

Optimizacije u okviru kompajlera GCC/LLVM

Seminarski rad u okviru kursa
Metodologija stručnog i naučnog rada
Matematički fakultet

Tamara Stojković, Emilija Stošić, Teodora Isailović
tamara.stojkovic.1998@gmail.com, emilijazstosic@gmail.com,
teodora.isailovic@gmail.com

12. novembar 2022.

Sažetak

Optimizacije su važan deo u procesu poboljšanja performansi programa. Kompajleri imaju različite nivoe optimizacije. Koji kompajleri i koji nivoi optimizacije će se koristiti zavisi od programa koji se kompajlira. Važno je razumeti sličnosti i razlike između optimizacija koje su dostupne u okviru savremenih kompajlera. U ovom radu ćemo predstaviti vrste optimizacija, sa akcentom na one koje su dostupne u okviru kompajlera GCC, LLVM i Native Image.

Sadržaj

1	Uvod	3
2	Osnovna podela optimizacija	3
2.1	Optimizacije međukoda	3
2.1.1	Lokalne optimizacije	3
2.1.2	Globalne optimizacije	4
2.1.3	Međuproceduralne optimizacije	5
2.2	Optimizacije koda	5
3	Napredne optimizacije u okviru kompajlera GCC/LLVM	5
3.1	Optimizacije u okviru kompajlera GCC	5
3.2	Optimizacije u okviru kompajlera LLVM	7
4	Različite optimizacije u okviru kompajlera GCC/LLVM	8
4.1	Prvi primer testiranja razlika	9
4.2	Drugi primer testiranja razlika	9
4.3	Razlike u nivoima optimizacije	10
5	Native-Image kompajler	10
5.1	Problemi i optimizacije	11
5.1.1	Dinamičko učitavanje i refleksija	11
5.1.2	Java Native Interface	11
5.2	... podnaslov	11
6	Zaključak	12

Literatura	12
A Dodatak	12

1 Uvod

Optimizacija predstavlja tehniku transformacije dela programa, tako da kod bude što je moguće efikasniji. Za cilj ima poboljšanje performansi koda, a ne savršen rezultat (uglavnom se ne može se reći da predstavlja pronalazak „optimalnog rešenja“). Optimizacija je oblast u kojoj se danas vrši većina istraživanja kompajlera. U okviru savremenih kompajlera dostupan je veliki broj optimizacija koje sve međusobno deluju na razne načine i imaju uticaj na kvalitet koda, veličinu koda, vreme kompilacije, potrošnju energije itd. Kompajleri obično obezbeđuju ograničen broj standardnih optimizacionih nivoa, kao što su -O1, -O2, -O3 i -Os. Na ovim nivoima ostvaruju se kompromisi između različitih mera kao što su kvalitet koda, veličina koda i vreme kompilacije. [1]

2 Osnovna podela optimizacija

Postoje razne tehnike u primeni procesa optimizacije. Razlikujemo optimizacije koje se primenjuju na međukod, kao deo generisanja ciljnog koda, ali i nakon generisanja ciljnog koda. **Optimizacija međukoda** primenjuje se da se kod pojednostavi, preuredi ili sažme. Predstavlja optimizaciju koja ne uzima u obzir specifičnost ciljne arhitekture. Neke od stavki koje **optimizacija kao deo generisanja ciljnog koda** omogućava su biranje instrukcija i određivanje načina alociranja objekata. Na kraju, može se izvršiti i **optimizacija ciljnog koda**, gde se pokušava prerada samog asemblerskog koda u nešto efikasnije. U ovom slučaju zahteva se detaljno poznavanje ciljne arhitekture, kao i asemblerskog i mašinskog jezika ciljnog programa. [14]

2.1 Optimizacije međukoda

U okviru optimizacije međukoda razlikujemo: **lokalne**, **globalne** i **meduproceduralne optimizacije**.

2.1.1 Lokalne optimizacije

Lokalne optimizacije služe za ubrzavanje malih delova neke funkcije i rade sa konketnim naredbama unutar osnovnog bloka(eng. *Control - flow*) One su obično najlakše za izvođenje jer nije neophodno raditi analizu kontrole toka(eng. *Control - flow*). U nastavku navodimo neke od tehnika lokalne optimizacije koje se vrše nad međukodom.

- **Eliminacija čestih podizraza** (eng. *Common subexpression elimination*)
Podrazumeva izbegavanje izračunavanja čestog izraza više puta(ako se javlja više od jednom). U slučaju da dve operacije daju isti rezultat, kažemo da su česte, pa je bolje izračunati izraz jednom i pozvati ga naredni put na mestu gde je neophodno.
- **Slaganje konstanti** (eng. *Constant folding*)
Podrazumeva da se konstantni izrazi mogu evaluirati u vreme kompilacije. To uključuje utvrđivanje da svi operandi u izrazu imaju konstantnu vrednost, a zatim menjanje izraza njegovom vrednošću. Često je i lepše za pisanje i čitanje.
- **Propagacija kopija** (eng. *Copy propagation*)
Podrazumeva izbegavanje uvođenja promenljivih, koje samo čuvaju

vrednosti nekih promenljivih koje već postoje. Posebno je značajna jer je u stanju da eliminiše veliki broj instrukcija, koje služe samo za kopiranje vrednosti iz jedne promenljive u drugu.

- **Smanjenje snage operatora (eng. *Operator strength reduction*)**
Podrazumeva zamenu operatora „jeftinijim operatorom“. Od same arhitekture zavisi koje operacije se smatraju najjeftinijim, a koje najskupljim, tako da je za dobru optimizaciju neophodno poznavati ciljnu mašinu.
- **Eliminacija mrtvog koda (eng. *Dead code elimination*)**
Podrazumeva da ako se rezultat neke instrukcije nadalje ne koristi, instrukcija se smatra „mrtvom“ i može biti uklonjena. Ovo omogućava uprošćavanje koda, izbacivanjem nepotrebnih izračunavanja.
- **Algebarsko pojednostavljenje i reasocijacija (eng. *Algebraic simplification and reassociation*)**
Podrazumeva pojednostavljenje izraza korišćenjem algebarskih svojstava (zakona algebre). Reasocijacija podrazumeva korišćenje svojstava kao što su asocijativnost, komutativnost i distributivnost kako bi se nakon toga omogućila lakša primena drugih optimizacija.
- **Kompozicija lokalnih transformacija**
Različite optimizacije koje smo do sada videli, brinu o malom delu koda. Za maksimalan efekat, možda će morati neke optimizacije da se primene više puta. [10]

2.1.2 Globalne optimizacije

Predstavljaju optimizacije koje su slične lokalnim i koje možemo primeniti sa nekim dodatnim analizama. „Globalno“ u ovom slučaju ne znači u celom programu, već se optimizacije primenjuju na jednu po jednu funkciju. Ova analiza je znatno moćnija od lokalne, ali dosta komplikovanija. Mnoge lokalne optimizacije se mogu se primenjivati i globalno, dok postoje i one koje se mogu primeniti samo na globalnom nivou. Neke globalne optimizacije date su u nastavku.

- **Globalna eliminacija mrtvog koda**
U ovom slučaju jedina razlika je što se informacije o tome gde je neka promenljiva živa, moraju dobiti globalnom analizom, što je značajno komplikuje u odnosu na lokalnu eliminaciju mrtvog koda.
- **Globalno propagiranje konstante**
Ovo je optimizacija koja svaku promenljivu za koju se zna da je konstantna menja sa tom konstantom. Potrebno je pratiti vrednosti koje mogu biti dodeljene promenljivoj u svakoj tački programa.
- **Globalna eliminacija čestih podizraza**
Česti podizrazi mogu se eliminisati i na globalnom nivou, poznavanjem skupa dostupnih izraza. Izrazi su dostupni u jednom trenutku ako su živi pri ulasku u blok, što se utvrđuje ospežnom analizom.
- **Optimizacija kretanje koda (eng. *Code motion*)**
Postoje optimizacije koje se mogu primeniti samo globalno i jedna takva je ova i ona objedinjuje sekvence koda zajedničke za jedan ili više blokova. Cilj je smanjiti veličinu koda i eliminisati eventualna skupa ponovna izračunavanja. Dva oblika optimizacije izdizanjem koda koje ćemo izdvojiti su :

- **Pomeranje invarijantnog koda**(eng. *loop-invariant*)
Podrazumeva da se računanje vrednosti neke promenljive može izdvojiti izvan petlje, ako je nezavisno od brojača petlje.
- **Parcijalna eliminacija suvišnosti** (eng. *Partial redundancy elimination*)
Za neki račun u programu kaže se da je suvišan, ako računa već poznatu vrednost. Parcijalno redundantno izračunavanje je ono čija je vrednost poznata samo u nekim delovima. [4]

2.1.3 Međuproceduralne optimizacije

U okviru ove optimizacije jedna od najznacajnijih tehnika je **uvlačenje definicija funkcija**(eng. *Inlining*). Uglavnom se jednostavnije funkcije uvlače, a složenije ne. Premalo uvlačenja dovodi do troškova vezanih za pozive funkcija, a previše uveća veličinu koda i dovodi do neefikasnosti, pa treba uspostaviti ravnotežu. [12]

2.2 Optimizacije koda

Optimizovani međukod se u fazi generisanja koda prevodi u asemblerski tj. mašinski kod. U finalnom generisanju koda, bitno je donošenje pametnih odluka kako bi generisani ciljni kod bio što efikasniji. U ovom slučaju bitne su specifične karakteristike mašine za proizvodnju optimizovanog koda za tu konkretnu arhitekturu. Ralikujemo sledeće tehnike optimizacija koda:

- **Optimizacija redosleda instrukcija**
Razlikujemo fazu odabira instrukcija, fazu alokacije registara i fazu raspoređivanja instrukcija.
- **Optimizacija upotrebom keša**
Upotreba keša se zasniva na prostornoj i vremenskoj lokalnosti, a cilj je da postane što bolja. Ako je nekoj memoriji skoro pristupano, vremenska podrazumeva da će biti uskoro opet, a prostorna da će i njeni susedni objekti biti uskoro korišćeni.

Postoje razne optimizacije koje se mogu sprovesti i na nivou izgenerisanog ciljnog koda. [11]

3 Napredne optimizacije u okviru kompajlera GCC/LLVM

3.1 Optimizacije u okviru kompajlera GCC

GCC je kompajler programskog jezika koji je razvio GNU, to je zvanični kompajler za GNU i Linux sisteme. Ričard Stolman (eng. *Richard Stallman*) je 1984. godine pokrenuo GNU projekat koji je imao za cilj izgradnju softverskog sistema otvorenog koda sličnog UNIKS-u. GNU operativni sistem se nije razvijao kako se očekivalo. Međutim, razvili su se mnogi odlični i korisni softverski alati otvorenog koda, kao što su Make, Emacs, GDB i GCC. [9]

GCC prevodi program, ukoliko nema sintaksnih grešaka, kreiraće se izvršni fajl, u suprotnom će prevodilac ispisati poruke o greškama i broj linija u kodu gde se te greške nalaze. Takođe, gcc ima veliki broj opcija kojima se mogu podesiti parametri prevođenja. Opcijom -o se zadaje ime

izvršnog programa, opcije `-Wall`, `-Wextra` se koriste za generisanje poruka o upozorenjima, kada postoje konstrukcije koje su sintaksno ispravne, ali mogu da budu semantički neispravne. Opcije koje su vrlo značajne u procesu kompilacije, su opcije za optimizaciju. Kao i kod opcija za upozorenja i kod opcija za optimizaciju je moguće je precizno definisati koje se sve optimizacije vrše ili se može zadati neka od grupnih opcija koje podržavaju veći broj optimizacija. Nivo optimizacije koju kompajler vrši se kontroliše opcijom `-On`, gde je `n` nivo zahtevane optimizacije. Promena ove vrednosti će zahtevati više vremena za kompilaciju koda i korišće mnogo više memorije, posebno kako se povećava nivo optimizacije. [13] Neke optimizacije smanjuju veličinu rezultujućeg koda, dok druge pokušavaju da kreiraju brži kod, potencijalno povećavajući njegovu veličinu. Postoji osam `-O` podesavanja: **`-O0`, `-O1`, `-O2`, `-O3`, `-Os`, `-Oz`, `-Og`, `-Ofast`**.

- **`O0` nivo optimizacije:** Na ovom nivou optimizacija je potpuno isključena. Ako se ne navede `-O` opcija, ovo je podrazumevani nivo optimizacije. Ovaj nivo značajno smanjuje vreme kompilacije i poboljšava informacije o otklanjanju grešaka. Neki programi ne rade ispravno bez nekog nivoa optimizacije, pa se ovaj nivo ne preporučuje.
- **`O1` nivo optimizacije:** Optimizacije koje se vrše na ovom nivou imaju dva cilja, koji nekad mogu da budu suprotstavljeni, smanjenje veličine koda koji se kompajlira, uz povećanje njegovih performansi. Optimizacije obično ne zahtevaju značajnu količinu vremena da bi se izvršile.
- **`O2` nivo optimizacije:** Preporučeni nivo optimizacije. Kompajler pokušava da poveća performanse koda bez ugrožavanja veličine samog koda i bez uzimanja previše vremena za kompilaciju.
- **`O3` nivo optimizacije:** Ovo je najviši nivo optimizacije. Na ovom nivou naglasak je na brzini kompajliranja, a ne na veličini generisanog koda. Ovde je omogućena i optimizacija inline-funkcija, što povećava performanse, ali može da poveća veličinu samog koda, što zavisi od veličine funkcija koje su umetnute. Kompajliranje na ovom nivou ne garantuje povećanje performansi, zapravo, često sistem može da se uspori zbog većih binarnih datoteka i povećane upotrebe memorije. Ovaj nivo optimizacije se ne preporučuje.
- **`Os` nivo optimizacije:** Na ovom nivou se vrše sve optimizacije kao i na nivou `-O2`, koje ne povećavaju veličinu koda, kao što su optimizacije poravnanja. Ovde je stavljen naglasak na veličinu, a ne na brzinu generisanog koda.
- **`Og` nivo optimizacije:** Ovaj nivo optimizacije je uveden u 4.8 standardu. Na ovom nivou naglasak je na brzini kompajliranja i na otklanjanju grešaka, dok se istovremeno pruža određeni nivo performansi.
- **`Ofast` nivo optimizacije:** Ovaj nivo je uveden u 4.7 standardu. Na ovom nivou se vrše sve optimizacije kao i na nivou `-O3` plus **`-ffast-math`, `-fno-protect-parens` i `-fstack-arrais`**. [7]

Naredni program se koristi za demonstraciju efekata različitih nivoa optimizacije:

```

1000 #include <stdio.h>
1002 double powern (double d, unsigned n)
1004 {
1006     double x = 1.0;
1008     unsigned j;
1010     for (j = 1; j <= n; j++)
1012         x *= d;
1014     return x;
1016 }
1018 int main (void)
1020 {
1022     double sum = 0.0;
1024     unsigned i;
1026     for (i = 1; i <= 100000000; i++) {
1028         sum += powern (i, i % 5);
1030     }
1032     printf ("sum = %g\n", sum);
1034     return 0;
1036 }

```

Glavni program sadrži petlju koja poziva funkciju `powern`, koja računa n -ti stepen broja. Vreme izvršavanja programa se može meriti naredbom `time`. Sa slike 1 se jasno vidi da se brzina izvršavanja programa povećava, kako se povećava nivo optimizacije.

```

emilijam@emilijam:~/Desktop$ gcc -Wall -O0 primer.c -lm
emilijam@emilijam:~/Desktop$ time ./a.out
sum = 4e+38
real    0m1.787s
user    0m1.701s
sys     0m0.086s
emilijam@emilijam:~/Desktop$ gcc -Wall -O1 primer.c -lm
emilijam@emilijam:~/Desktop$ time ./a.out
sum = 4e+38
real    0m0.419s
user    0m0.312s
sys     0m0.008s
emilijam@emilijam:~/Desktop$ gcc -Wall -O2 primer.c -lm
emilijam@emilijam:~/Desktop$ time ./a.out
sum = 4e+38
real    0m0.381s
user    0m0.300s
sys     0m0.081s
emilijam@emilijam:~/Desktop$ gcc -Wall -O3 primer.c -lm
emilijam@emilijam:~/Desktop$ time ./a.out
sum = 4e+38
real    0m0.357s
user    0m0.247s
sys     0m0.011s

```

Slika 1: Rezultati optimizacije

3.2 Optimizacije u okviru kompajlera LLVM

LLVM je projekat otvorenog koda koji je razvio Kris Latner (eng. *Chris Lattner*), kao istraživački projekat na Univerzitetu Illinois. LLVM je zvanični naziv koji je primenljiv na sve projekte pod LLVM, koji zajedno čine potpun kompajler: prednji, srednji i zadnji deo, optimizatore, asemblere, linkere, `libc++` i druge komponente. Pomaže u izgradnji novih računarskih jezika i poboljšanju postojećih. Automatizuje teške i neprijatne zadatke koji su uključeni u kreiranje jezika, kao što je prenos izlaznog koda na više platformi i arhitektura, LLVM je zapravo okvir za generisanje objektnog koda iz bilo koje vrste izvornog koda. LLVM ne vrši samo kompajliranje IR u izvorni mašinski kod, takode može da vrši optimizaciju koda. Optimizacije mogu biti prilično agresivne, uključujući stvari kao što su umetanje funkcija, eliminisanje mrtvog koda i odmotavanje petlji. [15] [9]

Alat `opt` vrši analizu i optimizaciju koda. Uzima ulazne `llvm` datoteke kao ulaz, pokreće optimizacije ili analize i na kraju vraća optimizovanu datoteku ili rezultate analize. Ukoliko je zadata opcija `-analyze`, `opt` pokreće različite analize nad ulazom. Ukoliko opcija `-analyze` nije data, `opt` vrši

optimizacije i pokušava da proizvede optimizovanu izlaznu datoteku. Optimizacije su zadate u vidu prolaza, koji prelaze neki deo programa da bi prikupili informacije ili transformisali program. Alat opt može da pokrene samo odabrane optimizacije, u određenom redosledu, tako što se pri pokretanju alata zadaju imena tih prolaza u željenom redosledu. Svi LLVM prolazi su podklase klase Pass, funkcionalnosti prolaza su implementirane tako što prevazilaze virtuelne metode nasleđene od klase Pass. Analysis Passes se koriste za prikupljanje informacija koje mogu da služe za otklanjanje grešaka ili vizuelizaciju programa. Transform Passes se koriste za optimizaciju koda. Utility Passes služe za dobijanje raznih informacija, koje su bitne za razvoj drugih prolaza. Nakon svakog prolaza IR mora da bude u validnom stanju.

Postoji sedam -O nivoa optimizacije:

- **O0 nivo optimizacije:** Na ovom nivou, optimizacija je potpuno isključena. Ovo je podrazumevani nivo optimizacije i na ovom nivou kod se najbrže kompajlira.
- **O1 nivo optimizacije:** Najosnovniji nivo optimizacije
- **O2 nivo optimizacije:** Na ovom nivou je omogućena većina optimizacija, ovo je preporučeni nivo optimizacije.
- **O3 nivo optimizacije:** Na ovom nivou su dozvoljene sve optimizacije kao i na nivou -O2, sa dodatnim optimizacijama koje mogu generisati veći kod u cilju da se program brže pokrene.
- **O4 nivo optimizacije:** Ovo je najviši nivo optimizacije. Optimizacija celog programa se vrši u vreme povezivanja.
- **Os nivo optimizacije:** Ovaj nivo optimizacije podržava sve optimizacije kao i nivo -O2, sa dodatnim optimizacijama za smanjenje veličine koda.
- **Oz nivo optimizacije:** Na ovom nivou su dozvoljene sve optimizacije kao i na nivou -Os, a samim tim i -O2, sa dodatnim smanjenjem veličine koda. [6] [8] [5]

4 Različite optimizacije u okviru kompajlera GCC/LLVM

U odnosu na namenu svakog od ovih kompajlera i opseg programa za koje su specifikovani, određuje se i koji je bolji za optimizaciju u nekim konkretnim slučajevima. Karakteristike kompajlera koje određuju njihovu oblast upotrebe pa samim tim i optimizacije su:

- **GCC** podržava tradicionalne jezike kao što su Ada, Fortran i GO. GCC podržava manje popularne arhitekture, kao i RISC-V ranije u odnosu na LLVM. Trenutno je brži od LLVM-a u kompajliranju LINUX kernela. U slučaju korišćenja LLVM-a, kernel se ne može kompajlirati bez modifikacije izvornog koda i parametara kompilacije.
- Novi jezici kao što su Swift, Rust, Julia i Ruby, koriste **LLVM**. LLVM je usklađen strožije sa standardima C-a i C++-a nego GCC, pa se problemi manje javljaju. On takođe podržava neke ekstenzije, kao što su atributi za proveru bezbednosti niti. Ovaj kompilator omogućava tačnije i preciznije dijagnostičke informacije i poruke o greškama. U GCC-u su počele da se poboljšavaju od GCC-a 8.

Clang obezbeđuje dodatne korisne alate za statičku analizu i skeniranje koda (scan-build, clang static analyzer, clang-format, clang-tidy). Clang je kompajler za C, C++, Objective-C, ili Objective-C++.

GCC se smatrao superiornijim, ali LLVM napreduje. Sada neki smatraju da se LLVM uglavnom koristi da obezbedi performanse superiornije od GCC-a.

Optimizacije su do sada postale jedna od osnovnih komponenti kompajlera. U kompajlerima je implementirano stotine optimizacija. Na primer, postoji više od 200 optimizacija za GCC i više od 100 za LLVM. Rezultati optimizacije u okviru ovih kompajlera najčešće se moraju posmatrati na konkretnim slučajevima, pa su neki primeri dati u nastavku.

4.1 Prvi primer testiranja razlika

Većina radnih opterećenja u oblaku (eng. *cloud workloads*) mogu da rade u različitim klasterima i nije potrebno navoditi parametre koji se odnose na mašinu. Samo radno opterećenje ima nizak nivo kompilacije i optimizacije (-O2 ili ispod). Posmatranjem razlika za GCC i LLVM na nivoima -O2 i -O3 za INT Speed programe (za testiranje brzine) utvrđeno je da GCC ima prednost od 1% do 4% u odnosu na LLVM u slučaju većine programa na nivoima -O2 i -O3. Stavke koje su uzete za test nemaju specifične žarišne tačke, pa se mogu smatrati sveobuhvatnim.

Iz ovog testiranja se mogu izvesti sledeća zapažanja:

- Rezultati testiranja pokazuju da je GCC uvek povoljan u pogledu optimizacije performansi. Međutim u 2 specifična programa u vezi sa veštačkom inteligencijom LLVM poboljšava performanse za više od 3% u odnosu na GCC.
- LLVM optimizuje vektore na nivou -O2, a GCC na -O3 nivou.
- Osim vektorizovanih programa, GCC ne poboljšava performanse na nivou -O3, u poređenju sa onim na -O2, dok LLVM značajno poboljšava performanse nekih programa na nivou -O3.
- U nekim slučajevima (na nivoima -O3 i više) GCC može poboljšati performanse, dok Clang ima problem sa tendencijom da previše odmotava petlje, što može dovesti do problema (ovde je rešenje koristiti optimizovanje za veličinu(-Os) da biste ograničili odmotavanje petlji).

LLVM međukod je koncizniji i zauzima manje memorije tokom kompilacije od GCC međukoda. Na osnovu urađenih testova, zaključeno je da Clang nudi više prednosti u procesu izgradnje velikih projekata od GCC-a. GCC je skoro uvek povoljan u pogledu performansi, ali ipak zavisi od specifične aplikacije. [9]

4.2 Drugi primer testiranja razlika

U većini nabrojanih vrsta optimizacija u sekciji 2 kao što su uvlačenje definicija funkcija, slaganje konstanti, propagacija konstanti, na testiranom konkretnom primeru oba kompajlera pokazala su se dobro.

Neke razlike koje su primećene su:

- Kod odmotavanja petlji niza (eng. *loop unrolling, array loops*) LLVM ne funkcioniše ispravno i komplikuje, dok GCC dobro radi.

- U slučaju indukcionih promenljivih sa float izrazima ili sa integer izrazima (koji nisu nizovi elemenata) GCC ne može da radi, a LLVM radi. Takođe važi i u slučaju više akumulatora (integer ili float).
- U ovom slučaju GCC nije radio ni za algebarsku redukciju primenom asocijativnosti, dok LLVM jeste. [10]

4.3 Razlike u nivoima optimizacije

Kompajleri GCC i LLVM imaju po sedam nivoa optimizacije, sa manjim ili većim razlikama. Optimizacije koje se vrše na nivoima -O0 i -O1 su identične. Kod gcc kompajlera nivo -O2 je preporučeni nivo optimizacije, dok je kod llvm kompajlera ovo umereni nivo optimizacije. -Os nivo optimizacije kod gcc kompajlera aktivira sve -O2 optimizacije koje ne povećavaju veličinu generisanog koda, dok kod llvm kompajlera ovaj nivo aktivira sve -O2 optimizacije koje smanjuju veličinu koda. -Oz i -O4 nivoi optimizacije postoje samo kod llvm kompajlera. -O4 nivo je najviši nivo optimizacije kod llvm kompajlera, dok je kod gcc kompajlera to -O3 nivo. Ovo nisu preporučeni nivoi optimizacije. Nivoi -Og i -Ofast se javljaju samo kod gcc kompajlera.

	GCC	LLVM
Modularnost koda	Monolitičan	Modularan
Generisani kod	Efikasan, veliki broj opcija	Efikasan, zbog korišćenja SSA forme na LLVM backend-u
Brzina kompilacije	Sporiji zbog oslanjanja na nezavisne kompajlere. Nakon IR, asemblerski kod, pa iz njega objektni fajl	Brži zbog integrisanja sopstvenih kompajlera. Objektni fajl direktno iz IR objektni fajl direktno iz IR
Brzina izvršavanja dobijenog koda	GCC u proseku brži 1-4% za većinu programa na O2 i O3 nivou	

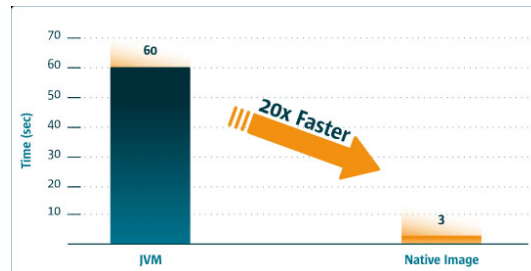
5 Native-Image kompajler

Neke od glavnih prednosti softvera pisanog u jezicima koji se prevode specifično platformi je brzina pokretanja i manja količina neophodnih resursa. Takav softver se izvršava direktno na procesoru, a ne na virtualnoj mašini (apstrakciji procesora).

Native-Image kompajleri predstavljaju tehniku ahead-of-time kompilacije od izvornog koda preko bytecode-a do izvršivog koda određene platforme i arhitekture, koji se naziva **native image**. [2] Najpoznatiji primeri su *Native Image* iz GraalVM za jezike na JVM i *Ngen* za .NET Framework, odnosno *CrossGen* za .NET Core. U nastavku opisan je alat iz GraalVM.

Proizvod je statički povezan kod koji se ne izvršava na VM, ali u sebi sadrži njene neophodne komponente poput garbage collector-a. Takođe, sadrži i klase i pakete, runtime klase biblioteka i statički povezan mašinski kod. [3]

Originalni, čisti izvorni kod se prevodi do bytecode-a na poznat način. Image builder je zadužen za određivanje zavisnosti. Vršiti se statička analiza dosežnosti klasa i metoda. Sav dosežan kod se zatim kompajlira ahead-of-time za ciljani operativni sistem i arhitekturu.



Slika 2: GraalVM

5.1 Problemi i optimizacije

Problem na koji se nailazi u nekim prilikama je nemogućnost primene ahead-of-time kompajliranja. U tom slučaju se pokreće agresivnije analiziranje korišćenjem pretpostavki (closed-world optimization). Na taj način sav dostižan kod biće poznat tokom prevođenja. Ukoliko se kod ne može optimizovati, generiše se fallback slika koja se pokreće na Java HotSpot VM. Da bi se izbegle ovakve situacije, moguće je napraviti konfiguracioni fajl sa razrešenjem.

5.1.1 Dinamičko učitavanje i refleksija

Svaka klasa kojoj se pristupa preko imena u runtime-u mora biti označena u build time-u. Da bi se razrešili svi elementi kojima se pristupa reflektivno, Native Image pokušava statičkom analizom da detektuje pozive iz Reflection API.

Dynamic Proxy su podržani ahead-of-time. Statička analiza jednostavno presreće pozive metoda `newProxyInstance` i `getProxyClass` i pokušava da automatski odredi listu interfejsa.

5.1.2 Java Native Interface

JNI omogućava native kodu da pristupa Java objektima, klasama, metodama i poljima preko imena. Gledajući da je princip sličan kao i korišćenje reflection API-a u Javi, neophodno je specificirati generisanje slike u konfiguracionom fajlu. Native image nudi svoj interfejs kao dopunu JNI. On omogućava jeftiniju i jednostavniju alternativu JNI. Takođe omogućava pozive između Java i C koda, kao i pristup C strukturama podataka iz koda pisanog u Javi.

5.2 ... podnaslov

Ovde pišem tekst.

6 Zaključak

Ovde pišem zaključak.

Literatura

- [1] Compiler Design - Code Optimization. on-line at: https://www.tutorialspoint.com/compiler_design/compiler_design_code_optimization.htm.
- [2] GraalVM Manual - Native Image. on-line at: <https://www.graalvm.org/22.0/reference-manual/native-image/#:~:text=Native%20Image%20is%20a%20technology%20to%20ahead%2Dof%2Dtime%20compile%20Java%20code%20to%20a%20standalone%20executable%2C%20called%20a%20native%20image>.
- [3] GraalVM Manual - Native Image. on-line at: <https://www.graalvm.org/22.0/reference-manual/native-image/#:~:text=This%20executable%20includes,thread%20scheduling%20etc>.
- [4] Kompajleri Stanford. on-line at: <https://web.stanford.edu/class/archive/cs/cs143/cs143.1128/>.
- [5] LLVM's Analysis and Transform Passes. on-line at: <https://llvm.org/docs/Passes.html#utility-passes>.
- [6] opt - LLVM optimizer. on-line at: <https://releases.llvm.org/13.0.0/docs/CommandGuide/opt.html>.
- [7] Options That Control Optimization. on-line at: <https://gcc.gnu.org/onlinedocs/gcc/Optimize-Options.html>.
- [8] Writing an LLVM Pass. on-line at: <https://llvm.org/docs/WritingAnLLVMPass.html>.
- [9] GCC vs. Clang/LLVM: An In-Depth Comparison of C/C++ Compilers, 2019. on-line at: <https://alibabatech.medium.com/gcc-vs-clang-llvm-an-in-depth-comparison-of-c-c-compilers-899ede2be378>.
- [10] Agner Fog. *Optimizing software in C++*. 2004.
- [11] Milena Vujošević Janičić. *Konstrukcija kompilatora*.
- [12] Filip Marić. *Konstrukcija kompilatora*.
- [13] Aleksandar Samardžić. *GNU programski alati*. 2002.
- [14] Shekhar Kumar Singh. Code Optimization in Compiler Design. on-line at: <https://www.codingninjas.com/codestudio/library/code-optimization-in-compiler-design>.
- [15] Serdar Yegulalp. What is LLVM? The power behind Swift, Rust, Clang, and more. *InfoWorld*, 2020.

A Dodatak

Ovde pišem dodatne stvari, ukoliko za time ima potrebe.