



Operační systémy

Překlad programu

Petr Krajča



Katedra informatiky
Univerzita Palackého v Olomouci

- 1 **preprocessor** – **expanduje makra**, odstraní nepotřebný kód, **načte požadované hlavičkové soubory** (např. `math.h`) – **deklarace struktur, deklarace prototypů**, atd.
- 2 **překladač** – generuje kód v assembleru
- 3 **assembler** – vygeneruje objektový kód (`foo.c` \implies `foo.obj/foo.o`)
- 4 **linker** – **sloučí několik souborů s objektovým kód** + **knihovny do spustitelného formátu**

Poznámky

- některé kroky mohou být sloučeny nebo vypuštěny
- **některé vyšší programovací jazyky jsou překládány do nižšího jazyka (např. C)**
- **oddělený překlad do objektových souborů a jejich spojení \implies**
 - **možnost kombinovat různé programovací jazyky** (různé jazyky, ale stejné objektové soubory)
 - komplikuje interprocedurální optimalizace (není možné optimalizovat napříč zdrojovými soubory)

- formát specifický pro každý OS
- obecně obsahuje
 - hlavička – informace o souboru
 - objektový kód – strojový kód + data
 - exportované symboly – seznam poskytovaných symbolů (např. funkce nedeklarované jako `static`)
 - importované symboly – seznam symbolů použitých v tomto souboru
 - informace pro přemístění – seznam míst, které je potřeba upravit v případě přesunutí kódu
 - debugovací informace
- rozdělení na sekce
 - kód
 - data jen pro čtení (konstanty, `const`)
 - inicializovaná data (globální proměnné, statické proměnné)
- navíc obsahuje informace o neinicializovaných datech, apod.
- možnost sdílet jednotlivé části mezi instancemi programu
- formát často sdílený i binárními soubory

Linking View

ELF header
Program Header Table
Section 1
Section 2
Section 3
Section <n>
Section Header Table

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Execution View

ELF header
Program Header Table
Segment 1
Segment <n>
Section Header Table

- spojí jednotlivé objektové soubory do spustitelného formátu (sloučí jednotlivé sekce)
- postará se o správné umístění kódu a vyřešení odkazů na chybějící funkce a proměnné
- připojení knihoven (hlavičkové soubory většinou neobsahují žádný kód!)

Staticky linkované knihovny

- archiv objektových souborů (+ informace o symbolech)
- výhody: jednoduchá implementace, nulová režie při běhu aplikace, žádné závislosti
- nevýhody: velikost výsledného binárního souboru, aktualizace knihovny \implies nutnost rekompilace

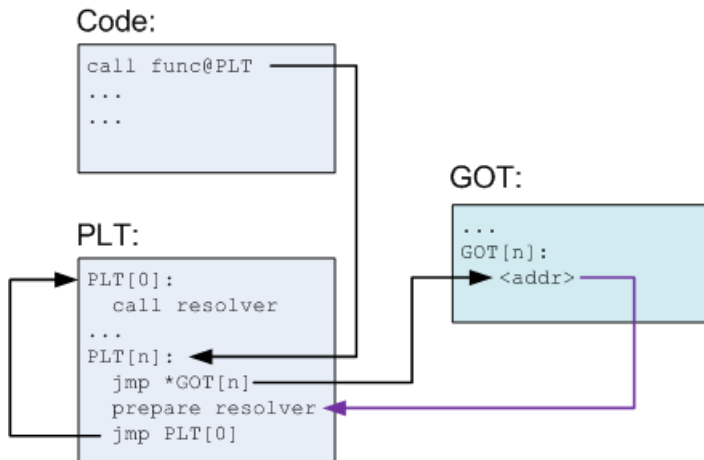
Dynamicky linkované knihovny

- knihovna je načtena až při spuštění programu
- sdílení kódu mezi programy
- nutnost provázat adresy v kódu s knihovnou
- nutná spolupráce OS

- problém: umístění knihovny v paměti

Řešení v Unixu

- sdílené knihovny (`shared objects`, `foo.so`)
- \Rightarrow `position independent code` (PIC) – kód, který lze spustit bez ohledu na adresu v paměti
- x86 používá často relativní adresování (i tak PIC pomalejší než běžný kód)
- při spuštění dynamický linker (`ld.so`) provede přenastavení všech odkazů na vnější knihovny
- `Global Offset Table` (GOT) – tabulka sloužící k výpočtu absolutních adres (nepřímá adresace)
- `Procedure Linkage Table` (PLT) – tabulka absolutních adres funkcí
 - na začátku PLT obsahuje volání linkeru
 - při volání funkce se provede skok do PLT
 - nastaví se informace o funkci pro linker a ten se zavolá
 - linker najde adresu funkce, nastaví záznam v PLT
 - linker zavolá funkci
 - další volání se provádí bez účasti linkeru \Rightarrow adresa v PLT



Code:

```
call func@PLT
...
...
```

PLT:

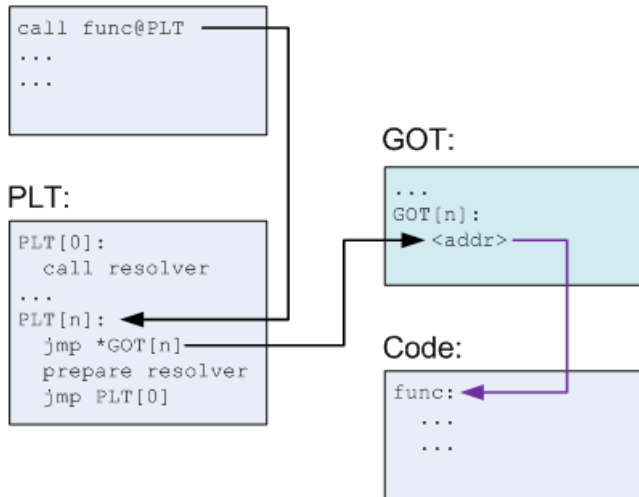
```
PLT[0]:
  call resolver
...
PLT[n]: ←
  jmp *GOT[n]
  prepare resolver
  jmp PLT[0]
```

GOT:

```
...
GOT[n]:
  → <addr>
```

Code:

```
func:
  ...
  ...
```



Řešení ve Windows

- Dynamic-link library (DLL)
- Windows nepoužívá PIC \Rightarrow každá knihovna má svou adresu v paměti
- v případě kolize nutnost přesunu + přepočítání absolutních adres
- každý program obsahuje *import address table (IAT)* – tabulka adres volaných funkcí (nepřímá adresace)
- inicializace při spuštění
- volání přes `call [adresa]` nebo *thunk table*
...kód...
`00401002 CALL 00401D82`
...thunk table...
`00401D82 JMP DWORD PTR DS:[40204C]`
...adresy funkcí...
`40204C > FC 3D 57 7C ; adresa`
- vyhledávání funkcí podle čísla nebo jména (binární vyhledávání)

- možnost explicitně nahrát knihovnu za běhu
- implementace pluginu
- mechanismus podobný dynamickému linkování
- Unix: dlopen, dlsym (vyhledá funkci podle jména)
- Windows: LoadLibrary, GetProcAddress
- kombinace: zpožděné načítání knihoven

- virtualizace systému vs. virtualizace procesu
- program se nepřekládá do strojového kódu cílového procesoru
- bytecode: instrukční sada virtuálního procesoru (virtuálního stroje, VM)
- bytecode \implies interpretace jednotlivých instrukcí nebo překlad do instrukční sady cílového procesoru běhovým prostředím
- přenositelný kód nezávislý na konkrétním procesoru
- možnost lépe kontrolovat běh kódu (oprávnění, přístupy)
- režie interpretace/překladu
- VM může řešit i komplexnější úlohy než běžný CPU (správa paměti, výjimky, atd.)
- příklady: Java Virtual Machine (& Java Byte Code), Common Language Runtime (& Common Intermediate Language), UCSD Pascal (p-code), LLVM, atd.

- běhové prostředí generuje kód dané architektury za běhu (von Neumannova architektura!)
- možnost optimalizace pro konkrétní typ CPU
- optimalizace podle aktuálně prováděného kódu (profilování)

Zásobníkové virtuální stroje

- jednoduchá instrukční sada \implies snadná implementace
- potřeba více instrukcí, nicméně kratší kód
- JVM, CLR

Registrové virtuální stroje

- efektivní překlad do instrukční sady (pipelined) procesorů
- odolnější proti chybám
- LLVM – optimalizace přes Single Static Assignment; Parrot – Raku (Perl 6); Dalvik – dříve Android, minimální spotřeba paměti

- 1995: SUN prog. jazyk Java 1.0
- překlad Java \implies Java Bytecode (JBC)
- JBC vykonáván pomocí Java Virtual Machine (JVM)
- implementace JVM není definovaná (pouze specifikuje chování), JBC lze
 - interpretovat
 - přeložit do strojového kódu daného stroje (JIT i AOT)
 - provést pomocí konkrétního CPU
- JVM – virtuální zásobníkový procesor
- malý počet instrukcí (< 256)
- zásobník obsahuje rámce (rámec je vytvořen při zavolání funkce)
 - lokální proměnné, mezivýpočty
 - *operand stack* – slouží k provádění výpočtů
- heap s automatickou správou paměti

- jednoduché i velmi komplexní operace (volání funkcí, výjimky)
- základní aritmetika s primitivními datovými typy (hodnoty menší než int převedeny na int)
- speciální operace pro práci s prvními argumenty, lokálními prostředími, jedničkou, nulou
- pouze relativní skoky

Příklad

```
public static void foo(int a, int b) {  
    System.out.println(a + b);  
}
```

Code:

```
0: getstatic      #21; //Field java/lang/System.out:Ljava/io/PrintStream;  
3: iload_0  
4: iload_1  
5: iadd  
6: invokevirtual  #27; //Method java/io/PrintStream.println:(I)V  
9: return
```

- Microsoft .NET implementuje obdobný přístup
- Common Language Runtime (CLR) + Common Intermediate Language (CIL) – běhové prostředí + bytecode
- koncepčně velice podobné JVM a JBC
- od začátku navržen s podporou více jazyků
- při prvním zavolání metody \Rightarrow překlad do strojového kódu CPU

Opustění běhového prostředí

- Java: Java Native Interface – rozhraní pro spolupráci s C++
- .NET: Platform Invocation Services (P/Invoke) – umožňuje spustět kód z DLL