

Compilerbau

Wintersemester 2009 / 2010

Dr. Heiko Falk

Technische Universität Dortmund

Lehrstuhl Informatik 12

Entwurfsautomatisierung für Eingebettete Systeme

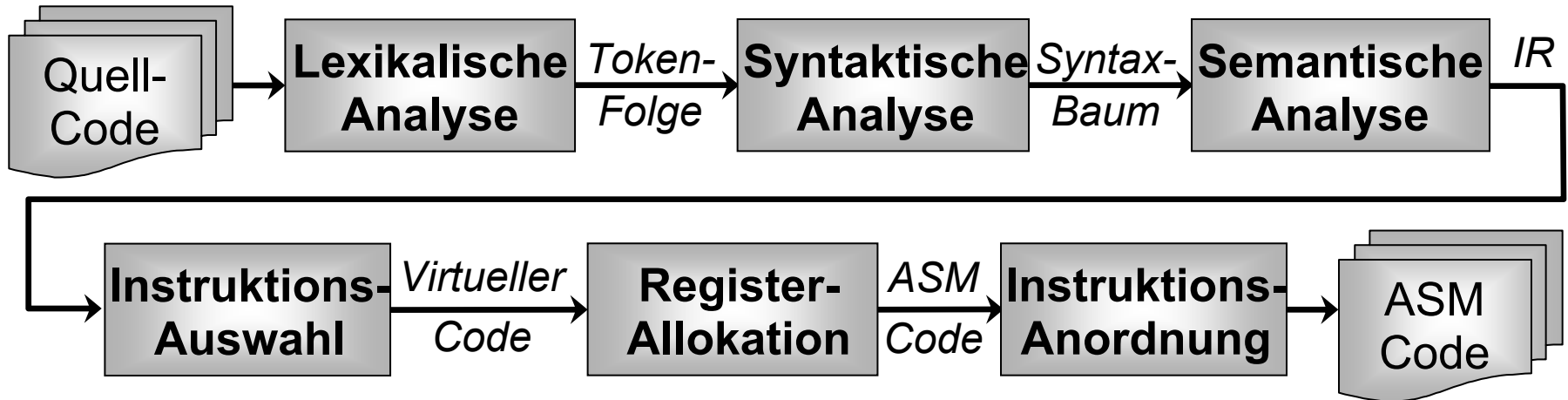
Kapitel 6

Instruktionsauswahl

Gliederung der Vorlesung

- Kapitel 1: Compiler – Abhängigkeiten und Anforderungen
- Kapitel 2: Interner Aufbau von Compilern
- Kapitel 3: Lexikalische Analyse (Scanner)
- Kapitel 4: Syntaktische Analyse (Parser)
- Kapitel 5: Semantische Analyse
- **Kapitel 6: Instruktionsauswahl**
 - Einführung
 - Baum-Überdeckung mit Dynamischer Programmierung
 - Diskussion
- Kapitel 7: Register-Allokation
- Kapitel 8: Code-Optimierung
- Kapitel 9: Ausblick

Rolle der Instruktionauswahl



Instruktionauswahl:

- Auswahl von Maschinenbefehlen zur Implementierung der IR
- „Herz“ des Compilers, das eigentliche Übersetzung von Quell- in Zielsprache vornimmt

Funktion und Ziele

Synonyme:

Instruktionsauswahl, Code-Selektion und Code-Generierung werden gleichbedeutend verwendet.

Ein- & Ausgabe der Instruktionsauswahl:

- Eingabe: Eine zu übersetzende Zwischendarstellung *IR*
- Ausgabe: Ein Programm $P(IR)$ (*meist in Assembler- oder Maschinencode, oft auch eine andere IR*)

Randbedingungen der Instruktionsauswahl:


- $P(IR)$ muss semantisch äquivalent zu *IR* sein
- $P(IR)$ muss effizient hinsichtlich einer Zielfunktion sein

Datenflussgraphen

Was genau ist „semantische Äquivalenz zu IR“...?

$P(IR)$ muss zu IR äquivalenten Datenfluss haben, unter Berücksichtigung der durch den Kontrollfluss festgelegten Abhängigkeiten.

Definition (*Datenflussgraph*):

Sei $B = (I_1, \dots, I_n)$ ein Basisblock ( Kapitel 5). Der *Datenflussgraph* (DFG) zu B ist ein gerichteter azyklischer Graph $DFG = (V, E)$ mit

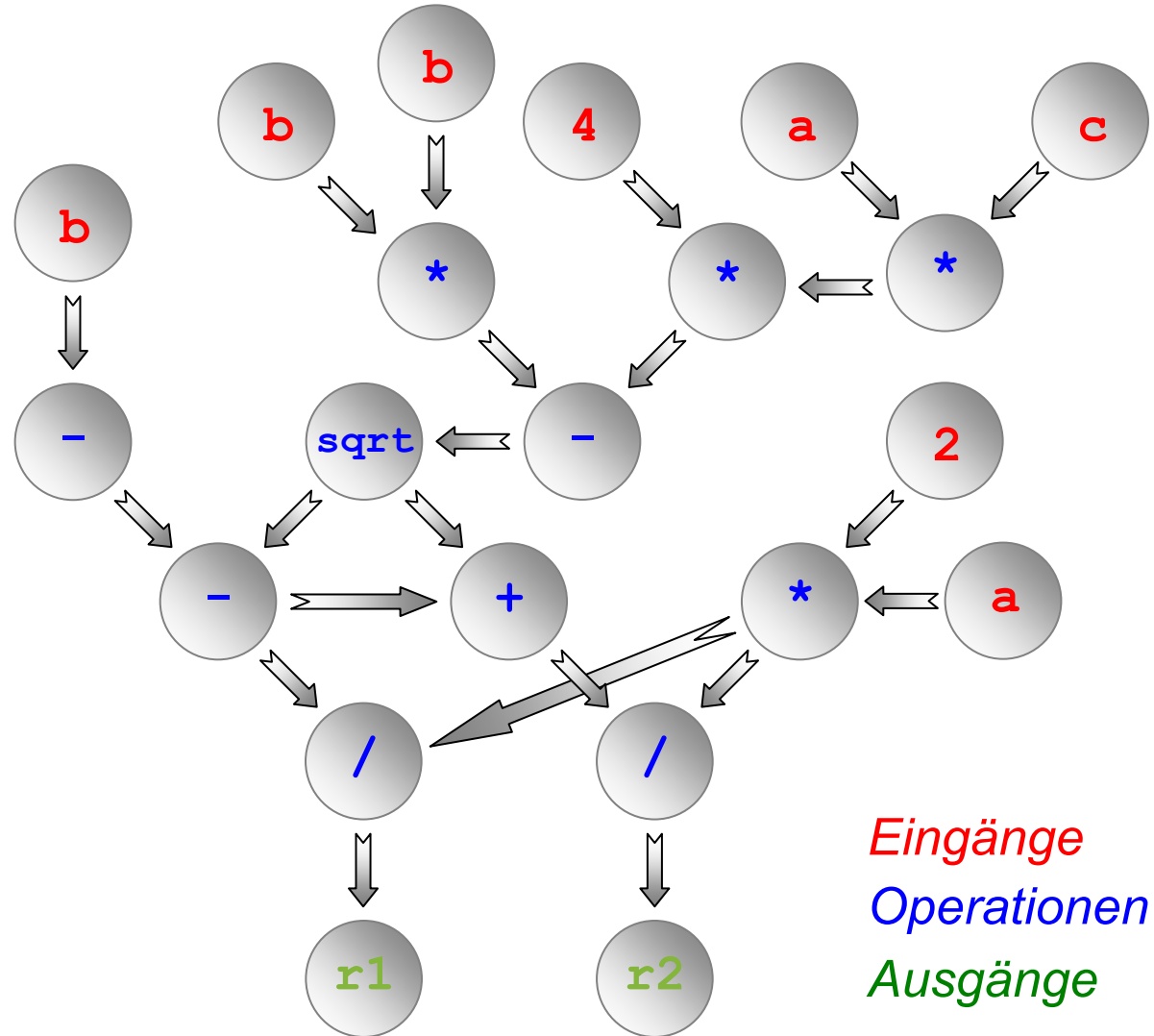
- Knoten $v \in V$ repräsentiert entweder
 - einen Eingangswert in B (Eingangsvariable, Konstante)
 - oder eine einzelne Operation innerhalb von I_1, \dots, I_n
 - oder einen Ausgangswert von B
- Kante $e = (v_i, v_j) \in E \Leftrightarrow v_j$ benutzt von v_i berechnete Daten

Beispiel-DFG

```

t1 = a * c;
t2 = 4 * t1;
t3 = b * b;
t4 = t3 - t2;
t5 = sqrt( t4 );
t6 = -b;
t7 = t6 - t5;
t8 = t7 + t5;
t9 = 2 * a;
r1 = t7 / t9;
r2 = t8 / t9;

```



Instruktionsauswahl

Ziel und Aufgabe:

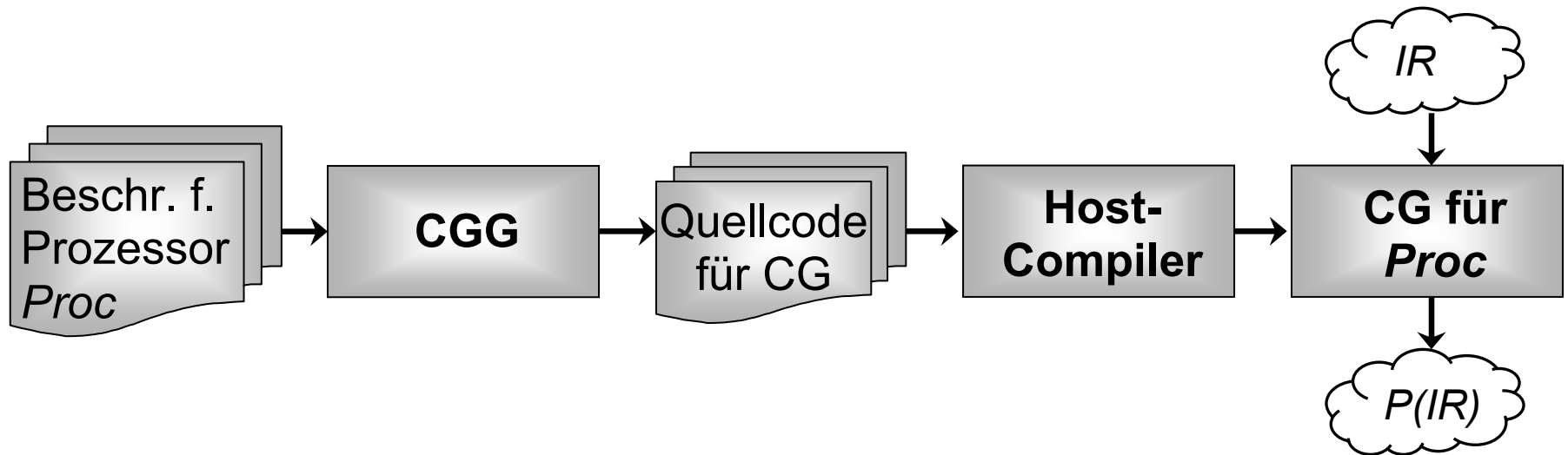
Überdecken der Knoten aller DFGs von *IR* mit semantisch äquivalenten Operationen der Zielsprache.

Implementierung eines Code-Generators:

- Nicht-triviale, stark vom Ziel-Prozessor abhängige Aufgabe
- Per-Hand-Implementierung eines Code-Generators bei Komplexität heutiger Prozessoren nicht mehr vertretbar
- 👉 Statt dessen: Verwendung sog. *Code-Generator-Generatoren*

Code-Generator-Generatoren

- Ein Code-Generator-Generator (CGG) erhält eine Prozessor-Beschreibung als Eingabe und erzeugt daraus einen Code-Generator (CG) für eben diesen Prozessor.



Gliederung der Vorlesung

- Kapitel 1: Compiler – Abhängigkeiten und Anforderungen
- Kapitel 2: Interner Aufbau von Compilern
- Kapitel 3: Lexikalische Analyse (Scanner)
- Kapitel 4: Syntaktische Analyse (Parser)
- Kapitel 5: Semantische Analyse
- **Kapitel 6: Instruktionsauswahl**
 - Einführung
 - Baum-Überdeckung mit Dynamischer Programmierung
 - Diskussion
- Kapitel 7: Register-Allokation
- Kapitel 8: Code-Optimierung
- Kapitel 9: Ausblick

Tree Pattern Matching (TPM)

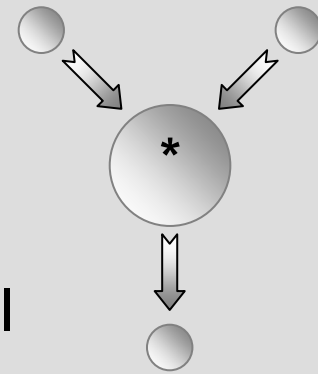
Motivation:

- Überdeckung von Datenflussgraphen polynomiell reduzierbar auf 3-SAT
[J. Bruno, R. Sethi, Code generation for a one-register machine, Journal of the ACM 23(3), Jul 1976]
- Optimale Instruktionsauswahl ist NP-vollständig...

- **Aber:** Maschinenoperationen üblicher Prozessoren haben typischerweise baumförmigen Datenfluss:

👉 **Baum-basierte Instruktionsauswahl**

- Optimale baum-basierte Instruktionsauswahl effizient in polynomieller Laufzeit lösbar!



Ablauf des Tree Pattern Matching

Gegeben:

- Eine zu übersetzende Zwischendarstellung IR

Vorgehensweise:

- Programm $P = \emptyset$;
- Für jeden Basisblock B aus IR :
 - Bestimme Datenflussgraph D von B
 - Zerlege D in einzelne Datenflussbäume (DFTs) T_1, \dots, T_N
 - Für jeden DFT T_i :
 - $P = P \cup \{ \text{Optimaler Code aus Baum-Überdeckung von } T_i \}$
- Gebe P zurück

Zerlegung eines DFGs in DFTs

Definition (*Gemeinsamer Teilausdruck*):

Sei $DFG = (V, E)$ ein Datenflussgraph.

Ein Knoten $v \in V$ mit mehr als einer ausgehenden Kante im DFG heißt *Gemeinsamer Teilausdruck (Common Subexpression, CSE)*.

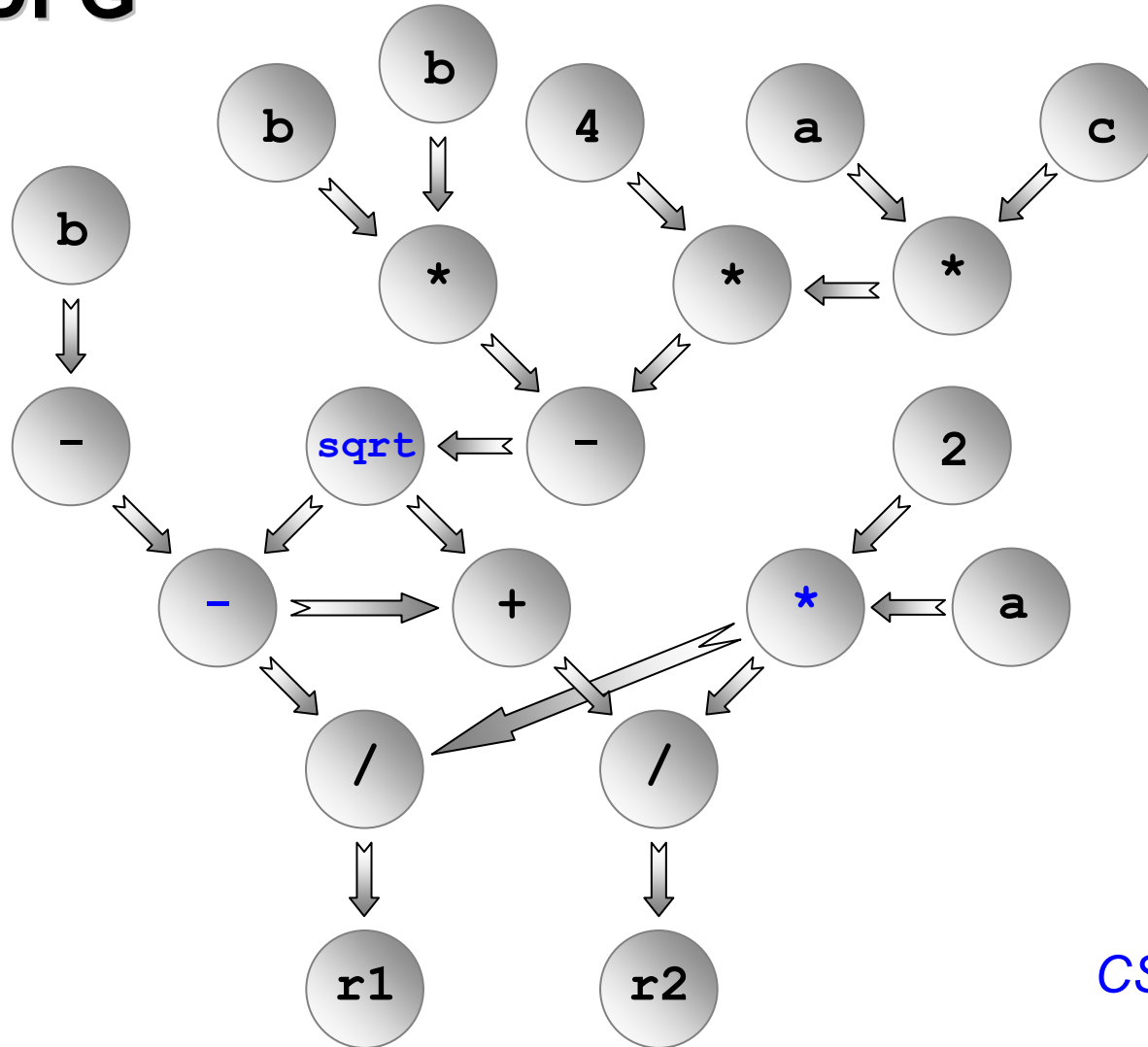
Definition (*Datenflussbaum*):

Ein Datenflussgraph $DFG = (V, E)$ ohne CSEs heißt *Datenflussbaum (Data Flow Tree, DFT)*.

👉 DFG-Zerlegung:

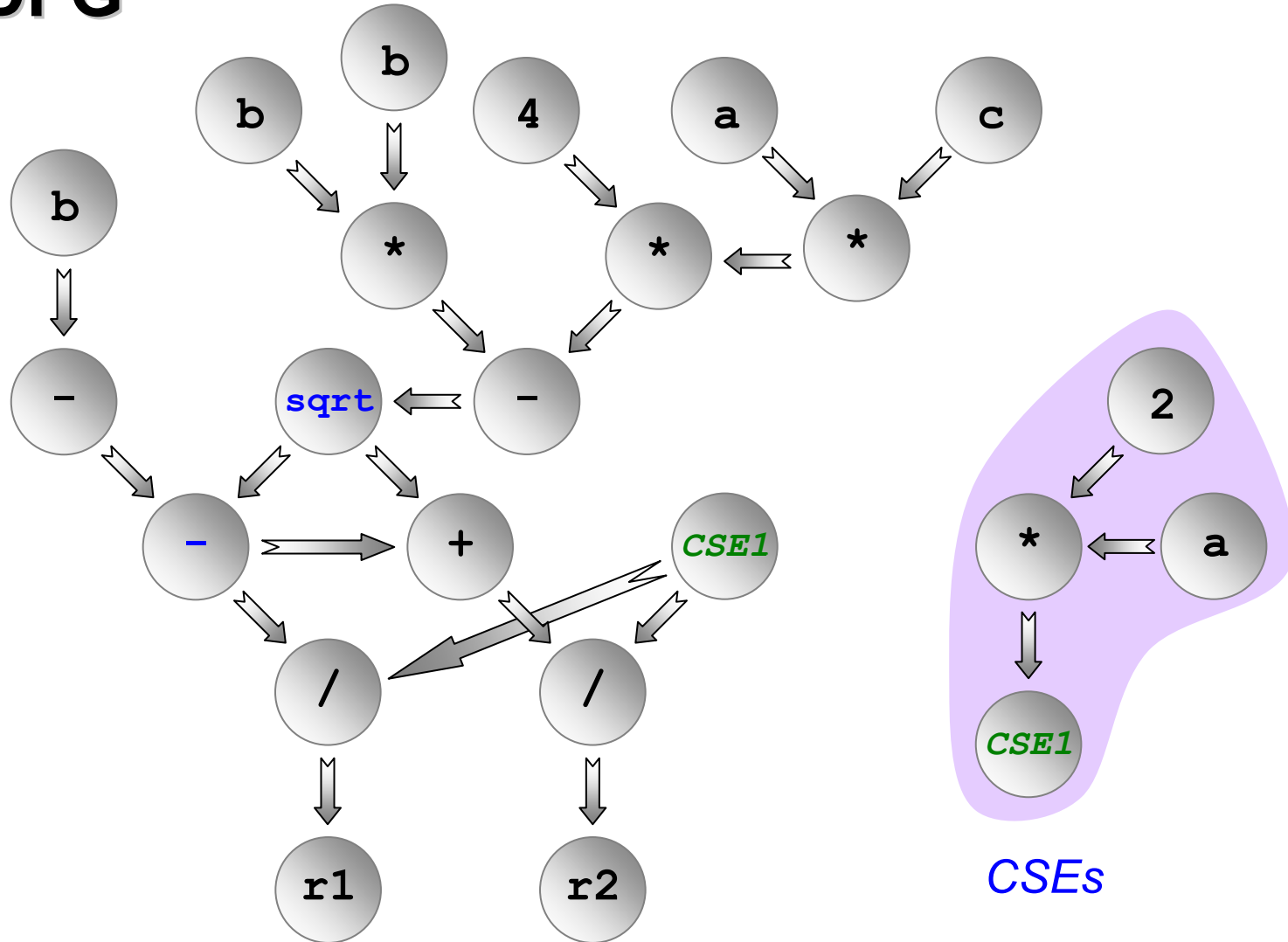
- Aufspaltung des DFGs in DFTs entlang der CSEs.
- Für jede CSE: Hilfsknoten in resultierenden Bäumen einfügen.

Beispiel-DFG

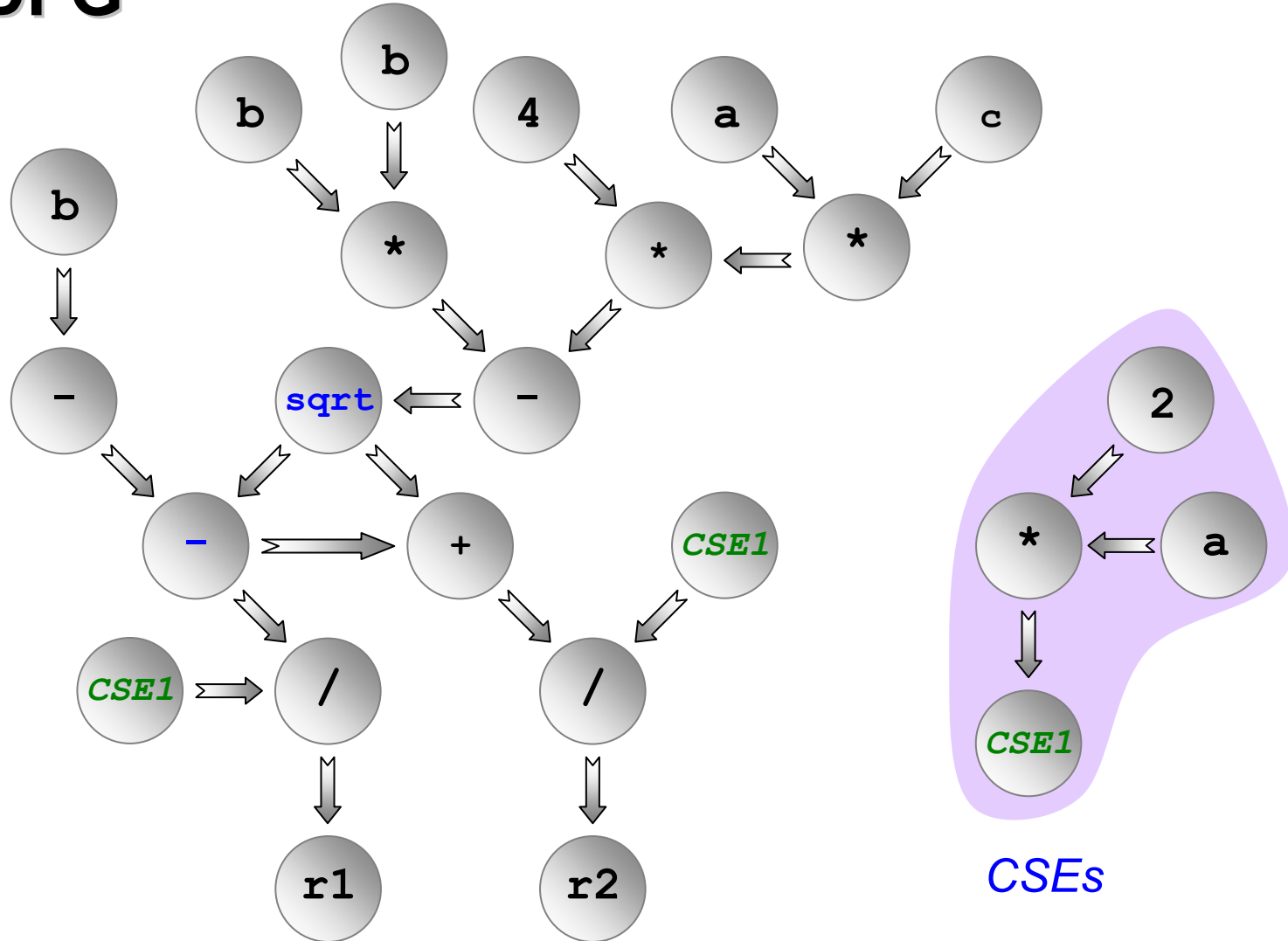


CSEs

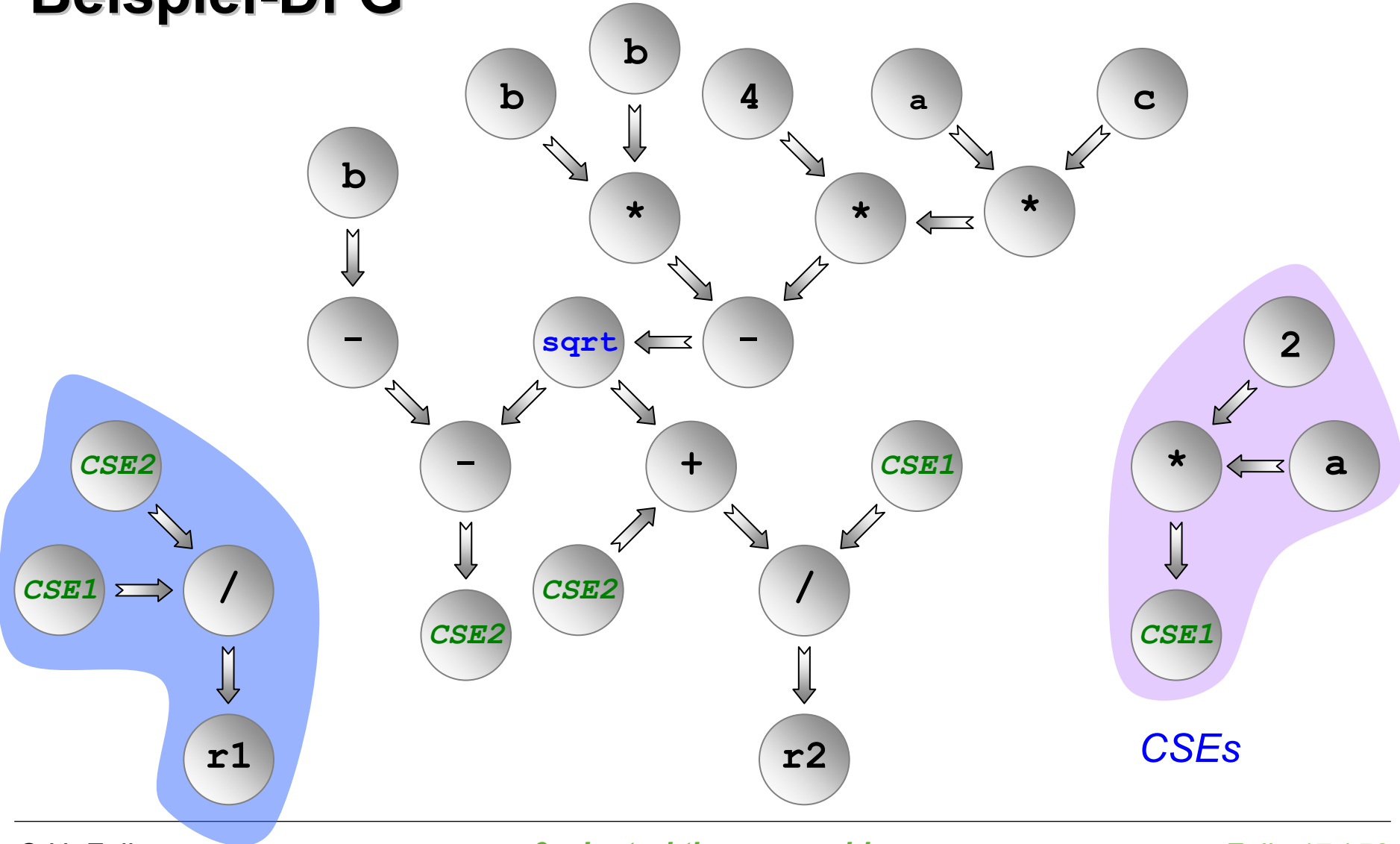
Beispiel-DFG



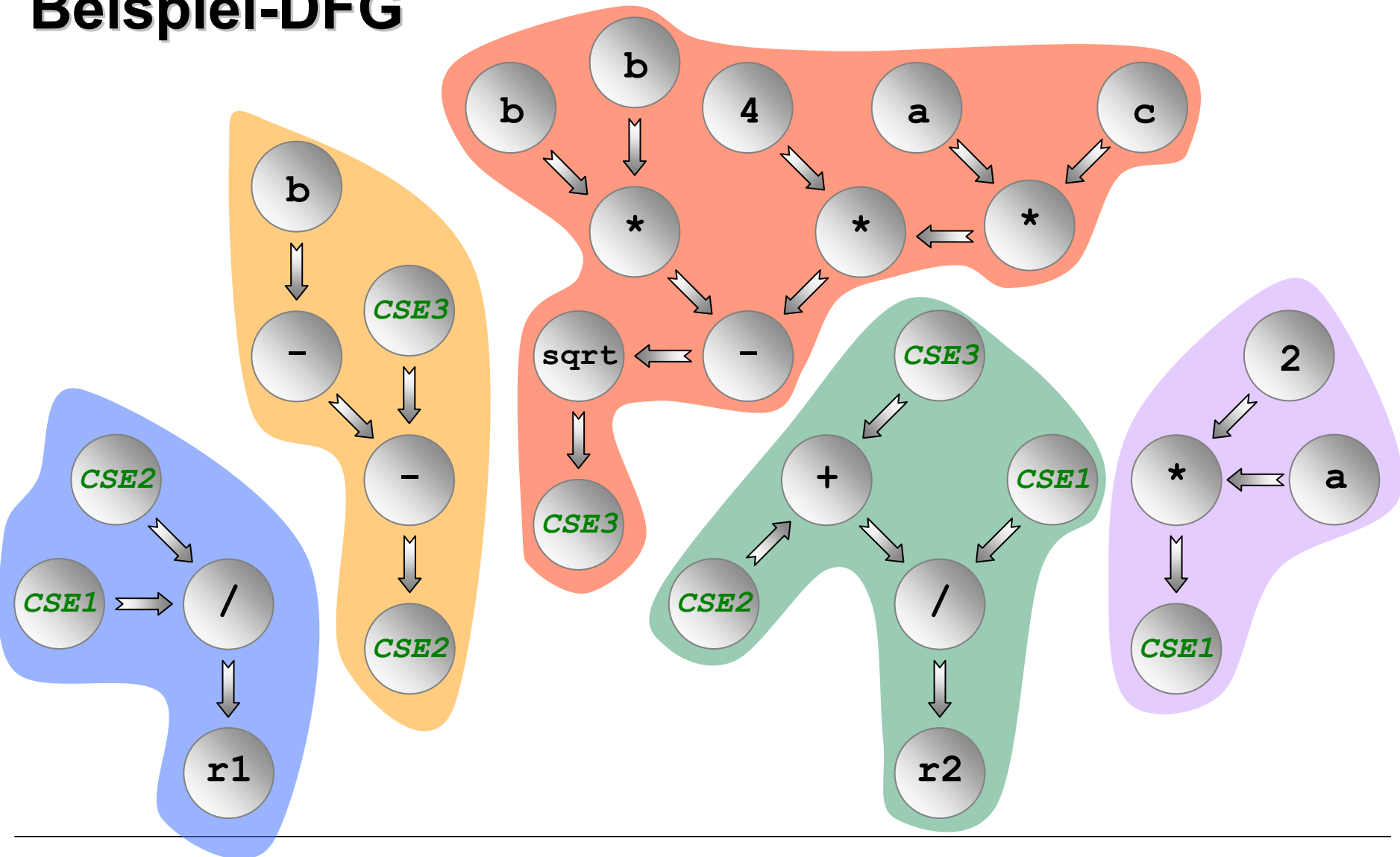
Beispiel-DFG



Beispiel-DFG



Beispiel-DFG



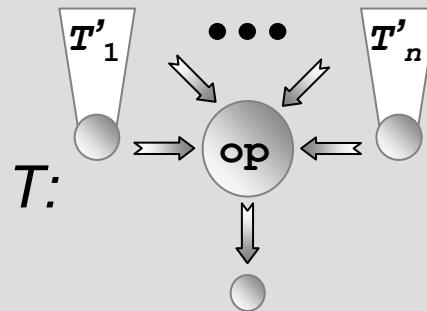
Baum-Überdeckung (*Tree Cover*)

Definition (*Baum-Überdeckung durch Operationsfolge*):

Sei $T = (V, E)$ ein DFT, $S = (o_1, \dots, o_N)$ eine Folge von Maschinenoperationen. Die letzte Operation o_N habe das Format $d \leftarrow \text{op} (s_1, \dots, s_n)$. S'_1, \dots, S'_n bezeichne die Teil-Folgen von S , die jeweils die Operanden s_1, \dots, s_n von O_N berechnen.

S überdeckt T genau dann, wenn

- Operator op der Wurzel von T entspricht, T sich also wie folgt schreiben lässt:



- und wenn alle S'_i jeweils T'_i überdecken ($1 \leq i \leq n$).

Beispiel für Überdeckungen

TriCore-Befehlssatz:

`add Dc, Da, Db` ($Dc = Da + Db$)

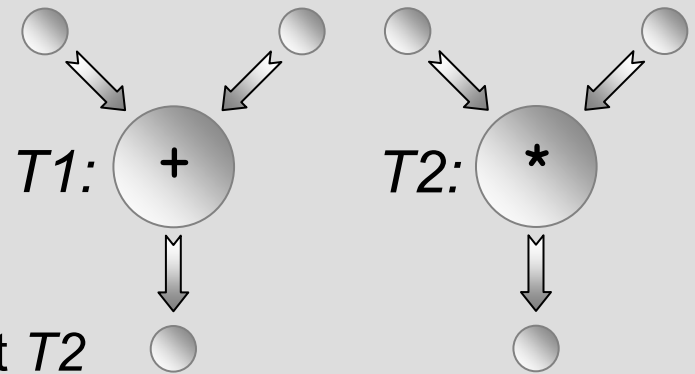
`mul Dc, Da, Db` ($Dc = Da * Db$)

`madd Dc, Dd, Da, Db` ($Dc = Dd + Da * Db$)

☞ Operation `add %d4, %d8, %d9` überdeckt $T1$

☞ Operation `mul %d10, %d11, %d12` überdeckt $T2$

Datenflussbäume:



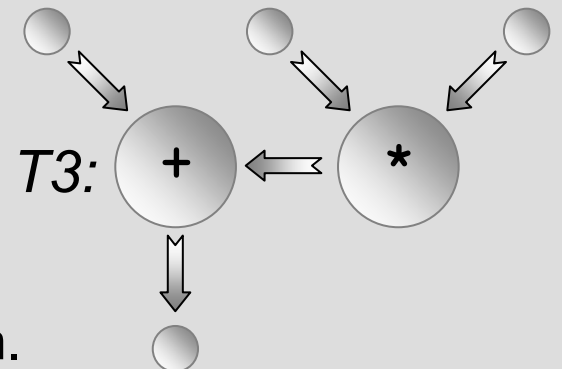
☞ Auch klar: Operationsfolge

`mul %d10, %d11, %d12`

`add %d4, %d8, %d10` überdeckt $T3$

☞ Zusätzlich: Einelementige Folge

`madd %d4, %d8, %d11, %d12` überdeckt $T3$ auch.



Tree Pattern Matching Algorithmus (1)

Gegeben:

- DFT $T = (V, E)$, Knoten $v_0 \in V$ sei Ausgang von T
- Menge O aller generierbarer Maschinen-Operationen o
- Kostenfunktion $c: O \rightarrow \mathbb{N}$ (z.B. Größe jeder Operation in Bytes)
- Anzahl $K \in \mathbb{N}$ aller Register des Ziel-Prozessors

Datenstrukturen:

- Array $C[j][v]$: minimale Kosten pro Knoten $v \in V$, wenn zur Berechnung des Teilbaums mit Wurzel v j Register zur Verfügung stehen.
- Array $M[j][v]$: optimale Maschinen-Operation und Operanden-Reihenfolge pro Knoten $v \in V$ für j Register.

Tree Pattern Matching Algorithmus (2)

Ablauf – TPM(DFT T):

- initialize(T);
- computeCosts(T);
- generateCode(T, K);

Phase 1 – initialize(DFT T):

- Für alle verfügbaren Register $1 \leq j \leq K$ und für alle Knoten $v \in V$:

$$C[j][v] = \begin{cases} 0, & \text{falls } v \text{ Eingang von } T \\ \infty & \text{sonst} \end{cases}$$

- Für alle verfügbaren Register $1 \leq j \leq K$ und für alle Knoten $v \in V$:


$$M[j][v] = \emptyset$$

Tree Pattern Matching Algorithmus (3)

Phase 2 – computeCosts(DFT T):

- Für alle Knoten $v \in V$ in Postorder-Folge, ausgehend von v_0 :
 - Sei T' der Teilbaum von T mit aktuellem Knoten v als Wurzel
 - Für alle Operationen $o \in O$, die T' überdecken:
 - Zerlege T' anhand von o in Teilbäume T'_1, \dots, T'_n mit jeweiligen Wurzeln v'_1, \dots, v'_n gemäß Tree Cover-Definition
 - Für alle $1 \leq j \leq K$ und alle Permutationen π über $(1, \dots, n)$:
 - Berechne minimale Kosten für Knoten v :

$$C[j][v] = \min(C[j][v], \sum_{i=1}^n C[j-i+1][v'_{\pi(i)}] + c(o))$$

( dyn. Programmierung)
- $M[j][v] = \text{Paar } (o, \pi), \text{ das zu minimalem } C[j][v] \text{ führt}$

Tree Pattern Matching Algorithmus (4)

Phase 3 – generateCode(DFT T , int j):

- Sei Knoten $v \in V$ Wurzel von T
- Operation o = erstes Element von $M[j][v]$
- Permutation π = zweites Element von $M[j][v]$
- Zerlege T anhand von o in Teilbäume T_1, \dots, T_n gemäß Tree Cover-Definition
- Für alle $i = 1, \dots, n$: generateCode($T_{\pi(i)}, j-i+1$)
- Generiere Code für Operation o

[A. Aho, S. Johnson, Optimal Code Generation for Expression Trees, Journal of the ACM 23(3), Jul 1976]

Bemerkungen (1)

- Postorder-Durchlauf: Für die Wurzel v von T besuche erst die Kinder v_1, \dots, v_n in Postorder-Folge, dann besuche v .
- Permutation π : Für den aktuellen Knoten v und Teilbäume T'_1, \dots, T'_n mit Wurzeln v'_1, \dots, v'_n beschreibt eine Permutation π eine mögliche Reihenfolge, in der die Teilbäume ausgewertet werden können. $\pi = (2, 3, 1)$ besagt bspw., dass zuerst Teilbaum 2 auszuwerten ist, dann Teilbaum 3, dann Teilbaum 1.
- computeCosts berechnet für jeden Knoten v die minimalen Kosten, unter Berücksichtigung aller möglichen Auswertungsreihenfolgen der Kinder von v (d.h. alle Permutationen π) und aller möglichen Anzahlen freier Register (d.h. alle Werte $j \in [1, K]$).

Bemerkungen (2)

- TPM-Algorithmus betrachtet für jeden Baum T stets, wie viele der K Register des Prozessors noch frei sind, d.h. es werden keine virtuellen Register verwendet.
- Dementsprechend werden die Kosten in Abhängigkeit von der Anzahl j verfügbarer Register berechnet.
- Für die Knoten v'_1, \dots, v'_n und einen festen Wert j variieren die Kosten allerdings, und zwar abhängig von der Permutation π !

Bemerkungen (3)

Beispiel: zur Auswertung des aktuellen Knotens v habe man $j = 3$ Register zur Verfügung. Um Teilbaum T'_1 auszuwerten, brauche man 2 freie Register, für T'_2 jedoch 3.

- $\pi = (1, 2)$: Wird erst T'_1 ausgewertet, werden zwischenzeitlich 2 Register benutzt, das Ergebnis von T'_1 liegt danach dauerhaft in einem der 3 verfügbaren Register. Für T'_2 stehen somit nur noch 2 Register bereit. Da T'_2 aber 3 Register braucht, sind zur Auswertung von T'_2 zusätzliche Speicher-Instruktionen zu generieren, die zu höheren Kosten führen.
- $\pi = (2, 1)$: T'_2 belegt während der Auswertung alle 3 verfügbaren Register, das Ergebnis von T'_2 liegt danach dauerhaft in einem der 3 verfügbaren Register. Für T'_1 stehen somit nur noch 2 Register bereit. Da T'_1 aber nur 2 Register zur Auswertung braucht, fallen keine zusätzlichen Instruktionen an.

Laufzeit-Komplexität von TPM

Annahme:

- Befehlssatz eines Prozessors sei fest vorgegeben
- ☞ Größe der Menge O konstant
- ☞ Anzahl der Permutationen π ebenfalls konstant, da die Anzahl von Operanden pro Operation im Befehlssatz konstant ist
(*typischerweise 2 bis 3 Operanden pro Operation*)

Kostenberechnung:

- Da Schleifen über alle überdeckenden Operationen und über alle Permutationen nur konstanten Faktor beisteuern:
- ☞ Lineare Komplexität in Größe von T : $O(|V|)$

Code-Generierung:

- Offensichtlich auch lineare Komplexität in Größe von T : $O(|V|)$

Verbleibende Offene Fragen

Präsentierter TPM-Algorithmus generisch formuliert.

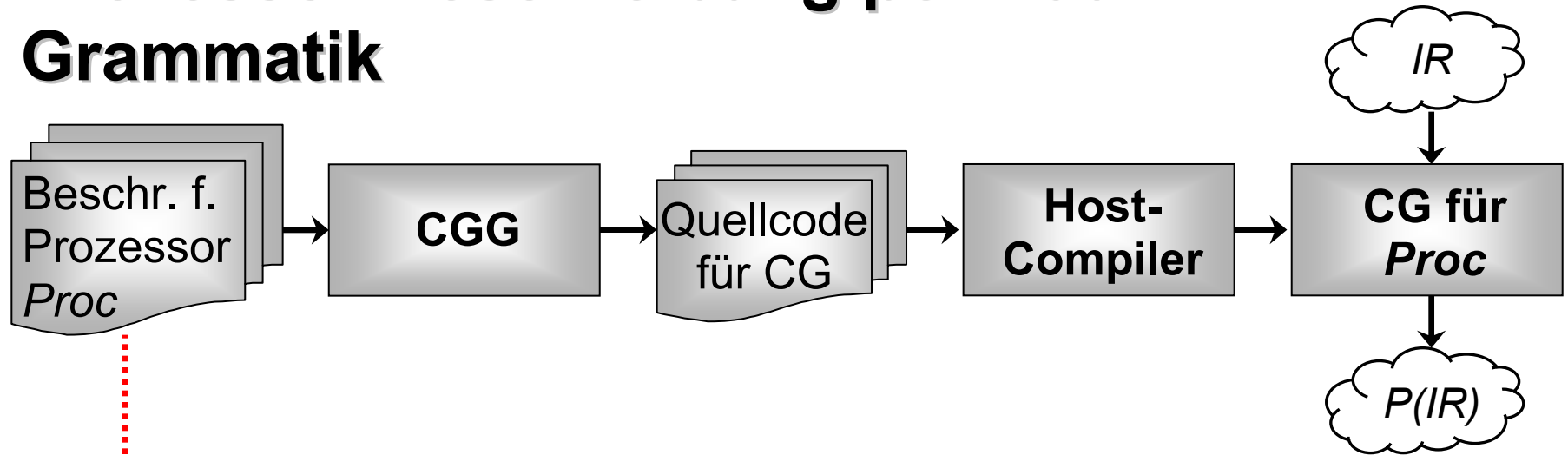
☞ ***Wie wird dieser Algorithmus für einen konkreten Prozessor adaptiert?***

Zu klärende Detailfragen:

- Wie ist die Entsprechung eines Operators op mit der Wurzel von T realisiert (vgl. *Tree Cover-Definition*)?
- In welcher Form erhält der TPM-Algorithmus die Menge O aller generierbarer Maschinen-Operationen und die Kostenfunktion c ?
- Wie handhabt TPM die Speicherung der optimalen Maschinen-Operation o in M + konkrete Code-Generierung für o ?

Im Folgenden: Annahme unendlich vieler virtueller Register

Prozessor-Beschreibung per Baum-Grammatik



- Grammatik G , die für Teilbäume eines DFTs Maschinenoperationen generiert
- Jede einzelne Regeln von G realisiert eine mögliche Überdeckung für einen DFT-Knoten
- Durch Anwendung von Regeln wird also Code abgeleitet
- Jede einzelne Ableitung/Regel verursacht Kosten

Aufbau der Baum-Grammatik (1)

Gemäß Code-Generator-Generator *icd-cg*:

- Baum-Grammatik G besteht aus Regeln R_1, \dots, R_r
- Jede Regel R_i hat eine *Signatur*, bestehend aus Terminal- und Nichtterminal-Symbolen:

$$\langle \text{nonterminal}_{i,0} \rangle : \langle \text{terminal}_{i,1} \rangle (\langle \text{nonterminal}_{i,2} \rangle , \dots , \langle \text{nonterminal}_{i,n} \rangle)$$

(Angabe von Nichtterminalen in (...) optional)
 (Sog. Kettenregeln $\langle \text{nonterminal}_{i,0} \rangle : \langle \text{nonterminal}_{i,1} \rangle$ auch legal)
- *Terminale*: mögliche Knoten im DFT T (z.B. `tpm_binaryExpPLUS`, `tpm_BinaryExpMULT`, ... in ICD-C)
- *Nichtterminale*: i.d.R. prozessorspezifische Speicher-Klassen, wo Quell- & Ziel-Operanden von Operationen abgelegt sein können (z.B. *Daten- & Adressregister, Immediate-Konstanten, ...*)

Aufbau der Baum-Grammatik (2)

Beispiel (anhand von ICD-C & TriCore 1.3):

- Regel

`dreg: tpm_BinaryExpPLUS (dreg, dreg)`

zuständig für Überdeckung des binären Operators + aus ANSI-C, mit beiden Summanden in Datenregistern und Summe in einem Datenregister.

- Regel

`dreg: tpm_BinaryExpMULT (dreg, const9)`

zuständig für Überdeckung des binären Operators * aus ANSI-C, mit erstem Faktor in Datenregister, zweitem als vorzeichenbehaftetem 9-Bit Immediate-Wert und Produkt in einem Datenregister.

Aufbau der Baum-Grammatik (3)

Gemäß Code-Generator-Generator *icd-cg*: (Fortsetzung)

- Terminal- und Nichtterminal-Symbole müssen in Baum-Grammatik G deklariert sein
- Grundlegender Aufbau des Files zur Beschreibung von G :

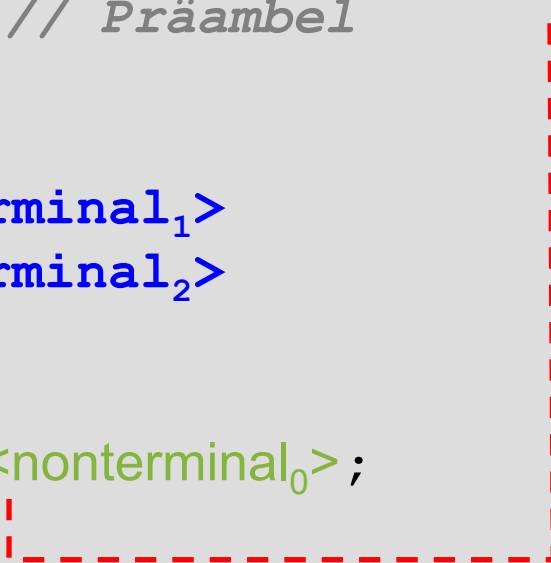
```

%{          // Präambel
%}

%term <terminal1>
%term <terminal2>
...

%declare <nonterminal0>;

                                %declare <nonterminal1>;
                                ...
                                %%
                                Regel1;
                                Regel2;
                                ...
                                %%
  
```



Aufbau der Baum-Grammatik (4)

Gemäß Code-Generator-Generator *icd-cg*: (Fortsetzung)

- Die Spezifikation jeder Regel R_i in der Baum-Grammatik besteht aus Signatur, *Cost*-Teil und *Action*-Teil:

```

<nonterminali,0>: <terminali,1> ( <nonterminali,2> , ... ,
                                     <nonterminali,n> )
{
    // Code zur Kosten-Berechnung
}
=
{
    // Code für Action-Teil
};
  
```

Aufbau der Baum-Grammatik (5)

Gemäß Code-Generator-Generator *icd-cg*: (Fortsetzung)

- *Cost*-Teil von R_i weist **nonterminal** _{$i,0$} Kosten zu, die entstehen, wenn R_i zur Überdeckung von **terminal** _{$i,1$} benutzt wird.
- *Cost*-Teil kann beliebigen benutzerdefinierten C/C++-Code zur Kostenberechnung enthalten.
- Kosten können z.B. Anzahl erzeugter Maschinen-Operationen, Codegröße, ..., repräsentieren.
- Kosten von R_i können explizit auf ∞ gesetzt werden, wenn R_i in speziellen Situationen keinesfalls zur Baum-Überdeckung verwendet werden soll.
- C/C++-Datentyp für Kosten, Kleiner-Als-Vergleich von Kosten und Null- & Unendlich-Kosten sind in Präambel von G zu deklarieren.

Aufbau der Baum-Grammatik (6)

Beispiel (anhand von ICD-C & TriCore 1.3):

```

// Präambel
typedef int COST;
#define DEFAULT_COST 0;
#define COST_LESS(x, y) ( x < y )
COST COST_INFINITY = INT_MAX;
COST COST_ZERO = 0;
...

```

- Deklaration eines simplen Kostenmaßes – identisch mit Typ `int`
- Vergleich von Kosten mit `<` Operator auf Typ `int`
- Default-, Null und ∞ -Kosten auf 0 bzw. max. `int`-Wert gesetzt

Aufbau der Baum-Grammatik (7)

Beispiel (anhand von ICD-C & TriCore 1.3):

```

dreg: tpm_BinaryExpPLUS ( dreg, dreg )
{
    $cost[0] = $cost[2] + $cost[3] + 1;
} = {};
  
```

- Verwendung des feststehenden Schlüsselworts `$cost[j]` zum Zugriff auf Kosten von `nonterminali,j`
- Kosten für binäres `+` mit Summanden in Datenregistern (`$cost[0]`) gleich Kosten für ersten Operanden (`$cost[2]`) plus Kosten für zweiten Operanden (`$cost[3]`) plus eine weitere Operation (**ADD**)

Aufbau der Baum-Grammatik (8)

Gemäß Code-Generator-Generator *icd-cg*: (Fortsetzung)

- *Action*-Teil von R_i wird ausgeführt, wenn R_i die Regel mit minimalen Kosten zur Überdeckung von `terminali,1` ist.
- *Action*-Teil kann beliebigen benutzerdefinierten C/C++-Code zur Code-Generierung enthalten.
- Verwendung des feststehenden Schlüsselwortes `$action[j]` zum Ausführen der *Action*-Teile für Operanden `nonterminali,j`
- Nichtterminal-Symbole können mit Parametern und Rückgabewerten in G deklariert werden, um Werte zwischen *Action*-Teilen von Regeln auszutauschen.

Aufbau der Baum-Grammatik (9)

Beispiel (anhand von ICD-C & TriCore 1.3):

```

dreg: tpm_BinaryExpPLUS ( dreg, dreg ) {}={
  if (target.empty()) target = getNewRegister();
  string r1($action[2] ("")), r2($action[3] (""));
  cout << "ADD " << target << ", " << r1
        << ", " << r2 << endl;
  return target;
};
  
```

- Zuerst Bestimmung des Registers für Ziel-Operanden
- Danach Code-Generierung für beide Operanden, inkl. Übergabe der Register **r1** und **r2**, in denen beide Operanden liegen
- Zuletzt Code-Generierung für Addition

Aufbau der Baum-Grammatik (10)

Beispiel (anhand von ICD-C & TriCore 1.3):

```
%declare<string> dreg<string target>;
```

- Deklaration eines Nichtterminals für virtuelles Datenregister
- Ein string kann in Parameter **target** übergeben werden, um einem Action-Teil vorzugeben, in welchem Datenregister dieser seinen Ziel-Operanden abzulegen hat.
- Ein Action-Teil kann einen string zurückliefern, der das Datenregister bezeichnet, in dem dieser seinen Ziel-Operanden abgelegt hat.

Baum-Überdeckung & Baum-Grammatik

Baum-Überdeckung:

Eine Regel R_i aus G mit Signatur

$$\langle \text{nonterminal}_{i,0} \rangle : \langle \text{terminal}_{i,1} \rangle (\langle \text{nonterminal}_{i,2} \rangle , \dots , \langle \text{nonterminal}_{i,n} \rangle)$$

überdeckt einen DFT T genau dann, wenn

- es Regeln in G gibt, die jeweils Teil-Baum T'_j überdecken und jeweils ein Nichtterminal-Symbol der Klasse $\langle \text{nonterminal}_{i,j} \rangle$ erzeugen ($2 \leq j \leq n$), und
- die Kosten von R_i kleiner als ∞ sind.

TPM-Algorithmus & Baum-Grammatik

Phase 1 – Initialisierung: *Unverändert*

Phase 2 – Kostenberechnung:

- Anstatt alle Operationen $o \in O$ zu bestimmen, die Teilbäume T' überdecken:
- ☞ Bestimme Menge R' aller Regeln $R_i \in G$, die T' überdecken
- ☞ Berechne $C[v]$ wie ursprünglich, lediglich unter Ausführung des Codes der *Cost*-Teile aller Regeln aus R'
- ☞ Speichere in $M[v]$ die Regel $R^{opt} \in R'$ mit minimalem $C[v]$

Phase 3 – Code-Generierung:

- Für Wurzel $v_0 \in T$: Rufe *Action*-Teil der optimalen Regel $M[v_0]$ auf
- In *Action*-Teile eingebettete `$action []`-Aufrufe beziehen sich stets auf die *Action*-Teile der jeweils kostenoptimalen Regel R^{opt}

Komplexeres Beispiel (1)

```

dreg: tpm_BinaryExpPLUS ( dreg, dreg ) {
    $cost[0] = $cost[2] + $cost[3] + 1;
}={
    if ( target.empty() ) target = getNewRegister();
    string r1( $action[2]("") ), r2( $action[3]("") );
    cout << "ADD " << target << ", " << r1 << ", " << r2 << endl;
    return target;
};

dreg: tpm_BinaryExpMULT ( dreg, dreg ) {
    $cost[0] = $cost[2] + $cost[3] + 1;
}={
    if ( target.empty() ) target = getNewRegister();
    string r1( $action[2]("") ), r2( $action[3]("") );
    cout << "MUL " << target << ", " << r1 << ", " << r2 << endl;
    return target;
};
  
```

Komplexeres Beispiel (2)

```

dreg: tpm_SymbolEXP {
    $cost[0] = $1->getExp()->getSymbol().isGlobal() ?
        COST_INFINITY : COST_ZERO;
}= {
    target = "r_" + $1->getExp()->getSymbol().getName();
    return target;
};
  
```

- Regel weist lokalen Variablen im DFT T ein virtuelles Register zu
- $\$1$ ist der durch Terminal-Symbol zu überdeckende Knoten von T
- $\$1 \rightarrow \text{getExp}() \rightarrow \text{getSymbol}()$ liefert das Symbol / die Variable der IR
- Im Fall globaler Variablen liefert diese Regel Kosten ∞ zurück
- Für lokale Variablen: Kosten 0, da kein Code erzeugt wird.

Komplexeres Beispiel (3)

C-Fragment $a + (b * c)$ mit DFT T
wird durch Regeln

dreg: `tpm_SymbolExp`

dreg: `tpm_BinaryExpPLUS (dreg, dreg)`

dreg: `tpm_BinaryExpMULT (dreg, dreg)`

überdeckt.

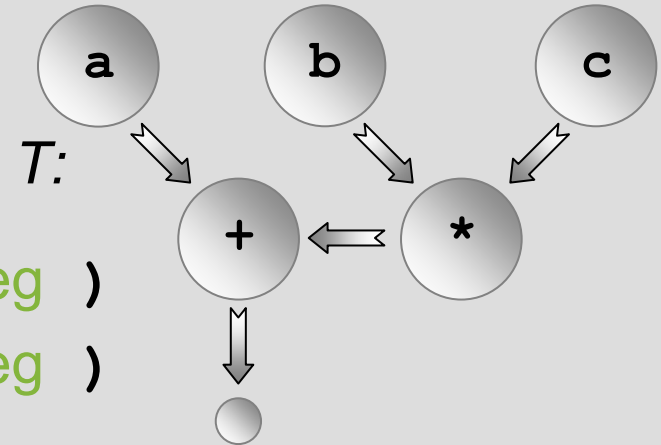
Kosten für T :

$$C[+] = C[a] + C[*] + 1 = C[a] + (C[b] + C[c] + 1) + 1 = 2$$

Generierter Code für T :

```
MUL r_0, r_b, r_c
```

```
ADD r_1, r_a, r_0
```



Komplexeres Beispiel (4)

```

typedef pair<string, string> regpair;
%declare<regpair> virtmul;

virtmul: tpm_BinaryExpMULT( dreg, dreg ) {
    $cost[0] = $cost[2] + $cost[3];
}={
    string r1( $action[2]("") ), r2( $action[3]("") );
    return make_pair( r1, r2 );
};
  
```

- Neues Nichtterminal `virtmul` repräsentiert Multiplikation in T , für die aber nicht direkt Code generiert werden soll
- Statt Code-Generierung wird ein Register-Paar zurückgegeben, das speichert, wo die Operanden der Multiplikation liegen
- Mangels Code-Generierung: $C[v] = \text{Summe d. Operanden-Kosten}$

Komplexeres Beispiel (5)

```

dreg: tpm_BinaryExpPLUS ( dreg, virtmul ) {
    $cost[0] = $cost[2] + $cost[3] + 1;
}={
    if ( target.empty() ) target = getNewRegister();
    string r1( $action[2]("") );
    regpair rp( $action[3]() );
    cout << "MADD " << target << ", " << r1 << ", " << rp.first
        << ", " << rp.second << endl;
    return target;
};
  
```

- Regel aktiv, falls zweiter Summand virtuelle Multiplikation ist
- *Dann:* Register-Paar des Nichtterminals `virtmul` anfordern, eine Multiply-Accumulate-Operation **MADD** (☞ Kapitel 1) generieren

Komplexeres Beispiel (6)

C-Fragment $a + (b * c)$ mit DFT T

wird nun zusätzlich durch Regeln

`dreg: tpm_SymbolExp`

`virtmul: tpm_BinaryExpMULT (dreg, dreg)`

`dreg: tpm_BinaryExpPLUS (dreg, virtmul)`

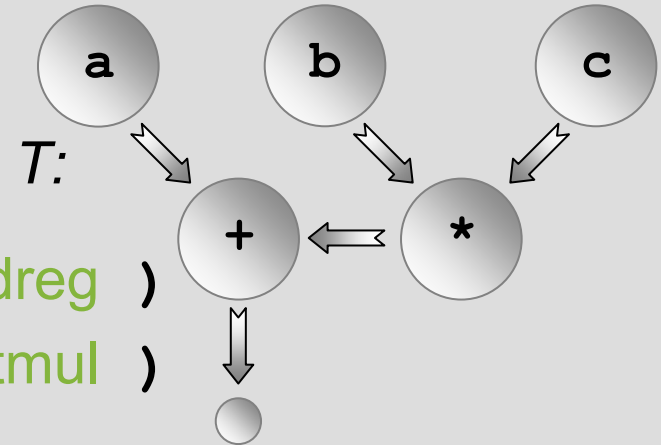
überdeckt.

Kosten für T :

$$C[+] = C[a] + C[*] + 1 = C[a] + (C[b] + C[c]) + 1 = 1$$

Generierter Code für T :

```
MADD r_0, r_a, r_b, r_c
```



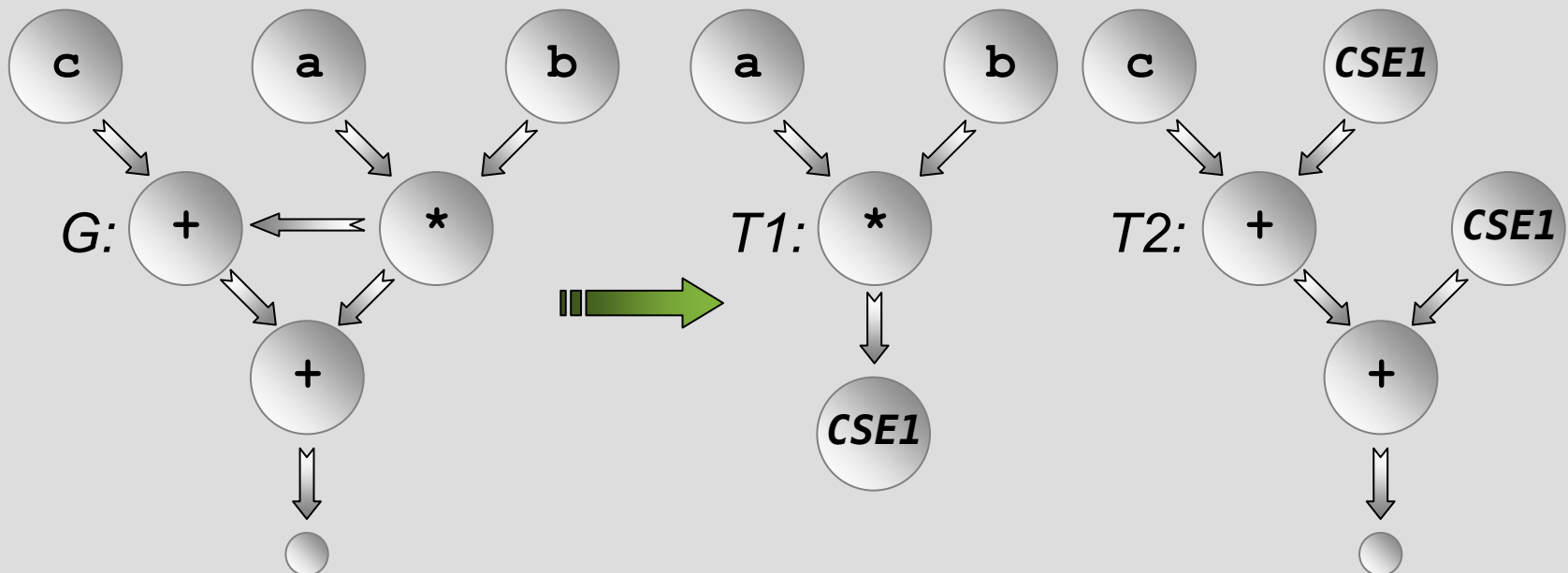
Gliederung der Vorlesung

- Kapitel 1: Compiler – Abhängigkeiten und Anforderungen
- Kapitel 2: Interner Aufbau von Compilern
- Kapitel 3: Lexikalische Analyse (Scanner)
- Kapitel 4: Syntaktische Analyse (Parser)
- Kapitel 5: Semantische Analyse
- **Kapitel 6: Instruktionsauswahl**
 - Einführung
 - Baum-Überdeckung mit Dynamischer Programmierung
 - Diskussion
- Kapitel 7: Register-Allokation
- Kapitel 8: Code-Optimierung
- Kapitel 9: Ausblick

Nachteile von Tree Pattern Matching

Zerlegung von DFGs in DFTs führt zu sub-optimalem Code:

- Beispiel $a + (b * c)$ aus vorigem Abschnitt wird durch TPM optimal auf **MADD**-Operation abgebildet.
- Aber was passiert z.B. bei $e = a*b; \dots (c + e) + e \dots ?$



Nachteile von Tree Pattern Matching

Optimale Baum-Überdeckung von $T1$ und $T2$:

- Würde in insgesamt *drei* Maschinen-Operationen resultieren.
- 1 Multiplikation zur Überdeckung von $T1$, 2 Additionen für $T2$

```
MUL r_0, r_a, r_b
```

```
ADD r_1, r_c, r_0
```

```
ADD r_2, r_1, r_0
```

Optimale Graph-Überdeckung von G :

- Würde in insgesamt *zwei* Maschinen-Operationen resultieren.
- 2 Multiply-Additionen für G

```
MADD r_0, r_c, r_a, r_b
```

```
MADD r_1, r_0, r_a, r_b
```

Diskussion von Tree Pattern Matching

Vorteile:

- Lineare Laufzeit-Komplexität
- Optimalität für Datenflussbäume
- „Leichte“ Realisierung mit Hilfe von Baum-Grammatiken und Code-Generator-Generatoren

Nachteile:

- TPM schlecht geeignet für Prozessoren mit sehr heterogenen Registersätzen
- TPM ungeeignet für Prozessoren mit Parallel-Verarbeitung

TPM und Heterogene Registersätze

Zerlegung von DFGs in DFTs:

- Sei T ein DFT, der eine CSE C berechnet; T' die DFTs, die C benutzen.
- Nach Überdeckung von T muss der für T generierte Code C irgendwo zwischenspeichern, und alle T' müssen C zur Benutzung aus dem Zwischenspeicher laden.
- Da T und T' völlig unabhängig voneinander überdeckt werden, kann während der Code-Generierung von T nicht berücksichtigt werden, wo die T' C optimalerweise erwarten.
- Wenn T C in einem Teil des heterogenen Registerfiles speichert, T' C aber in einem anderen Teil erwartet, sind zusätzliche Register-Transfers notwendig!

TPM und Parallele Prozessoren

Additives Kostenmaß von Tree Pattern Matching:

- Kosten eines DFTs T mit Wurzel v sind Summe der Kind-Kosten plus Kosten für v selbst.
- *Action*-Teil für T erzeugt i.d.R. eine Maschinen-Operation
- *Erinnerung*: Parallele Prozessoren führen mehrere Maschinen-Operationen, die in einer Maschinen-Instruktion gebündelt sind, parallel aus.
- ☞ Additives TPM-Kostenmaß geht implizit davon aus, dass alle erzeugten Operationen rein sequentiell ausgeführt werden!
- ☞ Da TPM bei der Kostenberechnung nicht berücksichtigt, dass Operationen parallel zu Instruktionen gruppiert werden können, wird erzeugter Code schlechte parallele Performance haben!

Literatur

Tree Pattern Matching:

- A. Aho, S. Johnson, *Optimal Code Generation for Expression Trees*, Journal of the ACM 23 (3), 1976.
- A. Aho, M. Ganapathi, S. Tjiang, *Code Generation Using Tree Matching & Dynamic Programming*, ACM ToPLaS 11 (4), 1989.

Code-Generator-Generatoren:

- *ICD-CG code generator generator*,
<http://www.icd.de/es/icd-cg>, 2009.
- *iburg. A Tree Parser Generator*,
<http://code.google.com/p/iburg>, 2009. inkl.
C. W. Fraser, D. R. Hanson, T. A. Proebsting, *Engineering a Simple, Efficient Code Generator Generator*, ACM Letters on Programming Languages and Systems 1 (3), Sep 1992.

Zusammenfassung

- **Instruktionsauswahl**
 - Umsetzung eines DFGs durch zu erzeugendes Programm
 - Code-Generator-Generatoren
- **Tree Pattern Matching**
 - Zerlegung von DFGs in Datenfluss-Bäume
 - Linearzeit-Algorithmus zur optimalen Überdeckung von DFTs
 - Aufbau und Struktur von Baum-Grammatiken
- **Diskussion**
 - Tree Pattern Matching nur für reguläre Prozessoren gut
 - Nachteilig für Architekturen mit heterogenen Registern
 - Nachteilig für Prozessoren mit Parallel-Verarbeitung