Albert Ludwigs Universität Freiburg

Technische Fakultät

PicoC-Compiler

Übersetzung einer Untermenge von C in den Befehlssatz der RETI-CPU

Bachelorarbeit

Abgabedatum: 13. September 2022

Author:
Jürgen Mattheis

Gutachter:
Prof. Dr. Scholl

Betreung:
M.Sc. Seufert

Eine Bachelorarbeit am Lehrstuhl für
Betriebssysteme

ERKLÄRUNG

Hiermit erkläre ich, dass ich diese Abschlussarbeit selbständig verfasst habe, keine anderen als die angegebenen Quellen/Hilfsmittel verwendet habe und alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus veröffentlichten Schriften entnommen wurden, als solche kenntlich gemacht habe. Darüber hinaus erkläre ich, dass diese Abschlussarbeit nicht, auch nicht auszugsweise, bereits für eine andere Prüfung angefertigt wurde.

Danksagungen

Bevor der Inhalt dieser Schrifftlichen Ausarbeitung der Bachelorarbeit anfängt, will ich einigen Personen noch meinen Dank aussprechen.

Wie mein Betreuer M.Sc. Tobias Seufert und wahrscheinlich auch mein Gutachter Prof. Dr. Scholll im Verlauf dieser Bachelorarbeit und des vorangegangenen Bachelorprojektes gemerkt haben, bin ich keine Person, die irgendwelche Dinge gerne so macht wie es üblich ist, ich schreibe meine Danksagung nicht auf eine bestimmte Weise, nur weil sich irgendwann mal etabliert hat wie eine Danksagung üblicherweise aussieht. Ich halte nicht viel von künstlichen Floskeln, wie „mein aufrichtigster Dank“ oder „aus tiefstem Herzen“, sondern drücke im Folgenden die Dinge nur so aus, wie ich sie auch wirklich meine.

Ich halte es eher so, dass wenn mir wirklich etwas am Dank gegenüber Personen liegt, ich mir wirklich den Aufwand mache einen Text zu schreiben in dem ich diesen zum Ausdruck bringe, im anderen Fall kann man sich bei mir auf die typischen Standardfloskeln einstellen. Bei dieser Bachelorarbeit kann ich nur auf ersteres Zurückgreifen. Ich hatte selten im Studium das Gefühl irgendwo Kunde zu sein, aber bei dieser Bachelorarbeit und dem vorangegangenen Bachelorprojekt hatte ich genau diese Gefühl, obwohl die Verhältnisse eigentlich genau umgekehrt sein sollten. Die Umgang mit mir wahr echt unglaublich nett und sehr respektvoll, was ich als keine Selbverständlichkeit ansehe und sehr wertgeschätzt habe.

An erster Stelle will ich zu meinem Betreuer M.Sc. Tobias Seufert kommen, der netterweise auch bereits die Betreuung meines Bachelorprojektes übernommen hatte. Wie auch während des Bachelorprojektes, haben wir uns auch bei den Meetings während der Bachelorarbeit hervorragend verstanden. Dabei ging die Freundlichkeit und das Engagement seitens Tobias weit über das heraus, was man bereits als eine gute Betreuung bezeichnen würde.

Es gibt verschiedene Typen von Menschen, es gibt Leute, die nur genauso viel tuen, wie es die Anforderungen verlangen und nichts darüberhinaus tuen, wenn es nicht einen eigenen Vorteil für sie hat und es gibt Personen, die sich für nichts zu Schade sind und dies aus einer Philanthropie oder Leidenschafft heraus tuen, auch wenn es für sie keine Vorteile hat. Tobias konnte ich während der langen Zeit, die er mein Bachelorprojekt und dann meine Bachelorarbeit betreut hat eindeutig als letzteren Typ Mensch einordnen.

Er war sich nie zu Schade für meine vielen Fragen während der Meetings, auch wenn ich meine Zeit ziemlich oft überzogen habe[1], er hat sich bei der Korrektur dieser Schrifftlichen Ausarbeitung sogar die Mühe gemacht bei den einzelnen Problemstellen längere Textkommentare zu verfassen und das trotz dessen, dass meine Bachelorarbeit recht Umfangreich zu lesen ist[2] und war sich nicht zu Schade die Rolle des Nachrichtenübermittlers zwischen mir und Prof. Dr. Scholl zu übernehmen. All dies war absolut keine Selbverständlichkeit, vor allem wenn ich die Betreuung anderer Studenten, die ich kenne mit der vergleiche, die mir zu Teil wurde.

An den Kommentar zu meinen Betreuer Tobias will ich einen Kommentar zu meinem Gutachter Prof. Dr. Scholl anschließen. Ich hab während meines Bachelorprojekts und meiner Bachelorarbeit wahrscheinlich einen ziemlich eigensinnigen Eindruck gemacht, bei der Weise, wie ich bestimmte Dinge umsetzen wollte. Ich habe es sehr geschätzt, dass mir das durchgehen gelassen wurde. Es ist, wie ich die Universitätswelt als Student erlebe bei Arbeitsvorgaben keine Selbverständlichkeit, dass dem Studenten überhaupt die Freiheit und das Vertrauen gegeben wird diese auf seine eigenen Weise umzusetzen.

[1] Wofür ich mich auch nochmal Entschuldigen will.
[2] Wobei er sich kein einziges Mal in geringster Weise entnervt darüber gezeigt hat.

Vor allem, da mein eigenes Vorgehen größtenteils Vorteile für mich hatte, da ich auf diese Weise am meisten über Compilerbau gelernt hab und eher Nachteile für Prof. Dr. Scholl, da mein eigenes Vorgehen entsprechend mehr Zeit brauchte und ich daher als Bachelorarbeit keinen dazu passenden RETI-Emulator mit Graphischer Anzeige implementieren konnte, da die restlichen Funktionalitäten des PicoC-Compilers noch implementiert werden mussten.

Glücklicherweise gibt es aber doch noch einen passenden RETI-Emulator, der den PicoC-Compiler über seine Kommandozeilenargumente aufruft, um ein PicoC-Programm visuell auf einer RETI-CPU auszuführen, für dessen Implementierung Michel Giehl sich netterweise zur Verfügung gestellt hat. Daher Danke auch an Michel Giehl, dass er sich mit meinem PicoC-Compiler ausgeinandergesetzt hat und diesen in seinen RETI-Emulator integriert hat, sodass am Ende durch unsere beiden Arbeiten ein anschauliches Lerntool für die kommenden Studentengenerationen entstehen konnte. Vor allem da er auch mir darin vertrauen musste, dass ich mit meinem PicoC-Compiler nicht irgendeinen Misst baue. Der RETI-Emulator von Michel Giehl ist unter Link[3] zu finden.

Wofür ich meinem Gutachter Prof. Dr. Scholl sehr dankbar bin, ist, dass er meine damals sehr ambitionierten Ideen für mögliche Funktionalitäten, die ich in den PicoC-Compiler für die Bachelorarbeit implementierten wollte runtergeschraubt hat, was man auch selten im Studium erlebt, dass dem Studenten freiwillig weniger Arbeit gegeben wird. Bei den für die Bachelorarbeit zu implementierenden Funktionalitäten gab es bei der Implementierung viele unerwartete kleine Details, die ich vorher garnicht bedacht hatte, die in ihrer Masse ziemlich viel unerwartete Zeit zum Implementieren gebraucht haben. Mit den von Prof. Dr. Scholl festgelegten Funktionalitäten für die Bachelorarbeit ist der Zeitplan ziemlich perfekt aufgegangen. Mit meinen ambitionierten Plänen wäre es bei der Bachelorarbeit dagegeben wohl nichts geworden. Man hat daran gemerkt, dass Prof. Dr. Scholl das Wohlergehen der Studenten wichtig ist.

Mir hat die Implementierung des PicoC-Compilers tatsächlich ziemlich viel Spaß gemacht, da Compilerbau auch in mein perönliches Interessengebiet fällt. Das Aufschreiben dieser Schrifftlichen Ausarbeitung hat mir dagegen eher weniger Spaß gemacht[4]. Wobei ich allerdings sagen muss, dass ich eine große Erleichterung verspüre das ganze Wissen über Compilerbau mal aufgeschrieben zu haben, damit ich mir keine Sorgen machen muss dieses ziemlich nützliche Wissen irgendwann wieder zu vergessen. Es hilft einem auch als Programmierer ungemein weiter zu wissen, wie ein Compiler unter der Haube funktioniert, da man sich so viel besser merken, wie eine bestimmte Funktionalität einer Programmiersprache zu verwenden ist, die sonst ziemlich wilkürlich erscheinen würde, wenn man die technische Umsetzung dahinter im Compiler nicht kennt.

Ich wollte mich daher auch noch dafür Bedanken, dass mir ein so ergiebiges und interessantes Thema als Bachelorarbeit vorgeschlagen wurde und vor allem, dass auch das Vertrauen in mich gesteckt wurde, dass ich am Ende auch einen funktionsfähigen, sauber programmierten und gut durchdachten Compiler implementiere.

Zum Schluss nochmal ein abschließendes Danke an meinen Betreuer M.Sc Seufert und meinen Gutachter Prof. Dr. Scholl für die Betreuung und Bereitstellung dieser großartigen Bachelorarbeit und des vorangegangenen Bachelorprojektes und Michel Giehl für das Integrieren des PicoC-Compilers in seinen RETI-Emulator.

[3] https://github.com/michel-giehl/Reti-Emulator.

[4] Da es recht stressig ist im Kopf zu behalten, was man schon erklärt hat und wo noch eine Verständnislücke vorliegen könnte.

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis **I**

Codeverzeichnis **II**

Tabellenverzeichnis **III**

Definitionsverzeichnis **V**

Grammatikverzeichnis **VI**

1 Einführung **1**
1.1 Compiler und Interpreter . . . 1
1.1.1 T-Diagramme . . . 3
1.2 Formale Sprachen . . . 5
1.2.1 Ableitungen . . . 9
1.2.2 Präzidenz und Assoziativität . . . 12
1.3 Lexikalische Analyse . . . 13
1.4 Syntaktische Analyse . . . 16
1.5 Code Generierung . . . 23
1.5.1 Monadische Normalform . . . 24
1.5.2 A-Normalform . . . 25
1.5.3 Ausgabe des Maschinencodes . . . 27
1.6 Fehlermeldungen . . . 28

Appendix **A**

Literatur **K**

Abbildungsverzeichnis

1.1 Horinzontale Übersetzungszwischenschritte zusammenfassen. 5
1.2 Vertikale Interpretierungszwischenschritte zusammenfassen. 5
1.3 Veranschaulichung von Linksassoziativität und Rechtsassoziativität. 12
1.4 Veranschaulichung von Präzidenz. 12
1.5 Veranschaulichung der Lexikalischen Analyse. 16
1.6 Veranschaulichung des Unterschieds zwischen Ableitungsbaum und Abstraktem Syntaxbaum. 20
1.7 Veranschaulichung der Syntaktischen Analyse. 22
1.8 Codebeispiel für das Trennen von Ausdrücken mit und ohne Nebeneffekten. 25
1.9 Codebeispiel für das Entfernen Komplexer Ausdrücke aus Operationen. 27
2.1 Datenpfade der RETI-Architektur. . . . . B
2.2 Cross-Compiler als Bootstrap Compiler. . . . . H
2.3 Iteratives Bootstrapping. . . . . J

Codeverzeichnis

Tabellenverzeichnis

2.1 Load und Store Befehle. . . . . A
2.2 Compute Befehle. . . . . A
2.3 Jump Befehle. . . . . B

Definitionsverzeichnis

1.1 Interpreter . . . 1
1.2 Compiler . . . 1
1.3 Maschinensprache . . . 2
1.4 Immediate . . . 2
1.5 Cross-Compiler . . . 3
1.6 T-Diagram Programm . . . 3
1.7 T-Diagram Übersetzer (bzw. eng. Translator) . . . 4
1.8 T-Diagram Interpreter . . . 4
1.9 T-Diagram Maschine . . . 4
1.10 Symbol . . . 5
1.11 Alphabet . . . 6
1.12 Wort . . . 6
1.13 Formale Sprache . . . 6
1.14 Syntax . . . 6
1.15 Semantik . . . 6
1.16 Formale Grammatik . . . 6
1.17 Chromsky Hierarchie . . . 7
1.18 Reguläre Grammatik . . . 8
1.19 Kontextfreie Grammatik . . . 8
1.20 Wortproblem . . . 8
1.21 1-Schritt-Ableitungsrelation . . . 9
1.22 Ableitungsrelation . . . 9
1.23 Links- und Rechtsableitungableitung . . . 9
1.24 Linksrekursive Grammatiken . . . 10
1.25 Formaler Ableitungsbaum . . . 10
1.26 Mehrdeutige Grammatik . . . 11
1.27 Assoziativität . . . 12
1.28 Präzidenz . . . 12
1.29 Pipe-Filter Architekturpattern . . . 13
1.30 Pattern . . . 13
1.31 Lexeme . . . 13
1.32 Lexer (bzw. Scanner oder auch Tokenizer) . . . 14
1.33 Bezeichner (bzw. Identifier) . . . 14
1.34 Literal . . . 15
1.35 Konkrette Syntax . . . 16
1.36 Konkrette Grammatik . . . 16
1.37 Ableitungsbaum (bzw. Konkretter Syntaxbaum oder auch engl. Derivation Tree) . . . 16
1.38 Parser . . . 17
1.39 Recognizer (bzw. Erkenner) . . . 18
1.40 Transformer . . . 19
1.41 Visitor . . . 19
1.42 Abstrakte Syntax . . . 19
1.43 Abstrakte Grammatik . . . 20
1.44 Abstrakter Syntaxbaum (bzw. engl. Abstract Syntax Tree, kurz AST) . . . 20
1.45 Pass . . . 23
1.46 Reiner Ausdruck (bzw. engl. pure expression) . . . 24
1.47 Unreiner Ausdruck . . . 24

1.48 Monadische Normalform (bzw. engl. monadic normal form) . . . 24
1.49 Location . . . 25
1.50 Atomarer Ausdruck . . . 26
1.51 Komplexer Ausdruck . . . 26
1.52 A-Normalform (ANF) . . . 26
1.53 Fehlermeldung . . . 28
2.1 Assemblersprache (bzw. engl. Assembly Language) . . . B
2.2 Assembler . . . C
2.3 Objectcode . . . C
2.4 Linker . . . C
2.5 Transpiler (bzw. Source-to-source Compiler) . . . C
2.6 Rekursiver Abstieg . . . D
2.7 LL(k)-Grammatik . . . D
2.8 Earley Recognizer . . . D
2.9 Liveness Analyse . . . E
2.10 Live Variable . . . E
2.11 Graph Coloring . . . F
2.12 Interference Graph . . . F
2.13 Kontrollflussgraph . . . F
2.14 Kontrollfluss . . . F
2.15 Kontrollflussanalyse . . . F
2.16 Two-Space Copying Collector . . . F
2.17 Self-compiling Compiler . . . G
2.18 Minimaler Compiler . . . H
2.19 Boostrap Compiler . . . H
2.20 Bootstrapping . . . I

Grammatikverzeichnis

1.1 Produktionen für Ableitungsbaum in EBNF 10

1 Einführung

1.1 Compiler und Interpreter

Die wohl wichtigsten zu klärenden Begriffe, sind die eines **Compilers** (Definition 1.2) und eines **Interpreters** (Definition 1.1), da das Schreiben eines Compilers von der **PicoC-Sprache** L_{PicoC} in die **RETI-Sprache** L_{RETI} das Thema dieser Bachelorarbeit ist und die Definition eines **Interpreters** genutzt wird, um zu definieren was ein **Compiler** ist. Des Weiteren wurde zur **Qualitätsicherung** ein **RETI-Interpreter** implementiert, um mithilfe des **GCC**[1] und von **Tests** die **Beziehungen** in 1.2.1 zu belegen (siehe Subkapitel **??**).

Definition 1.1: Interpreter

Interpretiert *die* ***Befehle***[a] *oder* ***Statements*** *eines Programmes P direkt.*

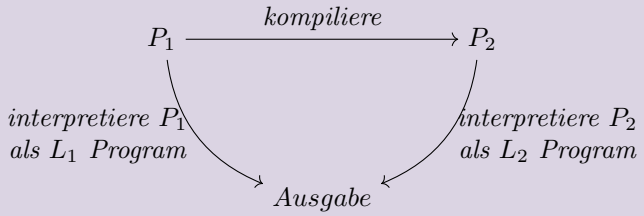
Auf die Implementierung bezogen arbeitet ein Interpreter auf den compilerinternen ***Sub-Bäumen*** *des* ***Abstrakten Syntaxbaumes*** *(wird später eingeführt unter Definition 1.44) und führt je nach Komposition der* ***Knoten*** *des Abstrakten Syntaxbaumes, auf die er während des Darüber-Iterierens stösst unterschiedliche Anweisungen aus.*[b]

[a] **Maschinensprache** kann **genauso** interpretiert werden, wie auch eine **Programmiersprache**.
[b] G. Siek, *Course Webpage for Compilers (P423, P523, E313, and E513)*.

Definition 1.2: Compiler

Kompiliert *ein* ***beliebiges*** *Program P_1, welches in einer Sprache L_1 geschrieben ist, in ein Program P_2, welches in einer Sprache L_2 geschrieben ist.*

Wobei ***Kompilieren*** *meint, dass ein beliebiges Program P_1 in der Sprache L_1 so in die Sprache L_2 zu einem Programm P_2 übersetzt wird, dass bei beiden Programmen, wenn sie von* ***Interpretern*** *ihrer jeweiligen Sprachen L_1 und L_2* ***interpretiert*** *werden, sie die gleiche* ***Ausgabe*** *haben, wie es in Diagramm 1.2.1 dargestellt ist. Also beide Programme P_1 und P_2 die gleiche* ***Semantik*** *(Definition 1.15) haben und sich nur* ***syntaktisch*** *(Definition 1.14) durch die Sprachen L_1 und L_2, in denen sie geschrieben stehen unterscheiden.*[a]



(1.2.1)

[a] G. Siek, *Course Webpage for Compilers (P423, P523, E313, and E513)*.

[1] Sammlung von Compilern für Linux bzw. GNU-Linux, steht für **G**NU **C**ompiler **C**ollection

Anmerkung

Im Folgenden wird ein voll ausgeschriebener **Compiler** als $C^{o\_j}_{i\_w\_k\_min}$ geschrieben, wobei C_w die **Sprache** bezeichnet, die der Compiler als **Input** nimmt und zu einer nicht näher spezifizierten Maschinensprache L_{B_i} einer Maschine M_i kompiliert. Falls die Notwendigkeit besteht, die **Maschine** M_i anzugeben, zu dessen **Maschinensprache** L_{B_i} der Compiler kompiliert, wird das als C_i geschrieben. Falls die Notwendigkeit besteht die **Sprache** L_o anzugeben, in der der Compiler selbst geschrieben ist, wird das als C^o geschrieben. Falls die Notwendigkeit besteht die Version der Sprache, in die der Compiler kompiliert (L_{w_k}) oder in der er selbst geschrieben ist (L_{o_j}) anzugeben, wird das als $C^{o\_j}_{w\_k}$ geschrieben. Falls es sich um einen **minimalen Compiler** handelt (Definition 2.18) kann man das als C_{min} schreiben.

Üblicherweise kompiliert ein **Compiler** ein **Program**, das in einer **Programmiersprache** geschrieben ist zu **Maschinencode**, der in **Maschinensprache** (Definition 1.3) geschrieben ist, aber es gibt z.B. auch **Transpiler** (Definition 2.5) oder **Cross-Compiler** (Definition 1.5). Des Weiteren sind **Maschinensprache** und **Assemblersprache** (Definition 2.1) voneinander zu unterscheiden.

Definition 1.3: Maschinensprache

*Programmiersprache, deren mögliche Programme die **hardwarenaheste Repräsentation** eines möglicherweise zuvor hierzu kompilierten bzw. assemblierten Programmes darstellen. Jeder Maschinenbefehl entspricht einer bestimmten **Aufgabe**, die die CPU im **vereinfachten Fall** in einem **Zyklus** der **Fetch-** und **Execute-Phase**, genauergesagt in der **Execute-Phase** übernehmen kann oder allgemein in einer **geringen konstanten** Anzahl von Fetch- und Execute Phasen im **Komplexeren Fall**. Die Maschinenbefehle sind meist so entworfen, dass sie sich innerhalb bestimmter **Wortbreiten**, die **Zweierpotenzen** sind kodieren lassen. Im einfachsten Fall innerhalb einer **Speicherzelle** des **Hauptspeichers**.*[a] [b]

[a] Viele Prozessorarchitekturen erlauben es allerdings auch z.B. **zwei** Maschinenbefehle in **eine** Speicherzelle des Hauptspeichers zu komprimieren, wenn diese zwei Maschinenbefehle keine Operanden mit zu großen **Immediates** (Definition 1.4) haben.

[b] P. D. C. Scholl, „Betriebssysteme“.

Der **Maschinencode**, den ein üblicher Compiler einer Programmiersprache generiert, enthält seine Folge von Maschinenbefehlen üblicherweise in **binärer Repräsentation**, da diese in erster Linie für die Maschine, die binär arbeitet verständlich sein sollen und nicht für den Programmierer.

Der **PicoC-Compiler**, der den Zweck erfüllt für Studenten ein **Anschauungs- und Lernwerkzeug** zu sein, generiert allerdings Maschinencode, der die Maschinenbefehle bzw. RETI-Befehle in **menschenlesbarer Form** mit ausgeschriebenen RETI-Operationen, RETI-Registern und Immediates (Definition 1.4) enthält. Für den **RETI-Interpreter** ist es ebenfalls nicht notwendig, dass der Maschinencode, den der PicoC-Compiler generiert, in binärer Darstellung ist, denn es ist für den RETI-Interpreter ebenfalls leichter diese einfach direkt in menschenlesbarer Form zu interpretieren, da der RETI-Interpreter nur die sichtbare Funktionsweise einer RETI-CPU **simulieren** soll und nicht deren mögliche interne Umsetzung[2].

Definition 1.4: Immediate

__Konstanter Wert__, der als __Teil__ eines __Maschinenbefehls__ gespeichert ist und dessen __Wertebereich__ dementsprechend auch durch die die Anzahl an Bits, die ihm innerhalb dieses __Maschinenbefehls__ zur Verfügung gestellt sind beschränkt ist. Der Wertebereich ist __beschränkter__ als bei sonstigen Werten

[2] Eine **RETI-CPU** zu bauen, die menschenlesbaren Maschinencode in z.B. **UTF-8 Kodierung** ausführen kann, wäre dagegen unnötig kompliziert und aufwändig, da Hardware **binär** arbeitet und man dieser daher lieber direkt die binär kodierten Maschinenbefehle übergibt, anstatt z.B. eine unnötig **platzverbrauchenden** UTF-8 Codierung zu verwenden, die nur in sehr vielen Schritten einen Befehl verarbeiten kann, da die Register und Speicherzellen des Hauptspeichers üblicherweise nur **32- bzw. 64-Bit Breite** haben.

innerhalb des Hauptspeichers, denen eine ganze Speicherzelle des Hauptspeichers zur Verfügung steht.[a]

[a] Ljohhuh, *What is an immediate value?*

Definition 1.5: Cross-Compiler

*Kompiliert auf einer **Maschine** M_1 ein Program, dass in einer **Sprache** L_w geschrieben ist für eine **andere Maschine** M_2, wobei beide Maschinen M_1 und M_2 unterschiedliche **Maschinensprachen** B_1 und B_2 haben.*[a b]

[a] Beim **PicoC-Compiler** handelt es sich um einen **Cross-Compiler** C^{Python}_{PicoC}.
[b] J. Earley und Sturgis, „A formalism for translator interactions“.

Ein **Cross-Compiler** ist entweder notwendig, wenn eine Zielmaschine M_2 nicht ausreichend **Rechenleistung** hat, um ein Programm in der Wunschsprache L_w selbst **zeitnah** zu kompilieren oder wenn noch kein Compiler C_w für die **Wunschsprache** L_w und andere Programmiersprachen L_o, in denen man Programmieren wollen würde existiert, der unter der **Maschinensprache** B_2 einer Zielmaschine M_2 läuft.[3]

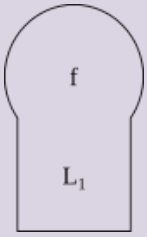
1.1.1 T-Diagramme

Um die Architektur von **Compilern** und **Interpretern** übersichtlich darzustellen eignen sich **T-Diagramme**, deren Spezifikation aus der Wissenschaftlichen Publikation J. Earley und Sturgis, „A formalism for translator interactions“ entnommen ist besonders gut, da diese optimal darauf **zugeschnitten** sind die Eigenheiten von Compilern in ihrer Art der Darstellung unterzubringen.

Die **Notation** setzt sich dabei aus den **Blöcken** für ein Program (Definition 1.6), einen Übersetzer (Definition 1.7), einen Interpreter (Definition 1.8) und eine Maschine (Definition 1.9) zusammen.

Definition 1.6: T-Diagram Programm

*Repräsentiert ein **Programm**, dass in der **Sprache** L_1 geschrieben ist und die **Funktion** f berechnet.*[a]



[a] J. Earley und Sturgis, „A formalism for translator interactions“.

Anmerkung

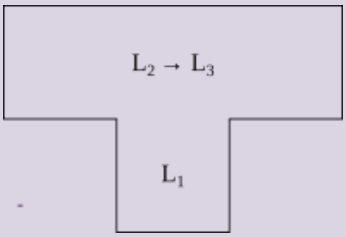
Es ist bei **T-Diagrammen** nicht notwendig beim entsprechenden **Platzhalter**, in den man die genutzte **Sprache** schreibt, den **Namen der Sprache** an ein L dranzuhängen, weil hier immer eine **Sprache** steht. Es würde in Definition 1.6 also reichen einfach eine 1 hinzuschreiben.

[3] Die an vielen Universitäten und Schulen eingesetzen programmierbaren Roboter von **Lego Mindstorms** nutzen z.B. einen **Cross-Compiler**, um für den programmierbaren Microcontroller eine **C-ähnliche Sprache** in die Maschinensprache des Microcontrollers zu kompilieren, da der Microcontroller selbst nicht genug Rechenleistung besitzt, um ein Programm selbst zeitnah zu kompilieren.

Definition 1.7: T-Diagram Übersetzer (bzw. eng. Translator)

*Repräsentiert einen **Übersetzer**, der in der **Sprache** L_1 geschrieben ist und **Programme** von der **Sprache** L_2 in die **Sprache** L_3 kompiliert.*

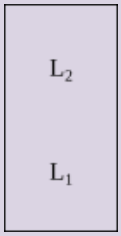
*Für den **Übersetzer** gelten genauso, wie für einen **Compiler**[a] die **Beziehungen** in 1.2.1.*[b]



[a] Zwischen den Begriffen **Übersetzung** und **Kompilierung** gibt es einen kleinen Unterschied, **Übersetzung** ist **kleinschrittiger** als **Kompilierung** und ist auch zwischen **Passes** möglich, **Kompilierung** beinhaltet dagegen bereits alle **Passes** in einem Schritt. **Kompilieren** ist also auch **Übersetzen**, aber **Übersetzen** ist nicht immer auch **Kompilieren**.
[b] J. Earley und Sturgis, „A formalism for translator interactions“.

Definition 1.8: T-Diagram Interpreter

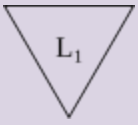
*Repräsentiert einen **Interpreter**, der in der **Sprache** L_1 geschrieben ist und **Programme** in der **Sprache** L_2 interpretiert.*[a]



[a] J. Earley und Sturgis, „A formalism for translator interactions“.

Definition 1.9: T-Diagram Maschine

*Repräsentiert eine **Maschine**, welche ein **Programm** in **Maschinensprache** L_1 ausführt.*[a][b]



[a] Wenn die Maschine **Programme** in einer höheren Sprache als **Maschinensprache** ausführt, ist es auch erlaubt diese Notation zu verwenden, dann handelt es sich um eine **Abstrakte Maschine**, wie z.B. die **Python Virtual Machine** (PVM) oder **Java Virtual Machine** (JVM).
[b] J. Earley und Sturgis, „A formalism for translator interactions“.

Aus den verschiedenen **Blöcken** lassen sich **Kompositionen** bilden, indem man sie **adjazent** zueinander platziert. Allgemein lässt sich grob sagen, dass **vertikale Adjazenz** für **Interpretation** und **horinzontale Adjazenz** für **Übersetzung** steht.

Sowohl **horinzontale** als auch **vertikale Adjazenz** lassen sich, wie man in den Abbildungen 1.1 und 1.2 erkennen kann zusammenfassen.

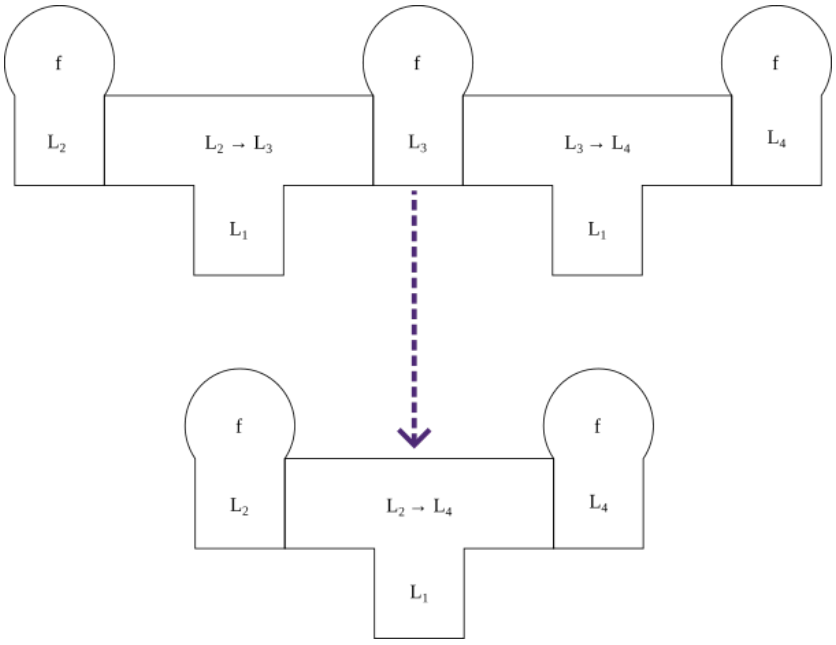


Abbildung 1.1: *Horinzontale Übersetzungszwischenschritte zusammenfassen.*

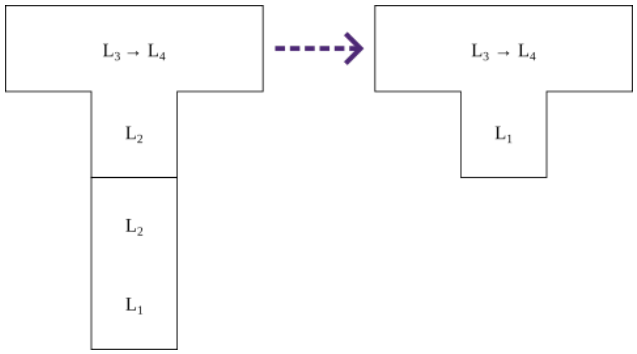


Abbildung 1.2: *Vertikale Interpretierungszwischenschritte zusammenfassen.*

1.2 Formale Sprachen

Das **Kompilieren** eines Programmes hat viel mit dem Thema **Formaler Sprachen** (Definition 1.13) zu tuen, da bereits das Kompilieren an sich das Übersetzen eines Programmes aus der Sprache L_1 in eine Sprache L_2 ist. Aus diesem Grund ist es wichtig die **Grundlagen Formaler Sprachen**, was die Begriffe **Symbol** (Definiton 1.10), **Alphabet** (Definition 1.11), **Wort** (Definition 1.12) beinhaltet vorher eingeführt zu haben.

Definition 1.10: Symbol

*„Ein Symbol ist ein **Element** eines **Alphabets** Σ.“*[a]

[a] Nebel, „Theoretische Informatik“.

Definition 1.11: Alphabet

*„Ein Alphabet ist eine **endliche**, **nicht-leere** Menge aus **Symbolen** (Definition 1.10).“*[a]

[a] Nebel, „Theoretische Informatik“.

Definition 1.12: Wort

*„Ein Wort $w = a_1...a_n \in \Sigma^*$ ist eine **endliche Folge** von **Symbolen** aus einem **Alphabet** Σ.*

*Bei Σ^* handelt es sich um die **Sprache aller Wörter** bzw. über Σ, diese ist die größte Sprache über Σ und jede Sprache über Σ ist eine Teilmenge davon.*

*Ein wichtiges Wort ist das **leere Wort** ε für das gilt: $|\varepsilon| = 0$ und $\forall w \in \Sigma^*$.*

Des Weiteren gibt es die Konkatenation von zwei Wörtern asdf.“[a]

[a] Nebel, „Theoretische Informatik“.

Definition 1.13: Formale Sprache

*„Eine Formale Sprache ist eine Menge von **Wörtern** (Definition 1.12) über dem **Alphabet** Σ (Definition 1.11).“*[a]

*Das Adjektiv **„formal“** kann dabei weggelassen werden, wenn der **Kontext** indem die **Sprache** verwendet wird **eindeutig** ist, da man das Adjektiv **„formal“** nur verwendet um den Unterschied zum im normalen Sprachgebrauch verwendeten Begriff einer **Sprache** herauszustellen.*

[a] Nebel, „Theoretische Informatik“.

Bei der Übersetzung eines Programmes von einer Sprache L_1 zur Sprache L_2 muss die **Semantik** (Definition 1.15) **gleich** bleiben. Beide Sprachen L_1 und L_2 haben eine **Grammatik** (Definition 1.16), welche diese beschreibt und können verschiedene **Syntaxen** (Definition 1.14) haben.

Definition 1.14: Syntax

*Die Syntax bezeichnet alles was mit dem **Aufbau** von **Formalen Sprachen** zu tuen hat. Die **Grammatik** einer Sprache, aber auch die in **Natürlicher Sprache** ausgedrückten Regeln, welche den Aufbau von Wörtern einer Formalen Sprache beschreiben, beschreiben die Syntax dieser Sprache. Es kann auch mehrere **verschiedene Syntaxen** für die **gleiche Sprache** geben*[a]*.*[b]

[a] Z.B. die **Konkrette** und **Abstrakte Syntax**, die später eingeführt werden.
[b] Thiemann, „Einführung in die Programmierung“.

Definition 1.15: Semantik

*Die Semantik bezeichnet alles was mit der **Bedeutung** von **Formalen Sprachen** zu tuen hat.*[a]

[a] Thiemann, „Einführung in die Programmierung“.

Definition 1.16: Formale Grammatik

*„Eine Formale Grammatik beschriebt wie **Wörter** einer **Sprache** abgeleitet werden können.“*[a]

*Das Adjektiv **„formal“** kann dabei weggelassen werden, wenn der **Kontext** indem die **Grammatik** verwendet wird **eindeutig** ist, da man das Adjektiv **„formal“** nur verwendet um den Unterschied zum im normalen Sprachgebrauch verwendeten Begriff einer **Grammatik** herauszustellen.*

Eine Grammatik wird durch das Tupel $G = \langle N, \Sigma, P, S \rangle$ dargestellt, wobei:

- $N \mathrel{\hat{=}}$ ***Nicht-Terminalsymbole**.*
- $\Sigma \mathrel{\hat{=}}$ ***Terminalsymbole**, wobei $N \cap \Sigma = \emptyset$*[b][c].
- $P \mathrel{\hat{=}}$ *Menge von **Produktionsregeln** $w \to v$, wobei $w, v \in (N \cup \Sigma)^* \wedge w \notin \Sigma^*$.*[d][e].
- $S \mathrel{\hat{=}}$ ***Startsymbol**, wobei $S \in N$.*

*Zusätzlich ist es praktisch **Nicht-Terminalsymbole** N, **Terminalsymbole** Σ und das **leere Wort** ε allgemein als Menge der **Grammatiksymbole** $C = N \cup \Sigma \cup \varepsilon$ zu definieren.*

[a] Nebel, „Theoretische Informatik“.
[b] Weil mit ihnen **terminiert** wird.
[c] Kann auch als **Alphabet** bezeichnet werden.
[d] w muss **mindestens** ein **Nicht-Terminalsymbol** enthalten.
[e] Bzw. $w, v \in V^* \wedge w \notin \Sigma^*$.

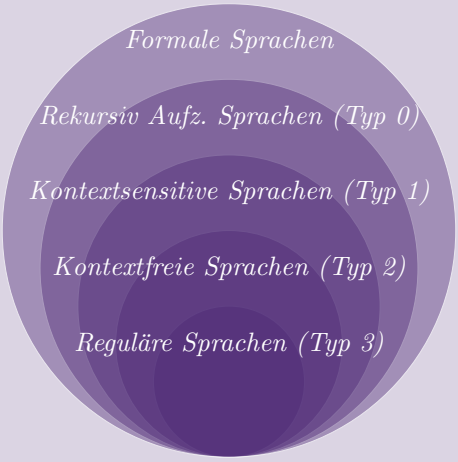
Die gerade definierten **Formale Sprachen** lassen sich des Weiteren in Klassen der **Chromsky Hierarchie** (Definition 1.17) einteilen.

Definition 1.17: Chromsky Hierarchie

*Die Chromsky Hierarchie ist eine Hierarchie in der **Formale Sprachen** nach der **Komplexität** ihrer **Formalen Grammatiken** in verschiedene **Klassen** unterteilt werden. Jede dieser Klassen hat verschiedene **Eigenschaften**, wie **Entscheidungeprobleme**, die in dieser Klasse **entscheidbar** bzw. **unentscheidbar** sind usw.*

*Eine Sprache L_i ist in der **Chromsky Hierarchie** vom Typ $i \in \{0, \ldots, 3\}$, falls sie von einer Grammatik dieses Typs i erzeugt wird.*

*Zwischen den Sprachmengen **benachbarter Klassen** in Abbildung 1.17.1 besteht eine **echte Teilmengenbeziehung**: $L_3 \subset L_2 \subset L_1 \subset L_0$. Jede **Reguläre Sprache** ist auch eine **Kontextfreie Sprache**, aber nicht jede **Kontextfreie Sprache** ist auch eine **Reguläre Sprache**.*[a]



(1.17.1)

[a] Nebel, „Theoretische Informatik“.

Für diese Bachelorarbeit sind allerdings nur die **Spracheklassen** der **Chromsky-Hierarchie** relevant, die von **Regulären** (Definition 1.18) und **Kontextfreien Grammatiken** (Definition 1.19) beschrieben werden.

Definition 1.18: Reguläre Grammatik

”Ist eine Grammatik für die gilt, dass alle Produktionen eine der Formen:

$$A \to cB, \qquad A \to c, \qquad A \to \varepsilon \tag{1.18.1}$$

*haben, wobei A, B **Nicht-Terminalsymbole** sind und c ein **Terminalsymbol** ist[a][b].”*[c]

[a] Diese Definition einer **Regulären Grammatik** ist **rechtsregulär**, es ist auch möglich diese Definition **linksregulär** zu formulieren, aber diese Details sind für die Bachelorarbeit nicht relevant.
[b] Dadurch, dass die **linke** Seite immer nur ein **Nicht-Terminalsymbol** sein darf ist jede **Reguläre Grammatik** auch eine **Kontextfrei Grammatik**.
[c] Nebel, „Theoretische Informatik“.

Definition 1.19: Kontextfreie Grammatik

”Ist eine Grammatik für die gilt, dass alle Produktionen die Form:

$$A \to v \tag{1.19.1}$$

*haben, wobei A ein **Nicht-Terminalsymbol** ist und v ein beliebige Folge von **Grammatiksymbolen**[a] ist.”*[b]

[a] Also eine beliebige Folge von **Nicht-Terminalsymbolen** und **Terminalsymbolen**.
[b] Nebel, „Theoretische Informatik“.

Ob sich ein Programm überhaupt kompilieren lässt entscheidet sich anhand des **Wortproblems** (Definition 1.20). In einem **Compiler** oder **Interpreter** ist das Wortproblem üblicherweise immer **entscheidbar**. Wenn das Programm ein **Wort** der **Sprache** ist, die der Compiler kompiliert, so klappt das Kompilieren, ist es **kein Wort** der **Sprache**, die der Compiler kompiliert, wird eine **Fehlermeldung** ausgegeben.

Definition 1.20: Wortproblem

*Ein Entscheidungeproblem, bei dem man zu einem **Wort** $w \in \Sigma^*$ und einer **Sprache** L als **Eingabe** 1 oder 0[a] **ausgibt**, je nachdem, ob dieses Wort w Teil der Sprache L ist $w \in L$ oder nicht $w \notin L$.*[b]

*Das Wortproblem kann durch die folgende **Indikatorfunktion**[c] zusammengefasst werden:*

$$\mathbb{1}_L : \Sigma^* \to \{0,1\} : w \mapsto \begin{cases} 1 & \text{falls } w \in L \\ 0 & \text{sonst} \end{cases} \tag{1.20.1}$$

[a] Bzw. **„ja“** oder **„nein“** usw., es muss nicht umgedingt 1 oder 0 sein.
[b] Nebel, „Theoretische Informatik“.
[c] Auch **Charakteristische Funktion** genannt.

1.2.1 Ableitungen

Um sicher zu wissen, ob ein Compiler ein **Programm**[4] kompilieren kann, ist es möglich das Programm mithilfe der **Grammatik** der **Sprache** des Compilers **abzuleiten**. Hierbei wird zwischen der **1-Schritt-Ableitungsrelation** (Definition 1.21) und der normalen **Ableitungsrelation** (Definition 1.22) unterschieden.

Definition 1.21: 1-Schritt-Ableitungsrelation

*„Eine **binäre Relattion** $\Rightarrow$ zwischen Wörtern aus $(N \cup \Sigma)^*$, die alle möglichen Wörter $(N \cup \Sigma)^*$ in Relation zueinander setzt, die sich nur durch das **einmalige** Anwenden einer Produktionsregel voneinander unterschieden.*

*Es gilt $u \Rightarrow v$ **genau dann wenn** $u = w_1\, x\, w_2$, $v = w_1\, y\, w_2$ **und** es eine Regel $x \to y \in P$ gibt, wobei $w_1, w_2, x, y \in (N \cup \Sigma)^*$ “*[a]

[a] Nebel, „Theoretische Informatik“.

Definition 1.22: Ableitungsrelation

*„Eine **binäre Relation** $\Rightarrow^*$, welche der **reflexive, transitive Abschluss** der **1-Schritt-Ableitungsrelation** $\Rightarrow$ ist. Auf der **rechten** Seite der Ableitungsrelation $\Rightarrow^*$ steht also ein Wort aus $(N \cup \Sigma)^*$, welches durch **beliebig häufiges** Anwenden von Produktionsregeln entsteht.*

*Es gilt $u \Rightarrow^* v$ **genau dann wenn** $u = w_1 \Rightarrow \ldots \Rightarrow w_n = v$, wobei $n \geq 1$ und $w_1, \ldots, w_n \in (N \cup \Sigma)^*$. “*[a]

[a] Nebel, „Theoretische Informatik“.

Beim Ableiten kann auf verschiedene Weisen vorgegangen werden, dasselbe **Programm**[5] kann z.B. über eine **Linksableitung** als auch eine **Rechtsableitung** (Definition 1.23) abgeleitet werden. Das ist später bei den verschiedenen **Ansätzen** für das **Parsen** eines Programmes in Unterkapitel 1.4 relevant.

Definition 1.23: Links- und Rechtsableitungableitung

*„In jedem **Ableitungsschritt** wird bei **Typ-3- und Typ-2-Grammatiken** auf das am **weitesten links (Linksableitung)** bzw. **rechts (Rechtsableitung)** stehende **Nicht-Terminalsymbol** eine Produktionsregel angewandt, bei Typ-1- und Typ-0-Grammatiken ist es statt einem **Nicht-Terminalsymbol** die **linke** Seite einer Produktion.*

*Mit diesem Vorgehen kann man jedes ableitbare Wort generieren, denn dieses Vorgehen entspricht **Tiefensuche** von **links-nach-rechts**.* “[a]

[a] Nebel, „Theoretische Informatik“.

Manche der **Ansätze** für das **Parsen** eines Programmes haben ein Problem, wenn die Grammatik, die zur Entscheidung des **Wortproblems** für das Programm verwendet wird eine **Linksrekursive Grammatik** (Definition 1.24) ist[6].

[4] Bzw. **Wort**.
[5] Bzw. **Wort**.
[6] Für den im **PicoC-Compiler** verwendeten **Earley Parsers** stellt dies allerdings **kein** Problem dar.

Definition 1.24: Linksrekursive Grammatiken

*Eine **Grammatik** ist **linksrekursiv**, wenn sie ein **Nicht-Terminalsymbol** enthält, dass **linksrekursiv** ist.*

*Ein **Nicht-Terminalsymbol** ist **linksrekursiv**, wenn das **linkeste Symbol** in einer seiner **Produktionen** es selbst ist oder zu sich selbst gemacht werden kann durch eine Folge von Ableitungen:*

$$A \Rightarrow^* Aa,$$

*wobei a eine beliebige Folge von **Terminalsymbolen** und **Nicht-Terminalsymbolen** ist.*[a]

[a] *Parsing Expressions · Crafting Interpreters*.

Um herauszufinden, ob eine Grammatik **mehrdeutig** (Definition 1.26) ist, werden **Ableitungen** als **Formale Ableitungsbäume** (Definition 1.25) dargestellt. **Formale Ableitungsbäume** werden im Unterkapitel 1.4 nochmal relevant, da in der **Syntaktischen Analyse** Ableitungsbäume (Definition 1.37) als eine **compilerinterne Datenstruktur** umgesetzt werden.

Definition 1.25: Formaler Ableitungsbaum

*Ist ein Baum, in dem die **Konkrette Syntax** eines **Wortes**[a] nach den **Produktionen** der zugehörigen Grammatik, die angewendet werden mussten um das Wort **abzuleiten** zergliedert **hierarchisch** dargestellt wird.*

*Das Adjektiv **„formal“** kann dabei weggelassen werden, wenn der **Kontext** indem der **Ableitungsbaum** verwendet wird **eindeutig** ist, da man das Adjektiv **„formal“** nur verwendet um den Unterschied zum **compilerinternen Ableitungsbaum** herauszustellen, der den Formalen Ableitungsbaum als **Datentstruktur** zur einfachen Weiterverarbeitung umsetzt.*

*Den Knoten dieses Baumes sind **Grammatiksymbole** $C = N \cup \Sigma \cup \varepsilon$ (Definition 1.16) zugeordnet. Die **Inneren Knoten** des Baumes sind **Nicht-Terminalsymbole** N und die **Blätter** sind entweder **Terminalsymbole** Σ oder das **leere Wort** ε.*[b]

[a] Z.B. **Programmcode**.
[b] Nebel, „Theoretische Informatik“.

In Abbildung 1.25.2 ist ein Beispiel für einen **Formalen Ableitungsbaum** zu sehen, der sich aus der **Ableitung** 1.25.1 nach den im **Dialekt der Erweiterter Backus-Naur-Form des Lark Parsing Toolkit** (Definition **??**) angegebenen **Produktionen** 1.1 einer ansonsten nicht näher spezifizierten **Grammatik** $G = \langle N, \Sigma, P, add \rangle$ ergibt.

DIG_NO_0	::=	”1” | ”2” | ”3” | ”4” | ”5” | ”6” | ”7” | ”8” | ”9”	*L_Lex*
DIG_WITH_0	::=	”0” | *DIG_NO_0*	
NUM	::=	”0” | *DIG_NO_0 DIG_WITH_0*∗	
add	::=	*add* ”+” *mul* | *mul*	*L_Parse*
mul	::=	*mul* ”∗” *NUM* | *NUM*	

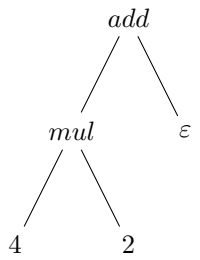
Grammatik 1.1: *Produktionen für Ableitungsbaum in EBNF*

Anmerkung

Werden die **Produktionen** einer Grammatik in z.B. **EBNF** angegeben, wie in Grammatik **??**, wird die Angabe dieser Produktionen auch oft als **Grammatik** bezeichnet, obwohl Grammatiken eigentlich durch ein Tupel $G = \langle N, \Sigma, P, S \rangle$ dargestellt sind.

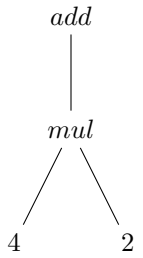
$$add \Rightarrow mul \Rightarrow mul\ \text{"}*\text{"}\ \ NUM \Rightarrow NUM\ \text{"}*\text{"}\ \ NUM \Rightarrow 4\ \text{"}*\text{"}\ \ NUM \Rightarrow 4\ \text{"}*\text{"}\ \ 2 \tag{1.25.1}$$

Bei Ableitungsbäumen gibt es **keine** einheutliche **Regelung**, wie damit umgegangen wird, wenn die **Alternativen** einer Produktion unterschiedliche viele **Nicht-Terminalsymbole** enthalten. Es gibt einmal die Möglichkeit, wie im Ableitungsbaum 1.25.2 von der **Maximalzahl** auszugehen und beim Nicht-Erreichen der Maximalzahl entsprechend der **Differenz zur Maximalzahl** viele **Blätter** mit dem **leeren Wort** ε hinzuzufügen.



(1.25.2)

Eine andere Möglichkeit ist, wie im Ableitungsbaum 1.25.3 nur die vorhandenen **Nicht-Terminalsymbole** als Kinder hinzuzufügen[7].



(1.25.3)

Für einen Compiler ist es notwendig, dass die **Konkrette Grammatik** keine **Mehrdeutige Grammatik** (Definition 1.26) ist, denn sonst können unter anderem die **Präzidenzregeln** der verschiedenen **Operatoren** nicht gewährleistet werden, wie später in Unterkapitel **??** an einem Beispiel demonstriert wird.

Definition 1.26: Mehrdeutige Grammatik

*„Eine Grammatik ist **mehrdeutig**, wenn es ein Wort $w \in L(G)$ gibt, das mehrere **Ableitungsbäume** zulässt".*[a b]

[a] Alternativ, wenn es für w **mehrere** unterschiedliche **Linksableitungen** gibt.
[b] Nebel, „Theoretische Informatik".

[7] Diese Option wurde beim **PicoC-Compiler** gewählt.

1.2.2 Präzidenz und Assoziativität

Will man die **Operatoren** aus einer **Programmiersprache** in einer **Konkretten Grammatik** ausdrücken, die **nicht mehrdeutig** ist, so lässt sich das nach einem klaren Schema machen, wenn die **Assoziativität** (Definiton 1.27) und **Präzidenz** (Definition 1.28) dieser **Operatoren** festgelegt ist. Dieses Schema wird in Unterkapitel **??** genauer erklärt.

Definition 1.27: Assoziativität

*„Bestimmt, welcher Operator aus einer Reihe **gleicher** Operatoren **zuerst** ausgewertet wird.“*

*Es wird grundsätzlich zwischen **linksassoziativen** Operatoren, bei denen der **linke Operator** vor dem **rechten Operator** ausgewertet wird und **rechtsassoziativen** Operatoren, bei denen es genau anders rum ist unterschieden.*[a]

[a] *Parsing Expressions · Crafting Interpreters.*

Bei **Assoziativität** ist z.B. der **Multitplikationsoperator** `*` ein Beispiel für einen **linksassoziativen** Operator und ein **Zuweisungsoperator** `=` ein Beispiel für einen **rechtsassoziativen** Operator. Dies ist in Abbildung 1.3 mithilfe von Klammern `()` veranschaulicht.

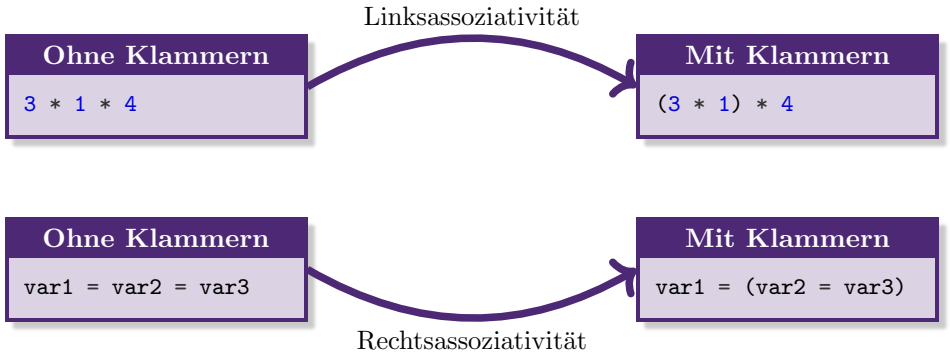


Abbildung 1.3: *Veranschaulichung von Linksassoziativität und Rechtsassoziativität.*

Definition 1.28: Präzidenz

*„Bestimmt, welcher Operator **zuerst** in einem Ausdruck, der eine Mischung **verschiedener** Operatoren enthält, ausgewertet wird. Operatoren mit einer **höheren Präzidenz**, werden **vor** Operatoren mit **niedrigerer Präzidenz** ausgewertet.“*[a]

[a] *Parsing Expressions · Crafting Interpreters.*

Bei **Präzidenz** ist die Mischung der Operatoren für **Subraktion** `'-'` und für **Multiplikation** `*` ein Beispiel für den Einfluss von Präzidenz. Dies ist in Abbildung 1.4 mithilfe der Klammern `()` veranschaulicht. Im Beispiel in Abbildung 1.4 ist bei den beiden **Subtraktionsoperatoren** `'-'` nacheinander und dem darauffolgenden **Multitplikationsoperator** `*` sowohl **Assoziativität** als auch **Präzidenz** im Spiel.

Abbildung 1.4: *Veranschaulichung von Präzidenz.*

1.3 Lexikalische Analyse

Die **Lexikalische Analyse** bildet üblicherweise den ersten Filter innerhalb des **Pipe-Filter Architekturpatterns** (Definition 1.29) bei der Implementierung von Compilern. Die Aufgabe der lexikalischen Analyse ist vereinfacht gesagt in einem Eingabewort[8] endliche Folgen Symbolen[9] zu finden, die durch bestimmte **Pattern** (Definition 1.30) erkannt werden, die durch eine **reguläre Grammatik** spezifiziert sind. Diese Folgen endlicher Symoble werden auch **Lexeme** (Definition 1.31) genannt.

Definition 1.29: Pipe-Filter Architekturpattern

*Ist ein **Archikteturpattern**, welches aus **Pipes** und **Filtern** besteht, wobei der **Ausgang** eines **Filters** der **Eingang** des durch eine **Pipe** verbundenen adjazenten nächsten **Filters** ist, falls es einen gibt.*

*Ein **Filter** stellt einen Schritt dar, indem eine Eingabe **weiterverarbeitet** wird und **weitergereicht** wird. Bei der **Weiterverarbeitung** können Teile der Eingabe **entfernt**, **hinzugefügt** oder **vollständig ersetzt** werden.*

*Eine **Pipe** stellt ein **Bindeglied** zwischen zwei **Filtern** dar.*[a][b]

[a] Das ein **Bindeglied** eine eigene Bezeichnung erhält, bedeutet allerdings nicht, dass es eine eigene wichtige **Aufgabe** erfüllt. Wie bei vielen **Pattern**, soll mit dem Namen des **Pattern**, in diesem Fall durch das **Pipe** die Anlehung an z.B. die **Pipes aus Unix**, z.B. `cat /proc/bus/input/devices | less` zum Ausdruck gebracht werden. Und so banal es klingt, sollen manche Bezeichnungen von Pattern auch einfach nur gut klingen.
[b] Westphal, „Softwaretechnik“.

Definition 1.30: Pattern

***Beschreibung** aller möglichen **Lexeme**, die eine Menge $\mathbb{P}_T$ bilden und einem bestimmten **Token** T zugeordnet werden. Die Menge $\mathbb{P}_T$ ist eine möglicherweise unendliche Menge von **Wörtern**, die sich mit den Produktionen einer **regulären Grammatik** G_{Lex} einer **regulären Sprache** L_{Lex} beschreiben lassen* [a]*, die für die Beschreibung eines **Tokens** T zuständig sind.*[b]

[a] Als Beschreibungswerkzeug können aber auch z.B. reguläre Ausdrücke hergenommen werden.
[b] Thiemann, „Compilerbau“.

Definition 1.31: Lexeme

*Ein **Lexeme** ist ein **Teilwort** aus dem **Eingabewort**, welches von einem **Pattern** für eines der **Token** T einer **Sprache** L_{Lex} erkannt wird.*[a][b]

[a] Ein **Lexeme** könnte z.B. `'c'` sein, das entsprechende **Token** dazu wäre dann `Token('CHAR', '99')`. Häufig stimmt das **Lexeme** aber auch mit dem **Tokenwert** überein, wie z.B. bei `';'` und `Token('SEMICOLON', ';')`.
[b] Thiemann, „Compilerbau“.

Diese **Lexeme** werden vom **Lexer** (Definition 1.32) im **Eingabewort** identifziert und **Tokens** T zugeordnet. Das jeweils nächste **Lexeme** fängt dabei genau nach dem letzten Symbol des **Lexemes** an, das zuletzt vom **Lexer** erkannt wurde. Die **Tokens** (Definition 1.32) sind es, die letztendlich an die **Syntaktische Analyse** weitergegeben werden.

[8] Z.B. dem Inhalt einer Datei, welche in **UTF-8** kodiert ist.
[9] Also **Teilwörter** des **Eingabeworts**.

Definition 1.32: Lexer (bzw. Scanner oder auch Tokenizer)

*Ein **Lexer** ist eine **partielle** Funktion $lex : \Sigma^* \rightharpoonup (N \times W)^*$, welche ein **Wort** bzw. **Lexeme** aus Σ^* auf ein **Token** T mit einem **Tokennamen** N und einem **Tokenwert** W abbildet, falls dieses **Wort** sich unter der **regulären Grammatik** G_{Lex}, der **regulären Sprache** L_{Lex} ableiten lässt bzw. einem der **Pattern** der Sprache L_{Lex} entspricht.*[a]

[a] Thiemann, „Compilerbau“.

Ein **Lexer** ist im Allgemeinen eine **partielle Funktion**, da es Zeichenfolgen geben kann, die von keinem **Pattern** eines **Tokens** der Sprache L_{Lex} erkannt werden. In Bezug auf eine Implementierung, wird, wenn der Lexer Teil der Implementierung eines Compilers ist, in diesem Fall eine **Fehlermeldung** ausgegeben.

Anmerkung

Um Verwirrung verzubeugen ist es wichtig folgende Unterscheidung hervorzuheben:

Wenn von **Symbolen** die Rede ist, so werden in der **Lexikalischen Analyse**, der **Syntaktischen Analyse** und der **Code Generierung**, auf diesen verschiedenen Ebenen unterschiedliche Konzepte als Symbole bezeichnet.

In der Lexikalischen Analyse sind einzelne **Zeichen eines Zeichensatzes** die Symbole.

In der Syntaktischen Analyse sind die **Tokennamen** die Symbole.

In der Code Generierung sind die **Bezeichner** (Definition 1.33) von **Variablen, Konstanten und Funktionen** die Symbole[a].

[a] Das ist der Grund, warum die **Tabelle**, in der Informationen zu **Bezeichnern** gespeichert werden, in Kapitel ?? **Symboltabelle** genannt wird.

Definition 1.33: Bezeichner (bzw. Identifier)

***Tokenwert**, der eine Konstante, Variable, Funktion usw. innerhalb ihres Sichtbarkeitsbereichs **eindeutig** benennt.*[a][b]

[a] Außer wenn z.B. bei Funktionen die Programmiersprache das **Überladen** erlaubt usw. In diesem Fall wird die **Signatur** der Funktion als weiteres Unterschiedungsmerkmal hinzugenommen, damit es eindeutig ist.
[b] Thiemann, „Einführung in die Programmierung“.

Eine weitere Aufgabe der **Lekikalischen Analyse** ist es jegliche für die Weiterverarbeitung unwichtigen Symbole, wie Leerzeichen ␣, Newline `\n`[10] und Tabs `\t` aus dem Eingabewort herauszufiltern. Das geschieht mittels des **Lexers**, der allen für die **Syntaktische Analyse** unwichtige Zeichen das leere Wort ϵ zuordnet. Das ist auch im Sinne der Definition, denn $\epsilon \in (N \times W)^*$ ist immer der Fall beim **Kleene Stern Operator** *. Nur das, was für die **Syntaktische Analyse** wichtig ist, soll weiterverarbeitet werden, alles andere wird herausgefiltert.

Der Grund warum nicht einfach nur die **Lexeme** an die **Syntaktische Analyse** weitergegeben werden und der Grund für die Aufteilung des **Tokens** in **Tokenname** und **Tokenwert** ist, weil z.B. die Bezeichner von Variablen, Konstanten und Funktionen beliebige Zeichenfolgen sein können, wie `my_fun`, `my_var` oder `my_const` und es auch viele verschiedenen Zahlen gibt, wie `42`, `314` oder `12`. Die **Überbegriffe** bzw. **Tokennamen** für beliebige Bezeichner von Variablen, Konstanten und Funktionen und beliebige Zahlen sind aber trotz allem

[10] In Unix Systemen wird für Newline das ASCII Symbol **line feed**, in Windows hingegen die ASCII Symbole **carriage return** und **line feed** nacheinander verwendet. Das wird aber meist durch die verwendete Porgrammiersprache, die man zur Inplementierung des Lexers nutzt wegabstrahiert.

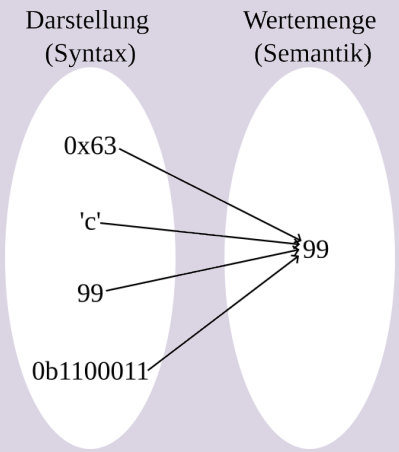
z.B. `NAME` und `NUM`[11], bzw. wenn man sich nicht Kurzformen sucht `IDENTIFIER` und `NUMBER`. Für **Lexeme**, wie `if` oder `}` sind die **Tokennamen** bzw. Überbegriffe genau die Bezeichnungen, die man diesen Zeichenfolgen geben würde, nämlich `IF` und `RBRACE`.

Ein **Lexeme** ist damit aber nicht immer das gleiche, wie der **Tokenwert**, denn z.B. im Falle von PicoC kann der Wert 99 durch zwei verschiedene **Literale** (Definition 1.34) dargestellt werden, einmal als ASCII-Zeichen `'c'`, dass den entsprechenden Wert in der ASCII-Tabelle hat und des Weiteren auch in Dezimalschreibweise als `99`[12]. Der **Tokenwert** ist jedoch der letztendlich verwendete Wert an sich, unabhängig von der Darstellungsform.

Die **Konkrette Grammatik** G_{Lex}, die zur Beschreibung der Token T der Sprache L_{Lex} verwendet wird ist üblicherweise **regulär**, da ein typischer **Lexer** immer nur **ein Symbol** vorausschaut[13], sich nichts merken muss und unabhängig davon, was für Symbole davor aufgetaucht sind läuft. Die Grammatik **??** liefert den Beweis, dass die Sprache L_{PicoC_Lex} des **PicoC-Compilers** auf jeden Fall **regulär** ist, da sie fast die Definition 1.18 erfüllt. Einzig die Produktion `CHAR ::= "'"ASCII_CHAR"'"` sieht problematisch aus, kann allerdings auch als `{CHAR ::= "'"CHAR2, CHAR2 ::= ASCII_CHAR"'"}` **regulär** ausgedrückt werden[14]. Somit existiert eine **reguläre Grammatik**, welche die **Sprache** L_{PicoC_Lex} beschreibt und damit ist die **Sprache** L_{PicoC_Lex} **regulär**.

Definition 1.34: Literal

*Eine von möglicherweise vielen weiteren **Darstellungsformen** (als **Zeichenkette**) für ein und denselben **Wert** eines **Datentyps**.*[a]



[a] Thiemann, „Einführung in die Programmierung“.

Um eine Gesamtübersicht über die **Lexikalische Analyse** zu geben, ist in Abbildung 1.5 die Lexikalische Analyse an einem Beispiel veranschaulicht.

[11] Diese **Tokennamen** wurden im **PicoC-Compiler** verwendet, da man beim Programmieren möglichst **kurze** und **leicht verständliche** Bezeichner für seine Knoten haben will, damit unter anderem **mehr Code** in eine Zeile passt.
[12] Die Programmiersprache **Python** erlaubt es z.B. dieser Wert auch mit den Literalen `0b1100011` und `0x63` darzustellen.
[13] Man nennt das auch einem **Lookahead** von 1
[14] Eine derartige Regel würde nur Probleme bereiten, wenn sich aus `ASCII_CHAR` **beliebig breite** Wörter ableiten liesen.

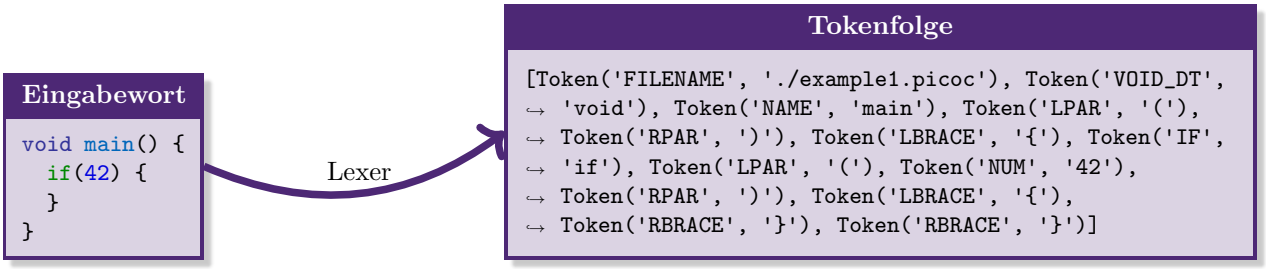


Abbildung 1.5: *Veranschaulichung der Lexikalischen Analyse.*

1.4 Syntaktische Analyse

In der **Syntaktischen Analyse** ist für einige Sprachen eine **Kontextfreie Grammatik** G_{Parse} notwendig, um diese Sprachen zu beschreiben, da viele Programmiersprachen z.B. für **Funktionsaufrufe** `fun(arg)` und **Codeblöcke** `if(1){}` syntaktische Mittel verwenden, die es notwendig machen sich zu merken, wieviele öffnende runde Klammern `'('` bzw. öffnende geschweifte Klammern `'{'` es momentan gibt, die noch nicht durch eine entsprechende schließende runde Klammer `')'` bzw. schließende geschweifte Klammer `'}'` geschlossen wurden.

Die **Syntax**, in welcher ein **Programm** aufgeschrieben ist, wird auch als **Konkrette Syntax** (Definition 1.35) bezeichnet. In einem Zwischenschritt, dem **Parsen** wird aus diesem Programm mithilfe eines **Parsers** (Definition 1.38) ein **Ableitungsbaum** (Definition 1.37) generiert, der als Zwischenstufe hin zum einem **Abstrakten Syntaxbaum** (Definition 1.44) dient. Beim Compilerbau ist es förderlich kleinschrittig vorzugehen, deshalb erst die Generierung des **Ableitungsbaumes** und dann erst des **Abstrakten Syntaxbaumes**.

Definition 1.35: Konkrette Syntax

*Steht für alles, was mit dem **Aufbau** von **Ableitungen** zu tuen hat, also z.B. was für **Ableitungen** mit den **Grammatiken** G_{Lex} und G_{Parse} zusammengenommen möglich sind.*

*Ein **Programm** in seiner **Textrepräsentation**, wie es in einer Textdatei nach den Produktionen der **Grammatiken** G_{Lex} und G_{Parse} abgeleitet steht, bevor man es kompiliert, ist in **Konkretter Syntax** aufgeschrieben.*[a]

[a] G. Siek, *Course Webpage for Compilers (P423, P523, E313, and E513)*.

Um einen kurzen Begriff für die **Grammatik**, welche die **Konkrette Syntax** einer **Sprache** beschreibt zu haben, wird diese im Folgenden als **Konkrette Grammatik** (Definition 1.36) bezeichnet.

Definition 1.36: Konkrette Grammatik

*Grammatik, die eine **Konkrette Syntax** beschreibt.*

Definition 1.37: Ableitungsbaum (bzw. Konkretter Syntaxbaum oder auch engl. Derivation Tree)

***Compilerinterne Datenstruktur** für den **Formalen Ableitungsbaum** (Definition 1.25) eines in **Konkretter Syntax** geschriebenen Programmes.*

*Die **Konkrette Syntax** nach der **Ableitungsbaum** konstruiert ist, wird optimalerweise immer so*

*definiert, dass sich möglichst **einfach** aus dem **Ableitungsbaum** ein **Abstrakter Syntaxbaum** konstruieren lässt.*[a]

[a] *JSON parser - Tutorial — Lark documentation*.

Definition 1.38: Parser

*Ein **Parser** ist ein Programm, dass aus einem Eingabewort, welches in **Konkretter Syntax** geschrieben ist eine compilerinterne Datenstruktur, den **Ableitungsbaum** generiert, was auch als **Parsen** bezeichnet wird*[a]*.*[b]

[a] Es gibt allerdings auch alternative Definitionen, denen nach ein Parser in Bezug auf Compilerbau ein Programm ist, dass ein Eingabewort von **Konkretter Syntax** in **Abstrakte Syntax** übersetzt. Im Folgenden wird allerdings die Definition 1.38 verwendet.
[b] *JSON parser - Tutorial — Lark documentation*.

Anmerkung

An dieser Stelle könnte möglicherweise eine Verwirrung enstehen, welche Rolle dann überhaupt ein **Lexer** hier spielt.

In Bezug auf Compilerbau ist ein **Lexer** ein Teil eines **Parsers**. Der **Lexer** ist ausschließlich für die **Lexikalische Analyse** verantwortlich und entspricht z.B., wenn man bei einem Wanderausflug verschiedenen Insekten entdeckt, dem Nachschlagen in einem Insekten**lexikon** und dem Aufschreiben, welchen Insekten man in welcher **Reihenfolge** begegnet ist. Zudem kann man bestimmte **Sehenswürdigkeiten** an denen man während des Ausflugs vorbeikommt ebenfalls festhalten, da es eine Rolle spielen kann in welchem örtlichen **Kontext** man den Insekten begegnet ist[a].

Der **Parser** vereinigt sowohl die **Lexikalische Analyse**, als auch einen Teil der **Syntaktischen Analyse** in sich und entspricht, um auf das Beispiel zurückzukommen, dem Darstellen von **Beziehungen** zwischen den Insektenbegnungen in einer für die **Weiterverarbeitung tauglichen Form**[b].

In der Weiterverarbeitung kann der **Interpreter** das interpretieren und daraus bestimmte Schlüsse ziehen und ein **Compiler** könnte es vielleicht in eine für Menschen leichter entschüsselbare Sprache kompilieren.

[a] Das würde z.B. der Rolle eines **Semikolon** `;` in der Sprache L_{PicoC} entsprechen.
[b] Z.B. gibt es bestimmte **Wechselbeziehungen** zwischen Insekten, Insekten beinflussen sich gegenseitig.

Die vom **Lexer** im Eingabewort identifizierten **Token** werden in der **Syntaktischen Analyse** vom **Parser** als **Wegweiser** verwendet, da je nachdem, in welcher Reihenfolge die **Token** auftauchen, dies einer anderen Ableitung in der **Grammatik** G_{Parse} entspricht. Dabei wird in der Grammatik L_{Parse} nach dem **Tokennamen** unterschieden und nicht nach dem Tokenwert, da es nur von Interesse ist, ob an einer bestimmten Stelle z.B. eine `Zahl` steht und nicht, welchen konkretten Wert diese `Zahl` hat. Der **Tokenwert** ist erst später in der **Code Generierung** in 1.5 wieder relevant.

Ein **Parser** ist genauergesagt ein erweiterter **Recognizer** (Definition 1.39), denn ein Parser löst das **Wortproblem** (Definition 1.20) für die **Sprache**, in der das Programm, welches kompiliert werden soll geschrieben ist und konstruiert parallel dazu oder im Nachgang aus den Informationen, die während der Ausführung des Recognition Algorithmus gesichert wurden den **Ableitungsbaum**.

Definition 1.39: Recognizer (bzw. Erkenner)

*Entspricht einem **Kellerautomaten**, in dem **Wörter** bestimmter **Kontextfreier Sprachen** erkannt werden. Der **Recognizer** ist ein **Algorithmus**, der erkennt, ob ein **Eingabewort** sich mit den Produktionen der **Konkretten Grammatik** einer Sprache ableiten lässt, also ob er bzw. es Teil der Sprache ist, die von der **Konkretten Grammatik** beschrieben wird oder nicht. Das vom **Recognizer** gelöste Problem ist auch als **Wortproblem** (Definition 1.20) bekannt.*[a]

[a] Thiemann, „Compilerbau“.

Anmerkung

Für das **Parsen** gibt es grundsätzlich **drei** verschiedene Ansätze:

- **Top-Down Parsing:** Der **Ableitungsbaum** wird von **oben-nach-unten** generiert, also von der **Wurzel** zu den **Blättern**. Dementsprechend fängt die Generierung des **Ableitungsbaumes** mit dem **Startsymbol** der **Konkretten Grammatik** an und wendet in jedem Schritt eine **Linksableitung** auf die **Nicht-Terminalsymbole** an, bis man **Terminalsymbole** hat, die sich zum gewünschten **Eingabewort** abgeleitet haben oder sich herausstellt, dass dieses nicht abgeleitet werden kann.[a]

  Der Grund, warum die **Linksableitung** verwendet wird und nicht z.B. die **Rechtsableitung**, ist, weil das **Eingabewort** von **links nach rechts** eingelesen wird, was gut damit zusammenpasst, dass die **Linksableitung** die **Blätter** von **links-nach-rechts** generiert.

  Welche der **Produktionen** für ein **Nicht-Terminalsymbol** angewandt wird, wenn es mehrere **Alternativen** gibt, wird entweder durch **Backtracking** oder durch **Vorausschauen** gelöst.

  Eine sehr einfach zu implementierende Technik für **Top-Down Parser** ist hierbei der **Rekursive Abstieg** (Definition 2.6).

  Mit dieser Methode ist das Parsen **Linksrekursiver Grammatiken** (Definition 1.24) allerdings nicht möglich, ohne die Konkrette Grammatik vorher umgeformt zu haben und jegliche **Linksrekursion** aus der Konkretten Grammatik entfernt zu haben, da diese zu **Unendlicher Rekursion** führt.

  Rekursiver Abstieg kann mit **Backtracking** verbunden werden, um auch Konkrette Grammatiken parsen zu können, die nicht **LL(k)** (Definition 2.7) sind. Dabei werden meist nach dem Prinzip der **Tiefensuche** alle **Produktionen** für ein **Nicht-Terminalsymbol** solange durchgegangen bis der gewüschte Inpustring abgeleitet ist oder alle **Alternativen** für einen Schritt abgesucht sind, bis man wieder beim ersten Schritt angekommen ist und da auch alle **Alternativen** abgesucht sind, was dann bedeutet, dass das **Eingabewort** sich **nicht** mit der verwendeten Konkretten Grammatik ableiten lässt.[b]

  Wenn man eine **LL(k)**-Grammatik hat, kann man auf **Backtracking verzichten** und es reicht einfach nur immer k **Token** im Eingabewort **vorauszuschauen**. **Mehrdeutige Grammatiken** sind dadurch ausgeschlossen, weil **LL(k)** keine **Mehrdeutigkeit** zulässt.[c]

- **Bottom-Up Parsing:** Es wird mit dem **Eingabewort** gestartet und versucht **Rechtsableitungen** entsprechend der **Produktionen** einer **Konkretten Grammatik** rückwärts anzuwenden, bis man beim **Startsymbol** landet.[d]

- **Chart Parsing:** Es wird **Dynamische Programmierung** verwendet und **partielle Zwischenergebnisse** werden in einer **Tabelle** (bzw. einem **Chart**) gespeichert und können **wiederverwendet** werden. Das macht das Parsen **Kontextfreier Grammatiken** effizienter, sodass es nur

noch **polynomielle** Zeit braucht, da **Backtracking** nicht mehr notwendig ist[e]. **Chart Parser** können dabei **top-down** oder **bottom-up** Ansätze umsetzen. Da die **Implementierung** von **Chart Parsern** fundamental anders ist als bei **Top-Down** und **Bottom-Up Parsern**, wird diese **Kategorie** von Parsern nochmal **speziell unterschieden** und nicht gesagt, es sei ein **Top-Down Parser** oder **Bottom-Up Parser**, der **Dynamische Programmierung** verwendet.

[a] *What is Top-Down Parsing?*
[b] Diese Form von Parsing wurde im **PicoC-Compiler** implementiert, als dieser noch auf dem Stand des **Bachelorprojektes** war, bevor er durch den nicht selbst implementierten **Earley Parser** von **Lark** (siehe Webseite *Lark - a parsing toolkit for Python*) ersetzt wurde.
[c] Diese Art von Parser ist im **RETI-Interpreter** implementiert, da die **RETI-Sprache** eine besonders simple **LL(1) Grammatik** besitzt. Diese Art von **Parser** wird auch als **Predictive Parser** oder **LL(k) Recursive Descent Parser** bezeichnet, wobei **Recursive Descent** das englische Wort für **Rekursiven Abstieg** ist.
[d] *What is Bottom-up Parsing?*
[e] Der **Earley Parser**, den **Lark** und damit der **PicoC-Compiler** verwendet fällt unter diese Kategorie.

Der **Abstrakte Syntaxbaum** wird mithilfe von **Transformern** (Definition 1.40) und **Visitors** (Definition 1.41) generiert und ist das Endprodukt der **Syntaktischen Analyse**, welches an die **Code Generierung** weitergegeben wird. Wenn man die gesamte **Syntaktische Analyse** betrachtet, so übersetzt diese ein Programm von der **Konkretten Syntax** in die **Abstrakte Syntax** (Definition 1.42).

Definition 1.40: Transformer

*Ein Programm, dass von **unten-nach-oben** nach dem Prinzip der **Breitensuche** alle Knoten des **Ableitungsbaum** besucht und beim Antreffen eines bestimmten Knoten des **Ableitungsbaumes** je nach Kontext einen entsprechenden Knoten des **Abstrakten Syntaxbaumes** erzeugt und diesen anstelle des Knotens des **Ableitungsbaumes** setzt und so Stück für Stück den **Abstrakten Syntaxbaum** konstruiert.*[a]

[a] *Transformers & Visitors — Lark documentation*.

Definition 1.41: Visitor

*Ein Programm, dass von **unten-nach-oben**, nach dem Prinzip der Breitensuche alle Knoten des **Ableitungsbaumes** besucht und beim Antreffen eines bestimmten **Knoten** des Ableitungsbaumes, diesen **in-place** mit anderen Knoten **tauscht** oder **manipuliert**, um den Ableitungbaum für die weitere Verarbeitung durch z.B. einen Transformer zu vereinfachen.*[a][b]

[a] Kann theoretisch auch zur Konstruktion eines **Abstrakten Syntaxbaumes** verwendet werden, wenn z.B. eine externe Klasse verwendet wird, welches für die Konstruktion des **Abstrakten Syntaxbaumes** verantwortlich ist. Aber dafür ist ein **Transformer** besser geeignet.
[b] *Transformers & Visitors — Lark documentation*.

Definition 1.42: Abstrakte Syntax

*Steht für alles, was mit dem **Aufbau** von **Abstrakten Syntaxbäumen** zu tuen hat, also z.B. was für Arten von **Kompositionen** mit den **Knoten** eines **Abstrakten Syntaxbaumes** möglich sind.*

*Ein **Abstrakter Syntaxbaum**, der zur Kompilierung eines Wortes[a] generiert wurde ist nach einer **Abstrakten Grammatik** konstruiert.*

*Jene Produktionen, die in der **Konkretten Grammatik** für die Umsetzung von **Präzidenz** notwendig waren sind in der **Abstrakten Grammatik** abgeflacht. Dadurch sind die **Kompositionen**, welche die Knoten im **Abstrakten Syntaxbaum** bilden können **syntaktisch** meist näher zur Syntax von **Maschinenbefehlen**.*[b]

[a]Z.B. **Programmcode**.
[b]G. Siek, *Course Webpage for Compilers (P423, P523, E313, and E513)*.

Um einen kurzen Begriff für die **Grammatik**, welche die **Abstrakte Syntax** einer **Sprache** beschreibt zu haben, wird diese im Folgenden als **Abstrakte Grammatik** (Definition 1.43) bezeichnet.

Definition 1.43: Abstrakte Grammatik

*Grammatik, die eine **Abstrakte Syntax** beschreibt.*

Definition 1.44: Abstrakter Syntaxbaum (bzw. engl. Abstract Syntax Tree, kurz AST)

*Ist ein **compilerinterne Datenstruktur**, welche eine **Abstraktion** eines dazugehörigen **Ableitungsbaumes** darstellt, in dessen Aufbau auch das Erfordernis eines **leichten Zugriffs** und einer **leichten Weiterverarbeitbarkeit** eingeflossen ist. Bei der Betrachtung eines **Knoten**, der für einen Teil des Programms steht, soll man möglichst schnell die Fragen beantworten können, welche **Funktionalität** der Sprache dieser umsetzt, welche **Bestandteile** er hat und welche **Funktionalität** der Sprache diese Bestandteile umsetzen usw.*

*Im Gegensatz zum **Formalen Ableitungsbaum**, ergibt es beim **Abstrakten Syntaxbaum** keinen Sinn zusätzlich einen **Formalen Abstrakten Syntaxbaum** zu unterschieden, da das Konzept eines **Abstrakten Syntaxbaumes** ohne eine Datenstruktur zu sein für sich allein gesehen keine Sinn hat. Wenn von Abstrakten Syntaxbäumen die Rede ist, ist immer eine **Datenstruktur** gemeint.*

*Die **Abstrakte Grammatik** nach der ein **Abstrakter Syntaxbaum** konstruiert ist wird optimalerweise immer so definiert, dass der **Abstrakte Syntaxbaum** in den darauffolgenden Verarbeitungsschritten[a] möglichst **einfach weiterverarbeitet** werden kann.*

[a]Den verschiedenen **Passes**.

In Abbildung 1.6 wird das Beispiel aus Unterkapitel 1.2.1 fortgeführt, welches den **Arithmetischen Ausdruck** `4 * 2` in Bezug auf die Konkrette Grammatik 1.1, welche die **höhere Präzidenz** der **Multipikation** $*$ berücksichtigt in einem **Ableitungsbaum** darstellt. In Abbildung 1.6 wird der Ableitungsbaum zu einem Abstrakten Syntaxbaum **abstrahiert**. Das geschieht bezogen auf das Beispiel aus Unterkapitel 1.2.1, indem jegliche Knoten **wewgabstrahiert** werden, die im **Ableitungsbaum** nur existieren, weil die Konkrette Grammatik so umgesetzt ist, dass es nur **einen** einzigen möglichen **Ableitungsbaum** geben kann.

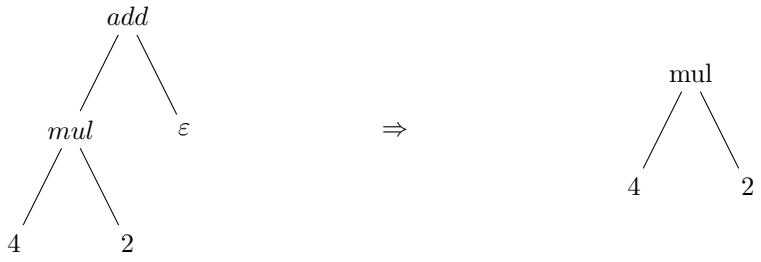


Abbildung 1.6: *Veranschaulichung des Unterschieds zwischen Ableitungsbaum und Abstraktem Syntaxbaum.*

Die **Baumdatenstruktur** des **Ableitungsbaumes** und **Abstrakten Syntaxbaumes** ermöglicht es die Operationen, die ein Compiler bzw. Interpreter bei der Weiterverarbeitung des Programmes ausführen muss möglichst **effizient** auszuführen und auf **unkomplizierte** Weise direkt zu erkennen, welche er ausführen muss.

Um eine Gesamtübersicht über die **Syntaktische Analyse** zu geben, ist in Abbildung 1.7 die Syntaktische mit dem Beispiel aus Subkapitel 1.3 fortgeführt.

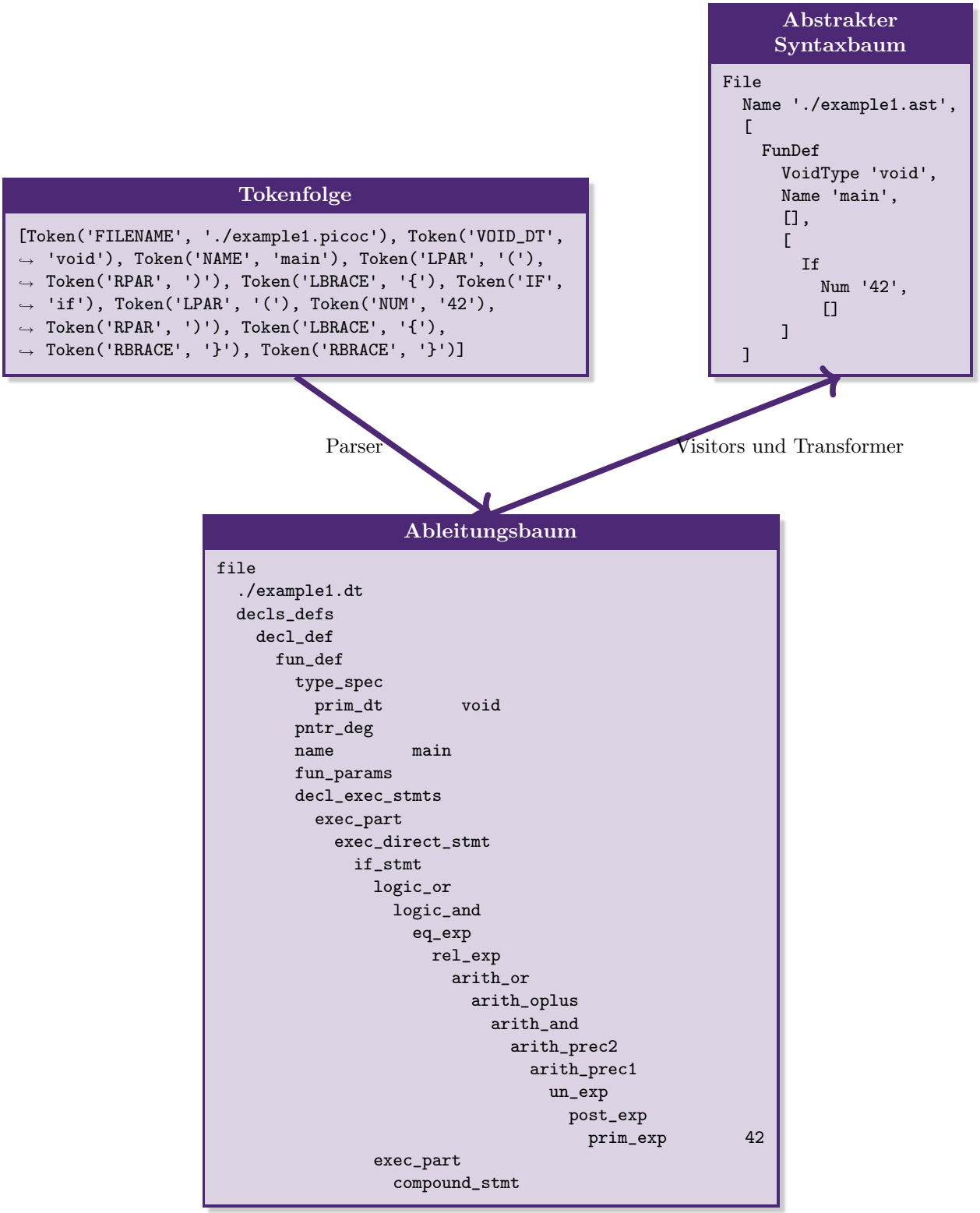


Abbildung 1.7: *Veranschaulichung der Syntaktischen Analyse.*

1.5 Code Generierung

In der **Code Generierung** steht man nun dem Problem gegenüber einen **Abstrakten Syntaxbaum** einer Sprache L_1 in den **Abstrakten Syntaxbaum** einer Sprache L_2 umformen zu müssen. Dieses Problem lässt sich vereinfachen, indem man das Problem in mehrere Schritte unterteilt, die man **Passes** (Definition 1.45) nennt. So wie es auch schon mit dem **Ableitungsbaum** in der Syntaktischen Analyse gemacht wurde, den man als Zwischenstufe zum **Abstrakten Syntaxbaum** kontstruiert hatte. Aus dem Ableitungsbaum konnte dann unkompliziert und einfach mit **Transformern** und **Visitors** ein **Abstrakter Syntaxbaum** generiert werden.

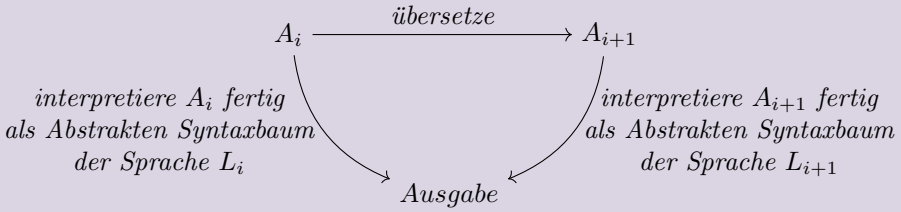
Anmerkung

Man spricht hier von dem **„Abstrakten Syntaxbaum einer Sprache L_1 (bzw. L_2)“** und meint hier mit der Sprache L_1 (bzw. L_2) **nicht** die Sprache, welche durch die **Abstrakte Grammatik**, nach welcher der **Abstrakte Syntaxbaum** abgeleitet ist beschrieben wird. Es ist damit **immer** die Sprache gemeint, die **kompiliert** werden soll und zu deren Zweck der **Abstrakte Syntaxbaum** überhaupt konstruiert wird. Für die tatsächliche Sprache, die durch die **Abstrakte Grammatik** beschrieben wird, interessiert man sich nie wirklich explizit. Diese **Konvention** wurde aus dem Buch G. Siek, *Course Webpage for Compilers (P423, P523, E313, and E513)* übernommen.

Definition 1.45: Pass

Einzelner Übersetzungsschritt *in einem* ***Kompiliervorgang*** *von einem beliebigen* ***Abstrakten Syntaxbaum*** A_i *einer Sprache* L_i *zu einem* ***Abstrakten Syntaxbaum*** A_{i+1} *einer Sprache* L_{i+1}*, der meist* ***eine*** *bestimmte* ***Teilaufgabe*** *übernimmt, die sich mit keiner* ***Teilaufgabe*** *eines anderen* ***Passes*** *überschneidet und möglichst wenig* ***Ähnlichkeit*** *mit den* ***Teilaufgaben*** *anderer* ***Passes*** *haben sollte.*[a][b]

Für ***jeden Pass*** *und für einen* ***beliebigen*** *Abstrakten Syntaxbaum* A_i *gilt ähnlich, wie bei einem* ***vollständigen Compiler*** *in 1.45.1, dass:*



(1.45.1)

wobei man hier so tut, als gäbe es zwei ***Interpreter*** *für die zwei Sprachen* L_i *und* L_{i+1}*, welche den jeweiligen* ***Abstrakten Syntaxbaum*** A_i *bzw.* A_{i+1} *fertig interpretieren.*[c][d]

[a] Ein **Pass** kann mit einem **Transpiler** 2.5 (Definition 2.5) verglichen werden, da sich die zwei Sprachen L_i und L_{i+1} aufgrund der **Kleinschrittigkeit** meist auf einem ähnlichen **Abstraktionslevel** befinden. Der Unterschied ist allerdings, dass ein **Transpiler** zwei Programme, die in L_i bzw. L_{i+1} geschrieben sind kompiliert. Ein **Pass** ist dagegen immer **kleinschrittig** und operiert ausschließlich auf **Abstrakten Syntaxbäumen**, ohne Parsing usw.

[b] Der Begriff kommt aus dem **Englischen** von „passing over“, da der gesamte **Abstrakte Syntaxbaum** in einem **Pass** durchlaufen wird.

[c] **Interpretieren** geht immer von einem Programm in **Konkretter Syntax** aus, wobei der **Abstrakte Syntaxbaum** ein **Zwischenschritt** bei der **Interpretierung** ist.

[d] G. Siek, *Course Webpage for Compilers (P423, P523, E313, and E513)*.

Die von den **Passes** umgeformten **Abstrakten Syntaxbäume** sollten dabei mit jedem **Pass** der **Syntax** von **Maschinenbefehlen** immer ähnlicher werden, bis es schließlich nur noch Maschinenbefehle sind.

1.5.1 Monadische Normalform

Hat man es mit einer Sprache zu tuen, welche **Unreine Ausdrücke** (Definition 1.47) besitzt, so ist es sinnvoll einen **Pass** einzuführen, der **Reine** (Definition 1.46) und **Unreine Ausdrücke** voneinander **trennt**. Das wird erreicht, indem man aus den Unreinen Ausdrücken **vorangestellte Statements** macht, die man **vor** den jeweiligen reinen Ausdruck, mit dem sie **gemischt** waren stellt. Der Unreine Ausdruck muss als **erstes** ausgeführt werden, für den Fall, dass der **Effekt**, denn ein **Unreiner Ausdruck** hatte den **Reinen Ausdruck**, mit dem er gemischt war in irgendeinerweise beeinflussen könnte.

Definition 1.46: Reiner Ausdruck (bzw. engl. pure expression)

*Ein **Reiner Ausdruck** ist ein Ausdruck, der **rein** ist. Das bedeutet, dass dieser Ausdruck **keine Nebeneffekte** erzeugt. Ein **Nebeneffekt** ist eine **Bedeutung**, die ein Ausdruck hat, die sich **nicht** mit **RETI-Code** darstellen lässt.*[a][b]

[a] Sondern z.B. **intern** etwas am **Kompilierprozess** ändert.
[b] G. Siek, *Course Webpage for Compilers (P423, P523, E313, and E513)*.

Definition 1.47: Unreiner Ausdruck

*Ein **Unreiner Ausdruck** ist ein Ausdruck, der **kein Reiner Ausdruck** ist.*

Auf diese Weise sind alle **Statements** und **Ausdrücke** in **Monadischer Normalform** (Definiton 1.48).

Definition 1.48: Monadische Normalform (bzw. engl. monadic normal form)

*Ein **Statement** oder **Ausdruck** ist in **Monadischer Normalform**, wenn es oder er nach einer **Konkretten Grammatik** in **Monadischer Normalform** abgeleitet wurde.*

*Eine **Konkrette Grammatik** ist in **Monadischer Normalform**, wenn sie **reine Ausdrücke** und **unreine Ausdrücke nicht** miteinander **mischt**, sondern voneinander **trennt**.*[a]

*Eine **Abstrakte Grammatik** ist in **Monadischer Normalform**, wenn die **Konkrette Grammatik** für welche sie definiert wurde in **Monadischer Normalform** ist.*

[a] G. Siek, *Course Webpage for Compilers (P423, P523, E313, and E513)*.

Ein **Beispiel** für dieses Vorgehen ist in Abbildung 1.8 zu sehen, wo der Einfachheit halber auf die Darstellung in **Abstrakter Syntax** verzichtet wurde und die Codebeispiele in der entsprechenden **Konkretten Syntax**[15] aufgeschrieben wurden.

In der Abbildung 1.8 ist der Ausdruck mit dem **Nebeneffekt** eine Variable zu **allokieren:** `int var`, mit dem Ausdruck für eine **Zuweisung** `exp = 5 % 4` gemischt, daher muss der **Unreine** Ausdruck als eigenständiges Statement **vorangestellt** werden.

[15] Für deren Kompilierung die **Abstrakte Syntax** überhaupt definiert wurde.

Abbildung 1.8: *Codebeispiel für das Trennen von Ausdrücken mit und ohne Nebeneffekten.*

Die Aufgabe eines solchen **Passes** ist es, den **Abstrakten Syntaxbaum** der **Syntax** von **Maschinenbefehlen** anzunähren, indem Subbäume vorangestellt werden, die keine Entsprechung in **RETI-Knoten** haben. Somit wird eine **Seperation** von Subbäumen, die keine Entsprechung in **RETI-Knoten** haben und denen, die eine haben bewerkstelligt wird. Ein **Reiner Ausdruck** ist **Maschinenbefehlen** ähnlicher als ein Ausdruck, indem ein **Reiner** und **Unreiner Ausdruck** gemischt sind. Somit sparrt man sich in der Implementierung **Fallunterscheidungen**, indem die **Reinen Ausdrücke** direkt in **RETI-Code** übersetzt werden können und **nicht** unterschieden werden muss, ob darin **Unreine Ausdrücke** vorkommen.

1.5.2 A-Normalform

Im Falle dessen, dass es sich bei der **Sprache** L_1 um eine **höhere Programmiersprache** und bei L_2 um **Maschinensprache** handelt, ist es fast unerlässlich einen **Pass** einzuführen, der **Komplexe Ausdrücke** (Definition 1.51) aus **Statements** und **Ausdrücken** entfernt. Das wird erreicht, indem man aus den Komplexen Ausdrücken **vorangestellte** Statements macht, in denen die **Komplexen Ausdrücke temporären Locations** zugewiesen werden (Definiton 1.49) und dann anstelle des **Komplexen Ausdrucks** auf die jeweilige **temporäre Location** zugegriffen wird.

Sollte in dem **Statemtent**, indem der **Komplexe Ausdruck** einer **temporären Location** zugewiesen wird, der Komplexe Ausdruck **Teilausdrücke** enthalten, die **komplex** sind, muss die gleiche Prozedur erneut für die **Teilausdrücke** angewandt werden, bis **Komplexe Ausdrücke** nur noch in Statements zur Zuweisung an Locations auftauchen, aber die Komplexen Ausdrücke nur **Atomare Ausdrücke** (Definiton 1.50) enthalten.

Sollte es sich bei dem **Komplexen Ausdruck** um einen **Unreinen Ausdruck** handeln, welcher nur einen **Nebeneffekt** ausführt und sich nicht in **RETI-Befehle** übersetzt, so wird aus diesem ein **vorangestelltes Statement** gemacht, welches einfach nur den **Nebeneffekt** dieses **Unreinen Ausdrucks** ausführt.

Definition 1.49: Location

*Kollektiver Begriff für **Variablen**, **Attribute** bzw. **Elemente** von Variablen bestimmter Datentypen, **Speicherbereiche auf dem Stack**, die **temporäre Zwischenergebnisse** speichern und **Register**.*

*Im Grunde genommen alles, was mit einem **Programm zu tuen** hat und irgendwo **gespeichert** ist oder als **Speicherort** dient.*[a]

[a] G. Siek, *Course Webpage for Compilers (P423, P523, E313, and E513)*.

Auf diese Weise sind alle **Statements** und **Ausdrücke** in **A-Normalform** (Definition 1.52). Wenn eine **Konkrette Grammatik** in **A-Normalform** ist, ist diese auch automatisch in **Monadischer Normalform** (Definition 1.52), genauso, wie ein **Atomarer Ausdruck** auch ein **Reiner Ausdruck** ist (nach Definition 1.50).

Definition 1.50: Atomarer Ausdruck

*Ein **Atomarer Ausdruck** ist ein Ausdruck, der ein **Reiner Ausdruck** ist und der in eine **Folge von RETI-Befehlen** übersetzt werden kann, die **atomar** ist, also **nicht** mehr weiter in kleinere Folgen von RETI-Befehlen **zerkleinert** werden kann, welche die **Übersetzung** eines anderen Ausdrucks sind.*

*Also z.B. im Fall der Sprache L_{PicoC} entweder eine **Variable** `var`, eine **Zahl** `12`, ein **ASCII-Zeichen** `'c'` oder ein **Zugriff auf eine Location**, wie z.B. `stack(1)`.*[a]

[a] G. Siek, *Course Webpage for Compilers (P423, P523, E313, and E513)*.

Definition 1.51: Komplexer Ausdruck

*Ein **Komplexer Ausdruck** ist ein **Ausdruck**, der **nicht atomar** ist, wie z.B. `5 % 4`, `-1`, `fun(12)` oder `int var`.*[a][b]

[a] `int var` ist eine **Allokation**.
[b] G. Siek, *Course Webpage for Compilers (P423, P523, E313, and E513)*.

Definition 1.52: A-Normalform (ANF)

*Ein **Statement** oder **Ausdruck** ist in **A-Normalform**, wenn es oder er nach einer **Konkretten Grammatik** in **A-Normalform** abgeleitet wurde.*

*Eine **Konkrette Grammatik** ist in **A-Normalform**, wenn sie in **Monadischer Normalform** ist und wenn alle **Komplexen Ausdrücke** nur **Atomare Ausdrücke** enthalten und einer **Location** zugewiesen sind.*

*Eine **Abstrakte Grammatik** ist in **A-Normalform**, wenn die **Konkrette Grammatik** für welche sie definiert wurde in **A-Normalform** ist.*[a][b][c]

[a] *A-Normalization: Why and How (with code)*.
[b] Bolingbroke und Peyton Jones, „Types are calling conventions“.
[c] G. Siek, *Course Webpage for Compilers (P423, P523, E313, and E513)*.

Ein **Beispiel** für dieses Vorgehen ist in Abbildung 1.9 zu sehen, wo der Einfachheit halber auf die Darstellung in **Abstrakter Syntax** verzichtet wurde und die Codebeispiele in der entsprechenden **Konkretten Syntax**[16] aufgeschrieben wurden.

Der **PicoC-Compiler** nutzt, anders als es geläufig ist keine **Register** und **Graph Coloring** (Definition 2.11) inklusive **Liveness Analysis** (Definition 2.9) usw., um Werte von Variablen, temporäre Zwischenergebnisse usw. abzuspeichern, sondern immer nur den **Hauptspeicher**, wobei **temporäre Zwischenergebnisse** auf den **Stack** gespeichert werden.[17]

Aus diesem Grund verwendet das Beispiel in Abbildung 1.9 eine andere Definition für **Komplexe** und **Atomare Ausdrücke**, da dieses Beispiel, um später keine Verwirrung zu erzeugen der Art nachempfunden ist, wie im **PicoC-ANF Pass** der **Abstrakte Syntaxbaum** umgeformt wird. Weil beim PicoC-Compiler **temporäre Zwischenergebnisse** auf den **Stack** gespeichert werden, wird nur noch ein **Zugriffen auf den Stack**, wie z.B. `stack('1')` als **Atomarer Ausdrück** angesehen. Dementsprechend werden **Ausdrücke** für **Zahl** 4, **Variable** *var* und **ASCII-Zeichen** $'c'$ nun ebenfalls zu den **Komplexen Ausdrücken** gezählt.

Im Fall, dass **Register** für z.B. **temporäre Zwischenergebnisse** genutzt werden und der **Maschinen-**

[16] Für deren Kompilierung die **Abstrakte Syntax** überhaupt definiert wurde.
[17] Die in diesem **Paragraph** erwähnten **Begriffe** werden nur grob erläutert, da sie für den **PicoC-Compiler** keine Rolle spielen. Aber sie wurden erwähnt, damit in dieser **Bachelorarbeit** auch das übliche Vorgehen Erwähnung findet und vom Vorgehen beim **PicoC-Compiler** abgegrenzt werden kann.

befehlssatz es erlaubt **zwei Register** miteinander zu verechnen[18], ist es möglich **Ausdrücke** für **Zahl** 4, **Variable** *var* und **ASCII-Zeichen** $'c'$ als **atomar** zu definieren, da sie mit einem **Maschinenbefehl** verarbeitet werden können[19]. Werden allerdings keine **Register** für **Zwischenergebnisse** genutzt werden, braucht man **mehrere Maschinenbefehle**, um die Zwischenergebnisse vom **Stack** zu holen, zu **verrechnen** und das Ergebnis wiederum auf den **Stack** zu **speichern** und das `SP`-Register **anzupassen**. Daher werden die **Ausdrücke** für **Zahl** 4, **Variable** *var* und **ASCII-Zeichen** $'c'$ als **Komplexe Ausdrücke** gewertet, da sie niemals in einem **Maschinenbefehl** miteinander verechnet werden können.

Die Statements `4`, `x`, usw. für sich sind in diesem Fall **Statements**, bei denen ein **Komplexer Ausdruck** einer **Location**, in diesem Fall einer **Speicherzelle des Stack** zugewiesen wird, da `4`, `x` usw. in diesem Fall auch als **Komplexe Ausdrücke** zählen. Auf das Ergebnis dieser **Komplexen Ausdrücke** wird mittels `stack(2)` und `stack(1)` zugegriffen, um diese im **Komplexen Ausdruck** `stack(2) % stack(1)` miteinander zu verrechnen und wiederum einer Speicherzelle des Stack zuzuweisen.

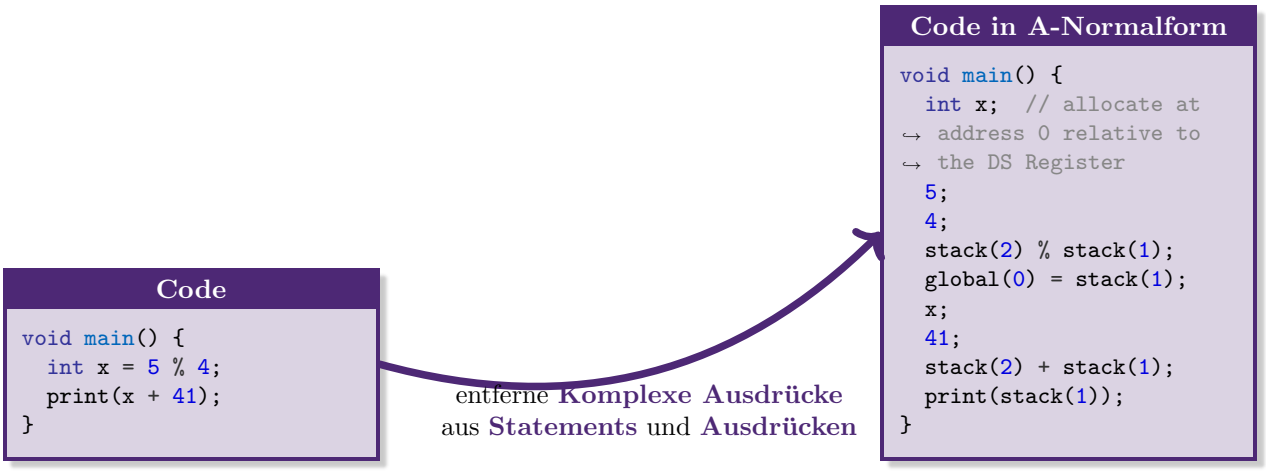


Abbildung 1.9: *Codebeispiel für das Entfernen Komplexer Ausdrücke aus Operationen.*

Ein solcher **Pass** hat vor allem in erster Linie die Aufgabe den **Abstrakten Syntaxbaum** der **Syntax** von **Maschinenbefehlen** besonders dadurch anzunähren, dass er die Statements **weniger komplex** macht und diese dadurch den ziemlich **simplen Maschinenbefehlen** syntaktisch ähnlicher sind. Des Weiteren **vereinfacht** dieser Pass die **Implementierung** der nachfolgenden Passes enorm, da Statements z.B. nur noch die Form `global(rel_addr) = stack(1)` haben, die viel **einfacher verarbeitet** werden kann.

Alle weiteren denkbaren **Passes** sind zu **spezifisch** auf bestimmte **Statements** und **Ausdrücke** ausgelegt, als das sich zu diesen allgemein etwas mit einer **Theorie** dahinter sagen lässt. Alle **Passes**, die zur Implementierung des **PicoC-Compilers** geplant und ausgedacht wurden sind im Unterkapitel **??** definiert.

1.5.3 Ausgabe des Maschinencodes

Nachdem alle **Passes** durchgearbeitet wurden ist es notwendig aus dem finalen **Abstrakten Syntaxbaum** den eigentlichen **Maschinencode** in **Konkretter Syntax** zu generieren. In üblichen Compilern wird hier für den **Maschinencode** eine **binäre Repräsentation** gewählt. Da der **PicoC-Compiler** vor allem zu **Lernzwecken** konzipiert ist, wird bei diesem der **Maschinencode** allerdings in einer **menschenlesbaren Repräsentation** ausgegeben. Der Weg von der **Abstrakten Syntax** zur **Konkretten Syntax** ist allerdings wesentlich einfacher, als der Weg von der **Konkretten Syntax** zur **Abstrakten Syntax**, für die eine gesamte **Syntaktische Analyse**, die eine **Lexikalische Analyse** beinhaltet durchlaufen werden musste.

[18] Z.B. **Addieren** oder **Subtraktion** von zwei **Registerinhalten**.
[19] Mit dem **RETI-Befehlssatz** wäre das durchaus möglich, durch z.B. `MULT ACC IN2`.

Jeder **Knoten** des **Abstrakten Syntaxbaumes** erhält dazu eine Methode, welche hier `to_string` genannt wird, die eine **Textrepräsentation** seiner selbst und all seiner Knoten mit an den richtigen Stellen passend gesetzten **Semikolons** ; usw. ausgibt. Dabei wird nach dem Prinzip der **Tiefensuche** der gesamte **Abstrakte Syntaxbaum** durchlaufen und die Methode `to_string` zur Ausgabe der **Textrepräsentation** der verschiedenen Knoten aufgerufen, die immer wiederum die Methode `to_string` ihrer Kinder aufrufen und die zurückgegebene Textrepräsentation passend **zusammenfügen** und selbst **zurückgebeben**.

1.6 Fehlermeldungen

Wenn bei einem Compiler ein **unerwünschtes Verhalten** der folgenden **Kategorien**[20] eintritt:

1. der **Parser**[21] entscheidet das **Wortproblem** für ein **Eingabeprogramm**[22] mit `0`, also das **Eingabeprogramm** befolgt nicht die **Syntax** der **Sprache** des Compilers[23].

2. in den **Passes** tritt eine Fall ein, der **nicht** in der **Semantik** der Sprache des Compilers abgedeckt ist, z.B.:

   - eine **Variable** wird **verwendet**, obwohl sie noch **nicht deklariert** ist.

   - bei einem **Funktionsaufruf** werden **mehr** Argumente oder Argumente des **falschen Datentyps** übergeben, als in der **Funktionsdeklaration** oder **Funktionsdefinition** angegeben ist.

3. Während der **Laufzeit** des Compilers tritt ein Ereignis ein, das **nicht** durch die **Semantik** der Sprache des Compilers abgedeckt ist oder das **Betriebssystem** nicht erlaubt, z.B.:

   - eine **nicht erlaubte Operation**, wie **Division durch** 0 (z.B. `42 / 0`) soll ausgeführt werden.

   - **Segmentation Fault:** Wenn auf **Speicher zugegriffen** wird, der vom **Betriebssystem geschützt** ist.

oder während des des **Linkens** (Definition 2.4) etwas nicht zusammenpasst, wie z.B.:

- es gibt **keine** oder **mehr als eine** `main`-Funktion.

- eine Funktion, die in einer **Objektdatei** (Definition 2.3) benötigt wird, wird von **keiner** anderen oder **mehr als einer** Objektdatei bereitsgestellt.

wird eine **Fehlermeldung** (Definition 1.53) ausgegeben.

Definition 1.53: Fehlermeldung

Benachrichtigung *beliebiger Form, die einen* ***Grund*** *angibt weshalb ein Programm* ***nicht weiter ausgeführt*** *werden kann*[a]*. Das* ***Ausgeben*** *einer Fehlermeldung kann dabei auf* ***verschiedene Weisen*** *erfolgen, wie z.B.*

- *über* `stdout` *oder* `stderr` *im einem* ***Terminal Emulator*** *oder* ***richtigen Terminal***[b]*.*

- *über eine* ***Dialogbox*** *in einer* ***Graphischen Benutzerfläche***[c] *oder* ***Zeichenorientierten Benutzerschnittstelle***[d]*.*

[20] *Errors in C/C++ - GeeksforGeeks*.
[21] Bzw. der **Recognizer** im Parser.
[22] Bzw. **Wort**.
[23] Bzw. das **Eingabeprogramm** lässt sich **nicht** mit der Konkretten Grammatik des Compilers **ableiten**.

- *in ein **Register** oder an eine **spezielle Adresse** des **Hauptspeichers** wird ein **Wert geschrieben**.*
- ***Logdatei**[e] auf einem **Speichermedium**.*

[a] Dieses Programm kann z.B. ein **Compiler** sein oder ein **Programm**, dass dieser **Compiler selbst kompiliert** hat.
[b] Nur unter **Linux**, **Windows** hat sowas nicht.
[c] In engl. **G**raphical **U**ser **I**nterface, kurz **GUI**.
[d] In engl. **T**ext-based **U**ser **I**nterface, kurz **TUI**.
[e] In engl. **log file**.

Appendix

RETI Architektur Details

Typ	Modus	Befehl	Wirkung
01	00	LOAD D i	$D := M(\langle i \rangle), \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
01	01	LOADIN S D i	$D := M(\langle S \rangle + i), \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
01	11	LOADI D i	$D := 0^{10}i, \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$, bei $D = PC$ wird der PC nicht inkrementiert
10	00	STORE S i	$M(\langle i \rangle) := S, \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
10	01	STOREIN D S i	$M(\langle D \rangle + i) := S, \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
10	11	MOVE S D	$D := S, \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$, Move: Bei $D = PC$ wird der PC nicht inkrementiert

Tabelle 2.1: *Load und Store Befehle.*

Typ	M	RO	F	Befehl	Wirkung
00	0	0	000	ADDI D i	$[D] := [D] + [i], \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
00	0	0	001	SUBI D i	$[D] := [D] - [i], \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
00	0	0	010	MULI D i	$[D] := [D] * [i], \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
00	0	0	011	DIVI D i	$[D] := [D] / [i], \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
00	0	0	100	MODI D i	$[D] := [D] \% [i], \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
00	0	0	101	OPLUSI D i	$[D] := [D] \oplus 0^{10}i, \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
00	0	0	110	ORI D i	$[D] := [D] \vee 0^{10}i, \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
00	0	0	101	ANDI D i	$[D] := [D] \wedge 0^{10}i, \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
00	1	0	000	ADD D i	$[D] := [D] + [M(\langle i \rangle)], \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
00	1	0	001	SUB D i	$[D] := [D] - [M(\langle i \rangle)], \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
00	1	0	010	MUL D i	$[D] := [D] * [M(\langle i \rangle)], \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
00	1	0	011	DIV D i	$[D] := [D] / [M(\langle i \rangle)], \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
00	1	0	100	MOD D i	$[D] := [D] \% [M(\langle i \rangle)], \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
00	1	0	101	OPLUS D i	$D := D \oplus M(\langle i \rangle), \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
00	1	0	110	OR D i	$D := D \vee M(\langle i \rangle), \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
00	1	0	101	AND D i	$D := D \wedge M(\langle i \rangle), \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
00	$*$	1	000	ADD D S	$[D] := [D] + [S], \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
00	$*$	1	001	SUB D S	$[D] := [D] - [S], \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
00	$*$	1	010	MUL D S	$[D] := [D] * [S], \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
00	$*$	1	011	DIV D S	$[D] := [D] / [S], \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
00	$*$	1	100	MOD D S	$[D] := [D] \% [S], \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
00	$*$	1	101	OPLUS D S	$D := D \oplus S, \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
00	$*$	1	110	OR D S	$D := D \vee S, \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$
00	$*$	1	101	AND D S	$D := D \wedge S, \langle PC \rangle := \langle PC \rangle + 1$

Tabelle 2.2: *Compute Befehle.*

Type	Condition	J	Befehl	Wirkung
11	000	00	NOP	$\langle PC\rangle := \langle PC\rangle + 1$
11	001	00	JUMP$_>$i	Falls $[ACC] > 0$: $\langle PC\rangle := \langle PC\rangle + [i]$, sonst: $\langle PC\rangle := \langle PC\rangle + 1$
11	010	00	JUMP$_=$i	Falls $[ACC] = 0$: $\langle PC\rangle := \langle PC\rangle + [i]$, sonst: $\langle PC\rangle := \langle PC\rangle + 1$
11	011	00	JUMP$_\geq$i	Falls $[ACC] \geq 0$: $\langle PC\rangle := \langle PC\rangle + [i]$, sonst: $\langle PC\rangle := \langle PC\rangle + 1$
11	100	00	JUMP$_<$i	Falls $[ACC] < 0$: $\langle PC\rangle := \langle PC\rangle + [i]$, sonst: $\langle PC\rangle := \langle PC\rangle + 1$
11	101	00	JUMP$_\neq$i	Falls $[ACC] \neq 0$: $\langle PC\rangle := \langle PC\rangle + [i]$, sonst: $\langle PC\rangle := \langle PC\rangle + 1$
11	110	00	JUMP$_\leq$i	Falls $[ACC] \leq 0$: $\langle PC\rangle := \langle PC\rangle + [i]$, sonst: $\langle PC\rangle := \langle PC\rangle + 1$ $\langle PC\rangle := \langle PC\rangle + [i]$
11	111	00	JUMPi	$\langle PC\rangle := \langle PC\rangle + [i]$
11	*	01	INT i	$\langle PC\rangle := IVT[i]$ Interrupt Nr.i wird Ausgeführt
11	*	10	RTI	**Rücksprungadresse** vom **Stack** entfernt, in PC geladen, Wechsel in **Usermodus**

Tabelle 2.3: *Jump Befehle.*

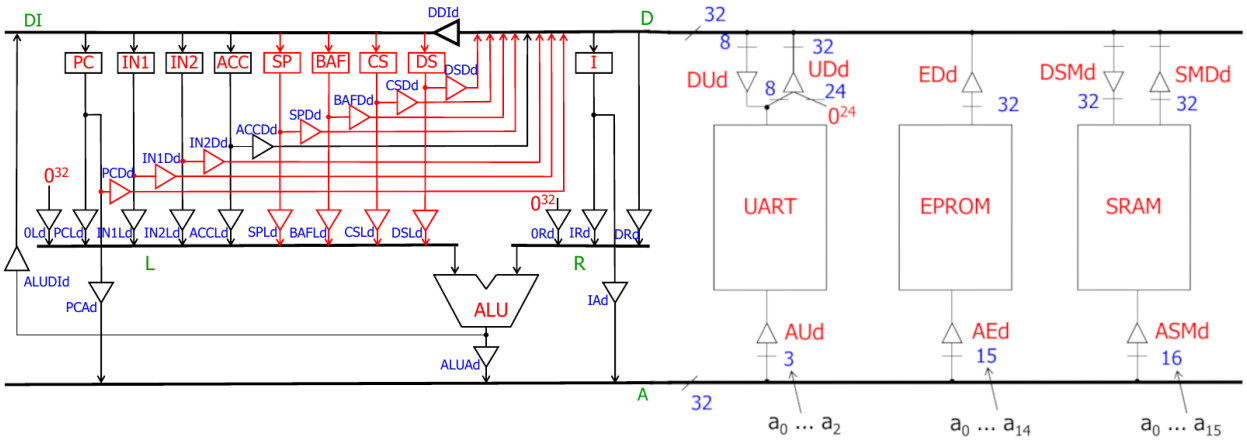


Abbildung 2.1: *Datenpfade der RETI-Architektur.*

Sonstige Definitionen

Im Folgenden sind einige Definitionen aufgelistet, die zur **Erklärung** der Vorgehensweise zur Implementierung eines **üblichen Compilers** referenziert werden, aber **nichts** mit dem Vorgehen zur Implementierung des **PicoC-Compilers** zu tuen haben.

Definition 2.1: Assemblersprache (bzw. engl. Assembly Language)

*Eine sehr **hardwarenahe** Programmiersprache, deren **Befehle** eine starke Entsprechung zu bestimmten Maschinenbefehlen bzw. Folgen von Maschinenbefehlen[a] haben. Viele **Befehle** haben eine ähnliche übliche Struktur* `Operation <Operanden>`*, mit einer **Operation**, die einem **Opcode** eines Maschinenbefehls bezeichnet und keinen oder mehreren **Operanden**, wie die späteren Maschinenbefehle, denen sie entsprechen. Allerdings gibt es oftmals noch viel „syntaktischen Zucker“ innerhalb[b] der Befehle und*

drumherum[c].[d]

[a]Befehle der Assemblersprache, die mehreren Maschinenbefehlen entsprechen werden auch als **Pseudo-Befehle** bezeichnet und entsprechen dem, was man im allgemeinen als Macro bezeichnet.
[b]Z.B. erlaubt die Assemblersprache des **GCC** für die X_{86_64}**-Architektur** für manche Operanden die Syntax `n(%r)`, die einen **Speicherzugriff** mit **Offset** *n* zur Adresse, die im **Register** `%r` steht durchführt, wobei z.B. die Klammern `()` usw. nur „syntaktischer Zucker“ sind und natürlich nicht mitkodiert werden.
[c]Z.B. sind im X_{86_64} Assembler die Befehle in **Blöcken** untergebracht, die ein **Label** haben und zu denen mittels `jmp <label>` gesprungen werden kann. Ein solches Konstrukt, was vor allem auch noch relativ beliebig wählbare Bezeichner verwendet hat keine direkte Entsprechung in einem handelsüblichen Prozessor und Hauptspeicher.
[d]P. D. P. Scholl, „Einführung in Embedded Systems“.

Anmerkung

Ein **Assembler** (Definition 2.2) ist in üblichen Compilern in einer bestimmten Form meist schon integriert, da Compiler üblicherweise direkt **Maschinencode** bzw. **Objectcode** (Definition 2.3) erzeugen. Ein **Compiler** soll möglichst viel von seiner internen Funktionsweise und der damit verbundenen Theorie für den Benutzer abstrahieren und dem Benutzer daher standardmäßig einfach nur die Ausgabe liefern, welche er in den allermeisten Fällen haben will, nämlich den **Maschinencode** bzw. **Objectcode**, der direkt ausführbar ist bzw. wenn er später mit dem **Linker** (Definition 2.4) zu Maschienencode zusammengesetzt wird ausführbar ist.

Definition 2.2: Assembler

*Übersetzt im allgemeinen **Assemblercode**, der in **Assemblersprache** geschrieben ist zu **Maschinencode** bzw. **Objectcode** in **binärerer Repräsentation**, der in **Maschinensprache** geschrieben ist.*[a]

[a]P. D. P. Scholl, „Einführung in Embedded Systems“.

Definition 2.3: Objectcode

*Bei Komplexeren Compilern, die es erlauben den Programmcode in **mehrere Dateien** aufzuteilen wird häufig **Objectcode** erzeugt, der neben der Folge von Maschinenbefehlen in **binärer Repräsentation** auch noch Informationen für den **Linker** enthält, die im späteren **Maschiendencode** nicht mehr enthalten sind, sobald der **Linker** die Objektdateien zum Maschinencode zusammengesetzt hat.*[a]

[a]P. D. P. Scholl, „Einführung in Embedded Systems“.

Definition 2.4: Linker

*Programm, dass **Objektcode** aus mehreren Objektdateien zu ausführbarem **Maschinencode** in eine ausführbare Datei oder Bibliotheksdatei **linkt** bzw. zusammenfügt, sodass unter anderem kein vermeidbarer **doppelter** Code darin vorkommt.*[a]

[a]P. D. P. Scholl, „Einführung in Embedded Systems“.

Definition 2.5: Transpiler (bzw. Source-to-source Compiler)

*Kompiliert zwischen Sprachen, die ungefähr auf dem **gleichen** Level an **Abstraktion** arbeiten*[a][b]

[a]Die Programmiersprache **TypeScript** will als **Obermenge** von **JavaScript** die Sprachhe Javascript **erweitern** und gleichzeitig die **syntaktischen Mittel** von JavaScript unterstützen. Daher bietet es sich Typescript zu Javascript zu **transpilieren**.
[b]Thiemann, „Compilerbau“.

Definition 2.6: Rekursiver Abstieg

*Es wird jedem **Nicht-Terminalsymbol** eine **Prozedur** zugeordnet, welche die **Produktionen** dieses Nicht-Terminalsymbols umsetzt. **Prozeduren** rufen sich dabei wechselseitig gegenseitig entsprechend der Produktionsregeln auf, falls eine Produktionsregel ein entsprechendes **Nicht-Terminalsymbol** enthält.*

Anmerkung

Bei manchen **Ansätzen** für das **Parsen** eines Programmes, ist es notwendig eine **LL(k)-Grammatik** (Definition 2.7) vorliegen zu haben. Bei diesen Ansätzen, die meist die Methode des **Rekursiven Abstiegs** (Definition 2.6) verwenden lässt sich eine bessere minimale **Laufzeit** garantieren, da aufgrund der **LL(k)-Eigenschafft** ausgeschlossen werden kann, dass **Backtracking** notwendig ist[a].

[a] Mehr **Erklärung** hierzu findet sich im Unterkapitel 1.4.

Definition 2.7: LL(k)-Grammatik

*Eine Grammatik ist **LL(k)** für $k \in \mathbb{N}$, falls jeder Ableitungsschritt eindeutig durch die nächsten k **Token** des **Eingabeworts** zu bestimmen ist[a]. Dabei steht **LL** für left-to-right und leftmost-derivation, da das **Eingabewort** von **links nach rechts** geparsed und immer **Linksableitungen** genommen werden müssen[b], damit die obige Bedingung mit den **nächsten** k Symbolen gilt.[c]*

[a] Das wird auch als **Lookahead** von k bezeichnet.
[b] Wobei sich das mit den **Linksableitungen** automatisch ergibt, wenn man das Eingabewort von **links-nach-rechts** parsed und jeder der nächsten k **Ableitungsschritte** eindeutig sein soll.
[c] Nebel, „Theoretische Informatik“.

Definition 2.8: Earley Recognizer

*Ist ein **Recognizer**, der für **alle Kontextfreien Sprachen** das **Wortproblem** entscheiden kann und dies mittels **Dynamischer Programmierung** mit dem **Top-Down Ansatz** umsetzt.[a] [b] [c]*

***Eingabe** und **Ausgabe** des Algorithmus sind:*

- ***Eingabe:** **Eingabewort** w und **Konkrette Grammatik** $G_{Parse} = \langle N, \Sigma, P, S \rangle$.*
- ***Ausgabe:** 0 wenn $w \notin L(G_{Parse})$[d] und 1 wenn $w \in L(G_{Parse})$.*

*Bevor dieser **Algorithmus** erklärt wird müssen noch einige **Symbole** und **Notationen** erklärt werden:*

- *α, β, γ stellen eine **beliebige Folge** von **Grammatiksymbolen**[e] dar.*
- *A und B stellen **Nicht-Terminalsymbole** dar.*
- *a stellt ein **Terminalsymbol** dar.*
- ***Earley's Punktnotation:** $A ::= \alpha \bullet \beta$ stellt eine **Produktion**, in der α **bereits geparst** wurde und β **noch geparst** werden muss.*
- *Die **Indexierung** ist informell ausgedrückt so umgesetzt, dass die Indices **zwischen Tokennamen** liegen, also **Index** 0 **vor** dem ersten **Tokennamen** verortet ist, **Index** 1 **nach** dem ersten **Tokennamen** verortet ist und **Index** n **nach** dem **letzten Tokennamen** verortet ist.*

*und davor müssen noch einige **Begriffe definiert** werden:*

- ***Zustandsmenge:*** *Für jeden der $n+1$ **Indices** j wird eine **Zustandsmenge** $Z(j)$ generiert.*
- ***Zustand einer Zustandsmenge:*** *Ist ein **Tupel** $(A ::= \alpha \bullet \beta, i)$, wobei $A ::= \alpha \bullet \beta$ die **aktuelle Produktion** ist, die bis **Punkt** $\bullet$ geparst wurde und i der **Index** ist, ab welchem der Versuch der Erkennung eines **Teilworts** des **Eingabeworts** mithilfe dieser **Produktion begann**.*

*Der **Ablauf** des Algorithmus ist wie folgt:*

1. ***initialisiere** $Z(0)$ mit der **Produktion**, welches das **Startsymbol** S auf der **linken Seite** des ::=-Symbols hat.*
2. *es werden in der **aktuellen Zustandsmenge** $Z(j)$ die folgenden **Operationen ausgeführt:***
   - ***Voraussage:** Für jeden **Zustand** in der **Zustandsmenge** $Z(j)$, der die Form $(A ::= \alpha \bullet B\gamma, i)$ hat, wird für jede **Produktion** $(B ::= \beta)$ in der Konkretten Grammatik, die ein B auf der **linken Seite** des ::=-Symbols hat ein **Zustand** $(B ::= \bullet\beta, j)$ zur **Zustandsmenge** $Z(j)$ hinzugefügt.*
   - ***Überprüfung:** Für jeden **Zustand** in der **Zustandsmenge** $Z(j)$, der die Form $(A ::= \alpha \bullet a\gamma, i)$ hat wird der **Zustand** $(A ::= \alpha a \bullet \gamma, i)$ zur **Zustandsmenge** $Z(j+1)$ hinzugefügt.*
   - ***Vervollständigung:** Für jeden **Zustand** in der **Zustandsmenge** $Z(j)$, der die Form $(B ::= \beta\bullet, i)$ hat werden alle **Zustände** in $Z(i)$ gesucht, welche die Form $(A ::= \alpha \bullet B\gamma, i)$ haben und es wird der **Zustand** $(A ::= \alpha B \bullet \gamma, i)$ zur **Zustandsmenge** $Z(j)$ hinzugefügt.*

   bis:
   - *der **Zustand** $(A ::= \beta\bullet, 0)$ in der **Zustandsmenge** $Z(n)$ auftaucht, wobei A das **Startsymbol** S ist $\Rightarrow w \in L(G_{Parse})$.*
   - ***keine Zustände** mehr hinzugefügt werden können $\Rightarrow w \notin L(G_{Parse})$.*

[a] Jay Earley, „An efiicient context-free parsing“.
[b] **Erklärweise** wurde von der Webseite *Earley parser* übernommen.
[c] *Earley Parser*.
[d] $L(G_{Parse})$ ist die **Sprache**, welche durch die **Konkrette Grammatik** G_{Parse} beschrieben wird.
[e] Also eine Folge von **Terminalsymbolen** und **Nicht-Terminalsymbolen**.

Definition 2.9: Liveness Analyse

*Findet heraus, welche **Variablen** in welchen **Regionen** eines Programmes **verwendet** werden.*[a]

[a] G. Siek, *Course Webpage for Compilers (P423, P523, E313, and E513)*.

Definition 2.10: Live Variable

*Eine Location, deren momentaner Wert **später** im Programmablauf noch **verwendet** wird. Man sagt auch die Location ist **live**.*[a][b]

[a] Es gibt leider **kein** allgemein verwendetes **deutsches** Wort für **Live Variable**.
[b] G. Siek, *Course Webpage for Compilers (P423, P523, E313, and E513)*.

Definition 2.11: Graph Coloring

*Problem bei dem den **Knoten** eines Graphen[a] **Zahlen**[b] zugewiesen werden sollen, sodass **keine** zwei **adjazente Knoten** die **gleiche Zahl** haben und **möglichst wenige** unterschiedliche Zahlen gebraucht werden.*[c d]

[a] In Bezug zu Compilerbau ein **Ungerichteter Graph**.
[b] Bzw. **Farben**.
[c] Es gibt leider **kein** allgemein verwendetes **deutsches** Wort für **Graph Coloring**.
[d] G. Siek, *Course Webpage for Compilers (P423, P523, E313, and E513)*.

Definition 2.12: Interference Graph

*Ein **ungerichteter Graph** mit **Locations** als **Knoten**, der eine **Kante** zwischen zwei Locations hat, wenn es sich bei beiden Locations **zu dem Zeitpunkt** um **Live Locations** handelt. In Bezug auf **Graph Coloring** bedeutet eine **Kante**, dass diese zwei Locations **nicht** die **gleiche Zahl**[a] zugewiesen bekommen dürfen.*[b]

[a] Bzw. **Farbe**.
[b] G. Siek, *Course Webpage for Compilers (P423, P523, E313, and E513)*.

Definition 2.13: Kontrollflussgraph

***Gerichteter Graph**, der den Kontrollfluss eines Programmes beschreibt.*[a]

[a] G. Siek, *Course Webpage for Compilers (P423, P523, E313, and E513)*.

Definition 2.14: Kontrollfluss

*Die **Reihenfolge** in der z.B. **Statements**, **Funktionsaufrufe** usw. eines Programmes ausgewertet werden*[a].

[a] Man geht hier von einem **imperativen** Programm aus.

Definition 2.15: Kontrollflussanalyse

***Analyse** des **Kontrollflusses** (Defintion 2.14) eines **Programmes**, um herauszufinden zwischen welchen Teilen des Programms **Daten ausgetauscht** werden und welche **Abhängigkeiten** sich daraus ergeben.*

*Der **simpelste Ansatz** ist es in einen Kontrollflussgraph **iterativ** einen Algorithmus*[a] *anzuwenden, bis sich an den Werten der Knoten **nichts** mehr **ändert***[b].[c]

[a] Im Bezug zu Compilerbau die **Linveness Analayse**.
[b] Bis diese sich **stabilisiert** haben
[c] G. Siek, *Course Webpage for Compilers (P423, P523, E313, and E513)*.

Definition 2.16: Two-Space Copying Collector

*Ein **Garbabe Collector** bei dem der **Heap** in `FromSpace` und `ToSpace` unterteilt wird und bei **nicht ausreichendem** Speicherplatz auf dem **Heap** alle Variablen, die in Zukunft noch verwendet werden vom `FromSpace` zum `ToSpace` kopiert werden. Der aktuelle `ToSpace` wird danach zum neuen `FromSpace` und der aktuelle `FromSpace` wird danach zum neuen `ToSpace`.*[a]

[a] G. Siek, *Course Webpage for Compilers (P423, P523, E313, and E513)*.

Bootstrapping

Wenn eines Tages eine **RETI-CPU** auf einem **FPGA** implementiert werden sollte, sodass ein **provisorisches Betriebssystem** darauf laufen könnte, dann wäre der nächste Schritt einen **Self-Compiling Compiler** $C^{PicoC}_{RETI\_PicoC}$ (Defintion 2.17) zu schreiben. Dadurch kann die **Unabhängigkeit** von der Programmiersprache L_Python, in der der momentane Compiler C_{PicoC} für L_{PicoC} implementiert ist und die Unabhängigkeit von einer **anderen Maschine**, die bisher immer für das Cross-Compiling notwendig war erreicht werden.

Definition 2.17: Self-compiling Compiler

*Compiler C^w_w, der in der Sprache L_w **geschrieben** ist, die er **selbst** kompiliert. Also ein Compiler, der sich **selbst** kompilieren kann.*[a]

[a] J. Earley und Sturgis, „A formalism for translator interactions“.

Will man nun für eine Maschine M_{RETI}, auf der bisher keine anderen Programmiersprachen mittels **Bootstrapping** (Definition 2.20) zum laufen gebracht wurden, den gerade beschriebenen **Self-compiling Compiler** $C^{PicoC}_{RETI\_PicoC}$ implementieren und hat bereits den gesamtem **Self-compiling Compiler** $C^{PicoC}_{RETI\_PicoC}$ in der Sprache L_{PicoC} geschrieben, so stösst man auf ein Problem, dass auf das **Henne-Ei-Problem**[1] reduziert werden kann. Man bräuchte, um den **Self-compiling Compiler** $C^{PicoC}_{RETI\_PicoC}$ auf der **Maschine** M_{RETI} zu kompilieren bereits einen kompilierten **Self-compiling Compiler** $C^{PicoC}_{RETI\_PicoC}$, der mit der Maschinensprache B_{RETI} läuft. Es liegt eine **zirkulare Abhängigkeit** vor, die man nur auflösen kann, indem eine **externe Entität** zur Hilfe nimmt.

Da man den gesamten **Self-compiling Compiler** $C^{PicoC}_{RETI\_PicoC}$ nicht selbst komplett in der Maschinensprache B_{RETI} schreiben will, wäre eine Möglichkeit, dass man den **Cross-Compiler** C^{Python}_{PicoC}, den man bereits in der Programmiersprache L_{Python} implementiert hat, der in diesem Fall einen **Bootstrapping Compiler** (Definition 2.19) darstellt, auf einer anderen Maschine M_{other} dafür nutzt, damit dieser den **Self-compiling Compiler** $C^{PicoC}_{RETI\_PicoC}$ für die Maschine M_{RETI} kompiliert bzw. **bootstraped** und man den kompilierten **RETI-Maschiendencode** dann einfach von der Maschine M_{other} auf die Maschine M_{RETI} kopiert.[2]

[1] Beschreibt die Situation, wenn ein System sich selbst als **Abhängigkeit** hat, damit es überhaupt einen **Anfang** für dieses System geben kann. Dafür steht das Problem mit der **Henne** und dem **Ei** sinnbildlich, da hier die Frage ist, wie das ganze seinen Anfang genommen hat, da beides **zirkular** voneinander abhängt.

[2] Im Fall, dass auf der Maschine M_{RETI} die Programmiersprache L_{Python} bereits mittels **Bootstrapping** zum Laufen gebracht wurde, könnte der **Self-compiling Compiler** $C^{PicoC}_{RETI\_PicoC}$ auch mithife des **Cross-Compilers** C^{Python}_{PicoC} als **externe Entität** und der Programmiersprache L_{Python} auf der Maschine M_{RETI} selbst kompiliert werden.

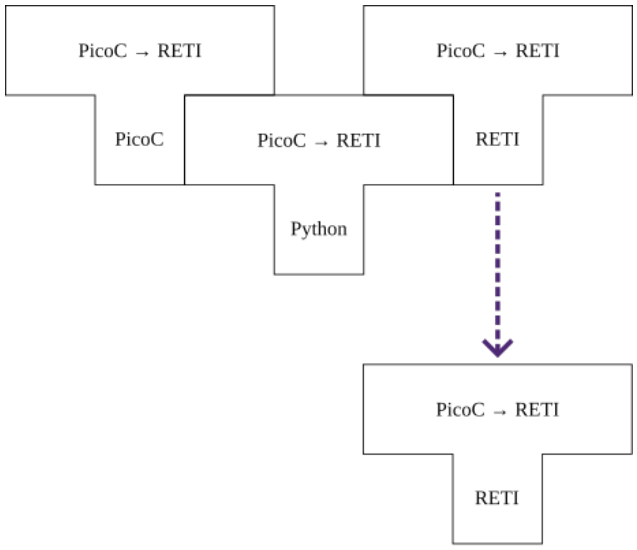


Abbildung 2.2: *Cross-Compiler als Bootstrap Compiler.*

Anmerkung

Einen ersten **minimalen Compiler** $C_{2\_w\_min}$ für eine Maschine M_2 und Wunschsprache L_w kann man entweder mittels eines **externen Bootstrap Compilers** C_w^o kompilieren[a] oder man schreibt ihn direkt in der **Maschinensprache** B_2 bzw. wenn ein **Assembler** vorhanden ist, in der **Assemblesprache** A_2.

Die letzte Option wäre allerdings nur beim allerersten Compiler C_{first} für eine allererste **abstraktere Programmiersprache** L_{first} mit Schleifen, Verzweigungen usw. notwendig gewesen. Ansonsten hätte man immer eine Kette, die beim allersten Compiler C_{first} anfängt fortführen können, in der ein Compiler einen anderen Compiler kompiliert bzw. einen ersten minimalen Compiler kompiliert und dieser minimale Compiler dann eine umfangreichere Version von sich kompiliert usw.

[a] In diesem Fall, dem **Cross-Compiler** C_{PicoC}^{Python}.

Definition 2.18: Minimaler Compiler

*Compiler C_{w_min}, der nur die **notwendigsten Funktionalitäten** einer Wunschsprache L_w, wie **Schleifen**, **Verzweigungen** kompiliert, die für die Implementierung eines **Self-compiling Compilers** C_w^w oder einer **ersten Version** $C_{w_i}^{w_i}$ des Self-compiling Compilers C_w^w wichtig sind.*[a b]

[a] Den **PicoC-Compiler** könnte man auch als einen **minimalen Compiler** ansehen.
[b] Thiemann, „Compilerbau“.

Definition 2.19: Boostrap Compiler

*Compiler C_w^o, der es ermöglicht einen **Self-compiling Compiler** C_w^w zu **boostrapen**, indem der Self-compiling Compiler C_w^w mit dem **Bootstrap Compiler** C_w^o **kompiliert** wird*[a]*. Der Bootstrapping Compiler stellt die **externe Entität** dar, die es ermöglicht die **zirkulare Abhängigkeit**, dass initial ein **Self-compiling Compiler** C_w^w bereits kompiliert vorliegen müsste, um sich selbst kompilieren zu können, zu brechen.*[b]

[a] Dabei kann es sich um einen **lokal** auf der Maschine selbst laufenden Compiler oder auch um einen **Cross-Compiler**

handeln.
[b] Thiemann, „Compilerbau“.

Aufbauend auf dem **Self-compiling Compiler** $C^{PicoC}_{RETI\_PicoC}$, der einen **minimalen Compiler** (Definition 2.18) für eine Teilmenge der **Programmiersprache** C bzw. L_C darstellt, könnte man auch noch weitere Teile der Programmiersprache C bzw. L_C für die Maschine M_{RETI} mittels **Bootstrapping** implementieren.[3]

Das bewerkstelligt man, indem man **iterativ** auf der Zielmaschine M_{RETI} selbst, aufbauend auf diesem **minimalen Compiler** $C^{PicoC}_{RETI\_PicoC}$, wie in Subdefinition 2.20.1 den minimalen Compiler schrittweise zu einem immer vollständigeren **C-Compiler** C_C weiterentwickelt.

Definition 2.20: Bootstrapping

*Wenn man einen **Self-compiling Compiler** C^w_w einer Wunschsprache L_w auf einer **Zielmaschine** M zum laufen bringt[abcd]. Dabei ist die Art von **Bootstrapping** in 2.20.1 nochmal gesondert hervorzuheben:*

2.20.1: *Wenn man die **aktuelle Version** eines **Self-compiling Compilers** $C^{w_i}_{w_i}$ der Wunschsprache L_{w_i} mithilfe von **früheren Versionen** seiner selbst kompiliert. Man schreibt also z.B. die aktuelle Version des Self-compiling Compilers in der Sprache $L_{w_{i-1}}$, welche von der früheren Version des Compilers, dem Self-compiling Compiler $C^{w_{i-1}}_{w_{i-1}}$ kompiliert wird und schafft es so **iterativ** immer umfangreichere Compiler zu bauen.[efg]*

[a] Z.B. mithilfe eines **Bootstrap Compilers**.
[b] Der Begriff hat seinen Ursprung in der englischen **Redewendung** „pulling yourself up by your own bootstraps“, was im deutschen ungefähr der aus den **Lügengeschichten des Freiherrn von Münchhausen** bekannten Redewendung „sich am eigenen Schopf aus dem Sumpf ziehen“entspricht.
[c] Hat man einmal einen solchen **Self-compiling Compiler** C^w_w auf der Maschine M zum laufen gebracht, so kann man den Compiler auf der Maschine M weiterentwicklern, ohne von externen Entitäten, wie einer bestimmten Sprache L_o, in der der Compiler oder eine frühere Version des Compilers ursprünglich geschrieben war abhängig zu sein.
[d] Einen Compiler in der Sprache zu schreiben, die er selbst kompiliert und diesen Compiler dann sich selbst kompilieren zu lassen, kann eine gute **Probe aufs Exempel** darstellen, dass der Compiler auch wirklich funktioniert.
[e] Es ist hierbei theoretisch nicht notwendig den **letzten** Self-compiling Compiler $C^{w_{i-1}}_{w_{i-1}}$ für das Kompilieren des **neuen** Self-compiling Compilers $C^{w_i}_{w_i}$ zu verwenden, wenn z.B. der **Self-compiling Compiler** $C^{w_{i-3}}_{w_{i-3}}$ auch bereits alle Funktionalitäten, die beim Schreiben des **Self-compiling Compilers** C^w_w verwendet werden kompilieren kann.
[f] Der Begriff ist sinnverwandt mit dem **Booten** eines Computers, wo die wichtigste Software, der **Kernel** zuerst in den Speicher geladen wird und darauf aufbauend von diesem dann das Betriebssysteme, welches bei Bedarf dann **Systemsoftware**, Software, die das Ausführen von Anwendungssoftware ermöglicht oder unterstützt, wie z.B. Treiber. und **Anwendungssoftware**, Software, deren Anwendung darin besteht, dass sie dem Benutzer unmittelbar eine Dienstleistung zur Verfügung stellt, lädt.
[g] J. Earley und Sturgis, „A formalism for translator interactions“.

[3] Natürlich könnte man aber auch einfach den **Cross-Compiler** C^{Python}_{PicoC} um weitere Funktionalitäten von L_C erweitern, hat dann aber weiterhin eine **Abhängigkeit** von der Programmiersprache L_{Python}.

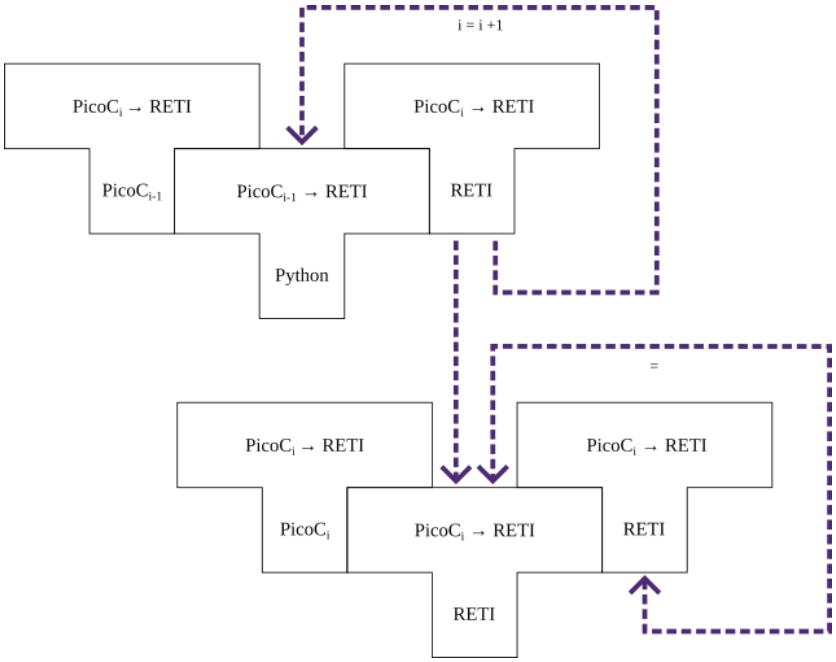


Abbildung 2.3: *Iteratives Bootstrapping.*

Anmerkung

Auch wenn ein **Self-compiling Compiler** $C_{w_i}^{w_i}$ in der Subdefinition 2.20.1 selbst in einer früheren Version $L_{w_{i-1}}$ der Programmiersprache L_{w_i} geschrieben wird, wird dieser nicht mit $C_{w_i}^{w_{i-1}}$ bezeichnet, sondern mit $C_{w_i}^{w_i}$, da es bei **Self-compiling Compilern** darum geht, dass diese zwar in der Subdefinition 2.20.1 eine frühere Version $C_{w_{i-1}}^{w_{i-1}}$ nutzen, um sich selbst kompilieren zu lassen, aber sie auch in der Lage sind sich selber zu kompilieren.

Literatur

Online

- *A-Normalization: Why and How (with code)*. URL: https://matt.might.net/articles/a-normalization/ (besucht am 23. 07. 2022).
- *Earley Parser*. URL: https://rahul.gopinath.org/post/2021/02/06/earley-parsing/ (besucht am 20. 06. 2022).
- *Errors in C/C++ - GeeksforGeeks*. URL: https://www.geeksforgeeks.org/errors-in-cc/ (besucht am 10. 05. 2022).
- *JSON parser - Tutorial — Lark documentation*. URL: https://lark-parser.readthedocs.io/en/latest/json_tutorial.html (besucht am 09. 07. 2022).
- Ljohhuh. *What is an immediate value?* 4. Apr. 2018. URL: https://reverseengineering.stackexchange.com/q/17671 (besucht am 13. 04. 2022).
- *Parsing Expressions · Crafting Interpreters*. URL: https://www.craftinginterpreters.com/parsing-expressions.html (besucht am 09. 07. 2022).
- *Transformers & Visitors — Lark documentation*. URL: https://lark-parser.readthedocs.io/en/latest/visitors.html (besucht am 09. 07. 2022).
- *What is Bottom-up Parsing?* URL: https://www.tutorialspoint.com/what-is-bottom-up-parsing (besucht am 22. 06. 2022).
- *What is Top-Down Parsing?* URL: https://www.tutorialspoint.com/what-is-top-down-parsing (besucht am 22. 06. 2022).

Bücher

- G. Siek, Jeremy. *Course Webpage for Compilers (P423, P523, E313, and E513)*. 28. Jan. 2022. URL: https://iucompilercourse.github.io/IU-Fall-2021/ (besucht am 28. 01. 2022).

Artikel

- Earley, J. und Howard E. Sturgis. „A formalism for translator interactions“. In: *CACM* (1970). DOI: 10.1145/355598.362740.
- Earley, Jay. „An efiicient context-free parsing“. In: 13 (1968). URL: https://web.archive.org/web/20040708052627/http://www-2.cs.cmu.edu/afs/cs.cmu.edu/project/cmt-55/lti/Courses/711/Class-notes/p94-earley.pdf (besucht am 10. 08. 2022).

Vorlesungen

- Nebel, Prof. Dr. Bernhard. „Theoretische Informatik“. Vorlesung. Vorlesung. Universität Freiburg, 2020. URL: http://gki.informatik.uni-freiburg.de/teaching/ss20/info3/index_de.html (besucht am 09. 07. 2022).
- Scholl, Prof. Dr. Christoph. „Betriebssysteme“. Vorlesung. Vorlesung. Universität Freiburg, 2020. URL: https://abs.informatik.uni-freiburg.de/src/teach_main.php?id=157 (besucht am 09. 07. 2022).
- Scholl, Prof. Dr. Philipp. „Einführung in Embedded Systems“. Vorlesung. Vorlesung. Universität Freiburg, 2021. URL: https://earth.informatik.uni-freiburg.de/uploads/es-2122/ (besucht am 09. 07. 2022).
- Thiemann, Prof. Dr. Peter. „Compilerbau“. Vorlesung. Vorlesung. Universität Freiburg, 2021. URL: http://proglang.informatik.uni-freiburg.de/teaching/compilerbau/2021ws/ (besucht am 09. 07. 2022).
- — „Einführung in die Programmierung“. Vorlesung. Vorlesung. Universität Freiburg, 2018. URL: http://proglang.informatik.uni-freiburg.de/teaching/info1/2018/ (besucht am 09. 07. 2022).
- Westphal, Dr. Bernd. „Softwaretechnik“. Vorlesung. Vorlesung. Universität Freiburg, 2021. URL: https://swt.informatik.uni-freiburg.de/teaching/SS2021/swtvl (besucht am 19. 07. 2022).

Sonstige Quellen

- Bolingbroke, Maximilian C. und Simon L. Peyton Jones. „Types are calling conventions“. In: *Proceedings of the 2nd ACM SIGPLAN symposium on Haskell - Haskell '09*. the 2nd ACM SIGPLAN symposium. Edinburgh, Scotland: ACM Press, 2009, S. 1. ISBN: 978-1-60558-508-6. DOI: 10.1145/1596638.1596640. URL: http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=1596638.1596640 (besucht am 23. 07. 2022).
- *Earley parser*. In: *Wikipedia*. Page Version ID: 1090848932. 31. Mai 2022. URL: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Earley_parser&oldid=1090848932 (besucht am 15. 08. 2022).
- *Lark - a parsing toolkit for Python*. 26. Apr. 2022. URL: https://github.com/lark-parser/lark (besucht am 28. 04. 2022).