

Homework 6
SNU 4190.310, 2018 가을
Kwangkeun Yi
Due: 11/28(Wed), 24:00

이번 숙제의 목적은:

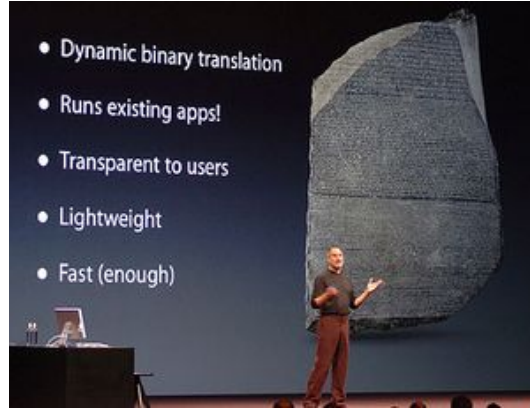
- 애플사에서 자랑했던 하위언어 자동번역 기술을 손수 이뤄보기. (특별한 기술이 아님을 겪고 자신감을 가지기)
- 프로그램식의 실행순서를 프로그램에 드러내는 변환기를 만들어 보기.
- 램다계산법의 중력권에서 디자인된 언어의 실행기 완성하기.
- 그 언어의 실행기 앞에, 믿을만한 단순 타입 시스템(simple type system)을 장착하기.

Exercise 1 (50pts) “SM5 Rozetta”

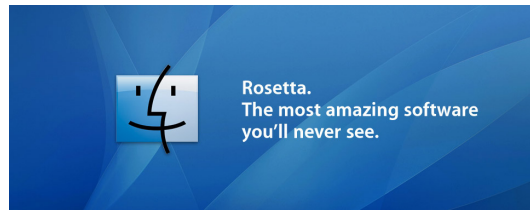
오늘날과 같은 Apple사의 발전에 핵심역할을 한 소프트웨어 중 하나가 기계어 번역(binary translation) 기술¹이었다. 2005년 애플이 PowerPC 프로세서에서 Intel 프로세서로 갈아타는 선언을 한다. 같은 해 6월에 Apple’s World Wide

¹정확하게는 “실행중 기계어 번역”(dynamic binary translation) 기술.

Developer Conference에서 잡스가 Rosetta라는 소프트웨어 기술을 소개한다:



소비자가 새로운 애플제품을 구매해도 PowerPC에서 작동하던 예전 소프트웨어를 아무 문제 없이 쓸 수 있게 해주는 기술이었다.



이 Rosetta 소프트웨어의 엔진은 애플이 비밀리에 Transitive라는 회사



로부터 구입한 기계어 번역기였다. 당시 Transitive사는 영국 맨체스터에 본사를 둔 아주 작은 벤처회사였다.²

이번 숙제는 이러한 번역기를 SM5에 대해서 만들어보는 것이다. SM5 프로그램을 Sonata 프로그램으로 번역하는 번역기이다.

Sonata가 SM5와 다른 점은 다음과 같다. 이외에는 모두 같다.

- Sonata는 SM5 부품 중에서 K (“continuation”) 부품이 없다:

$$(S, M, E, C).$$

²Transitive사는 그 후 IBM에 인수됩니다. 당연히 돈방석에 앉았겠지만, 그 회사 연구원들과 설립자인 맨체스터 대학의 Alasdair Rawsthorne교수등.

따라서, SM5에서 K 부품을 건드렸던 `call` 명령의 의미와 빈명령문의 의미는 Sonata에서는 다음과 같다:

$$\begin{aligned} & (l :: v :: (x, C', E') :: S, \quad M, \quad E, \quad \text{call} :: C) \\ \Rightarrow & (S, \quad M\{l \mapsto v\}, \quad (x, l) :: E', \quad C') \\ & (S, \quad M, \quad E, \quad \text{empty}) \\ \Rightarrow & (S, \quad M, \quad E, \quad \text{empty}) \end{aligned}$$

- 메모리는 스택에 저장할 수 있는 값들을 모두 저장할 수 있다. 즉,

$$\begin{aligned} S & \in \text{Stack} = \text{Svalue list} \\ M & \in \text{Memory} = \text{Loc} \rightarrow \text{Svalue} \end{aligned}$$

여러분이 고안할 것은, 문제없이 돌아가는 SM5 코드를 받아서 Sonata 코드로 변환하는 함수

```
rozetta: Sm5.command -> Sonata.command
```

를 작성하는 것입니다. 모듈 `Sm5`와 모듈 `Sonata`는 제공됩니다. □

Exercise 2 (40pts) “앞으로 할 일 드러내기”

프로그램의 의미구조(실행과정)를 살펴보면, 매 식마다 그 식의 계산이 끝나면 할 일이 무엇인지 결정되어 있다. 예를 들어 다음의 덧셈식을 생각해 보자:

$$e_1 + e_2$$

식 e_1 과 e_2 의 계산이 끝나면 앞으로 할 일은 무엇인가? 두 결과값을 가져다가 더하는 것이다. 이 할 일을 함수로 표현할 수 있다. “두 결과값을 가져다가”는 함수의 인자로 받는 것으로 표현할 수 있고, 함수 내부에서는 이 인자를 가지고 앞으로 할 일을 표현하면 된다. 이런 함수 정도가 되지 않을까:

$$\lambda v_2.v_1 + v_2$$

여기서 v_1 은 식 e_1 의 결과를 받은 인자다. 또는, 더한 결과를 가지고 할일이 함수 κ 로 정해져 있다면, 이런 함수 정도일 것이다:

$$\lambda v_2.\kappa(v_1 + v_2)$$

일반적으로 각 식마다 그 식이 계산된 후 앞으로 할 일은 함수다. 그 식의 결과를 인자로 받는 함수다. 이런 함수가 그 식이 계산된 후 앞으로 할 일이다.

이제 프로그램의 모든 식마다 그런 함수 – “앞으로 할 일 함수(continuation)” – 를 생각하면서 실행순서를 드러낼 수 있다. 모든 식들을 변환해서, 각 식이 계산을 끝내고 진행해야 할 “앞으로 할 일 함수”를 그 식의 인자로 받아서 계산을 진행하는 형태로 꾸밀 수 있다.

이런 변환을 “CPS(continuation-passing-style)-변환”이라고 한다.³ 원래 식을 e , CPS-변환된 식을 \underline{e} 라고 쓰고 두 식의 차이를 타입 레벨에서 보이면 다음과 같다:

$$e : Int$$

$$\underline{e} : (Int \rightarrow Result) \rightarrow Result$$

원래식의 결과가 정수(Int)라면, 변환된 식은 정수를 받아서 최종 결과로 보내는 미래($Int \rightarrow Result$ 타입의 앞으로 할 일 함수)를 받아서 최종 결과($Result$)를 내놓는 식이 된다.

위의 덧셈식을 CPS-변환하는 규칙은 다음과 같다:

$$\underline{e_1 + e_2} = \lambda \kappa. \underline{e_1}(\lambda v_1. \underline{e_2}(\lambda v_2. \kappa(v_1 + v_2)))$$

위에서 인자로 받는 κ 가 덧셈식이 끝나고 앞으로 해야 할 일을 표현한 함수(continuation) 이고, $\underline{e_1}$ 에 전달되는

$$\lambda v_1. \underline{e_2}(\lambda v_2. \kappa(v_1 + v_2))$$

은 e_1 이 실행된 후 해야할 일이고, $\underline{e_2}$ 에 전달되는

$$\lambda v_2. \kappa(v_1 + v_2)$$

은 e_2 가 실행된 후 해야할 일이다.

따라서, 프로그램 e 를 CPS-변환한 결과 \underline{e} 에 최종 할 일($\lambda v. v$)를 던져주면 원래의 식이 계산하는 결과를 내놓게 된다:

$$e \equiv \underline{e}(\lambda v. v)$$

아래의 적극적인(eager-evaluation, or call-by-value) 프로그래밍 언어를 생

³CPS-변환을 하고 나면, 프로그램 텍스트에 프로그램의 각 식들이 계산되는 순서가 드러나게 된다.

각하자. 수업에서 다룬 언어의 일부분이다.

$e ::= n$	natural number
id	identifier
$\text{fn } id \Rightarrow e$	function
ee	application
$\text{rec } id \ id \Rightarrow e$	recursive function
$\text{ifzero } e \ e \ e$	branch
$e+e$	infix binary operation
(e, e)	pair
$e.1$	first component
$e.2$	second component

위의 언어로 짜여진 프로그램을 CPS-변환하는 변환기 함수:

`cps: mexp -> mexp`

를 정의하라. 변환된 결과 \underline{e} 는 e 와 같은 일을 해야 한다. 위 언어의 실행기 `run`으로 다음과 같이 실행시켜서 두 결과가 같아야 한다:

$\text{run}(e) = \text{run}(\underline{e}(\text{fn } v \Rightarrow v))$

변환할 프로그램은 항상 자연수를 최종적으로 계산하는 프로그램으로 한정한다. 조교는 위 언어의 실행기 `run`과 `mexp`의 과서를 제공할 것이다.

```
type mexp = Num of int
          | Var of string
          | Fn of string * mexp
          | App of mexp * mexp
          | Rec of string * string * mexp
          | Ifz of mexp * mexp * mexp
          | Add of mexp * mexp
          | Pair of mexp * mexp
          | Fst of mexp
          | Snd of mexp
```

□

Exercise 3 (30pts) “M 실행기”

수업시간에 구축해간 프로그래밍 언어에 약간의 간을 한 언어가 M 이다. M 언어의 실행기의 대부분이 제공될 것이다. 첨부된 M의 정의에 그 언어의 의미에 대한 모든 것이 있다. 이에 기초해서 나머지를 완성하라. □

Exercise 4 (50pts) “저지방 M”

수업시간에 구축해간 프로그래밍 언어에 약간의 간을 한 언어가 M 이다. 위에서 제작한 M 실행기 위에, 수업시간에 확인한 안전한 단순 타입 시스템(simple type system)을 설치하라.

그래서 M 실행기 여기저기 쌓여있는 내장지방을 제거하라. 실행중 타입 체크(dynamic type check)로 시간을 지연시키는 기름기. 즉, 실행기 내부에서 식들이 계산하는 값들의 타입을 체크하는 부분이 많이 사라질 수 있다.⁴

즉, 첨부되는 M의 정의에서 타입 시스템의 미흡한 부분을 완성하고, 그것의 충실한 타입 유추기를 구현해서 M 실행기 앞단에 장착하도록 한다. 그러한 M 실행기는 항상 잘 도는 건강한 프로그램만 실행하게 된다. 그래서 건강해진 밥상, M 실행기를 즐길 수 있기를.

Bon appétit! Help yourself! 清吃好! □

⁴단, 체크하는 부분(패턴식)이 완전하지 않다고 컴파일러는 불평하겠지만, 장착한 타입검사가 안전하다면 컴파일러의 불평은 안심하고 무시해도 될 것이다.