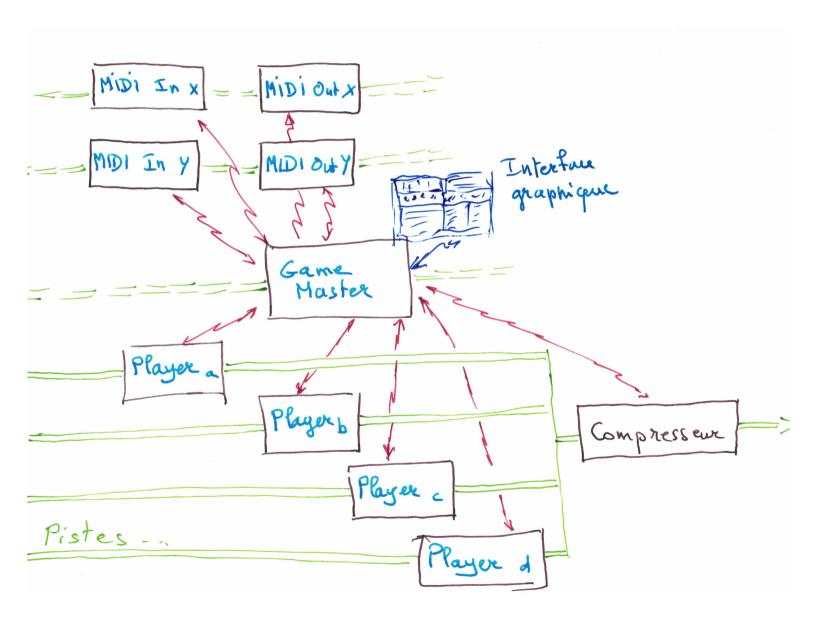
Organisation du système



Quelques aspects originaux

- Syntaxe : [A-Za-z_] [A-Za-z0-9_] *
- Représentation traditionnelle
 - Table des symboles, chaînes de caractères ou dictionary-tree
 - Codification : par numéro d'entrée
- Inconvénients
 - Peu de chaînes disponibles
 - Codification dépendante de l'historique
 - On veut compiler à la volée, charger des scripts déjà compilés.

Note : réflexions liées aux choix d'implantation, à la nature de JS, etc.

Besoins

 associer à un identificateur une codification (nombre) unique, toujours la même, quelle que soit l'historique des opérations.

Solution

- Limiter le nombre de caractères d'un identificateur.
 - L'ensemble [A-Za-z0-9_] comporte 64 caractères, qui peuvent être codifiés sur 6 bits
 - Un float 64 bits permet de représenter tous les entiers de 0 à 2^53. Soit 8 caractères.

Inconvénients

- Quid de l'envie d'un programmeur d'utiliser plus de 8 caractères ?

- Une solution relativement satisfaisante
 - Compactage des identificateurs
 - Préfixe de 1 caractère [0-9], « checksum » des transformations
 - Application déterministe d'une suite de règles

```
- {A}xx{B} devient {A}x{B}
- {A}xy{B} devient {A}z{B} : ch → H, qu → Q, es → 5...
- {A}x{B} devient {A}{B} si f({A}, {B})
```

- Exemples
 - PresetCheckLoaded → 7p63bLdd
 - A_First_Long_Identifier → 2AfiL2fr
 - A_Second_Long_Identifier → 5AzclGfr
 - mSL_SysLog041 → 1J1ylg4s
 - mSL_SysLog088 → 4m8Syq0q

- Résultats après ajustement des règles
 - Pas de collision dans les identificateurs « compacts » générés
 - Fonction de hashcode :
 - f(0xuuuuuvvvvvv) → 0xuuuuuu xor 0xvvvvvv
 - Pas de collision dans la fonction de hashcode
 - Peu de collisions dans la mise en table de hashcode
 - 5% pour une table de taille 3*N
 - Deux identificateurs qui auraient le même « compact » seraient détectés du fait de l'obligation de déclaration.
 - Note
 - Les identifieurs de moins de 8 caractères sont cadrés à gauche
 - Tous les identifieurs sont dans :

```
[0x400000000 .. 0xFFFFFFFFFFF
```