

École Normale Supérieure

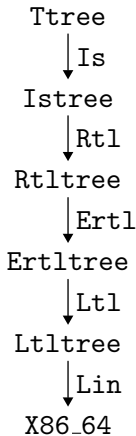
# Langages de programmation et compilation

Jean-Christophe Filliâtre

Cours 13 / 11 janvier 2016

la production de code efficace a été découpée en plusieurs phases :

1. sélection d'instructions
2. RTL (*Register Transfer Language*)
3. ERTL (*Explicit Register Transfer Language*)
4. LTL (*Location Transfer Language*)
  - 4.1 analyse de durée de vie
  - 4.2 construction d'un graphe d'interférence
  - 4.3 allocation de registres par coloration de graphe
5. code linéarisé (assembleur)



on a pris en exemple un fragment simple de C

```
int fact(int x) {  
    if (x <= 1) return 1;  
    return x * fact(x-1);  
}
```

phase 1 : la sélection d'instructions

```
int fact(int x) {  
    if (Mjlei 1 x) return 1;  
    return Mmul x fact((Maddi -1) x);  
}
```

phase 2 : RTL (*Register Transfer Language*)

```
#2 fact(#1)
  entry : L10
  exit  : L1
  locals:
  L10: mov #1 #6 --> L9
  L9 : jle $1 #6 --> L8, L7
  L8 : mov $1 #2 --> L1
```

```
L7: mov #1 #5 --> L6
L6: add $-1 #5 --> L5
L5: #3 <- call fact(#5) --> L4
L4: mov #1 #4 --> L3
L3: mov #3 #2 --> L2
L2: imul #4 #2 --> L1
```

phase 3 : ERTL (*Explicit Register Transfer Language*)

```

fact(1)
  entry : L17
  locals: #7,#8
L17: alloc_frame  --> L16
L16: mov %rbx #7  --> L15
L15: mov %r12 #8  --> L14
L14: mov %rdi #1  --> L10
L10: mov #1 #6    --> L9
L9 : jle $1 #6 --> L8, L7
L8 : mov $1 #2    --> L1
L1 : goto                --> L22
L22: mov #2 %rax  --> L21
L21: mov #7 %rbx  --> L20

```

```

L20: mov #8 %r12  --> L19
L19: delete_frame --> L18
L18: return
L7 : mov #1 #5    --> L6
L6 : add $-1 #5   --> L5
L5 : goto                --> L13
L13: mov #5 %rdi  --> L12
L12: call fact(1) --> L11
L11: mov %rax #3   --> L4
L4 : mov #1 #4    --> L3
L3 : mov #3 #2    --> L2
L2 : imul #4 #2   --> L1

```

phase 4 : LTL (*Location Transfer Language*)

on a déjà réalisé l'**analyse de durée de vie** *i.e.* on a déterminé pour chaque variable (pseudo-registre ou registre physique) à quels moments la valeur qu'elle contient peut être utilisée dans la suite de l'exécution

```

L17: alloc_frame --> L16   in = %r12,%rbx,%rdi   out = %r12,%rbx,%rdi
L16: mov %rbx #7 --> L15   in = %r12,%rbx,%rdi   out = %r12,%rdi
L15: mov %r12 #8 --> L14   in = #7,%r12,%rdi     out = #7,#8,%rdi
L14: mov %rdi #1 --> L10   in = #7,#8,%rdi       out = #1,#7,#8
L10: mov #1 #6 --> L9      in = #1,#7,#8         out = #1,#6,#7,#8
L9 : jle $1 #6 -> L8, L7   in = #1,#6,#7,#8     out = #1,#7,#8
L8 : mov $1 #2 --> L1      in = #7,#8            out = #2,#7,#8
L1 : goto --> L22         in = #2,#7,#8         out = #2,#7,#8
L22: mov #2 %rax --> L21   in = #2,#7,#8         out = #7,#8,%rax
L21: mov #7 %rbx --> L20   in = #7,#8,%rax       out = #8,%rax,%rbx
L20: mov #8 %r12 --> L19   in = #8,%rax,%rbx     out = %r12,%rax,%rbx
L19: delete_frame--> L18   in = %r12,%rax,%rbx   out = %r12,%rax,%rbx
L18: return --> L18       in = %r12,%rax,%rbx   out =
L7 : mov #1 #5 --> L6      in = #1,#7,#8         out = #1,#5,#7,#8
L6 : add $-1 #5 --> L5     in = #1,#5,#7,#8     out = #1,#5,#7,#8
L5 : goto --> L13         in = #1,#5,#7,#8     out = #1,#5,#7,#8
L13: mov #5 %rdi --> L12   in = #1,#5,#7,#8     out = #1,#7,#8,%rdi
L12: call fact(1)--> L11   in = #1,#7,#8,%rdi   out = #1,#7,#8,%rax
L11: mov %rax #3 --> L4     in = #1,#7,#8,%rax   out = #1,#3,#7,#8
L4 : mov #1 #4 --> L3      in = #1,#3,#7,#8     out = #3,#4,#7,#8
L3 : mov #3 #2 --> L2      in = #3,#4,#7,#8     out = #2,#4,#7,#8
L2 : imul #4 #2 --> L1     in = #2,#4,#7,#8     out = #2,#7,#8

```



on va maintenant construire un **graphe d'interférence** qui exprime les contraintes sur les emplacements possibles pour les pseudo-registres

### Définition (interférence)

*On dit que deux variables  $v_1$  et  $v_2$  **interfèrent** si elles ne peuvent pas être réalisées par le même emplacement (registre physique ou emplacement mémoire).*

comme l'interférence n'est pas décidable, on va se contenter de conditions suffisantes

soit une instruction qui définit une variable  $v$  : toute autre variable  $w$  vivante à la sortie de cette instruction peut interférer avec  $v$

cependant, dans le cas particulier d'une instruction

```
mov w v
```

on ne souhaite pas déclarer que  $v$  et  $w$  interfèrent car il peut être précisément intéressant de réaliser  $v$  et  $w$  par le même emplacement et d'éliminer ainsi une ou plusieurs instructions

on adopte donc la définition suivante

## Définition (graphe d'interférence)

Le **graphe d'interférence** d'une fonction est un graphe non orienté dont les sommets sont les variables de cette fonction et dont les arêtes sont de deux types : *interférence* ou *préférence*.

Pour chaque instruction qui définit une variable  $v$  et dont les variables vivantes en sortie, autres que  $v$ , sont  $w_1, \dots, w_n$ , on procède ainsi :

- si l'instruction n'est pas une instruction `mov w v`, on ajoute les  $n$  arêtes d'interférence  $v - w_i$
- s'il s'agit d'une instruction `mov w v`, on ajoute les arêtes d'interférence  $v - w_i$  pour tous les  $w_i$  différents de  $w$  et on ajoute l'arête de préférence  $v - w$ .

(si une arête  $v - w$  est à la fois de préférence et d'interférence, on conserve uniquement l'arête d'interférence)

le graphe d'interférence peut être ainsi représenté en OCaml :

```
type arcs = { prefs: Register.set; intfs: Register.set }  
type graph = arcs Register.map
```

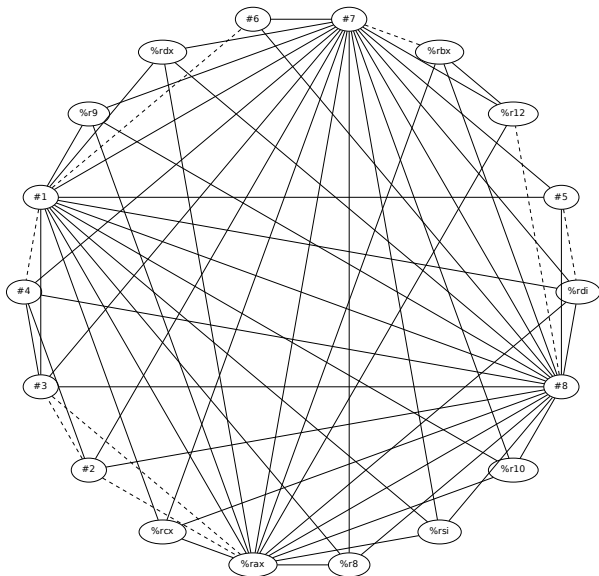
la fonction qui le construit est de la forme

```
val make: Liveness.info Label.map -> graph
```

voici ce que l'on obtient pour la fonction fact

10 registres physiques  
+  
8 pseudo-registres

arêtes de préférence en pointillés



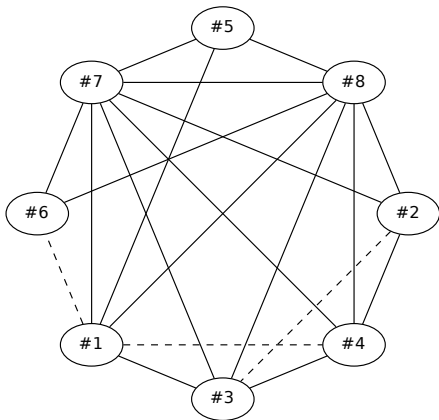
on peut alors voir le problème de l'allocation de registres comme un problème de **coloriage de graphe** :

- les couleurs sont les registres physiques
- deux sommets liés par une arête d'interférence ne peuvent recevoir la même couleur
- deux sommets liés par une arête de préférence doivent recevoir la même couleur autant que possible

note : il y a dans le graphe des sommets qui sont des registres physiques, c'est-à-dire des sommets déjà coloriés

observons les couleurs possibles pour les pseudo-registres

	couleurs possibles
#1	%r12, %rbx
#2	toutes
#3	toutes
#4	toutes
#5	toutes
#6	toutes
#7	%rbx
#8	%r12



sur cet exemple, on voit tout de suite que le coloriage est impossible

- seulement deux couleurs pour colorier #1, #7 et #8
- ils interfèrent tous les trois

si un sommet ne peut être colorié, il correspondra à un emplacement de pile ; on dit qu'on *spill* le pseudo-registre



quand bien même le graphe serait effectivement coloriable, le déterminer serait trop coûteux (c'est un problème NP-complet)

on va donc colorier en utilisant des **heuristiques**, avec pour objectifs

- une complexité linéaire ou quasi-linéaire
- une bonne exploitation des arêtes de préférence

l'un des meilleurs algorithmes est dû à George et Appel (*Iterated Register Coalescing*, 1996); cf Appel, chapitre 11

cet algorithme exploite les idées suivantes

soit  $K$  le nombre de couleurs (*i.e.* le nombre de registres physiques)

une première idée, due à Kempe (1879!), est la suivante : si un sommet a un degré  $< K$ , alors on peut le retirer du graphe, colorier le reste, et on sera ensuite assuré de pouvoir lui donner une couleur ; cette étape est appelée **simplification**

les sommets retirés sont donc mis sur une pile

retirer un sommet diminue le degré d'autres sommets et peut donc produire de nouveaux candidats à la simplification

lorsqu'il ne reste que des sommets de degré  $\geq K$ , on en choisit un comme **candidat au spilling** (*potential spill*); il est alors retiré du graphe, mis sur la pile et le processus de simplification peut reprendre

on choisit de préférence un sommet qui

- est peu utilisé (les accès à la mémoire coûtent cher)
- a un fort degré (pour favoriser de futures simplifications)

lorsque le graphe est vide, on commence le processus de coloration, appelé **sélection**

on dépile les sommets un à un et pour chacun

- s'il s'agit d'un sommet de faible degré, on est assuré de lui trouver une couleur
- s'il s'agit d'un sommet de fort degré, c'est-à-dire d'un candidat au spilling, alors
  - soit il peut être tout de même colorié car ses voisins utilisent moins de  $K$  couleurs; on parle de **coloriage optimiste**
  - soit il ne peut être colorié et doit être effectivement spillé (on parle d'*actual spill*)

enfin, il convient d'utiliser au mieux les arêtes de préférence

pour cela, on utilise une technique appelée **coalescence** (*coalescing*) qui consiste à fusionner deux sommets du graphe

comme cela peut augmenter le degré du sommet résultant, on ajoute un critère suffisant pour ne pas détériorer la  $K$ -colorabilité

## Définition (critère de George)

*Deux sommets  $v_1$  et  $v_2$  peuvent être fusionnés si tout voisin de  $v_1$  de degré  $\geq K$  est également voisin de  $v_2$ .*

s'écrit naturellement récursivement

```
let rec simplify g =  
  ...  
and coalesce g =  
  ...  
and freeze g =  
  ...  
and spill g =  
  ...  
and select g v =  
  ...
```

note : la pile des sommets à colorier est donc implicite

```
let rec simplify g =  
  if il existe un sommet v sans arête de préférence  
    de degré minimal et  $< K$   
  then  
    select g v  
  else  
    coalesce g
```



```
and coalesce g =  
  if il existe une arête de préférence v1-v2  
    satisfaisant le critère de George  
  then  
    g <- fusionner g v1 v2  
    c <- simplify g  
    c[v1] <- c[v2]  
    renvoyer c  
  else  
    freeze g
```

```
and freeze g =  
  if il existe un sommet de degré minimal < K  
  then  
    g <- oublier les arêtes de préférence de v  
    simplify g  
  else  
    spill g
```

```
and spill g =  
  if g est vide  
  then  
    renvoyer le coloriage vide  
  else  
    choisir un sommet v de coût minimal  
  select g v
```

on peut prendre par exemple

$$\text{coût}(v) = \frac{\text{nombre d'utilisations de } v}{\text{degré de } v}$$

```
and select g v =  
  supprimer le sommet v de g  
  c <- simplify g  
  if il existe une couleur r possible pour v  
  then  
    c[v] <- r  
  else  
    c[v] <- spill  
renvoyer c
```

1.

simplify g →

coalesce g →

sélectionne #2- - -#32.

simplify g →

coalesce g →

sélectionne #4- - -#13.

simplify g →

coalesce g →

sélectionne #6- - -#14.

simplify g →

coalesce g →

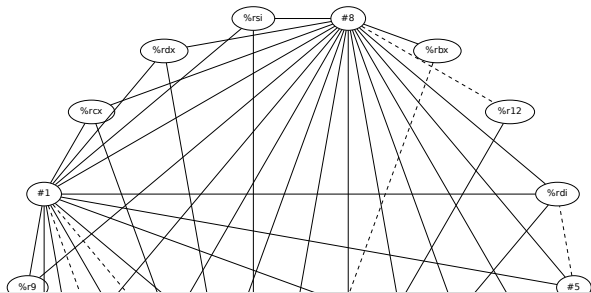
sélectionne

#3- - -%rax5.

simplify g →

coalesce g →

sélectionne



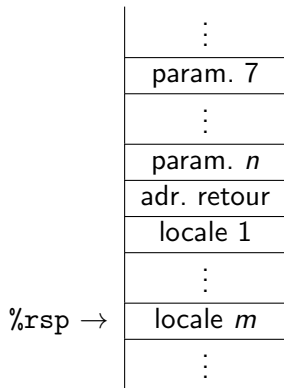
puis on dépile

8. coalesce #8- -%r12 → c[#8] = %r12
7. select #1 → c[#1] = %rbx
6. select #7 → c[#7] = spill
5. coalesce #5- -%rdi → c[#5] = %rdi
4. coalesce #3- -%rax → c[#3] = %rax
3. coalesce #6- -#1 → c[#6] = c[#1] = %rbx
2. coalesce #4- -#1 → c[#4] = c[#1] = %rbx
1. coalesce #2- -#3 → c[#2] = c[#3] = %rax

## et les pseudo-registres *spillés* ?

que fait-on des pseudo-registres *spillés* ?

on leur associe des emplacements sur la pile, dans la zone basse du tableau d'activation, en dessous des paramètres



plusieurs pseudo-registres peuvent occuper le même emplacement de pile, s'ils n'interfèrent pas  $\Rightarrow$  comment minimiser  $m$  ?

c'est de nouveau un problème de coloriage de graphe, mais cette fois avec une infinité de couleurs possibles, chaque couleur correspondant à un emplacement de pile différent

algorithme :

1. on fusionne toutes les arêtes de préférence (coalescence), parce que `mov` entre deux registres spillés coûte cher
2. on applique ensuite l'algorithme de simplification, en choisissant à chaque fois le sommet de degré le plus faible (heuristique)



le résultat de l'allocation de registres a la forme suivante

```
type color = Spilled of int | Reg of Register.t  
type coloring = color Register.map
```

la fonction d'allocation se présente alors ainsi

```
val alloc_registers: Interference.graph -> coloring
```

on obtient l'allocation de registres suivante

```
#1 -> %rbx
#2 -> %rax
#3 -> %rax
#4 -> %rbx
#5 -> %rdi
#6 -> %rbx
#7 -> stack 0
#8 -> %r12
```

ce qui *donnerait* le code suivant

```

fact(1)
  entry : L17

L17: alloc_frame      --> L16
L16: mov %rbx 0(%rsp) --> L15
L15: mov %r12 %r12   --> L14
L14: mov %rdi %rbx   --> L10
L10: mov %rbx %rbx   --> L9
L9 : jle $1 %rbx --> L8, L7
L8 : mov $1 %rax     --> L1
L1 : goto           --> L22
L22: mov %rax %rax   --> L21
L21: mov 0(%rsp) %rbx --> L20

L20: mov %r12 %r12   --> L19
L19: delete_frame   --> L18
L18: return

L7 : mov %rbx %rdi   --> L6
L6 : add $-1 %rdi    --> L5
L5 : goto           --> L13
L13: mov %rdi %rdi   --> L12
L12: call fact(1)    --> L11
L11: mov %rax %rax   --> L4
L4 : mov %rbx %rbx   --> L3
L3 : mov %rax %rax   --> L2
L2 : imul %rbx %rax  --> L1

```

comme on le constate, de nombreuses instructions de la forme

```
mov v v
```

peuvent être éliminées; c'était l'intérêt des arêtes de préférence

ce sera fait pendant la traduction vers LTL

la plupart des instructions LTL sont les mêmes que dans ERTL, si ce n'est que les registres sont maintenant tous des registres physiques ou des emplacements de pile

```
type instr =
| Eaccess_global of ident * register * label
| Eload of register * int * register * label
| ...
| Econst of int32 * color * label
| Emunop of munop * color * label
| Embinop of mbinop * color * color * label
| ...
```

par ailleurs, Ealloc\_frame, Edelete\_frame et Eget\_param disparaissent, au profit de manipulation explicite de %rsp

on traduit chaque instruction ERTL à l'aide d'une fonction qui prend en argument le coloriage du graphe d'une part, et la structure du tableau d'activation d'autre part (qui est maintenant connue pour chaque fonction)

```
type frame = {  
  f_params: int; (* taille paramètres + adresse retour *)  
  f_locals: int; (* taille variables locales *)  
}  
  
let instr colors frame = function  
  | ...
```

une variable  $r$  peut être

- déjà un registre physique
- un pseudo-registre réalisé par un registre physique
- un pseudo-registre réalisé par un emplacement de pile

dans certains cas, la traduction est facile car l'instruction assembleur permet toutes les combinaisons

exemple

```
let instr colors frame = function
| Ertltree.Econst (n, r, l) ->
  let c =
    try Register.M.find r colors with Not_found -> r in
  Econst (n, c, l)
```

dans d'autres cas, en revanche, c'est plus compliqué car toutes les opérandes ne sont pas autorisées

dans le cas d'un accès à une variable globale, par exemple,

```
| Eaccess_global (x, r, l) ->  
    ?
```

pose un problème quand r est sur la pile car on ne peut pas écrire

```
movq x, n(%rsp)
```

(too many memory references for 'movq')

il faut donc utiliser un registre intermédiaire

**problème** : quel registre physique utiliser ?



en adopte ici une solution simple : deux registres particuliers seront utilisés comme registres temporaires pour ces transferts avec la mémoire, et ne seront pas utilisés par ailleurs

(en l'occurrence on choisit ici d'utiliser `%rbp` et `%r11`)

en pratique, on n'a pas nécessairement le loisir de gâcher ainsi deux registres ; on doit alors modifier le graphe d'interférence et relancer une allocation de registres pour déterminer un registre libre pour le transfert

heureusement, cela converge très rapidement en pratique  
(2 ou 3 étapes seulement)

on se donne donc les deux registres temporaires

```
val tmp1: Register.t (* %rbp *)
val tmp2: Register.t (* %r11 *)
```

pour écrire dans la variable `r`, on se donne une fonction `write`, qui prend également en arguments le coloriage et l'étiquette où il faut aller après l'écriture ; elle renvoie le registre physique dans lequel il faut effectivement écrire et l'étiquette où il faut effectivement aller ensuite

```
let write colors r l = match lookup colors r with
| Reg hr    ->
    hr, l
| Spilled n ->
    tmp1, generate (Embinop (Mmov, Reg tmp1, Spilled n, l))
```

on peut maintenant traduire facilement de ERTL vers LTL

```
let instr colors frame = function
| Ertltree.Eaccess_global (x, r, l) ->
    let hwr, l = write colors r l in
    Eaccess_global (x, hwr, l)
| ...
```

inversement, on se donne une fonction `read1` pour lire le contenu d'une variable

```
let read1 colors r f = match lookup colors r with
  | Reg hr      -> f hr
  | Spilled n -> Embinop (Mmov, Spilled n, Reg tmp1,
                        generate (f tmp1))
```

et on l'utilise ainsi

```
let instr colors frame = function
  | ...
  | Ertltree.Eassign_global (r, x, l) ->
    read1 colors r (fun hwr -> Eassign_global (hwr, x, l))
```

on se donne de même une fonction `read2` pour lire le contenu de deux variables

et on l'utilise ainsi

```
| Ertltree.Estore (r1, r2, n, l) ->  
  read2 colors r1 r2 (fun hw1 hw2 ->  
    Estore (hw1, hw2, n, l))
```

on applique un traitement spécial aux instructions Mmov et Mmul

```
| Ertltree.Embinop (op, r1, r2, l) ->
  begin match op, lookup colors r1, lookup colors r2 with
  | Mmov, o1, o2 when o1 = o2 ->
    Egoto l
  | _, (Spilled _ as o1), (Spilled _ as o2)
  | Mmul, o1, (Spilled _ as o2) ->
    read1 colors r2 (fun hw2 ->
      Embinop (op, o1, Reg hw2, generate (
        Embinop (Mmov, Reg hw2, o2, l))))
  | _, o1, o2 ->
    Embinop (op, o1, o2, l)
  end
```

maintenant que l'on connaît la taille du tableau d'activation, on peut traduire `Eget_param` en terme d'accès par rapport à `%rsp`

```
| Ertltree.Eget_param (n, r, l) ->  
  let hwr, l = write_colors r l in  
  let n = frame.f_locals + frame.f_params + n in  
  Embinop (Mmov, Spilled n, Reg r, l)
```

on peut enfin traduire `Ealloc_frame` et `Edelete_frame` en terme de manipulation de `%rsp`

```
| Ertltree.Ealloc_frame l
| Ertltree.Edelete_frame l when frame.f_locals = 0 ->
  Egoto l
| Ertltree.Ealloc_frame l ->
  Emunop (Maddi (- frame.f_locals), Reg rsp, 1)
| Ertltree.Edelete_frame l ->
  Emunop (Maddi frame.f_locals, Reg rsp, 1)
```



on n'a plus qu'à assembler tous les morceaux

```

let deffun debug f =
  let ln = Liveness.analyze f.fun_body in
  let ig = Interference.make ln in
  let c, nlocals = Coloring.find ig in
  let n_stack_params =
    max 0 (f.fun_formals - List.length Register.parameters) in
  let frame = { f_params = word_size * (1 + n_stack_params);
                f_locals = word_size * nlocals } in
  graph := Label.M.empty;
  Label.M.iter
    (fun l i ->
      let i = instr c frame i in graph := Label.M.add l i !graph)
    f.fun_body;
  { fun_name   = f.fun_name;
    fun_entry  = f.fun_entry;
    fun_body   = !graph; }

```

pour la factorielle, on obtient le code LTL suivant

fact()			
entry : L17			
L17: add \$-8 %rsp	-->	L16	
L16: mov %rbx 0(%rsp)	-->	L15	
L15: goto	-->	L14	
L14: mov %rdi %rbx	-->	L10	
L10: goto	-->	L9	
L9 : jle \$1 %rbx	-->	L8, L7	
L8 : mov \$1 %rax	-->	L1	
L1 : goto	-->	L22	
L22: goto	-->	L21	
L21: mov 0(%rsp) %rbx	-->	L20	
			L20: goto --> L19
			L19: add \$8 %rsp --> L18
			L18: return
			L7 : mov %rbx %rdi --> L6
			L6 : add \$-1 %rdi --> L5
			L5 : goto --> L13
			L13: goto --> L12
			L12: call fact --> L11
			L11: goto --> L4
			L4 : goto --> L3
			L3 : goto --> L2
			L2 : imul %rbx %rax --> L1

il reste une dernière étape : le code est toujours sous la forme d'un **graphe de flot de contrôle** et l'objectif est de produire du **code assembleur linéaire**

plus précisément : les instructions de branchement de LTL contiennent

- une étiquette en cas de test positif
- une autre étiquette en cas de test négatif

alors que les instructions de branchement de l'assembleur

- contiennent une unique étiquette pour le cas positif
- poursuivent l'exécution sur l'instruction suivante en cas de test négatif

la linéarisation consiste à parcourir le graphe de flot de contrôle et à produire le code X86-64 tout en notant dans une table les étiquettes déjà visitées

lors d'un branchement, on s'efforce autant que possible de produire le code assembleur naturel si la partie du code correspondant à un test négatif n'a pas encore été visitée

dans le pire des cas, on utilise un branchement inconditionnel (`jmp`)

le code X86-64 est produit séquentiellement à l'aide d'une fonction

```
val emit: Label.t -> X86_64.text -> unit
```

on utilise deux tables

une première pour les étiquettes déjà visitées

```
let visited = Hashtbl.create 17
```

et une seconde pour les étiquettes qui devront rester dans le code assembleur (on ne le sait pas au moment même où une instruction assembleur est produite)

```
let labels = Hashtbl.create 17  
let need_label l = Hashtbl.add labels l ()
```

la linéarisation est effectuée par deux fonctions mutuellement récursives

- `lin` produit le code à partir d'une étiquette donnée, s'il n'a pas déjà été produit, et une instruction de saut vers cette étiquette sinon

```
val lin: instr Label.map -> Label.t -> unit
```

- `instr` produit le code à partir d'une étiquette et de l'instruction correspondante, sans condition

```
val instr: instr Label.map -> Label.t -> instr -> unit
```

la fonction `lin` est un simple parcours de graphe

si l'instruction n'a pas déjà été visitée, on la marque comme visitée et on appelle `instr`

```
let rec lin g l =  
  if not (Hashtbl.mem visited l) then begin  
    Hashtbl.add visited l ();  
    instr g l (Label.M.find l g)
```

sinon on marque son étiquette comme requise dans le code assembleur et on produit un saut inconditionnel vers cette étiquette

```
end else begin  
  need_label l;  
  emit (Label.fresh ()) (jmp l)  
end
```



la fonction `instr` produit effectivement le code X86-64 et rappelle récursivement `lin` sur l'étiquette suivante

```
and instr g l = function
| Econst (n, r, l1) ->
    emit l (movq (imm32 n) (operand r)); lin g l1
| Eaccess_global (x, r, l1) ->
    emit l (movq (lab x) (register r)); lin g l1
| ...
```

le cas intéressant est celui d'un branchement (on considère ici `Emubbranch`; c'est identique pour `Embbranch`)

on considère d'abord le cas favorable où le code correspondant à un test négatif n'a pas encore été produit

```
| Emubbranch (br, r, lt, lf)
  when not (Hashtbl.mem visited lf) ->
    need_label lt;
    emit 1 (ubbranch br r lt);
    lin g lf;
    lin g lt
```

(où `ubbranch` est la fonction qui produit les instructions X86-64 de branchement, à savoir `testq/cmpqq` et `jcc`)

sinon, il est possible que le code correspondant à un test positif n'ait pas encore été produit et on peut alors avantageusement **inverser la condition** de branchement

```
| Emubbranch (br, r, lt, lf)
  when not (Hashtbl.mem visited lt) ->
    instr g l (Emubbranch (inv_ubranch br, r, lf, lt))
```

où

```
let inv_ubranch = function
| Mjz  -> Mjnz
| Mjnz -> Mjz
| ...
```

enfin, dans le cas où le code correspondant aux deux branches a déjà été produit, on n'a pas d'autre choix que de produire un branchement inconditionnel

```
| Emubranch (br, r, lt, lf) ->  
    need_label lt; need_label lf;  
    emit 1 (ubranch br r lt);  
    emit 1 (jmp lf)
```

note : on peut essayer d'estimer la condition qui sera vraie le plus souvent

le code contient de nombreux goto (boucles while dans la phase RTL, insertion de code dans la phase ERTL, suppression d'instructions mov dans la phase LTL)

on élimine ici les goto lorsque c'est possible

```
| Egoto l1 ->
  if Hashtbl.mem visited l1 then begin
    need_label l1;
    emit l (jmp l1)
  end else begin
    emit l nop; (* sera en fait éliminé *)
    lin g l1
  end
```

le programme principal enchaîne toutes les phases de la compilation

```
let f = open_in file in
let buf = Lexing.from_channel f in
let p = Parser.file Lexer.token buf in
close_in f;
let p = Typing.program p in
let p = Is.program p in
let p = Rtl.program p in
let p = Ertl.program p in
let p = Ltl.program p in
let code = Lin.program p in
let c = open_out (Filename.chop_suffix file ".c" ^ ".s") in
let fmt = formatter_of_out_channel c in
X86_64.print_program fmt code;
close_out c
```

**et voilà !**

```
fact:  addq  $-8, %rsp
      movq  %rbx, 0(%rsp)
      movq  %rdi, %rbx
      cmpq  $1, %rbx
      jle  L8
      movq  %rbx, %rdi
      addq  $-1, %rdi
      call fact
      imulq %rbx, %rax

L1:   movq  0(%rsp), %rbx
      addq  $8, %rsp
      ret

L8:   movq  $1, %rax
      jmp  L1
```



on pouvait faire un peu mieux à la main

```
fact:    cmpq    $1, %rdi        # x <= 1?
         jle    L3
         pushq  %rdi           # sauve x sur la pile
         decq  %rdi
         call  fact           # fact(x-1)
         popq  %rcx
         imulq %rcx, %rax      # x * fact(x-1)
         ret

L3:
         movq  $1, %rax
         ret
```

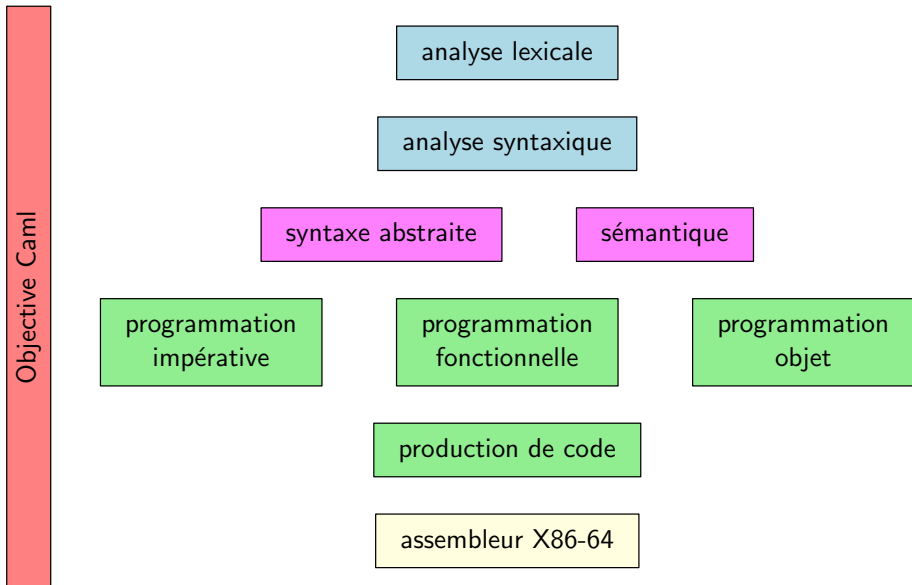
mais il est toujours plus facile d'optimiser **un** programme

	lignes de code
parsing	227
typage	170
sélection d'instruction	103
RTL	203
ERTL	185
LTL	189
durée de vie	106
interférence	60
coloriage	220
linéarisation	151
assembleur	253
divers	124
<b>total</b>	<b>1991</b>



**que retenir de ce cours ?**

---



**comprendre** les langages de programmation est essentiel pour

- bien **programmer**
  - avoir un modèle d'exécution précis en tête
  - choisir les bonnes abstractions
- faire de la **recherche** en informatique
  - proposer de nouveaux langages
  - concevoir des outils

en particulier, nous avons expliqué

- ce qu'est la pile
- les différents modes de passage
- ce qu'est un objet
- ce qu'est une clôture

même si nous les avons souvent seulement survolés, nous avons croisé

- OCaml
- assembleur X86-64
- Pascal
- C++
- Java
- C
- Scala
- Python
- Logo



la compilation met en jeu

- de très nombreuses techniques
- en plusieurs passes, souvent orthogonales

la plupart de ces techniques sont réutilisables dans des contextes différents de celui de la production de code machine

- linguistique
- démonstration assistée par ordinateur
- requêtes dans une base de données

beaucoup d'autres choses que nous n'avons pas eu le temps d'explorer

  systèmes de modules

  SSA

  sous-expressions communes

  transformation de programmes

  interprétation abstraite

  analyse d'alias

  dépliage de boucles

  analyse interprocédurale

  optimisation à lucarne

  pipeline

  mémoire cache

  programmation logique

  compilation à la volée

  ordonnancement des instructions

  etc.

- TD cette semaine
  - aide au projet
- projet à rendre pour le dimanche 17 janvier avant 18:00
- examen le mercredi 27 janvier, de 13h30 à 16h30 en salle Henri Cartan