

Kompilatory

Laboratorium 9

Piotr Błaszyński

3 marca 2021

Zadania (wyjaśnienie w dalszej części dokumentu):

- dodać kompilację instrukcji pętli,
 - reguły gramatyki,
 - generowanie kodu wynikowego,

Pętle można realizować przy pomocy skoku warunkowego i licznika. Licznik jest zmienną, wartość tej zmiennej należy modyfikować w odpowiednim momencie (koniec pętli, początek pętli (za wyjątkiem pierwszej iteracji)).

Wyjściowe reguły gramatyki dla instrukcji pętli (podobna do pętli w C, wszystkie elementy wymagane):

```
for_expr
    :for_begin code_block
    {gen_etykiety_koncowej_i_skoku();}
for_begin
    :FOR '(' init_expr ';' cond_expr ';' inc_expr ')'
    ' {gen_warunku_i_skoku();}
```

Dla następującego kodu pętli:

```
for (i = 0 ; i < 10 ; ++i )
{
    z = z + i ;
}
z = z*3;
```

Należy wygenerować następujący kod (symbolicznie):

```
i=0;
goto LBL5
LBL6 :
++i;
LBL5 :
if(i>=10)
    goto LBL7:
{
    z = z + i ;
}
goto LBL6 :
LBL7 :
z = z*3;
```

Dzięki powyższej konstrukcji, nie ma potrzeby zapamiętywania kodu wyrażenia warunkowego i inkrementującego (ceną za takie uproszczenie jest dołożenie dodatkowej etykiety). Etykiety są ponumerowane w kolejności ich pojawiania się (pierwszy pojawia się skok do etykiety LBL5). Etykiety (w przykładzie LBL6 i LBL7) należy zapamiętać na stosie etykiet. W akcji semantycznej wywoływanej po dopasowaniu całej konstrukcji (wraz z blokiem kodu) pętli należy zdjąć etykiety i wygenerować instrukcję skoku do drugiej oraz umieścić pierwszą etykietę w kodzie (z dwukropkiem).

Wygenerowany kod assemblera (mnemoniki):

```
li $t0,0
sw $t0,x
b LBL5
LBL6:
#te 4 linie mozna prosciej zapisac (ale nie trzeba)
lw $t0, i
li $t1, 1
add $t0, $t0, $t1
sw $t0, i
LBL5:
lw $t2, i
li $t3, 10
bge $t2, $t3, LBL7
lw $t0, z
lw $t1, i
add $t0, $t0, $t1
sw $t0, result1
lw $t0, result1
sw $t0, z
b LBL6
LBL7:
lw $t0, z
li $t1, 3
mul $t0, $t0, $t1
sw $t0, result2
lw $t0, result2
sw $t0, z
```

W ty **Uwaga**, to jest jedna możliwa metoda generowania kodu dla instrukcji pętli, możliwych modyfikacji jest jeszcze więcej niż przy instrukcjach warunkowych. Można np. zmienić położenie skoków, zapamiętywać inne wartości.