虚拟机部分大致完成，开始着手编译器的编写。编译器分为多个阶段，但是各个阶段不一定是完全独立的。多趟编译方式各个阶段相对独立，可以单独实现，但是采用单趟编译，则通常将语法分析、语义分析及中间代码生成合并为一个阶段，因为不打算实现优化且中间代码就是虚拟机代码，因此没有优化部分和目标代码生成部分。

1.工作内容：

1.定义符号需要的各种属性，并Token类的定义。

2.设计符号组织方式，完成符号表的定义。

2.完成情况：

1.完成Token类的定义，其有各种属性，用于区分符号的类型、名字、种类，若是函数，还带有各个参数的类型，用以在函数调用时进行参数类型检查。

2.完成符号表的定义，其就是一个Token的列表，提供符号的查询和添加功能。

Token类和符号表类影响着编译器的所有阶段，如果设计上有缺陷，则后期改动时可能影响的范围很大，所以设计时需要深思熟虑。在设计符号表时，一开始一头雾水，经过指导老师的讲解，以及提供的资料，了解了符号表设计时应该注意的内容。当然，因为本编译器支持的C语言子集比较简单，因此符号表只是一个简单的表而已，但是其内部的实现细节还是需要仔细考虑。