

# Übung zur Vorlesung Compiler 1: Grundlagen

Prof. Dr. Andreas Koch  
Jens Huthmann, Julian Oppermann



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

Wintersemester 14/15  
Aufgabenblatt 4 - Lösungsvorschlag

## Abgabemodalitäten

Gruppenarbeit ist erlaubt und erwünscht. Bitte geben Sie dann nur eine Lösung pro Gruppe ab. Ihre Lösungen reichen Sie als PDF per E-Mail bis zum 22.02.2015 um 23:59 MET an [oc@esa.informatik.tu-darmstadt.de](mailto:oc@esa.informatik.tu-darmstadt.de) ein.

---

### Aufgabe 4.1 Codeschablonen I

---

Erzeugen Sie mit Hilfe der Codeschablonen 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. Sie können dabei mehrere kleine Schritte zusammenfassen, machen Sie sich aber dann trotzdem klar, welche Schablonen angewendet wurden. Markieren Sie, 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
  const MAX ~ 10;
  var n: Integer
in begin
  getint(var n);
  if (n>0) /\ (n<=MAX) then
    while n > 0 do begin
      putint(n); puteol();
      n := n - 1;
    end
  else
  end
end
```

**Listing 1:** Programm zur Übersetzung mittels Code-Schablonen

Die Korrektheit Ihrer “Hand-Übersetzung” können Sie am besten selbst testen, indem Sie Ihren Code assemblieren und dann auf der TAM laufen lassen.

Folgende Punkte sind uns bei der Korrektur aufgefallen:

- Schauen Sie sich nochmal die Codeschablonen für den Prozeduraufruf (Folie 5-73) an: Sie dürfen Referenzparameter nicht einfach evaluaten, sondern müssen über `pass-argument` und schließlich `fetch-address` ein `LOADA` erzeugen.
- In der Aufgabenstellung war gefordert, wie ein Visitor vorzugehen. Machen Sie sich klar, in welcher Reihenfolge die Codeschablonen durch konkreten Code ersetzt werden. Es ist möglich, die resultierenden TAM-Instruktionen beginnend bei Adresse 0[CB] nacheinander herunter zu schreiben (mit evtl. Backpatching).

---

### Aufgabe 4.2 Codeschablonen II

---

Triangle soll um ein “`foreach ARRAY do C`” Kommando erweitert werden. Dieser Befehl soll auf jedes Element des Arrays das Kommando C ausführen. Hierbei wird das aktuelle Element von ARRAY innerhalb C durch `current` dargestellt. In `size` steht die Anzahl der Elemente von ARRAY. Beachten Sie hierbei, dass C auch ein “`begin ... end`” Block sein kann.

Bestimmen Sie für diesen Befehl die Codeschablone, welche das Kommando ausführt. Sie dürfen hierzu bestehende Schablonen verwenden.

---

## Aufgabe 4.2 Lösung

---

Da Codeschablonen ja eine Art Pseudocode sind, ist es hier auch nicht so wichtig, wie Sie den Zugriff auf die Informationen darstellen, die nicht direkt aus den Argumenten der Codefunktion ersichtlich sind. Wenn Sie später einen Codegenerator auf Basis der Codeschablonen implementieren, würden Sie beispielsweise den Typ des Arrays von der Symboltabelle erhalten, von dem Sie wiederum auf die Werte T, S und size schließen können.

```
execute[foreach ARRAY do C] =
  elaborate[var _i : Integer]
  elaborate[var current : T] // T sei Elementtyp von ARRAY
  execute[_i := 0]
  execute[while _i < size do begin current := ARRAY[_i]; C; _i := _i + 1 end]
  POP(0) 1+S // S ist die Groesse von T
```

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 4.3 Adressen von Konstanten und Variablen

---

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

```

0 JUMP      14[CB]
1 PUSH      1
2 LOAD (1)  -1[LB]
3 LOADL     2
4 CALL (SB) 11[PB];div
5 STORE (1) 3[LB]
6 LOAD (1)  3[LB]
7 LOADL     3
8 CALL (SB) 8[PB];add
9 STORE (1) 3[LB]
10 LOAD (1) 3[LB]
11 CALL (SB) 26[PB];putint
12 POP (0)  1
13 RETURN(0) 1
14 LOADL     10
15 CALL (SB) 1[CB];id
16 HALT

```

(c) Lösung

Abbildung 2: Aufgabe a

	0	...		0	PUSH	1
	1	JUMP	23[CB]	1	JUMP	23[CB]
	2	...		2	PUSH	1
	3	LOAD (1)	x	3	LOAD (1)	-1[LB]
	4	LOADI (1)		4	LOADI (1)	
	5	LOADL	2	5	LOADL	2
let	6	CALL (SB)	mult	6	CALL (SB)	10[PB]; mult
var a : Integer ;	7	STORE (1)	b	7	STORE (1)	3[LB]
proc test (var x : Integer ) ~	8	LOAD (1)	x	8	LOAD (1)	-1[LB]
let	9	LOADI (1)		9	LOADI (1)	
var b : Integer ;	10	LOADL	10	10	LOADL	10
const A ~ 10	11	CALL (SB)	add	11	CALL (SB)	8[PB]; add
in	12	LOAD (1)	b	12	LOAD (1)	3[LB]
begin	13	CALL (SB)	add	13	CALL (SB)	8[PB]; add
b := x * 2;	14	LOAD (1)	x	14	LOAD (1)	-1[LB]
x := x + A + b;	15	STOREI(1)		15	STOREI(1)	
putint (A + x)	16	LOADL	10	16	LOADL	10
end	17	LOAD (1)	x	17	LOAD (1)	-1[LB]
in	18	LOADI (1)		18	LOADI (1)	
begin	19	CALL (SB)	add	19	CALL (SB)	8[PB]; add
a := 4;	20	CALL (SB)	putint	20	CALL (SB)	26[PB]; putint
test (var a)	21	...		21	POP (0)	1
end	22	RETURN(0)	1	22	RETURN(0)	1
	23	LOADL	4	23	LOADL	4
	24	STORE (1)	a	24	STORE (1)	0[SB]
	25	LOADA	a	25	LOADA	0[SB]
	26	CALL (SB)	test	26	CALL (SB)	2[CB]; not
	27	...		27	POP (0)	1
	28	HALT		28	HALT	

(a) Triangle-Code

(b) TAM-Code

(c) Lösung

Abbildung 3: Aufgabe b

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

(a) Triangle-Code

(b) TAM-Code

(c) Lösung

Abbildung 4: Aufgabe c

Implementieren Sie mit Hilfe von ANTLRv4 einen Compiler, der ein Brainfuck-Programm einliest und Code für die Triangle Abstract Machine (in der Assemblerdarstellung) erzeugt.

Hinweise:

- <http://de.wikipedia.org/wiki/Brainfuck>
- Eine Beschreibung des TAM-Befehlssatzes finden Sie hier: <http://goo.gl/IqmTud>
- Lassen Sie sich von ANTLR einen Visitor erzeugen.

### 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](http://www.informatik.tu-darmstadt.de/plagiarism)