

Rapport projet de TDL

Maxence Ahlouche Martin Carton
Clément Hubin-Andrieu

mai 2014

Table des matières

1	Introduction	2
2	Tests	2
3	Design decisions	2
3.1	Typage	2
3.2	Noms de types	2
3.3	NULL et <code>nil</code> , YES et NO	2
3.4	Classes	3
4	Extension du langage	3
4.1	Alias de type	3
4.2	Tableaux	3
4.3	Opérateurs new et delete	3
4.4	Opérateur sizeof	3
4.5	Boucle	3
5	Warnings	4
5.1	unreachable	4
5.2	shadow	4

1 Introduction

Nous avons décidé de compiler en *tam* et en langage intermédiaire *llvm*. De plus les interfaces devraient être suffisamment génériques pour permettre de compiler dans n'importe quel langage.

La compilation en langage intermédiaire *llvm* nous permet de générer des exécutables natifs utilisant la *libc*.

Nous avons donc supprimé l'assembleur en-ligne tel qu'il était fourni (dans `ASM.egg`), et rajouté une instruction `asm` qui prend une chaîne de caractères, ce qui permet d'inclure de l'assembleur *llvm* ou *tam* selon la machine cible voulue.

2 Tests

Nous avons écrit beaucoup de tests. Il y en a 4 types (tous dans le dossier `tests`) :

- ceux des dossiers `success`, `warning`, `failure` testent l'analyse syntaxique et sémantique du compilateur (respectivement que le code est correct, qu'il génère un warning ou qu'il génère une erreur). Ces exemples ne font rien de particulier ;
- ceux du dossier `runnable` testent le code généré, les exemples sont compilés par `mocc` puis doivent être compilés avec `llc` ou lancés dans `tam` et lancés.

La sortie attendue pour le programme `exemple.moc` se trouve dans le fichier `exemple.moc.output`.

Ces fichiers nécessitent d'être préprocessés avant d'être compilés afin d'y inclure les fonctions d'affichages spécifique à *llvm* ou *tam* (écrites en assembleur).

3 Design decisions

3.1 Typage

Le typage est plus fort qu'en C.

En particulier, il n'y a pas de type `void*`, ce qui empêche notamment d'écrire une fonction comme `malloc`, mais nous avons ajouté un opérateur `new` (voir section 4.3).

Le typage des tableaux (voir section 4.2) est aussi plus fort qu'en C.

3.2 Noms de types

Les noms de type commencent tous par une majuscule. Ceci afin de permettre d'avoir des alias de type (voir section 4.1) et par uniformité avec les nom de classes.

3.3 NULL et `nil`, YES et NO

Il n'y a pas de `nil` (qui serait inutile vu qu'il n'y aurait pas de différence avec `NULL`) et `NULL` s'écrit `null` par consistance avec les autres variables.

De même `YES` et `NO` s'écrivent `yes` et `no`.

3.4 Classes

Nous avons supprimé les `@` devant `@class` et `@end`.

4 Extension du langage

4.1 Alias de type

Il est possible de définir des alias de type :

```
using NouveauNom = NomExistant;
```

La syntaxe évite volontairement le `typedef` bizarre du C.

4.2 Tableaux

On peut créer des tableaux :

```
Char[5] s = "net7";
```

La taille se met après le type, et non le nom comme en C.

Ils sont convertibles en pointeurs vers le type correspondant, mais le font dans moins de cas qu'en C (notamment les tableaux sont copiables, passables comme paramètre de fonction et peuvent être retournés). Le type tableau est un vrai type.

4.3 Opérateurs new et delete

Ces opérateurs sont équivalents à `malloc` et `free`, mais sont typés (le langage ne possède pas de type `void*`).

```
Int* taille = new(Int);
*taille = 10;

Char* test = new(*taille, Char);
delete(taille);
delete(test);
```

4.4 Opérateur sizeof

Cet opérateur retourne la taille d'un type :

```
Int a = sizeof(Int); // 1 en tam, 8 en llum sur une machine 64bits
```

4.5 Boucle

Nous avons ajouté une boucle `while`.

5 Warnings

Nous avons ajouté des warnings au compilateur.

Il suffit d'appeler `mocc` avec `-w nom_du_warning`. Il y a aussi un warning `all`.

5.1 unreachable

`unreachable` vérifie la présence d'instructions inutiles.

Par exemple :

```
Int test() {  
    [...]  
  
    if(a) {  
        return 123;  
    }  
    else {  
        return 456;  
    }  
    f(); // unreachable  
}
```

5.2 shadow

`shadow` vérifie qu'une déclaration ne masque pas une déclaration précédente, par exemple :

```
Int test() {  
    Int a;  
  
    if(a) {  
        Char a; // shadow  
    }  
}
```
