

第一章 引论

《编译原理》

谭添

南京大学计算机系

2022年春季

课程概要 (1)

- 教材

- 理论：《编译原理》(龙书)，第二版
- 实验：《编译原理实践与指导教程》

- 安排

- 老师：谭添
- 网站：<https://silverbullettt.bitbucket.io/>主页下
- 学时：17周 (学时66节)
- 时段：周一3-4节、周三5-6节
- 教室：仙II-211
- 助教：张腾 (实验)、颜俊梁 (作业)



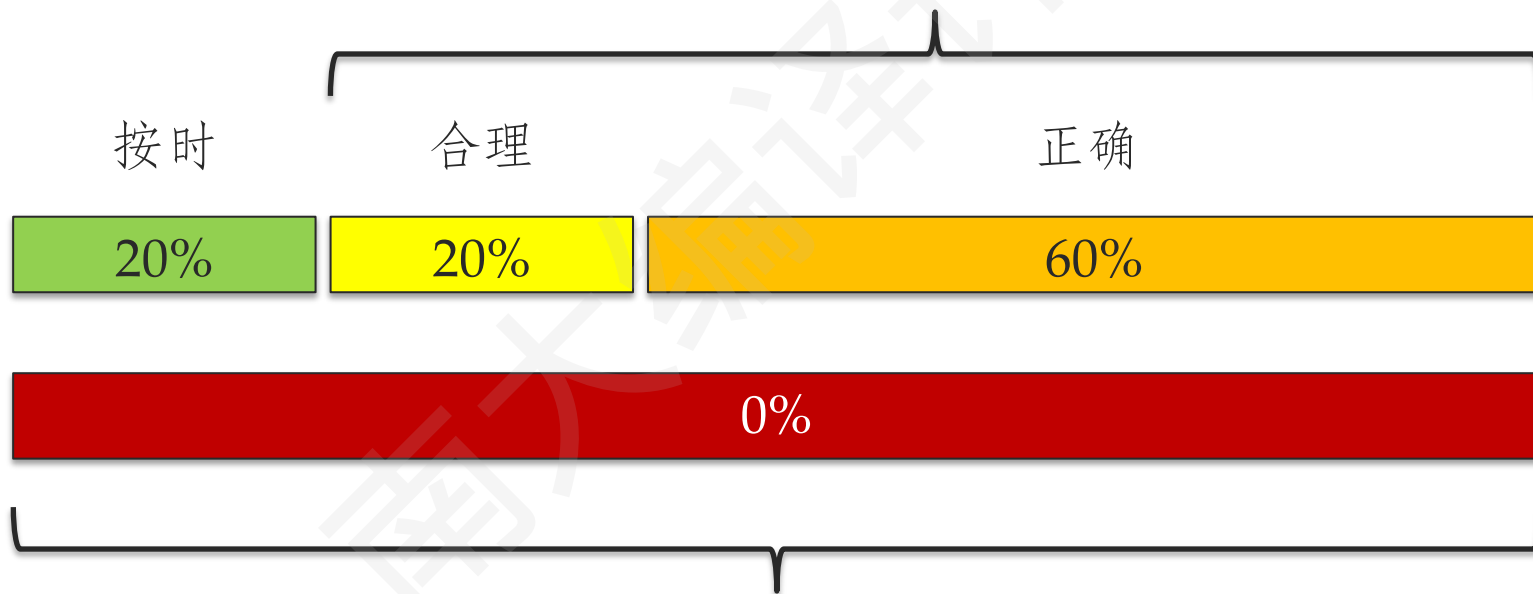
课程概要 (2)

- 课程结构
 - 理论部分：上课听讲，下课作业，交书面作业
 - 实践部分：实现编译器的几个阶段，交上机实验
- 评分标准
 - 书面作业：10% (20% + 20% + 60%)
 - 上机实验：30% (20% + 20% + 60%)
 - 组队调整：110% (1人)，100–105% (2人)，90–95% (3人)
 - 额外奖励：编译效率PK等
 - 实验内容：四次实验
 - 期末考试：60%
 - 不可控因素：随机签到 (加分)、抄袭检查 (归零) 等

课程概要 (3)

- 特别说明

按时提交，或延缓3天并事先得到老师许可

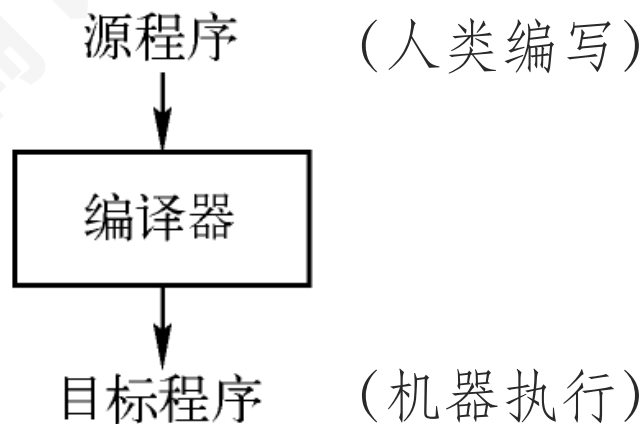


未事先得到老师许可，或抄袭

事先：提交截止时间24小时之前

编译器的作用

- 读入以某种语言 (源语言) 编写的程序
- 输出等价的用另一种语言 (目标语言) 编写的程序
- 通常目标程序是可执行的



为什么学习编译原理?

- 计算机专业的方向**必修课** (4学分)
- 学习编译器设计的原理和程序分析的技术
- 成为高手的必要一步 (神照经)
- 考研复试科目、研究生技能需求 (与计算机科学、软件技术、信息安全、计算机系统、计算机应用等专业方向相关)

编译器的结构 (1)

- 编译器可以分为**分析部分**和**综合部分**
- **分析部分 (前端/Front end)**
 - 把源程序分解成组成要素，以及相应的语法结构
 - 使用这个结构创建源程序的中间表示
 - 同时收集和源程序相关的信息，存放**到符号表**
- **综合部分 (后端/Back end)**
 - 根据中间表示和符号表信息构造目标程序
 - 同时对目标程序进行分析、优化
- 前端部分是**机器无关的**，后端部分是**机器相关的**

编译器的结构 (2)

- 编译器可分成顺序执行的一组步骤 (Phases)



课程内容

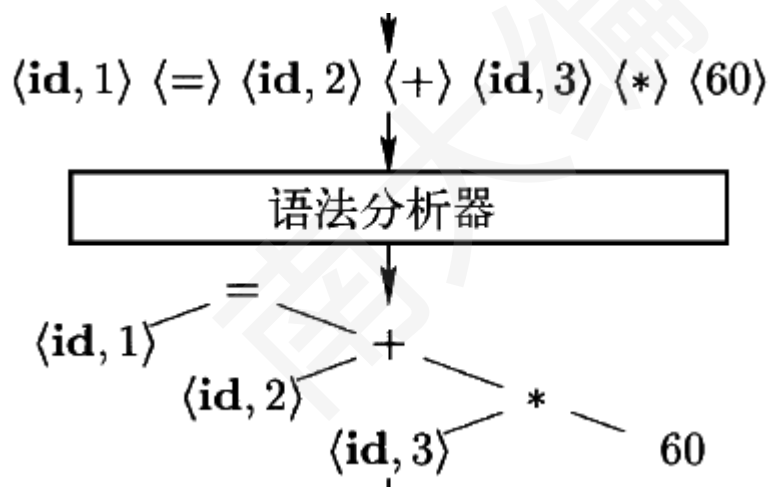
- 1. 引论 (易)
 - 3. 词法分析 (难)
 - 4. 语法分析 (难)
 - 5. 语法制导的翻译技术 (中)
 - 6. 中间代码生成 (难)
 - 7. 运行时刻环境 (易)
 - 8. 代码生成 (中)
 - 9. 机器无关优化 (中)
- 安排较紧
- 安排较松

词法分析

- 词法分析/扫描 (Lexical analysis/scanning)
 - 读入源程序的字符流，输出为有意义的词素 (Lexeme)
 - `<token-name, attribute-value>`
 - token-name 由语法分析步骤使用
 - attribute-value 指向相应的符号表条目或具体的值，由语义分析/代码生成步骤使用
- 例子
 - `position = initial + rate * 60`
 - `<id, 1> <=, > <id, 2> <+, > <id, 3> <*, > <number, 60>`

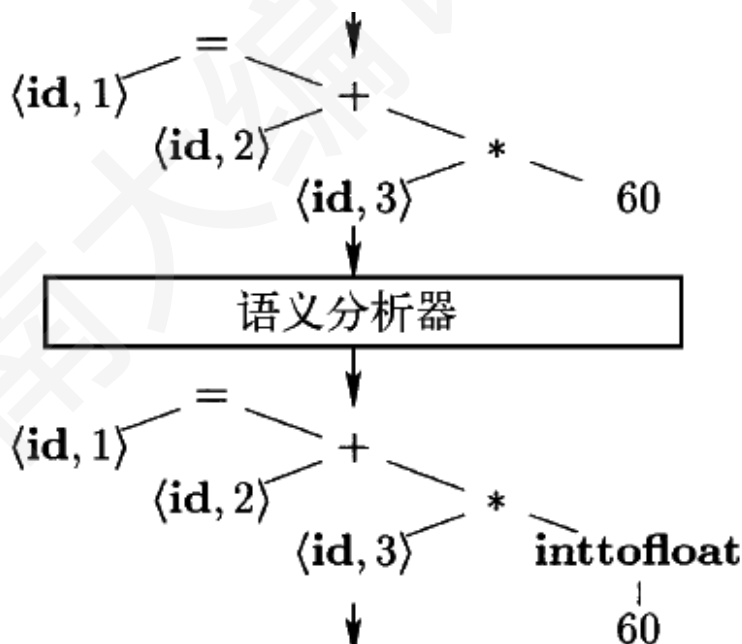
语法分析

- 语法分析/解析 (Syntax analysis/parsing)
 - 根据各个词法单元的第一个分量来创建树型的中间表示形式，通常是**语法树 (Syntax tree)**
 - 中间表示形式指出了词法单元流的语法结构



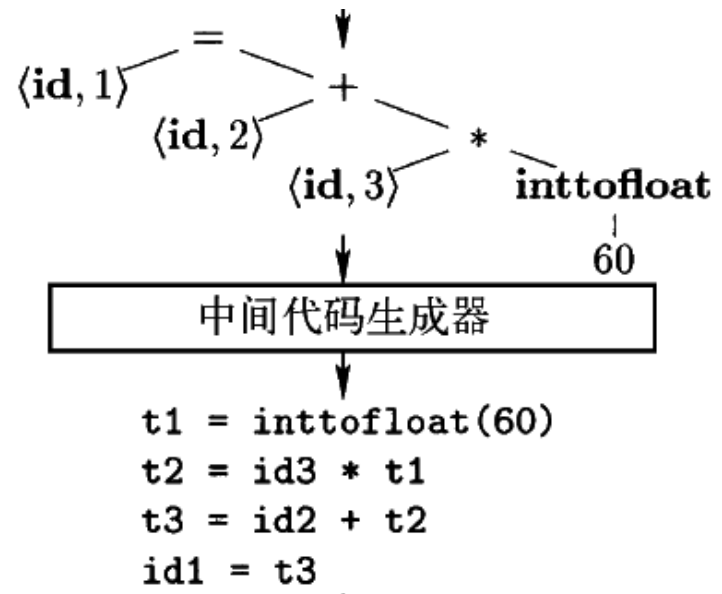
语义分析

- 语义分析 (Semantic analysis)
 - 使用语法树和符号表中的信息，检查源程序是否满足语言定义的语义约束
 - 同时收集类型信息，用于代码生成、类型检查、类型转换



中间代码生成

- 根据语义分析输出，生成类机器语言的中间表示
- 三地址代码
 - 每个指令最多包含三个运算分量
 - `t1 = inttofloat(60); t2 = id3 * t1; t3 = id2 + t2; ...`
 - 很容易生成机器语言指令



中间代码优化

- 通过对中间代码的分析，改进中间代码的质量
 - 更快、更短、能耗更低

```
t1 = inttofloat(60)
t2 = id3 * t1
t3 = id2 + t2
id1 = t3
```

↓

代码优化器

↓

```
t1 = id3 * 60.0
id1 = id2 + t1
```

代码生成

- 把中间表示形式映射到目标语言
 - 指令选择
 - 寄存器的分配

t1 = id3 * 60.0
id1 = id2 + t1

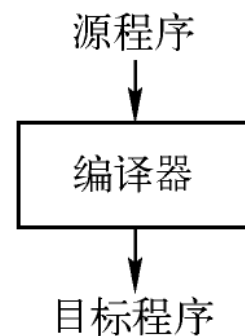
↓
代码生成器

↓
LDF R2, id3
MULF R2, R2, #60.0
LDF R1, id2
ADDF R1, R1, R2
STF id1, R1

编译器与解释器 (1)

- 编译器

- 读入以某种语言 (源语言) 编写的程序
- 输出等价的用另一种语言 (目标语言) 编写的程序
- 通常目标程序是可执行的



- 解释器

- 直接利用用户提供的输入，执行源程序中指定的操作
- 不生成目标程序，而是根据源程序的语义直接运行
- Java语言的处理结合了编译和解释

编译器与解释器 (2)

- 编译/解释程序可分成顺序执行的一组步骤



其它概念

- 符号表管理
 - 记录源程序中使用的标识符（变量名、函数名、...），收集各种属性
- 趟 (Pass)
 - 每趟读入一个输入文件，产生一个输出文件
 - “步骤” (Phase) 是逻辑组织方式
 - “趟” 和具体的实现相关
- 编译器构造工具
 - 扫描器 (Lex/Flex)、语法分析器 (Yacc/Bison/ANTLR)、语法制导的翻译引擎、...

程序设计语言的发展历程

- 历程
 - 机器语言
 - 汇编语言 (宏命令)
 - 高级语言
 - 通用语言: Fortran、Cobol、Lisp、C、C++、...
 - 特定应用语言: SQL、Postscript、NOMAD、...
 - 基于逻辑和约束的语言: Prolog、OPS5、...
- 命令式语言/函数式语言/逻辑式语言
- 冯·诺依曼语言/面向对象的语言/脚本语言

语言和编译器之间的关系

- 程序设计语言的新发展向编译器设计者提出新的要求
 - 设计相应的算法和表示方法来翻译和支持新的语言特征，如多态、动态绑定、类、类属(模板)、...
- 通过降低高级语言的执行开销，推动这些高级语言的使用
- 编译器设计者还需要更好地利用新硬件的能力
 - RISC技术、多核技术、大规模并行技术

编译技术的应用 (2)

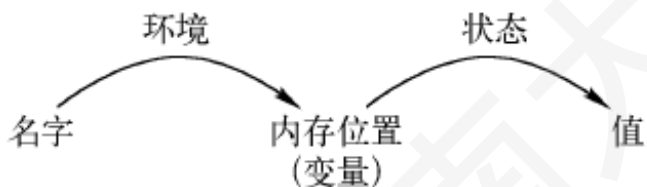
- 程序翻译
 - 二进制翻译/硬件合成/数据查询解释器/编译后模拟
- 软件质量与生产率工具
 - 类型检查
 - 边界检查 (软件测试)
 - 内存管理工具 (内存泄漏)

程序设计语言的基础概念 (1)

- 静态/动态
 - 静态：支持编译器静态决定某个问题（编译期）
 - 动态：只允许在程序运行时刻作出决定（运行时）
 - Java类声明中的static指明变量的存放位置可静态确定
- 作用域
 - x的作用域指程序文本的一个区域，其中对x的使用都指向这个声明
 - 静态作用域：编译期即可决定作用域
 - 动态作用域：运行时才可决定作用域

程序设计语言的基础概念 (2)

- 环境与状态
 - 环境：是从名字到存储位置的映射
 - 状态：从存储位置到它们值的映射



```
...  
int i;           /* 全局 i      */  
...  
void f(...) {  
    int i;       /* 局部 i      */  
    ...  
    i = 3;       /* 对局部 i 的使用 */  
    ...  
}  
...  
x = i + 1;      /* 对全局 i 的使用 */
```

图 1-9 名字 *i* 的两个声明

程序设计语言的基础概念 (3)

- 静态作用域和块结构
 - C语言使用静态作用域
 - C语言程序由顶层的变量、函数声明组成
 - 函数内部可以声明变量(局部变量/参数), 这些声明的作用域在它出现的函数内
 - 一个顶层声明的作用域包括其后的所有程序
 - 作用域规则基于程序结构, 声明的作用域由它在程序中的位置决定
 - 也通过public、private、protected进行明确控制