武汉理工大学

毕业设计（论文）

**程序语言C--的编译器设计与实现**

学院（系）： 计算机科学与技术学院

专业班级： 计算机1401班

学生姓名： 李开心

指导教师： 林 泓

**学位论文原创性声明**

本人郑重声明：所呈交的论文是本人在导师的指导下独立进行研究所取得的研究成果。除了文中特别加以标注引用的内容外，本论文不包括任何其他个人或集体已经发表或撰写的成果作品。本人完全意识到本声明的法律后果由本人承担。

作者签名：

年 月 日

**学位论文版权使用授权书**

本学位论文作者完全了解学校有关保障、使用学位论文的规定，同意学校保留并向有关学位论文管理部门或机构送交论文的复印件和电子版，允许论文被查阅和借阅。本人授权省级优秀学士论文评选机构将本学位论文的全部或部分内容编入有关数据进行检索，可以采用影印、缩印或扫描等复制手段保存和汇编本学位论文。

本学位论文属于1、保密囗，在 年解密后适用本授权书

2、不保密囗 。

（请在以上相应方框内打“√”）

作者签名： 年 月 日

导师签名： 年 月 日

摘 要

编译器是计算机系统软件中的重要组成部分，为计算机的发展提供了重要的基础。编译器有多趟式编译器和单趟式编译器之分，多趟式编译器实现为多个相对独立的阶段，每个阶段都将对源代码或上一阶段生成的表示进行扫描，生成的目标代码更加高效，但是实现过程更加复杂。单趟式编译器则将编译的四个阶段组合成一遍，只对源代码扫描一遍就能完成编译过程，实现过程更加简单，但是生成的目标代码没有多趟式编译器生成的目标代码高效。本文设计及实现了一个将C--源代码翻译成目标代码的编译器，主要内容集中在编译器前端部分，因此采用单趟方式实现，不生成中间代码，直接生成目标虚拟机指令。

主要的内容总结如下：

（1）采用形式语言中的文法，定义了支持变量、函数、各种语句的C--语言。设计一个虚拟机，将其指令作为目标代码，并能执行目标代码得到源程序运行结果。

（2）本文研究了编译器的相关技术，并采用C++语言实现了一个单趟式编译器。词法分析部分采用硬编码方式完成词法单元的识别，语法分析部分采用自顶向下的递归下降方法完成对语句的解析，语义分析部分完成检查类型匹配，代码生成部分则根据各种语句的代码生成方法直接生成虚拟机指令。

（3）为了验证编译器的正确性和健壮性，设计了一些测试用例，对编译器进行详细地测试，并分析了生成的目标代码。

关键词：编译器；虚拟机；单趟式

**Abstract**

The compiler usually consists of a series of stages: lexical analysis，syntactic analysic, semantic analysis, code generation, etc. The compiler is divided into multi-pass compiler and single-pass compiler. Multi-pass compilers are often implemented as multiple relatively independent stages, each of which will scan the source code or the representation generated by the previous stage, the generated target code is more efficient, but the implementation is more complex. The single-pass compiler compiles the four stages of compilation into one pass, only scanning the source code once completes the compiling process. The implementation is simpler, but the generated target code is not as efficient as the target code generated by the multi-pass compiler. The purpose of this article is to implement a compiler that can translate source code into target code correctly, the main content is concentrated in the front-end part of the compiler. Therefore, it is implemented in a single-pass way, virtual machine instructions are directly generated without generating intermediate code.

The main contents are summarized as follows:

(1) Define a C-- language that supports variables, functions, and various statements. Design a virtual machine whose instructions are used as target code, and can execute the target code to get the result.

(2) A lexical analysis program is implemented in a hard-coded manner. Combines parsing, semantic analysis, and code generation. Parsing is performed using a top-down recursive descent method for parsing the statements. Semantic parsing to check whether the types match. The code generation part is based on the code generation method of various statements directly generates a virtual machine instruction.

(3) The compiler is tested in detail, and the generated target code is analyzed to ensure the correctness and robustness of the compiler.

**Keywords：**compiler；virtual machine；single-pass

目 录

[第1章 绪论 1](#_Toc514958078)

[1.1 研究背景和意义 1](#_Toc514958079)

[1.2 编译器技术的研究现状 2](#_Toc514958080)

[1.3 主要研究内容 2](#_Toc514958081)

[第2章 高级语言C--与虚拟机 4](#_Toc514958082)

[2.1 高级语言C--文法定义 4](#_Toc514958083)

[2.2 虚拟机 7](#_Toc514958084)

[2.2.1 指令集设计 8](#_Toc514958085)

[2.2.2 数据与指令存储 10](#_Toc514958086)

[第3章 编译器设计 12](#_Toc514958087)

[3.1 编译器的整体结构 12](#_Toc514958088)

[3.2 词法分析模块设计 12](#_Toc514958089)

[3.2.1 符号的表示 12](#_Toc514958090)

[3.2.3 符号表的设计 15](#_Toc514958091)

[3.2.4 词法分析算法设计 16](#_Toc514958092)

[3.3 解析模块的设计 18](#_Toc514958093)

[3.3.1 语法分析算法设计 18](#_Toc514958094)

[3.3.2 语义分析算法设计 21](#_Toc514958095)

[3.3.3 代码生成算法设计 22](#_Toc514958096)

[3.4 错误处理 26](#_Toc514958097)

[第4章 编译器实现与测试 28](#_Toc514958098)

[4.1 词法分析模块的实现 28](#_Toc514958099)

[4.1.1 内建符号的处理 28](#_Toc514958100)

[4.1.2 词法单元的识别 30](#_Toc514958101)

[4.2 解析模块的实现 31](#_Toc514958102)

[4.2.1 全局变量的解析 31](#_Toc514958103)

[4.2.2 全局数组的解析 32](#_Toc514958104)

[4.2.3 全局enum的解析 34](#_Toc514958105)

[4.2.4 函数的解析与目标代码生成 35](#_Toc514958106)

[4.2.5 语句的解析与目标代码生成 36](#_Toc514958107)

[4.3 编译器测试 38](#_Toc514958108)

[4.3.1 编译选项 38](#_Toc514958109)

[4.3.2 对目标代码进行分析 39](#_Toc514958110)

[第5章 总结与展望 46](#_Toc514958111)

[5.1 本文总结 46](#_Toc514958112)

[5.2 未来展望 46](#_Toc514958113)

[参考文献 48](#_Toc514958114)

[致 谢 49](#_Toc514958115)

第1章 绪论

1.1 研究背景和意义

编译器是现代计算机系统的基本组成部分之一，是把用一种语言书写的程序翻译成另一种语言书写的等价程序。编译过程通常被划分成多个阶段，每个阶段都将源程序的一种表示形式转化为另一种表示形式。通过对阶段的划分，可以让编译器各个阶段能够相对独立，各自采用不同的算法来满足不同的要求。编译器的总体结构如图1.1所示。

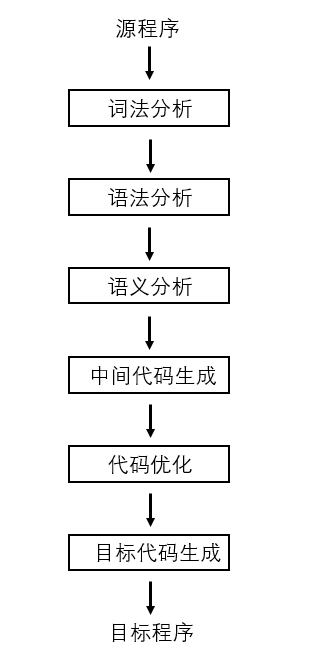


图1.1 编译的总体结构 【删掉】

【1.编译器系统的重要性， 2. 学习的意义】

编译器的实现涉及各种编译原理知识的学习和对程序运行逻辑的了解。例如变量如何存储、函数调用时参数传递规则、各种语句的运行方式等。在实现编译器的过程中，需要对程序进行模块划分从而让程序具有可扩展性，需要仔细地设计符号表以便能够为编译过程提供完整的符号信息，需要设计栈帧结构以便函数能够准确地进行调用，需要设计优良的目标代码让程序能够更加高效地运行。这非常考验系统设计能力，同时也能有效地提升编程能力。

1.2 编译器技术的研究现状

20世纪50年代编译器领域刚刚起步，研究焦点仅在从高级语言到机器码的转换以及优化程序对时间和空间的需求。此后，该领域产生了大量的有关程序分析与转换、代码自动生成以及运行时服务等方面的新知识。同时，编译算法也被用于便利软件和硬件开发、提高应用程序性能、检测或避免软件缺陷和恶意软件等方面。编译领域与其它方向越来越多地相互交叉渗透，这些方向包括计算机体系结构、程序设计语言、形式化方法、软件工程以及计算机安全等。

随着编译技术的发展和社会对编译程序需求的不断增长，20世纪50年代末有人开始研究编译程序的自动生成工具，提出并研制编译程序的编译程序。目前自动生成工具已广泛使用，如词法分析程序的生成系统Lex，语法分析程序的生产系统Yacc等。

到目前为止，编译器领域最为突出的成就是高级语言的广泛使用。从银行、企业的管理软件，到高性能计算和各种万维网（Web）应用，今天的绝大多数软件都是用高级语言编写并经过静态或动态编译的。近来，尤其是伴随着20世纪90年代中期Java的出现，易于管理的运行时系统，包括垃圾回收和即时编译技术，通过根除内存泄露进一步提高了程序员的开发效率。

我国编译器研发工作起步并不算晚，早在60年代初期，董韫美院士和杨芙清院士就分别在中科院和北大领导研究组开发编译器。90年代以来中科院计算所张兆庆教授研究组先后开发了共享内存多处理机的并行识别器，分布式内存多处理机的并行识别器， SIMD芯片和VLIW芯片的并行优化C编译器。此外，计算机专家朱传琪教授研究组研制的面向共享存储并行机的并行优化编译器AFT达到世界领先水平；汤志忠教授研究组在软流水优化技术上做了很多优秀的研究工作。

1.3 本文结构安排

【各章做了哪些内容，下方删掉】

编译器是一个语言翻译程序，能够把由源语言书写的程序翻译成等价的由目标语言书写的程序。整个翻译过程通常被划分为多个阶段，将编译过程划分为多个阶段可以降低实现复杂度，而且每个阶段都可以采用各自适当的方式进行实现而不影响其他阶段，降低各个阶段间的耦合。

词法分析是编译过程的第一个阶段，任务是对源程序字符流进行扫描和分解，从而识别出一个个的单词。词法分析方法通常包括基于有限自动机的方式以及硬编码方式。

语法分析的作用是识别由词法分析器获取的单词符号序列是否是给定文法的正确句子。目前常用的语法分析方法有自顶向下语法分析方法和自底向上语法分析方法。

语义分析则将变量定义与它们的使用联系起来，检查每一个表达式是否有正确的类型，并将抽象语法转换成更简单的、适合生成代码的表示。

代码生成阶段为各种语句生成目标代码。这个阶段中主要解决的问题是理解各种语句的代码生成规则并生成对应的目标代码。

此外，一个完整的编译器还应该包括符号表管理和错误处理。这两个内容贯穿整个编译流程，编译各个阶段都涉及到查找和更新各种符号数据，同时编译过程中可能发现源程序的各种错误，需要提供错误的性质以及错误发生位置，以便用户能够快速且方便地定位错误。

第2章 高级语言C--与虚拟机

【章前言】

2.1 高级语言C--文法定义

文法是一种用有限的规则定义无限集合的方法[1]。目前广泛使用的是上下文无关文法，最著名的文法描述形式是Backus-Naur范式（BNF），而其扩展形式EBNF则更加简洁、灵活。因此本语言的文法使用EBNF文法来进行描述。本高级语言C--是C语言的子集，参考了C语言的语法结构[2]。

（1）程序可由任意多个全局定义组成。其文法定义为：

<program> ::= { <global\_decl> }\*

（2）全局定义包含enum定义、变量定义、数组定义，以及函数定义，因变量定义、数组定义和函数定义都有相同的首部，避免在识别时出现歧义，因此将它们合并为<other\_decl>，再进行区分。其文法定义为：

<global\_decl> ::= <enum\_decl> | <other\_decl>

<other\_decl> ::= <type> { '\*' }\* <id> <decl\_tail>

<decl\_tail> ::= <var\_decl> | <arr\_decl> | <func\_decl>

enum变量可由数字进行初始化。其文法定义为：

<enum\_decl> ::= 'enum' '{' <id> [ '=' <number> ] { ',' <id> [ '=' <number> ] }\* '}' ';'

全局变量只允许用常量进行初始化，并且允许在一条定义语句中定义多个变量。其文法定义为：

<var\_decl> ::= [ '=' <number> ] { ',' { '\*' }+ <id> [ '=' <number> ] }\* ';'

数组允许用常量列表对数组进行初始化。其文法定义为：

<arr\_decl> ::= '[' <number> ']' ['=' '{' [ <number> , { ',' <number> }\* ] '}' ] ';'

函数定义分为函数参数定义和函数体定义，函数体则可以由多条语句组成。其文法定义为：

<func\_decl> ::= '(' <func\_param> ')' '{' <func\_body> '}'

<func\_param> ::= <null> | <type> { '\*' }\* <id> { ',' <type> { '\*' }\* <id> }\*

<func\_body> ::= { <statement> }\*

（3）语句包含局部变量定义语句、if语句、while语句、return语句、块语句以表达式语句。其文法定义为：

<statement> ::= <local\_var> | <if\_stat> | <while\_stat> | 'return' <expr> ';' | '{' <statement> '}' | <expr> ';'

<local\_var> ::= <type> { '\*' }\* <id> [ '=' <expr> ] { ',' { '\*' }\* <id> [ '=' <expr> ] }\* ';'

<if\_stat> ::= 'if' '(' <expr> ')' <statement> [ 'else' <statement> ]

<while\_stat> ::= 'while' '(' <expr> ')' <statement>

（4）表达式用于执行实际功能。在进行表达式文法定义前，需要明确表达式中各种运算符的优先级。表2-1对高级语言中优先级进行了定义，其中优先级数值越小表示优先级越高。

表2-1 运算符优先级

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 运算符 | 描述 | 优先级 |
| = | 赋值 | 10 |
| || | 逻辑或 | 9 |
| && | 逻辑与 | 8 |
| > < >= <= == != | 比较 | 7 |
| + - | 加减 | 6 |
| \* / | 乘除模 | 5 |
| ! - & \* ++ -- | 前置运算 | 4 |
| ++ -- | 后置运算 | 3 |
| () | 括号运算 | 2 |
| [] () | 数组索引、函数调用 | 1 |

表达式文法定义为：

<expr> ::= <assign\_expr>

赋值语句优先级低于或语句，其包含两个逻辑“或”表达式操作数。赋值语句的左操作数只能是左值，但是在文法定义阶段无法描述左值，因此这个问题将在语义分析中处理。其文法定义为：

<assign\_expr> ::= <or\_expr> <assign\_tail>

<assign\_tail> ::= '=' <or\_expr> <assign\_tail> | <null>

逻辑“或”表达式包含两个逻辑“与”表达式操作数。其文法定义为：

<or\_expr> ::= <and\_expr> <or\_tail>

<or\_tail> ::= '||' <and\_expr> <or\_tail> | <null>

逻辑“与”表达式包含两个关系运算表达式操作数。其文法定义为：

<and\_expr> ::= <cmp\_expr> <and\_tail>

<and\_tail> ::= '&&' <cmp\_expr> <and\_tail> | <null>

关系表达式包含两个算术表达式操作数。其文法定义为：

<cmp\_expr> ::= <alo\_expr> <cmp\_tail>

<cmp\_tail> ::= <cmps> <alo\_expr> <cmp\_tail>

<cmps> ::= '<' | '>' | '<=' | '>=' | '==' | '!='

算术运算表达式包含两个乘除表达式操作数。其文法定义为：

<alo\_expr> ::= <mul\_expr> <alo\_tail>

<alo\_tail> ::= <adds> <mul\_expr> | <null>

<adds> ::= '+' | '-'

乘除表达式包含两个因子表达式操作数。其文法定义为：

<mul\_expr> ::= <factor\_expr> <mul\_tail>

<mul\_tail> ::= <muls> <factor\_expr> | <null>

<muls> ::= '\*' | '/' | '%'

因子表达式可以是值表达式，也可以是包含一个前置运算符及一个因子表达式的表达式。其文法定义为：

<factor\_expr> ::= <left\_op> <factor\_expr> | <val\_expr>

<left\_op> ::= '!' | '-' | '&' | '\*' | '++' | '--'

值表达式包含一个元素表达式，以及可选的后置运算符。其文法定义为：

<val\_expr> ::= <elem\_expr> <rop>

<rop> ::= '++' | '--'

元素表达式则不包含任何运算符，是基本的操作数单元，如变量、数组、函数调用、括号表达式、常量等，因为这些内容都是以<id>开始，因此需要将<id>提取，并在<elem\_tail>中进行区分。其文法定义为：

<elem\_expr> ::= <id> <elem\_tail>

<elem\_tail> ::= '[' <expr> ']' | '(' <args> ')' | '(' <expr> ')' | <literal> | <null>

<args> ::= <expr> { ',' <expr> ] }\* | <null>

<literal> ::= <number> | <char> | <string>

（5）常量包括数字、字符和字符串。数字包括0-9共10个数字字符组成的串，以及描述其正负属性的符号。通常数字字符的长度是有限的，但是文法中无法描述数字的长度，因此在词法分析中处理这个问题。文法定义为：

<number> ::= <sign> { <num> }+

<sign> ::= [ '+' ] | [ '-' ]

<num> ::= '0' | '1' | '2' | '3' | '4' | '5' | '6' | '7' | '8' | '9'

字符包括各种可能的字符，以及转义字符，字符串则是由双引号括起来的字符的集合。其文法定义如下：

<string> ::= '"' { <char> }\* '"'

空串则不包含任何内容

<null> ::=

通过文法的定义，可以看出表达式为程序提供真正的计算，语句为程序提供控制流程，函数为程序提供功能封装，全局变量为程序提供信息共享。

2.2 虚拟机

本文定义并设计了一个虚拟机作为C--语言的目标机，以虚拟机的指令作为编译器生成的目标代码。

虚拟机为了能够执行指令，需要模拟出物理机器的相关内容，如内存、寄存器等。编译器在代码生成阶段生成的代码就是虚拟机的指令。使用虚拟机指令集作为目标语言，可以通过虚拟机执行指令看到运行结果，从而检验编译器的正确性。并且自行设计虚拟机，可以自定义精简的指令集，内存可以是十分简单的数组，寄存器可以是普通的变量，通过程序模拟，可以省去与编译器无关的很多机器内部的复杂细节。

虚拟机通常分为两类，一种是基于寄存器的虚拟机，另一种是基于栈的虚拟机。两者都需要实现取指令、译码、执行、存储结果等功能，但是分别适用于不同的场景。

基于寄存器的虚拟机，更加贴近真实机器，其拥有多个虚拟寄存器，指令集架构更加复杂，因为很多指令都能够指定源寄存器和目的寄存器等，如指令：add reg1, reg2, reg3，一条指令就能够实现将两个存在reg2和reg3中的数相加并存储于reg1中，十分高效。因为结构与真实CPU类似，因此将虚拟寄存器映射到CPU寄存器上也十分方便，这正是基于寄存器的虚拟机执行效率高的要点。

基于栈的虚拟机，所有操作都是对栈顶元素进行，指令架构比较简单，如指令add，没有指定操作数，其约定两个操作数分别在栈顶和次栈顶，结果放于栈顶中。因为其操作数隐含在栈上，因此指令通常不用指定操作数，编译器生成的指令相对于基于寄存器的虚拟机更小。不使用寄存器进行缓存，也意味着取数据和存数据的操作相对于基于寄存器的虚拟机更多，内存访问次数增多，运行效率也更低。

基于寄存器的虚拟机在编译器生成代码阶段需要考虑寄存器分配的问题，并且指令集也更加复杂，因此虚拟机的实现也更加复杂。基于栈的虚拟机则无需关注寄存器分配的问题，同时采用递归下降法进行语法制导翻译的编译器能够很容易地生成虚拟机的指令，因此虚拟机设计部分采用基于栈的虚拟机。

2.2.1 指令集设计

指令可分为存取指令、跳转指令、函数调用指令、算术运算指令和内建函数指令。存取指令即对数据进行存取操作的指令。跳转指令则控制程序的跳转。函数调用指令实现函数调用时参数及局部变量的存放、栈帧的创建，以及函数退出时调用现场的恢复。算术运算指令用于执行各种运算，如四则运算、取反、位移等。内建函数指令用于提供C语言部分库函数的功能。

存取指令包括I\_IMM、I\_LEA、I\_LI、I\_LC、I\_SI、I\_SC、I\_PUSH。存取指令及其功能如表2-2所示。

表2-2 存取指令

|  |  |
| --- | --- |
| 指令 | 描述 |
| I\_IMM <num> | 取立即数num |
| I\_LEA <offset> | 取bp+offset地址处的值 |
| I\_LI | 获取一个int型数据 |
| I\_LC | 获取一个char型数据 |
| I\_SI | 存储一个int型数据 |
| I\_SC | 存储一个char型数据 |
| I\_PUSH | 将ax寄存器中的值入栈 |

表2-2中，I\_IMM指令用于获取立即数，其后方的<num>代表I\_IMM指令有一个数值型的操作数。I\_LEA指令用于获取局部变量，局部变量的存放位置是根据bp寄存器来确定的，因此I\_LEA指令的操作数<offset>表示该变量相对于bp寄存器的位置。I\_LI指令和I\_LC指令分别用于获取int型数据和char型数据，其操作数隐含在ax寄存器中。I\_SI指令和I\_SC指令分别用于存储int型数据和char型数据，其操作数隐含在ax寄存器中。I\_PUSH指令将ax寄存器中的值放入栈顶。

跳转指令包括I\_JMP、I\_JZ、I\_JNZ。跳转指令及其功能如表2-3所示。

表2-3 跳转指令

|  |  |
| --- | --- |
| 指令 | 描述 |
| I\_JMP <addr> | 取立即数num |
| I\_JZ <addr> | 取bp+num地址处的值 |
| I\_JNZ <addr> | 获取一个int型数据 |

表2-3中，三条跳转指令都有<addr>操作数，表示跳转的地址。I\_JMP指令是无条件跳转指令，I\_JZ指令在ax寄存器值为0时跳转，I\_JNZ指令则在ax寄存器值为非零时跳转。

函数调用指令包括I\_CALL、I\_ENT、I\_LEV、I\_ADJ。The calling convention specifies how values are passed to and from a function call[3]，即设计函数调用相关指令时需要设计好调用约定。在编译器识别到函数调用时，需要先将函数参数入栈，然后保存调用现场并调用函数。函数调用结束后，需要恢复调用现场，并将参数出栈完成函数调用。参数入栈以及参数出栈由编译器在函数调用处生成相关代码来完成，保存调用现场和恢复调用现场则由函数本身的代码完成。在解析函数定义时，需要为函数局部变量预留栈空间。函数调用指令及其功能如表2-4所示。

表2-4 函数调用指令

|  |  |
| --- | --- |
| 指令 | 描述 |
| I\_CALL <addr> | 保存调用现场并调用函数 |
| I\_ENT <num> | 为局部变量预留栈空间，局部变量个数为<num> |
| I\_LEV | 结束函数调用 |
| I\_ADJ | 将函数调用参数出栈 |

表2-4中，I\_CALL指令完成保存调用现场的功能，并将程序执行流程切换到函数内部。I\_ENT指令则为局部变量预留栈空间。I\_LEV用于结束函数调用并恢复调用现场，I\_ADJ指令则将函数调用参数出栈。

运算符指令包括I\_OR、I\_XOR、I\_AND、I\_EQ、I\_NE、I\_LT、I\_GT、I\_LE、I\_GE、I\_SHL、I\_SHR、I\_ADD、I\_SUB、I\_MUL、I\_DIV、I\_MOD。运算符指令及其功能如表2-5所示。

表2-5 运算符指令

|  |  |
| --- | --- |
| 指令 | 描述 |
| I\_OR | 或运算，a | b |
| I\_XOR | 异或运算，a ^ b |
| I\_AND | 与运算，a && b |
| I\_EQ | 相等运算，a == b |
| I\_NE | 不等运算，a != b |
| I\_LT | 小于运算，a < b |
| I\_GT | 大于运算，a > b |
| I\_LE | 小于等于运算，a <= b |
| I\_GE | 大于等于运算，a >= b |
| I\_SHL | 左移运算，a << b |
| I\_SHR | 右移运算，a >> b |
| I\_ADD | 加运算，a + b |
| I\_SUB | 减运算，a – b |
| I\_MUL | 乘运算，a \* b |
| I\_DIV | 除运算，a / b |
| I\_MOD | 模运算，a % b |

表2-5中的算术运算指令都不带参数，第二列中的a表示存放在栈顶的第一个操作数，b表示存放在ax寄存器中的第二个操作数。计算后栈顶元素出栈，并将结果存放于ax寄存器中。

内建函数指令包括I\_PRTF、I\_MALC、I\_EXIT、I\_SCANF、I\_GETC、I\_PUTC，用于提供常用的C库函数。内建函数指令及其功能如表2-6所示。

表2-6 内建函数指令

|  |  |
| --- | --- |
| 指令 | 描述 |
| I\_PRTF | 调用C标准库中的printf函数 |
| I\_MALC | 调用C标准库中的malloc函数 |
| I\_EXIT | 调用C标准库中的exit函数 |
| I\_SCANF | 调用C标准库中的scanf函数 |
| I\_GETC | 调用C标准库中的getc函数 |
| I\_PUTC | 调用C标准库中的putc函数 |

调用表2-6中所示的C标准库函数前，参数已预先入栈，只需将各个参数依次填入参数列表即可。

2.2.2 数据与指令存储

指令和数据是应用上的概念。在内存或磁盘上，指令和数据没有任何区别，都是二进制信息[4]。在虚拟机内部，存储数据的数据段使用字符型数组，因为数据的最小单位是字符，而存储指令及其操作数的代码段则使用整型数组。

在存储数据时，可能涉及字符型数据、字符串型数据以及整型数据。

存储字符时，可以直接将字符放到前一个数据之后。存储字符串型数据时，因为字符串是由多个字符组成，因此与存储字符数据有相同的操作。

在存储整型数据时，需要先进行数据对齐操作。许多计算机系统对基本数据类型的合法地址做出了一些限制，要求某种类型对象的地址必须是某个值K（通常是2、4或8）的倍数。这种对齐限制简化了形成处理器和内存系统之间接口的硬件设计[5]。因为整型数据大小在32位机器上是4字节，因此在存储整型数据时需要进行数据对齐，让整型数据的起始地址为4的倍数。

指令存储则简单很多，因为指令为人为定义，且指令操作数最大大小为4字节，因此所有生成的指令及操作数都将以整型的方式存储在代码段中。

第3章 编译器设计

本章基于C--语言的文法设计了单趟式扫描的编译器。在词法分析模块中对源语言单词进行了类别定义及属性表示，完成了词法分析模块的详细设计。采用语法制导的翻译方法对解析模块的语法分析、语义分析及代码生成方法进行了详细的设计。

3.1 编译器的整体结构

【各个模块的整体设计框图】本文设计的单趟式编译器整体结构如图3.1所示。

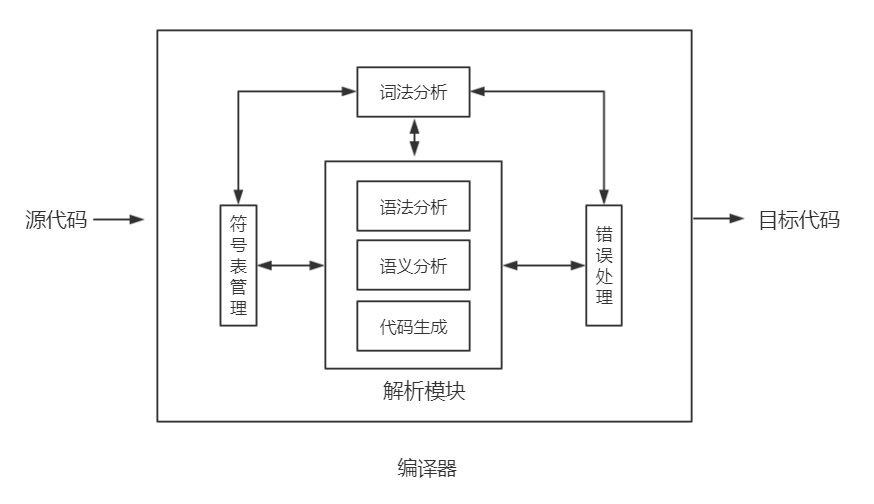


图3.1 编译器整体结构

单趟式编译方式只需要对源代码扫描一遍，就能完成整个编译流程。编译过程中，由解析模块调用词法分析模块来获取单词，并进行语法分析、语义分析以及代码生成。在此过程中还需要进行符号表管理以及错误处理。

3.2 词法分析模块设计

3.2.1 符号的表示

【词法分析整体设计框图】符号即词法分析过程中识别出的各种词法单元，有标识符、数字、关键字等类型，还有变量、函数、值等种类，变量和函数有数据类型，以及所在作用域等信息。下面是对符号的各种属性进行定义。

符号主要有标识符、数字、关键字、字符串、界限符和运算符组成。符号的类型定义及其描述如表3-1所示。

表3-1 符号类型定义

|  |  |
| --- | --- |
| 符号类型 | 描述 |
| END | 文件结束符 |
| ERROR | 无法识别的符号 |
| LPAREN / RPAREN | ( ) |
| LBRACK / RBRACK | [ ] |
| LBRACE / RBRACE | { } |
| COMMA / COLON / SEMICON / TILDE | , : ; ~ |
| ID | 用户定义标识符 |
| NUM\_INT / NUM\_CHAR | 整型值 字符型值 |
| CHAR / ELSE / ENUM / IF / INT / RETURN / WHILE | 关键字 |
| ASSIGN / COND / LOR / LAN / OR / XOR / AND | = ? || && | ^ & |
| NOT / EQ / NE / LT / GT / LE / GE | ! == != < > <= >= |
| SHL / SHR / AND / SUB / MUL / DIV / MOD | << >> + - \* / % |
| INC / DEC | ++ -- |
| STRING | 字符串 |

符号类型无法区分全局变量、局部变量、函数等，因此需要使用种类来进行区分。表3-2展示了符号种类的定义及其描述。

表3-2 符号种类定义

|  |  |
| --- | --- |
| 符号种类 | 描述 |
| NUMBER | 值（立即数） |
| SYS\_FUNC | 内建函数 |
| FUNC | 用户定义函数 |
| GLOBAL\_VARIABLE | 全局变量 |
| LOCAL\_VARIABLE | 局部变量 |

变量具有数据类型，函数具有返回类型，本C--语言支持int类型和char类型，以及它们的多级指针。数据类型定义如表3-3所示。在实际定义中，CHAR\_TYPE值为0，INT\_TYPE值为1，PTR\_TYPE值为2。 PTR\_TYPE只是代表指针的级数，例如char\*\*\*是char类型的三级指针，其值为CHAR\_TYPE+ PTR\_TYPE+PTR\_TYPE+PTR\_TYPE，即6。int\*\*是int类型的二级指针，其值为INT\_TYPE+PTR\_TYPE+PTR\_TYPE，即5。使用这种方式，可以通过CHAR\_TYPE或INT\_TYPE与PTR\_TYPE的多次组合，来实现多级指针的表示。

表3-3 数据类型定义

|  |  |
| --- | --- |
| 数据类型 | 描述 |
| CHAR\_TYPE | char类型 |
| INT\_TYPE | int类型 |
| PTR\_TYPE | 指针类型 |

符号类Token用于记录词法单元的各种信息，其各个属性的定义及其描述如表3-4所示。

表3-4 Token类的属性定义

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 属性名 | 描述 | 数据类型 |
| type | 类型 | int |
| name | 名字 | string |
| hash | hash值，用于名字的快速查找 | int |
| klass | 种类 | int |
| dataType | 数据类型 | int |
| value | 值 | int |
| argsDataType | 函数参数类型列表 | vector<int> |
| scope | 所在作用域 | vector<int> |

为了实现嵌套的作用域，每一个作用域都需要有独特的标识，可以使用一个自增的变量来标识，并用一个全局的列表来记录当前所在的作用域。每当进入一个作用域，则该变量自增1，并添加到列表尾部，离开作用域时则去掉尾部的值，就可完成不同作用域的标识。作用域示例如图3.2所示。



图3.2 作用域的标识

由图3.2可知，全局作用域为0。进入main函数后，作用域标记增加1变为1，并添加到作用域列表尾部，因此当前作用域列表为0/1。if语句的语句体内，作用域标记自增1变为2，添加到作用域列表尾部，当前作用域列表为0/1/2。离开if语句后，作用域列表变为0/1。进入while语句后，作用域标记自增1变为3，添加到作用域列表尾部，当前作用域为0/1/3。离开while语句后，回到main函数作用域，当前作用域为0/1。离开main函数后，回到全局作用域，当前作用域列表为0。通过对不同作用域进行标记，实现了嵌套的作用域。

3.2.2 符号表的设计

符号表是编译器保存信息的中心库，编译器的各部分通过符号表进行交互，并访问符号表中的数据[1]。

符号表使用一个符号类Token的列表来存储所有符号信息，并有一些辅助的变量来记录如作用域、main函数位置等信息。符号表的各个属性定义及其描述如表3-5所示。

表3-5 符号表的属性定义

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 属性名 | 描述 | 数据类型 |
| table | 符号列表 | vector<Token> |
| current | 当前符号 | int |
| mainIndex | main函数Token在表中的索引 | size\_t |
| scopeIndex | 作用域标记 | int |
| scope | 当前作用域 | vector<int> |

表3-5中，table属性用于存储所有的符号信息。current属性则记录当前处理的符号，因为词法分析只会向符号中写入部分信息，如符号类型、符号名等，而符号是全局变量还是局部变量，符号的值是多少需要由解析模块写入，因此需要有current属性来记录当前处理符号的位置。mainIndex用于记录main函数的Token在符号表中的位置，main函数作为关键字被预先插入到符号表中，但是只写入了部分信息，main函数的首地址需要在解析了main函数定义后才能确定，因此需要对main函数的Token在符号表中的位置进行标识，以便解析时能够找到该Token。scopeIndex用于作用域计数，scope用于记录当前的作用域，进入新的作用域scopeIndex会自增1并添加到scope尾部，离开该作用域后scope会将尾部的数删除，通过这两个属性可以标识出不同的作用域。

符号表不仅存储符号信息，还提供has函数用于查询符号信息查询。词法分析模块获取到符号后，通过符号表的has函数来确定符号表中是否有同名符号。若不存在，则向符号表中添加新的符号并写入部分信息，如符号类型、符号名、hash值等，否则直接返回找到的符号。

has函数查找符号时，首先会查找关键字作用域，关键字的作用域都被设置为-1，通过先查找关键字作用域来确保关键字不被定义的同名变量隐藏。若不是关键字，会先从当前作用域内查找，若找到同名符号则返回true，否则再进入更外层的作用域查找。若最终没有找到同名符号则返回false。词法分析模块根据has函数的返回值来确定是否需要向符号表中插入信息。

3.2.3 词法分析算法设计

【增加框图】词法分析阶段的主要任务是从源代码中截取出词法单元，并将部分信息写入记录该词法单元信息的符号中，为后续阶段提供符号信息。

词法单元分为5种：

1. 关键字，如int、char、printf等。
2. 标识符，用于表示用户定义的名字，如变量名、函数名等。
3. 常量，包括数字、字符和字符串。
4. 运算符，用于进行各种计算，如+、\*、>=等。
5. 界限符，用于分隔程序中的语句，如分号、逗号和括号等。

对源程序进行编译之前，先将关键字插入到符号表中，并完善其信息，关键字的作用域被设置为-1，避免与源程序中任何作用域相同，便于在查找符号表时能优先查找关键字。

标识符的符号组成规则为：任意多个字母、数字和下划线组成的序列，第一个字符不能是数字。其实现逻辑如图3.3所示：



图3.3 标识符的识别逻辑

数字可以是八进制、十进制和十六进制。八进制由0开始，十六进制由0x开始。所有进制识别后都将转化成十进制值返回。其实现逻辑如图3.4所示：



图3.4 数字的识别逻辑

字符由单引号包裹，中间可以是任意的字符，如’a’，或者以反斜杠加字符的形式表示转义字符，如’\a’。本C--语言只支持’\n’表示换行符，以及’\0’表示值为0的字符，其他转义字符形式都看做字符本身，如’\x’被视为’x’。

字符串则以双引号包裹，内部可以由多个字符组成，包括转义字符。字符串在识别过程中，会将各个字符按照顺序存入虚拟机数据段中，并且在最后添加字符’\0’，词法分析模块向解析模块返回字符串的首地址。

运算符和界限符识别中，对于仅由单个符号组成的词法单元，识别到则直接视为识别成功。对于部分运算符，如=和==，首字符相同，需要判断后一个字符来确定识别为=还是==。遇到换行符时，需要对行号加1，便于后续阶段进行错误处理时能够指明错误出现的行号。空白符直接跳过，不视作任何词法单元。

3.3 解析模块的设计

3.3.1 语法分析算法设计

【解析整体设计框图】语法分析过程用于确认输入的语句是否符合语言的文法规则。目前常用的语法分析方法有自顶向下语法分析方法和自底向上语法分析方法。自顶向下语法分析方法中的递归下降方法是常用的语法分析方法，递归下降法为每个非终结符编写一个递归过程，每个过程的功能是识别由该非终结符推出的串，使用递归下降法可以很容易地根据文法定义写出对应的递归下降子程序。

下面是程序中各种文法对应的递归下降分析过程。

（1）程序的文法定义为：<program> ::= { <global\_decl>}\*，其递归下降语法分析过程如图3.5所示。

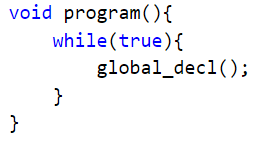


图3.5 program的递归下降语法分析过程

由图3.5可知，program可由任意多个global\_decl组成，通过多次调用global\_decl函数来实现。

（2）全局定义的文法为：<global\_decl> ::= <enum\_decl> | <other\_decl>，其递归下降分析过程如图3.6所示。

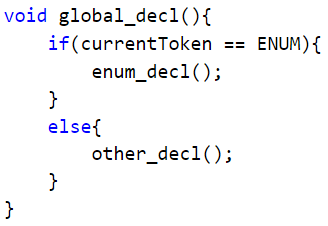


图3.6 global\_decl的递归下降语法分析过程

由图3.6可知，global\_decl会根据从词法分析中得到的符号类型来决定调用enum\_decl()还是other\_decl()。

（3）函数的文法定义为：<func\_decl> ::= ‘(‘ <func\_param> ‘)’ ‘{‘ <func\_body> ‘}’，其递归下降分析过程如图3.7所示。

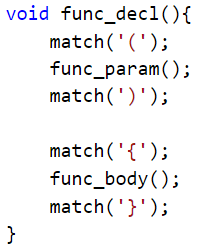


图3.7 函数的递归下降分析过程

图3.7中，match函数用于匹配其参数，如果当前符号与参数相同，则会调用词法分析模块获取下一个词法单元，否则会进入错误处理，提示源程序中对应位置缺少需要的符号。

函数体的文法定义为：<func\_body> ::= { <statement> }\*，其递归下降分析过程如图3.8所示。

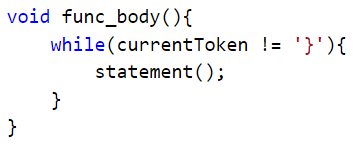


图3.8 函数体的递归下降分析过程

（4）语句有多种类型，其文法定义为：<statement> ::= <local\_var> | <if\_stat> | <while\_stat> | return <expr> ‘;’ | ‘{‘ <statement> ‘}’ | <expr> ‘;’，语句的递归下降分析过程如图3.9所示。

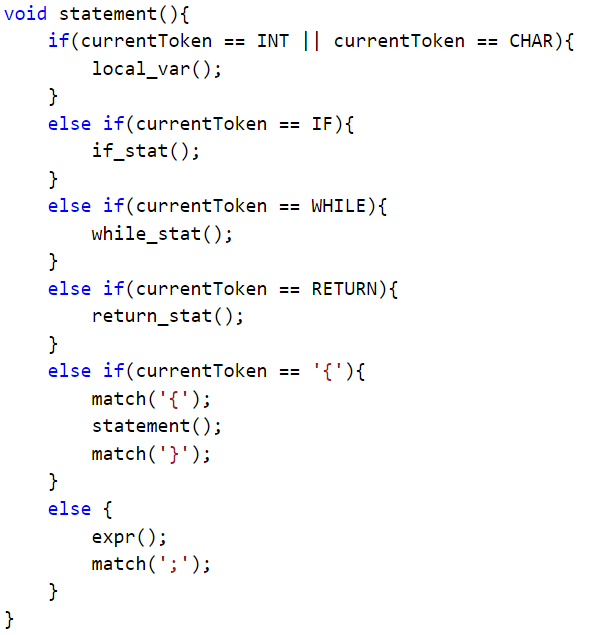


图3.9 语句的递归下降分析过程

由3.10可知，对语句进行解析时，会根据当前符号进行选择进入哪一个递归子程序。

if语句的递归下降分析过程如图3.11所示。

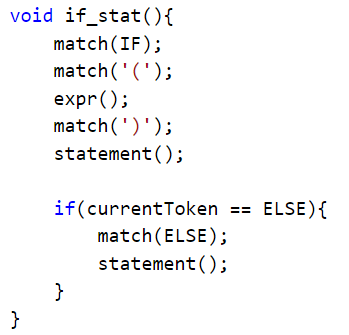


图3.11 if语句的递归下降分析过程

图3.11中，首先匹配if关键字，然后匹配左括号，并调用expr()匹配表达式，再匹配右括号，最后匹配表达式为真时执行的语句。若紧接着有else关键字，则匹配else关键字和表达式为假时执行的语句。

（5）表达式文法很多都类似，例如赋值运表达式的文法定义为：

<assign\_expr> ::= <or\_expr> <assign\_tail>

<assign\_tail> ::= '=' <or\_expr> <assign\_tail> | <null>

其递归下降分析过程如图3.12所示：

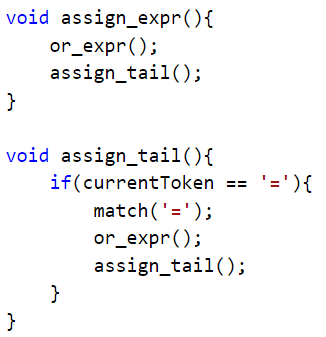


图3.12 赋值表达式的递归下降分析过程

由图3.12可，赋值语句解析时会先解析一个或表达式or\_expr，然后调用assign\_tail函数。assign\_tail函数则判断当前符号是否是等于来决定语句是否结束。

从各种语句的递归下降分析过程可知，对于文法中的非终结符，都会编写一个递归子程序来完成其解析功能，终结符则直接匹配。文法和对应的递归下降分析过程可以一一对应，十分直观且容易编写。

3.3.2 语义分析算法设计

【没有描述清楚，需要增加实现截图并讲解】语义分析阶段需要对每个语法结构进行语义检查，验证程序是否具有真正的意义。如果语义正确，则需要执行翻译生成代码，否则转到错误处理程序进行错误处理。

本编译器中，语义分析的任务是检查类型是否匹配，如赋值表达式中左右操作数是否具有相同的类型，函数调用时参数个数及类型是否同函数定义时一致等。

表达式类型匹配时，变量exprType会记录匹配到的表达式的类型。对于赋值表达式，首先匹配其左操作数，此时exprType记录左操作数的类型。先用一个变量tempType来保存该类型，再匹配一个等号，再匹配其右操作数，此时exprType为右操作数的类型。若tempType和exprType不相同，则报Warnning提示赋值表达式左右操作数不匹配。

函数参数个数及类型信息保存在记录函数信息的符号的argsData属性中，在解析函数定义时将函数参数保存在argsData属性中，函数调用时则可以与实际参数的类型进行一一比较从而判断参数是否合法。

3.3.3 代码生成算法设计

编译过程中涉及目标代码生成的只有函数。函数调用时虚拟机内部需要创建函数调用栈帧，对于图3.13的函数定义：

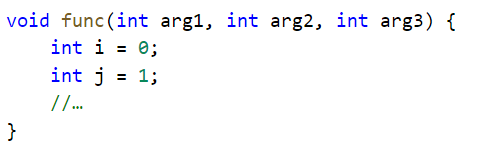


图3.13 函数定义

若有函数调用：func(1, 2, 3); 则创建的函数调用栈帧结构如图3.14所示。



图3.14 函数调用栈帧结构

参数顺序入栈，然后保存返回地址、bp寄存器，为局部变量预留栈空间。 函数调用栈帧中，参数入栈、保存返回地址与bp寄存器由函数调用处生成的I\_CALL指令来完成，而局部变量个数只有函数本身知道，因此为局部变量预留栈空间需要由函数本身的指令来完成。

函数定义生成的目标代码结构如图3.15所示：

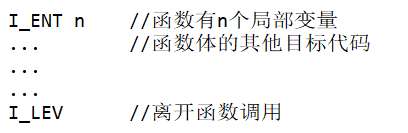


图3.15 函数定义生成的目标代码结构

函数定义中解析参数列表时会记录参数的个数和类型，解析函数体则会生成函数的目标代码。解析函数体前，会先生成I\_ENT指令标识函数的局部变量个数，以便创建函数调用栈帧时能够为局部变量预留存储空间。函数体解析完成后悔生成I\_LEV指令用于恢复函数调用现场。注意I\_ENT指令的操作数n需要在解析完函数体后进行回填，因为函数局部变量个数只有在函数体解析完后才能知道。

函数调用生成的目标代码结构如图3.16所示。

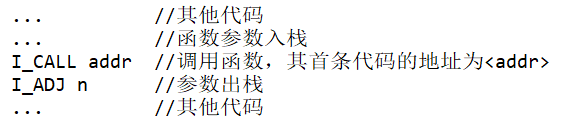


图3.16 函数调用生成的目标代码结构

进行函数调用前，需要先将函数参数入栈，然后生成I\_CALL指令调用函数。函数调用结束后，I\_ADJ指令将函数参数出栈。

函数体由各种语句组成，语句包括变量定义语句、if语句、while语句、return语句、块语句、表达式语句。

（1）变量定义语句，如int a = b + c语句，会被拆分为int a语句和a=b+c语句进行解析，其生成的目标代码由表达式a=b+c生成，表达式的目标代码生成将在本节最后介绍，此处就不再单独介绍变量定义语句的目标代码生成。

（2）if语句有两种格式：if(E) S以及if(E) S1 else S2。S（以及S1和S2）可以是任意语句。对于第一种格式，其目标代码生成结构如图3.17(a)所示。对于有else分支的if语句，会根据表达式E的运算结果选择S1或S2的代码执行。其目标代码生成结构如图3.17(b)所示。

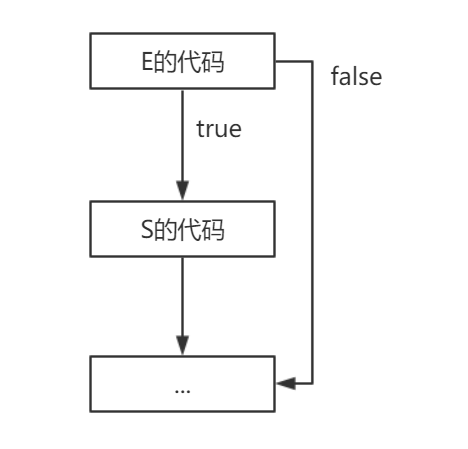
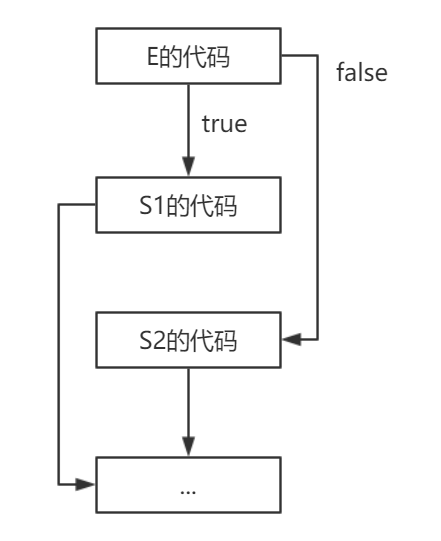
 

图3.17(a) if语句的目标代码结构 图3.17(b) if-else语句的目标代码结构

解析if语句的伪代码如图3.18所示。

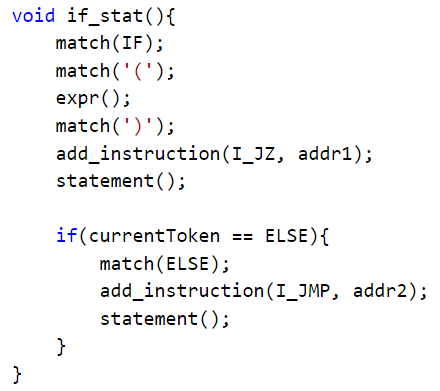


图3.18 解析if语句的伪代码

由图3.18可知，在对if语句进行语法分析的过程中，调用生成目标代码的函数add\_instruction来完成目标代码生成。解析完表达式E后，先生成指令I\_JZ addr1，然后再解析语句S。如果有else分支，则会生成I\_JMP addr2指令，再解析语句S2。addr1和addr2的值需要在if语句解析完成后进行回填。

（3）while语句与if(E) S语句类似，但是while语句在执行了S语句会再次回到其目标代码开始，直到表达式E的运算结果为false。其代码结构如图3.19所示：

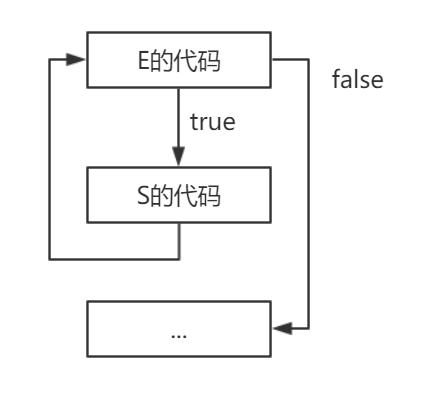


图3.19 while语句的代码结构

解析while语句的伪代码如图3.20所示。

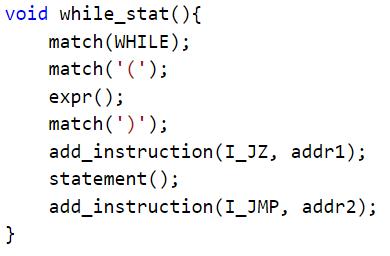


图3.20 解析while语句的伪代码

由图3.20可知，解析完表达式E后，需要判断E的值，若为0则跳转难道addr1，即while语句生成的目标代码之后的位置，否则解析语句S，并跳转到addr2，即表达式E生成的首条目标代码的位置。

（4）return语句的格式为return E，会先计算表达式E的值，将其存储在虚拟机内ax寄存器中，然后生成I\_LEV指令，退出函数调用。解析return语句的伪代码如图3.21所示。

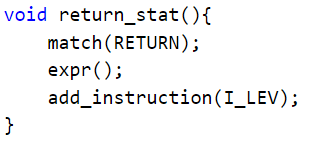


图3.21 解析return语句的伪代码

（5）块语句的格式为 { S }，括号内是更深层的作用域，S可以是任意语句。

（6）表达式语句分为一元表达式和二元表达式。一元表达式如取全局变量addr所指的地址的值\*addr时，会直接生成对应的取值指令。二元表达式形如expr1 op expr2，会先生成表达式expr1的代码，并生成I\_PUSH指令将结果入栈，然后生成表达式expr2的代码，再生成指令op对应的指令完成表达式的计算。解析一元表达式\*addr的伪代码如图3.22所示，解析二元表达式expr1+expr2的伪代码如图3.23所示。

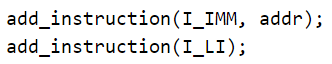


图3.22 解析一元表达式\*addr的伪代码

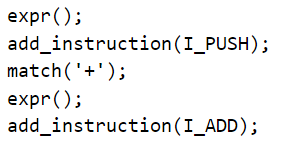


图3.23 解析二元表达式expr1+expr2的伪代码

由图3.22可知，先解析第一个表达式，并使用指令I\_PUSH将计算的值入栈，然后解析第二个表达式，最后生成I\_ADD指令完成两个表达式的加运算。两个表达式的值分别在栈顶和ax寄存器中，满足I\_ADD指令对其两个操作数的要求。

3.4 错误处理

【调整开头】在语法分析过程中，会根据语言文法对源程序进行匹配，若遇到错误的符号则会提示相应的错误。语义分析过程中会判断表达式的操作数是否具有相同的类型、函数调用参数是否同函数定义中匹配等。若参数类型不同会提示错误，而表达式类型不匹配则进行警告。

程序中定义了Error类和Warning类来分别记录错误和警告。它们会记录错误或警告的位置及描述。语法错误即源程序的编写方式不符合文法定义，在遇到语法错误时，可根据词法分析器提供的行号，以及期待符号等信息来构建Error。例如有函数调用func(int a)，函数调用参数中第一个符号是int，为关键字，而函数调用参数的文法描述为:

<args> = <expr> { ',' <expr> ] }\* | <null>

变量定义语句int a不是表达式语句，不符合文法规范，编译器将记录出错行号，以及类似“函数调用参数错误”的描述并构建Error对象，将其作为异常抛出。

对于函数调用func(a, b)，若函数声明为void func(int a)，在语法分析阶段无法检测到错误，因为func(a, b)是一个语法正确的句子，但是可以在语义分析中检测到。在对函数进行调用时，先解析函数调用参数，然后将实际参数列表的类型与函数定义中参数列表进行比较，发现参数个数不匹配，因此检测到语义错误。

在解析过程中，编译器会记录各个表达式的类型，以便进行类型匹配。对于表达式a=b+c，若a是char型，而b和c是int型， b+c作为一个子表达式先进行计算，得到结果类型为int型，对a进行赋值时，检测到将int型值赋予char型值有溢出的风险，因此提示警告。

第4章 编译器实现与测试

本章对编译器进行实现及测试。在词法分析模块中完成对内建符号的处理，以及各种词法单元的识别。解析模块中采用了语法制导的翻译方法完成对C--语言各种功能的解析。编译器测试部分通过编写一个覆盖大部分C--语言功能的源程序，对其进行测试，并对生成的目标代码进行详细分析，来验证编译器的正确性。

4.1 词法分析模块的实现

词法分析模块的主要任务是完成源代码词法单元的截取，识别到新的标识符向符号表中插入新的符号并完善其信息，同时向解析模块返回符号信息。在对源代码进行扫描之前，需要完成内建符号的插入。

4.1.1 内建符号的处理

在进行编译之前，需要先将内建符号如关键字、内建函数等插入到符号表，并完善相关的信息。内建符号的作用域设置为KEY\_WORD\_SCOPE，其值为-1，不与任何其他作用域相同，对符号表进行查询时会先判断当前符号是否是内建符号，从而确保内建符号会被最先查找，避免用户定义的与内建符号同名的变量覆盖内建符号。

词法分析模块使用next()函数对源文件进行词法单元，对内建符号的处理也可以使用该函数来完成。插入关键字符号的方式如图4.1所示。

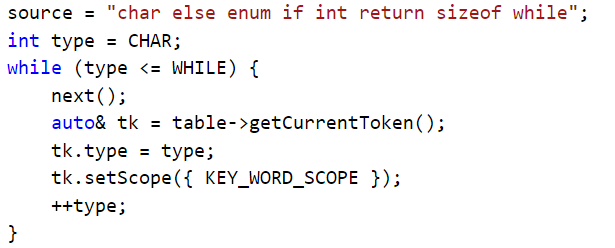


图4.1 向符号表中插入关键字信息

图4.1中，首先设置source为多个关键字组合成的字符串，next函数会将source中关键字一个一个截取出，因为符号表为空，每次取到的词法单元都是新的符号，因此next函数将会向符号表中插入对应关键字的符号，最后设置它的type、scope等信息。需要注意的是，符号类型定义中CHAR到WHILE的定义与source中的各个关键字一一对应，因此type可以在每次插入一个符号后进行简单的递增。

插入内建符号的方式与插入关键字符号的方式相同，如图4.2所示。

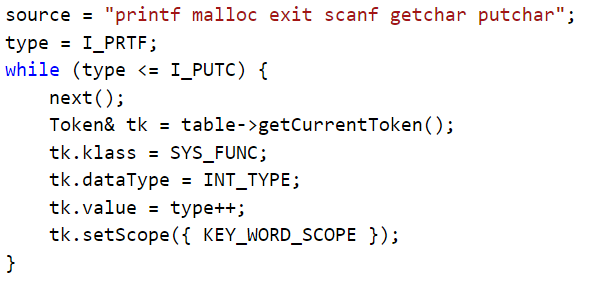


图4.2 向符号表中插入内建函数信息

图4.2中，source被设置为由内建函数名组成的字符串，next函数则将它们一个个插入到符号表中，最后设置它们的各种信息。内建函数的种类为SYS\_FUNC，返回值类型为INT\_TYPE。

main符号也需要预先添加到符号表中，同时需要设置符号表中的mainIndex为当前符号所在位置，便于编译结束后，可以通过该索引获取到记录main函数的Token从而获取到main函数的首地址。向符号表中插入main函数符号的方式如图4.3所示。

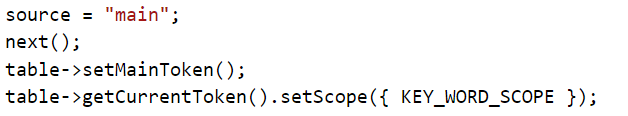


图4.3 向符号表中插入main函数信息

图4.3中，table->setMainToken()会设置mainIndex为当前符号所在位置，从而记录了main函数所在的位置，table是符号表对象。main函数的值，即main函数的地址，需要在解析源文件中定义的main函数后才会写入到记录main函数的符号中。

4.1.2 词法单元的识别

标识符的符号组成规则为：以字母、数字和下划线组成的序列，第一个字符不能是数字。其代码如图4.4所示。

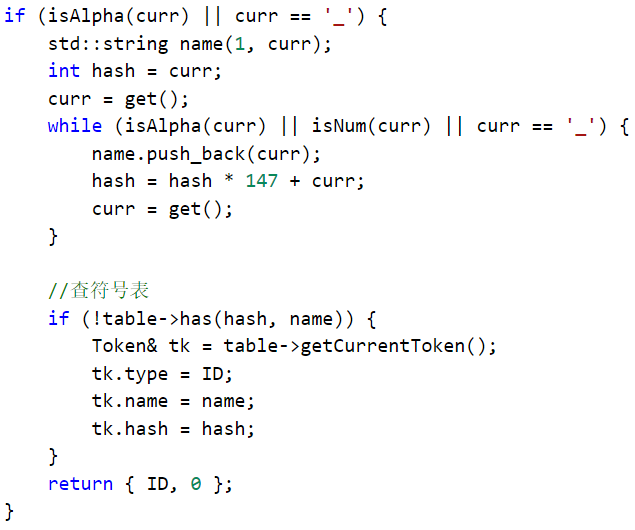


图4.4 标识符的识别

图4.4中，首先判断首字符是否满足要求，然后使用变量name来记录该标识符的名字，变量hash用于计算该标识符名字的hash值，优化符号表的查找速度。标识符识别完成后，若符号表中没有同名符号，则需要向符号表插入新的符号，并写入标识符的type、name、hash信息。

本语言支持的数字格式有八进制、十进制和十六进制。八进制由0开始，十六进制由0x开始，识别后的值转化成十进制返回。其实现代码如图4.5所示：

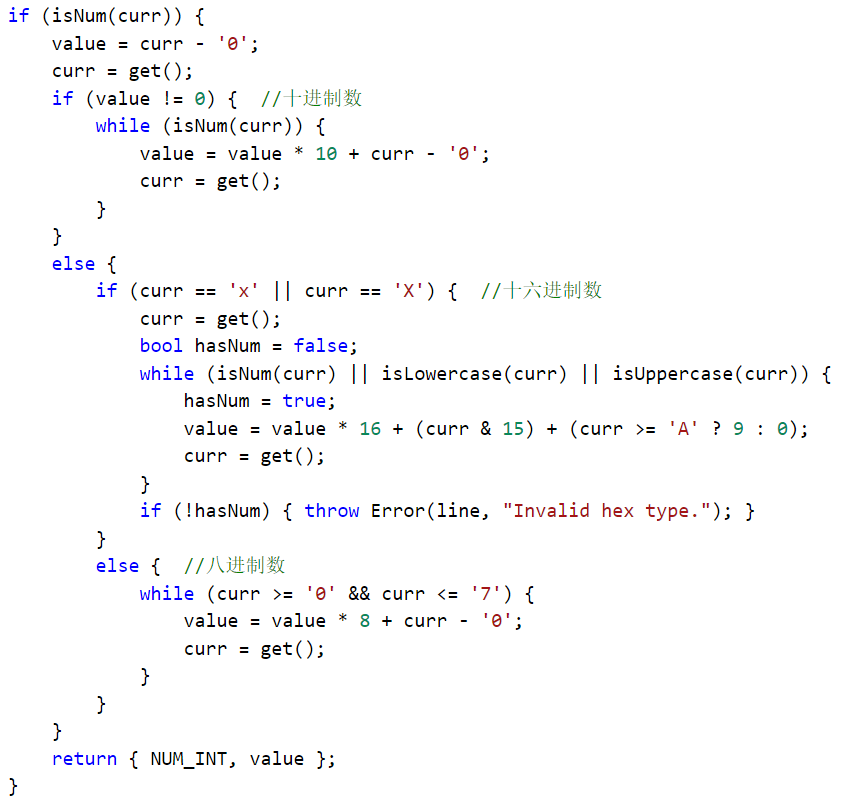


图4.5 数字的识别

由图4.5可知支持三种数字，对于十六进制数，如果0x前缀后面没有跟数字，则会进行错误提示。最后返回值为{NUM\_INT, value}，表示数字的类型为NUM\_INT，在识别过程中使用value记录其十进制表示的值，然后传递给解析模块。

其它符号也采用类似的方式进行识别，就不再一一介绍。

4.2 解析模块的实现

【节前言】，讲述题目安排

4.2.1 全局变量的解析

全局变量的定义不在任何函数体内，无法为其生成任何目标代码，因此在编译时必须完善其所有信息，如存放位置、初始值等。若是变量定义，则初始值必须为常量，或已定义的全局变量。全局变量的存储在虚拟机数据段中，其符号的value域存放的是存储位置的地址。变量的解析代码如图4.6所示。

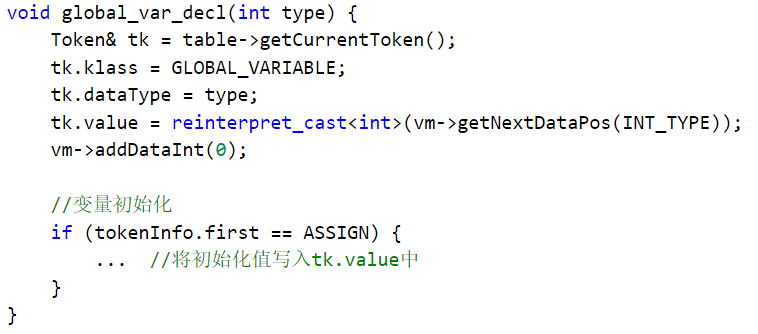


图4.6 全局变量的解析代码

由图4.6可知，type参数为全局变量的类型，全局变量的类型和变量名在全局定义中已解析，global\_var\_decl完善全局变量的属性以及完成全局变量初始化的工作。变量Token的value属性记录的是变量的存储位置，需要通过vm->getNextDataPos(INT\_TYPE)函数调用来申请一个存储单元，同时默认值为0。若后续有赋值符号，说明有初始化值，因此需要将全局变量的初始化值写入到tk.value所指的内存空间中，完成对全局变量的初始化。

4.2.2 全局数组的解析

数组是多个同类数据的集合，定义时需要指定长度，可以提供初始化列表。数组在存储时，会申请数组长度加4个字节的存储空间，第一个4字节的空间存放首元素的地址，每个元素在其后相邻存储。因为变量和数组的Token.value属性记录的是其位置，因此在使用它们时，都是获取Token.value属性所指内存的值，因此数组变量的Token.value属性需要是数组的指针的指针。例如有数组定义：int arr[4] = {1, 2, 3, 4}; 则在虚拟机数据段中的存放格式如图4.7所示：

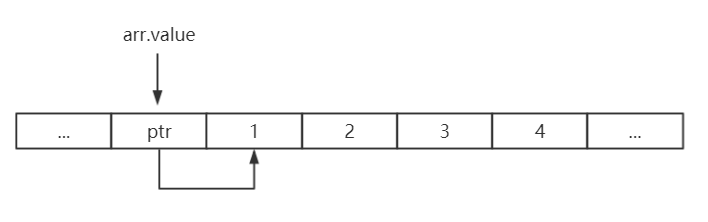


图4.7 数组的存储

由图4.7可知，记录数组信息的Token其value属性指向ptr，ptr再指向数组的第一个元素，数组的元素在ptr后相邻存储。

全局数组的解析代码如图4.8所示。

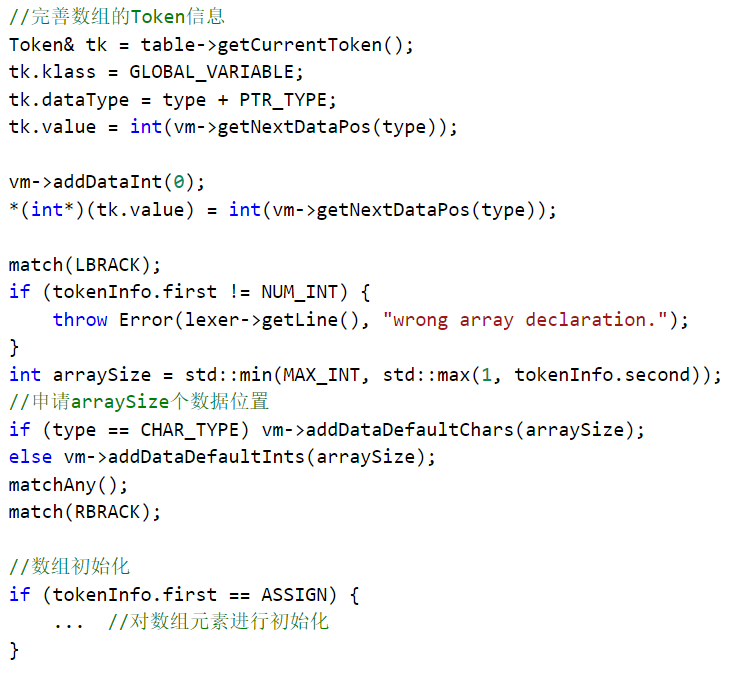


图4.8 全局数组的解析代码

由图4.8可知，首先需要完善全局数组的Token信息，如种类为GLOBAL\_VARIABLE，数据类型为元素类型的指针，value为指向数组首元素指针的指针。如果数组元素个数不是数值型则报错，提示错误的数组定义。根据数组元素个数来向虚拟机申请数组的存储空间，并写入默认值0。如果后续是赋值符号，则需要解析数组的初始化列表，并完成数组元素的初始化。

4.2.3 全局enum的解析

本语言中，enum的作用是定义多个值自增长的全局变量。第一个变量默认为0。在解析过程中需要记录上一个变量的值，若变量定义没有提供初始值，则使用上一个变量的值加1，否则，使用初始值。例如enum定义：

enum {a, b=2, c, d=1, e, f, g=10000};

a默认值为0。b提供了初始值，因此值为2。c没有提供初始值，值为b+1即3，d的值为1，e的值为2，f的值为3，g的值为10000。

enum的解析代码如图4.9所示。

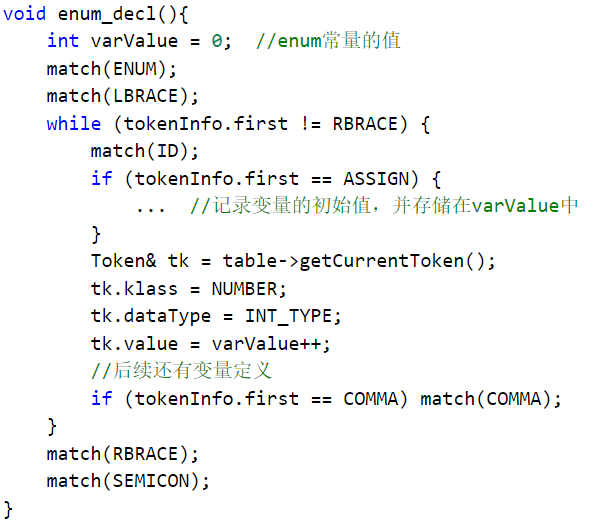


图4.9 enum的解析代码

由图4.9可知，varValue变量用于记录当前定义的enum变量的值，默认为前一个enum变量的值加1，如果当前变量有定义初始值，则使用该值。最后设置记录当前变量的Token属性。tk.klass是NUMBER，表明这是一个值类型，tk.value记录的是变量的值。

4.2.4 函数的解析与目标代码生成

函数包括返回值、函数名、参数列表和函数体。在进行参数列表的解析时进入函数的作用域，在完成函数体解析后离开函数的作用域。

函数参数列表中定义的参数作为函数的局部变量，在解析参数时，需要记录参数的类型，并写入记录该函数信息的Token内argsDataType属性中，以便在函数调用时能够对参数数量及类型进行语义检查。

函数参数列表的解析代码如图4.10所示。



图4.10 函数参数列表的解析代码

由图4.10可知，解析函数参数列表时，使用dataType变量记录变量类型，params记录参数个数，每解析完一个参数，就记录该参数的类型，便于函数调用时进行参数的匹配。indexOfBP变量记录函数调用栈帧中bp寄存器的位置。

函数体由各种语句组成，包括局部变量定义语句、if语句、while语句、return语句、块语句、表达式语句。在为函数生成目标代码时，需要先生成I\_ENT指令为函数局部变量预留栈空间，但因为局部变量可以在函数体内部任意位置定义，因此需要在解析函数体时记录变量的个数，解析完函数体后对I\_ENT指令的操作数进行回填。

局部变量定义语句同全局变量定义语句类似，但是其Token的value属性存储的是相对于bp寄存器的位置。例如记录变量a的Token，其value值为3，则说明在函数调用时其存储在栈上bp+3的位置。

4.2.5 语句的解析与目标代码生成

语句包括if语句、while语句、return语句、块语句和表达式语句。其中if语句、while语句和块语句在进入其本身包含的语句体内部时需要更新作用域，并在离开时恢复作用域，以便可以在更深层的作用域内定义不影响外部的局部变量。

对于没有else分支的if语句，其代码生成结构如图3.17(a)所示，最终生成的代码结构如图4.11所示：

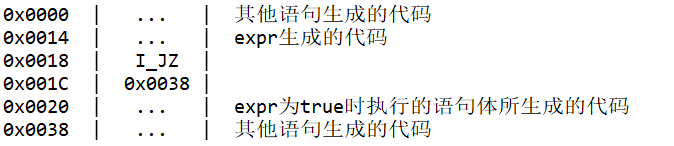


图4.11 if语句生成的代码

图中expr为if语句的条件控制表达式。对于有else分支的if语句，其代码生成结构如图3.17(b)所示，最终生成的代码结构如图4.12所示：

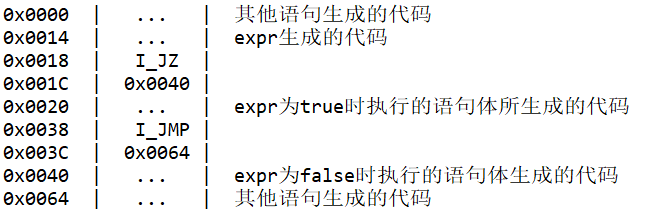


图4.12 if-else语句生成的代码

两种if语句中，I\_JZ和I\_JMP指令的操作数都需要在解析完后续语句后再回填。

while语句会在控制条件为true时循环执行其语句体，并且在进入语句体内部前需要更新作用域，并在离开语句体时恢复作用域。若控制条件为false，则需要跳转到其语句体生成代码的后方，也需要在解析完语句体后才能知道跳转位置从而进行回填。while语句最终生成的代码结构如图4.13所示：

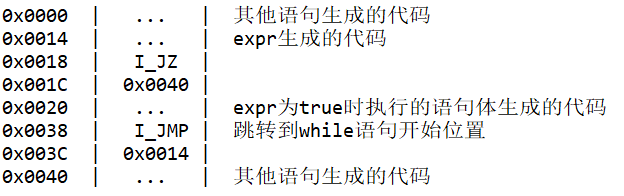


图4.13 while语句生成的代码

return语句会生成I\_LEV指令，结束函数调用，若return语句带有表达式，则先生成表达式的代码，再生成I\_LEV指令。Return语句最终生成的代码结构如图4.14所示：

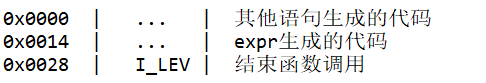


图4.14 return语句生成的代码

表达式语句分为一元表达式和二元表达式。一元表达式通常形如expr或op expr，如+a、sizeof(a)、!a、3、”abcd”等，会中先求出子表达式a的值，再生成相应代码。对于立即数如100，会生成指令I\_IMM 100。对于字符串，会生成I\_IMM addr形式，addr为该字符串首个字符的存储位置。

一元表达式中需要特别注意的是标识符的解析，标识符可能是函数名、局部变量、全局变量、enum变量。若标识符是函数名，则需要先解析每个实际参数，并用I\_PUSH指令将参数入栈，然后生成I\_CALL指令来调用函数。若标识符是enum变量，则使用I\_IMM指令直接取其值。否则使用I\_LEA指令获取局部变量在栈上的地址，或用I\_IMM指令获取全局变量的存储地址，然后再使用I\_LI或I\_LC取其值。

对于函数调用func(1, 2)，其生成的代码结构如图4.15所示：

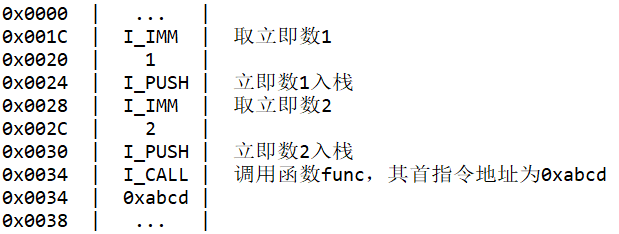


图4.15 函数调用func(1,2)生成的代码

取整型局部变量的值时，生成的代码结构如图4.16所示：

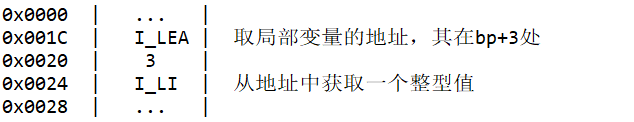


图4-16 取整型局部变量值所生成的代码

二元表达式由多个一元表达式或二元表达式组成，形如expr1 op expr2，如 a||b、a=b+c等，会先生成expr1的代码，并将计算结果入栈，然后生成expr2的代码，再生成op对应的代码来进行计算。如表达式a=b+c，a、b、c都是整型局部变量，则生成的代码结构如图4.17所示：

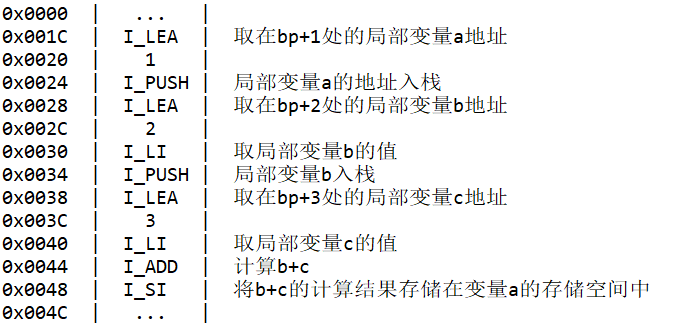


图4.17 表达式a = b + c生成的代码

4.3 编译器测试

完成编译器的实现后，需要对编译器进行测试，以确保编译器能够正确地将源代码翻译成等价的目标代码。测试方式为编写一个包含大部分C--语言功能的源文件，查看其运行结果是否正确，然后再对每个全局定义生成的目标代码进行分析。

4.3.1 编译选项

为了方便调试及测试，为编译器增加编译选项功能。使用编译选项可以查看编译过程的中间信息或生成的目标代码等信息。详细信息如表4-1所示：

表4-1 编译选项

|  |  |
| --- | --- |
| 编译选项 | 描述 |
| -test | 运行所有测试文件 |
| -gen | 查看生成的目标代码 |
| -gg | 查看每个全局定义生成的目标代码 |
| -e | 查看执行的指令 |
| -ev | 查看执行的指令，以及各个寄存器的值 |
| -nw | 忽略编译警告 |
| -dt1 | 显示少量编译过程 |
| -dt2 | 显示适量编译过程 |
| -dt3 | 显示所有编译过程 |
| -df | 将输出内容定向到debug.txt |

-test选项可以直接使用，会编译并运行项目中test\_case目录下所有的测试文件，可以方便地对编译器各个方面进行测试。

-gen选项可以查看源文件编译生成的目标代码。

-gg选项可以查看源文件生成的目标代码，并以全局定义进行划分。可以查看源代码中各个全局定义生成的目标代码。

-e选项可以查看程序运行时执行的指令。

-ev选项可以查看程序运行时执行的指令，以及每条指令执行过程中，各个寄存器的当前值。

-nw选项可以忽略编译警告，编译结束后运行程序前不会输出任何编译警告。

-dt1选项可以查看编译过程中的少量函数调用信息。-dt2则会在-dt1的基础上，输出函数调用时调用参数等信息。-dt3在-dt2的基础上，当符号表改变时输出所有符号表内容，以及函数调用过程中的分支执行情况等。通过这三个编译选项可以很方便地对编译器进行调试。

4.3.2 对目标代码进行分析

编译器的测试代码定义如图4.18所示。首先定义多个enum变量、4个元素的数组以及一个字符串，然后定义了4个函数。测试代码覆盖了C--语言的大部分功能。函数sum对数组进行求和，实现对数组、局部变量、while语句、加法、自减、判断等功能的测试。函数judgeEnum用于判断enum变量是否有正确的值，实现对enum、多语句嵌套、内建函数printf等功能的测试。judgeArray函数则判断对数组的求和操作是否得到了正确的结果，测试了if语句以及函数调用等功能。main函数是整个程序的入口，调用函数judgeEnum和judgeArray，并测试了全局字符串变量str的值。

其运行结果如图4.19所示。

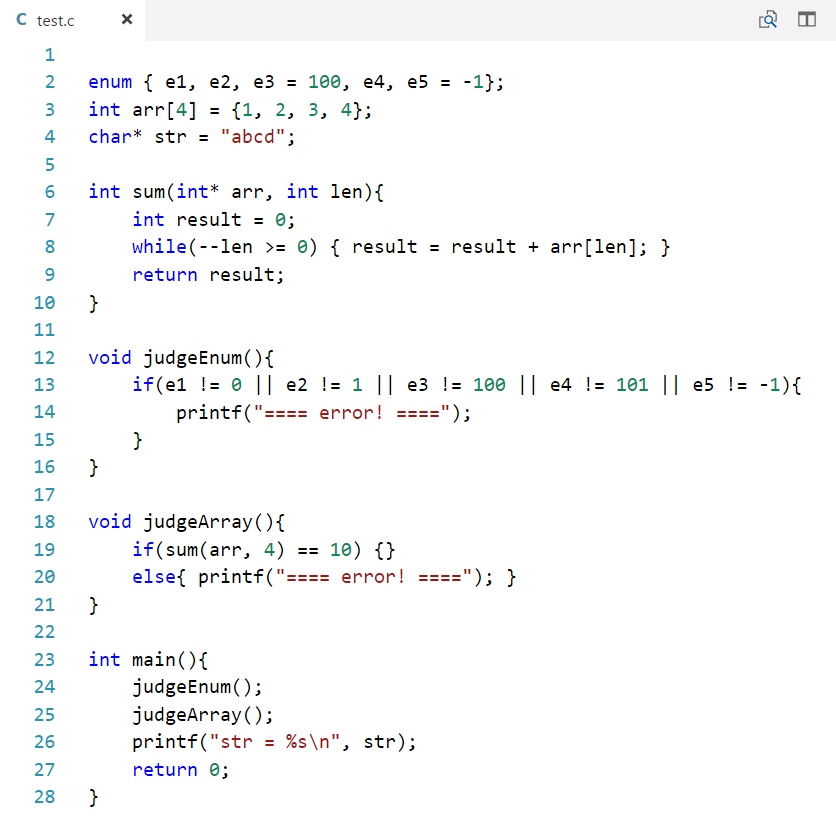


图4.18 测试代码

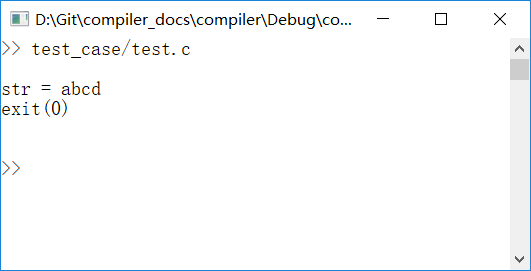


图4.19 运行结果

由图4.19可知，测试文件中有对各种变量值、函数调用返回值等的判断，如果结果不与预期的相同则会输出“==== error! ====”，从运行结果中可以看出程序中各个部分都运行正确。顺利通过测试，说明编译器为测试代码生成了正确的目标代码。

下面通过-gg编译选项来查看测试代码中每个全局定义生成的目标代码，并对生成的目标代码进行详细的分析。

图4.20展示了sum函数定义生成的目标代码：

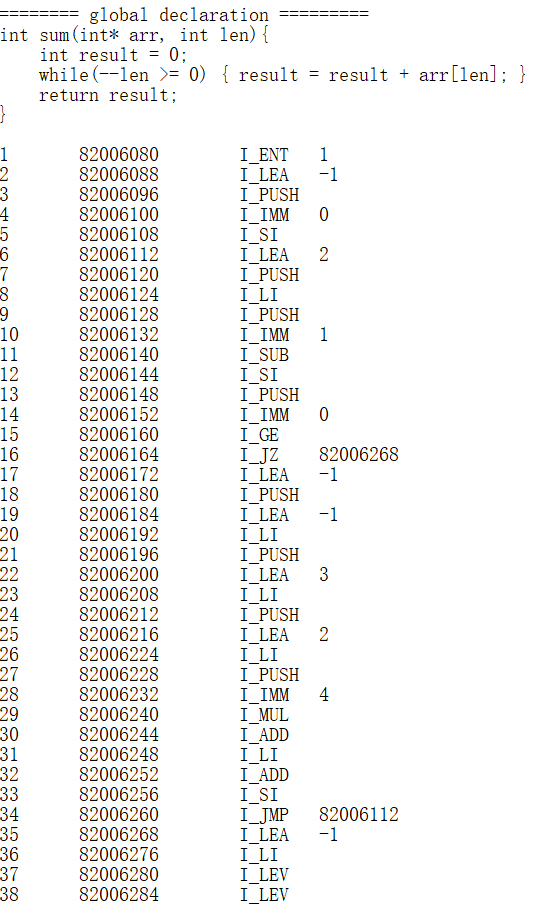


图4.20 sum函数定义生成的目标代码

图4.20中，首先是sum函数的定义，同测试文件中定义一致，紧接着是其生成的38条目标代码，其中第一列为代码序号，第二列为该代码在代码段的位置，第三列为生成的目标代码。指令I\_ENT 1表示该函数有1个局部变量，即变量result。I\_LEA -1和I\_PUSH指令实现将变量result的地址放入栈顶，而I\_IMM 0和I\_SI指令实现将立即数0存入变量result中，实现对变量result的赋值。编号为6到13的指令完成变量len的自减，并将其放到栈顶。第14条指令I\_IMM 0则将参与>=比较的0放入ax寄存器中。I\_GE指令实现>=比较，并将结果存储在ax寄存器中。I\_JZ指令判断比较结果，若为0则跳转到while语句之后，在>=操作为false时才会执行该条语句。编号为17到33的指令为while语句的语句体所生成的指令，I\_JMP指令实现跳转到while语句开始。I\_LEA -1和I\_LI将变量result的值存储在ax寄存器中，因为函数调用约定中ax寄存器用于存放函数调用的返回值。最后的两条I\_LEV指令中，第一条由return语句生成，第二条为sum函数定义结束时生成。

图4.21展示了judgeEnum函数定义生成的目标代码：

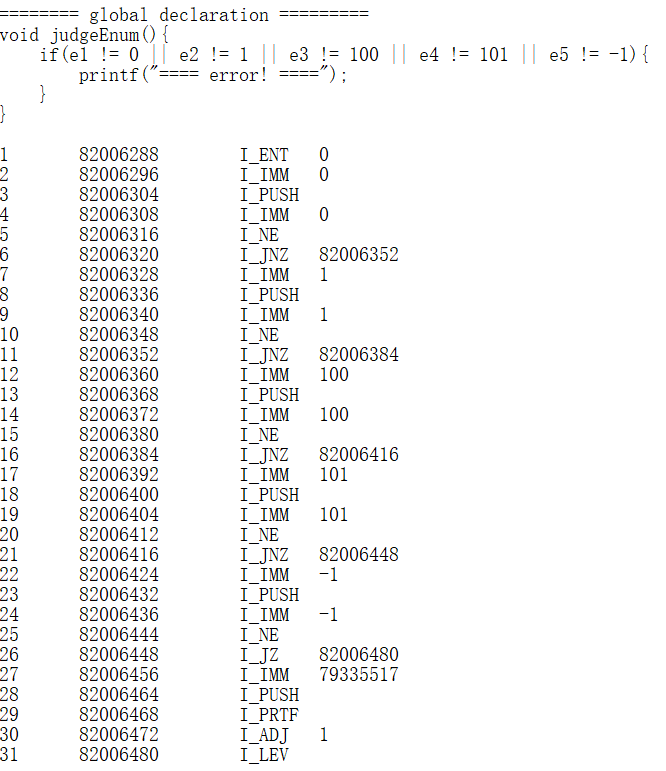


图4.21 judgeEnum函数定义生成的目标代码

第一条指令I\_ENT 0表示judgeEnum函数内没有局部变量。后续编号从2到21的指令共4组类似I\_IMM a、I\_PUSH、I\_IMM b、I\_JNZ addr形式的指令，它们完成a!=b的判断，若为true，则跳转到addr，否则继续执行，它们分别是e1!=0、e2!=1、e3!=100、e4!=101生成的目标代码。编号从22到25是e5!=-1生成的目标代码，此时ax寄存器中的值便是整个if语句中条件判断表达式的结果。I\_JZ 82006480的功能是若ax寄存器中值为0，则跳转到地址82006480，即最后I\_LEV指令的地址，否则不进行跳转，执行编号为27到30的指令，对printf函数进行调用。

图4.22展示了judgeArray函数定义生成的目标代码：

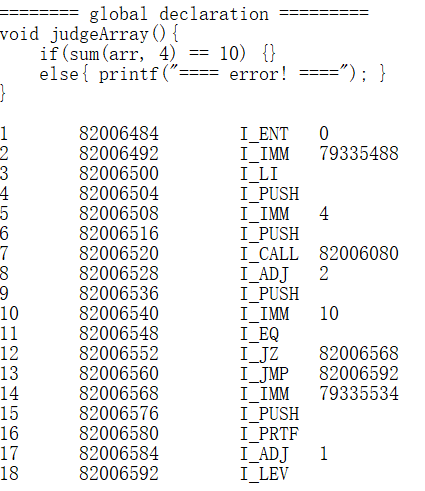


图4.22 judgeArray函数定义生成的目标代码

第一条指令I\_ENT 0表示judgeArray函数内部没有局部变量。编号为2到6的指令将sum函数调用的两个参数arr和4入栈，I\_CALL 53719104指令则调用函数sum，53719104为函数sum的首地址。I\_ADJ 2表示将sum函数调用的两个参数出栈。I\_PUSH指令将sum函数调用的返回值放入栈顶，I\_IMM 10指令将sum(ar, 4) == 10表达式中的10入栈，I\_EQ指令执行等于比较，结果置于ax寄存器中。I\_JZ 82006568表示若比较结果为0则跳转else分支的语句体内，否则跳转到控制表达式为true的分支语句体内。编号为13到17的指令为else分支的语句体产生的目标代码，即将printf调用的参数字符串地址入栈，然后生成I\_PRTF指令调用printf函数，最后将参数出栈。

图4.23展示了main函数定义生成的目标代码：

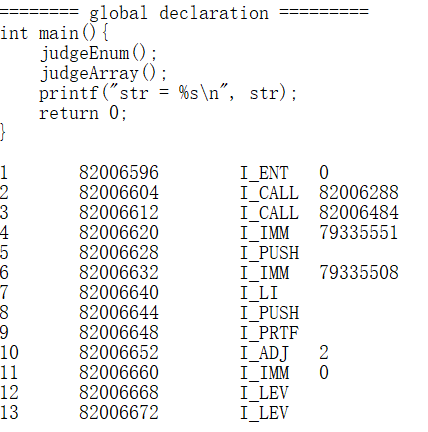


图4.23 main函数定义生成的目标代码

图4.23中，I\_ENT 0指令表示main函数没有局部变量，I\_CALL 82006288和I\_CALL 82006484分别是对judgeEnum和judgeArray的函数调用，编号为4到8的指令完成将字符串“str = %s\n”的地址和全局变量str的地址入栈， I\_PRTF指令则完成printf函数调用，I\_ADJ 2指令将printf函数调用的两个参数出栈。编号为11的I\_IMM 0指令和编号为12的I\_LEV指令由语句return 0生成，最后的I\_LEV指令则是在main函数结束时生成。

通过对源代码生成的目标代码进行分析，可以看出包含函数调用、变量使用，复杂表达式的C--源程序，都能够生成正确的目标代码，验证了编译器的正确性和健壮性。

第5章 总结与展望

5.1 本文总结

【类似摘要的写法】编译器是一个复杂的程序，涉及多个阶段如词法分析、语法分析、语义分析、代码生成等，每个阶段也有各自的多种算法。经过多方面的比较，最终选择了单趟式编译方式，使用硬编码方式的词法分析、递归下降的语法分析以及语法制导的翻译方式进行实现。

在设计编译器的过程中，发现将自定义虚拟机作为目标机是一个更加有意义的实现方式。实现一个虚拟机，能够学习到计算机内部的各种知识，如内存分配、数据存储、指令执行等。

编译器后端优化部分比较复杂且与学习目标不重叠，因此编译器的实现中没有代码优化阶段，中间代码生成阶段也直接替换成目标代码生成，因此编译器只有四个阶段。这四个阶段也让我对整个编译器的实现流程，以及对源程序到目标程序的转换有了更加深入的了解。

通过比较完善的测试，能够确定本编译器还算比较健壮，语法错误能够准确地进行定位并给出错误描述，源代码中可能出现的问题也能够以Warning的方式给出提示，测试中的比较复杂的程序也能正确运行。说明编译器整体功能比较完善。

5.2 未来展望

本编译器采用的是单趟式编译方式，虽然实现了C--语言的功能，但是相对于多趟式编译方式，编译过程中将语法分析、语义分析与代码生成在一起完成，结构不是特别清晰，部分功能没有参照标准做法来实现，存在一些性能上的不足，代码冗余比较多。整体存在很多需要改进的地方，主要包括：

(1) 采用多趟式编译方式，使整体结构更清晰。

由于采用单趟式编译，很多模块放在了一起实现，编译器的整体结构比较混乱，而使用多趟式编译，则各个模块之间可以更加独立，从而可以分别针对不同模块的特点进行实现，从而提高性能与可读性。

(2) 增加生成中间代码阶段，以及代码优化阶段。

本编译器在代码生成阶段直接生成虚拟机指令，没有进行任何优化，因此可能存在多余指令。可以增加生成中间代码阶段，以及代码优化阶段，先生成中间代码，然后进行代码优化，最后生成目标代码，从而提高程序的运行性能。

参考文献

[1] Christopher W.Fraser，David R.Hanson．王挺，黄春，等．可变目标C编译器：设计与实现[M]．北京：机械工业出版社，2016.11．

[2] Brian W.Kernighan，Dennis M.Ritchi．徐宝文，李志．C程序设计语言[M]．北京：机械工业出版社，2004.1．

[3] Mayur Pandey．LLVM Cookbook[M]．Birmingham：Packet Publishing，2015.5．

[4] 王爽．汇编语言[M]．北京：清华大学出版社，2013.9．

[5] Bryant,Radal E．Computer Systems: A Programmer’s Perspective[M]．London: Pearson，2015.6．

[6] Alfred V.Aho，Monica S.Lam，Ravi Sethi，Jeffrey D.Ullman．赵建华，郑滔，戴新宇译．编译原理[M]．北京：机械工业出版社，2009.1．

[7] Dick Grune，Ceriel J．H.Jacobs．Parsing Techniques: A Practicla Guide[M]．New York：Springer-Verlag，2008．

[8] 范志东，张琼声．自己动手构造编译系统：编译、汇编与连接[M]．北京：机械工业出版社，2016.8．

[9] 王博俊，张宇．自己动手写编译器、链接器[M]．北京：清华大学出版社，2015.2．

[10] Stanley B.Lippman．侯捷.深度探索C++对象模型[M]．北京：电子工业出版社，2012.1．

[11] Scott Meyers．Effective Modern C++[M]．南京：东南大学出版社，2015.9．

[12] Scott Meyers．Effective C++[M]．北京：电子工业出版社，2011.1．

[13] Nicolai M.Josuttis．C++标准库[M]．北京：电子工业出版社，2012.9．

[14] Stanley B.Lippman，Josee Lajoie，Barbara E.Moo．C++ Primer[M]．北京：电子工业出版社，2013.9．

[15] Mark Allen Weiss．风舜玺．数据结构与算法：C语言描述[M]．北京：机械工业出版社，2004.1．

[16] Thomas H.Cormen，Charles E.Leiserson，Ronald L.Rivest，Clifford Stein．算法导论[M]．北京：机械工业出版社，2013.1．

致 谢

在大学度过了四年紧张的学习时光，系统地学习了计算机的各方面知识，深深地佩服各位老师的学识，在此表示真挚的谢意。

毕业设计是检验大学四年学习成果最好的实践，在做毕业设计的过程中，指导老师不仅从撰写开题报告、项目实现等过程中都提供了很多宝贵的意见，在写论文的过程中也从格式规范、各个章节内容的安排、遣词造句等方面也给我提出了十分详细的修改意见，让我能够顺利地完成论文的撰写，在此表示衷心的感谢。

最后要感谢我的家人，在这二十几年里，是家人无私地奉献，在成长的过程中教会了我做人的道理，并教导我要不断努力进取，我才能最终走进理想的大学并完成学业。