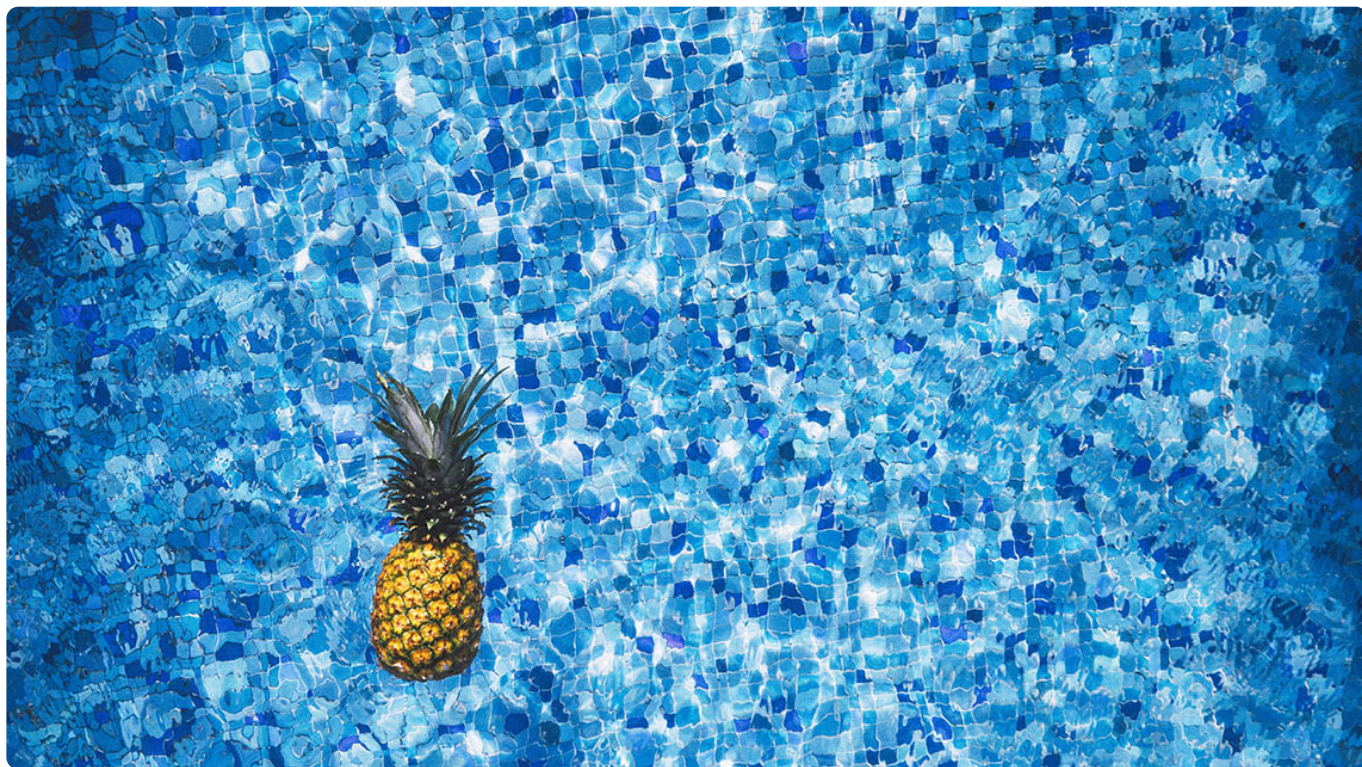


20 | 高效运行：编译器的后端技术

2019-10-07 宫文学

编译原理之美

[进入课程 >](#)



讲述：宫文学

时长 15:16 大小 13.99M



前 18 节课，我们主要探讨了编译器的前端技术，它的重点，是让编译器能够读懂程序。无结构的代码文本，经过前端的处理以后，就变成了 Token、AST 和语义属性、符号表等结构化的信息。基于这些信息，我们可以实现简单的脚本解释器，这也从另一个角度证明了我们的前端处理工作确实理解了程序代码，否则程序不可能正确执行嘛。

实际上，学完前端技术以后，我们已经能做很多事情了，比如让软件有自定义功能，就像我们在[15 讲](#)中提到的报表系统，这时，不需要涉及编译器后端技术。

但很多情况下，我们需要继续把程序编译成机器能读懂的代码，并高效运行。**这时，我们就面临了三个问题：**

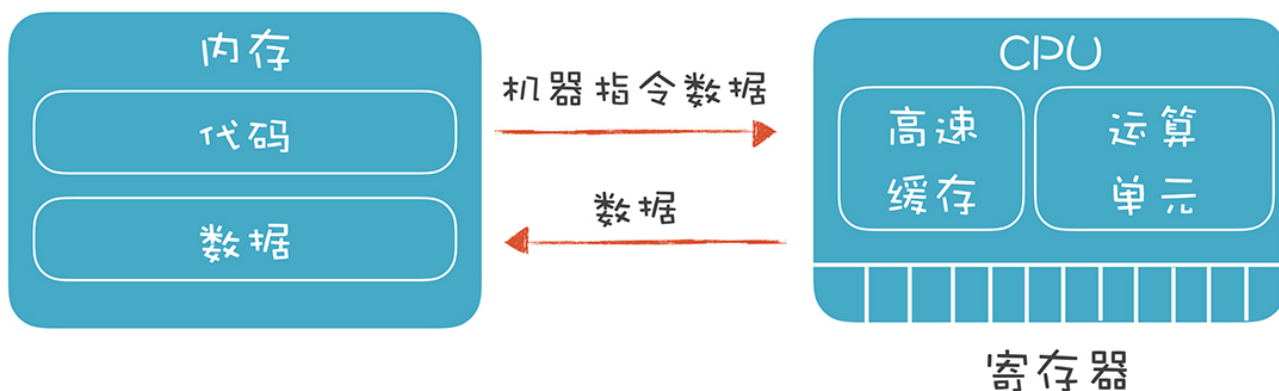
1. 我们必须了解计算机运行一个程序的原理（也就是运行期机制），只有这样，才知道如何生成这样的程序。
2. 要能利用前端生成的 AST 和属性信息，将其正确翻译成目标代码。
3. 需要对程序做尽可能多的优化，比如让程序执行效率更高，占空间更少等等。

弄清这三个问题，是顺利完成编译器后端工作的关键，本节课，我会让你对程序运行机制、生成代码和优化代码有个直观的了解，然后再在接下来的课程中，将这些问题逐一击破。

弄清程序的运行机制

总的来说，编译器后端要解决的问题是：现在给你一台计算机，你怎么生成一个可以运行的程序，然后还能让这个程序在计算机上正确和高效地运行？

我画了一个模型：



基本上，我们需要面对的是两个硬件：

一个是 CPU，它能接受机器指令和数据，并进行计算。它里面有寄存器、高速缓存和运算单元，充分利用寄存器和高速缓存会让系统的性能大大提升。

另一个是内存。我们要在内存里保存编译好的代码和数据，还要设计一套机制，让程序最高效地利用这些内存。

通常情况下，我们的程序要受某个操作系统的管理，所以也要符合操作系统的一些约定。但有时候我们的程序也可能直接跑在硬件上，单片机和很多物联网设备采用这样的结构，甚至一些服务端系统，也可以不跑在操作系统上。

你可以看出，编译器后端技术跟计算机体系结构的关系很密切。我们必须清楚地理解计算机程序是怎么运行的，有了这个基础，才能探讨如何编译生成这样的程序。

所以，我会在下一节课，也就是**21 讲**，将运行期的机制讲清楚，比如内存空间如何划分和组织；程序是如何启动、跳转和退出的；执行过程中指令和数据如何传递到 CPU；整个过程中需要如何跟操作系统配合，等等。

也有的时候，我们的面对的机器是虚拟机，Java 的运行环境就是一个虚拟机（JVM），那我们就需要了解这个虚拟机的特点，以便生成可以在这个虚拟机上运行的代码，比如 Java 的字节码。同时，字节码有时仍然需要编译成机器码。

在对运行期机制有了一定的了解之后，我们就有底气来进行下一步了，生成符合运行期机制的代码。

生成代码

编译器后端的最终结果，就是生成目标代码。如果目标是在计算机上直接运行，就像 C 语言程序那样，那这个目标代码指的是汇编代码。而如果运行目标是 Java 虚拟机，那这个目标代码就是指 JVM 的字节码。

基于我们在编译器前端所生成的成果，我们其实可以直接生成汇编代码，在后面的课程中，我会带你做一个这样的尝试。

你可能惧怕汇编代码，觉得它肯定很难，能写汇编的人一定很牛。在我看来，这是一个偏见，因为汇编代码并不难写，为什么呢？

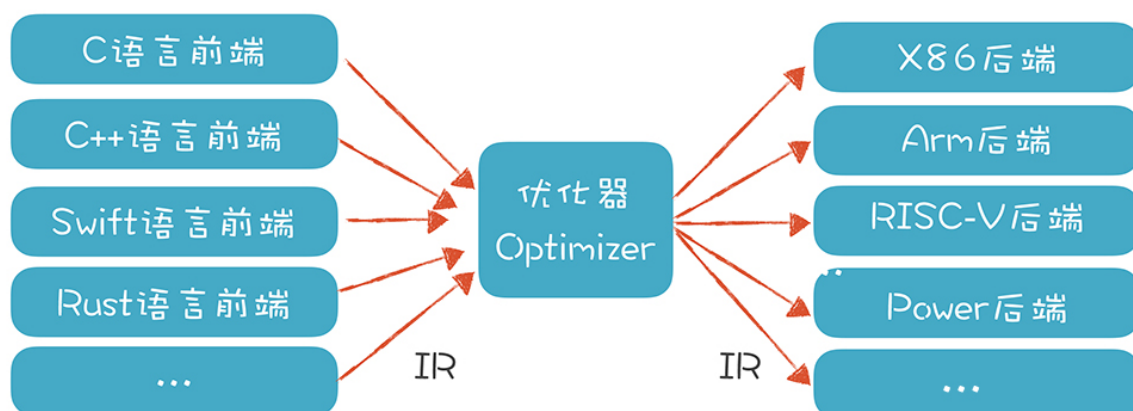
其实汇编没有类型，也没有那么多的语法结构，它要做的通常就是把数据拷贝到寄存器，处理一下，再保存回内存。所以，从汇编语言的特性看，就决定了它不可能复杂到哪儿去。

你如果问问硬件工程师就知道了，因为他们经常拿汇编语言操作寄存器、调用中断，也没多难。但另一方面，正是因为汇编的基础机制太简单，而且不太安全，用它编写程序的效率太低，所以现在直接用汇编写的程序，都是处理很小、很单一的问题，我们不会再像阿波罗登月计划那样，用汇编写整个系统，这个项目的代码最近已经开源了，如果现在用高级语言去做这项工作，会容易得多，还可以像现在的汽车自动驾驶系统一样实现更多的功能。

所以，在 22 和 23 讲，我会带你从 AST 直接翻译成汇编代码，并编译成可执行文件，这样你就会看到这个过程没有你想象的那么困难，你对汇编代码的恐惧感，也会就此消失了。


当然，写汇编跟使用高级语言有很多不同，其中一点就是要关心 CPU 和内存这样具体的硬件。比如，你需要了解不同的 CPU 指令集的差别，你还需要知道 CPU 是 64 位的还是 32 位的，有几个寄存器，每个寄存器可以用于什么指令，等等。但这样导致的问题是，每种语言，针对每种不同的硬件，都要生成不同的汇编代码。你想想看，一般我们设计一门语言要支持尽可能多的硬件平台，这样的工作量是不是很庞大？

所以，为了降低后端工作量，提高软件复用度，就需要引入**中间代码 (Intermediate Representation, IR) 的机制**，它是独立于具体硬件的一种代码格式。各个语言的前端可以先翻译成 IR，然后再从 IR 翻译成不同硬件架构的汇编代码。如果有 n 个前端语言， m 个后端架构，本来需要做 $m*n$ 个翻译程序，现在只需要 $m+n$ 个了。这就大大降低了总体的工作量。



甚至，很多语言主要做好前端就行了，后端可以尽量重用已有的库和工具，这也是现在推出新语言越来越快的原因之一。像 Rust 就充分利用了 LLVM，GCC 的各种语言，如 C、C++、Object C 等，也是充分共享了后端技术。

IR 可以有多种格式，在第 24 讲，我们会介绍三地址代码、静态单赋值码等不同的 IR。比如，“ $x + y * z$ ”翻译成三地址代码是下面的样子，每行代码最多涉及三个地址，其中 $t1$ 和 $t2$ 是临时变量：

 复制代码

```
1 t1 := y * z
2 t2 := x + t1
```

Java 语言生成的字节码也是一种 IR，我们还会介绍 LLVM 的 IR，并且基于 LLVM 这个工具来加速我们后端的开发。

其实，IR 这个词直译成中文，是“中间表示方式”的意思，不一定非是像汇编代码那样的一条条的指令。所以，AST 其实也可以看做一种 IR。我们在前端部分实现的脚本语言，就是基于 AST 这个 IR 来运行的。

每种 IR 的目的和用途是不一样的：

AST 主要用于前端的工作。

Java 的字节码，是设计用来在虚拟机上运行的。

LLVM 的中间代码，主要是用于做代码翻译和编译优化的。

.....

总的来说，我们可以把各种语言翻译成中间代码，再针对每一种目标架构，通过一个程序将中间代码翻译成相应的汇编代码就可以了。然而事情真的这么简单吗？答案是否定的，因为我们还必须对代码进行优化。


代码分析和优化

生成正确的、能够执行的代码比较简单，可这样的代码执行效率很低，因为直接翻译生成的代码往往不够简洁，比如会生成大量的临时变量，指令数量也较多。因为翻译程序首先照顾的是正确性，很难同时兼顾是否足够优化，这是一方面。另一方面，由于高级语言本身的限制和程序员的编程习惯，也会导致代码不够优化，不能充分发挥计算机的性能。所以我们一定要对代码做优化。程序员在比较各种语言的时候，一定会比较它们的性能差异。一个语言的性能太差，就会影响它的使用和普及。

实际上，就算是现在常见的脚本语言，如 Python 和 JavaScript，也做了很多后端优化的工作，包括编译成字节码、支持即时编译等，这些都是为了进一步提高性能。从谷歌支持的开源项目 V8 开始，JavaScript 的性能获得了巨大的提高，这才导致了 JavaScript 再一次的繁荣，包括支持体验更好的前端应用和基于 Node.js 的后端应用。

优化工作又分为“**独立于机器的优化**”和“**依赖于机器的优化**”两种。

独立于机器的优化，是基于 IR 进行的。它可以通过对代码的分析，用更加高效的代码代替原来的代码。比如下面这段代码中的 `foo()` 函数，里面有多地方可以优化。甚至，我们连整个对 `foo()` 函数的调用，也可以省略，因为 `foo()` 的值一定是 101。这些优化工作在编译期都可以去做。

 复制代码

```
1 int foo(){
2     int a = 10*10; // 这里在编译时可以直接计算出 100 这个值
3     int b = 20;    // 这个变量没有用到，可以在代码中删除
4
5     if (a>0){      // 因为 a 一定大于 0，所以判断条件和 else 语句都可以去掉
6         return a+1; // 这里可以在编译器就计算出是 101
7     }
8     else{
9         return a-1;
10    }
11 }
12 int a = foo();    // 这里可以直接地换成 a=101;
```

上面的代码，通过优化，可以消除很多冗余的逻辑。这就好比你在旅行，先从北京飞到了上海，然后又飞到厦门，最后飞回北京。然后你朋友问你现在在哪儿时，你告诉他在北京。那么他虽然知道你在北京，但并没有意识到你已经在几个城市折腾了一圈，因为他只关心你现在在哪儿，并不关心你的中间过程。我们在给 `a` 赋值的时候，只需要知道这个值是 101 就行了。完全不需要在运行时去兜一大圈来计算。

计算机代码里有很多这种需要优化的情形。我们在 27 和 28 讲会介绍多种优化技术，比如局部优化和全局优化，常数折叠、拷贝传播、删除公共子表达式等，其中数据流分析方法比较重要，会重点介绍。

依赖于机器的优化，则是依赖于硬件的特征。现代的计算机硬件设计了很多特性，以便提供更高的处理能力，比如并行计算能力，多层次内存结构（使用多个级别的高速缓存）等等。编译器要能够充分利用硬件提供的性能，比如：

寄存器优化。对于频繁访问的变量，最好放在寄存器中，并且尽量最大限度地利用寄存器，不让其中一些空着，有不少算法是解决这个问题的，教材上一般提到的是染色算法；

充分利用高速缓存。高速缓存的访问速度可以比内存快几十倍上百倍，所以我们要尽量利用高速缓存。比如，某段代码操作的数据，在内存里尽量放在一起，这样 CPU 读入数据

时，会一起都放到高速缓存中，不用一遍一遍地重新到内存取。

并行性。现代计算机都有多个内核，可以并行计算。我们的编译器要尽可能把充分利用多个内核的计算能力。这在编译技术中是一个专门的领域。

流水线。CPU 在处理不同的指令的时候，需要等待的时间周期是不一样的，在等待某些指令做完的过程中其实还可以执行其他指令。就比如在星巴克买咖啡，交了钱就可以去等了，收银员可以先去处理下一个顾客，而不是要等到前一个顾客拿到咖啡才开始处理下一个顾客。

指令选择。有的时候，CPU 完成一个功能，有多个指令可供选择。而针对某个特定的需求，采用 A 指令可能比 B 指令效率高百倍。比如 X86 架构的 CPU 提供 SIMD 功能，也就是一条指令可以处理多条数据，而不是像传统指令那样一条指令只能处理一条数据。在内存计算领域，SIMD 也可以大大提升性能，我们在第 30 讲的应用篇，会针对 SIMD 做一个实验。

其他优化。比如可以针对专用的 AI 芯片和 GPU 做优化，提供 AI 计算能力，等等。

可以看出来，做好依赖于机器的优化要对目标机器的体系结构有清晰的理解，如果能做好这些工作，那么开发一些系统级的软件也会更加得心应手。实际上，数据库系统、大数据系统等等，都是要融合编译技术的。

总结起来，在编译器中需要对代码进行的优化非常多。因此，这部分工作也是编译过程中耗时最长、最体现某个编译器的功力的一类工作，所以更值得引起你的重视。

课程小结

本节课，我们对编译器的后端技术做了概述。你了解到要做好后端工作，必须熟悉计算机体系结构和程序的运行时机制；还要从前端生成中间代码，然后基于中间代码生成针对不同平台的目标代码；最后，需要对代码做各种优化工作，包括独立于机器的优化和依赖于机器的优化。

刚接触编译技术的时候，你可能会把视线停留在前端技术上，以为能做 Lexer、Parser 就是懂编译了。实际上，词法分析和语法分析比较成熟，有成熟的工具来支撑。**相对来说，后端的工作量更大，挑战更多，研究的热点也更多。**比如，人工智能领域又出现了一些专用的 AI 芯片和指令集，就需要去适配。

编译器的后端，要把高级语言翻译成计算机能够理解的目标语言。它跟前端相比，关注点是不同的。前端关注的是正确反映了代码含义的静态结构，而后端关注的是让代码良好运行的动态结构。它们之间的差别，从我讲解“作用域”和“生存期”两个概念时就能看出来。作用域是前端的概念，而生存期是后端的概念。

其实在前面的课程中，我们已经涉及了少量的后端技术的概念，比如生存期、栈帧，因为我们要让脚本语言运行起来。但这个运行环境比较简单，脚本的执行也是简单的基于AST，所以性能是比较低的。但在后端部分，我们会实现一门静态编译型的语言，因此会对运行期机制做更加深入的解读和实现。

如果能把后端技术学好，你对计算机底层运行机制的理解会更上一层楼，也会成为一名底子更加扎实的软件工程师。

一课一思

我们说编译器后端的任务是让程序适配硬件、高效运行。对于你所熟悉的程序语言，它的后端技术有什么特点呢？比如它采用了哪些技术使得性能更高，或者代码尺寸更小，或者能更好地兼容硬件？欢迎在留言区分享你的经验和观点。

最后，感谢你的阅读，如果这篇文章让你有所收获，也欢迎你将它分享给更多的朋友。




编译原理之美

手把手教你实现一个编译器

宫文学

北京物演科技CEO



新版升级：点击「 请朋友读」，20位好友免费读，邀请订阅更有**现金**奖励。

上一篇 期中考试 | 来赴一场100分的约定吧！

精选留言

写留言

由作者筛选后的优质留言将会公开显示，欢迎踊跃留言。