

به نام خدا

Compiler Design

مهدی حق وردی



دانشگاه اصفهان

مقدمه

معرفی

پردازشگرهای زبان

ساختار یک کامپایلر

مقدمه

- در این ارائه به بررسی طراحی کامپایلر می پردازیم.
- در این ارائه سعی شده است که با نشان دادن مثال و کدهای واقعی فهم قسمت های مختلف یک کامپایلر (یا مفسر) برای شما ساده شود.
- در ابتدا به معرفی و بررسی قسمت های مختلف یک کامپایلر پرداخته می شود.
- در حین معرفی و توضیح، مثال هایی از آن قسمت نشان داده می شود،
- و در پایان دو کتاب برای مطالعه ی عمیق روی کامپایلرها و مفسرها معرفی می شوند.

- در این ارائه به بررسی طراحی کامپایلر می پردازیم.
- در این ارائه سعی شده است که با نشان دادن مثال و کدهای واقعی فهم قسمت های مختلف یک کامپایلر (یا مفسر) برای شما ساده شود.
- در ابتدا به معرفی و بررسی قسمت های مختلف یک کامپایلر پرداخته می شود.
- در حین معرفی و توضیح، مثال هایی از آن قسمت نشان داده می شود،
- و در پایان دو کتاب برای مطالعه ی عمیق روی کامپایلرها و مفسرها معرفی می شوند.

- در این ارائه به بررسی طراحی کامپایلر می پردازیم.
- در این ارائه سعی شده است که با نشان دادن مثال و کدهای واقعی فهم قسمت های مختلف یک کامپایلر (یا مفسر) برای شما ساده شود.
- در ابتدا به معرفی و بررسی قسمت های مختلف یک کامپایلر پرداخته می شود.
- در حین معرفی و توضیح، مثال هایی از آن قسمت نشان داده می شود،
- و در پایان دو کتاب برای مطالعه ی عمیق روی کامپایلرها و مفسرها معرفی می شوند.

- در این ارائه به بررسی طراحی کامپایلر می پردازیم.
- در این ارائه سعی شده است که با نشان دادن مثال و کدهای واقعی فهم قسمت های مختلف یک کامپایلر (یا مفسر) برای شما ساده شود.
- در ابتدا به معرفی و بررسی قسمت های مختلف یک کامپایلر پرداخته می شود.
- در حین معرفی و توضیح، مثال هایی از آن قسمت نشان داده می شود،
- و در پایان دو کتاب برای مطالعه ی عمیق روی کامپایلرها و مفسرها معرفی می شوند.

- در این ارائه به بررسی طراحی کامپایلر می پردازیم.
- در این ارائه سعی شده است که با نشان دادن مثال و کدهای واقعی فهم قسمت های مختلف یک کامپایلر (یا مفسر) برای شما ساده شود.
- در ابتدا به معرفی و بررسی قسمت های مختلف یک کامپایلر پرداخته می شود.
- در حین معرفی و توضیح، مثال هایی از آن قسمت نشان داده می شود،
- و در پایان دو کتاب برای مطالعه ی عمیق روی کامپایلرها و مفسرها معرفی می شوند.

معرفی

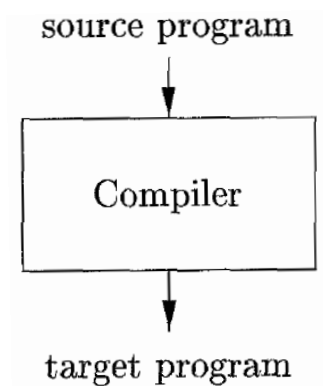
- زبان‌های برنامه‌نویسی، نمادها و ابزاری برای توصیف محاسبات برای انسان‌ها و کامپیوترها هستند.
- جهانی که ما می‌شناسیم به زبان‌های برنامه‌نویسی وابستگی بسیار زیادی دارد، چون تمام نرم‌افزارهای روی کامپیوترها دنیا با زبانی نوشته شده‌اند.
- اما قبل از اینکه بتوانیم آنها را اجرا (run) کنیم، باید بتوانیم آنها را به حالتی تبدیل کنیم که پردازنده‌های ما بتوانند آنها را اجرا کنند.

نرم‌افزاری که این کار را برای ما انجام می‌دهد، کامپایلر نام دارد.

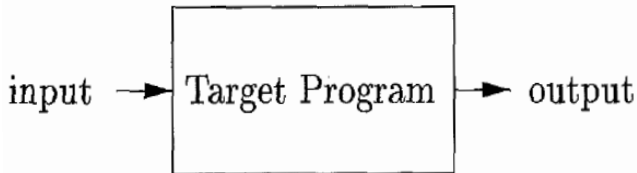
پردازشگرهای زبان

پردازشگرهای زبان

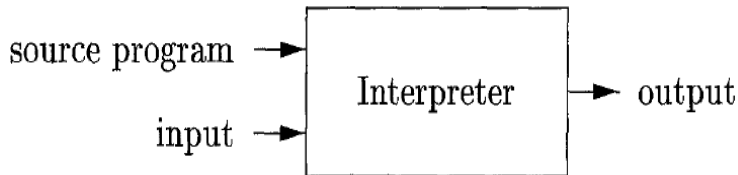
- به بیان ساده، کامپایلر برنامه‌ایست که می‌تواند یک برنامه را با یک زبان (*source language*) بخواند، و معادل آن را به زبانی دیگر ترجمه کند (*target language*).



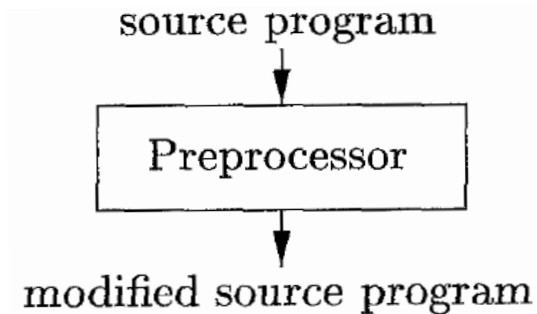
- اگر برنامه‌ی تولید شده، یک executable machine-language program باشد، می‌توان آن را مستقیماً توسط پردازنده اجرا کرد.



- نوع دیگری از پردازشگرهای زبانی، مفسرها هستند که بجای تبدیل زبان به زبان دیگر (*target*)، خود مستقیماً مسئول اجرای زبان اول (*source*) می‌شوند.



یک سیستم پردازشگر زبان - Preprocessor



- زبان‌های کهنی مثل C و C++ سیستم moduling و ساختاربندی منظمی برای جدا کردن source code هایشان نداشتند.

- اما زبان‌های جدیدتر مثل Python چنین سیستمی را دارند.

```
1 import math
2 from csv import reader, writer
```

- زبان‌های کهنی مثل C و C++ سیستم moduling و ساختاربندی منظمی برای جدا کردن source code هایشان نداشتند.
- اما زبان‌های جدیدتر مثل Python چنین سیستمی را دارند.

```
1 import math
2 from csv import reader, writer
```

- به همین دلیل، آنها نیاز داشتند که وقتی برنامه‌ای که نوشته‌اند را به چندین فایل تقسیم کرده‌اند، کامپایل کنند، برنامه‌ای تمام source code‌هایشان را به یک source code واحد تبدیل کرده و آن را به کامپایلر بدهند، که بخاطر این نیاز، نرم‌افزاری به نام Preprocessor نوشته شد.

  main [cpython](#) / [Python](#) / [ceval.c](#) 



markshannon [GH-111485](#): Generate instruction and uop metadata ([GH-113287](#)) ✕

Code

Blame



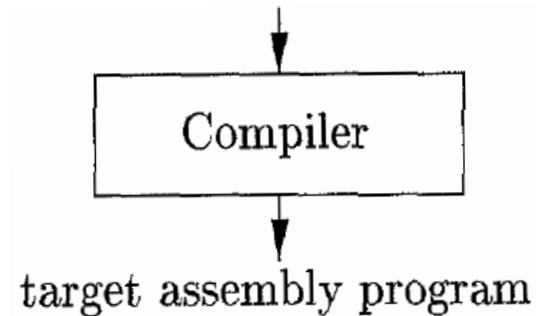
2903 lines (2644 loc) · 87.6 KB

```
1  /* Execute compiled code */
2
3  #define _PY_INTERPRETER
4
5  #include "Python.h"
6  #include "pycore_abstract.h"    // _PyIndex_Check()
7  #include "pycore_call.h"       // _PyObject_CallNoArgs()
8  #include "pycore_ceval.h"      // _PyEval_SignalAsyncExc()
9  #include "pycore_code.h"
10 #include "pycore_emscripten_signal.h" // _Py_CHECK_EMSCRIPTEN_SIGNALS
11 #include "pycore_function.h"
12 #include "pycore_instruments.h"
13 #include "pycore_intrinsics.h"
14 #include "pycore_long.h"        // _PyLong_GetZero()
```

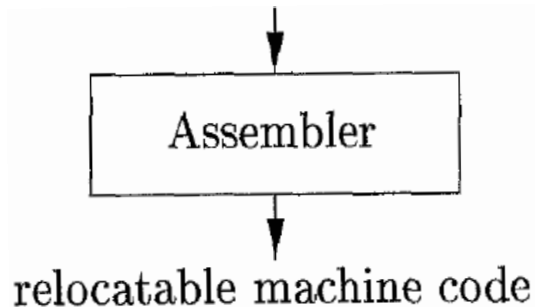
- با Preprocessor ها می توان ماکرو به زبان اضافه کرد.

```
73  #define Py_XDECREF(arg) \
74      do { \
75          PyObject *xop = _PyObject_CAST(arg); \
76          if (xop != NULL) { \
77              Py_DECREF(xop); \
78          } \
79      } while (0)
```

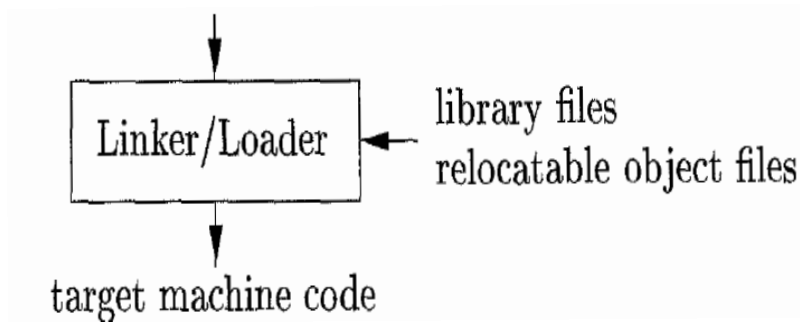
یک سیستم پردازشگر زبان - Compiler



یک سیستم پردازشگر زبان - Assembler



یک سیستم پردازشگر زبان - Linker/Loader

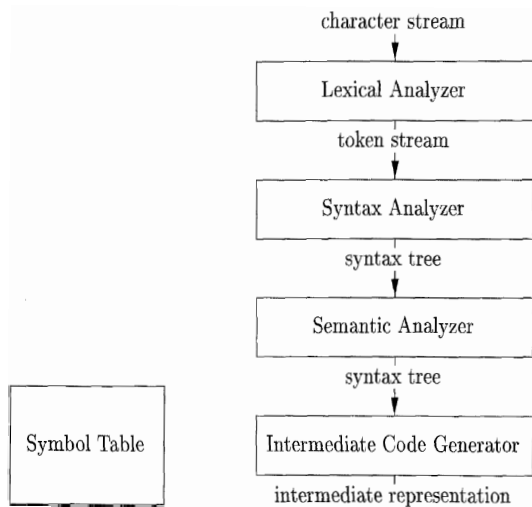


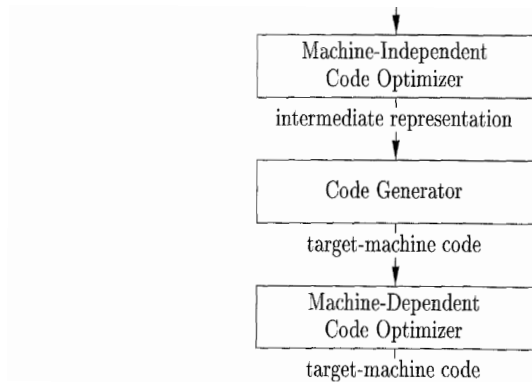
ساختار یک کامپایلر

- تا کنون به کامپایلر به عنوان یک جعبه دارای ورودی خروجی نگاه می کردیم،
- اما اگر این جعبه را باز کنیم، با دو قسمت اصلی در کامپایلرها مواجه می شویم:
 ۱. آنالیز
 ۲. سنتز

- این قسمت، source code را به قسمت‌های مختلفی می‌شکند،
- و قواعد گرامی را به قسمت‌های مختلف تحمیل می‌کند.
- این قسمت، اگر قسمتی را مخالف قوانین و گرامر زبان پیدا کند، پیام‌های مطلع کننده‌ای به کار نشان می‌دهد که ورودی را اصلاح کند.
- و در پایان این قسمت، داده ساختاری به نام *symbol table* را تولید می‌کند که تقریباً در تمامی گام‌های کامپایل (که در ادامه به آنها پرداخته می‌شود)، استفاده می‌شود.

- قسمت سنتز، بعد از رد شدن از تمامی مراحل قسمت آنالیز، خروجی مورد نیاز ما را تولید می‌کند.
- به قسمت آنالیز front-end و قسمت سنتز back-end هم گفته می‌شود.





تحلیل واژگانی (Lexical Analysis)

- اولین کار کامپایلر اسکن کردن فایل داده شده و شکستن آن به توکن‌های کوچک‌تر است که در آن زبان تعریف شده.
- چیزی که تحلیل‌گر واژگان تولید می‌کند، دنباله‌ای از چنین ترکیبی است:

$\langle \text{token-name, attribute-value} \rangle$

تحلیل واژگانی (Lexical Analysis)

- فرض کنید چنین عبارتی را می‌خواهیم آنالیز کنیم:

```
position = initial + rate * 60
```

- چیزی که تحلیل‌گر واژگان تولید می‌کند:

$\langle \text{id}, 1 \rangle \langle = \rangle \langle \text{id}, 2 \rangle \langle + \rangle \langle \text{id}, 3 \rangle \langle * \rangle \langle 60 \rangle$

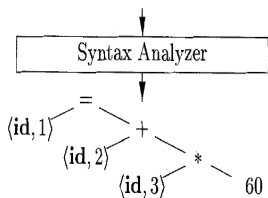
- که **id** مخفف identifier و عدد روبه‌روی آن اندیس symbol table است.

1	position	...
2	initial	...
3	rate	...

SYMBOL TABLE

تحلیل نحوی (Syntax Analysis)

- سپس توکن به قسمت بعدی که تحلیل‌گر نحوی است فرستاده می‌شوند.
- در این قسمت با توجه به گرامر زبان، یک ساختار درختی از توکن‌ها تولید می‌شود که با قواعد زبان سازگار است (یکی از قواعد تقدم عملگرهای ریاضیست)



تحلیل معنایی (Semantic Analysis)

- درخت تولید شده در مرحله‌ی قبل، به این قسمت فرستاده می‌شود.
- در این قسمت، درخت تولید شده با اطلاعاتی دیگری همچون type متغیرها بررسی می‌شود، و اگر تداخلی با زبان داشت، گزارش می‌شود. برای مثال یک زبان اجازه جمع شدن یک float با یک int را نمی‌دهد که در این مرحله این اشتباه کشف و گزارش می‌شود.
- همینطور، این قسمت اگر بتواند type case مناسبی را انجام دهد، این کار را می‌کند. در مثال ما، متغیرهای initial, position, rate و از نوع float تعریف شده‌اند و عدد 60 هم باید به float تبدیل می‌شود.

