

# 编译技术



胡春明  
[hucm@buaa.edu.cn](mailto:hucm@buaa.edu.cn)

2019.9-2019.12

## 第五章 符号表管理技术

- 概述
- 符号表的组织与内容
- 非分程序结构语言的符号表组织
- 分程序结构语言的符号表组织

## 语义分析的任务



编译过程是指将**高级语言程序**翻译为等价的**目标程序**的过程。

习惯上是将编译过程划分为5个基本阶段：



### 三、语义分析、生成中间代码

**任务：对识别出的各种语法成分进行语义分析（理解意思），并产生相应的中间代码。**

```
class MyClass implements MyInterface {  
    string myInteger;  
  
    void doSomething() {  
        int[] x = new string;  
        x[5] = myInteger * y;  
    }  
    void doSomething() {  
    }  
    int fibonacci(int n) {  
        return doSomething() + fibonacci(n - 1);  
    }  
}
```

## 三、语义分析、生成中间代码

**任务：对识别出的各种语法成分进行语义分析（理解意思），并产生相应的中间代码。**

```
class MyClass implements MyInterface {
```

```
    str 1、上下文有关分析：即标识符的作用域 (Scope)
```

```
    voi 2、类型的一致性检查 (Type Checking)
```

```
    } 3、语义处理：
```

**声明语句：**其语义是声明变量的类型等，并不要求做其他的操作。

```
    } 编译程序的工作是填符号表，登录名字
```

```
    voi 的特征信息，分配存储。
```

```
    } 执行语句：语义是要做某种操作。
```

```
    int 语义处理的任务：按某种操作的目标结构生成代码。
```

```
    }
```

```
}
```

## 三、语义分析、生成中间代码

### 为什么我们不在“语法分析”中解决这些问题？

#### 4.1 语法分析 (syntax analysis, parsing)

依据：文法

<条件语句>::=if <条件> then <语句>  
 <当循环语句>::=while <条件> do <语句>  
 <复合语句>::=begin <语句> {;<语句>} end  
 .....

? 和词法分析有什么不同?

差别1：文法的类型

词法分析：3型（正则文法）  
 语法分析：2型（上下文无关文法）

差别2：字母表的变化

词法分析：字符串  
 语法分析：符号串

#### 上下文无关文法的局限性

先声明，后使用

类型检查

用上下文无关文法只能描述语言的语法结构，而不能描述其语义。

例如，对于有嵌套子程序结构的程序段：

BEGIN ... BEGIN  $\alpha$ INT I  $\beta$  I END ... I ... END

若存在文法规则：VAR ::= I

BEGIN ... <BLOCK> ... I ... END



BEGIN ...  $\delta$  VAR ... END

第一次I的归约正确  
第二次I的归约错误

$\delta \in V^*$  且不包含变量I的声明

文法规则应改为：INT I  $\beta$  VAR ::= INT I  $\beta$  I



## 三、语义分析、生成中间代码

通过语义分析的程序就是“正确的程序”吗？

```

8  □ int main() {
9      string x;
10  □ if(false) {
11      x = 137;
12  }
13      return 0;
14  }
15

```

### 三、语义分析、生成中间代码

通过语义分析的程序就是“正确的程序”吗？

```
5  using namespace std;
6
7  int Fibonacci (int n) {
8      if (n<=1) return 0;
9
10     return Fibonacci(n-1) + Fibonacci(n-2);
11 }
12
13 int main() {
14     int n;
15
16     cout << Fibonacci(n);
17     return 0;
18 }
19
```

### 三、语义分析、生成中间代码

通过语义分析的程序就是“正确的程序”吗？

```
5  using namespace std;
6
7  int Fibonacci (int n) {
8      if (n<=1) return 0;
9
10     return Fibonacci(n-1) + Fibonacci(n-2);
11 }
12
13 int main() {
14     int n;
15     cin >> n;
16     |
17     cout << Fibonacci(n);
18     return 0;
19 }
20
```

## 理解作用域：需求分析

**子需求：标识符要先声明，再使用**

**子需求：确定标识符的作用域**

## 三、语义分析、生成中间代码

**任务：对识别出的各种语法成分进行语义分析（理解意思），并产生相应的中间代码。**

```
class MyClass implements MyInterface {
    string myInteger;
```

```
void
```

**1、上下文有关分析：即标识符的作用域 (Scope)**

**问题1：我们如何知道一个“标识符”在指代什么？**

```
}
```

```
void
```

**问题2：什么样的存储结构适合帮助编译器记录这些信息？**

```
}
```

```
int fibonacci(int n) {
    return doSomething() + fibonacci(n - 1);
}
```

```
}
```

## 理解作用域 (Scope)

```
public class A {
    char A;
    A A(A A) {
        A.A = 'A';
        return A((A) A);
    }
}
```

Source: Stanford CS143 (2012)

## 理解作用域 (Scope)

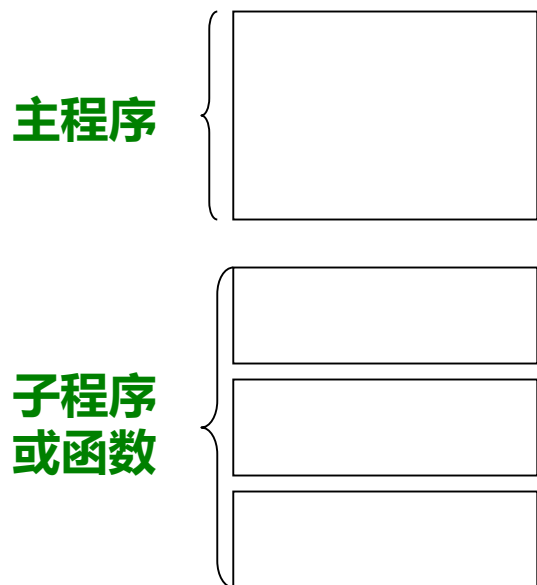
```
int Awful() {
    int x = 137;
    {
        string x = "Scope!"
        if (float x = 0)
            double x = x;
    }
    if (x == 137) cout << "Y";
}
```

Source: Stanford CS143 (2012)

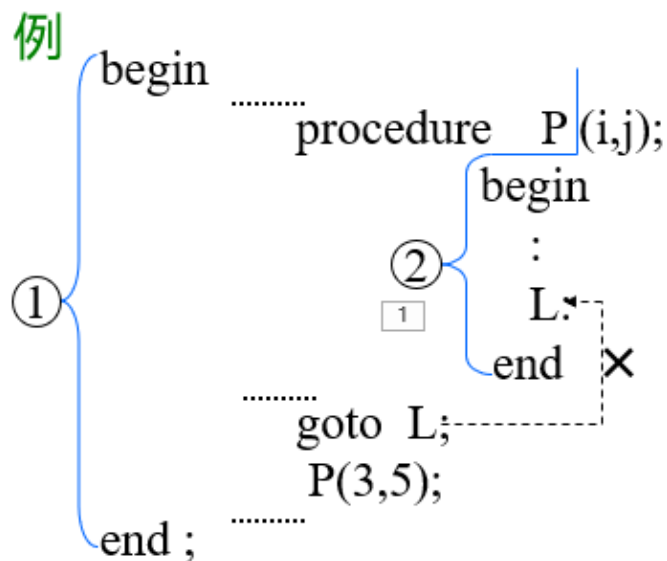
## 理解作用域 (Scope)

作用域：指代程序中的一个区域

### 非分程序结构



### 分程序结构





```
0: int x = 137;
1: int z = 42;
2: int MyFunction(int x, int y) {
3:     printf("%d,%d,%d\n", x, y, z);
4:     {
5:         int x, z;
6:         z = y;
7:         x = z;
8:         {
9:             int y = x;
10:            {
11:                printf("%d,%d,%d\n", x, y, z);
12:            }
13:            printf("%d,%d,%d\n", x, y, z);
14:        }
15:        printf("%d,%d,%d\n", x, y, z);
16:    }
17: }
```

Source: Stanford CS143 (2012)

```
public class Base {  
    public int publicBaseInt = 1;  
    protected int baseInt = 2;  
}  
  
public class Derived extends Base {  
    public int derivedInt = 3;  
    public int publicBaseInt = 4;  
  
    public void doSomething() {  
        System.out.println(publicBaseInt);  
        System.out.println(baseInt);  
        System.out.println(derivedInt);  
  
        int publicBaseInt = 6;  
        System.out.println(publicBaseInt);  
    }  
}
```

Source: Stanford CS143 (2012)

```
public class Base {  
    public int value = 1;  
}  
  
public class Derived extends Base {  
    public int value = 2;  
  
    public void doSomething() {  
        int value = 3;  
        System.out.println(value);  
        System.out.println(this.value);  
        System.out.println(super.value);  
    }  
}
```

Source: Stanford CS143 (2012)

## 理解作用域 (Scope)

```

class A {
public:
    /* ... */

private:
    B* myB;
};

class B {
public:
    /* ... */

private:
    A* myA;
};
    
```

Error: B not declared

```

class A {
    private B myB;
};

class B {
    private A myA;
};
    
```

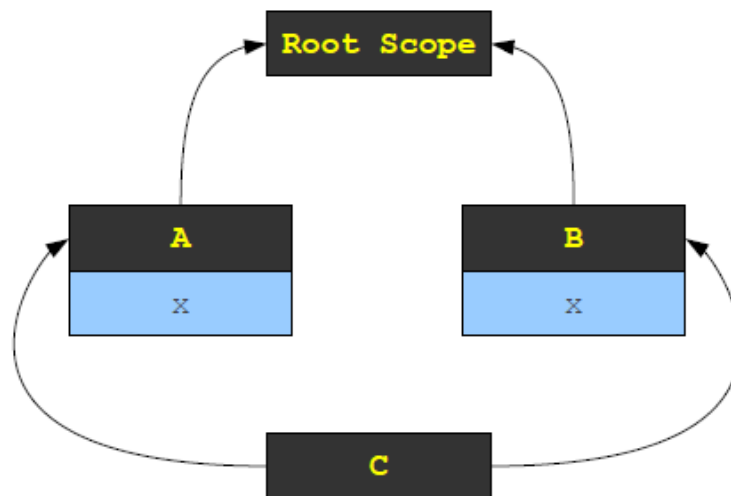
Perfectly fine!

## 理解作用域 (Scope)

```
class A {
public:
    int x;
};
```

```
class B {
public:
    int x;
};
```

```
class C: public A, public B {
public:
    void doSomething() {
        cout << A::x << endl;
    }
}
```



## 静态作用域 vs 动态作用域

```

5  using namespace std;
6
7  int x=137;
8  int y=42;
9
10 void Function1() {
11     cout << x+y << endl;
12     return;
13 }
14
15 void Function2() {
16     int x=0;
17     Function1();
18 }
19
20 void Function3() {
21     int y=0;
22     Function2();
23 }
24
25 int main() {
26     Function1();
27     Function2();
28     Function3();
29     return 0;
30 }
    
```

```

> 179
> 42
> 0
>
    
```

```

179
179
179
    
```

```

Process returned 0 (0x0)   execution time : 0.161 s
Press any key to continue.
    
```

## 符号表

## 5.1 概述

### (1) 什么是符号表?

**在编译过程中,编译程序用来记录源程序中各种名字的特性信息,所以也称为名字特性表。**

**名 字: 程序名、过程名、函数名、用户定义类型名、变量名、常量名、枚举值名、标号名等。**

**特性信息: 上述名字的种类、类型、维数、参数个数、数值及目标地址 (存储单元地址) 等。**



## (2)建表和查表的必要性(符号表在编译过程中的作用)

- 源程序中变量要先声明，再引用。
  - 用户通过声明语句，声明各种名字，并给出它们的类型、维数等信息
  - 编译程序在处理这些声明语句时，将声明中的名字及其信息登录到符号表中，同时给变量分配存储单元，并将单元地址登录在符号表中。
  - 当编译程序编译到引用所声明的变量时(赋值或引用其值)，要进行语法语义正确性检查(类型是否符合要求)和生成相应的目标程序，这就需要查符号表以取得相关信息。

## 符号表

## 数据区

例: int x, a, b;

...

...

L: x := a + b;

...

建表,  
分配存贮

x	简单变量	整型
a	简单变量	整型
b	简单变量	整型
L	标号	


1. 语法分析和语义分析
  - 说明语句、赋值语句的语法规则
  - 上下文有关分析: 是否声明
  - 类型一致性检查
2. 生成目标代码
  - LOAD a的地址
  - ADD b的地址
  - STO x的地址

## (3)有关符号表的操作：填表和查表

**填表：**当分析到程序中的说明或定义语句时，将说明或定义的名字，以及与之有关的信息填入符号表中。

**例：**Procedure P()

**查表：**

- (1) 填表前查表，检查在程序的同一作用域内名字是否重复定义；
- (2) 检查名字的种类是否与说明一致；
- (3) 对于强类型语言，要检查表达式中各变量的类型是否一致；
- (4) 生成目标指令时，要取得所需要的地址。

.....

## 5.2 符号表的组织与内容

### (1)符号表的结构与内容

符号表的基本结构:

名字

特性(信息)


**“名字”域:** 存放名字, 一般为标识符的符号串, 也可  
为指向标识符字符串的指针。

名字	特性(信息)

**“特性”域：**可包括多个子域，分别表示标识符的有关信息，如：

**名字(标识符)的种类：**简单变量、函数、过程、数组、标号、参数等

**类型：**如整型、浮点型、字符型、指针等

**性质：**变量形参、值形参等

**值：**常量名所代表的数值

**地址：**变量所分配单元的首址或地址位移

**大小：**所占的字节数

**作用域的嵌套层次：**

**对于数组：**维数、上下界值、计算下标变量地址所用的信息（数组信息向量）以及数组元素类型等。

**对于记录（结构、联合）：**域的个数，每个域的域名、地址位移、类型等。

**对于过程或函数：**形参个数、所在层次、函数返回值类型、局部变量所占空间大小等。

**对于指针：**所指对象类型等。

## (2)符号表的组织方式

**1.统一符号表:**不论什么名字都填入统一格式的符号表中

**符号表表项应按信息量最大的名字设计,填表、查表比较方便,结构简单,但是浪费大量空间。**

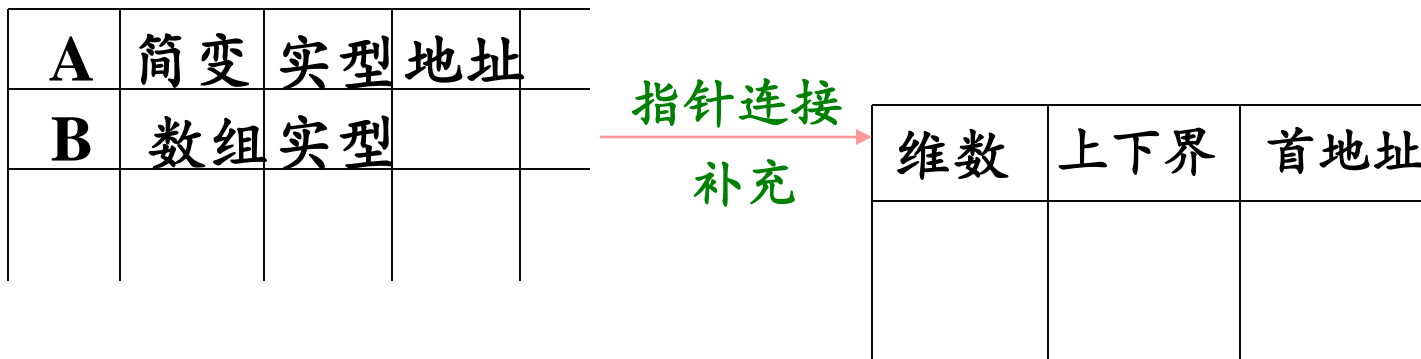
**2.对于不同种类的名字分别建立各种符号表**

**节省空间,但是填表和查表不方便。**

**3.折中办法:**大部分共同信息组成统一格式的符号表,特殊信息另设附表,两者用指针连接。

```

例: begin
      A : real;
      B : array [1:100] of real;
      :
      :
end
    
```



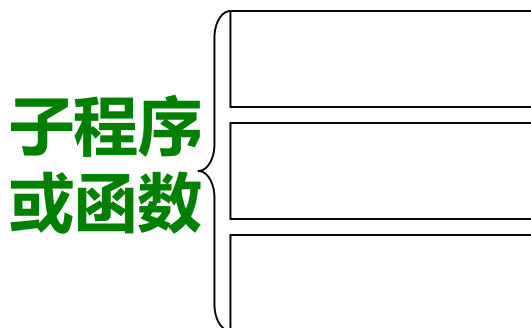
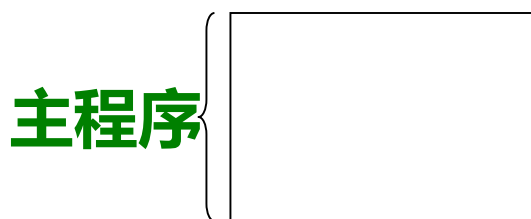


## 非分程序的符号表

## 5.3 非分程序结构语言的符号表组织

(1)非分程序结构语言: 每个可独立进行编译的程序单元是一个不包含有子模块的单一模块, 如FORTRAN语言。

### FORTRAN程序构造



主程序和子程序中可  
定义common语句

## (2)标识符的作用域及基本处理办法

1. 作用域: **全局**:子程序名,函数名和公共区名。  
**局部**: 程序单元中定义的变量。

2. 符号表的组织:

全局符号表
局部符号表

3. 基本处理办法:

<1> 子程序、函数名和公共区名填入全局符号表。

<2> 在子程序（函数）声明部分读到标识符，  
造局部符号表。

查本程序单元局部符号表，有无同名？

有,重复声明,报错

无,造表

<3> 在语句部分读到标识符,查表:

查本程序单元局部符号表，有无同名？

有,即已声明

无,查全局变量表

有,全局量

无,无定义标识符

4. 程序单元结束: 释放该程序单元的局部符号表。
5. 程序编译完成: 释放全部符号表。

## (3)符号表的组织方式

1. 无序符号表: 按扫描顺序建表,查表要逐项查找

查表操作的平均长度为 $n+1/2$

## 2. 有序符号表：符号表按变量名进行字典式排序

线性查表：  $n+1 / 2$

折半查表：  $\log_2^n - 1$

## 3. 散列符号表(Hash表)：符号表地址 = Hash(标识符)

解决：冲突

## 分程序的符号表：处理作用域嵌套

## 5.4 分程序结构语言的符号表组织

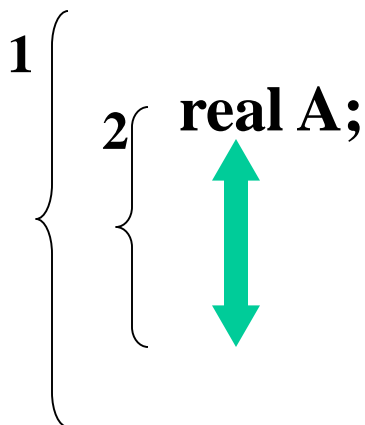
(1) 分程序结构语言:模块内可嵌入子模块

(2) 标识符的作用域和基本处理方法:

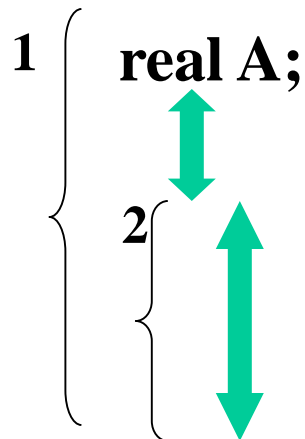
**作用域: 标识符局部于所定义的模块(最小模块)**

- ① 模块中所定义的标识符作用域是定义该标识符的子程序

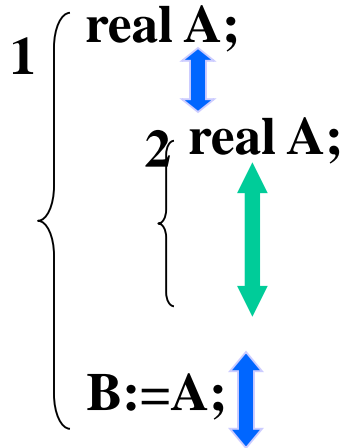
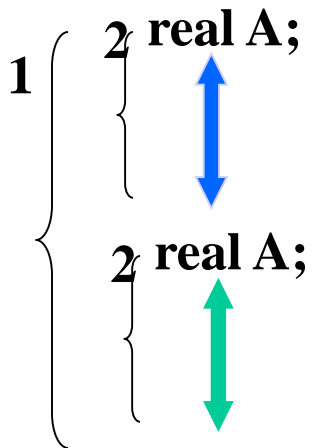




A为内分程序局部变量



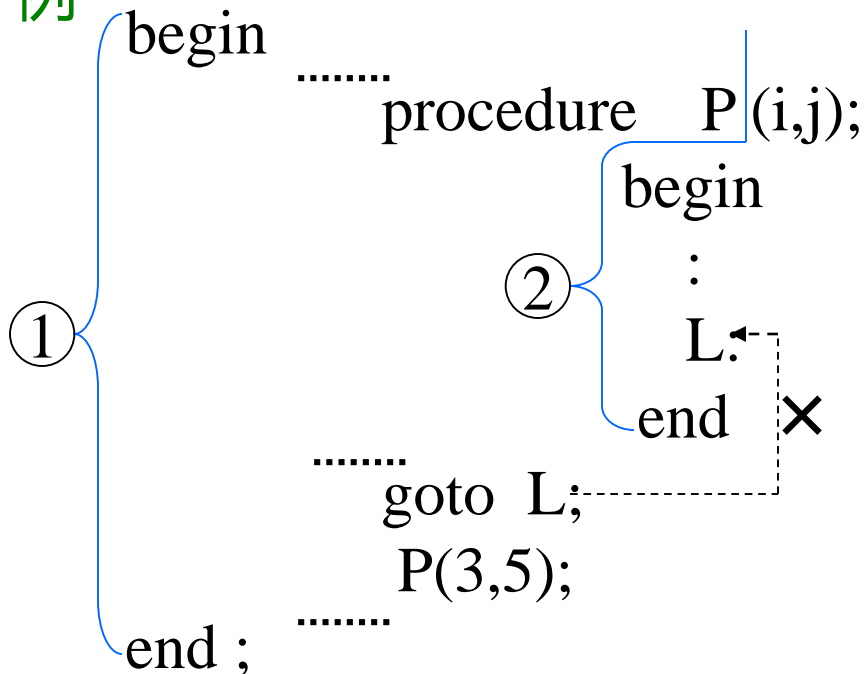
A为可作用于内分程序的全局变量



都是局部变量

- ② 过程或函数说明中定义的标识符(包括形参)其作用域为本过程体。

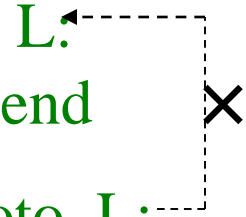
例



- ③ 循环语句中定义的标识符,其作用域为该循环语句。

```

for ... .. do
  begin
    :
    L:
  end
  Goto L;
  :
  
```



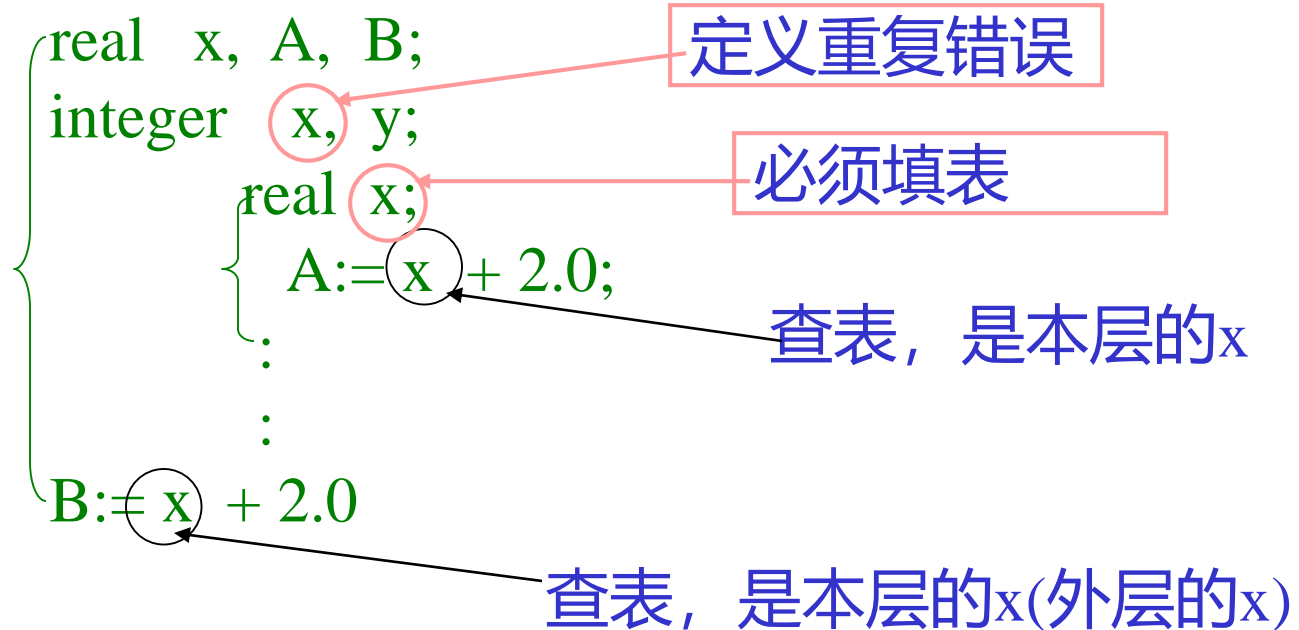
**不能从循环体外转到循环体内。循环语句应看作一层**

## 基本处理办法:

建查符号表均要遵循标识符的作用域规定进行。

建表：不能重复,不能遗漏

查表：按标识符作用域



## 处理方法:

a. 在程序声明部分读到标识符时(声明性出现),建表:

查本层符号表,有无同名?

- 有, 重复声明, 报错
- 无, 填入符号表

b. 在语句中读到标识符(引用性出现),查表:

查本层符号表,有无同名?

- 有, 即已声明, 取该名字信息(局部量)
- 无, 是否是最外层?
  - 是 未声明标识符, 报错
  - 否 转到直接外层

(n-1)

## c. 标准标识符的处理

主要是语言定义的一些标准过程和函数的名字，它们是标识符的子集。

如 `sin` `con` `abs`....

特点：1) 用户不必声明,就可全程使用

2) 设计编译程序时，标准名字及其数目已知

处理方法：1) 单独建表：使用不便，费时。

2) 预先将标准名填入名字表中

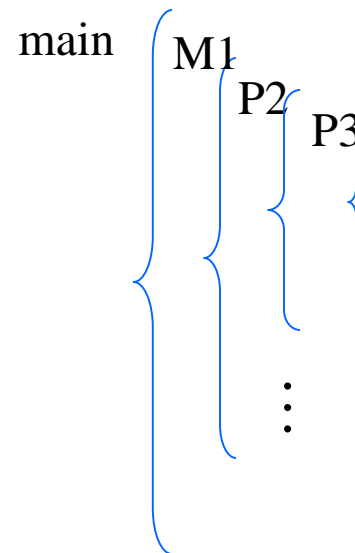
最外层

例: Pascal程序的分程序结构示例如下:

```

program main0(...);
  var
    x, y : real; i, k: integer;
    name: array [1...16] of char;
    :
    procedure M11(ind:integer);
      var x : integer;
      procedure P22(j : real);
        :
        procedure P33;
          var
            f : array [1...5] of integer;
            test1: boolean;
          begin
            :
          end; {P3}
      end;
    end;
  end;
end;

```



```

0      1      2
↓      ↓      ↓
begin
:
end; {P2}
procedure q2; 2
var r1,r2 : real;
begin
:
P2(r1+r2);
:
end; {q2}
begin
:
P2(x/y);
:
end; {M1}
begin
:
M1(i+k);
:
end {main}
  
```

```

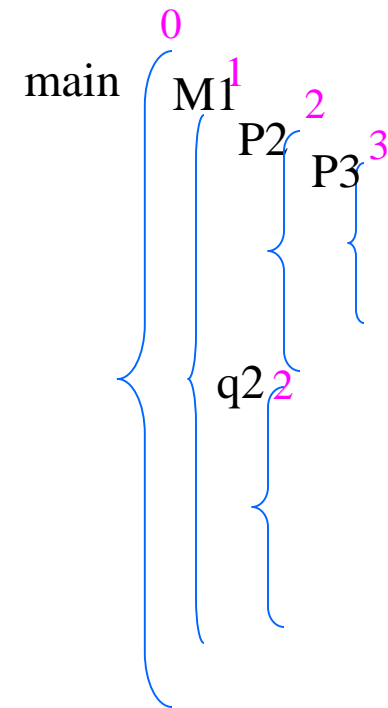
program main 0(...);
var
x, y : real; i, k: integer;
name: array [1...16] of char;
:
1procedure M1(ind:integer);
var x : integer 2;
2procedure P2(j : real);
:
3procedure P3;
var
f : array [1...5] of integer;
test1: boolean;
begin
:
end; {P3}
begin
:
end; {P2}
2procedure q2;
var r1,r2 : real;
begin
:
p2(r1+r2);
:
end; {q2}
begin
:
P2(x/y);
:
end; {M1}
begin
:
M1(i+k);
:
end {main}
  
```



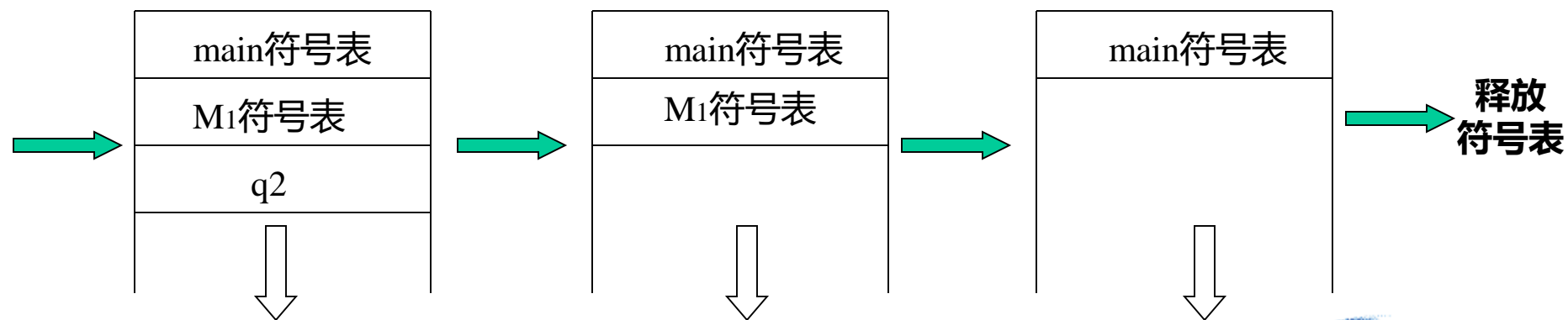
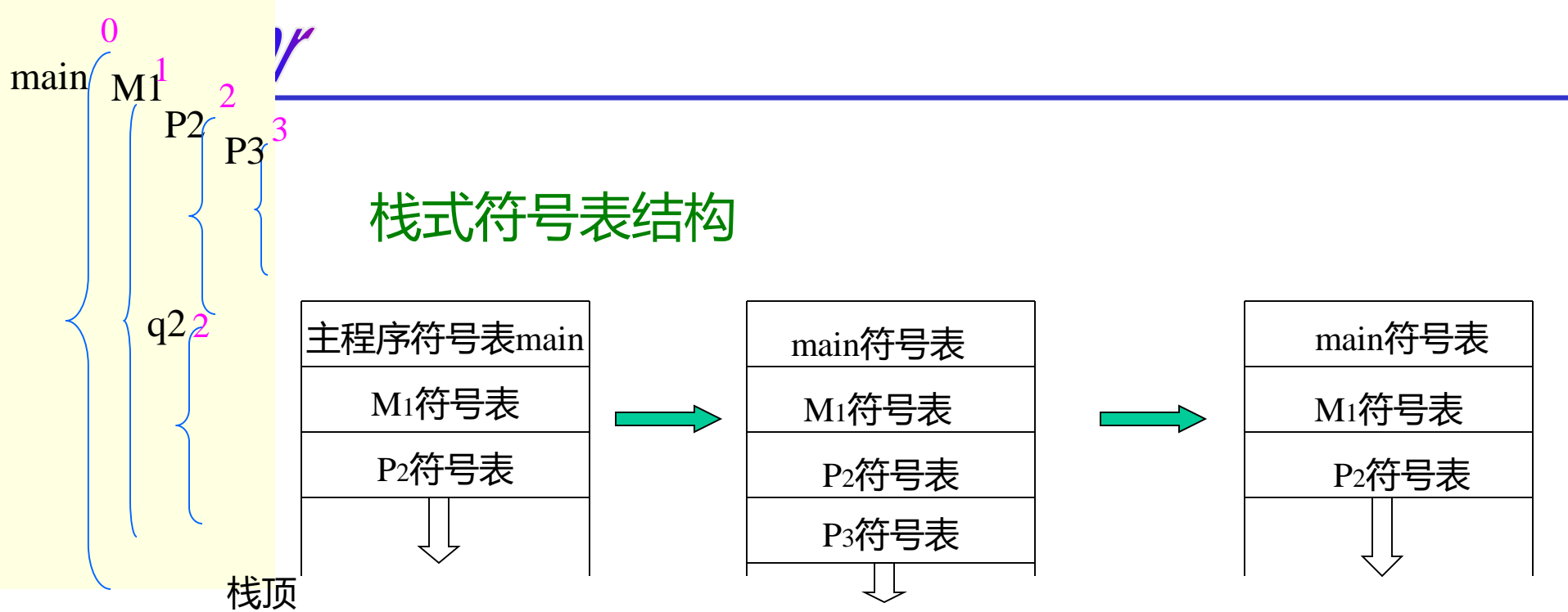
```

program main0(...);
var
  x, y : real;  i, k: integer;
  name: array [1...16] of char;
  :
  procedure M11(ind:integer);
    var x : integer2;
    procedure P22(j : real);
      :
      procedure P33;
        var
          f : array [1...5] of integer;
          test1: boolean;
          begin
            :
            end; {P3}
      begin
        :
        end;{P2}
      procedure q22;
        var r1,r2 : real;
        begin
          :
          P2(r1+r2);
          :
          end; {q2}
      begin
        :
        P2(x/y);
        :
        end;{M1}
    begin
      :
      M1(i+k);
      :
    end {main}

```



## 栈式符号表



符号表

	name	kind	type	lev	other inf
1	x	var	real	0	
2	y	var	real	0	
3	i	var	int	0	
4	k	var	int	0	
5	name	var	array	0	
6	M <sub>1</sub>	proc		0	
7	ind	para	int	1	
8	x	var	int	1	
9	P <sub>2</sub>	proc		1	
10	j	para	real	2	
11	P <sub>3</sub>	proc		2	
12	f	var	array	3	
13	test1	var	boolean	3	

main

分程序索引表

0	1
1	7
2	10
3	12

M<sub>1</sub>

P<sub>2</sub>

P<sub>3</sub>

编译 $q_2$ 说明部分后:

7	ind	para	int	1		M <sub>1</sub>
8	x	var	int	1		
9	P <sub>2</sub>	proc		1		
10		para	real	1		
11	q <sub>2</sub>	proc		1		
12	r <sub>1</sub>	var	real	2		q <sub>2</sub>
13	r <sub>2</sub>	var	real	2		

编译完 $q_2$ 过程体:

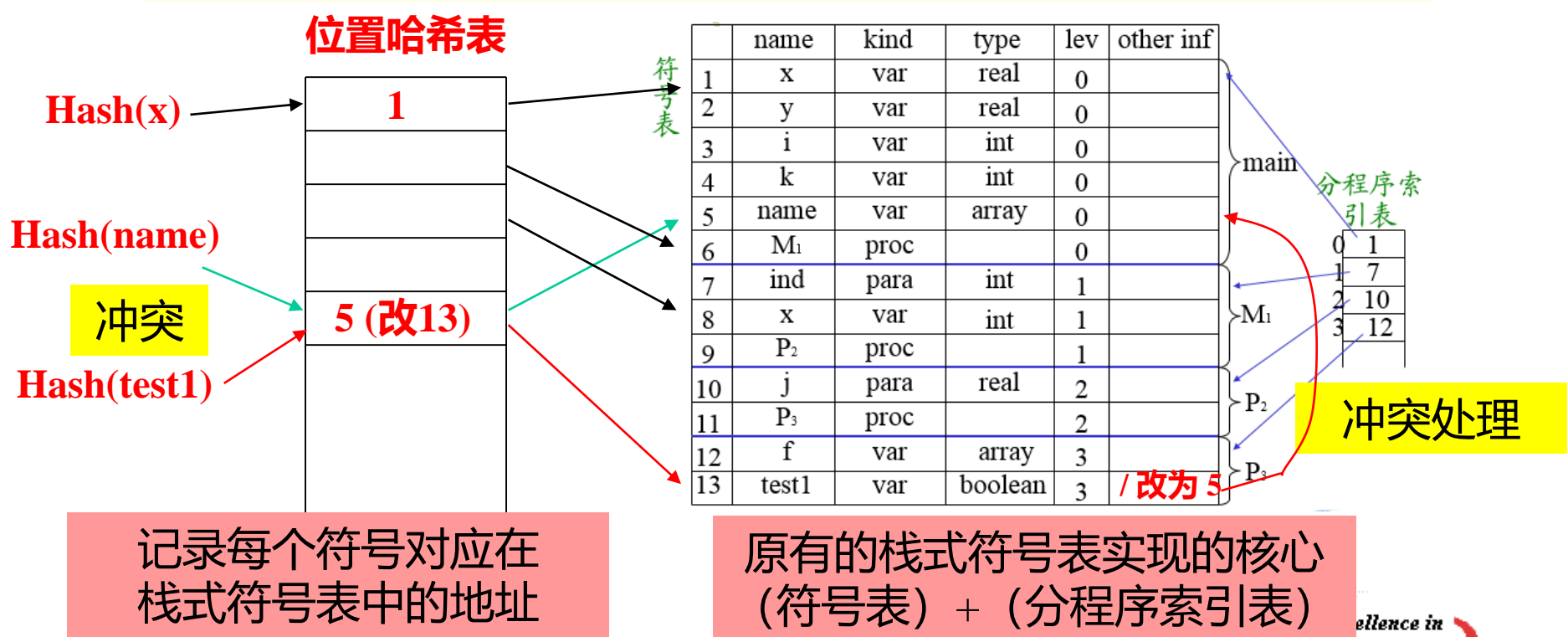
7	ind	para	int	
8	x	var	int	
9	$P_2$	proc		
10		para	real	
11	$q_2$	proc		

当过程和函数体编译完成后，应将与之相应的参数名和局部变量名以及后者的特性信息从符号表中删去。

**要求：给出一段程序，会画出其栈式符号表**

## 基于哈希表的栈式符号表实现

如何综合哈希表在查询检索上的优势，来实现栈式符号表？



### (1) 运行时的存储组织及管理

目标程序运行时所需存储空间的组织与管理以及源程序中变量存储空间的分配。

例：real a, b, c ;

...

a := b\*c ;



取b

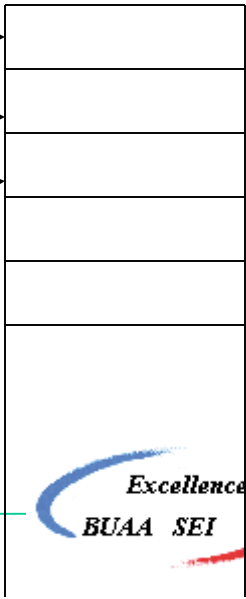
\* c

送a

符号表

a	简单变量	real
b	简单变量	real
c	简单变量	real
.....		

数据区





## (2) 静态存储分配和动态存储分配

### 静态存储分配

在编译阶段由编译程序实现对存储空间的管理和为源程序中的变量分配存储的方法。

### 条 件

如果在编译时能够确定源程序中变量在运行时的数据空间大小，且运行时不改变，那么就可以采用静态存储分配方法。

但是并不是所有数据空间大小都能在编译过程中确定

## 动态存储分配

在目标程序运行阶段由目标程序实现对存储空间的组织与管理，和为源程序中的变量分配存储的方法。

### 特 点

- 在目标程序运行时进行变量的存储分配。
- 编译时要生成进行动态分配的目标指令。

# 静态存储分配

## (1) 分配策略

由于每个变量所需空间的大小在编译时已知，因此可以用简单的方法给变量分配目标地址。

- 开辟一数据区。（首地址在加载时定）
- 按编译顺序给每个模块分配存储空间。
- 在模块内部按顺序给模块的变量分配存储，一般用相对地址，所占数据区的大小由变量类型决定。
- 目标地址填入变量的符号表中。

例：有下列FORTRAN 程序段

real MAXPRN, RATE

integer IND1, IND2

real PRINT(100), YPRINT(5,100), TOTINT

假设整数占4个大小，实数占8个字节大小，则符号表中各变量在数据区中所分配的地址为：

名字	类型	维数	地址
MAXPRN	r	0	264
RATE	r	0	272
IND1	i	0	280
IND2	i	0	284
PRINT	r	1	288
YPRINT	r	2	1088
TOTINT	r	0	5088

数据区

264  
272  
280  
284  
288  
+8×100  
1088  
+8×100×5  
5088

# 作业： P115-116 3,5

- 补充一个作业：
  - 调研：C语言、Java语言的符号表的区别和特点，分别如何处理函数的参数的

# 谢谢!