

IFT3065 - Proposition de projet

Vincent Foley-Bourgon (FOLV08078309)

Eric Thivierge (THIE09016601)

Janvier 2012

Résumé

Nous proposons d’écrire un compilateur Scheme en Scheme qui générera du code pour une machine x86. Ce compilateur sera une exploration “en largeur” du domaine de la compilation ; plutôt que d’implanter quelques fonctionnalités et de les développer en profondeur, nous allons tenter d’implémenter plus de fonctionnalités, même si cela veut impliquer de diminuer le degré de sophistication de notre compilateur. Les deux membres de l’équipe pensent que cela aidera à obtenir une bonne vision d’ensemble du fonctionnement d’un compilateur.

1 Choix des langages

1.1 Langage source (Scheme)

Nous avons décidé d’utiliser Scheme comme langage source. La raison principale est que Scheme est un des langages de haut niveau les plus simple qui soit, ce qui permet d’implanter une grande partie du langage dans un court laps de temps. De plus, il possède de fonctionnalités qui sont intéressantes à implanter qu’un langage comme Pascal ne possède pas, par exemple :

- Fermetures
- Récursivité terminale
- Continuations
- Macros

1.2 Langage hôte (Scheme)

Nous voulions un langage fonctionnel de haut niveau pour notre compilateur. Le langage OCaml était une option intéressante, étant donné qu’il est similaire au langage SML utilisé dans le livre “Modern

Compiler Implementation in ML” par Appel. Son système de typage statique aurait certainement été fort utile tout au long du développement.

Comme un membre de l’équipe ne connaissait pas OCaml, nous avons décidé d’utiliser Scheme comme langage hôte. Scheme est également un langage de fonctionnel de haut niveau. De plus, comme il s’agit du même langage que le langage source, nous avons la possibilité d’écrire un compilateur autogène. Aussi, les connaissances apprises par l’utilisation de Scheme aideront directement à la création du compilateur.

1.3 Langage cible (assembleur x86)

Nous avons décidé de cibler le langage x86 pour notre compilateur. Malgré que les deux membres de l’équipe ne soient pas familiers avec cet assembleur, la popularité des machines x86 font de ce langage un choix pratique.

2 Choix des fonctionnalités

2.1 Grammaire, parseur et messages d’erreurs (niv-2)

Comme nous implémentons notre propre compilateur, nous avons besoin d’un analyseur lexical et syntaxique. Nous avons décidé de les implanter manuellement plutôt que d’utiliser des outils comme lex ou bison, car nous aimerons connaître les détails de plus bas niveau de ces outils.

Notre analyseur lexical aura les propriétés suivantes :

- Support pour ASCII seulement : il serait trop long et difficile de supporter correctement l’ensemble de Unicode, et nous nous limiterons donc à l’ensemble ASCII.
- Le “type” de notre analyseur lexical sera `[char]` -> `[symbol]` ; on prendra en paramètre une liste de caractères et on retournera une liste de symboles. L’analyse lexicale ne sera pas concurrente avec l’analyse syntaxique.
- Un symbole sera un triplet de la forme : `(type+valeur, ligne, colonne)`. La ligne et la colonne seront utiliser pour donner des messages d’erreurs plus détaillés.

Notre analyseur syntaxique aura les propriétés suivantes :

- Ce sera un parseur LL(1) écrit par un algorithme de descente récursive, car c’est sans doute l’algorithme le plus simple à implanter manuellement.
- Le parseur prendra en paramètre la liste de symboles générée par l’analyseur lexical et retournera un arbre de syntaxe abstraite.

2.2 Fermetures (niv-2)

Les fermetures sont l'une des fonctionnalités les plus importantes du langage Scheme, et nous allons donc les implanter.

2.3 Récupérateur de mémoire automatique (niv-2)

Tout comme les fermetures, la gestion automatique de la mémoire est une fonctionnalité importante de Scheme. Nous allons donc implanter un récupérateur simple.

2.4 Types (niv-1)

Scheme est un langage typé dynamiquement, donc les variables ne possèdent pas de types, mais il est fortement typé, ce qui veut dire qu'une expression tel que `(+ 3 'foo)` est sémantiquement incorrecte. Nous traiterons ces erreurs de type.

2.5 Vivacité des variables (niv-1)

2.6 Propagation de constantes (niv-2)

2.7 Génération simple avec optimisation “peephole”