Machines virtuelles

Cours de Compilation Avancée (4I504)

Benjamin Canou & Emmanuel Chailloux
Université Pierre et Marie Curie

Année 2014/2015 – Semaine 2

Machines virtuelles

Principe général

Machine A	Machine B
▶ Langage compris : L_A	▶ Langage compris : L_B
▶ Implantation : I_A	▶ Implantation : I_B

J'ai dans ma poche :

- un programme en langage L_A
- une machine de type B

Que faire ?

Principe général

Machine A	Machine B
▶ Langage compris : L_A	▶ Langage compris : L_B
▶ Implantation : $I_A = L_B$	▶ Implantation : $I_B = \mu$

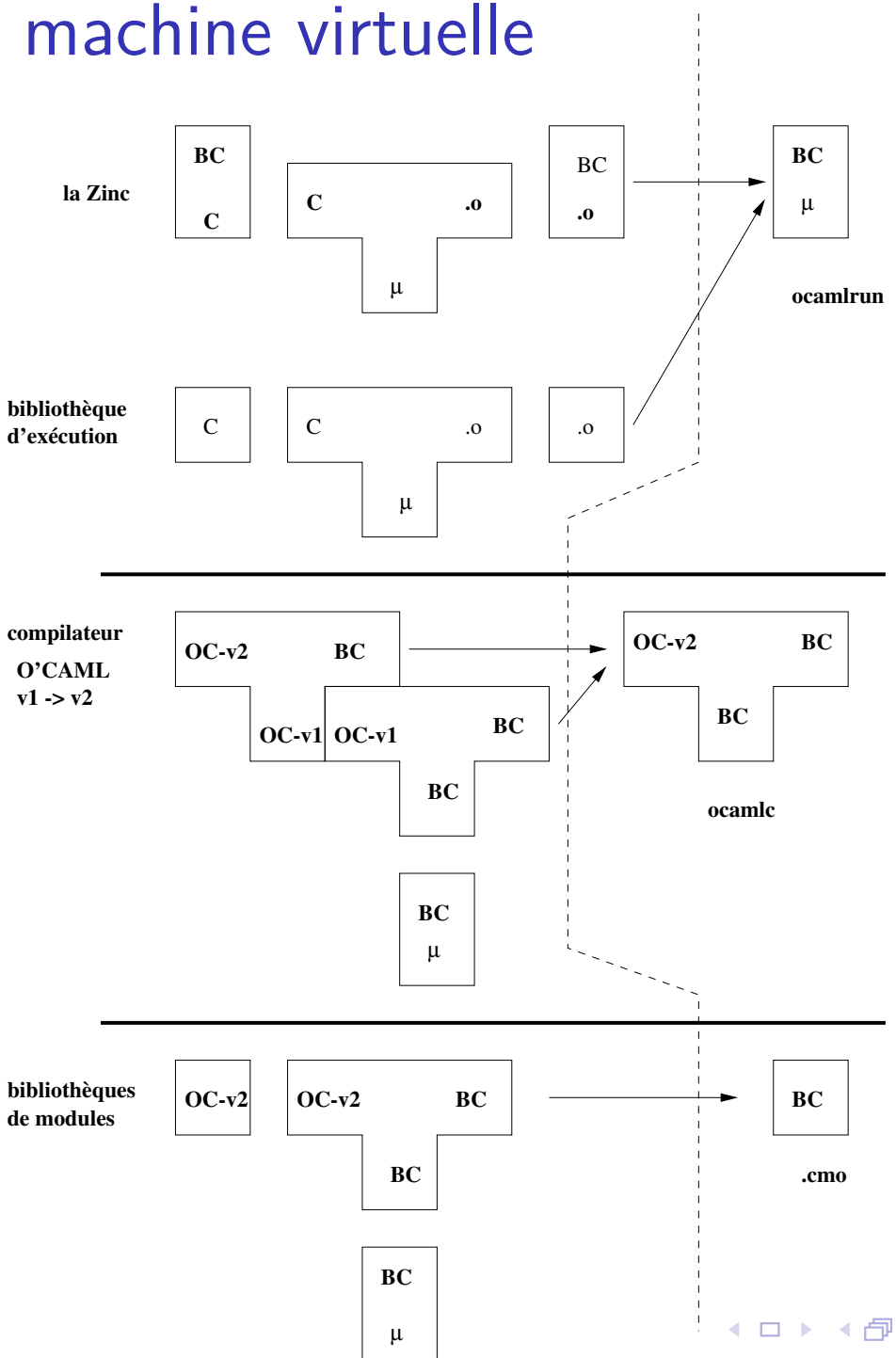
J'ai dans ma poche :

- un programme en langage L_A
- une machine de type B

Que faire ?

1. Un compilateur $L_A \rightarrow L_B$:
   - Un programme écrit en langage L_B,
   - transformant mon programme en un équivalent en L_B.
2. Une machine virtuelle A pour ma machine B :
   - Un programme écrit en langage L_B,
   - capable d'exécuter les programmes en langage L_A.

Compilation et machine virtuelle



Machine virtuelle de plate-forme

(Ce n'est pas le sujet de ce cours)

Dans le cas général, il est trop difficile de recompiler.
Une machine virtuelle est donc la seule possibilité.

Machine PPC	Machine x64
▶ Langage compris : asm PPC	▶ Langage compris : asm x64
▶ Implantation : asm x86	▶ Implantation : μ

- Autres noms : émulateur, simulateur, ...
- Exemples : QEMU, DOSBox, VirtualBox, ...

Machine virtuelle applicative

Machine ZAM (ocaml)	Machine x64
▶ Langage compris : asm ZAM ▶ Implantation : asm x86	▶ Langage compris : asm x64 ▶ Implantation : μ

Dans ce cas, le choix est délibéré :

1. On veut compiler un langage donné.
2. On préfère compiler vers un assembleur adapté.
3. On utilise une machine virtuelle pour l'exécuter.

QUIZZ : Pourquoi ?

Machine virtuelle applicative

Machine ZAM (ocaml)	Machine x64
▶ Langage compris : asm ZAM ▶ Implantation : asm x86	▶ Langage compris : asm x64 ▶ Implantation : μ

Dans ce cas, le choix est délibéré :

1. On veut compiler un langage donné.
2. On préfère compiler vers un assembleur adapté.
3. On utilise une machine virtuelle pour l'exécuter.

Mots-clefs : *abstraction*, *portabilité*, *sécurité*, *inter-opérabilité*

Machine virtuelle applicative : **portabilité**

Exemples d'implantations de la machine virtuelle OCaml :

- ocamlrun : écrite en C
  portable partout où un compilateur C est disponible
- obrowser : écrite en JavaScript
  on peut exécuter un programme caml dans un navigateur
- ocapic : écrite en assembleur PIC
  un langage de haut niveau sur microcontroleurs

Implantations alternatives :

- OpenJDK : pour la JVM d'oracle
- Mono : pour la CLR

Machine virtuelle applicative : **abstraction**

- Modèle sémantique clair et figé :
  - plus facile de théoriser,
  - exécutables plus durables,
  - portabilité facile, y compris aux tiers.
- Instructions de haut niveau :
  - moins d'étapes de compilation,
  - support du langage $\rightarrow$ compilation plus simple,
  - schéma de compilation unique.

Machine virtuelle applicative : **inter-opérabilité**

- Entre les langages :
  VB.Net peut appeler des fonctions F# dans la CLR.
- Entre les plate-formes :
  représentation spécifiée des chaînes, taille des entiers, etc.
  (ex : Sauvegarde sous Win/x86, relecture sous GNU/PPC).
- Entre les machines :
  primitives réseau spécifiées $\Rightarrow$ communication plus facile

Machine virtuelle applicative : **sécurité**

- Exécution isolée (*sandboxing*)
- Assembleur typé
- Vérification avant exécution (*bytecode verifier*)
- Instrumentation (traces, journalisation, etc.)

Machines mono-paradigme, quelques exemples

- Langages procéduraux
  p-machine (Pascal)
- Machines impératives bas-niveau :
  GNU lightning, LLVM
- Langages fonctionnels (λ-calcul)
  - Évaluation stricte (comme en ML) : *SECD*, *FAM*, *CAM*
  - Évaluation paresseuse (comme en Haskell) : *K*, *SK*, *G*-machine
- Objets
  - Prototypes : Smalltalk (Smalltalk), Tamarin, Spider Monkey (JavaScript)
  - Classes : JVM

Modèle impératif : P-code

machine conçue pour compiler Pascal.

- caractéristiques
  - machine à pile
  - registres : SP (stack pointer), MP (stack frame), ... EP (plus haut niveau de pile d'une procédure) - NP (plus bas niveau du tas)
  - pile : procédure (stack - frame - adresse de retour) + arguments
  - tas (zone allocation dynamique)

plus récente : `LLVM` (Low Level Virtual Machine) pour le compilateur CLang (C, C++, Objective C) :

- instructions en SSA (static single assignment),
- JIT (Just in Time)
- `http://llvm.org/`

Modèle fonctionnel : SECD (Landin)

- caractéristique
  - Stack (SP)
  - Env (E)
  - Code (PC)
  - Dump (liste de registres)
- programmation fonctionnelle
  - CLOSURE : création d'une valeur fonctionnelle
  - APPLY : application d'une valeur fonctionnelle

d'autres machines : CAM, FAM, G-machine, ...

Modèle objet : JVM / CLI

- caractéristiques
  - pile (variables locales à la place des registres)
  - invokestatic : appel de fonction
  - invokevirtual (SEND) : appel de méthode
  - vérification du code : saut, typage statique et dynamique, niveau de pile
- JIT : Just in Time

Modèle logique : WAM

Warren Abstract Machine (pour le langage Prolog)

- caractéristiques principales (les zones mémoires) :
  - le tas (ou pile globale) pour allouer les valeurs
  - la pile locale por les environnements et les points de choix
  - la piste (trail) pour enregistrer les liaisons des variables et pourvoir les défaire lors dun backtrack.
- références :
  - D. Warren - An abstract Prolog instruction set". `http://www.ai.sri.com/pubs/files/641.pdf`
  - Hassan Aït-Kaci - A tutorial : `http://www.vanx.org/archive/wam/wam.html`

Machines multi-paradigmes, quelques exemples

- Machines à objets étendues : JVM (Java), CLR (.Net)
- Machines fonctionnelles étendues : ZAM2 (OCaml)
- Machine hypothétique : Parrot (Perl 6)
- Machines impératives bas-niveau : GNU lightning, LLVM

- Concurrence (π-calcul, join-calcul)
  Erlang-VM, CHAM

Types de machines

- Machines à pile : JVM, ZAM2
- Machines à registres : Dalvik, LLVM, Parrot

Types de machines

- Machines à pile : JVM, ZAM2
  - Pile pour les variables et arguments

- Machines à registres : Dalvik, LLVM, Parrot
  - Ensemble de registres pour les variables et arguments

Types de machines

- Machines à pile : JVM, ZAM2
  - Pile pour les variables et arguments
  - $\rightarrow$ bruit pour accéder aux arguments
    acc 1 ; push ; acc 2 ; push ; add
- Machines à registres : Dalvik, LLVM, Parrot
  - Ensemble de registres pour les variables et arguments
  - $\rightarrow$ plus gros opcodes
    `add r1 r2 r0`

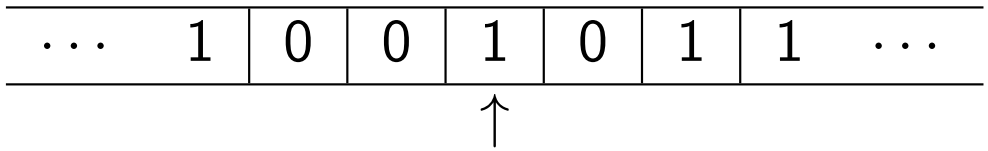
Types de machines

- Machines à pile : JVM, ZAM2
  - Pile pour les variables et arguments
  - $\rightarrow$ bruit pour accéder aux arguments
    acc 1 ; push ; acc 2 ; push ; add
  - $\rightarrow$ triche : variables (JVM)
- Machines à registres : Dalvik, LLVM, Parrot
  - Ensemble de registres pour les variables et arguments
  - $\rightarrow$ plus gros opcodes
    `add r1 r2 r0`
  - $\rightarrow$ triche : pile d'appels (Dalvik) (registres fixes/frame)

Une machine impérative

La machine de Turing

- Bande infinie de cases.
- Chaque case $\in$ alphabet fini (ex. 1 ou 0).
- Une tête de lecture pointe sur une case précise.



- État $\in$ ensemble fini (avec états spéciaux départ et fin).
- Table de transitions de la forme :

(état courant, valeur de la case)

$\downarrow$

(état suivant, nouvelle valeur, direction $\in \{$gauche, droite$\}$)

La machine de Turing

- Capable d'encoder n'importe quelle fonction calculable.
- Arrêt indécidable.
- Capable de *simuler* un ordinateur moderne.
- Deux façons de voir :
  1. bande = mémoire, automate = code
  2. bande = code et mémoire mélangés, automate = processeur
- Insuffisante pour encoder la concurrence.

Programmation fonctionnelle (rappels)

Modèle des langages fonctionnels : le λ-calcul

Trois possibilités pour un terme T :

1. Variable : x
2. Application : $T_1\ T_2$
3. Abstraction : $\lambda x.T$

Très simple mais $\equiv$ à une machine de Turing.

Évaluation du λ-calcul

Évaluation formelle : β-réduction :

1. On choisit un redex $(\lambda x.T_1)\,T_2$ dans l'expression,
2. on remplace x par T_2 dans T_1,
3. on remplace le redex par ce résultat.
4. Normalisation : on continue tant qu'il y a des redexes.

Évaluation du λ-calcul

Stratégies d'évaluation :

- Appel par nom :
  1. On remplace le paramètre par l'argument dans le corps,
  2. on réduit le corps ainsi modifié.
- Appel par valeur :
  1. On réduit l'argument,
  2. on remplace le paramètre par l'argument réduit dans le corps,
  3. on réduit le corps.
- Appel par nécessité :
  1. On transforme l'argument en une fonction (*glaçon*),
  2. la première fois ou l'argument est utilisé, la fonction le calcule,
  3. les fois suivantes, il redonne la valeur déjà calculée.

Extensions du λ-calcul

Par encodage (ex: les couples) :

- Construction : $CONS := \lambda x.\lambda y.(\lambda f.f\ x\ y)$
- Projection 0 : $P0 := \lambda c.c\ (\lambda a.\lambda b.a)$
- Projection 1 : $P1 := \lambda c.c\ (\lambda a.\lambda b.b)$
- Échange : $SWAP := \lambda c.c\ (\lambda x.\lambda y.CONS\ y\ x)$

Par ajout de termes/opérations de base (ex: entiers) :

- $val ::= var \mid int \mid add \mid sub$
- $term ::= \lambda var.term \mid term\ term \mid val$
- Ex: $\lambda x.\lambda y.add\ x\ (sub\ y\ 3)$

Évaluation

Comment évaluer $CONS\ 1\ 2$ en pratique ?

- Réécriture de termes : $CONS\ 1\ 2\ =\ \lambda f.f\ 1\ 2$
  en pratique, difficile de modifier le code du programme.
- Fermetures :
  $CONS\ 1\ 2$
  $\rightarrow\ (\lambda x.\lambda y.\lambda f.f\ x\ y)_{[\ ]}\ 1\ 2$
  $\rightarrow\ (\lambda y.\lambda f.f\ x\ y)_{[(x,1)]}\ 2$
  $\rightarrow\ (\lambda f.f\ x\ y)_{[(x,1);(y,2)]}$
  On crée une **fermeture** :
  - corps de la fonction,
  - environnement : valeurs des variables lors de l'abstraction.

  Lors de l'appel, on exécute le corps dans l'environnement, augmenté de la valeur du paramètre.

Exemple en OCaml

```
# let f x y z = x + y + z ;;
val f : int -> int -> int -> int = <fun>
# f 1 ;;
- : int -> int -> int = <fun>
# let g = f 1 2 ;;
val g : int -> int = <fun>
# g 10 ;;
- : int = 13
# g 10 20 ;;
Error: This function is applied to too many arguments;
maybe you forgot a `;'
#
```

Un Évaluateur de λ-calcul

Fabrique une valeur calculable de la forme $\mathrm{terme}_{\mathrm{env}}$.

env	terme	pile	$\rightarrow$	env	term	pile
e	$F\ A$	S	$\rightarrow$	e	F	$A_e :: S$
e	$\lambda x.C$	$a :: S$	$\rightarrow$	$(x, a) :: e$	C	S
$(= x, A_{e'}) :: e$	x	S	$\rightarrow$	e'	A	S
$(\neq x, \_) :: e$	x	S	$\rightarrow$	e	x	S

Une machine fonctionnelle

La machine de Krivine

- Exécute du code-octet, compilé depuis un lambda terme,
- code-octet complètement linéaire (suite d'opcodes),
- trois opcodes très simples.

De quoi a-t'on besoin ?

env	terme	pile		env	term	pile
e	$F\ A$	S	$\rightarrow$	e	F	$A_e :: S$
e	$\lambda x.C$	$a :: S$	$\rightarrow$	$(x, a) :: e$	C	S
$(= x, A_{e'}) :: e$	x	S	$\rightarrow$	e'	A	S
$(\neq x, \_) :: e$	x	S	$\rightarrow$	e	x	S

La machine de Krivine

- Exécute du code-octet, compilé depuis un lambda terme,
- code-octet complètement linéaire (suite d'opcodes),
- trois opcodes très simples.

De quoi a-t'on besoin ?

env	terme	pile		env	term	pile
e	$F\ A$	S	$\rightarrow$	e	F	$A_e :: S$
e	$\lambda x.C$	$a :: S$	$\rightarrow$	$(x, a) :: e$	C	S
$(= x, A_{e'}) :: e$	x	S	$\rightarrow$	e'	A	S
$(\neq x, \_) :: e$	x	S	$\rightarrow$	e	x	S

1. PUSH *addr*
   on repère les termes par l'adresse de leur code compilé

La machine de Krivine

- Exécute du code-octet, compilé depuis un lambda terme,
- code-octet complètement linéaire (suite d'opcodes),
- trois opcodes très simples.

De quoi a-t'on besoin ?

env	terme	pile		env	term	pile
e	$F\ A$	S	$\rightarrow$	e	F	$A_e :: S$
e	$\lambda x.C$	$a :: S$	$\rightarrow$	$(x, a) :: e$	C	S
$(= x, A_{e'}) :: e$	x	S	$\rightarrow$	e'	A	S
$(\neq x, \_) :: e$	x	S	$\rightarrow$	e	x	S

1. PUSH *addr*
   on repère les termes par l'adresse de leur code compilé
2. GRAB

La machine de Krivine

- Exécute du code-octet, compilé depuis un lambda terme,
- code-octet complètement linéaire (suite d'opcodes),
- trois opcodes très simples.

De quoi a-t'on besoin ?

env	terme	pile		env	term	pile
e	$F\ A$	S	$\rightarrow$	e	F	$A_e :: S$
e	$\lambda x.C$	$a :: S$	$\rightarrow$	$(x, a) :: e$	C	S
$(= x, A_{e'}) :: e$	x	S	$\rightarrow$	e'	A	S
$(\neq x, \_) :: e$	x	S	$\rightarrow$	e	x	S

1. PUSH *addr*
   on repère les termes par l'adresse de leur code compilé
2. GRAB
3. ACCESS *idx*
   on repère les variables par leur indice de de Bruijn

Machine virtuelle

```
type closure = C of int * closure list

let interprete code =
  let rec interp env pc stack =
    match (nth code pc) with
     | ACCESS n ->
        begin try
          let (C (n,e)) = nth env n in
            interp !e n stack
        with ex -> (C (pc, ref env)))
    | PUSH n ->
        interp env (pc+1) ((C (n,ref env))::stack)
    | GRAB ->
        begin match stack with
          | [] -> C (pc,ref env)
          | so::s -> interp (so::env) (pc+1) s)
  in
    interp [] 1 []
```

Compilation vers la machine de Krivine (exos en TD)

Assembleur avec étiquettes :

```
type instr =
  | IPUSH of lbl
  | IGRAB
  | IACCESS of int
  | ILABEL of lbl
```

Schéma de compilation $\mathcal{C}$:

$$
\begin{aligned}
\mathcal{C}_e(T_1\ T_2) &= \texttt{IPUSH}\ l\ ;\ \mathcal{C}_e(T_1)\ ;\ \texttt{ILABEL}\ l\ ;\ \mathcal{C}_e(T_2) \\
\mathcal{C}_e(\lambda x.T) &= \texttt{IGRAB}\ ;\ \mathcal{C}_{x::e}(T) \\
\mathcal{C}_e(x) &= \texttt{IACCESS}\ nth(x, e)
\end{aligned}
$$

Puis on fait une passe de suppression des étiquettes.

La ZAM

La machine de Krivine est-elle utilisable en pratique ?
Oui, mais :

La ZAM

La machine de Krivine est-elle utilisable en pratique ?
Oui, mais : on ne peut pas utiliser l'appel par nom en pratique, si on utilise des opérations de base (opérations arithmétiques, etc).

1. Évaluation stricte (la ZAM : machine de Caml)
2. Évaluation paresseuse.