1.利用回填技术把语句

while a>0 or b>0 do

if c>0 and d<0 then x:=y+1;

翻译为三地址代码。

(北京邮电大学 1998 年硕士生入学考试试题)

解题思路:

把表达式或赋值语句翻译为三地址代码是容易理解的,如 x:=y*z+1 翻译为:

T1:=y*z

T2:=T1+1

x:=T2

while 语句和 if 语句的翻译涉及到布尔表达式, 我们一并讨论。 产生布尔表达式三地址代码的语义规则如表 5.4 所示。 按表 5.4 的定义, 每个形如 A relop B 的表达式(其中 relop 为任一关系运算符)将翻译为如下两条转移指令:

if A relop B goto ---

goto ---

因此, 假定表达式的待确定的真假出口已分别为 Ltrue 和 Lfalse, 则 a>0 or b>0 将被翻译为

if a>o goto Ltrue

goto L1

L1: if b>0 goto Ltrue

goto Lfalse

而 c>0 and d<0 将被翻译为

if c>0 goto L3

goto Lfalse

L3: if d<0 goto Ltrue

goto Lfalse

表 5.4 产生布尔表达式三地址代码的语义规则

产生式	语义规则
$E \rightarrow E_1$ or E_2	E ₁ .true:=E.true; E ₁ .false:=newlabel; E ₂ .true:=E.true; E ₂ .false:=E.false; E.code:=E ₁ .code gen(E ₁ .false ':') E ₂ .code
E→E ₁ and E ₂	E ₁ .true:=newlabel; E ₁ .false:=E.false; E ₂ .true:=E.true; E ₂ .false:=E.fasle; E.code:=E ₁ .code gen(E ₁ .true ':') E ₂ .code
E→not E₁	E1.true:=E.false; E1.false:=E.true;

```
E\rightarrow (E_1) \\ E_1.true:=E.true; \\ E_1.false:=E.false; \\ E.code:=E_1.code \\ E\rightarrow id_1 \ relop \ id_2 \\ E\rightarrow true \\ E\rightarrow true \\ E\rightarrow false \\ E.code:=gen( 'if' \ id_1.place \ relop.op \ id_2.place 'goto' \\ E.true) \ | \ | \ gen( 'goto' \ E.false) \\ E.code:=gen( 'goto' \ E.true) \\ E.code:=gen( 'goto' \ E.false) \\ E.code:=gen( 'goto' \ E.fals
```

if 和 while 语句的属性文法如表 5.5 所示。应用表 5.4 和表 5.5 不难生成含 if 和 while 的语句的三地址代码

表 5.5 if 和 while 语句的属性文法

产生式	语义规则
S→if E then S ₁	E.true:=newlabel;
	E.flase:=S.next;
	S ₁ .next:=S.next
	S.code:=E.code
	gen(E.true ':') S1.code
$S \rightarrow if E then S_1 else S_2$	E.true:=newlabel;
	E.false:=newlabel;
	S ₁ .next:=S.next
	S_2 .next:=S.next;
	S.code:=E.code
	gen(E.true ':') S_1 .code
	gen('goto' S.next)
	gen(E.false ':') S ₂ .code
S→while E do S₁	S.begin:=newlabel;
	E.true:=newlabel;
	E.false:=S.next;
	S ₁ .next:=S.begin;
	S.code:=gen(S.begin':') E.code
	gen(S.true ':') S_1 .code
	gen('goto' S.begin)

解答:

三地址代码为:

LO: if a>o goto L2 goto L1

L1: if b>0 goto L2

```
goto Lnext
L2: if c>0 goto L3
goto L0
L3: if d<0 goto L4
goto L0
L4: T1:=y + 1
x:=T1
goto L0
Lnext:
```