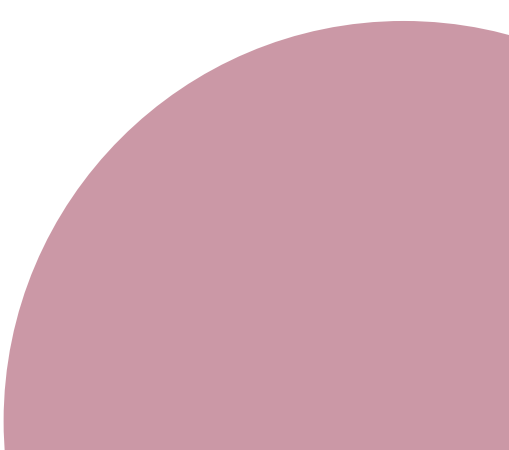




Cheat Sheet | Compilation

2025-12-22

F. B
Universite de Montpellier
2025
M1



=== CHEAT SHEET INSTRUCTIONS RTL / ERTL (MIPS) ===

1. BRANCHEMENTS SUR ZERO (Test 1 Registre -> Label)

Instruction	Signification (Anglais)	Condition Mathématique
beqz %r, L	Branch Equal Zero	if (%r == 0) goto L
bnez %r, L	Branch Not Equal Zero	if (%r != 0) goto L
blez %r, L	Branch Less Equal Zero	if (%r <= 0) goto L
bgez %r, L	Branch Greater Equal Zero	if (%r >= 0) goto L
bltz %r, L	Branch Less Than Zero	if (%r < 0) goto L
bgtz %r, L	Branch Greater Than Zero	if (%r > 0) goto L

2. BRANCHEMENTS COMPARAISON (Test 2 Registres -> Label)

Instruction	Signification	Condition Mathématique
beq %r1, %r2, L	Branch Equal	if (%r1 == %r2) goto L
bne %r1, %r2, L	Branch Not Equal	if (%r1 != %r2) goto L
bge %r1, %r2, L	Branch Greater Equal	if (%r1 >= %r2) goto L
ble %r1, %r2, L	Branch Less Equal	if (%r1 <= %r2) goto L
bgt %r1, %r2, L	Branch Greater Than	if (%r1 > %r2) goto L
blt %r1, %r2, L	Branch Less Than	if (%r1 < %r2) goto L

3. ARITHMÉTIQUE (Destination, Source1, Source2)

Instruction	Description	Exemple
add %d, %s1, %s2	Addition	%d = %s1 + %s2
sub %d, %s1, %s2	Soustraction	%d = %s1 - %s2
mul %d, %s1, %s2	Multiplication	%d = %s1 * %s2
div %d, %s1, %s2	Division	%d = %s1 / %s2
addi %d, %s, N	Add Immediate (Constante)	%d = %s + 5
addiu %d, %s, N	Add Imm. Unsigned (Idem)	%d = %s + 5

4. MOUVEMENT DE DONNÉES

Instruction	Description	Exemple
li %d, N	Load Immediate (Entier)	%d = 10
move %d, %s	Copie de registre	%d = %s

5. CONTRÔLE DE FLUX (Spécifique Graphe RTL)

Instruction	Description
call %r f(%a)	Appelle f avec arg %a, met résultat dans %r
-> L	Saut inconditionnel vers L (GOTO)
-> L1, L2	Saut conditionnel (Vrai -> L1, Faux -> L2)
exit final	Point de sortie (retourne le registre résultat)

6. REGISTRES PHYSIQUES (MIPS - Les "Vrais" Registres)

Registre	Nom	Rôle (Convention Standard)
\$a0 - \$a3	Args	Arguments de la fonction (Input)
\$v0	Value	Valeur de retour (Output)
\$ra	Return	Return Address (Adresse de retour) *CRUCIAL*
\$s0 - \$s7	Saved	Callee-Save (Doivent être remis à l'état initial)
\$t0 - \$t9	Temp	Caller-Save (Peuvent être écrasés)
\$sp	Stack	Stack Pointer (Pointeur de pile)
\$fp	Frame	Frame Pointer (Pointeur de bloc)

7. INSTRUCTIONS SPÉCIALES ERTL (Gestion de Pile)

Instruction	Description
newframe	Crée l'espace sur la pile (Prologue)
delframe	Libère l'espace sur la pile (Épilogue)
jr \$ra	"Jump Register" : Retourne réellement à l'appelant (C'est le vrai "return" physique)

8. LE "SQUELETTE" TYPE D'UNE FONCTION ERTL (A apprendre !)

Pour une fonction *f*, voici l'ordre OBLIGATOIRE des blocs :

--- 1. PROLOGUE (Sauvegardes) ---

```
f0: newframe -> f1          ; 1. Ouvrir la frame
f1: move %save_ra $ra -> f2  ; 2. SAUVER L'ADRESSE DE RETOUR (Obligatoire
    si appel récursif)
f2: move %save_s0 $s0 -> f3   ; 3. Sauver les registres "Saved" si on les
    utilise
f3: move %arg0 $a0 -> f4      ; 4. Récupérer les arguments dans des
    variables virtuelles
```

--- 2. CORPS DE LA FONCTION ---

... Logique, calculs, tests ...

... Si appel de fonction :

```
    move $a0, %valeur        ; a. Mettre l'arg dans le registre physique
    call f(1)                 ; b. Appeler
    move %res, $v0            ; c. Récupérer le résultat depuis le registre
    physique
```

--- 3. ÉPILOGUE (Restaurations) ---

```
f_end: move $v0, %res -> r1   ; 1. Mettre le résultat final dans $v0
r1:     move $s0, %save_s0 -> r2; 2. Restaurer les registres "Saved"
r2:     move $ra, %save_ra -> r3; 3. RESTAURER L'ADRESSE DE RETOUR (Vital !)
r3:     delframe -> r4        ; 4. Fermer la frame
r4:     jr $ra                ; 5. Sauter à l'adresse de retour
```

=====	
=== PARTIE 2 : COMPILATION LISP VERS VM (AUTOMATES) ===	
=====	

1. REGISTRES VM (Conventionnelle pour cet exercice)	

Registre	Rôle typique
-----	-----
R0	La "Bande" (Liste d'entrée restante)
R1	Le "Symbole Courant" (Caractère lu via CAR)
R2	Debug / État courant (Optionnel mais utile)

2. JEU D'INSTRUCTIONS VM (Instruction Set)	

Instruction	Description
-----	-----
(LABEL label)	Définit une étiquette (Point de saut)
(MOVE src dest)	Copie une valeur.
	Ex: (MOVE (:CONST a) R1) ou (MOVE R0 R1)
(CAR src dest)	Prend la TÊTE de la liste src -> dest
(CDR src dest)	Prend la QUEUE de la liste src -> dest
(BNULL reg label)	Si le registre est vide (nil), saut vers label
	Crucial pour détecter la fin du mot
(CMP reg val)	Compare reg avec une valeur (:CONST x)
(JEQ label)	Saut si la comparaison précédente était ÉGALE
(JMP label)	Saut inconditionnel (Toujours)
(HALT)	Arrête la machine

3. LOGIQUE DE TRADUCTION (Automate -> Code)	

Concept Automate	Traduction en Code VM
-----	-----
État (Rond)	(LABEL nom_etat)
État Initial	(LABEL start) + (JMP etat_initial)
Transition (Flèche)	1. (CMP R1 (:CONST symbole))
	2. (JEQ etat_cible)
Lire un caractère	(CAR R0 R1) suivi de (CDR R0 R0)
Mot vide / Fin	(BNULL R0 ...) au début de chaque état

État Final (Double)	Si BNULL est vrai -> (JMP accepter)
État Non-Final	Si BNULL est vrai -> (JMP refuser)

4. SQUELETTE TYPE D'UN ÉTAT (A apprendre par cœur !)

(LABEL etat_N)

; 1. Vérifier si fini

(BNULL R0 label_sortie) ; label_sortie = 'accepter' si final, sinon
'refuser'

; 2. Lire

(CAR R0 R1) ; R1 = char

(CDR R0 R0) ; R0 = reste

; 3. Tester les transitions

(CMP R1 (:CONST a)) ; Est-ce un 'a' ?

(JEQ etat_X) ; Si oui -> aller à l'état X

(CMP R1 (:CONST b)) ; Est-ce un 'b' ?

(JEQ etat_Y) ; Si oui -> aller à l'état Y

; 4. Rejet par défaut (si aucun caractère ne correspond)

(JMP refuser)

5. SYNTAXE LISP GÉNÉRATIVE (Backquote)

Symbole	Nom	Usage
`	Backquote	Début du "patron" de code
,	Comma (Virgule)	"Évalue cette variable ici"
		Ex: `(LABEL ,nom-variable)
		-> (LABEL etat1)