

Übung zur Vorlesung Compiler 1: Grundlagen

Prof. Dr. Andreas Koch
Jens Huthmann



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Wintersemester 12/13
Aufgabenblatt 4

Abgabemodalitäten

Die Aufgabe sind in 2er Gruppen zu bearbeiten. Ihre Lösungen reichen Sie als PDF-Datei per E-Mail bis zum 1.03.2012 um 23:59 MEZ an der Adresse oc@esa.informatik.tu-darmstadt.de ein. Die E-Mail muss als Betreff "Compiler 1 Aufgabe 4" haben. Geben Sie in Ihrem Lösungsdokument den Namen und die Matrikelnummer aller Gruppenmitglieder an.

Aufgabe 4.1 Code-Schablonen

20 Punkte

Erzeugen Sie mit Hilfe der Code-Schablonen aus den Folien von Block 05, Seite 8 ff. die TAM-Befehle für das gegebene Programm. Gehen Sie dabei schrittweise, vergleichbar einem Visitors, vor. Jeder Aufruf einer Code-Schablone sollte ein Schritt Ihrer detaillierten Lösung darstellen. Markieren Sie hierbei, wann eine Sprungadresse nicht direkt eingetragen werden kann. In einem solchen Fall markieren Sie auch den Schritt, in dem die Adresse durch Backpatching eingetragen wird. Die konkreten Adressen der Variablen und Sprungmarken sind nicht notwendig, es reicht wenn Sie diese als Namen angeben.

```
let
  var i : Integer
in
begin
  while i < 10 do
    i := i + 1
  end
```

Listing 1: Programm zur Übersetzung mittels Code-Schablonen

Adresse	Routine
1	id
2	not
3	and
4	or
5	succ
6	pred
7	neg
8	add
9	sub
10	mult
11	div
12	mod
13	lt
14	le
15	ge
16	gt
17	eq
18	ne
19	eol
20	eof
21	get
22	put
23	geteol
24	puteol
25	getint
26	putint
27	new
28	dispose
29	fopen
30	fgetint
31	fputint
32	fget
33	fput
34	fgeteol
35	fputeol
36	feol
37	feof
38	fclose

Tabelle 1: Primitive Routine IDs

Aufgabe 4.2 Adressen von Konstanten und Variablen

20 Punkte

Erweitern Sie den gegebenen TAM-Code um Befehle für die Speicherverwaltung und ersetzen Sie die Variablen-, Prozedur- und Funktionsnamen durch ihre konkreten Adressen gemäß den Beispiel in Abbildung 1. Die Adressen der primitiven Routinen können sie Tabelle 1 entnehmen.

```

let
  var x : Integer;
  const n ~ 0-1
in
  x := n + 1;

```

(a) Triangle-Code

```

0 ...
1 LOADL      0
2 LOADL      1
3 CALL       sub
4 LOAD (1)   n
5 LOADL      1
6 CALL       add
7 STORE (1)  x
8 ...
9 HALT

```

(b) TAM-Code

```

0 PUSH      1
1 LOADL     0
2 LOADL     1
3 CALL (SB) 9[PB]
4 LOAD (1)  1[SB]
5 LOADL     1
6 CALL (SB) 8[PB]
7 STORE (1) 0[SB]
8 POP (0)   2
9 HALT

```

(c) Lösung TAM-Code

Abbildung 1: Beispiel

```

let
  const MAX ~ 10;
  proc test (a : Integer ) ~
  let
    var b : Integer
  in
    begin
      b := a / 2;
      b := b + 3;
      putint (b)
    end
  in
    test (MAX)

```

(a) Triangle-Code

```

0 JUMP      14[CB]
1 ...
2 LOAD (1)  a
3 LOADL     2
4 CALL (SB) div
5 STORE (1) b
6 LOAD (1)  b
7 LOADL     3
8 CALL (SB) add
9 STORE (1) b
10 LOAD (1) b
11 CALL (SB) putint
12 ...
13 RETURN(0) 1
14 LOADL     10
15 CALL (SB) test
16 HALT

```

(b) TAM-Code

Abbildung 2: Aufgabe a

	0	...	
	1	JUMP	23[CB]
	2	...	
	3	LOAD (1)	x
	4	LOADI (1)	
	5	LOADL	2
let	6	CALL (SB)	mult
var a : Integer ;	7	STORE (1)	b
proc test (var x : Integer) ~	8	LOAD (1)	x
let	9	LOADI (1)	
var b : Integer ;	10	LOADL	10
const A ~ 10	11	CALL (SB)	add
in	12	LOAD (1)	b
begin	13	CALL (SB)	add
b := x * 2;	14	LOAD (1)	x
x := x + A + b;	15	STOREI(1)	
putint (A + x)	16	LOADL	10
end	17	LOAD (1)	x
in	18	LOADI (1)	
begin	19	CALL (SB)	add
a := 4;	20	CALL (SB)	putint
test (var a)	21	...	
end	22	RETURN(0)	1
	23	LOADL	4
	24	STORE (1)	a
	25	LOADA	a
	26	CALL (SB)	test
	27	...	
	28	HALT	

(a) Triangle-Code

(b) TAM-Code

Abbildung 3: Aufgabe b

	0 ...
	1 ...
	2 JUMP 7[CB]
	3 LOAD (1) i
	4 LOAD (1) i
	5 CALL mult
let	6 RETURN(1) 1
var a : Integer;	7 JUMP 26[CB]
var b : Integer;	8 JUMP 20[CB]
	9 LOAD (1) u
func f(i : Integer)	10 LOADI (1)
: Integer ~	11 CALL (SB) f
i * i;	12 CALL putint
	13 CALL puteol
proc p(l : Integer,	14 LOAD (1) u
var u : Integer) ~	15 LOADI (1)
begin	16 LOADL 1
while u > 1 do begin	17 CALL sub
putint(f(u));	18 LOAD (1) u
puteol();	19 STOREI(1)
u := u - 1;	20 LOAD (1) u
end	21 LOADI (1)
end	22 LOAD (1) l
in	23 CALL gt
begin	24 JUMPIF(1) 9[CB]
a := 10;	25 RETURN(0) 2
b := 0;	26 LOADL 10
p(b, var a);	27 STORE (1) a
end	28 LOADL 0
	29 STORE (1) b
	30 LOAD (1) b
	31 LOADA a
	32 CALL (SB) p
	33 ...
	34 HALT

(a) Triangle-Code

(b) TAM-Code

Abbildung 4: Aufgabe c

In der Vorlesung haben Sie einen Parser und Interpreter zur Sprache Calc kennengelernt. Anstatt eines Interpreters ist es auch möglich, für eine solch einfache Sprache einen Codegenerator mit ANTLR zu erzeugen.

Ihre Aufgabe ist es, einen ANTLR Treewalker zu implementieren, welcher Calc Programme zu Triangle Assembler Befehlen umwandelt. Diese können dann mit `TAM.Assembler` zu einem durch die `TAM` ausführbaren Binärprogramm assembliert werden.

Implementieren Sie den Treewalker in der Datei `CalcTriangle.g`. Als Vorlage können Sie `CalcInterpreter.g` verwenden. Aufrufen und Testen können Sie ihre Lösung, in dem Sie in `Calc.java` den Aufruf `CalcInterpreter` durch `CalcTriangle` ersetzen. Danach sollen Sie den von Ihrer Lösung erzeugten Assemblercode mit Hilfe `TAM.Assembler` assemblieren und mit `TAM.Interpreter` ausführen.

Zur Implementierung und Umwandlung der ANTLR Grammatik können Sie die auf der Webseite bereitgestellte Version von ANTLRWorks und der ANTLR Runtime verwenden.

Plagiarismus

Der Fachbereich Informatik misst der Einhaltung der Grundregeln der wissenschaftlichen Ethik großen Wert bei. Zu diesen gehört auch die strikte Verfolgung von Plagiarismus. Weitere Infos unter www.informatik.tu-darmstadt.de/plagiarism