

プログラミング実験第三

TINYJAVASCRIPT コンパイラの作り直し

1311216

Rathore Amogh

岩崎研究室

Contents

1	はじめに	1
1.1	背景	1
1.2	実験の目的	1
1.3	実装の方針	1
2	TinyJavaScript と SSJSVM	1
2.1	TinyJavaScript	1
2.2	SSJSVM	3
3	パーサの選び方	3
4	Esprima	3
4.1	特徴	3
4.2	例	3
5	コンパイラの設計	5
6	コンパイラの実装	6
6.1	Literal タイプ	6
6.1.1	数値	6
6.1.2	真偽値や undefined などの定数	7
6.1.3	文字列	7
6.1.4	正規表現	7
6.2	バイナリ式 (BinaryExpression タイプ)	8
6.3	変数 (Identifier タイプ)	8
6.4	代入 (AssignmentExpression タイプ)	8
6.4.1	変数の場合 (左辺は Identifier タイプ)	9
6.4.2	プロパティの場合 (左辺は MemberExpression タイプ)	9
6.5	ConditionalExpression タイプ	10
6.6	if else 文 (IfStatement タイプ)	10
6.7	while 文 (WhileStatement タイプ)	10
6.8	do while (DoWhileStatement タイプ)	11
6.9	for 文 (ForStatement タイプ)	11
6.10	リターン文 (ReturnStatement タイプ)	12
6.11	レシーバのある関数呼び出し (callee プロパティのタイプが MemberExpression タイプである CallExpression タイプ)	12
6.12	レシーバのない関数呼び出し (callee プロパティのタイプが MemberExpression タイプでない CallExpression タイプ)	13
6.13	単項式 (UnaryExpression タイプ)	13
6.14	論理式 (LogicalExpression タイプ)	14
6.15	プロパティアクセス (MemberExpression タイプ)	14
6.15.1	. を用いたプロパティアクセス (オブジェクトの computed プロパティが false)	14

6.15.2	[]を用いたプロパティアクセウ (オブジェクトの computed プロパティが true)	14
6.16	new 演算子 (NewExpression タイプ)	14
7	評価	15
8	終わりに	15
	References	16

1 はじめに

1.1 背景

TinyJavaScript は JavaScript の一部機能を制限したサブセットのことである [1]。TinyJavaScript の元のコンパイラは Mozilla の SpiderMonkey Parser API [2] を使用していた。しかし、SpiderMonkey Parser は絶えてしまって、TinyJavaScript のコンパイラの開発も続けられなくなった。だから、TinyJavaScript コンパイラを新しいパーサを使用して作りなおす必要が出てきた。このレポートは TinyJavaScript コンパイラを Node JS で作る実験について述べる。

1.2 実験の目的

この実験では TinyJavaScript のコンパイラを NodeJS と Esprima (ECMAScript Parsing Infrastructure for Multipurpose Analysis) [3] を使用して実装する。それで、コンパイラの作り方と構造について学習する。最後に、実験で作った新しいコンパイラと TinyJavaScript の [1] で述べてるコンパイラの比較を行う。

1.3 実装の方針

実装には Esprima という ECMAScript [6] Parser を使用する。JavaScript は ECMAScript の dialect であるので、ECMAScript のパーサは JavaScript の構文に対して正しくパーシングをされる。参考のため [1] で述べてる TinyJavaScript Compiler の実装を使う。もう少し具体的に言うと、Esprima を使って TinyJavaScript のソースコードを抽象構文木に変換する。それから、抽象構文木をトラバースして SSJSVM (これについて後で述べる) の命令列を生成する。

2 TinyJavaScript と SSJSVM

2.1 TinyJavaScript

TinyJavaScript は JavaScript の以下の機能をサポートしない [1]

- with 文
- delete 文
- グローバル変数宣言時の var の省略
- for in 文
- switch 文
- 名前付きの関数定義

[1] より TinyJavaScript の文法規則が図 1 通りである。

〈プログラム〉	::=	〈複変数宣言文〉〈複文〉
〈複変数宣言文〉	::=	〈変数宣言文〉*
〈変数宣言文〉	::=	var 〈識別子〉 var 〈識別子〉 = 〈式〉
〈複文〉	::=	〈文〉*
〈文〉	::=	〈式〉 ; 〈梱包文〉 〈if 文〉 〈while 文〉 〈do 文〉 〈for 文〉 return 〈式〉 ;
〈梱包文〉	::=	{ 〈複文〉 }
〈if 文〉	::=	if(〈式〉) 〈文〉 if(〈式〉) 〈文〉 else 〈文〉
〈while 文〉	::=	while(〈式〉) 〈文〉
〈do 文〉	::=	do 〈文〉 while(〈式〉);
〈for 文〉	::=	for(〈式〉 ; 〈式〉 ; 〈式〉 ;) 〈文〉
〈式〉	::=	〈関数定義式〉 〈関数呼び出し式〉 〈メンバー式〉 〈代入式〉 〈new 式〉 〈前置単項式〉 〈後置単項式〉 〈二項式〉 〈三項式〉 〈文字列リテラル〉 〈数値〉 〈識別子〉
〈関数定義式〉	::=	function() { 〈プログラム〉 } function(〈識別子〉 [, 〈識別子〉] *) { 〈プログラム〉 }
〈関数呼び出し式〉	::=	〈式〉 () 〈式〉 (〈式〉 [, 〈式〉] *)
〈メンバー式〉	::=	〈式〉 [〈式〉] 〈式〉 . 〈識別子〉
〈代入式〉	::=	〈左辺値〉 〈代入演算子〉 〈式〉
〈代入演算子〉	::=	= += *= /= % =
〈左辺値〉	::=	〈識別子〉 〈メンバー式〉
〈前置単項式〉	::=	++ 〈左辺値〉 -- 〈左辺値〉 - 〈式〉 + 〈式〉 typeof 〈式〉 void 〈式〉
〈後置単項式〉	::=	〈左辺値〉 ++ 〈左辺値〉 --
〈二項式〉	::=	〈式〉 〈二項演算子〉 〈式〉
〈二項演算子〉	::=	+ - / * % < <= > >= == === && ,
〈文字列リテラル〉	::=	" 〈英数字〉 * "
〈識別子〉	::=	〈英字〉 〈英数字〉 *

Figure 1: TinyJavaScript の文法規則

2.2 SSJSVM

SSJSVM は Server-side JavaScript Virtual Machine の略称である。すなわち、サーバで動く JavaScript の仮想機械のことである。本実験では、TinyJavaScript のソースコードを SSJSVM の命令列に変換するコンパイラを作る。

3 パーサの選び方

実験の目的は TinyJavaScript のコンパイラを新しいパーサ (SpiderMonkey 1.6 でないパーサ) を使用して作るということである。だから、プログラミングを始める前にパーサを選ぶ必要がある。以下の特徴を持つパーサを使いたい。

1. ECMAScript の新しいバージョンをサポートする
2. 構文解析を正しくしてくれる
3. 使いやすい
4. ドキュメントとサポートがいい

いろいろ調べた結果、2つの案が出てきた。

- ECMAScript の文法を揃えて ANTLR[7] (ANother Tool for Language Recognition) を使ってパーサを生成する
- Esprima を使う

ANTLR を使用すると ANTLR 用の文法が必要となる。その文法はいろいろなソースがインターネットで提供してるが、オフィシャルではないので正しさは保証できない。あとドキュメントなども全然提供されてなくて、使いにくいと判断した。ところで、Esprima はとてもアクティブなプロジェクトであって、投稿者が多い。だから、最後に Esprima を使うと決める。

4 Esprima

4.1 特徴

Esprima [3] は JavaScript で書かれてる ECMAScript のパーシングインフラストラクチャである。Esprima の主な特徴は以下のとおりである [3]。

4.2 例

Esprima には「parse」メソッドがあって、そのメソッドにソースコードをストリングで渡すと抽象構文木が JS オブジェクトで返される。

```
var a = 2;
```

上の変数宣言のコードの抽象構文木オブジェクトの JSON は以下のようである。

```

{
  "type": "Program",
  "body": [
    {
      "type": "VariableDeclaration",
      "declarations": [
        {
          "type": "VariableDeclarator",
          "id": {
            "type": "Identifier",
            "name": "a"
          },
          "init": {
            "type": "Literal",
            "value": 2,
            "raw": "2"
          }
        }
      ],
      "kind": "var"
    }
  ],
  "sourceType": "script"
}

```

```
var a = ["amogh", "rathore", 21];
```

配列なら以下のようになる。

```

{
  "type": "Program",
  "body": [
    {
      "type": "VariableDeclaration",
      "declarations": [
        {
          "type": "VariableDeclarator",
          "id": {
            "type": "Identifier",
            "name": "a"
          },
          "init": {
            "type": "ArrayExpression",
            "elements": [
              {

```

```

    "type": "Literal ",
    "value": "amogh",
    "raw": "\"amogh\""
  },
  {
    "type": "Literal ",
    "value": "rathore",
    "raw": "\"rathore\""
  },
  {
    "type": "Literal ",
    "value": 21,
    "raw": "21"
  }
]
}
}
],
"kind": "var"
}
],
"sourceType": "script"
}

```

上からわかるように、各構文は「type」というプロパティが付いている。そのプロパティから構文の種類 (BNF の非終端記号と一緒に) がわかる。

- ECMAScript 6 (ECMA-262 [6]) 全体をサポート
- Estree プロジェクトの標準を対応する構文木フォーマット
- よくテストされたパーサ [4]
- オープンソース [5]

5 コンパイラ的设计

本実験で作るコンパイラは、ソースコードを3つの段階で仮想機械の命令列に変換する。その段階は以下の通りである。

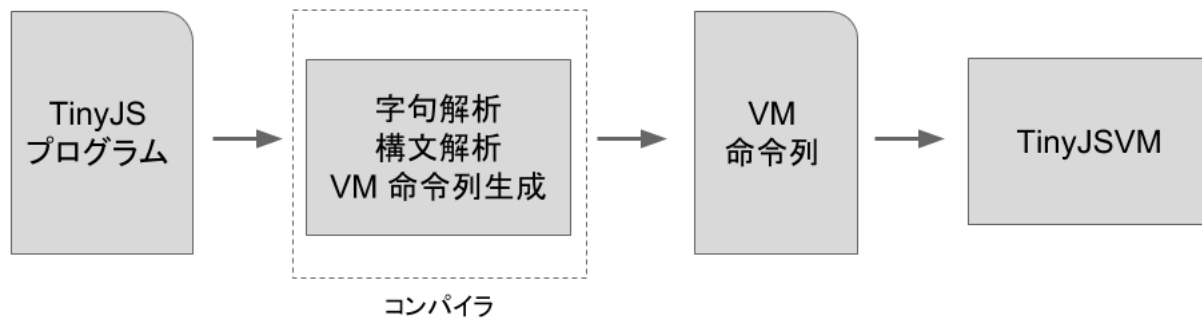


Figure 2: コンパイルの3つの段階

1. ソースコードの字句解析を行う
2. 字句列から抽象構文木を生成する
3. 抽象構文木を仮想機械の命令列に変換する

本実験で使う Esprima パーサは段階1と段階2の処理を行ってくれる。Esprima は抽象構文木を JS オブジェクトにして返す。

6 コンパイラの実装

この説でコンパイラの実装を述べる。コンパイラは各構文に対して別の変換を行うので、各構文に対しての処理をこれから述べる。

6.1 Literal タイプ

Esprima の Literal タイプは数値、真偽値や `undefined` などの定数、文字列、正規表現を含んでいる。

6.1.1 数値

数値の命令列を生成するために、まずは整数かどうかを調べる。なぜなら、SSJSVM で整数と浮動小数点数に対して別の命令が存在するから。コンパイラは NodeJS で書くので、JS の `Number.isSafeInteger()` メソッドを使って、整数かどうかを判断する。整数なら `fixnum`、整数でないなら `number` という命令を使う。

例：`var a = 3;` の '2' のところは以下ようになる

```
...  
fixnum 2 2  
...
```

整数でない場合は、すなわち `var a = 2.5;` の場合

```
...
number 2 2.5
...
```

のようになる。

6.1.2 真偽値や undefined などの定数

この場合は、SSJSVM の「specconst」という命令を使う。specconst 命令は引数で定数を以下のように受け取る。

定数	SSJSVM で使う引数
true	true
false	false
null	null
undefined	undefined

例：var a = true; は以下のようになる

```
...
specconst 2 true
...
```

6.1.3 文字列

文字列の場合、SSJSVM の「string」命令を使う。

例：var a = "amogh";

```
...
string 2 "amogh"
...
```

6.1.4 正規表現

この場合、SSJSVM の「regexp」命令を使う。JavaScript の正規表現のフラッグを整数のビットに保持して渡す。

例：var a = /d(b+)d/g; の場合

```
...
regexp 2 1 "d(b+)d"
...
```

のようになる。ここで、2はレジスターで、1は正規表現のフラッグを表す。1の意味はフラッグ g が立ててることを表す。

6.2 バイナリ式 (BinaryExpression タイプ)

バイナリ式の場合、まずは演算子の左辺と右辺を評価して、2つのレジスタに保持する。次に、2つのレジスタの値をオペランドにして、演算子に対応する適当な命令を使う。演算子と命令は以下の通りである。

演算子	命令
<	lessthan
<=	lessthanequal
>	greaterthan
>=	greaterthanequal
==	JS なので複雑な手順を使わないといけませんが、equal 命令を使う
===	eq
+	add
-	sub
*	mul
/	div
%	mod
&	bitand
	bitor
<<	leftshift
>>	rightshift
>>>	unsignedrightshift

例： $5 + 10$; の場合以下のようなになる

```
...
fixnum 3 1
fixnum 4 2
add 2 3 4
...
```

6.3 変数 (Identifier タイプ)

変数の環境をまず求める。それは、local か global か arg のいずれかである。環境を求めたあと命令を以下のように決める。

6.4 代入 (AssignmentExpression タイプ)

まずは、左辺の種類を求める。すなわち、変数かプロパティかを判断する。

環境	命令
local	getlocal
global	getglobal
arg	getarg

6.4.1 変数の場合 (左辺は Identifier タイプ)

まずは変数の環境を求める。次に、環境によって、以下のように命令を決める。

環境	命令
local	setlocal
global	setglobal
arg	setarg

例：a = "some string"; の場合

```
...
string 2 "some string"
string 5 "a"
setglobal 5 2
...
```

6.4.2 プロパティの場合 (左辺は MemberExpression タイプ)

ここはまた 2 つ種類がある。左辺は . を使った代入と、左辺は [] を使った代入。

. を使った代入だとまずは . の左辺の変数 (Identifier) をコンパイルしてレジスタ t1 に保持する。その後、= の右辺の式をコンパイルしてレジスタ t2 に保持する。それから、. の右辺のプロパティに対して string 命令を使ってそれをレジスタ t3 に保持する。最後に setprop t1 t2 t3 命令を使ってプロパティに代入する。

例：a.prop = 10; の場合は以下ようになる

```
...
string 7 "a"
getglobal 3 7
fixnum 2 10
string 5 "prop"
setprop 3 5 2
...
```

[] を使った場合は、[] の左辺の変数をコンパイルしてレジスタ t1 に保持する。[] の中身をコンパイルしてレジスタ t3 に保持する。= の右辺をコンパイルしてレジスタ t2 に保持する。最後に、setprop t1 t2 t3 命令を使ってプロパティに代入する。

6.5 ConditionalExpression タイプ

$e1 ? e2 : e3$ を考える。2つのラベル $L1$ と $L2$ を用意する。まずは、 $e1$ をコンパイルして結果をレジスタ t に保持する。次に、 t が `false` なら $L1$ にジャンプする命令を生成する。その後は $e2$ をコンパイルして、ラベル $L2$ にジャンプする命令を生成する。それは、 t が `true` なら $e3$ に行かないからである。それから、ラベル $L1$ をつけて、 $e3$ をコンパイルする。最後にラベル $L2$ をつける。

例： $a > b ? 3 : 5$; の場合は以下ようになる。

```
...
string 6 "a"
getglobal 4 6
string 7 "b"
getglobal 5 7
lessthan 3 5 4
jumpfalse 3 3
fixnum 2 3
jump 2
fixnum 2 5
...
```

6.6 if else 文 (IfStatement タイプ)

これも ConditionalExpression と同様である。

6.7 while 文 (WhileStatement タイプ)

while 文をコンパイルするために、まずはラベル $L1$ へジャンプする命令を生成する。次に、ラベル $L2$ をつけて、while 文の身体をコンパイルする。それから、ラベル $L1$ をつけて、while 文のテストをコンパイルして、テストの結果をレジスタ t に保持する。最後に、 t が `true` なら、 $L2$ へジャンプする命令を生成する。そうすると、先にテストが実行されて、結果が `true` 場合、中身が実行されてまたテストが実行されるようになる。

例： `while(a > b) b = b+1;`

```
...
jump 7
string 8 "b"
getglobal 6 8
fixnum 7 1
add 2 6 7
string 9 "b"
setglobal 9 2
string 12 "a"
getglobal 10 12
```

```
string 13 "b"
getglobal 11 13
lessthan 3 11 10
jumptrue 3 -11
...
```

6.8 do while (DoWhileStatement タイプ)

これは while 文と同様な実装である。まずはラベル L1 をつけて、中身をコンパイルする。次に、テストをコンパイルして、結果が true なら L1 へジャンプする。

例 : do b = b+1; while(a > b)

```
...
string 8 "b"
getglobal 6 8
fixnum 7 1
add 2 6 7
string 9 "b"
setglobal 9 2
string 12 "a"
getglobal 10 12
string 13 "b"
getglobal 11 13
lessthan 3 11 10
jumptrue 3 -11
...
```

6.9 for 文 (ForStatement タイプ)

for 文を実装するために、まずは for 文の初期化の部分をコンパイルする。次に、ラベル L1 へジャンプする命令を生成する。その後、ラベル L2 をつけて、for 文の中身をコンパイルして、for 文のアップデート文をコンパイルする。それから、ラベル L1 をつけて、テストの部分をコンパイルする。最後に、テストの結果が true ならば、ラベル L2 へジャンプする。そうすると、for 文の初期化の部分が先に一回実行されて、次にテストが実行される。テストの結果が true なら、中身とアップデートが順に実行される。それからまたテストが実行されるようになる。

例 : for(var i=0; i<10; i=i+1) b = b+1;

```
...
fixnum 3 0
string 4 "i"
setglobal 4 3
jump 13
```

```
string 9 "b"
getglobal 7 9
fixnum 8 1
add 2 7 8
string 10 "b"
setglobal 10 2
string 15 "i"
getglobal 13 15
fixnum 14 1
add 3 13 14
string 16 "i"
setglobal 16 3
string 19 "i"
getglobal 17 19
fixnum 18 10
lessthan 3 17 18
jumptrue 3 -16
...
```

6.10 リターン文 (ReturnStatement タイプ)

リターンされた値を TinyJavaScript で「a」というレジスターに保持するべきである。だから、リターン文の身体をコンパイルして、結果をあるレジスター *t* に保持する。それから命令 *seta* を使って *t* の値を *a* にセットする。最後に、SSJSVM の *ret* 命令を使ってリターン文のコンパイルを完了する。

例：var fun = function() return 10;

```
...
fixnum 3 10
seta 3
ret
...
```

6.11 レシーバのある関数呼び出し (callee プロパティのタイプが MemberExpression タイプである CallExpression タイプ)

メソッドの呼び出しを実装するために、まずはレシーバをコンパイルする。Esprima でそれは *callee.object* プロパティに入ってる。それから、レシーバのメソッドを *string* 命令と *getprop* 命令を使ってフェッチする。それから、引数をそれぞれコンパイルして結果をレジスター *t1* *tn* に保持する。それから、*move* 命令を使って引数の結果をすべてスタックフレームにロードする。テールフラグが立ててれば、*tailsend* 命令を使う。立ててなければ、レジスターウィンドウの大きさを計算して *setfl* コマンドを使って新しいフレームリンクを作る。最後に、結果をリターンするためにレジスター *a* に保持する。

例 (tailflag が付いていない): a.x(x1, x2);

```
...
setfl 17
string 8 "a"
getglobal 5 8
string 4 "x"
getprop 3 5 4
string 9 "x1"
getglobal 6 9
string 10 "x2"
getglobal 7 10
move 15 5
move 16 6
move 17 7
send 3 2
setfl 17
geta 2
seta 2
ret
...
```

6.12 レシーバのない関数呼び出し (callee プロパティのタイプが MemberExpression タイプでない CallExpression タイプ)

まずは関数名をコンパイルする。そのあと、すべての引数を順にコンパイルする。それから、すべての引数をコンパイルした結果をスタックフレームにロードする。テールフラッグが立てれば、tailsend 命令を使う。立ててなければ、レジスターウィンドウの大きさを計算して setfl コマンドを使って新しいフレームリンクを作る。最後に、結果をリターンするためにレジスター a に保持する。

6.13 単項式 (UnaryExpression タイプ)

命令を以下のように決める。

オペレータ	オペランド
!	not
-	mul で -1 と掛け算する
typeof	typeof
void	specconst に引数 undefined を渡す

6.14 論理式 (LogicalExpression タイプ)

&&の場合

左辺をコンパイルする。それで、結果が false ならラベル L1 ヘジャンプする命令を生成する。それから、右辺をコンパイルして、結果を左辺の結果を持ってるレジスターに保持する。最後にラベル L1 をつける。

||の場合

左辺をコンパイルする。それで、結果が true ならラベル L1 ヘジャンプする命令を生成する。それから、右辺をコンパイルして、結果を左辺の結果を持ってるレジスターに保持する。最後にラベル L1 をつける。

6.15 プロパティアクセス (MemberExpression タイプ)

6.15.1 .を用いたプロパティアクセウ (オブジェクトの computed プロパティが false)

まずはオブジェクトをコンパイルする。次に、プロパティを string 命令を使って登録して、getprop 命令でプロパティの値をフェッチする。

6.15.2 []を用いたプロパティアクセウ (オブジェクトの computed プロパティが true)

まずはオブジェクトをコンパイルする。次に、[] の中身をコンパイルして結果をあるレジスターに保持する。最後にそのレジスターを getprop 命令に渡してプロパティをフェッチする。

6.16 new 演算子 (NewExpression タイプ)

まずは new のあとに書かれてる記号 (callee) をコンパイルする。次に、callee に渡された引数をそれぞれコンパイルする。そのあと、すべての引数を move 命令を使ってレジスターウインドウにロードする。次に、new 命令を使ってオブジェクトを作成してあるレジスター d(destination レジスター) に保持する。それで、d をレジスターウインドウの一番上のところ ($FL - n$ ここで n は引数の数) にロードする。それから、send 命令で callee を持ってるレジスターと引数の数を渡してオブジェクトを登録する。それで setfl で新しいフレームリンクを設定して、新しいレジスター t_s に「Object」文字列を保持する。そのあと、getglobal 命令 object 名前のグローバル変数の値を t_g レジスターに保持する。次に、A レジスターに保持されてるインスタンスは getglobal で修得されたクラスの object であるかどうかを instanceof 命令で判断する。インスタンスでなければ、ラベル L ヘジャンプする命令を生成して、レジスター A の値をレジスター d に move する。

例：var a = new obj(x1, x2); の場合は

```
...
string 10 "obj"
getglobal 7 10
string 11 "x1"
```

```
getglobal 8 11
string 12 "x2"
getglobal 9 12
move 19 8
move 20 9
new 2 7
move 18 2
newsend 7 2
setfl 20
string 3 "Object"
getglobal 4 3
geta 6
instanceof 5 6 4
jumpfalse 5 2
geta 2
...
```

7 評価

8 終わりに

References

- [1] 高田 祥. *ARM 上で動作する JavaScript 処理系の実装*. 電気通信大学 電気通信学部情報工学科 ソフトウェア学講座. January, 2011.
- [2] SpiderMonkey 1.6
<http://www-archive.mozilla.org/js/spidermonkey/release-notes/>
- [3] Esprima
<http://esprima.org/>
- [4] Esprima のテスト情報
<http://esprima.org/test/ci.html>
- [5] Esprima のソースコード
<https://github.com/jquery/esprima>
- [6] ECMAScript
<http://www.ecma-international.org/publications/standards/Ecma-262.htm>
- [7] ANTLR
<http://wwwantlr.org/>
- [8] ESTree プロジェクト
<https://github.com/estree/estree>