני של `and` ו- `or` מחושב רק אם זה נחוץ (כמו בשפת C). למשל אם האופרנד הראשון של `or` הוא `true` אז אין צורך לחשב את האופרנד השני כי ברור שהתוצאה הסופית תהיה `true`. במילים אחרות, רק אם האופרנד הראשון של `or` הוא `false` יש צורך לחשב את האופרנד השני.

### דוגמא: התרגום של

```
while ( a > b and y < z )
    y = y + 3;
```

יכול להראות כך:

```

label1:
    ifFalse a > b goto label2
    ifFalse y < z goto label2
    _t1 = y + 3
    y = _t1
    goto label1
label2:

```

דוגמא נוספת: התרגום של

```

while ( a > b or y < z)
    y = y + 3;

```

יכול להראות כך:

```

label1:
    if a > b goto label3
    ifFalse y < z goto label2
label3:
    _t1 = y + 3
    y = _t1
    goto label1
label2:

```

שימו לב שהקומפיילר מייצר את התוויות label1 ו-label2 כחלק מהטיפול במשפט ה-while. (ראו את WhileStmt::genStmt() בקובץ gen.cpp). את התוויות label3 מייצרים כחלק מהטיפול ב-or. (ראו את Or::GenBoolExp () בקובץ gen.cpp). המשתנה next\_label בפונקציה הזו יחזיק את label3 (בדוגמא זו). (לחילופין אפשר היה להחליט שעבור כל משפט while מייצרים תווית המשווית לתחילת הקוד של גוף הלולאה ואז גם label3 היה נוצר כחלק מהטיפול במשפט ה-while).

### טבלת הסמלים (symbol table)

כאן שומר הקומפיילר מידע על כל המשתנים המופיעים בתוכנית. בפועל בקומפיילר הפשוט שלנו נשמרים עבור כל משתנה רק השם שלו והטיפוס שלו. הקומפיילר מוסיף את המשתנה לטבלת הסמלים כשהוא רואה את ההכרזה שלו. הממשק לטבלת הסמלים כולל שתי פונקציות: getSymbol() מחפשת משתנה בטבלת הסמלים ומחזירה את הטיפוס שלו. putSymbol() יוצרת כניסה חדשה בטבלת הסמלים. הפונקציות מוגדרות בקובץ symtab.cpp ומוכרזות בקובץ symtab.h (לא תצטרכו להכניס שינויים בקבצים אלו).

### הפונקציה emit.

קוד הביניים מודפס לפלט (ל- standard output) בעזרת קריאות לפונקציה emit() המוגדרת בקובץ gen.cpp. זו פונקציה שמקבלת מספר משתנה של ארגומנטים כלומר ניתן לקרוא לה עם ארגומנט אחד או יותר (זו המשמעות



של שלוש הנקודות בהגדרה שלה). באופן מעשי, הפונקציה הזו מקבלת ארגומנטים בדיוק כמו הפונקציה `printf`.

הפונקציה `emitlabel()` מדפיסה לפלט תווית ואחריה נקודותיים.

#### משתנים זמניים ותוויות סימבוליות

הקומפיילר מייצר משתנים זמניים (`_t1, _t2, _t3 ...`) בעזרת קריאות לפונקציה `newTemp()` (המוגדרת בקובץ `gen.cpp`). הקומפיילר מייצר תוויות סימבוליות (`label1, label2, label3 ...`) בעזרת קריאות לפונקציה `newlabel()` (שגם היא מוגדרת בקובץ `gen.cpp`). הקומפיילר מייצג תוויות סימבוליות כמספרים שלמים: המספר 17 למשל מייצג את התווית `label17`. זו צורת ייצוג פנימית של הקומפיילר. כמובן שבפלט של הקומפיילר מופיעים תוויות סימבוליות בצורה הרגילה.

#### הודעות שגיאה

הקומפיילר עושה מספר קטן של בדיקות סמנטיות (למשל האם משתנה הוגדר לפני השימוש בו) ובמקרה הצורך מוציא הודעת שגיאה ע"י קריאה לפונקציה `errorMsg()` (המוגדרת בקובץ `ast.y`). זו פונקציה שמקבלת מספר משתנה של ארגומנטים כלומר ניתן לקרוא לה עם ארגומנט אחד או יותר (זו המשמעות של שלוש הנקודות בהגדרה שלה). באופן מעשי, הפונקציה הזו מקבלת ארגומנטים בדיוק כמו הפונקציה `printf`. למשל ניתן לקרוא לה כך:

```
errorMsg ("line %d: %s is undefined\n",
        line, name);
```

חשוב שכל הודעת שגיאה תכיל גם את מספר השורה בה נפלה השגיאה. לצורך כך כל אחד מה- `classes` הבאים (זו רשימה חלקית) כולל שדה `_line` שבו מאוחסן מספר השורה הרלוונטית בקובץ הקלט לקומפיילר: `BinaryOp, IdNode, AssignStmt, BreakStmt, SwitchStmt`

ב- `BinaryOp` נשמר בשדה `_line` מספר השורה בקלט בה הופיע האופרטור. ביטוי כזה יכול להתפרש על פני מספר שורות בקלט. אם מעוניינים לשמור רק שורה אחת ולא טווח של שורות אז טבעי להשתמש בשורה בה הופיע האופרטור (הראשי) של הביטוי. באופן דומה, ב- `AssignStmt` נשמר מספר השורה בה הופיע אופרטור ההשמה. ב- `Idnode` נשמר המיקום של המזהה. ב- `SwitchStmt` נשמר המיקום של האסימון `SWITCH`. ב- `BreakStmt` נשמר המיקום של האסימון `BREAK`.

(כרגע לא כל צמתי ה- `AST` מכילים שדה `_line`). לא קשה לתקן את זה אבל זה לא נדרש בתרגיל הבית).

#### הנה הסבר קצר על מנגנון המיקומים (Locations) של `bison`

לצורך הטיפול במספרי השורות נעשה שימוש במנגנון של bison המאפשר לעקוב אחר מיקומים (מספרי שורות ומספרי עמודות) של אסימונים (וסימני דקדוק באופן כללי) בקלט.

הסימון @1 ב- action מתיחס למיקום (location) של הסימן הראשון המופיע בצד ימין של כלל הגזירה (כמו שהסימון \$1 מתיחס לערך הסמנטי שלו). הסימון @2 מתיחס למיקום של הסימן השני וכן הלאה.

למשל @2.first\_line ב- action המשוך לכלל הגזירה של assign\_stmt (בקובץ ast.y) מתיחס למיקום של הסימן '=' בקובץ הקלט. המנתח הלכסיקלי יכול לדווח ל- parser על המיקומים של האסימונים שהוא מזהה בקלט. זה נעשה ע"י כתיבה למשתנה הגלובלי yylloc (כפי שדיווח על הערך הסמנטי נעשה ע"י כתיבה למשתנה הגלובלי yylval).

בתוכנית שלנו זה נעשה בשורה שבה מוגדר YY\_USER\_ACTION בקובץ הקלט ל- flex (ast.lex).

(באופן כללי YY\_USER\_ACTION מבוצע בכל פעם שנמצאת התאמה לביטוי רגולרי -- לפני שמבוצע ה- action ששוך לביטוי הרגולרי).

הסבר מפורט יותר ניתן למצוא ב- manual של bison. ראו [www.gnu.org/software/bison/manual/html\\_node/Tracking-Locations.html#Tracking-Locations](http://www.gnu.org/software/bison/manual/html_node/Tracking-Locations.html#Tracking-Locations)

## קבצים

מצורף גם קובץ הרצה של הגרסה הנוכחית של הקומפיילר (שלא כוללת את התוספות שאתם תכתבו). הקובץ נקרא myprog.exe והוא הוכן על Windows 10.

קובצי המקור של הקומפיילר:

הקובץ ast.h מכיל את ההיררכיה של ה- classes עבור ה- AST.

הקובץ ast.cpp מכיל מספר constructors של צמתים ב- AST. חלק מה- constructors נמצאים ב- ast.h. בדרך כלל constructors שכוללים דברים מעבר לאתחול טריוויאלי של שדות נמצאים ב- ast.cpp אבל השאלה באיזה משני הקבצים ממוקם ה- constructor לא חשובה.

הקובץ gen.cpp מכיל את המימוש של ה- methods שמייצרים את קוד הביניים. למשל BinaryOp::GenExp מייצרת קוד ביניים עבור ביטוי המורכב מאופרטור בינארי המופעל על שני אופרנדים. דוגמא נוספת: IfStmt::genStmt מייצר קוד ביניים עבור משפטי if.

ast.lex הוא קובץ הקלט ל- flex.

ast.y הוא קובץ הקלט ל- bison.

הקובץ symtab.cpp כולל את המימוש של טבלת הסמלים. (לא תצטרכו לשנות קובץ זה).

הקובץ symtab.h כולל את הממשק לטבלת הסמלים. יש כאן הכרזה של שתי פונקציות. getSymbol() מחפשת משתנה בטבלת הסמלים ומחזירה את הטיפול שלו. ו- putSymbol() יוצרת כניסה חדשה בטבלת הסמלים. גם את הקובץ הזה לא תצטרכו לשנות.

הקובץ gen.h מכיל מספר הכרזות נוספות (הקובץ ast.h כולל את השורה `(#include "gen.h"`

בנוסף מצורפים קובץ Makefile ותיקיה examples עם מספר דוגמאות לקובצי קלט ופלט. מוסכמה: אם קובץ הקלט נקרא foo.txt אז קובץ הפלט (התרגום לקוד ביניים) נקרא foo.3.txt.

**בהצלחה!**

גרסה זו נכתבה ב- 21 לדצמבר 2018. עדכונים נוספים נעשו בתאריכים הבאים:  
12 ספטמבר 2019. 18 לאפריל 2020. 28 מאי 2020. 3 ספטמבר 2020.