

卒業論文 2015 年度 (平成 27 年)

Bootstrap に向けた Swift による Swift 構文解析器の設計と実装

慶應義塾大学 環境情報学部
出水 厚輝

Bootstrap に向けた Swift による Swift 構文解析器の設計と実装

現在利用されている多くの高級な汎用プログラミング言語では、コンパイル対象となる言語自体でそのコンパイラを記述する Bootstrap が行われている。Bootstrap を行うことによるメリットはいくつかあるが、度々モチベーションとしてあげられるのは、現存するプログラミング言語よりも Bootstrap を行おうと考えているプログラミング言語のほうが後発のものであるため、より表現力が高く開発しやすいという点である。

しかし、近年開発されている汎用プログラミング言語に至っては、その言語自体だけでなく最初にコンパイラを記述する言語も高級なものとなっており、対象のコンパイラを記述する上でどちらの方がより高い表現力や性能を持つかを簡単に判断することはできなくなっている。

Apple 社が中心となって開発しているプログラミング言語 Swift もそのメリットとデメリットを明確に評価することができず、Bootstrap すべきか否かの判断を下せていない汎用プログラミング言語の 1 つである。現在最も有名な Swift のコンパイラ実装は C++ で記述されており、コンパイラの核となる構文解析においても C++ の特徴的な機能を駆使して、より低級な言語ではボイラープレートとなるコードを排除している。Swift はその可読性の高さと実行速度の速さを謳った言語であるが、その性能が Swift コンパイラという大規模なソフトウェアにおいて C++ を相手としても通用するものであるかどうかを形式的に議論することは容易ではない。

そこで本研究では、Swift で記述した Swift の構文解析器を実装し、その実行時間とソースコードの行数を現行の Swift コンパイラ中の構文解析器と比較することで、Swift が Bootstrap を行うための判断材料を収集・考察する。本論文では、Swift で構文解析器を書き換えることによって可読性につながりうるソースコードの行数の削減は実現できるが、実行速度の面においては未だ Swift 自体が十分な性能を持っていない可能性があることを示し、その結果から Swift が Bootstrap を行うならば必要になるであろうステップについて考察を行っている。

キーワード:

1. コンパイラ・ブートストラップ, 2. 構文解析, 3. 構文解析器の実装,
4. プログラミング言語 Swift

慶應義塾大学 環境情報学部

出水 厚輝

Abstract of Bachelor's Thesis - Academic Year 2015

<p>Design and Implementation of Swift Parser Written in Swift for Bootstrapping</p>

English abstract here.

Keywords :

1. Bootstrap a Compiler, 2. Parser, 3. Implementation of Parser,
4. Swift Programming Language

Keio University, Faculty of Environment and Information Studies

Atsuki Demizu

目次

第1章	序論	1
1.1	背景	1
1.2	本研究が着目する課題	3
1.3	本研究の目的	3
1.4	本論文の構成	3
第2章	コンパイラの Bootstrap	5
2.1	Bootstrap の事例	5
2.1.1	Go	5
2.1.2	Python	5
2.1.3	C#	5
2.2	Bootstrap の利点	5
2.3	Bootstrap の課題	5
2.3.1	卵が先か鶏が先か問題	5
2.3.2	新機能の追加	5
2.3.3	依存フレームワークの対応	5
2.3.4	性能の低下	5
第3章	プログラミング言語 Swift	6
3.1	Swift の特徴	6
3.1.1	マルチパラダイム	6
3.1.2	強力な型システム	8
3.1.3	高い可読性	8
3.2	Swift コンパイラの構成	8
3.3	Swift コンパイラの基幹的機能	8
3.4	Swift コンパイラの課題	8
第4章	TreeSwift の設計と実装	9
4.1	実装の概要	9
4.2	構文解析	9
4.3	その他の実装	9

第 5 章	評価	10
5.1	評価概要	10
5.2	構文解析における性能差	10
5.3	ソースコードの比較	10
5.4	考察	10
第 6 章	結論	11
6.1	本研究のまとめ	11
6.2	今後の展望	11
	謝辞	12

圖目次

表 目 次

1.1 知名度の高いプログラミング言語の Bootstrap 状況	2
---	---

第1章 序論

1.1 背景

2015 年 12 月、Apple 社が予てより同社の提供する Cocoa および Cocoa Touch フレームワークを用いたソフトウェアの開発用として提供していたプログラミング言語 Swift をオープンソース化し、Linux を中心としたさまざまなプラットフォームにおけるソフトウェアを開発するための拡張を開始した。これによりプログラミング言語 Swift は Objective-C の担ってきた iOS や Mac OS X などにおけるソフトウェアの開発だけでなく、C++ や Java など他の汎用プログラミング言語が担ってきたソフトウェア開発においても、それらの代替となり得る可能性を持つこととなった。

Swift はオブジェクト指向や全称型・存在型の導入、関数の第一級オブジェクト化、Hindly と Milner による型再構築アルゴリズムの採用など、現在多くのプログラマに使用されている他の汎用高級言語が持つ様々な特徴を持っているが、まだその特徴を採用するか否かがよく議論されていないものもある。その内の 1 つがコンパイラをそのコンパイル対象の言語自体で開発する Bootstrap プロセスの採用である。

表 1.1 は Web 検索エンジンにおけるクエリヒット数からプログラミング言語の知名度を格付けした TIOBE Index の 2015 年 12 月版において上げられている言語の内、汎用言語であるものだけを上位から 20 言語抽出し、それらの主要なコンパイラがその言語自体で記述されているかを示したものである。この 20 言語の内だけでも Bootstrap を行っているものが 8 言語あり、その中に性能の問題からコンパイラ用の言語として採用されづらいインタプリタ型言語なども含まれていることを考慮すれば、かなりの言語が Bootstrap されていることが分かる。しかし、現在 Swift は C++ を用いて開発されており、Bootstrap は行われていない。

現在 Swift においては未だ多くの機能が不足しており、他の問題を優先しているために Bootstrap について大きく取り上げられてはいない。また、開発者のメーリングリスト [1] では特に Swift コンパイラのバックエンドとして採用されている LLVM の API が C++ で提供されていることから、Swift が C++ と同様の役割を果たすにはもう少し時間が必要だという意見も上がっている。

しかし、2.2 節で述べるように Bootstrap を行うことで得られる利益があることが他の言語の事例によって示されている以上、十分な議論なしに現状の Swift に Bootstrap が不要であると判断するのは早計であるといえる。

表 1.1: 知名度の高いプログラミング言語の Bootstrap 状況

順位	言語名	コンパイラ名	Bootstrap 状況
1	Java	javac	N (C, C++?)
1	Java	OpenJDK	N (C++, Java)
2	C	gcc	N (C++)
2	C	clang	N (C++)
3	C++	gcc	Y
3	C++	clang	Y
3	C++	Microsoft Visual C++	Y
4	Python	cpython	N (C)
4	Python	PyPy	Y
5	C#	Microsoft Visual C#	N (C++)
5	C#	.NET Compiler Platform (Roslyn)	Y
6	PHP	Zend Engine	N (C)
7	Visual Basic .NET	Visual Studio	N (C++, C#)
7	Visual Basic .NET	.NET Compiler Platform (Roslyn)	Y
8	JavaScript	SpiderMonkey	N (C, C++)
8	JavaScript	V8	N (C++, JavaScript)
9	Perl	perl	N (C)
10	Ruby	Ruby MRI	N (C)
12	Visual Basic	Visual Studio	N (C++, C#)
13	Delphi/Object Pascal	Delphi	N (?)
13	Delphi/Object Pascal	Free Pascal	Y
14	Swift	swift	N (C++)
15	Objective-C	clang	N (C++)
15	Objective-C	gcc	N (C++)
17	Pascal	Free Pascal	Y
17	Pascal	GNU Pascal	N (C, Pascal)
20	COBOL	GnuCOBOL	N (C, C++)
21	Ada	GNAT	Y
22	Fortran	GNU Fortran	N (C, C++)
22	Fortran	Absoft Fortran Compiler	?
23	D	DMD	Y
24	Groovy	groovy	N (Java, Groovy)

1.2 本研究が着目する課題

Swift コンパイラが抱える他の問題との優先度や使用しているフレームワークとのつなぎ込みに関する問題が解決したとしても、Swift コンパイラの Bootstrap を行うかどうかという判断を下すにはより根源的な課題がある。それは、現在 Swift を記述している C++ 言語が Swift と比較しても高い表現力を持っているために、2.1 節で見る幾つかの事例とは異なり、Bootstrap を行うことで得られるメリットや、そもそも現行のコンパイラで使用されている手法を維持したまま Bootstrap を行うことが可能であるか否かが自明でないというものである。

また、現在の Swift は C++ との相互運用性を持っていないため、コンパイラ中の一部分を Swift で記述したものに置き換えることは難しく、逆に実際に使用されているコンパイラ中のモジュール化が可能なほど大きなパーツを Swift へ移植するとなると、その間の言語への機能追加などの改変は現行のものと移植中のものの両者に適用するか、移植中のもののみに追加して移植が完了するまでその適用を先送りしなくてはならなくなってしまう。

1.3 本研究の目的

本研究では、Swift コンパイラが Bootstrap することによって得られるメリットと被るデメリットを定量的に示し、Bootstrap を行うべきか否かを判断する上で有用な情報を収集することを目的とする。そのためのアプローチとして、Swift コンパイラの基幹的機能である構文解析器を Swift によって実装し、その実行時間とソースコードの行数を現行の Swift コンパイラの構文解析器と比較する。また、この独自の構文解析器は現行の Swift コンパイラと基本的な設計手法において同じものを採用するだけで、完全に独立させたものとして実装する。

この方法により、現在の Swift コンパイラの開発状況などの影響を一切受けずに Bootstrap のための評価が可能となり、またその評価が Bootstrap の可能性に対して有意義な知見を与えることを提示する。

1.4 本論文の構成

本論文の構成は次の通りである。

第 2 章では本研究の考察対象であるコンパイラの Bootstrap について Swift 以外の言語の事例からそのメリットについてまとめ、Bootstrap における課題について整理する。第 3 章では本研究が着目するプログラミング言語 Swift の特徴とそのコンパイラ実装の基幹部分における特徴について説明する。第 4 章では現行の Swift コンパイラとの比較対象となる Swift で記述した Swift コンパイラ「TreeSwift」の構成について述べ、現行のコンパイラとその基本的な設計手法などに大きな差異がないことを確認する。第 5 章では現行の Swift コンパイラと TreeSwift の構文解析器についてその実行速度とソースコードの行数

を比較し、その結果について考察する。第 6 章では本研究の結論と今後の展望についてまとめる。

第2章 コンパイラのBootstrap

本章では、これまでに Bootstrap を行ってきた高級汎用言語の事例を紹介し、それらの例から Bootstrap における利点と課題について整理する。

2.1 Bootstrap の事例

2.1.1 Go

2.1.2 Python

2.1.3 C#

2.2 Bootstrap の利点

2.3 Bootstrap の課題

2.3.1 卵が先か鶏が先か問題

2.3.2 新機能の追加

2.3.3 依存フレームワークの対応

2.3.4 性能の低下

第3章 プログラミング言語Swift

本章では、本研究の対象であるプログラミング言語 Swift の言語的特徴と Swift コンパイラの構成について述べる。

3.1 Swift の特徴

Swift は他の言語と比較しても多くの特徴を備えており、それがそのコンパイラの複雑性を増しているために、Bootstrap における費用対効果の試算を困難にする原因となっている。

3.1.1 マルチパラダイム

プログラミング言語が採用するプログラミングパラダイムによって、その言語のコンパイラの設計、特に構文解析器とコード生成部分の設計は大きな影響を受ける。Swift は近年の汎用言語に採用されている多くのプログラミングパラダイムを取り入れているマルチパラダイムプログラミング言語であるため、以下では Swift で採用されている各プログラミングパラダイムについて概説する。

関数型プログラミング

Swift では関数を第一級のオブジェクトとして扱い、2つの型から成る関数型を用意することで、ML や Haskell などの言語と同様のラムダ計算に近い表記方法を行う関数型プログラミングが可能となっている。

Swift における関数型プログラミングの例を 3.1 に挙げる。関数用の型が矢印演算子によって提供されており、関数自体を変数に代入して使用できていることがわかるだろう。

ソースコード 3.1: Swift における関数型プログラミングの例

```
1 let f: Int -> Int = { x in x + 1 }
2 print(f(1)) // 標準出力に 2 と表示する
```

このパラダイムにより、コンパイラでは C や Java、C++ と比較して関数のために無名関数や部分適用といったより多くの構文を用意し、一般的に関数を第一級オブジェクトとして扱わない事が多いアセンブリ言語へは関数ポインタなどを使用することでそれらの構文を翻訳する必要がある。

オブジェクト指向プログラミング

Swift が提供する複合型であるクラス、構造体、列挙体、プロトコルでは継承関係を定義することができ、外部の手続きから呼び出し可能な値や他の型定義などのメンバを持つことができるように設計されていることで、オブジェクト指向プログラミングを可能としている。

Swift におけるオブジェクト指向プログラミングの例を 3.2 に挙げる。この例では継承関係のあるクラスから生成されたオブジェクトに対し、クラスで定義された関数のメンバを呼び出している。

ソースコード 3.2: Swift におけるオブジェクト指向プログラミングの例

```
1 class Parent {
2     func f() { print("parent") }
3 }
4
5 class Child : Parent {
6     override func f() { print("child") }
7 }
8
9 let x: Parent = Child()
10 x.f() // 標準出力に child と表示する
```

このパラダイムを実現するために、コンパイラでは各複合型ごとのスコープの管理が必要になり、継承関係のある型同士を部分型として扱った上で、仮想関数テーブルなどを用いて実行時に呼び出すメンバを動的に決定できる仕組みを生成する必要がある。

パターンマッチ

Swift は特定の構造を持つ値についてその一般的なパターンを定義し、変数を含む左辺値と変数を含まない右辺値を比較することで左辺値中の変数の型と値を決定するパターンマッチの機構を持っている。

Swift におけるパターンマッチの例を 3.3 に挙げる。現在の Swift ではこの例のように列挙体の値について柔軟なパターンマッチを提供している。

ソースコード 3.3: Swift におけるパターンマッチの例

```
1 enum Sample {
2     case X, Y(Int)
3 }
4 let x = Sample.Y(1)
5
6 if case Sample.Y(let v) = x { // パターンマッチを行っている式
7     print(v) // 標準出力に 1 と表示する
8 }
```

このパラダイムの実現には、コンパイラで左辺値のパターンが表す構造と型を解釈し、右辺値の値をより詳細な構造に分解してより単純な同値性を確認する演算や変数の宣言の集まりに変換する必要がある。

3.1.2 強力な型システム

3.1.3 高い可読性

3.2 Swift コンパイラの構成

3.3 Swift コンパイラの基幹的機能

3.4 Swift コンパイラの課題

第4章 TreeSwift の設計と実装

4.1 実装の概要

4.2 構文解析

4.3 その他の実装

第5章 評価

5.1 評価概要

5.2 構文解析における性能差

5.3 ソースコードの比較

5.4 考察

第6章 結論

6.1 本研究のまとめ

6.2 今後の展望

謝辭

参考文献

- [1] [swift-dev] Bootstrapping Swift compiler. <https://lists.swift.org/pipermail/swift-dev/2015-December/000004.html>, December 2015.