

## 1 言語処理

- ♣ 「言語処理」に関する用語や基礎知識
- ♣ コンパイラはどんな処理を行っているのか?

### 1.1 プログラミング言語

FORTRAN:  計算用  
COBOL:  計算用  
PL/I:  言語 (巨大)  
BASIC, C: 汎用言語  
C++: C に  の考えを導入  
Java: オブジェクト指向, ネットワーク指向  
LISP:  型言語,  処理言語  
Prolog:  型言語  
Perl, Ruby, Python, JavaScript: スクリプト言語  
Scala, Erlang:  指向言語  
...

### 1.2 言語処理系とその種類

#### 1.2.1 言語処理系

言語処理系 (言語プロセッサ, language processor)

- 計算機用言語で書かれた  や  を処理するプログラムの総称
- 1) 読み込んで, 2)  し, 3) 他の形式に  したり, 書かれていることに従って  を行なったりする.

#### 1.2.2 種々の言語処理系

1. トランスレータ (  )

プログラムやデータを他の形式に  するプログラムの総称

2. コンパイラ (  )

言語で書かれたプログラムを, 計算機の  やそれに近い形式に変換 (翻訳) するプログラム (トランスレータの一種)

3. アセンブラ ( )

アセンブリ言語 (assembly language)

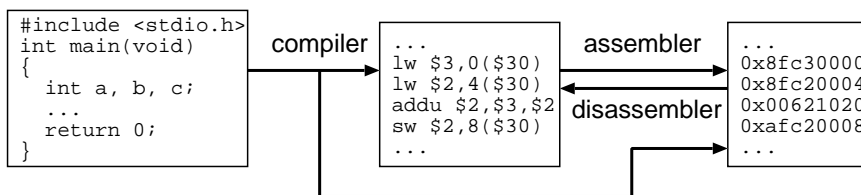
lw, addu 等の機械語の表記法 ( ) (mnemonic) を用いたプログラミング言語  
アセンブラ

アセンブリ言語を機械語に変換するトランスレータ

( ) ( )

機械語をアセンブラに逆変換するトランスレータ (機械語の解析に用いる)

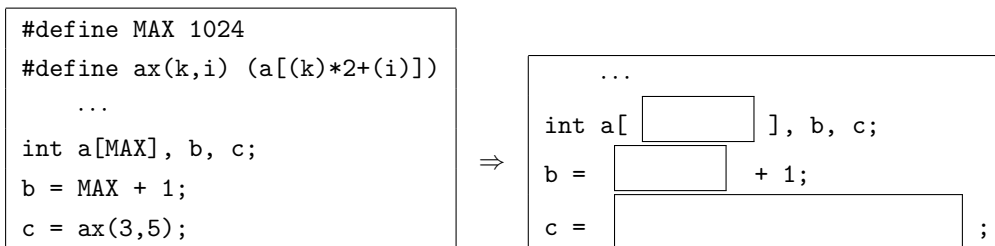
コンパイラには、アセンブリ言語を生成し、アセンブラを起動して機械語に変換するものが多い<sup>1</sup>



4. プリプロセッサ ( ) 処理系, ( )

コンパイルの前処理としての ( ) な変換を行なう

例) C の '#' で始まる文<sup>2</sup>



C++ をプリプロセッサで C に変換してから、C コンパイラでコンパイルするものもある<sup>3</sup>

5. インタプリタ ( )

プログラミング言語で書かれたプログラムを機械語に変換しないで直接 ( ) するプログラム

(例) 「int a, b;」を読んだら、変数 a を 16 番地, b を 20 番地等のように決める  
「a = b+1;」を読んだら、20 番地の値に 1 を足して、結果を 16 番地に格納する

(例) ( ) は、コンパイラで中間言語を生成し、それをインタプリタで実行する<sup>4</sup>

長所

- ( ) や ( ) に依存せずにプログラムを配布可能

短所

- 実行が ( )

<sup>1</sup> GCC も内部で一旦アセンブリ言語を生成している。-S オプションを用いて gcc -S test.c でコンパイルすると、アセンブリプログラムが test.s に生成される。

<sup>2</sup> GCC のプリプロセッサは cpp である。例えば test.c という C プログラムがあるとき、cpp test.c でプリプロセッサの出力を見ることができる。

<sup>3</sup> G++ はこの処理方式をとっている

<sup>4</sup> javac はコンパイラで、Java VM という仮想計算機の機械語 (バイトコード) が生成する。java はインタプリタで、この機械語をソフトウェア実行する。

6.  コンパイラ (  compiler)
- コンパイルを  時に行う
- 見掛け上は  として動作するが、内部で変換した機械語を実行する
- 長所
- や  に依存しないソースプログラム (や中間言語) を配布可能
  - 実行が  (インタプリタよりは)
- 短所
- 実行時に  のオーバーヘッドが生じる
  - コンパイルに時間がかけれられないため  の強度が限られる
7.  トランスレータ (  translator)
- ある CPU 用の機械語を  CPU 用の機械語に変換
- (例 1) Java バイトコード →  機械語 (  化のため)
- (例 2) x86 機械語 →  機械語 (  のため)
- (いずれも  方式)

### 1.3 言語処理系の開発

☆ C や Java のプログラムを、(コンパイラがない) 新しい計算機/プロセッサ上で実行したいとき、どうするか?

1. ハンド・コンパイルする (  機械語に直す) → 大変
2. コンパイラを  言語で書く → 超大変
3. クロスコンパイラ (  compiler) を開発する

クロスコンパイラとは

- 通常のコンパイラは、ある計算機上で動いて、  計算機用の機械語を生成する (  compiler と呼ばれる)
- クロスコンパイラは、ある計算機上で動いて、  計算機用の機械語を生成する
  - (例) PC (Core i7) 上で動作し、スマホ用 ARM プロセッサの機械語を生成する
  - (例) PC (Core i7) 上で動作し、炊飯器制御用マイコンの機械語を生成する

native コンパイラがあれば、クロスコンパイラの開発はその  言語で行える

(例) PC 上で GCC が動けば、スマホ用 ARM のコードを生成する C 言語のクロスコンパイラは  で開発できる

4. コンパイラ・コンパイラ (compiler-compiler) を用いる

言語の  と  の記述を入力 ⇒ コンパイラを

Unix の  (GNU の ) が有名

5. コンパイラのリターゲッティング (  )

ターゲット = コンパイラがコード生成の  とする計算機

リターゲッティング = ターゲットの

コンパイラのターゲット  部分だけを書き換える

GCC 等多くのコンパイラでは、ターゲット依存部分とそうでない部分が明確に分離されている

6. コンパイラとインタプリタの組合せ

コンパイラで  にまで変換し、これをインタプリタで実行する (Java の方式)

中間言語は (  さえ作れば ) どの計算機上でも実行できる

– 中間言語のインタプリタはコンパイラよりも開発が  <sup>5</sup>

– ただし、実行は若干  <sup>6</sup>

## 1.4 コンパイラの処理

1.  解析 (  analysis)

プログラム (=  の列) を  の列に変換

2.  解析 (  ),  解析 (  analysis)

プログラムの文法構造を解析し、 (  ) を生成

3.  解析 (  analysis)

プログラムの意味を分析し、意味を表す木や  言語を生成

4.  化 (  )

プログラムの  や  を改善

5.  生成 (  )

機械語やアセンブリ言語等を生成



Nagisa ISHIURA

<sup>5</sup> インタプリタの実装は比較的容易だが、実行環境 (クラスライブラリ等) の開発は非常に大変、というのが実際的には問題である。

<sup>6</sup> Java ではこの解決のために、JIT (just-in-time) コンパイラや、Java チップ (バイトコードを実行する LSI) などの技術が用いられる。