

# 第A章 Oolong について

## A.1 Oolong とは

Oolong は JVM (Java Virtual Machine) のコードをターゲットとするアセンブリ言語である。Oolong については、以下の書籍で紹介されている。

Joshua Engel: "Programming for the Java Virtual Machine"  
ADDISON-WESLEY, ISBN 0-201-30972-6, 1999

JVM は、仮想 CPU (つまりソフトウェア上でエミュレートされる CPU) の一種である。JVM の命令セットは本質的な部分は Intel x86 や MIPS などの現実の CPU と似ている。しかし、レジスターベースではなく、スタックベースなので、レジスター割り付けの必要がなく、現実の CPU を対象とするよりはコード生成が容易である。

このため、本演習では、作成するコンパイラーのターゲットとして、Intel x86 などの現実の CPU の機械語ではなく、この Oolong (すなわち JVM のアセンブリ言語) を使用する。

JVM はもともと Java というプログラミング言語のコンパイラーのターゲットとして設計された仮想機械である。Java 言語自体は、C 言語によく似た制御構造を持つ"高水準"プログラミング言語であり、Java とアセンブリ言語である Oolong とは、まったくの別物である。(C 言語と Intel x86 のアセンブリ言語が全く異なるのと同じことである。) 実際、JVM をターゲットとする Java 言語以外のプログラミング言語のコンパイラーも、数多く存在する。

## A.2 Oolong の実行方法

Oolong の処理系 (アセンブラ) 自体も JVM 上で実装されているので、Oolong を実行するためには、まず JVM (JRE という Java の実行環境) と oolong.jar というファイルを手に入れる必要がある。

Oolong ソースファイルの拡張子は .j である。Filename.j という名前の Oolong ファイルをアSEMBルする時のコマンドは次のようになる。

```
java -jar oolong.jar Filename.j
```

oolong.jar を別のフォルダーに置いている場合は、上記の oolong.jar の部分は oolong.jar のフルパスを記述する。このコマンドで、Filename.class というファイルが生成される。このファイルの中身は、仮想機械用のコードなので、直接実行することはできない。実行するには、次のように java コマンドを用いる。

```
java Filename
```

この時は、最後に拡張子の .class をつけないことに注意する。

## A.3 Oolong のファイル構造

本演習で使用する Oolong ファイルは、すべて次のような雛型に従う。そして、*Statements* の部分を必要に応じて書き換える。Oolong の文法では、改行は意味を持っているので、この例のとおり改行を入れる必要がある。

```
.super java/lang/Object
.method public static main([Ljava/lang/String;)V
    Statements
.end method
```

なお、クラス名はソースファイル名の拡張子 (.j) を除いた部分と同じ名前になる。

## A.4 Oolong の命令文 (*Statements*)

*Statements* は命令文 (*Statement*) の並びである。Oolong では、必ず 1 行に 1 つの命令文を書く。本演習では、次のような命令文を使用する。浮動小数点数関係など、ここで紹介していないその他の Oolong (すなわち JVM) の命令文については、Oracle 社の Web ページ

(<http://docs.oracle.com/javase/specs/jvms/se10/html/index.html>)

や Jasmin (Jasmin は Oolong の基になった JVM アセンブラーである。Jasmin と Oolong の文法はほぼ同一であるが、Jasmin で必要ないいくつかの宣言を、Oolong では省略することが可能である。)の Web ページ

(<http://jasmin.sourceforge.net/guide.html>) で知ることができる。

JVM はスタックベースの仮想機械である。つまり、Oolong のほとんどの命令文は (レジスターではなく) スタックに置かれているデータをパラメーターとして動作する。以下では、スタック操作関係、分岐関係、整数演算関係、変数操作関係、その他にわけて Oolong の命令文を紹介する。以下の説明中で、*a* はスタックの先頭の要素、*b* はスタックの 2 番目の要素を表す。「増減」はスタック中の要素数の変化を表す。

スタック操作関係

命令	増減	説明
<code>ldc <i>Int</i></code>	1	整数定数をスタックにプッシュする。 ( <b>load constant</b> )
<code>ldc <i>String</i></code>	1	文字列定数をスタックにプッシュする。
<code>dup</code>	1	スタックの先頭の要素 <i>a</i> を複製する。(duplicate)
<code>pop</code>	-1	スタックの先頭の要素 <i>a</i> を取り除く。
<code>swap</code>	0	スタックの先頭の 2 要素 <i>a, b</i> を入れ換える。
<code>nop</code>	0	何もしない。(no operation)

分岐関係

JVM は `goto` などの無条件分岐命令と、条件付きの分岐命令を持っている。JVM のコード中では、オフセットを指定することによりジャンプするが、

Oolong のソースコードでは *Label* で分岐先を指定することができる。 *Label* 名には、アルファベットからはじまり、空白文字を含まない任意の文字列を使用することができる。

命令	増減	説明
<i>Label</i> :	-	goto 文など分岐命令の分岐先ラベルを設定する。
goto <i>Label</i>	0	<i>Label</i> に無条件に分岐する。
if_icmpeq <i>Label</i>	-2	a, b をスタックから取り除き (以下同様)、 b == a ならば、 <i>Label</i> に分岐する。 <b>(if integer compare equal)</b>
if_icmpne <i>Label</i>	-2	b != a ならば、 <i>Label</i> に分岐する。 <b>(if integer compare not equal)</b>
if_icmpge <i>Label</i>	-2	b >= a ならば、 <i>Label</i> に分岐する。 <b>(if integer compare greater than or equal)</b>
if_icmpgt <i>Label</i>	-2	b > a ならば、 <i>Label</i> に分岐する。 <b>(if integer compare greater than)</b>
if_icmple <i>Label</i>	-2	b <= a ならば、 <i>Label</i> に分岐する。 <b>(if integer compare less than or equal)</b>
if_icmplt <i>Label</i>	-2	b < a ならば、 <i>Label</i> に分岐する。 <b>(if integer compare less than)</b>
ifeq <i>Label</i>	-1	a == 0 ならば、 <i>Label</i> に分岐する。
ifne <i>Label</i>	-1	a != 0 ならば、 <i>Label</i> に分岐する。
return	-	メソッドから値を返さずに return する。 注: 1.3 節で紹介した雛型でも、メソッドの最後で必ず return する必要がある。

#### 整数演算関係

ここでは整数に関する算術演算の命令のみを紹介する。

命令	増減	説明
iadd	-1	b + a、加算 (スタックから a, b を取り除き、 b + a をスタックに積む。以下同様。) <b>(integer add)</b>
isub	-1	b - a、減算 <b>(integer subtract)</b>
imul	-1	b * a、乗算 <b>(integer multiply)</b>
idiv	-1	b / a、(整数としての) 除算 <b>(integer divide)</b>
irem	-1	b % a、(整数としての) 剰余 <b>(integer remain)</b>

#### 変数操作関係

JVM では、変数は番号で参照され、利用できる番号は 0 ~ 65535 までである。ちなみに、3 節の難型の場合は、このうち 0 番の変数はメソッドの引数として使用済みである。

命令	増減	説明
<code>iload <i>Int</i></code>	1	<i>Int</i> 番目の変数の値をスタックにプッシュする。
<code>istore <i>Int</i></code>	-1	スタックから a をポップし、その値を <i>Int</i> 番目の変数に格納する。

その他

整数や文字列を画面に出力するために必要な命令を紹介する。スタックの先頭 (a) に出力したいデータ、スタックの 2 番目 (b) に出力ストリームが入っている状態で、出力のための命令を呼び出す。

命令	増減	説明
<code>getstatic java/lang/System/out Ljava/io/PrintStream;</code>	1	標準出力ストリームをスタックにプッシュする
<code>invokevirtual java/io/PrintStream/println(Ljava/lang/String;)V</code>	-2	出力ストリーム b に a (文字列) を出力する。
<code>invokevirtual java/io/PrintStream/println(I)V</code>	-2	出力ストリーム b に a (整数) を出力する。
<code>invokevirtual java/io/PrintStream/println(C)V</code>	-2	出力ストリーム b に a (文字) を出力する。

## A.5 Oolong のプログラム例

まず、“Hello World!” と出力する Oolong のコードを紹介する。

ファイル名: Hello.j

```

1 .super java/lang/Object
2 .method public static main([Ljava/lang/String;)V
3   getstatic java/lang/System/out Ljava/io/PrintStream;
4   ldc "Hello World!"
5   invokevirtual java/io/PrintStream/println(Ljava/lang/S
6   return ; 最後にreturnが必要
7 .end method

```

なお、Oolong はセミコロン「;」から行末までがコメントになる。

次は、繰り返しを用いて “Hello World!” を 10 回出力するプログラムである。

ファイル名: ManyHello.j

```

1 .super java/lang/Object
2 .method public static main([Ljava/lang/String;)V
3   ldc 0
4   istore 1 ; 変数1に 0を代入する
5
6   loop: ; ここからループ
7     iload 1
8     ldc 10
9     if_icmpge exit ; 変数1が 10以上なら exitへ

```

```

10    getstatic java/lang/System/out Ljava/io/PrintStream;
11    ldc "Hello World!"
12    invokevirtual java/io/PrintStream/println(Ljava/lang/
13    iload 1
14    ldc 1
15    iadd
16    istore 1                ; 変数1に 1を足す
17    goto loop              ; loopへジャンプ
18
19    exit:
20    return                  ; 最後にreturnが必要
21 .end method

```

ちなみに、これらは、それぞれ次のような Java のプログラムのコンパイル結果に相当する。この中で System.out.println は C 言語の puts に相当する出力メソッドである。

ファイル名: Hello.java

```

1 public class Hello {
2     public static void main(String[] args) {
3         System.out.println("Hello World");
4         return;
5     }
6 }

```

ファイル名: ManyHello.java

```

1 public class ManyHello {
2     public static void main(String[] args) {
3         int i = 0
4         while (true) {
5             if (i >= 10) break;
6             System.out.println("Hello World");
7             i = i + 1;
8         }
9         return;
10    }
11 }

```

