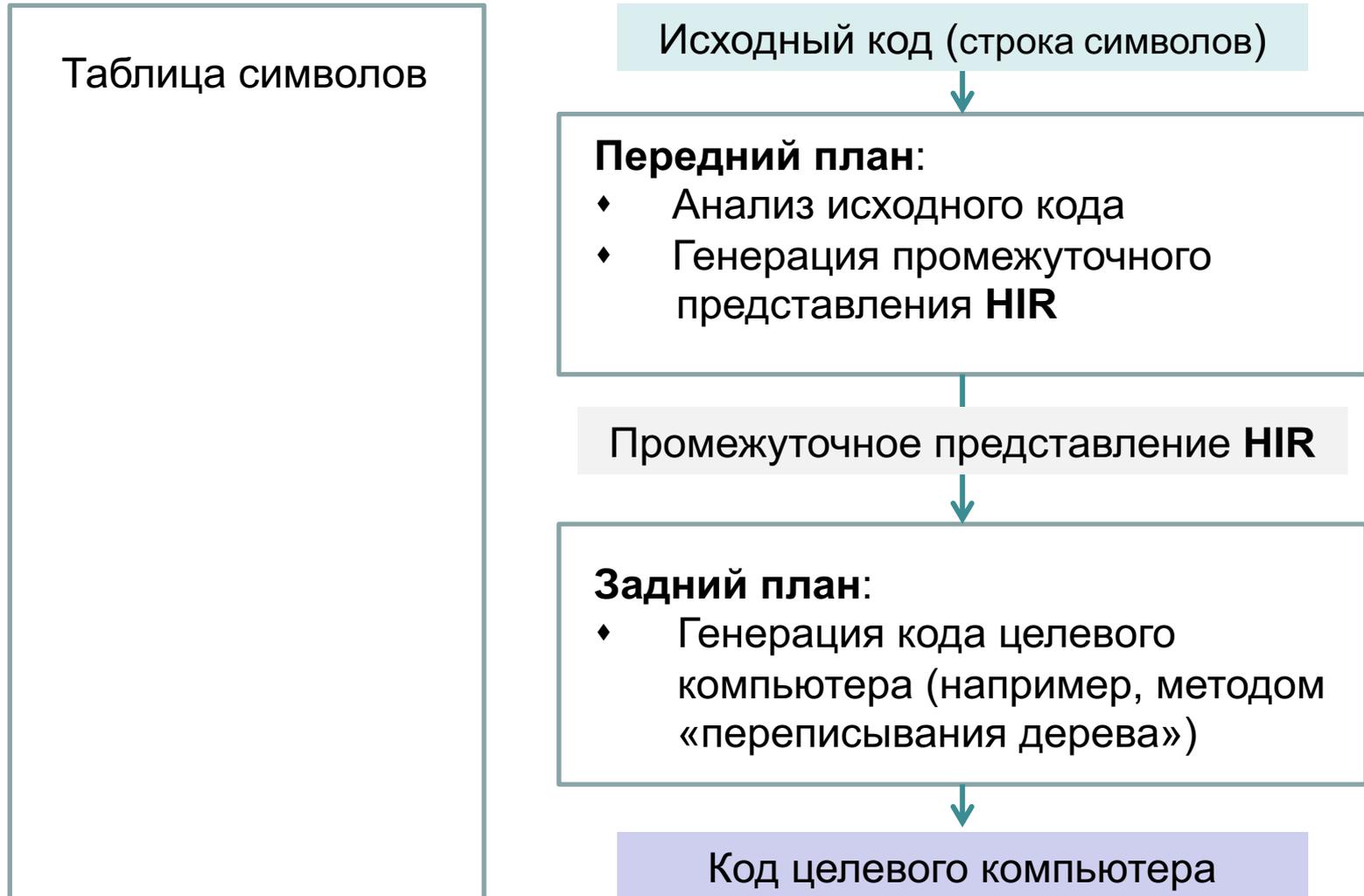


**1. Введение.
Базовые блоки.
Локальная
оптимизация.**

1.1 Компиляторы

1.1.1. Неоптимизирующий компилятор

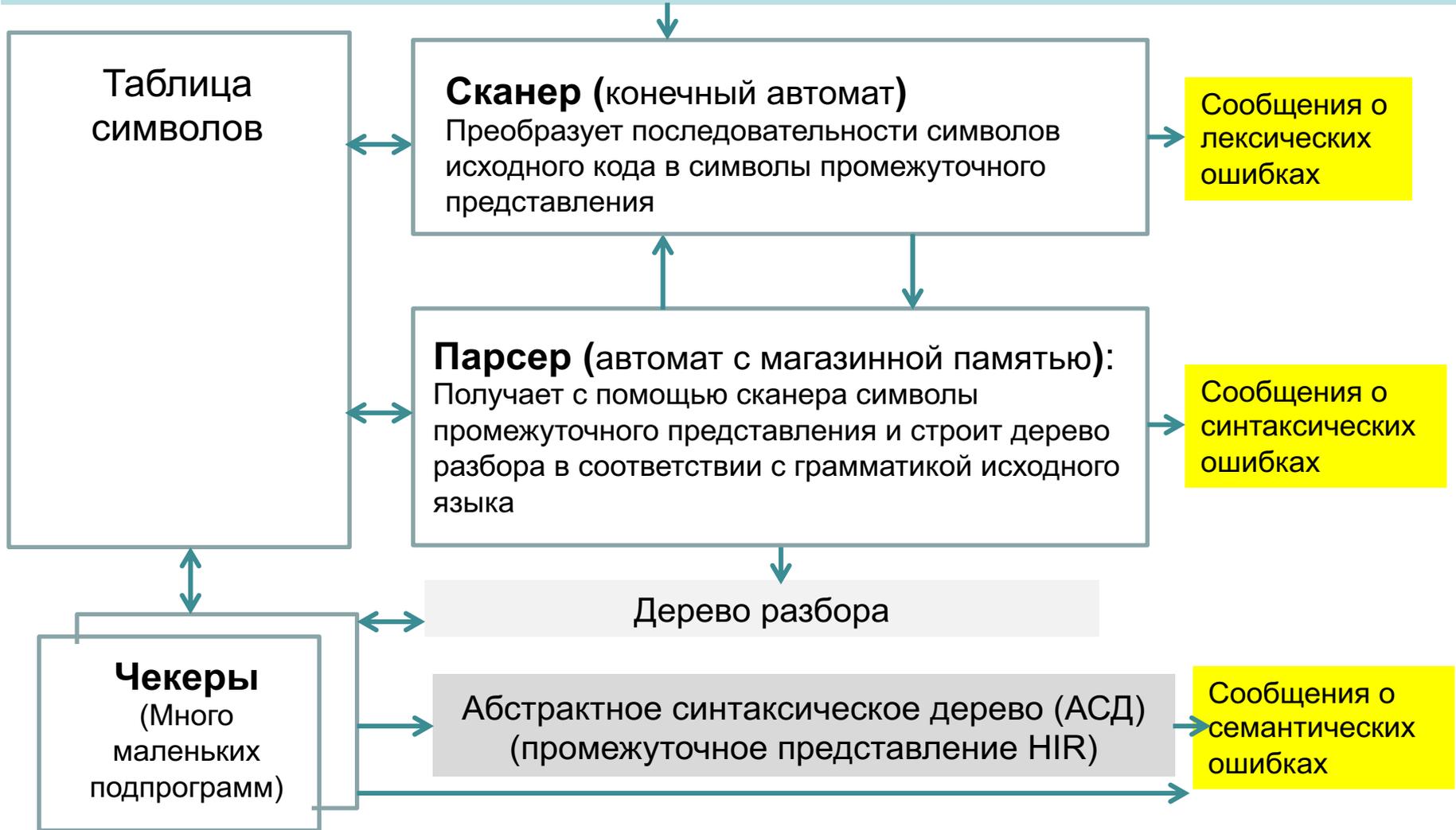


Структура неоптимизирующего компилятора

1.1 Компиляторы

1.1.2. Синтаксически управляемая трансляция

Исходный код – текст модуля компиляции в виде строки символов

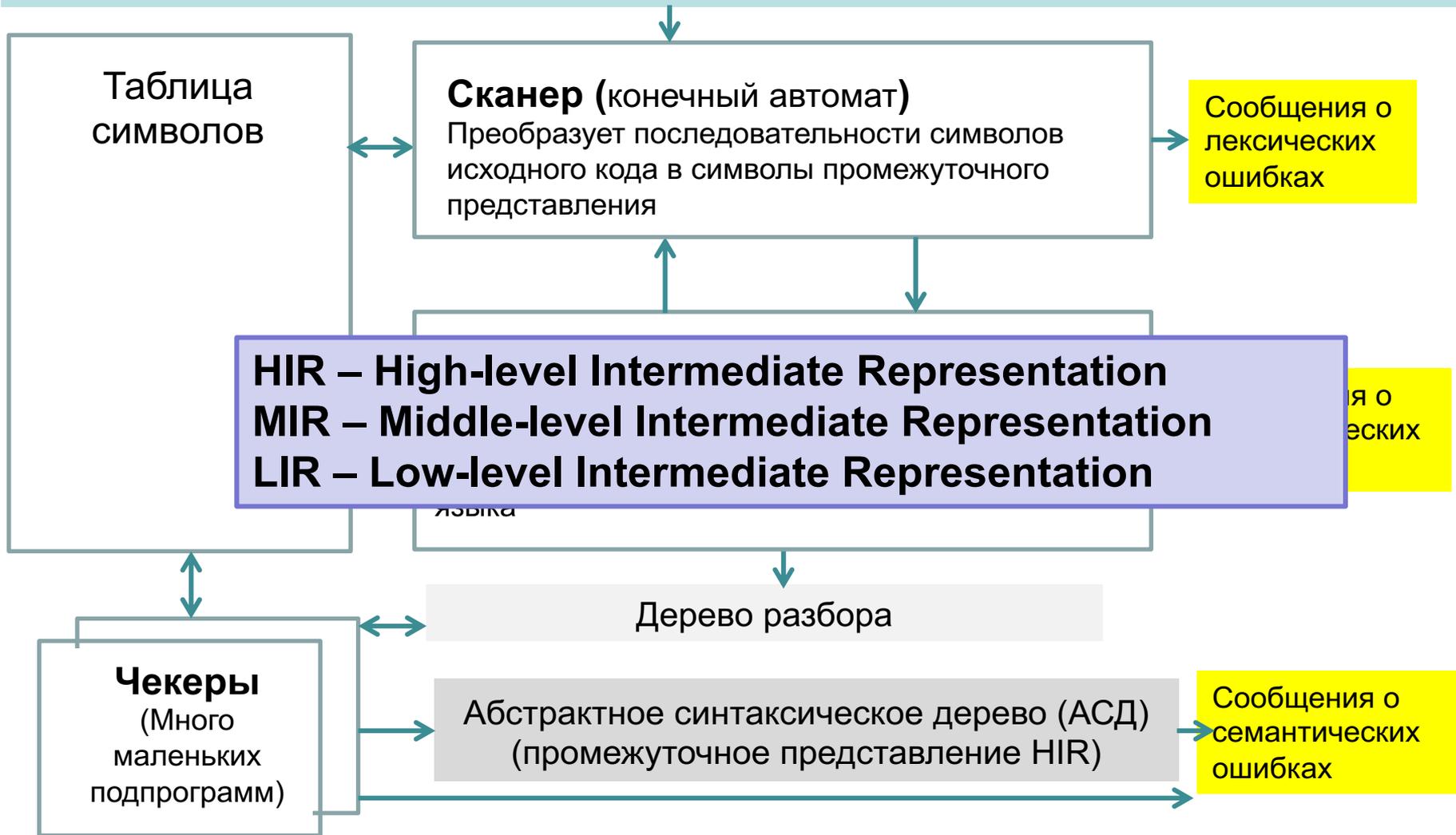


Каждый чекер вычисляет атрибут узлов дерева разбора и проверяет соответствуют ли атрибуты родительских и дочерних узлов; после чего либо строит соответствующую часть АСД, либо выдает сообщение об ошибке

1.1 Компиляторы

1.1.2. Синтаксически управляемая трансляция

Исходный код – текст модуля компиляции в виде строки символов



Каждый чекер вычисляет атрибут узлов дерева разбора и проверяет соответствуют ли атрибуты родительских и дочерних узлов; после чего либо строит соответствующую часть АСД, либо выдает сообщение об ошибке

1.1 Компиляторы

1.1.2. Синтаксически управляемая трансляция

- ◇ По АСД (HIR) можно восстановить исходную программу, так как для каждого оператора исходной программы существует узел АСД. Промежуточные представления MIR и LIR, которые будут использоваться в данном курсе таким свойством не обладают даже в том случае, когда оптимизация была отключена.
- ◇ Передний и задний планы компилятора изучаются в курсе «Конструирование компиляторов», а также в таких курсах как «Теория алгоритмических языков», «Теория автоматов» и др. Учебное пособие по этим темам:

В. А. Серебряков, М. П. Галочкин. Теория и реализация языков программирования, учебное пособие, 2-е изд., доп. и испр.
Москва : МЗ Пресс, 2006. - 350 с.

В Интернете оно есть в формате pdf.

http://trpl7.ru/t-books/_TRYAPBOOK_pdf.pdf

1.1 Компиляторы

1.1.3. Оптимизирующий компилятор



1.2 Цель курса

- ◇ Цель курса
 - ◆ изучение методов оптимизации программ (как машинно-независимой, так и машинно-ориентированной)
 - ◆ изучение принципов конструирования оптимизирующих компиляторов.

- ◇ Основное учебное пособие:
А. В. Ахо, М. С. Лам, Р. Сети, Дж. Д. Ульман. Компиляторы: принципы, технологии и инструменты, 2-е издание.
М.: «И.Д. Вильямс», 2008
(в конце 2014 года был выпущен дополнительный тираж)

- ◇ В тех случаях, когда излагаемый материал в указанном учебном пособии отсутствует, используется еще одно учебное пособие:
Keith D. Cooper, Linda Torczon. Engineering a Compiler (Second Edition) Elsevier, Inc. 2012 (на русский оно пока не переведено)
либо статьи из журналов (как правило, на английском языке).

1.3 Генерация промежуточного представления MIR

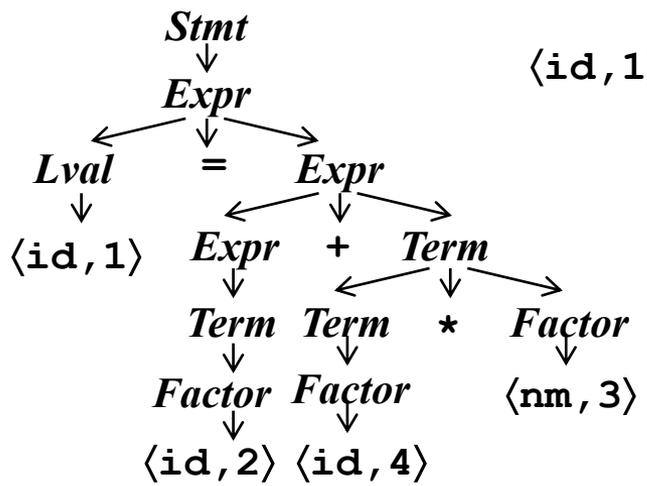
`current_pos=initial_pos+16*scale` Строка исходной программы

Анализатор лексики

`<id,1>=<id,2>+<nm,3>*<id,4>`

Последовательность токенов

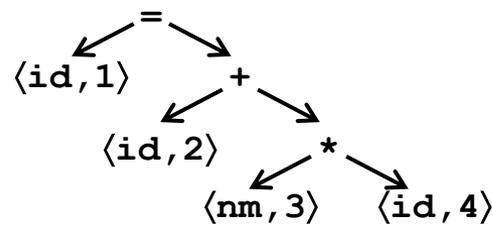
Анализатор синтаксиса



Дерево разбора

Дерево разбора

Анализатор семантики



Абстрактное синтаксическое дерево (HIR)

Таблица символов

Внутреннее имя	Внешнее имя	Атрибуты
id1	current_pos	int
id2	initial_pos	int
nm3	16	int
id4	step	int

Генератор промежуточного представления

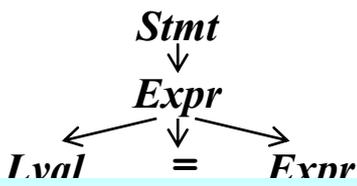
```
t1 ← *, nm3, id4
t2 ← +, id2, t1
id1 ← t2
```

MIR

1.3 Генерация промежуточного представления MIR

`current_pos=initial_pos+16*scale` Строка исходной программы

Анализатор лексики



`<id,1><=><id,2><+><nm,3><*><id,4>`

Последовательность токенов

Анализатор синтаксиса

Почему для оптимизации необходимо промежуточное представление MIR? Потому что промежуточное представление HIR – это одна из форм линеаризованного представления дерева: скобочная структура или один из видов польской записи. И в том, и в другом случае трудно **представить** оптимизируемую программу в виде последовательности инструкций. Например, в инверсной польской записи строка исходной программы `current_pos=initial_pos+16*scale` будет иметь вид `<=><id,1><+><id,2><*><nm,3><id,4>`, причем интерпретироваться она будет с правого, а не с левого конца.

представления

id2	initial_pos	int
nm3	16	int
id4	step	int

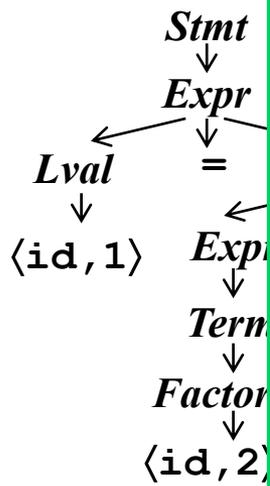
```

t1 ← *, nm3, id4
t2 ← +, id2, t1
id1 ← t2
  
```

MIR

1.3 Генерация промежуточного представления MIR

`current_pos=initial_pos+16*scale` Строка исходной программы



Промежуточное представление **MIR** включает

- ♦ «четверки» (трехадресные инструкции),
- ♦ таблицу символов

Пример «четверки»: `*`, `t1`, `nm3`, `id4`
или `t1 ← *, nm3, id4`

ость токенов
збора
таксическое
зо
)

Таблица символов

Внутреннее имя	Вн	
id1	current_pos	int
id2	initial_pos	int
nm3	16	int
id4	step	int

Генератор промежуточного представления

```

t1 ← *, nm3, id4
t2 ← +, id2, t1
id1 ← t2
  
```

MIR

1.4. Промежуточное представление MIR

1.4.1. Определение промежуточного представления MIR

◇ Инструкции присваивания (x , y и z – имена (адреса) переменных или константы):	
$x \leftarrow op, y, z$	выполнить бинарную операцию op над операндами y и z и поместить результат в x
$x \leftarrow op, y$	выполнить унарную операцию op над операндом y и поместить результат в x
$x \leftarrow y$	скопировать значение переменной y в переменную x
$x[i] \leftarrow y$	поместить значение y в i -ю по отношению к x ячейку памяти
$x \leftarrow y[i]$	поместить значение i -ой по отношению к y ячейки памяти в x

Не хватает указателей и адресной арифметики

(т.н. L -выражений в терминологии языка C):

$x[i]$ – простейший частный случай L -выражения

1.4. Промежуточное представление MIR

1.4.1. Определение промежуточного представления MIR

◇ Инструкции перехода:	
<code>goto L</code>	Безусловный переход: следующей будет выполнена инструкция с меткой <i>L</i>
<code>ifTrue x goto L</code>	Условный переход: если <i>x</i> истинно, следующей будет выполнена инструкция с меткой <i>L</i>
<code>ifFalse x goto L</code>	Условный переход: если <i>x</i> ложно, следующей будет выполнена инструкция с меткой <i>L</i>

На рисунке справа – схема трансляции оператора `if (expr) stmt1;`

По аналогии можно составить схемы трансляции операторов `else`, `while`, `for`, `switch` и других операторов управления

Инструкции внутреннего представления 2, вычисляющие значение выражения <code>expr</code> и присваивающие его <code>x</code>
<code>ifFalse x goto L</code>
Инструкции внутреннего представления 2, соответствующие оператору <code>stmt1</code>
L: Инструкции внутреннего представления 2, соответствующие оператору, следующему за оператором <code>if</code>

1.4. Промежуточное представление MIR

1.4.1. Определение промежуточного представления MIR

◇ Процедуры:

<code>param x</code>	Передача фактического параметра вызываемой процедуре (если вызываемая процедура имеет n параметров, то инструкции ее вызова предшествует n инструкций <i>param</i>)
<code>call p, n</code>	Вызов процедуры p , имеющей n параметров
<code>return y</code>	Возврат из процедуры y – возвращаемое значение
<code>param_decl x</code>	Объявление формального параметра внутри функции, является определением x для анализа достигающих переменных внутри функции

Замечание. Это промежуточное представление – учебное и не содержит некоторых деталей, важных для реализации.

Соответствующее промежуточное представление **MIR** компилятора *GCC* называется *Gimple*, в Clang/LLVM – *LLVM IR*.

1.4. Промежуточное представление MIR

1.4.2. Пример программы в промежуточном представлении MIR

```
{
int i, j;
int v, x;
if (n <= m) return;
/* Начало фрагмента */
i = m - 1;
j = n;
v = a[n];
while (1) {
do i = i + 1;
while (a[i] < v);
do j = j - 1;
while (a[j] > v);
if (i >= j) break;
/* Обмен a[i], a[j] */
x = a[i];
a[i] = a[j];
a[j] = x;
}
/* Обмен a[i], a[n] */
x = a[i];
a[i] = a[n];
a[n] = x;
/* Конец фрагмента */
quicksort(a,m,j); quicksort(a,i+1,n);
}
```

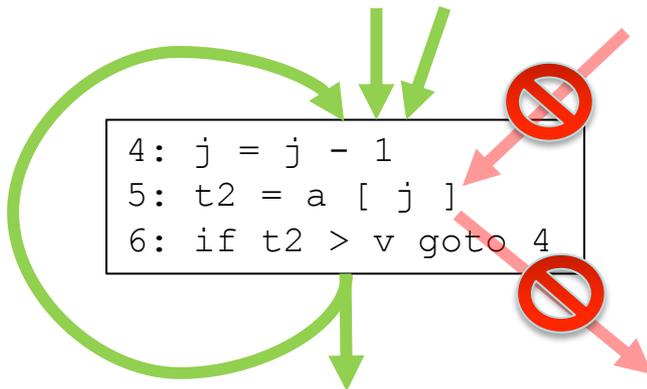
(1)	i ← -, m, 1	(16)	t7 ← *, 4, i
(2)	j ← n	(17)	t8 ← *, 4, j
(3)	t1 ← *, 4, n	(18)	t9 ← a[t8]
(4)	v ← a[t1]	(19)	a[t7] ← t9
(5)	L1: i ← +, i, 1	(20)	t10 ← *, 4, j
(6)	t2 ← *, 4, i	(21)	a[t10] ← x
(7)	t3 ← a[t2]	(22)	goto L1
(8)	ifTrue t3<v goto L1	(23)	L3: t11 ← *, 4, i
(9)	L2: j ← -, j, 1	(24)	x ← a[t11]
(10)	t4 ← *, 4, j	(25)	t12 ← *, 4, i
(11)	t5 ← a[t4]	(26)	t13 ← *, 4, n
(12)	ifTrue t5>v goto L2	(27)	t14 ← a[t13]
(13)	ifTrue i>=j goto L3	(28)	a[t12] ← t14
(14)	t6 ← *, 4, i	(29)	t15 ← *, 4, n
(15)	x ← a[t6]	(30)	a[t15] ← x

Слева – текст исходной Си-программы

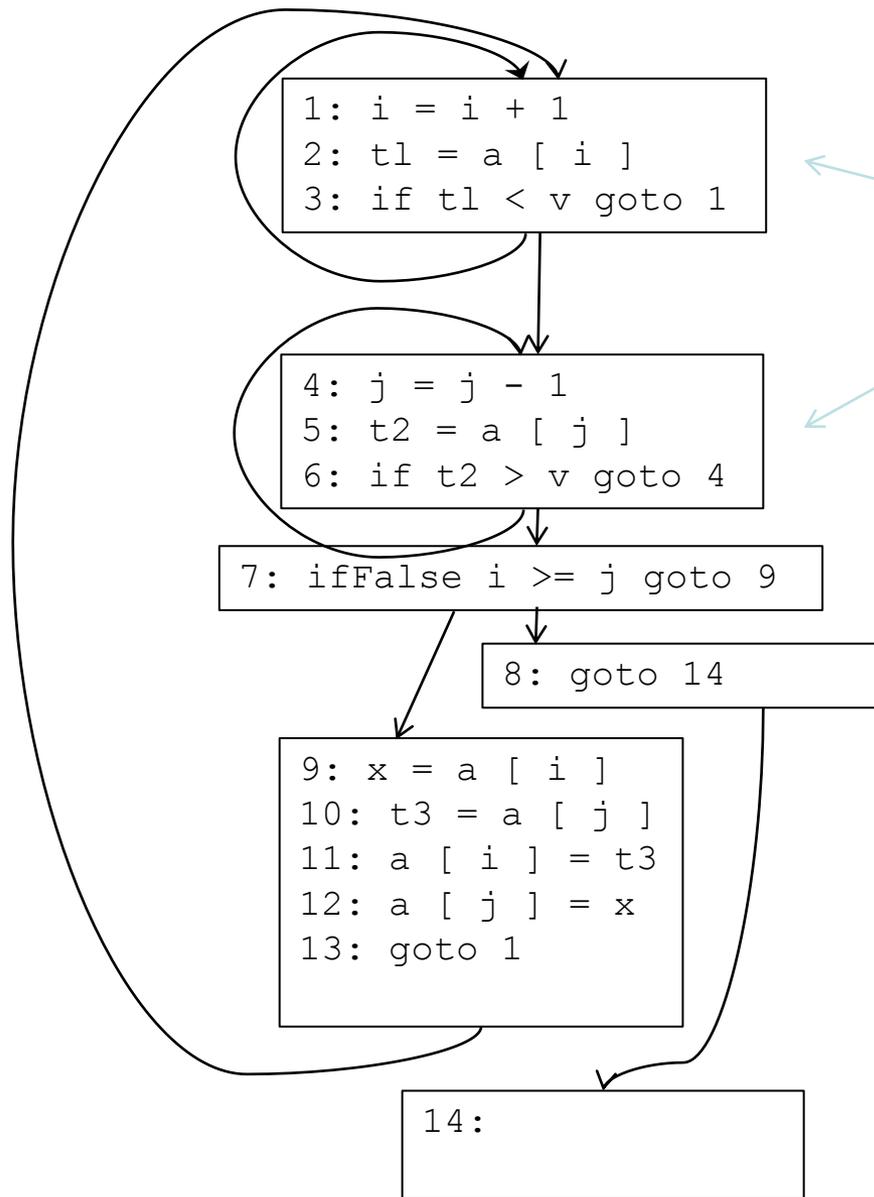
1.5. Граф потока управления

1.5.1. Базовый блок (определение)

- ◇ *Базовым блоком (или линейным участком)* называется последовательность следующих одна за другой инструкций **MIR**, со следующими свойствами:
 - (1) поток управления может входить в базовый блок только через его первую инструкцию, т.е. в программе нет переходов в середину базового блока;
 - (2) поток управления покидает базовый блок без останова или ветвления, за исключением, возможно, в последней инструкции базового блока.
- ◇ Пример базового блока:



Дуги, передающие управление в/из середины базового блока недопустимы (в таких случаях должны быть созданы отдельные базовые блоки)



Базовые блоки

Граф потока
управления / Control
Flow Graph (CFG) ₂₁

1.5. Граф потока управления

1.5.1. Базовый блок (определение)

- ◇ *Базовым блоком (или линейным участком)* называется последовательность следующих одна за другой инструкций **MIR**, со следующими свойствами:
 - (1) поток управления может входить в базовый блок только через его первую инструкцию, т.е. в программе нет переходов в середину базового блока;
 - (2) поток управления покидает базовый блок без останова или ветвления, за исключением, возможно, в последней инструкции базового блока.
- ◇ Пример базового блока – инструкции (14) – (22) из примера 1.4.2

```
(14) t6 ← *, 4, i
(15) x ← a[t6]
(16) t7 ← *, 4, i
(17) t8 ← *, 4, j
(18) t9 ← a[t8]
(19) a[t7] ← t9
(20) t10 ← *, 4, j
(21) a[t10] ← x
(22) goto L1
```

1.5. Граф потока управления

1.5.2. Граф потока управления (определение)

- ◇ Вершинами графа потока управления являются базовые блоки, а дуги соединяют выход из вершины со входом в вершину, которая может выполняться следующей

В частности, если последней инструкцией базового блока является инструкция условного перехода, то из него будет выходить две дуги. Если первая инструкция базового блока имеет метку, то в этот базовый блок будут входить дуги из всех базовых блоков, последняя инструкция которых будет инструкцией условного или безусловного перехода на эту метку.

На первом курсе, изучая программирование, иногда строят граф потока управления программы, которую собираются составить, считая, что этот граф упрощает составление программы. Для некоторых небольших программ это действительно может помочь, но для больших программ, граф потока управления может иметь несколько сотен вершин, так что построить его, не имея текста программы, нереально.

1.5. Граф потока управления

1.5.3. Алгоритм построения графа потока управления (ГПУ)

- ◇ **Вход:** последовательность трехадресных инструкций.
- ◇ **Выход:** список базовых блоков для данной последовательности инструкций, такой что каждая инструкция принадлежит только одному базовому блоку.
- ◇ **Метод:**
 - ◇ Строится упорядоченное множество НББ (начал базовых блоков):
 - (a) первая инструкция программы
 - (b) помеченная инструкция программы (напр. с меткой **L1:**)
 - (c) инструкция, следующая за инструкцией перехода
 - ◇ Каждому НББ соответствует ББ, который определяется как последовательность инструкций, содержащая само НББ и все инструкции до следующего НББ (не включая его) или до конца последовательности инструкций.
 - ◇ Строится множество дуг графа потока управления:
 - ◆ если последняя инструкция ББ не является инструкцией перехода, строится дуга, соединяющая ББ со следующим ББ;
 - ◆ если последняя инструкция ББ является инструкцией безусловного перехода, строится дуга, соединяющая ББ с ББ, НББ которого имеет соответствующую метку;
 - ◆ если последняя инструкция ББ является инструкцией условного перехода, строятся обе дуги.

1.5. Граф потока управления

1.5.4. Пример

◇ Применим алгоритм 1.5.3 для построения ГПУ программы из примера 1.4.2.

(1)	<code>i ← -, m, 1</code>	(16)	<code>t7 ← *, 4, i</code>
(2)	<code>j ← n</code>	(17)	<code>t8 ← *, 4, j</code>
(3)	<code>t1 ← *, 4, n</code>	(18)	<code>t9 ← a[t8]</code>
(4)	<code>v ← a[t1]</code>	(19)	<code>a[t7] ← t9</code>
(5)	<code>L1: i ← +, i, 1</code>	(20)	<code>t10 ← *, 4, j</code>
(6)	<code>t2 ← *, 4, i</code>	(21)	<code>a[t10] ← x</code>
(7)	<code>t3 ← a[t2]</code>	(22)	<code>goto L1</code>
(8)	<code>ifTrue t3<v goto L1</code>	(23)	<code>L3: t11 ← *, 4, i</code>
(9)	<code>L2: j ← -, j, 1</code>	(24)	<code>x ← a[t11]</code>
(10)	<code>t4 ← *, 4, j</code>	(25)	<code>t12 ← *, 4, i</code>
(11)	<code>t5 ← a[t4]</code>	(26)	<code>t13 ← *, 4, n</code>
(12)	<code>ifTrue t5>v goto L2</code>	(27)	<code>t14 ← a[t13]</code>
(13)	<code>ifTrue i>=j goto L3</code>	(28)	<code>a[t12] ← t14</code>
(14)	<code>t6 ← *, 4, j</code>	(29)	<code>t15 ← *, 4, n</code>
(15)	<code>x ← a[t6]</code>	(30)	<code>a[t15] ← x</code>

1.5. Граф потока управления

1.5.4. Пример

◇ Найдем начала базовых блоков (НББ)

(1)	<code>i ← -, m, 1</code>	(16)	<code>t7 ← *, 4, i</code>
(2)	<code>j ← n</code>	(17)	<code>t8 ← *, 4, j</code>
(3)	<code>t1 ← *, 4, n</code>	(18)	<code>t9 ← a[t8]</code>
(4)	<code>v ← a[t1]</code>	(19)	<code>a[t7] ← t9</code>
(5)	<code>L1: i ← -, i, 1</code>	(20)	<code>t10 ← *, 4, i</code>
(6)	НББ по определению это:		
(7)	(a) первая инструкция программы		
(8)	(b) помеченная инструкция программы (напр. с меткой L1:)		
(9)	(c) инструкция, следующая за инструкцией перехода		
(9)	<code>L2: j ← -, j, 1</code>	(24)	<code>x ← a[t11]</code>
(10)	<code>t4 ← *, 4, j</code>	(25)	<code>t12 ← *, 4, i</code>
(11)	<code>t5 ← a[t4]</code>	(26)	<code>t13 ← *, 4, n</code>
(12)	<code>ifTrue t5>v goto L2</code>	(27)	<code>t14 ← a[t13]</code>
(13)	<code>ifTrue i>=j goto L3</code>	(28)	<code>a[t12] ← t14</code>
(14)	<code>t6 ← *, 4, j</code>	(29)	<code>t15 ← *, 4, n</code>
(15)	<code>x ← a[t6]</code>	(30)	<code>a[t15] ← x</code>

1.5. Граф потока управления

1.5.4. Пример

◇ Найдем НББ

(a) первая инструкция программы

(b) помеченная инструкция программы (напр. с меткой L1:)

(c) инструкция, следующая за инструкцией перехода

(1)	<code>i ← -, m, 1</code>	НББ (a)	(16)	<code>t7 ← *, 4, i</code>
(2)	<code>j ← n</code>		(17)	<code>t8 ← *, 4, j</code>
(3)	<code>t1 ← *, 4, n</code>		(18)	<code>t9 ← a[t8]</code>
(4)	<code>v ← a[t1]</code>		(19)	<code>a[t7] ← t9</code>
(5)	<code>L1: i ← +, i, 1</code>	НББ (b)	(20)	<code>t10 ← *, 4, j</code>
(6)	<code>t2 ← *, 4, i</code>		(21)	<code>a[t10] ← x</code>
(7)	<code>t3 ← a[t2]</code>		(22)	<code>goto L1</code>
(8)	<code>ifTrue t3<v goto L1</code>		(23)	<code>L3: t11 ← *, 4, i</code> НББ (b) (c)
(9)	<code>L2: j ← -, j, 1</code>	НББ (b) (c)	(24)	<code>x ← a[t11]</code>
(10)	<code>t4 ← *, 4, j</code>		(25)	<code>t12 ← *, 4, i</code>
(11)	<code>t5 ← a[t4]</code>		(26)	<code>t13 ← *, 4, n</code>
(12)	<code>ifTrue t5>v goto L2</code>		(27)	<code>t14 ← a[t13]</code>
(13)	<code>ifTrue i>=j goto L3</code>		(28)	<code>a[t12] ← t14</code>
(14)	<code>t6 ← *, 4, j</code>	НББ (c)	(29)	<code>t15 ← *, 4, n</code>
(15)	<code>x ← a[t6]</code>		(30)	<code>a[t15] ← x</code>

1.5. Граф потока управления

1.5.4. Пример

◇ Найдем начала базовых блоков (НББ)

(1)	<code>i ← -, m, 1</code>	НББ	(16)	<code>t7 ← *, 4, i</code>
(2)	<code>j ← n</code>		(17)	<code>t8 ← *, 4, j</code>
(3)	<code>t1 ← *, 4, n</code>		(18)	<code>t9 ← a[t8]</code>
(4)	<code>v ← a[t1]</code>		(19)	<code>a[t7] ← t9</code>
(5)	<code>L1: i ← +, i, 1</code>	НББ	(20)	<code>t10 ← *, 4, j</code>

Началами базовых блоков являются инструкции с номерами:
(1), (5), (9), (13), (14), (23). Алгоритм 1.5.3 позволяет построить следующие ББ

(8)	<code>ifTrue t3 < v goto L1</code>		(23)	<code>L3: t11 ← *, 4, i</code>	НББ
(9)	<code>L2: j ← -, j, 1</code>	НББ	(24)	<code>x ← a[t11]</code>	
(10)	<code>t4 ← *, 4, j</code>		(25)	<code>t12 ← *, 4, i</code>	
(11)	<code>t5 ← a[t4]</code>		(26)	<code>t13 ← *, 4, n</code>	
(12)	<code>ifTrue t5 > v goto L2</code>		(27)	<code>t14 ← a[t13]</code>	
(13)	<code>ifTrue i >= j goto L3</code>	НББ	(28)	<code>a[t12] ← t14</code>	
(14)	<code>t6 ← *, 4, j</code>	НББ	(29)	<code>t15 ← *, 4, n</code>	
(15)	<code>x ← a[t6]</code>		(30)	<code>a[t15] ← x</code>	

1.5. Граф потока управления

1.5.4. Пример

Блок А

```
(1)   i ← -, m, 1
(2)   j ← n
(3)   t1 ← *, 4, n
(4)   v ← a[t1]
```

Блок В

```
(5) L1: i ← +, i, 1
(6)   t2 ← *, 4, i
(7)   t3 ← a[t2]
(8)   ifTrue t3 < v goto L1
```

Блок С

```
(9) L2: j ← -, j, 1
(10)  t4 ← *, 4, j
(11)  t5 ← a[t4]
(12)  ifTrue t5 > v goto L2
```

Блок D

```
(13) ifTrue i >= j goto L3
```

Блок Е

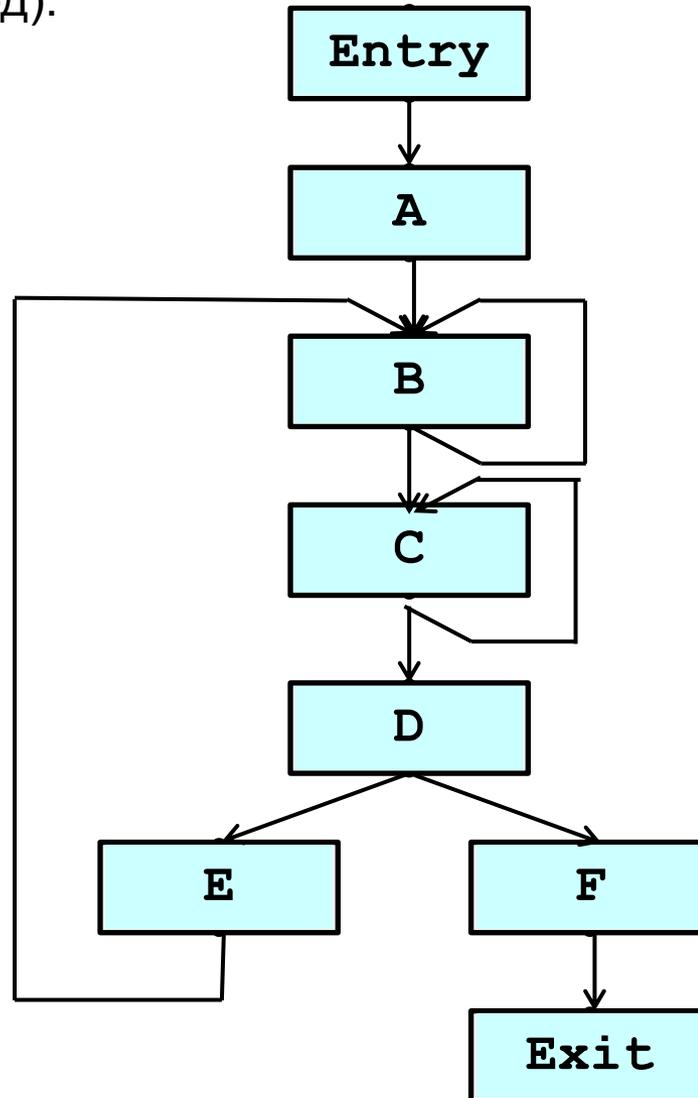
```
(14)  t6 ← *, 4, i
(15)  x ← a[t6]
(16)  t7 ← *, 4, i
(17)  t8 ← *, 4, j
(18)  t9 ← a[t8]
(19)  a[t7] ← t9
(20)  t10 ← *, 4, j
(21)  a[t10] ← x
(22)  goto L1
```

Блок F

```
(23) L3: t11 ← *, 4, i
(24)  x ← a[t11]
(25)  t12 ← *, 4, i
(26)  t13 ← *, 4, n
(27)  t14 ← a[t13]
(28)  a[t12] ← t14
(29)  t15 ← *, 4, n
(30)  a[t15] ← x
```

1.5. Граф потока управления

1.5.4. Пример. Построив дуги согласно алгоритму 1.5.3, получим следующий ГПУ. Для удобства анализа к ГПУ добавлены два дополнительных пустых узла: *entry* (вход) и *exit* (выход).



1.6 Локальная оптимизация (оптимизация базовых блоков)

1.6.1 Постановка задачи локальной оптимизации

◇ **Определение.** Базовым блоком называется тройка

$$B = \langle P, Input, Output \rangle,$$

где P – последовательность инструкций,

$Input$ – множество переменных, определенных до входа в блок B ,

$Output$ – множество переменных, используемых после выхода из блока B .

- ◇ Оптимизация – это выполнение в ББ следующих преобразований:
 - ◇ Удаление *общих подвыражений*
(инструкций, повторно вычисляющих уже вычисленные значения).
 - ◇ Удаление *мертвого кода* (инструкций, вычисляющих значения, которые впоследствии не используются).
 - ◇ *Сворачивание констант*.
 - ◇ Изменение порядка инструкций, там, где это возможно, чтобы сократить время хранения временного значения на регистре.
- ◇ Все вышеперечисленные преобразования можно выполнить за один просмотр ББ, представив его в виде *ориентированного ациклического графа* (ОАГ).

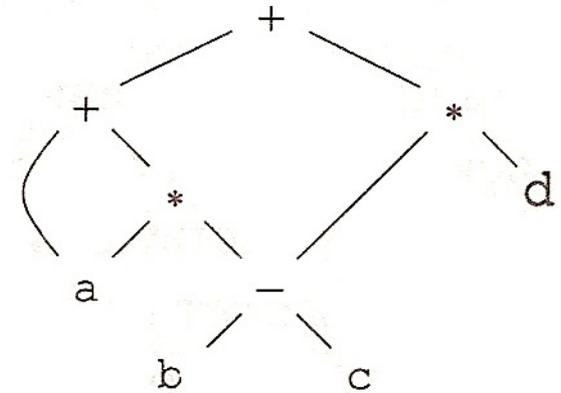
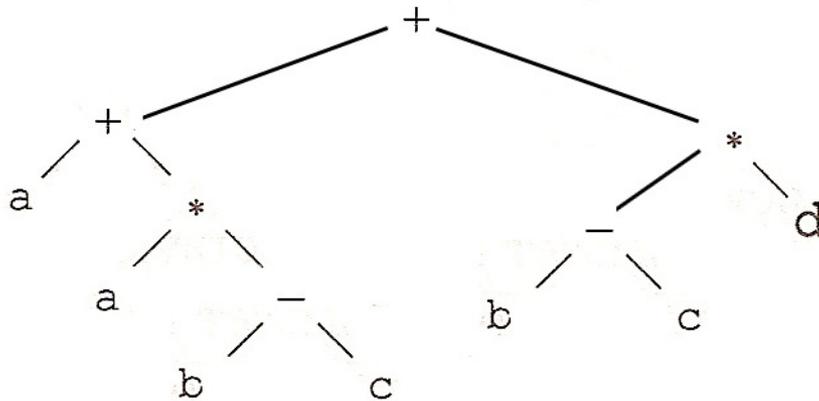
1.6 Локальная оптимизация (оптимизация базовых блоков)

1.6.2 Представление базового блока в виде ориентированного ациклического графа

◇ Простейший пример. Выражение

$$a + a * (b - c) + (b - c) * d$$

можно представить в виде фрагмента АСД (левый рисунок) либо в виде ориентированного ациклического графа (правый рисунок) – *DAG (Directed Acyclic Graph)*



◇ Основное отличие DAG от АСД в том, что в DAG каждое значение представляется только один раз: узлы, представляющие в АСД одинаковые значения, «склеиваются»

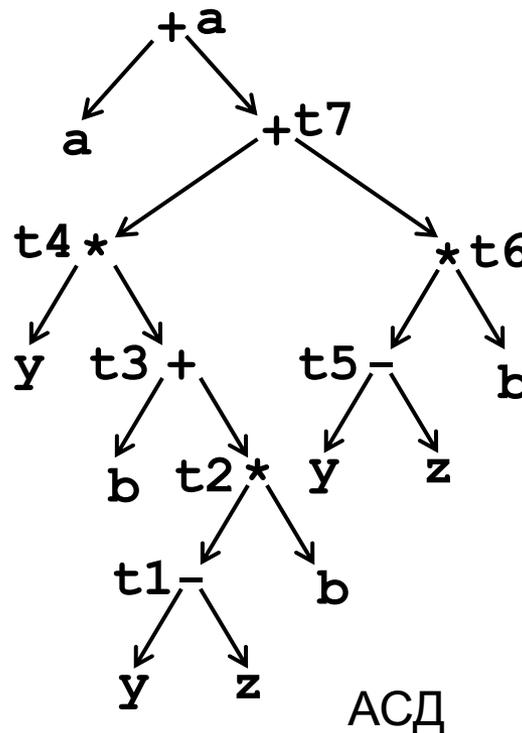
1.6 Локальная оптимизация

1.6.2 Представление базового блока в виде ориентированного ациклического графа

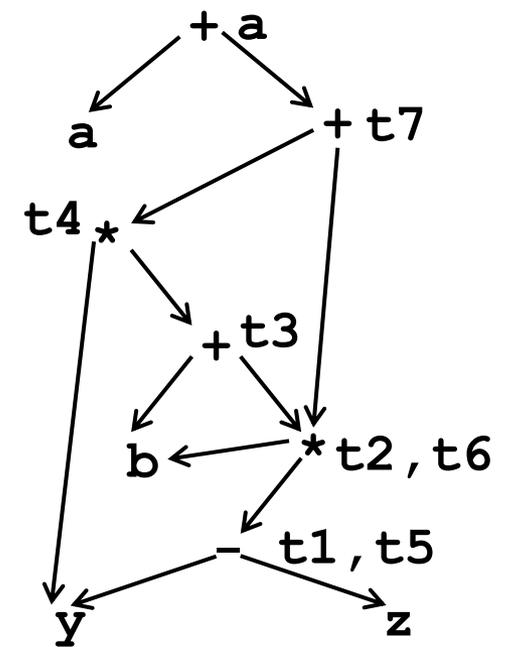
◇ Пример. Выражение в исходном коде:

$$a = a + y * (b + (y - z) * b) + (y - z) * b$$

t1 ← -, y, z
t2 ← *, t1, b
t3 ← +, b, t2
t4 ← *, y, t3
t5 ← -, y, z
t6 ← *, t5, b
t7 ← +, t4, t6
a ← +, a, t7



АСД



ОАГ

Выражение в
промежуточном
представлении 2

1.6 Локальная оптимизация

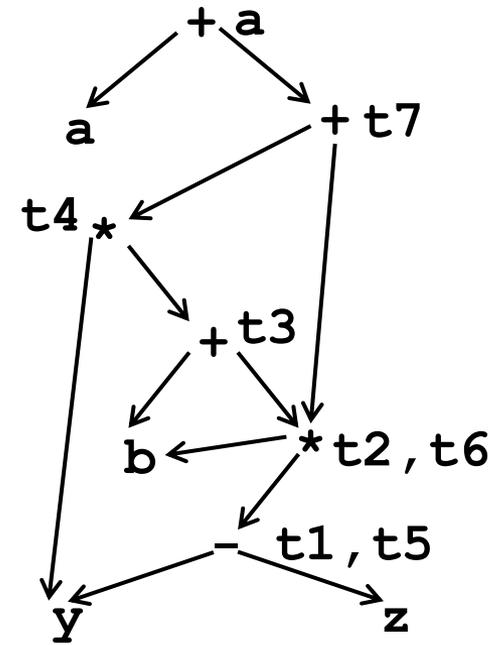
1.6.2 Представление базового блока в виде ориентированного ациклического графа

◇ Пример (окончание).

На ОАГ для выражения видно (в отличие от АСД):

- ◇ переменная **b** используется в двух вычислениях
- ◇ выражение **y-z** можно вычислить только один раз
- ◇ выражение **(y-z) * b** можно вычислить только один раз

t1 ← -, y, z
t2 ← *, t1, b
t3 ← +, b, t2
t4 ← *, y, t3
t5 ← -, y, z
t6 ← *, t5, b
t7 ← +, t4, t6
a ← +, a, t7



ОАГ

1.6 Локальная оптимизация

1.6.3 Метод нумерации значений – алгоритм построения ОАГ

Представим **ОАГ** в виде хеш-таблицы

- ◇ Каждая строка хеш-таблицы представляет один узел ОАГ.
- ◇ Первое поле каждой записи представляет собой код операции
- ◇ Каждой правой части операции
 $\langle \mathbf{op}, \mathbf{left}, \mathbf{right} \rangle$,
где **op** – код операции, а **left** и **right** – левый и правый операнды, соответствует ее *сигнатура*

$$\langle \mathbf{op}, \#\mathbf{left}, \#\mathbf{right} \rangle,$$

где **op** – код операции, а **#left** и **#right** – номера значений левого и правого операндов (у унарных операций **#right** равен 0).

- ◇ Унарные операции **id** и **nm** определяют соответственно имена переменных и константы (листовые узлы).
- ◇ Номер значения – это номер строки таблицы значений (ТЗ), в которой определяется это значение
- ◇ Для определения номера строки ТЗ обычно используют хеш-функцию, аргументом которой является сигнатура

1.6 Локальная оптимизация

1.6.4. Алгоритм построения ОАГ для базового блока B

Алгоритм (на псевдокоде) построения ОАГ для базового блока B , содержащего n инструкций вида $t_i \leftarrow Op_i, l_i, r_i$.

Функция $\#val(s)$ определяет номер значения, определяемого сигнатурой

$$s = (Op, \#val(l), \#val(r)) .$$

for each " $t_i \leftarrow Op_i, l_i, r_i$ " **do**

$s_i = (Op_i, \#val(l_i), \#val(r_i))$

if (ТЗ содержит $s_j == s_i$)

then

вернуть j в качестве номера значения $\#val(s_i)$

else

завести в ТЗ новую строку $ТЗ_k$

записать сигнатуру s_i в строку $ТЗ_k$

вернуть k в качестве номера значения $\#val(s_i)$

1.6 Локальная оптимизация

1.6.4. Алгоритм построения ОАГ для базового блока B

Алгоритм (на псевдокоде) построения ОАГ для базового блока B , содержащего n инструкций вида $t_i \leftarrow Op_i, l_i, r_i$.

Функция **#val**(s) определяет номер значения, определяемого сигнатурой

$$s = (Op, \#val(l), \#val(r)) .$$

```
for each  $s_i$ 
  if (TЗ содержит  $s_j == s_i$ )
    then
      вернуть  $j$  в качестве номера значения  $\#val(s_i)$ 
  else
    завести в ТЗ новую строку  $TЗ_k$ 
    записать сигнатуру  $s_i$  в строку  $TЗ_k$ 
    вернуть  $k$  в качестве номера значения  $\#val(s_i)$ 
```

Подробный алгоритм построения таблицы значений, удаления общих подвыражений вместе со сверткой констант, а также удаления мертвого кода приведен в конце лекции (см. 1.8.1-1.8.2)

1.6 Локальная оптимизация

1.6.3 Представление ОАГ в виде таблицы значений

◇ Таблица значений рассматриваемого примера имеет вид:

$t1^5 \leftarrow -, y^3, z^4$
 $t2^6 \leftarrow *, t1^5, b^2$
 $t3^7 \leftarrow +, b^2, t2^6$
 $t4^8 \leftarrow *, y^3, t3^7$
 $t5^5 \leftarrow -, y^3, z^4$
 $t6^6 \leftarrow *, t5^5, b^2$
 $t7^9 \leftarrow +, t4^8, t6^6$
 $a^{10} \leftarrow +, a^1, t7^9$

1	id	ссылка в ТС		a
2	id	ссылка в ТС		b
3	id	ссылка в ТС		y
4	id	ссылка в ТС		z
5	-	3	4	t1, t5
6	*	5	2	t2, t6
7	+	2	6	t3
8	*	3	7	t4
9	+	8	6	t7
10	+	1	9	a
# значения	КОП	# операнда	# операнда	Присоединенные переменные
	Определение значения (сигнатура)			

1.6 Локальная оптимизация

1.6.4. Пример

t1 ← -, y, z
t2 ← *, t1, b
t3 ← +, b, t2
t4 ← *, y, t3
t5 ← -, y, z
t6 ← *, t5, b
t7 ← +, t4, t6
a ← +, a, t7

(a) Блок E
до оптимизации

t1⁵ ← -, y³, z⁴
t2⁶ ← *, t1⁵, b²
t3⁷ ← +, b², t2⁶
t4⁸ ← *, y³, t3⁷
t5⁵ ← -, y³, z⁴
t6⁶ ← *, t5⁵, b²
t7⁹ ← +, t4⁸, t6⁶
a¹⁰ ← +, a¹, t7⁹

(с) Блок E
после нумерации значений

t1 ← -, y, z
t2 ← *, t1, b
t3 ← +, b, t2
t4 ← *, y, t3
t5 ← t1
t6 ← t2
t7 ← +, t4, t6
a ← +, a, t7

(с) Блок E
после оптимизации

1.6 Локальная оптимизация

1.6.3 Представление ОАГ в виде таблицы значений

◇ Таблица значений рассматриваемого примера имеет вид:

$B = \langle P, \{x, y, z\}, \{v, w, z\} \rangle$

$x \leftarrow 3$
 $y \leftarrow 5$
 $t1 \leftarrow +, x, y$
 $t2 \leftarrow +, x, y$
 $w \leftarrow *, t1, t2$
 $t3 \leftarrow -, x, y$
 $t4 \leftarrow *, w, x$
 $v \leftarrow -, t4, z$
 $t5 \leftarrow +, x, y$
 $y \leftarrow +, t5, z$
 $x \leftarrow +, x, y$
 $v \leftarrow +, x, y$
 $z \leftarrow +, z, y$
 $y \leftarrow *, x, z$
 $x \leftarrow *, t3, t4$

1	nm	ссылка в ТС		3
2	nm	ссылка в ТС		5
3	id	ссылка в ТС		z
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
# значения	КОП	# операнда	# операнда	Переменные
	Определение значения (сигнатура)			

1.6 Локальная оптимизация

1.6.5 Представление ОАГ в виде таблицы значений. Пример

◇ Заполнить таблицу значений для базового блока В:

$B = \langle P, \{x, y, z\}, \{v, w, z\} \rangle$

$P = \{$
 1. $x^1 \leftarrow 3^1$
 2. $y^2 \leftarrow 5^2$
 3. $t1^4 \leftarrow +, x^1, y^2$
 4. $t2^4 \leftarrow +, x^1, y^2$
 5. $w^5 \leftarrow *, t1^4, t2^4$
 6. $t3^6 \leftarrow -, x^1, y^2$
 7. $t4^7 \leftarrow *, w^5, x^1$
 8. $v^8 \leftarrow -, t4^7, z^3$
 9. $t5^4 \leftarrow +, x^1, y^2$
 10. $y^9 \leftarrow +, t5^4, z^3$
 11. $x^{10} \leftarrow +, x^1, y^9$
 12. $v^{11} \leftarrow +, x^{10}, y^9$
 13. $z^{12} \leftarrow +, z^3, y^9$
 14. $y^{13} \leftarrow *, x^{10}, z^{12}$
 15. $x^{14} \leftarrow *, t3^6, t4^7 \}$

1	nm	ссылка в ТС		3 x
2	nm	ссылка в ТС		5 y
3	id	ссылка в ТС		z
4	+	1	2	t1 t2 t5
5	*	4	4	w
6	-	1	2	t3
7	*	5	1	t4
8	-	7	3	v
9	+	4	3	y
10	+	1	9	x
11	+	10	9	v
12	+	3	9	z
13	*	10	12	y
14	*	6	7	x
# значения	КОП	# операнда	# операнда	Переменные
Определение значения (сигнатура)				

1.6 Локальная оптимизация

1.6.5 Представление ОАГ в виде таблицы значений. Пример

◇ Заполнить таблицу значений для базового блока В:

$B = \langle P, \{p, q, r\}, \{s, t, u\} \rangle$

```
P = {  
  1. s ← +, p, q  
  2. t ← +, s, r  
  3. t ← +, p, q  
  4. u ← -, t, q  
}
```

1	id	ссылка в ТС	p	
2	id	ссылка в ТС	q	
3	id	ссылка в ТС	r	
# значения	КОП	# операнда	# операнда	Переменные
	Определение значения (сигнатура)			

1.6 Локальная оптимизация

1.6.5 Представление ОАГ в виде таблицы значений. Пример

◇ Заполнить таблицу значений для базового блока В:

$B = \langle P, \{p, q, r\}, \{s, t, u\} \rangle$

$P = \{$
1. $s^4 \leftarrow +, p^1, q^2$
2. $t \leftarrow +, s, r$
3. $t \leftarrow +, p, q$
4. $u \leftarrow -, t, q$
 $\}$

1	id	ссылка в ТС		p
2	id	ссылка в ТС		q
3	id	ссылка в ТС		r
4	+	1	2	s
# значения	КОП	# операнда	# операнда	Переменные
	Определение значения (сигнатура)			

1.6 Локальная оптимизация

1.6.5 Представление ОАГ в виде таблицы значений. Пример

◇ Заполнить таблицу значений для базового блока В:

$B = \langle P, \{p, q, r\}, \{s, t, u\} \rangle$

$P = \{$
1. $s^4 \leftarrow +, p^1, q^2$
2. $t^5 \leftarrow +, s^4, r^3$
3. $t \leftarrow +, p, q$
4. $u \leftarrow -, t, q$
 $\}$

1	id	ссылка в ТС		p
2	id	ссылка в ТС		q
3	id	ссылка в ТС		r
4	+	1	2	s
5	+	4	3	t
# значения	КОП	# операнда	# операнда	Переменные
	Определение значения (сигнатура)			

1.6 Локальная оптимизация

1.6.5 Представление ОАГ в виде таблицы значений. Пример

◇ Заполнить таблицу значений для базового блока В:

$B = \langle P, \{p, q, r\}, \{s, t, u\} \rangle$

$P = \{$
1. $s^4 \leftarrow +, p^1, q^2$
2. $t^5 \leftarrow +, s^4, r^3$
3. $t^4 \leftarrow +, p^1, q^2$
4. $u \leftarrow -, t, q$
 $\}$

1	id	ссылка в ТС		p
2	id	ссылка в ТС		q
3	id	ссылка в ТС		r
4	+	1	2	s t
5	+	4	3	t
# значения	КОП	# операнда	# операнда	Переменные
	Определение значения (сигнатура)			

1.6 Локальная оптимизация

1.6.5 Представление ОАГ в виде таблицы значений. Пример

◇ Заполнить таблицу значений для базового блока В:

$B = \langle P, \{p, q, r\}, \{s, t, u\} \rangle$

$P = \{$
1. $s^4 \leftarrow +, p^1, q^2$
2. $t^5 \leftarrow +, s^4, r^3$
3. $t^4 \leftarrow +, p^1, q^2$
4. $u^6 \leftarrow -, t^{5?}, q^2$
 $\}$

1	id	ссылка в ТС		p
2	id	ссылка в ТС		q
3	id	ссылка в ТС		r
4	+	1	2	s t
5	+	4	3	t
6	-	5?	2	u
# значения	КОП	# операнда	# операнда	Переменные
	Определение значения (сигнатура)			

1.6 Локальная оптимизация

1.6.5 Представление ОАГ в виде таблицы значений. Пример

◇ Заполнить таблицу значений для базового блока В:

$V = \langle P, \{p, q, r\}, \{s, t, u\} \rangle$

$P = \{$
 1. $s^4 \leftarrow +, p^1, q^2$
 2. $t^5 \leftarrow +, s^4, r^3$
 3. $t^4 \leftarrow +, p^1, q^2$
 4. $u^6 \leftarrow -, t^4, q^2$
 $\}$

1	id	ссылка в ТС		p
2	id	ссылка в ТС		q
3	id	ссылка в ТС		r
4	+	1	2	s t
5	+	4	3	t
6	-	5 4!	2	u
# значения	КОП	# операнда	# операнда	Переменные
	Определение значения (сигнатура)			

Из 3-й строки программы

Из 2-й строки программы

5-я строка «потеряна», т.к. на нее нет ссылки ни из конечной таблицы LiveNow, ни из других «живых» строк таблицы.

LiveNow:

p	q	r	s	t	u
1	2	3	4	5	6
				4	

1.6 Локальная оптимизация

1.6.5 Представление ОАГ в виде таблицы значений. Пример

◇ Заполнить таблицу значений для базового блока В:

$V = \langle P, \{x, y, z\}, \{v, w, z\} \rangle$

$P = \{$

1. $x^1 \leftarrow 3^1$
2. $y^2 \leftarrow 5^2$
3. $t1^4 \leftarrow +, x^1, y^2$
4. $t2^4 \leftarrow +, x^1, y^2$
5. $w^5 \leftarrow *, t1^4, t2^4$
6. $t3^6 \leftarrow -, x^1, y^2$
7. $t4^7 \leftarrow *, w^5, x^1$
8. $v^8 \leftarrow -, t4^7, z^3$
9. $t5^4 \leftarrow +, x^1, y^2$
10. $y^9 \leftarrow +, t5^4, z^3$
11. $x^{10} \leftarrow +, x^1, y^9$
12. $v^{11} \leftarrow +, x^{10}, y^9$
13. $z^{12} \leftarrow +, z^3, y^9$
14. $y^{13} \leftarrow *, x^{10}, z^{12}$
15. $x^{14} \leftarrow *, t3^6, t4^7 \}$

Можно выполнить сворачивание констант

1	nm	ссылка в ТС		3 x
2	nm	ссылка в ТС		5 y
3	id	ссылка в ТС		z
	+	1	2	t1 t2 t5
	*	4	4	w
6	-	1	2	t3
7	*	5	1	t4
8	-	7	3	v
9	+	4	3	y
	.	1	9	x
	.	10	9	v
12	+	3	9	z
13	*	10	12	y
14	*	6	7	x
# значения	КОП	# операнда	# операнда	Переменные
Определение значения (сигнатура)				

Общие подвыражения

1.6 Локальная оптимизация

1.6.6 Удаление общих подвыражений

- ◇ Общие подвыражения обнаруживаются при построении узлов ОАГ с помощью алгоритма 1.6.3 (нумерация значений).
Так, в примере 1.6.5 три раза вычисляется одно и то же значение № 4 (в инструкциях № 3, 4 и 9). Удаление общих подвыражений позволит заменить инструкции 4 и 9 на $t2 \leftarrow t1$ и $t5 \leftarrow t1$.

1.6.7 Сворачивание констант

- ◇ *Сворачивание констант* заключается в вычислении констант в процессе компиляции и замене константных выражений их значениями.
Например, выражение $2 * 3.1415926$ можно заменить значением 6.2831852.

В примере 1.6.5 значение №4 равно $x + y$, причем $x = 3$, $y = 5$.

Сворачивание константы позволит заменить присваивание

$t1 \leftarrow x + y$ на присваивание $t1 \leftarrow 8$

1.6 Локальная оптимизация

1.6.8 Снижение стоимости вычислений

- ◇ Еще один класс алгебраических оптимизаций включает локальное *снижение стоимости вычислений*, т.е. заменяет более дорогие с операции более дешевыми (см. таблицу). Так в примере 1.6.5 инструкция № 5 могла бы быть написана как $w \leftarrow \uparrow, t1, \#2$ (\uparrow обозначает операцию возведения в степень), но, как следует из таблицы, операция умножения, использованная в инструкции, является более дешевой. Если программист использовал не умножение, а возведение в степень, оптимизатор исправил бы его оплошность.

Дорогие	Дешевые
x^2	$x \times x$
$2 \times x$	$x + x$
$x/2$	$x \times 0.5$
$x/2$	$x \gg 1$ (если x - целое)
$x \cdot 2^n$	$x \ll n$ (если x - целое)

1.6 Локальная оптимизация

1.6.8.1 Пример снижения стоимости вычислений

◇ Вычислить $X = X * 81$ в две команды без использования MUL

Решение:

$$\begin{aligned}x * 81 &= x * 9 * 9 = (8 * x + x) * 9 = ((x \ll 3) + x) * 9 = \\ &= ((x \ll 3) + x) * 8 + ((x \ll 3) + x) = \\ &= \underbrace{((x \ll 3) + x)}_{r1} \ll 3 + \underbrace{((x \ll 3) + x)}_{r1} = r1 \ll 3 + r1\end{aligned}$$

В архитектуре ARM (32-bit) сдвиг аргумента (`asl`) может выполняться «бесплатно» вместе со сложением за 1 такт (при этом «честная» команда умножения `MUL` выполняется 5 тактов):

```
add r1, r0, r0 asl #3    // r1 = r0 * 9 = r0 + r0 * 8 = r0 + r0 << 3
add r2, r1, r1 asl #3    // r2 = r0 * 81 = r1 * 9
```

Другой вариант разложения: $81 = 5 * 16 + 1 = (((2 \ll 1) + 1) \ll 4) + 1$

1.6 Локальная оптимизация

1.6.9 Удаление мертвого кода

- ◇ Преобразование ОАГ, соответствующее удалению мертвого кода, состоит в удалении из ОАГ любого корня (O_p), с которым не связаны живые переменные.
- ◇ *Живыми* называются переменные, значения которых, вычисленные в рассматриваемом базовом блоке, используются в других базовых блоках
- ◇ Для полноценного удаления мертвого кода необходимо уточнить определение базового блока.

◇ **Определение.** Базовым блоком называется тройка

$$B = \langle P, Input, Output \rangle,$$

где P – последовательность инструкций блока B ,

$Input$ – множество переменных, определенных до входа в блок B ,

$Output$ – множество переменных, используемых после выхода из блока B .

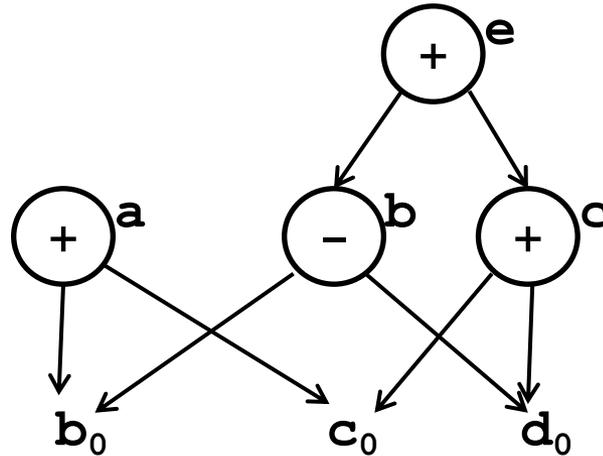
1.6 Локальная оптимизация

1.6.9 Удаление мертвого кода

Вычисление множеств **Input** и **Output** – отдельная задача, которая находится за пределами локальной оптимизации. В множество **Output** входят переменные, значение которых используется вне данного базового блока.

◇ **Пример.** Рассмотрим базовый блок $B = \langle P, \{a, b, c, d\}, \{a, b\} \rangle$

a	←	+	,	b	,	c
b	←	-	,	b	,	d
c	←	+	,	c	,	d
e	←	+	,	b	,	c



a	←	+	,	b	,	c
b	←	-	,	b	,	d

Новые значения **c** и **e** можно не вычислять, так как **c** и **e** не входят в множество *Output*

Базовый блок B до удаления мертвого кода

ОАГ базового блока B

Базовый блок B после удаления мертвого кода

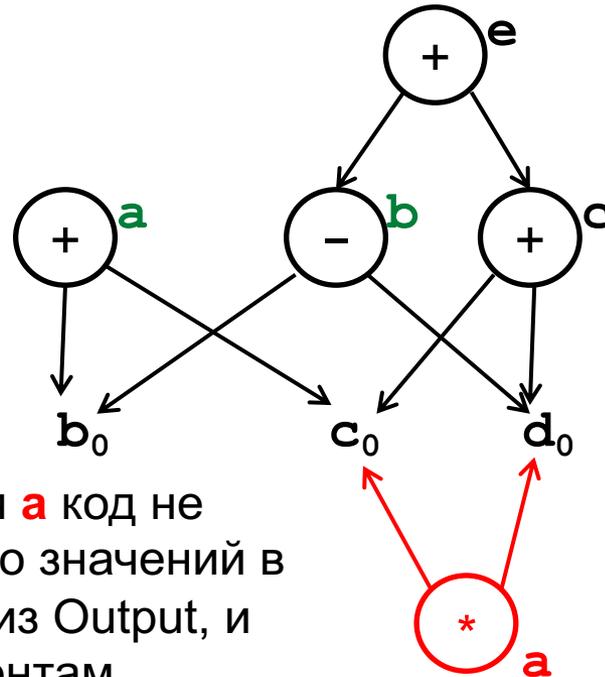
1.6 Локальная оптимизация

1.6.9 Удаление мертвого кода

Вычисление множеств **Input** и **Output** – отдельная задача, которая находится за пределами локальной оптимизации. В множество Output входят переменные, значение которых используется вне данного базового блока.

◇ **Пример.** Рассмотрим базовый блок $B = \langle P, \{a, b, c, d\}, \{a, b\} \rangle$

$a \leftarrow *, c, d$
$a \leftarrow +, b, c$
$b \leftarrow -, b, d$
$c \leftarrow +, c, d$
$e \leftarrow +, b, c$



$a \leftarrow +, b, c$
$b \leftarrow -, b, d$

Новые значения **c** и **e** можно не вычислять, так как **c** и **e** не входят в множество *Output*

Базовый блок *B* после удаления мертвого кода

Для первого присваивания **a** код не сгенерируется, т.к. начав со значений в LiveNow для переменных из Output, и переходя по дугам (аргументам выражений в строке T3), мы не посетим строку в T3, соответствующую $a \leftarrow *, c, d$

1.7 Восстановление базового блока по его ОАГ

1.7.1. Правила

- ◇ Для каждого узла с одной или несколькими связанными переменными строится трехадресная инструкция, которая вычисляет значение одной из этих переменных.
- ◇ Если у узла несколько присоединенных живых переменных, то следует добавить команды копирования, которые присвоят корректное значение каждой из этих переменных.

1.7 Восстановление базового блока по его ОАГ

1.7.2. Пример

◇ Пусть ОАГ представлен следующим массивом записей.

1	b_0	ссылка в ТС		
2	c_0	ссылка в ТС		
3	d_0	ссылка в ТС		
4	+	1	2	a
5	-	4	3	d, b
6	+	5	2	c
8	a	ссылка в ТС		
9	b	ссылка в ТС		
10	c	ссылка в ТС		
11	d	ссылка в ТС		

◇ Применяя правила из п. 1.7.1, получим:

Базовый блок

$B = \langle P, Input, Output \rangle$

$P:$

- $a \leftarrow +, b_0, c_0$
- $d \leftarrow -, a, d_0$
- $c \leftarrow +, d, c_0$
- $b \leftarrow d$

$Input = \{b_0, c_0, d_0\}$

$Output = \{a, b, c, d\}$

1.7 Восстановление базового блока по его ОАГ

1.7.2. Пример

1. $d \leftarrow 1$
2. $t \leftarrow +, a, b$
3. $c \leftarrow d + t$
4. $t \leftarrow 3$
5. $d \leftarrow +, a, b$
6. $u \leftarrow d + t$
7. $d \leftarrow 2$

Можно ли
здесь $a + b$
заменить на
 t ?

Или в конец
блока добавить
 $d = t$
?

1.7 Восстановление базового блока по его ОАГ

1.7.2. Пример

◇ Пусть ОАГ представлен следующим массивом записей.

```
1. d ← 1
2. t ← +, a, b
3. c ← d + t
4. t ← 3
5. d ← +, a, b
6. u ← d + t
7. d ← 2
```

t из 2-й строки
здесь было
переопределено

Здесь в t также
другое значение
(уже не a + b)

При восстановлении базового блока, в котором есть переопределения переменных, обеспечить корректность кода получится одним из следующих способов:

1) запретить использование тех значений, у которых 1-я переменная в правой части строки T3 не является «живой» в таблице **LiveNow**.

2) переименовать часть переменных (каждое определение t будет иметь уникальный номер)

1-й способ приводит к упущенным возможностям оптимизации: например, в строке 5 нельзя будет использовать t в правой части вместо a + b.

2-й способ приводит к усложнению алгоритма, т.к. потребуются также менять индексы переменных и в Output, и в Input других блоков (см. следующий слайд). Кроме того, это является частным случаем SSA-формы, которая будет рассмотрена на следующих лекциях.

1.7 Восстановление базового блока по его ОАГ

1.7.3. Пример

◇ Пусть ОАГ представлен следующим массивом записей.

1	b_0	ссылка в ТС		
2	c_0	ссылка в ТС		
3	d_0	ссылка в ТС		
4	+	1	2	a
5	-	4	3	d, b
6	+	5	2	c
8	a	ссылка в ТС		
9	b	ссылка в ТС		
10	c	ссылка в ТС		
11	d	ссылка в ТС		

◇ Применяя правила из п. 1.7.1, получим:

Базовый блок

$B = \langle P, Input, Output \rangle$

$P:$

$$a_4 \leftarrow +, b_0, c_0$$
$$d_5 \leftarrow -, a_4, d_0$$
$$c_6 \leftarrow +, d_5, c_0$$
$$b_5 \leftarrow d_5$$

$Input = \{b_0, c_0, d_0\}$

$Output = \{a_4, b_5, c_6, d_5\}$

При восстановлении базового блока переменным нужно присвоить новые имена (индексы), в соответствии с номерами их значений в ТС.

1.8.1. Подробный алгоритм построения таблицы значений (1/4)

$VT[]$ – хэш-таблица значений (ТЗ), состоящая из записей вида:

$\langle \text{индекс}, Op, Lnum, Rnum, vars[] \rangle$ для операций;

$\langle \text{индекс}, "nm", constVal, vars[] \rangle$ для констант;

$\langle \text{индекс}, "id", vars[] \rangle$ для переменных.

$LiveNow []$ –таблица, отображающая имя переменной на значение (ключ) для $VT[]$, активное в данный момент

Перед началом работы алгоритма:

- для каждой переменной t в $VT[]$ есть запись вида

$\langle valueNumber, "id", [t] \rangle$, а при этом $LiveNow [t] = valueNumber$

- для каждой константы со значением $Const$ в $VT[]$ есть запись вида

$\langle valueNumber, "nm", Const, [] \rangle$

1.8.1. Подробный алгоритм построения таблицы значений (2/4)

for each $\text{instr} = \langle t_i \leftarrow \text{Op}_i, l_i, r_i \rangle \in \text{BasicBlock}$ do

$L_n = \text{LiveNow}[l_i]$ // получаем актуальные в данной точке

$R_n = \text{LiveNow}[r_i]$ // номера значений аргументов l_i и r_i

// 1) если оба аргумента – константы, пробуем сделать свертку констант:

if $\text{VT}[L_n].\text{constVal} \ \&\& \ \text{VT}[R_n].\text{constVal}$

// Вычисляем новую константу

$\text{newConst} = \text{evalExpr}(\text{Op}_i, \text{VT}[L_n].\text{constVal}, \text{VT}[R_n].\text{constVal})$

// Обновляем таблицу значений: создаем новую строку с новой константой

$\text{row} = \langle "nm", \text{newConst} \rangle$

$\text{num} = \text{getHash}(\text{row})$

if $\text{VT}.\text{hasKey}(\text{num})$ // Если такая константа уже есть в ТЗ, присоединяем

$\text{VT}[\text{num}].\text{vars}.\text{add}(t_i^{\text{num}})$ // ещё одну переменную в её строку

else // Либо если такая константа ранее не встречалась,

$\text{VT}.\text{add}(\text{num}, \text{row}, [t_i^{\text{num}}])$ // добавляем её в ТЗ

$\text{instr}.\text{replace}(\langle t_i^{\text{num}} \leftarrow \text{newConst}^{\text{num}} \rangle)$ // изменяем код, добавляем номера

$\text{LiveNow}[t_i] = \text{num}$ // Обновляем актуальный номер значения для t_i

continue // переходим к следующей инструкции

1.8.1. Подробный алгоритм построения таблицы значений (3/4)

```
// (продолжение цикла) for each instr =  $\langle t_i \leftarrow Op_i, l_i, r_i \rangle \in BasicBlock$  do

// 2) пробуем найти общие подвыражения (среди сохраненных в ТЗ)
num = getHash( $\langle Op_i, L_n, R_n \rangle$ )
if VT.hasKey(num) // Если такое выражение уже есть в ТЗ
     $t_j^{num} = VT[num].vars.first()$  // Берем первую переменную для значения
    instr.replace( $\langle t_i^{num} \leftarrow t_j^{num} \rangle$ ) // Заменяем правую часть, добавляем
        // в коде номера значений к переменным (верхние индексы)
    VT[num].vars.add( $t_i^{num}$ ) // добавляем  $t_i^{num}$  к списку присоединенных
        // переменных в ТЗ
    LiveNow[ $t_i$ ] = num // обновляем LiveNow[ $t_i$ ] – актуальное значение
        // переменной  $t_i$  сейчас находится в строке ТЗ с номером num
    continue // переходим к следующей инструкции

// 3) Если операция  $Op_i$  коммутативна, то нужно также попробовать
// повторить п. (2) для другого порядка аргументов:  $\langle Op_i, R_n, L_n \rangle$ 
```

1.8.1. Подробный алгоритм построения таблицы значений (4/4)

// (продолжение цикла) for each $\text{instr} = \langle t_i \leftarrow Op_i, l_i, r_i \rangle \in \text{BasicBlock}$ do

// 4) иначе, если такого выражения ранее не встречалось, добавим его в

// таблицу значений:

$VT.add(num, \langle Op_i, L_n, R_n \rangle)$

$LiveNow[t_i] = num$ // обновляем $LiveNow[t_i]$

// Находим главные (первые) переменные для значений аргументов:

$l_{main} = VT[L_n].vars.first()$

$r_{main} = VT[R_n].vars.first()$

$\text{instr.replace}(\langle t_i^{num} \leftarrow Op_i, l_{main}^{L_n}, r_{main}^{R_n} \rangle)$

// Заменяем в правой части вхождения присоединенных переменных

// на главные (это позволяет позже удалить избыточные копирования),

// добавляем верхние индексы переменным в соответствии с их номерами

// значений

// конец цикла – переходим к следующей инструкции

1.8.2. Алгоритм удаления мертвого кода для базового блока (1/3)

workList = \emptyset

usefulInstrs = \emptyset

for each $var_i \in Output$ do

$num_i = LiveNow[var_i]$ // какому значению соответствует var_i в конце ББ

workList.add(num_i) // добавляем в список все корни ОАГ для выражений

1.8.2. Алгоритм удаления мертвого кода для базового блока (2/3)

```
while workList  $\neq \emptyset$  do
  num = workList.removeFirst()
  for each  $t^{num} \in VT[num].vars$  do
    пусть  $instr = \langle t^{num} \leftarrow Op, l, r \rangle$  – инструкция, в которой определяется  $t^{num}$ 
     $\langle num, Op, L_n, R_n, vars \rangle = VT[num]$ 
    // Обрабатываем главные и присоединенные переменные по-разному
    if  $t^{num} = vars.first()$ 
      // Помечаем инструкцию, как «полезную»
      usefulInstrs.add(instr)
      workList.add(L_n)
      workList.add(R_n)
    else
      // Определение присоединенной переменной «полезно», только если
      // переменная входит в Output, и это её последнее переопределение
      if  $t \in Output \ \&\& \ LiveNow[t] = val$ 
        usefulInstrs.add(instr)
```

1.8.2. Алгоритм удаления мертвого кода для базового блока (3/3)

```
// удаляем все инструкции, не отмеченные, как полезные  
for each instr  $\in$  BasicBlock do  
  if instr  $\notin$  usefulInstrs  
    BasicBlock.remove(instr)
```

1.9 Локальная оптимизация. Заключительные замечания

1.9.1. Заключительные замечания

- ◇ Стремление разработать полноценную локальную оптимизацию привело к необходимости построить связи по данным оптимизируемого базового блока с другими базовыми блоками, т.е. к необходимости глобального анализа оптимизируемой процедуры (функции, метода).
- ◇ Необходимо научиться строить базовые блоки больших размеров, чтобы повысить эффективность локальной оптимизации.
- ◇ Ссылаться на базовые блоки по их идентификаторам неудобно. Необходимо научиться нумеровать базовые блоки, чтобы их можно было называть B_1 , B_2 и т.д. Решение этой задачи связано с обходом ГПУ.
- ◇ Далее будут рассмотрены методы решения перечисленных задач и некоторых других задач, которые будут возникать по ходу дела.