

Zuname _____ Vorname _____ Matr.-Nr. _____

Übungsgruppe

- 1 (Löberbauer) Do 10¹⁵-11⁴⁵
 2 (Löberbauer) Do 13⁴⁵-15¹⁵
 3 (Würthinger) Do 10¹⁵-11⁴⁵

Punkte _____ korr. _____

Letzter Abgabetermin

Mittwoch, 16.12.2009, 18⁰⁰ Uhr

Codeerzeugung – Teil 1

(24 Punkte)

Erweitern Sie Ihren Compiler um Codeerzeugung gemäß der *MicroJava*-VM-Spezifikation, siehe VO-Skriptum Kapitel 5, Seiten 12-16. Die dafür nötigen Klassen *Code* und *Item* befinden sich im Package *ssw.mj.codegen*.

Implementieren Sie in der Klasse *Code* die Methoden zur Ausgabe häufig verwendeter Code-Muster, zB: Laden von Werten sowie Zuweisungen. Vervollständigen Sie die Klasse *Struct* um die Methoden zur Typ-Kompatibilitäts-Prüfung, siehe VO-Skriptum, Kapitel 4.3, Seite 8. Die Klasse *Item* ist bereits vollständig implementiert. Die Klasse *Label* benötigen Sie erst für die nächste Übung.

Zusätzlich befindet sich im Paket ein Decoder (*Decoder.java*), der Objektcode der *MicroJava*-VM in textueller Form ausgibt. Sie können ihn als Hilfsmittel verwenden, um Ihren erzeugten Objektcode zu überprüfen.

In diesem Teil der Codeerzeugung sollen Sie *nur* die Teile implementieren, die im VO-Skript bis einschließlich Folie 6.54 (Zuweisungen) beschrieben sind. Zusätzlich müssen für Methoden die Codes *enter*, *exit* und *return* ausgegeben werden. Folgende Felder im Codebuffer müssen gesetzt sein: *dataSize*, *mainpc*.

Den Code für Sprünge und Methoden-Aufrufe müssen Sie erst in Übung 6 implementieren.

Denken Sie daran, alle Kontextbedingungen, die Sie nun prüfen können, auch tatsächlich zu prüfen und entsprechende Fehlermeldungen auszugeben.

Abgabe

Die Abgabe der Übungen 2 – 6 muss auf Papier und elektronisch erfolgen. Geben Sie folgende Dateien ab:

- Ausgedruckt auf Papier: *Parser.java*, *Code.java*, *Struct.java*.
- Elektronisch in das Repository: Alle Quellcode-Dateien, die zum Ausführen des Compilers benötigt werden (Packages *ssw.mj*, *ssw.mj.codegen* und *ssw.mj.symtab*), also auch alle Klassen der Abgabe. Die Verzeichnis-Struktur muss erhalten bleiben.
- Taggen Sie die Abgabe als: Abgabe UE5