GHC 源码剖析: 重命名和类型检查

陈逸凡, 吴昊泽 2017年5月29日

1 重命名阶段介绍

语法分析得到的解析树与真正表达语义的抽象语法树之间还存在差别,主要体现在解析树中的名字(或者说,标识符)都是未绑定的。在函数式语言中,将名字与其所代表的"含义",也就是定义它的代码段,相关联的动作被称之为"绑定"。未绑定的名字带来了以下一些问题:

- 前文提到, Haskell 语法中用户可以自定义中缀操作符并约定优先级和结合方向。但未绑定的代码导致在语法分析时, 获取不到这些运算性质的信息。所以在语法分析时, 会假定所有中缀操作符都是左结合且有同一优先级的。进而, 当一个表达式包含多个中缀操作符时, 往往需要在获取操作符运算性质后重构其解析树才能符合其语义。
- Haskell 在跨文件调用时,可以限制引入的方式来引入模块,比如 import qualified M (f) as Q 这样的代码,在当前源码文件范围内无法获取关于"Q.f"这一名字的定义,这也需要确认绑定关系才能将实际被引入的模块加入到编译过程的输入中。
- 在接下来的类型检查阶段中,需要确认绑定关系才能获取每一个名字的类型,来验证类型检查的结果。而在优化和代码生成阶段,绑定信息显然也是必不可少的。
- 此外,在函数定义、let 绑定表达式以及 lambda 表达式(实际上都可以认为是 lambda 表达式的变形)中产生的绑定会掩盖(shadowing)当前作用域中已经定义的相同名字的绑定,这也是需要处理的问题之

1

所以说在做类型检查等后续操作时,需要一个步骤来确认绑定关系并根据 定义重构部分语法树。在 GHC 中,有一个 renamer 阶段来完成这一工作。

限于时间有限,我们并未深究这一步骤的具体代码,只是简单介绍说一下 这一阶段的功能和实现思路。

1.1 功能

从宏观来看,这一阶段的功能是将语法树中的 RdrName 翻译到 Name, 也就是将未绑定的名字与定义它的代码位置做绑定。

重命名前后的 Name 结构见下,可以看出差别:

data RdrName

- = Unqual OccName
 - -- Used for ordinary, unqualified occurrences
- | Qual ModuleName OccName
 - -- A qualified name written by the user in
 - -- *source* code. The module isn't necessarily
 - -- the module where the thing is defined;
 - -- just the one from which it is imported
- | Orig Module OccName
 - -- An original name; the module is the *defining* module.
 - -- This is used when GHC generates code that will be fed
 - -- into the renamer (e.g. from deriving clauses), but where
 - -- we want to say "Use Prelude.map dammit".

| Exact Name

- -- We know exactly the Name. This is used
- -- (a) when the parser parses built-in syntax like "[]"
- -- and "(,)", but wants a RdrName from it
- -- (b) by Template Haskell, when TH has generated a unique name

data Name = Name {

```
n_sort :: NameSort,
-- What sort of name it is
```

具体的但在这一过程中, renamer 还"顺带"完成了一些工作:

- 首先将所有名字扩展成包含完整模块层级的形式。
- 在绑定过程中,将局部作用域中掩盖了外部作用域的绑定的名字通过加后缀的方式重命名。
- 在获得关于操作符运算律的声明后,将包含这些操作符的语法树重构。
- 分析函数间的依赖关系,重点是分析出间接调用关系。
- 检查词法错误,包括变量不在作用域内、未使用的绑定和调用、模式 匹配中重复的模式等

经过这些变换后,可以认为当前的抽象语法树已经完整地体现了源代码的语义。

1.2 大致实现方式

renamer 的核心是维护一个保存全局环境信息的 map, map 将每个名字映射到一个包含其定义信息的栈中,越靠近栈顶的定义,其作用域越接近当前调用位置。