

赫露艾斯塔 Helesta Compiler

焦景辉 王建楠 王子元 李欣隆

清华大学

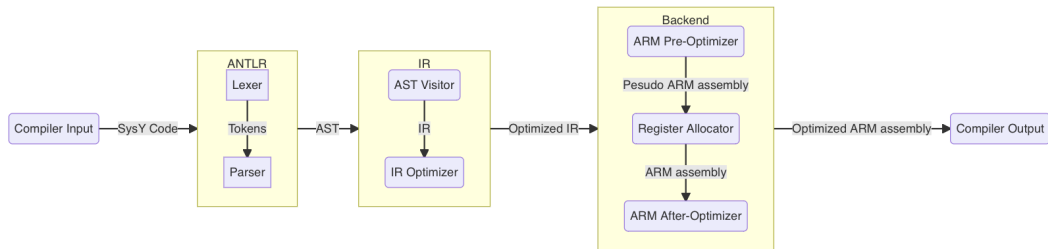
2022 年 8 月 22 日

① 整体架构

② 中端优化

③ 后端优化

整体架构



SSA

- SSA Construction: 构造 SSA, 保证每个寄存器只有一次 Def
- SSA Destruction: 在中端优化的最后消除 Φ 指令

基本块优化

- 消除不可达的基本块
- 消除分支条件可以推断为常量的分支
- 将基本块排列为正常顺序，使得同个循环内的代码是连续的若干个基本块，循环内的基本块按删去回边后 dfs 的逆后序排列
- 将无条件跳转的目标基本块的代码复制到跳转前的基本块，减少基本块个数
- 将基本块排列为正常顺序，使得同个循环内的代码是连续的若干个基本块，循环内的基本块按删去回边后 dfs 的逆后序排列

常规优化

- Global Code Motion
- Global Value Numbering
- Dead Code Elimination: 消除无用指令 / 变量
- mem2reg: 全局变量转局部变量, 局部变量放在寄存器上

过程间优化

- Function Inline: 能 inline 的函数全部 inline, 带递归的函数展开若干层
- 如果一个函数的某个参数在所有调用中相同, 则将其替换为常量
- 如果一个函数的返回值从未由调用者使用, 则将返回值设为 0
- 尾递归转循环

副作用优化

- 对不写内存的函数调用，分析读的内存是否发生改变，消除多余的调用
- 对于数组没有被修改过的情况，将对数组的固定下标的访问替换为数组全局初始化的值
- 如果局部变量的每个下标都只被赋值过一次，且赋值为常数，则将其提升为全局常量
- 将 main 函数开头的全局变量写操作吸收到全局变量初始化中
- 尽可能将读内存操作替换为上次读或写的值
- 如果写操作不会对之后的读操作产生影响，则删除写操作

循环变换

- 对于循环次数固定且展开后指令数较小的循环，展开为顺序执行
- 对于循环次数不固定的循环，进行循环展开
- 对于循环内部形如 $s += i * c1 + c2$, $s = (s + c1 * i + c2) \% P$, $s /= 1 \ll c$ 的表达式进行化简

代数化简

- 加法表达式化简，将每个 Reg 表示为关于若干个 Reg 的线性函数，在能减少指令数时，直接计算这个线性函数而不是用原来的方式计算
- 如果 a / b 已经计算过，那么将后续的 $a \% b$ 替换成 $a - a / b * b$
- 将 $a * b / b$ 替换成 a

SIMD 与多线程

手动实现一个多线程库

- `__create_threads`: 利用系统调用 `sys_clone` 创建线程
- `__join_threads`: 利用系统调用 `sys_exit` 和 `sys_waitid` 结束线程或等待线程结束
- `__bind_core`: 利用系统调用将线程绑定到 CPU 核心
- `__lock`: 互斥锁进入操作, 用于修改已结束的线程数
- `__unlock`: 互斥锁退出操作, 用于修改已结束的线程数
- `__barrier`: barrier, 用于线程间同步

SIMD 与多线程

- 多线程：对于一个 k 次迭代的循环，如果判断循环间无数据依赖，则将其分为 $\frac{k}{\text{num_threads}}$ 块并行执行
- SIMD：如果一个循环中没有分支，且每次循环间无数据依赖，且每条指令都能换成 SIMD 指令，且 SIMD 寄存器够用，则替换为 SIMD 指令

常规优化

- Dead Code Elimination
- 对只含一条跳转指令的基本块，尽可能删除，但保证不出现基本块间的多重边
- 对只有一个前驱的基本块，将指令移动到前驱
- 分支指令转为条件执行

指令合并

- 将 $a + b * c$ 和 $a - b * c$ 替换成 `mla` 和 `mls`
- 将多条 `store` 替换成 `vdup` 和 `vstm`
- 如果多条 `load` / `store` 地址相差不超过 1024, 则只计算第一次地址, 后续地址使用偏移量
- 将形如 `a[b]` 的数组访问使用 `(ldr|str) a, [b, c, LSL 2]` 表示

寄存器分配

- 基于图染色问题的寄存器分配算法，优先保证生成代码的运行速度。
- 对 `int` 和 `float` 类型的伪寄存器分别执行寄存器分配。
- spill 估价：优先 spill 保存常量的寄存器，优先 spill 使用频率较低的寄存器。spill 策略考虑伪寄存器所在的循环深度 `depth` 与使用次数 `cnt`，计算 $cnt * 4^{depth}$ 。