



Eidgenössische Technische Hochschule Zürich  
Swiss Federal Institute of Technology Zurich

# Un optimizator de dimensiune pentru Java

Teza de Licenta

Petru-Eric Stavarache

4 Iunie, 2018

Coordonator Prof. Dr. Traian-Florin Serbanuta  
Facultatea de Matematica si Informatica, UNIBUC



---

### **Abstract**

Sistemul de operare Android este cea mai populara platforma pentru telefoanele mobile, iar limbajul utilizat pentru a dezvolta aplicatii este Java. O reducere de doar cativa octeti a dimensiunii pachetului unei aplicatii populare, precum Facebook, ar duce la economisirea de cativa giga-octeti de trafic de internet lunar.

In aceasta teza am proiectat si implementat un compilator care efectueaza optimizari de dimensiune a codului asupra fisierelor compilate Java.

Aceste optimizari elimina functiile si metodele neutilizate dintr-un proiect dezvoltat in limbajul Java si se bazeaza pe analiza statica a proiectului. O serie de teste au fost create pentru a testa corectitudinea, cat si eficienta optimizarilor aplicate. Compilatorul lucreaza direct cu fisiere compilate, in formatul utilizat si de catre Android.



---

# Contents

---

<b>Contents</b>	<b>iii</b>
<b>1 Introducere</b>	<b>1</b>
<b>2 Detalii despre Java</b>	<b>3</b>
2.1 Limbajul Java . . . . .	3
2.2 Java Bytecode . . . . .	3
2.3 JVM . . . . .	4
<b>3 Fisierul clasa</b>	<b>5</b>
3.1 Sectiunile fisierelor clasa . . . . .	5
3.1.1 Magic . . . . .	5
3.1.2 Versiunea . . . . .	5
3.1.3 Constantele clasei . . . . .	6
3.1.4 Permisunile de acces . . . . .	6
3.1.5 Clasa curenta . . . . .	6
3.1.6 Clasa super . . . . .	7
3.1.7 Interfetele . . . . .	7
3.1.8 Campurile . . . . .	7
3.1.9 Metodele . . . . .	7
3.1.10 Atributele . . . . .	8
3.1.11 Tipurile de baza . . . . .	8
3.1.12 Tipuri de date compuse . . . . .	8
3.1.13 ClassFile . . . . .	16
<b>4 Metodologie</b>	<b>19</b>
4.1 Formalizarea problemei . . . . .	19
4.2 Diferentierea programelor . . . . .	19
4.3 Metrice de optimizare . . . . .	20
4.3.1 Metrica de viteza . . . . .	20

## CONTENTS

---

4.3.2	Metrica de dimensiune . . . . .	21
4.4	Discutie asupra metricilor . . . . .	21
4.5	Eliminarea functiilor nefolosite . . . . .	22
<b>5</b>	<b>Implementare</b>	<b>25</b>
5.1	Deserializare . . . . .	25
.1	Appendix - Studiu de caz . . . . .	26
	<b>Bibliography</b>	<b>31</b>

## Chapter 1

---

# Introducere

---

Eliminarea codului nefolosit (eng. "Dead code elimination") [9] este o optimizare clasica. Ea presupune eliminarea dintr-un program a codului care nu afecteaza rezultatul. Acest lucru poate sa fie datorat faptului ca nu exista niciun fir de executie care sa ajunga la instructiunile respective, sau ca acele instructiuni nu au efecte laterale care sa efecteze restul programului.

Acest tip de optimizare este implementata traditional in limbajele compilate precum C, cat si in cele 'compile-la-timp' (eng. 'just-in-time') precum Java sau JavaScript. Beneficiile principale aduse sunt:

1. Reducerea dimensiunii programului
2. Cresterea vitezei executiei

Cu cat un limbaj este mai dinamic, si permite mai multe schimbari ale comportamentului uzual, cu atat eliminarea de cod nefolosit devine mai grea. De exemplu, echipa care dezvoltata Internet Explorer a avut probleme de corectitudine in optimizarile realizate, datorita naturii dinamice a limbajului JavaScript [7].

Desi pentru un programator nu este natural sa creeze cod nefolosit, acest lucru nu inseamna ca principiul eliminarii acestuia este inefficient; compilatoarele in sine, prin natura lor de a trece de mai multe ori prin codul sursa si de a avea mai multe reprezentari intermediare pot genera cod nefolosit.

Limbajul C, prin natura sa de a include fisiere mot-a-mot, este o exemplificare foarte buna pentru acest lucru: un program de cateva linii, care afiseaza "Hello, world!" la ecran, ajunge sa aiba, inaintea eliminarea codului mort, cateva mii de linii si sute de functii nefolosite. Acest lucru se datoreaza nevoii includerii bibliotecii standard.

Eliminarea metodelor si functiilor este una dintre multele posibilitati de a scapa de cod nefolosit. In limbajul Java, din cauza natura acestuia

## 1. INTRODUCERE

---

care permita incarcarea si executarea de cod arbitrar la rulare, eliminarea functiile intr-un mod general corect este un procedeu imposibil - daca o functie pusa la dispozitie de o librarie este eliminata, nu se poate garanta ca pe viitor clasa care contine functie nu va fi incarcata dinamic intr-un mod neprevazut.



## Chapter 2

---

# Detalii despre Java

---

### 2.1 Limbajul Java

Java este un limbaj de programare orientat pe obiecte. Acesta a fost dezvoltat de catre Sun Microsystems ( acum Oracle), iar prima versiune a aparut in anul 1995.

Java s-a bazat pe sintaxa limbajului C, si a introdus notiunea de “scrie o data, ruleaza peste tot” (eng. “write once, run everywhere”). Spre deosebire de C si de C++, care trebuiesc compilate pentru fiecare platforma tinta, Java a avut avantajul ca trebuie compilat o singura data, si va merge garantat pe toate platformele suportate de limbaj.

### 2.2 Java Bytecode

Solutia limbajului Java pentru a fi independent de platforma este de transforma codul intr-o reprezentare intermediara, in loc de direct in cod binary pentru o anumita arhitectura .

Compilerul Java (javac), transforma codul Java intr-un limbaj intermediar, numit Java Bytecode.

Acest limbaj este un limbaj low-level, destinat in mod exclusiv procesarii de catre masini, spre deosebire de codul Java, care este destinat oamenilor.

Dupa ce compilerul a procesat codul Java, provenit din fisere .java in format text, acesta salveaza rezultatul in fisiere de tip clasa (.class) in format binar.

### 2.3 JVM

Odata generate fisierele binare, acestea sunt executate pe o masina virtuala specifica limbajului Java - numita JVM (eng. Java Virtual Machine).

Aceasta masina virtuala are rolul de a citi fisierele de clasa binare si de a le interpreta.

Masina virtuala este implementata ca o “masina cu stiva” (eng. stack machine), unde toate instructiunile limbajului bytecode interactioneaza cu datele de pe o stiva controlata de aplicatie.

Masina virtuala insusi este implementata in C/C++, si este compilata in cod binar direct, dependent de arhitectura. Dezvoltatorii limbajului Java sunt responsabili pentru corectitudinea si siguranta masinii virtuale, in timp ce dezvoltatorii de aplicatii Java au garantia ca daca codul lor Java este corect, atunci acesta va rula la fel, deterministic, pe orice platforma.

In acest regard, limbajul Java poate fi vazut ca un limbaj interpretat. Comparand cu alte limbaje populare interpretate, ca de exemplu Python, Ruby, sau Perl, ne-am astepta ca si Java sa fie la fel de incet ca acestea [1]. Totusi, Java obtine performante mult mai bune decat acestea. Acest fapt se datoreaza compilarii tocmai-la-timp (eng. just-in-time), in care atunci cand interpretorul observa o secventa de cod care este interpretata repetitiv de foarte multe ori, va genera direct cod binary pentru aceasta.

## Chapter 3

---

# Fisierele clasa

---

Fisierele de clasa Java sunt formate din 10 sectiuni[2]:

1. Constanta magica.
2. Versiunea fisierului.
3. Constantele clasei.
4. Permisuniile de acces.
5. Numele clasei din fisier.
6. Numele superclasei.
7. Interfetele pe care clasa le implementeaza.
8. Campurile clasei.
9. Metodele clasei.
10. Atribute ale clasei.

In continuare voi da o scurta descriere a formatului sectiunilor.

### 3.1 Sectiunile fisierelor clasa

#### 3.1.1 Magic

Toate fisierele clasa trebuiesc sa inceapa cu un numar denumit constanta magica. Acesta este folosit pentru a identifica in mod unic ca acestea sunt intradevar fisiere clasa. Numarul magic are o valoare memorabila: reprezentarea hexadecimale este 0xCAFEFABE,

#### 3.1.2 Versiunea

Versiunea unui fisier clasa este data de doua valori, versiunea majora  $M$  si versiunea minora  $m$ . Versiunea clasei este atunci reprezentata ca  $M.m$ . (e.g.,

45.1). Aceasta este folosita pentru a mentine compatibilitatea in cazul modificarilor masinii virtuale care interpreteaza clasa sau ale compilatorului care o genereaza.

#### 3.1.3 Constantele clasei

Tabela de constante este locul unde sunt stocate valorile literale constante ale clasei:

- Numere intregi.
- Numere cu virgula mobula.
- Siruri de caractere, care pot reprezenta la randul lor:
  - Nume de clase.
  - Nume de metode.
  - Tipuri ale metodelor.
- Informatii compuse din datele anterioare:
  - Referinta la o metoda a unei clase.
  - Referinta la o constanta a unei clase.

Toate celelalte tipuri de date compuse, cum ar fi metodele sau campurile, vor contine indecsi in tabela de constante.

#### 3.1.4 Permisuniile de acces

Aceste permisiuni constau intr-o masca de bitsi, care reprezinta operatiile permise pe aceasta clasa:

- daca clasa este publica, si poate fi accesa din afara pachetului acesteia.
- daca clasa este finala, si daca poate fi extinsa.
- daca invocarea metodelor din superclasa sa fie tratata special.
- daca este de fapt o interfata, si nu o clasa.
- daca este o clasa abstracta si nu poate fi instatiata.

#### 3.1.5 Clasa curenta

Reprezinta un indice in tabela de constante, unde sunt stocate informatii despre clasa curenta.

### 3.1.6 Clasa super

Reprezinta un indice in tabela de constante, cu informatii despre clasa din care a mostenit clasa curenta. Daca este 0, inseamna ca clasa curenta nu mosteneste nimic: singura clasa fara o superclasa este clasa Object.

E.g. pentru

```
public class MyClass extends S implements I
```

Indicele corespunde lui S.

### 3.1.7 Interfetele

Reprezinta o colectie de indici in tabela de constante. Fiecare valoare de la acei indici reprezinta o interfata implementata in mod direct de catre clasa curenta. Interfetele apar in ordinea declarata in fisierele java.

E.g. pentru

```
class MyClass extends S implements I1, I2
```

Primul indice ar corespunde lui I1, iar al doilea lui I2.

### 3.1.8 Campurile

Reprezinta informatii despre campurile (eng. fields) clasei:

- Permisuni de acces: daca este public sau privat, etc.
- Numele campului.
- Tipul campului.
- Alte attribute: daca este deprecata, daca are o valoare constanta, etc.

### 3.1.9 Metodele

Reprezinta informatii despre toate metodele clasei, si include si constructorii:

- Permisuni de acces: daca este public sau privat, daca este finala, daca este abstracta.
- Numele metodei.
- Tipul metodei.
- In caz ca nu este abstracta, byte codul metodei.
- Alte attribute:
  - Ce exceptii poate arunca.

- Daca este deprecata.

Codul metodei este partea cea mai importanta, iar formatul acestuia urmeaza sa fie detaliat ulterior.

#### 3.1.10 Atributele

Reprezinta alte informatii despre clasa, cum ar fi:

- Clasele definite in interiorul acesteia.
- In caz ca este o clasa anonima sau definita local, metoda in care este definita.
- Numele fisierul sursa din care a fost compilata clasa.

In continuare, voi descrie din punct de vedere tehnic tipurile de date intalnite in fisierele de clasa:

#### 3.1.11 Tipurile de baza

In formatul fisierelor clasa exista trei tipuri de baza, toate bazate pe intregi. In caz ca un intreg are mai multi octeti, acestia au ordinea de big-endian: cel mai semnificativ octet va fi mereu primul in memorie.

Nume	Semantica	Echivalentul in C
u1	intreg pe un octet, fara semn	unsigned char sau uint8_t
u2	intreg pe doi octeti, fara semn	unsigned short sau uint16_t
u4	intreg pe un octet, fara semn	unsigned int sau uint32_t

In codul sursa al proiectului, acestea sunt tratate astfel:

```
using u1 = uint8_t;  
using u2 = uint16_t;  
using u4 = uint32_t;
```

#### 3.1.12 Tipuri de date compuse

##### cp\_info

Fiecare constanta din tabela de constante incepe cu o eticheta de 1 octet, care reprezinta datele si tipul structurii. Continutul acesteia variaza in functie de eticheta, insa indiferent de eticheta, continutul trebuie sa aiba cel putin 2 octeti.

Aproape toate tipurile de constante ocupa un singur slot in tabela. Din motive istorice, unele constante ocupa doua sloturi.

Totodata, tot din motive istorice, tabela este indexata de la 1, si nu de la 0, cum sunt celelalte.

#### *Tipurile de constante* `CONSTANT_Class`

Corespunde valorii etichetei de 7 si contine un indice spre un alt camp in tabela de constante, de tipul `CONSTANT_Utf8` - un sir de caractere. Acel sir de caractere va contine numele clasei.

#### `CONSTANT_Fieldref`

Corespunde valorii etichetei de 9 si contine o referinta spre campul unei clase. Referinta conta in doi indici, amandoi care arata spre tabela de constante. Primul indice arata spre o constanta `CONSTANT_Class`, care reprezinta clasa sau interfata careia apartine metoda. Al doilea indice arata spre o constanta `CONSTANT_NameAndType`, care contine informatii despre numele si tipul campului.

#### `CONSTANT_Methodref`

Corespunde valorii etichetei de 10 si contine o referinta spre metoda unei clase. Are o structura identica cu `CONSTANT_Fieldref`, doar ca primul indice arata neaparat spre o clasa, in timp ce al doilea indice arata spre numele si tipul metodei.

#### `CONSTANT_InterfaceMethodref`

Corespunde valorii etichetei de 11 si contine o referinta spre metoda unei interfete. Are o structura identica cu `CONSTANT_Methodref`, doar ca primul indice arata spre o interfata.

#### `CONSTANT_String`

Corespunde valorii etichetei de 8 si reprezinta un sir de caractere. Contine un indice, catre o structura de tipul `CONSTANT_Utf8`.

#### `CONSTANT_Integer`

Corespunde valorii etichetei de 3 si contine un intreg pe 4 octeti.

#### `CONSTANT_Float`

Corespunde valorii etichetei de 4 si contine un numar cu virgula mobila pe 4 octeti.

#### `CONSTANT_Long`

Corespunde valorii etichetei de 5 si contine un intreg pe 8 octeti. Din motive istorice, ocupa 2 spatii in tabela de constante.

#### `CONSTANT_Double`

Corespunde valorii etichetei de 6 si contine un numar cu virgula mobila pe 8 octeti. Din motive istorice, ocupa 2 spatii in tabela de constante.

`CONSTANT_NameAndType`

Corespunde valorii etichetei de 12. Descrie numele si tipul unui camp sau al unei metode, fara informatii despre clasa. Contine doi indici, amandoi catre structuri de tipul `CONSTANT_Utf8`. Primul reprezinta numele, iar al doilea tipul.

`CONSTANT_Utf8`

Corespunde valorii etichetei de 1. Reprezinta un sir de caractere encodat in formatul UTF-8. Contine un intreg `length`, de tipul `u2`, si apoi `length` octeti care descriu sirul in sine. Din cauza ca este encodat ca UTF-8, un singur caracter poate fi format din mai multi octeti.

`CONSTANT_MethodHandle`

Corespunde valorii etichetei de 15 si contine o referinta catre un camp, o metoda de clasa, sau o metoda de interfata.

`CONSTANT_MethodType`

Corespunde valorii etichetei de 16 si contine un indice catre o constanta `CONSTANT_Utf8`, ce reprezinta tipul unei metode.

`CONSTANT_InvokeDynamic`

Corespunde valorii etichetei de 18 si este folosit de catre JVM pentru a invoca o metoda polimorfica.

In cod C++, am reprezentat `cp_info` astfel:

```
struct cp_info {
    enum class Tag : u1 {
        CONSTANT_Class = 7,
        CONSTANT_Fieldref = 9,
        CONSTANT_Methodref = 10,
        CONSTANT_InterfaceMethodref = 11,
        CONSTANT_String = 8,
        CONSTANT_Integer = 3,
        CONSTANT_Float = 4,
        CONSTANT_Long = 5,
        CONSTANT_Double = 6,
        CONSTANT_NameAndType = 12,
        CONSTANT_Utf8_info = 1,
        CONSTANT_MethodHandle = 15,
        CONSTANT_MethodType = 16,
        CONSTANT_InvokeDynamic = 18,
```



```
};

    Tag tag;
    std::vector<u1> data;
};
```

Iar structurile folosite pentru obiectivul propus au fost reprezentate astfel:

```
struct CONSTANT_Methodref_info {
    cp_info::Tag tag;
    u2 class_index;
    u2 name_and_type_index;
};
struct CONSTANT_Class_info {
    cp_info::Tag tag;
    u2 name_index;
};
struct CONSTANT_NameAndType_info {
    cp_info::Tag tag;
    u2 name_index;
    u2 descriptor_index;
};
```

**field\_info** Fiecare camp din cadrul unei clase este reprezentat printr-o structura de tipul **field\_info**.

In cod C++, aceasta structura a fost reprezentata astfel:

```
struct field_info {
    u2 access_flags;
    u2 name_index;
    u2 descriptor_index;
    u2 attributes_count;
    std::vector<attribute_info> attributes;
};
```

Unde:

- **name\_index** este o intrare in tabela de constante unde se afla o constanta de tipul **CONSTANT\_Utf8**.
- **descriptor\_index** arata spre o constanta de tipul **CONSTANT\_Utf8** si reprezinta tipul campului.

**method\_info** Fiecare metoda a unei clase/interfete este descrisa prin aceasta structura.

In cod C++, am implementat-o asa:

```
struct method_info {
    u2 access_flags;
    u2 name_index;
    u2 descriptor_index;
    u2 attributes_count;
    std::vector<attribute_info> attributes;
};
```

Unde `name_index` si `descriptor_index` au aceeasi interpretare ca si la `field_info`.

Daca metoda nu este abstracta, atunci in vectorul `attributes` se va gasi un atribut de tipul `Code`, care contine bytecode-ul corespunzator acestei metode.

`attribute_info` In C++, a fost implementata astfel:

```
struct attribute_info {
    u2 attribute_name_index;
    u4 attribute_length;
    std::vector<u1> info;
};
```

Numele atributului determina modul in care octetii din vectorul `info` sunt interpretati. Pentru intentiile noastre, atributul de interes este cel de cod:

```
struct Code_attribute {
    u2 attribute_name_index;
    u4 attribute_length;

    u2 max_stack;
    u2 max_locals;

    u4 code_length;
    std::vector<u1> code;

    u2 exception_table_length;
    struct exception {
        u2 start_pc;
        u2 end_pc;
        u2 handler_pc;
        u2 catch_type;
    };
    std::vector<exception> exception_table; // of
    length exception_table_length.
```

```
    u2 attributes_count;  
    std::vector<attribute_info> attributes; // of  
        length attributes_count.  
};
```

Aceasta structura este piesa centrala a lucrarii. In continuare, o voi descrie detaliat:

- `max_stack`: Reprezinta adancimea maxima a stivei masinii virtuale cand aceasta bucata de cod este interpretata.
- `max_locals`: Reprezinta numarul maxim de variabile locale alocate in acelasi timp cand aceasta bucata de cod este interpretata.
- `code`: Codul metodei.
- `exception_table`: Exceptiile pe care le poate arunca metoda.

Code

Vectorul `code` din cadrul atributului `Code` reprezinta bytecode-ul propriu-zis al metodei.

Acest vector contine instructiunile care sunt executate de catre masina virtuala.

JVM-ul ruleaza ca o masina cu stiva, iar toate instructiunile opereaza pe aceasta stiva. Reultatul rularii unei instructiuni este modificarea stivei: scoaterea si adaugarea de elemente in varful acesteia.

Instructiunile au in general formatul [3]:

```
nume_instr  
operand1  
operand2  
...
```

cu un numar variabil de operanzi, prezenti in mod explicit in vectorul de cod.

Fiecarui instructiuni ii corespunde un octet, denumit opcode. Fiecare operand este fie cunoscut la compilare, fie calculat in mod dinamic la rulare.

Cele mai multe operatii nu au niciun operand dat in mod explicit la nivelul instructiunii: ele lucreaza doar cu valorile din varful stivei la momentul executarii codului.

De exemplu:

Instructiunea `imul` are octetul 104 sau 0x68. Acestea da pop la doua valori din varful stivei: `value1` si `value2`. Amandoua valorile trebuie sa fie de tipul `int`. Rezultatul este inmultirea celor doua valori: `result = value1 * value2`, si este pus in varful stivei.

Dintre cele peste o suta de instructiuni, noi suntem preocupati doar de 5 dintre acestea: cele care au de a face cu invocarea unei metode.

`invokedynamic`

Format:

```
invokedynamic
index1
index2
0
0
```

Opcode-ul corespunzator acestei instructiuni este 186 sau 0xba.

`Index1` si `index2` sunt doi octeti sunt compusi in

```
index = (index1 << 8) | index2
```

Indicele compus reprezinta o intrare in tabela de constante. La locatia respectiva trebuie sa se afle o structura de tipul `CONSTANT_MethodHandle`

`invokeinterface`

Format:

```
invokeinterface
index1
index2
count
0
```

Opcode-ul corespunzator este 185 sau 0xb9. `index1` si `index2` sunt folositi, in mod similar ca la `invokedynamic`, pentru a construi un indice in tabela de constante.

La pozitia respectiva in tabela, trebuie sa se regaseasca o structura de tipul `CONSTANT_Methodref`.

count trebuie sa fie un octet fara semn diferit de 0. Acest operand descrie numarul argumentelor metodei, si este necesar din motive istorice: aceasta informatie poate fi dedusa din tipul metodei.

TODO(ericpts): add resolution order.

invokespecial

Format:

```
invokespecial  
index1  
index2
```

Opcode-u corespunzator este 183 sau 0xb7. La fel ca la `invokeinterface`, este format un indice in tabela de constante, catre o structura `CONSTANT_Methodref`.

Aceasta instructiune este folosita pentru a invoca constructorii claselor.

invokestatic

Format:

```
invokestatic  
index1  
index1
```

Opcode-ul corespunzator este 184 sau 0xb8. Instructiunea este invocata pentru a `invoke` o metoda statica a unei clase.

La fel ca la `invokeinterface`, este construit un indice compus, si folosit pentru a indexa tabela de constante.

invokevirtual

Format:

```
invokevirtual  
index1  
index1
```

Opcode-ul corespunzator este 182 sau 0xb6, iar interpretarea este la fel ca la `invokeinterface`.

Aceasta este cea mai comuna instructiune de invocare de functii.

Dupa ce numele si tipul metodei, cat si clasa C de care apartine aceasta sunt rezolvate, masina virtuala cauta metoda respectiva in clasa referentiata. In caz ca o gaseste, cautarea se termina. In caz negativ, JVM va continua cautarea recursiv din superclasa lui C.

In C++, am reprezentat aceste instructiuni de interes astfel:

```
enum class Instr {  
    invokedynamic = 0xba,  
    invokeinterface = 0xb9,  
    invokespecial = 0xb7,  
    invokestatic = 0xb8,  
    invokevirtual = 0xb6,  
};
```

#### 3.1.13 ClassFile

Folosind definitiile anterioare, putem descrie un fisier de clasa binar in C++:

```
struct ClassFile {  
    u4 magic; // Should be 0xCAFEBAE.  
  
    u2 minor_version;  
    u2 major_version;  
  
    u2 constant_pool_count;  
    std::vector<cp_info> constant_pool;  
  
    u2 access_flags;  
  
    u2 this_class;  
    u2 super_class;  
  
    u2 interface_count;  
    std::vector<interface_info> interfaces;  
  
    u2 field_count;  
    std::vector<field_info> fields;  
  
    u2 method_count;  
    std::vector<method_info> methods;
```

```
    u2 attribute_count;  
    std::vector<attribute_info> attributes;  
};
```

Pentru a vedea un fisier clasa analizat in detaliu, uitati-va la appendix-ul studiu de caz.





---

## Metodologie

---

### 4.1 Formalizarea problemei

Fie programul  $\mathcal{P}$  un proiect Java, format dintr-o multime de fisere clasa. Scopul optimizatorului este sa creeze un program  $\mathcal{P}'$ , care sa se comporte identic cu  $\mathcal{P}$ , si sa fie mai bun decat  $\mathcal{P}$  pentru o anumita metrica  $\mathcal{M}$ .

### 4.2 Diferentierea programelor

Doua programe  $\mathcal{P}$  si  $\mathcal{Q}$  pot fi diferiteiate daca exista un input  $\mathcal{I}$  pentru care  $\mathcal{P}$  rulat pe  $\mathcal{I}$  si  $\mathcal{Q}$  rulat pe  $\mathcal{I}$  dau rezultate diferite.

$\exists \mathcal{I}$  pentru care  $\mathcal{P}(\mathcal{I}) \neq \mathcal{Q}(\mathcal{I})$

Unde prin rezultat intelegem atat output-ul programului, in sensul pur matematic, cat si efectele laterale generate, care au efect asupra mediului unde ruleaza programul.

Daca doua programe nu pot fi diferiteiate (i.e., pentru toate input-urile  $\mathcal{I}$ , cele doua programe se comporta la fel), vom spune despre ele ca sunt echivalente.

De exemplu, fie  $\mathcal{P}$

```
def P(a: int, b: int) -> int:
    for i = 1:b
        a = inc(a)
    return a
```

si fie  $\mathcal{Q}$

```
def Q(a: int, b: int) -> int:
    return a + b
```

atunci pentru orice  $a$  si  $b$  din  $\mathbb{N}$ ,  $\mathcal{P}(a, b)$  va fi egal cu  $\mathcal{Q}(a, b)$ .

### 4.3 Metrici de optimizare

În contextul optimizării de programe este nevoie să definim ce înseamnă că dintre două programe echivalente  $\mathcal{P}$  și  $\mathcal{Q}$ ,  $\mathcal{P}$  să fie mai performant decât  $\mathcal{Q}$ . Cele mai folosite două metrice sunt metrica de viteză de execuție a unui program, și metrica de dimensiune a programului.

#### 4.3.1 Metrica de viteză

##### Timpul de rulare

Vom defini timpul de rulare al unui program  $\mathcal{P}$  pe un input  $\mathcal{I}$  ca fiind diferența de timp dintre când programul își începe execuția, până când acesta își termină execuția.

Pe sistemele \*nix, un mod ușor să măsoară timpul de rulare este folosind comanda *time*:

```
$ time ./build.sh
./build.sh 0.47s user 0.20s system 100% cpu 0.664
          total
```

În acest context, vom spune că programul *build.sh* a rulat pentru un timp de 0.664 secunde.

Vom defini astfel

$$time(\mathcal{P}, \mathcal{I})$$

ca fiind timpul de rulare al programului  $\mathcal{P}$  input-ul  $\mathcal{I}$ .

##### Comparare bazată pe timpul de rulare

Fie două programe echivalente  $\mathcal{P}$  și  $\mathcal{Q}$ .

Vom spune că  $\mathcal{P}$  este mai rapid decât  $\mathcal{Q}$  pe baza timpului de rulare dacă timpul de rulare mediu al lui  $\mathcal{P}$  este mai mic decât timpul de rulare mediu al lui  $\mathcal{Q}$ :

$$\sum_{\mathcal{I} \text{ input}} time(\mathcal{P}, \mathcal{I}) < \sum_{\mathcal{I} \text{ input}} time(\mathcal{Q}, \mathcal{I})$$

Pe baza acestei comparații, putem defini o relație de ordine asupra multimii programelor:  $\mathcal{P} < \mathcal{Q}$  dacă  $\mathcal{P}$  este mai rapid decât  $\mathcal{Q}$ .

##### Problema optimizării pe baza metricii de viteză

Având definită relația de ordine, problema optimizării pe baza metricii de viteză este:

Dandu-se un program  $\mathcal{P}$ , sa se gaseasca  $\mathcal{Q}$  ca cel mai rapid program echivalent cu  $\mathcal{P}$ :

$$\operatorname{argmin}_{\mathcal{Q}} \mathcal{P} \text{ echivalent cu } \mathcal{Q}$$

### 4.3.2 Metrica de dimensiune

#### Dimensiunea unui program

Pentru un program  $\mathcal{P}$ , vom defini dimensiunea acestuia ca fiind suma dimensiunilor tuturor instructiunilor acestui program:

$$\text{size}(\mathcal{P}) = \sum_{i \in \mathcal{P}} \text{instruction\_size}(i)$$

Unde prin  $\text{instruction\_size}(i)$  intelegem numarul de octeti ocupati de instructiunea  $i$ .

De exemplu, pentru limbajul Java, instructiunea *invokedynamic* ocupa 5 octeti, in timp ce instructiunea *dmul* ocupa un singur octet.

#### Comparare bazata pe dimensiunea programelor

Pentru doua programe  $\mathcal{P}$  si  $\mathcal{Q}$ , vom spune ca  $\mathcal{P}$  este mai mic decat  $\mathcal{Q}$  ddaca  $\text{size}(\mathcal{P}) < \text{size}(\mathcal{Q})$ .

Similar ca la metrica de viteza, putem defini o relatie de ordine pe multimea programelor.

#### Problema optimizarii pe baza metricii de dimensiune

Avand definita relatia de ordine, problema optimizarii pe baza metricii de dimensiune este aceeaasi ca la viteza:

Dandu-se un program  $\mathcal{P}$ , sa se gaseasca  $\mathcal{Q}$  ca cel mai mic program echivalent cu  $\mathcal{P}$ :

$$\operatorname{argmin}_{\mathcal{Q}} \mathcal{P} \text{ echivalent cu } \mathcal{Q}$$

## 4.4 Discutie asupra metricilor

Pentru cele mai multe cazuri, cele doua metrice sunt corelate – o reducere a timpului de rulare aduce cu ea si o reducere a dimensiunii programului.

Totodata, exista cazuri cand cele doua metrice sunt contrare. Un exemplu clasic este tehnica de "derularea buclelor" (eng. loop unrolling). Aceasta consta in explicitarea unei bucle cu un numar cunoscut de iteratii:

Programul

```
s = 0
for i = 1:10:
    s = inc(s)
```

va fi optimizat pentru viteza in

```
s = 0
s = inc(s)
...
s = inc(s)
```

in timp ce aceasta optimizare va creste numarul de instructiuni al programului, deci si dimensiunea acestuia.

Deoarece cele mai multe programe utilizate nu ruleaza pe medii constranse de memorie, tipul de optimizare folosit aproape intotdeauna este cel de viteza: este mult mai util daca un program ruleaza de 2 ori mai repede, decat daca acesta ocupa de 2 ori mai putin.

Acest lucru se datoreaza faptului ca performanta memoriei (pretul per unitate de memorie) a continuat sa scada in ultimul deceniu, in timp ce performanta procesoarelor (numarul de instructiuni executate per secunda) a stagnat.

Asa cum se poate observa in figura 4.1, trendul care urma legea lui Moore [8] a inceput sa se opreasca. Pe de alta parte, eficienta memoriei calculatoarelor si-a continuat trendul de crestere, asa cum se poate observa in continuare sa creasca, asa cum se poate observa in figura 4.2.

### 4.5 Eliminarea functiilor nefolosite

#### 4.5. Eliminarea functiilor nefolosite

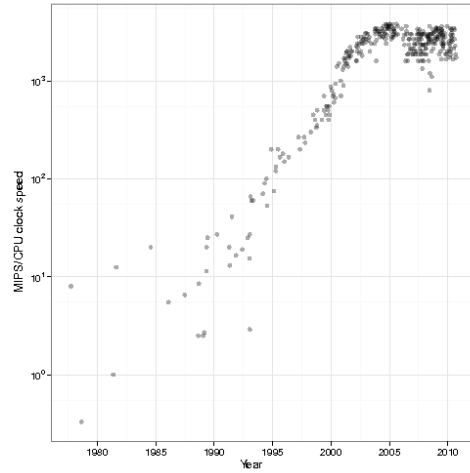


Figure 4.1: Evolutia puterii de procesare[5]

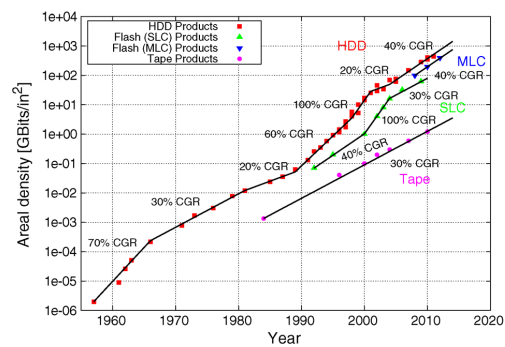


Figure 4.2: Evolutia puterii de procesare[6]



# Implementare

---

### 5.1 Deserializare

Prima problema intalnita in construirea optimizatorului este serializarea si deserializarea fisierelor clasa. Problema aceasta a fost rezolvata folosind clasa `ClassReader`:

```
#pragma once

#include <cassert>
#include <cstring>
#include <fstream>
#include <iostream>
#include <sstream>
#include <vector>

#include "bytesparser.h"
#include "classfile.h"
#include "types.h"

/// This class handles the parsation (deserialization
    and serialization) of
/// Java's .class files.
/// Normal usage should be:
/// 1. Reading the binary data (for example, from a
    file on disk)
/// 2. Instantiating this ClassReader.
/// 3. Parsing the actual file.
struct ClassReader {
    private:
```

```
    /// The binary representation of the class being
    /// parser.
    BytesParser m_bparser;

    /// The class file that is being populated as the
    /// parsing progresses.
    ClassFileImpl m_cf;

public:
    /// Initialize the reader, with the binary 'data'
    /// of the class file.
    ClassReader(std::vector<uint8_t> data);

    /// Parse an entire class file.
    /// This is the method that you most likely want
    /// to use.
    ClassFileImpl deserialize();

private:
    /// Parses a constant from the data buffer, and
    /// returns the data
    /// and how many slots it takes up in the
    /// constant table.
    cp_info parse_cp_info();

    /// Parses a field_info struct from the data
    /// buffer.
    field_info parse_field_info();

    /// Parses a method_info struct from the data
    /// buffer.
    method_info parse_method_info();

    /// Asserts that 'idx' is an index into the
    /// constant pool, tagged with
    /// 'tag'.
    void expect_cpool_entry(int idx, cp_info::Tag tag
        ) const;
};
```

## .1 Appendix - Studiu de caz

In continuare, voi exemplifica structura unui fisier clasa cu un exemplu.



Codul Java este urmatorul:

```
public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("project1 - hello world");
        foo();
    }

    public static void foo() {
        System.out.println("project1 - foo()");
    }
}
```

Compilatorul folosit este openjdk-11. Clasa a fost utilizata folosind utilitarul javap [4], care este de asemenea inclus in pachetul openjdk-11.

In primul rand, tabela de constante:

```
Constant pool:
  #1 = Methodref          #8.#18          // java/
        lang/Object."<init>":()V
  #2 = Fieldref           #19.#20          // java/
        lang/System.out:Ljava/io/PrintStream;
  #3 = String             #21              // project1
        - hello world
  #4 = Methodref          #22.#23          // java/io/
        PrintStream.println:(Ljava/lang/String;)V
  #5 = Methodref          #7.#24           // Main.foo
        :()V
  #6 = String             #25              // project1
        - foo()
  #7 = Class               #26              // Main
  #8 = Class               #27              // java/
        lang/Object
  #9 = Utf8                <init>
 #10 = Utf8                ()V
 #11 = Utf8                Code
 #12 = Utf8                LineNumberTable
 #13 = Utf8                main
 #14 = Utf8                ([Ljava/lang/String;)V
 #15 = Utf8                foo
 #16 = Utf8                SourceFile
 #17 = Utf8                Main.java
 #18 = NameAndType         #9:#10          // "<init
        >":()V
```

## 5. IMPLEMENTARE

---

```
#19 = Class          #28          // java/
    lang/System
#20 = NameAndType    #29:#30      // out:
    Ljava/io/PrintStream;
#21 = Utf8           project1 - hello world
#22 = Class          #31          // java/io/
    PrintStream
#23 = NameAndType    #32:#33      // println
    :(Ljava/lang/String;)V
#24 = NameAndType    #15:#10      // foo:()V
#25 = Utf8           project1 - foo()
#26 = Utf8           Main
#27 = Utf8           java/lang/Object
#28 = Utf8           java/lang/System
#29 = Utf8           out
#30 = Utf8           Ljava/io/PrintStream;
#31 = Utf8           java/io/PrintStream
#32 = Utf8           println
#33 = Utf8           (Ljava/lang/String;)V
```

In acest format, namespace-uriile imbricate sunt reprezentate prin /.

Informatii despre clasa:

```
Classfile Main.class
  Last modified May 28, 2018; size 520 bytes
  MD5 checksum 248b729dfe4b4bc8da895944d30fdc28
  Compiled from "Main.java"
public class Main
  minor version: 0
  major version: 55
  flags: (0x0021) ACC_PUBLIC, ACC_SUPER
  this_class: #7          // Main
  super_class: #8         // java/
    lang/Object
  interfaces: 0, fields: 0, methods: 3, attributes: 1
```

Constructorul clasei:

```
{
  public Main();
    descriptor: ()V
    flags: (0x0001) ACC_PUBLIC
    Code:
      stack=1, locals=1, args_size=1
      0: aload_0
```

```
1: invokespecial #1          //  
   Method java/lang/Object."<init>":()V  
4: return  
LineNumberTable:  
   line 1: 0
```

Metoda main(String[] args):

```
public static void main(java.lang.String[]);  
descriptor: ([Ljava/lang/String;)V  
flags: (0x0009) ACC_PUBLIC, ACC_STATIC  
Code:  
   stack=2, locals=1, args_size=1  
   0: getstatic      #2          // Field  
     java/lang/System.out:Ljava/io/PrintStream;  
   3: ldc             #3          // String  
     project1 - hello world  
   5: invokevirtual   #4          // Method  
     java/io/PrintStream.println:(Ljava/lang/  
     String;)V  
   8: invokestatic    #5          // Method  
     foo:()V  
  11: return  
LineNumberTable:  
   line 3: 0  
   line 4: 8  
   line 5: 11
```

Metoda foo():

```
public static void foo();  
descriptor: ()V  
flags: (0x0009) ACC_PUBLIC, ACC_STATIC  
Code:  
   stack=2, locals=0, args_size=0  
   0: getstatic      #2          // Field  
     java/lang/System.out:Ljava/io/PrintStream;  
   3: ldc             #6          // String  
     project1 - foo()  
   5: invokevirtual   #4          // Method  
     java/io/PrintStream.println:(Ljava/lang/  
     String;)V  
   8: return  
LineNumberTable:  
   line 8: 0
```

## 5. IMPLEMENTARE

---

line 9: 8

---

## Bibliography

---

- [1] <https://github.com/trizen/language-benchmarks>.
- [2] <https://docs.oracle.com/javase/specs/jvms/se7/html/jvms-4.html>.
- [3] <https://docs.oracle.com/javase/specs/jvms/se7/html/jvms-6.html>.
- [4] <https://docs.oracle.com/javase/7/docs/technotes/tools/windows/javap.html>.
- [5] Colin Gillespie. CPU and GPU trends over time. <https://csgillespie.wordpress.com/2011/01/25/cpu-and-gpu-trends-over-time/>.
- [6] K. Goda and M. Kitsuregawa. The history of storage systems. *Proceedings of the IEEE*, 100(Special Centennial Issue):1433–1440, May 2012.
- [7] Rob Sayre. Dead code elimination for beginners. <http://chris.improbable.org/2010/11/17/dead-code-elimination-for-beginners/>, 2010. [Online; accessed 4-June-2018].
- [8] Robert R. Schaller. Moore’s law: Past, present, and future. *IEEE Spectr.*, 34(6):52–59, June 1997.
- [9] Wikipedia contributors. Dead code elimination — Wikipedia, the free encyclopedia. [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Dead\\_code\\_elimination&oldid=841070703](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Dead_code_elimination&oldid=841070703), 2018. [Online; accessed 4-June-2018].