

**Uniwersytet Warszawski**  
Wydział Matematyki, Informatyki i Mechaniki

**Michał Borkowski**

Nr albumu: 370727  
**Marian Dziubiak**

Nr albumu: 370784

**Jakub Bujak**

Nr albumu: 370737  
**Marek Puzyna**

Nr albumu: 371359

# Kompilacja NianioLanga do efektywnych struktur języka C

Praca licencjacka  
na kierunku INFORMATYKA

Praca wykonana pod kierunkiem  
**mgr. Radosława Bartosiaka**  
Instytut Informatyki

Maj 2018

## **Oświadczenie kierującego pracą**

Potwierdzam, że niniejsza praca została przygotowana pod moim kierunkiem i kwalifikuje się do przedstawienia jej w postępowaniu o nadanie tytułu zawodowego.

Data

Podpis kierującego pracą

## **Oświadczenie autora (autorów) pracy**

Świadom odpowiedzialności prawnej oświadczam, że niniejsza praca dyplomowa została napisana przeze mnie samodzielnie i nie zawiera treści uzyskanych w sposób niezgodny z obowiązującymi przepisami.

Oświadczam również, że przedstawiona praca nie była wcześniej przedmiotem procedur związanych z uzyskaniem tytułu zawodowego w wyższej uczelni.

Oświadczam ponadto, że niniejsza wersja pracy jest identyczna z załączoną wersją elektroniczną.

Data

Podpisy autorów pracy

## **Streszczenie**

W pracy opisujemy...

## **Słowa kluczowe**

kompilacja, języki programowania, analiza semantyczna, NianioLang, system typów

## **Dziedzina pracy (kody wg programu Socrates-Erasmus)**

11.3 Informatyka

## **Klasyfikacja tematyczna**

D. Software

D.3. Programming languages

D.3.3. Language constructs and features



# Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	5
<b>1. Wstęp</b>	7
1.1. Wprowadzenie do NianioLanga	7
1.2. Typy w NianioLangu	7
1.3. Cele projektu	8
1.4. Podstawowe pojęcia	8
<b>2. Metodyka pracy</b>	9
2.1. Korzystanie z systemu kontroli wersji	9
2.2. Zgłaszanie zmian i code review	9
2.3. Techniki komunikacji w zespole	9
<b>3. Kompilator NianioLanga</b>	11
3.1. Budowanie drzewa AST	11
3.2. Analiza semantyczna	11
3.3. Architektura nlasma	11
3.4. Translacja drzewa AST do nlasma	11
3.5. Generowanie kodu C na podstawie nlasma	11
3.6. Implementacja typów NianioLanga w C	11
<b>4. Zmiana systemu typów</b>	13
4.1. Rozdzielenie typu <code>ptd::sim</code>	13
4.2. Typy <code>own</code>	13
<b>5. Rozszerzenie nlasma</b>	15
5.1. Przekazywanie informacji o typach z drzewa AST	15
5.2. Statyczne sprawdzanie poprawności	15
<b>6. Nowe implementacje typów</b>	17
6.1. Typy proste	17
6.2. Tablice	17
6.3. Rekordy	17
6.4. Typy wariantowe	17
6.5. Konwersja <code>own</code> $\rightarrow$ <code>im</code>	17
<b>7. Efekty optymalizacji i wnioski</b>	19
7.1. Porównanie czasu wykonania programów	19

<b>8. Wkład poszczególnych członków zespołu . . . . .</b>	<b>21</b>
<b>Bibliografia . . . . .</b>	<b>23</b>

# Wprowadzenie

NianioLang jest językiem programowania ogólnego przeznaczenia, którego twórcą jest założyciel firmy Atinea – Andrzej Gąsienica-Samek. Poniższa praca realizowana jest na zlecenie firmy Atinea, która wykorzystuje NianioLang. Istniejący kompilator umożliwia translację NianioLanga do kilku języków, między innymi do Javy, JavaScriptu i C. Ze względu na chęć uproszczenia kompilacji NianioLanga utworzono środowisko uruchomieniowe dostarczające odpowiednie abstrakcje i pozwalające na korzystanie w C z dynamicznych struktur odpowiadających typom, jakie są dostępne do użycia w NianioLangu. Takie rozwiązanie nie jest niestety optymalne, szczególnie w przypadku niskopoziomowego języka jakim jest C. W tej pracy opisujemy wprowadzenie nowych typów danych i ich wsparcia w kompilatorze, co umożliwi generowanie natywnego kodu w C i znacznie zwiększy wydajność kompilowanych aplikacji przy zachowaniu podstawowych założeń języka.





# Rozdział 1

## Wstęp

### 1.1. Wprowadzenie do NianioLanga

NianioLang jest proceduralnym, imperatywnym językiem, którego celem jest uproszczenie pisania rozproszonych aplikacji stosując wzorzec projektowy Nianio[1]. Celem twórców języka jest dostarczenie narzędzia umożliwiającego operowanie na niemutowalnych strukturach o semantyce zbliżonej do języków funkcyjnych, ale prostszego w użyciu. Konstrukcje takie jak wskaźniki zostały usunięte, a w ich miejsce, w przypadku kompilacji do C, zaimplementowano system zarządzania obiektami w pamięci przez zliczanie referencji, aby pozbyć się jednego z najczęstszych źródeł błędów, występujących przy programowaniu niskopoziomym. Takie zabiegi zmniejszają nieco wydajność języka, ale jego twórcy doszli do wniosku, że zysk z wysokopoziomowego podejścia do pisania aplikacji jest wystarczająco duży, aby tworzenie aplikacji w NianioLangu było opłacalne.

Kompilator NianioLanga jest rozwijany przez firmę Atinea, która używa NianioLanga w swoich projektach (m.in. InstaDB.com). Kod źródłowy kompilatora jest dostępny na platformie GitHub[2] na licencji MIT.

### 1.2. Typy w NianioLangu

W NianioLangu mamy doczynienia z kilkoma wbudowanymi typami. Wszelkie typy tworzone przez użytkownika, to właściwie aliasy na typy wbudowane, co pomaga w zarządzaniu abstrakcją w programie. Dostępnych jest pięć wbudowanych typów:

- `ptd::sim` – liczby całkowite, zmiennoprzecinkowe oraz ciągi znaków
- `ptd::rec` – rekordy, czyli odpowiedniki struktur znanych np. z C
- `ptd::hash` – słowniki o kluczach będących ciągami znaków i wartościach danego typu
- `ptd::var` – typ wariantowy, który reprezentuje obiekty, mogące być w dokładnie jednym z określonego zbioru stanów i dodatkowo zawierać dane o typie właściwym dla danego stanu
- `ptd::arr` – tablice danych tego samego typu

Typy te mogą być ze sobą łączone w bardziej skompilowane konstrukcje, na przykład `ptd::arr(ptd::sim())` definiuje typ tablicy wartości prostych, a `ptd::rec({a => ptd::sim(), b => ptd::sim()})` definiuje typ rekordu o dwóch polach będących wartościami prostymi.

Podstawowymi założeniami systemu typów w NianioLangu są: niemutowalność struktur i opcjonalne typowanie.

- Niemutowalność struktur w NianioLangu jest pojęciem słabszym, niż w językach funkcyjnych. Oznacza ona, że język daje gwarancję, iż między dwoma kolejnymi dostęпами do zmiennej jej wartość nie ulegnie zmianie. W klasycznych językach imperatywnych, posiadających wskaźniki lub referencje nie jest to prawdą – jeśli istnieją dwa wskaźniki do jednej zmiennej, wartość odczytana z jednego z nich może się zmieniać nawet bez jego jawnej modyfikacji.
- Opcjonalne typowanie oznacza gwarancję, że dodanie lub usunięcie typów z programu nie zmieni jego semantyki. W skrajnym przypadku można usunąć z programu całą informację o typach i będzie on działał bez zmian (oczywiście może to być ze szkodą dla łatwości utrzymania lub wydajności). Jest to podejście przeciwne do stosowanego w takich językach jak C++, czy Haskell, których złożone systemy typów mają istotny wpływ na semantykę programu.

W wielu językach istnieje znacznie więcej wbudowanych typów, jednak powyższe są wystarczające, aby zbudować skomplikowane aplikacje, a jednocześnie dość proste, żeby rozpoczęcie programowania w NianioLangu nie było dla programisty wyzwaniem. W rozdziale *Kompilator NianioLanga* opisana została implementacja powyższych typów w języku C.

### 1.3. Cele projektu

Celem projektu była modyfikacja kompilatora NianioLanga, w taki sposób, aby kod wynikowy w C zawierał mniejszą liczbę wywołań funkcji oraz skomplikowanych struktur dla prostych typów istniejących już w języku C. Dzięki temu zmniejszony został czas wykonania aplikacji, pozwalając kompilatorowi GCC na zastosowanie dodatkowych optymalizacji. W tym celu wprowadzone zostały nowe typy z przestrzeni nazw `own`, które będą bardziej niskopoziomowymi odpowiednikami typów z przestrzeni nazw `ptd` (rekordy, tablice i warianty). Dzięki nałożonym na nie ograniczeniom możliwe jest znaczne zwiększenie wydajności programów pisanych w NianioLangu przy zachowaniu niezmienionej semantyki języka. Jednocześnie zmienione zostały pewne podstawowe typy, mianowicie `ptd::sim` został rozbity na `ptd::int` oraz `ptd::string`, oraz wprowadzony został typ `ptd::bool`. Liczby całkowite i wartości boole'owskie mają w języku C natywną reprezentację i używając ich bezpośrednio uzyskujemy prostszy kod wynikowy w C, który jest łatwiejszy do optymalizacji przez kompilator GCC.

Skutkiem zmian jakie musiały zostać wprowadzone by osiągnąć cel projektu było utracenie możliwości kompilacji NianioLanga do języków innych niż C, dopóki nie zostaną wprowadzone dodatkowe poprawki.

### 1.4. Podstawowe pojęcia

## Rozdział 2

# Metodyka pracy

2.1. Korzystanie z systemu kontroli wersji

2.2. Zgłaszanie zmian i code review

2.3. Techniki komunikacji w zespole



## Rozdział 3

# Kompilator NianioLanga

### 3.1. Budowanie drzewa AST

### 3.2. Analiza semantyczna

### 3.3. Architektura nlasma

*Rejestry, wywołania funkcji, deklaracje typów, itp.*

### 3.4. Translacja drzewa AST do nlasma

### 3.5. Generowanie kodu C na podstawie nlasma

### 3.6. Implementacja typów NianioLanga w C



## Rozdział 4

# Zmiana systemu typów

### 4.1. Rozdzielenie typu `ptd::sim`

### 4.2. Typy `own`

*Jaki jest cel tych typów, ich semantyka, jakie ograniczenia na ich użycie nakładamy (w stosunku do typów `ptd`).*





## Rozdział 5

# Rozszerzenie nlasma

5.1. Przekazywanie informacji o typach z drzewa AST

5.2. Statyczne sprawdzanie poprawności



## Rozdział 6

# Nowe implementacje typów

*W tej sekcji w każdym podrozdziale będziemy opisywać dlaczego dotychczasowe rozwiązanie było nieefektywne, jak można je było poprawić, które rozwiązanie wybraliśmy, dlaczego.*

### 6.1. Typy proste

### 6.2. Tablice

### 6.3. Rekordy

### 6.4. Typy wariantowe

### 6.5. Konwersja `own` $\rightarrow$ `im`

Konwersja typów `own` na typ `ptd::im`, który jest uniwersalną reprezentacją typów z przestrzeni `ptd`, jest naturalną potrzebą języka. Obiekty o typie z przestrzeni nazw `own` są ograniczone w zasięgu, więc chcąc zwrócić wartość takiego obiektu lub przekazać do funkcji, która przyjmuje argumenty z przestrzeni nazw `ptd`, musimy go przekonwertować.

Analiza przypadków użycia konwersji pokazała, że konwersja z typów `ptd` na typy `own` nie ma szczególnego zastosowania i nie musi być przez język obsługiwana, przede wszystkim dlatego, że tworzenie typu statycznego z typu dynamicznego w pewnym sensie mija się z celem korzystania z typów statycznych w ogóle, gdyż narzut wydajnościowy związany z tworzeniem obiektów typu `ptd::im`, a potem konstruowanie z nich obiektów typu `own` byłby zbyt duży. W drugą stronę zaś konwersja pozwala na łączenie nowego kodu ze starym oraz odejście od statycznego typowania w chwili, gdy chcemy korzystać z funkcji obsługujących wiele typów, na przykład implementując kontenery.

Istnieje parę sposobów na implementację konwersji. Pierwszy sposób polega na zapisaniu w bibliotece C języka ogólnej funkcji konwertujących obiekty `own` na obiekty `ptd::im`. Podejście to ma jednak wiele wad, przede wszystkim trudność implementacji, dużą podatność na błędy oraz wątpliwą przenośność rozwiązania. Szczególnie trzeci argument jest ważny, gdyż dalsze kierunki rozwoju języka prawdopodobnie przewidują przywrócenie do kompilatora możliwości kompilowania na inne języki niż C.

Drugi sposób polega na stworzeniu funkcji-wydmuszki, przyjmującej w argumencie obiekt `own`, która w trakcie kompilacji podmieniana jest na właściwy kod dokonujący konstrukcji obiektu `ptd::im`. Duże problemy stwarza jednak implementacja dla typów rekurencyjnych

(warianty) oraz puchnięcie kodu wynikowego, zawierającego bardzo podobne, potencjalnie bardzo długie sekcje.

Trzeci sposób, który został zrealizowany, jest niejako połączeniem dwóch poprzednich – dla każdego typu nazwanego oraz dla każdego typu, który korzysta z funkcji-wydmuszki, generowana jest funkcja, podpinana w miejsce wydmuszki. Można to w pewnym sensie porównać do generowania szablonów w C++, aczkolwiek ten system jest bardziej wyspecjalizowany.

Pierwszym elementem rozwiązania jest zebranie informacji o tym, jakie funkcje należy wygenerować, co przeprowadzane jest w dwóch miejscach. Ze względu na możliwość używania typów z innych modułów, niż w danym momencie wykonywany, każdy moduł udostępniać musi komplet funkcji do rzutowania typów, które definiuje. Najpierw, po załadowaniu drzewa AST modułu do type checkera, dokonywany jest obchód po funkcjach definiujących typy sprawdzający, czy nie definiują one typów `own`. Miejsce to zostało wybrane, gdyż jest to pierwsze miejsce, gdzie pojawia się konkretna wiedza o typach zmiennych. Następnie, podczas sprawdzania typów funkcji, za każdym razem, gdy napotykana jest funkcja-wydmuszka, zapamiętywany jest typ argumentu, z jakim została ona wywołana. Typy te są również rekurencyjnie sprawdzane, czy nie zawierają innych typów `own`, do których także należy stworzyć stosowne funkcje.

Drugim elementem rozwiązania jest generowanie kodu. Tworzona jest zmienna tekstowa, która następnie wypełniana jest instrukcjami tworzącymi obiekt `ptd::im`. Ponieważ typy mogą być zagnieżdżone, w razie potrzeb wywołują one inne funkcje konwertujące wewnętrzne obiekty `own` na `im`. Warto podkreślić, że w przypadku typów `own::rec` oraz `own::var` funkcje rzutujące nawet podobne typy są istotnie różne. Rzutując rekordy należy explicite przypisać wszystkie pola, nie jest możliwe zrobienie tego w ogólny sposób pętlą, zaś rzutując warianty wykonać należy pełną instrukcję `match`.

Trzecim elementem jest wstrzyknięcie kodu. Sprawdzanie typów rozdzielone jest od wpisywania ich do drzewa AST i w trakcie tego wpisywania podmieniane są wywołania funkcji-wydmuszki na wywołania odpowiedniej funkcji o automatycznie generowanej nazwie. Generowana nazwa jest tworzona na podstawie nazwy dla typów nazwanych, oraz na podstawie zawartości dla typów anonimowych – uzyskujemy w ten sposób deduplikację kodu, generując w kodzie wynikowym C tylko jedną funkcję dla danego typu.

Pozostaje jeszcze problem dodania definicji nowych funkcji do drzewa AST. Wygenerowany kod jest parsowany do samodzielnego modułu, który przechodzi przez type checker w sposób podobny do normalnego kodu. Po przejściu przez type checker moduły są łączone w jeden. Gdy cały program przejdzie przez type checker dalsza kompilacja przebiega tak, jak gdyby użytkownik sam utworzył sztucznie wygenerowane funkcje.

Generując funkcje, a z nich drzewo AST, można mieć wątpliwości, czy nie lepiej byłoby od razu tworzyć gotowe do podłączenia poddrzewa, czy nawet kod wynikowy w C, zamiast marnować czas procesora na przejście przez parser i type checker. Zautomatyzowane tworzenie drzewa AST daje gwarancję, że w przypadku dalszej ewolucji kompilatora nie trzeba będzie pamiętać o tym, aby każda zmiana miała także i odzwierciedlenie w module generowania kodu. Ze względu na dużą dynamikę rozwoju języka jest to cecha pożądana. Ponadto zmniejszanie czasu kompilacji programów nie było głównym celem projektu, a analiza przypadków użycia wykazała, że narzut czasowy jest w pełni akceptowalny.

## Rozdział 7

# Efekty optymalizacji i wnioski

### 7.1. Porównanie czasu wykonania programów



## Rozdział 8

# Wkład poszczególnych członków zespołu

*Co zrobiliśmy w rozbiu na osoby*





# Bibliografia

- [1] LK, *Wzorzec „Nianio” przykład* - 2006.
- [2] NianioLang Compiler - [GitHub](#)