

# 1. Špecifikácia

Aplikácia CBlake3 CLI je dostupná pre OS Windows a to pre 64-bitovú platformu (adresár **CBlake3\_cli\_64bit**) ale aj 32-bitovú platformu (adresár **CBlake3\_cli\_32bit**). Ide o takmer totožné adresáre, no adresár **CBlake3\_cli\_32bit** obsahuje niekoľko súborov navyše a generovanie DLL knižnice sa vykonáva pomocou špecifických prepínačov (viď kapitola 4). Opis súborov v tejto dokumentácii platí pre obidva adresáre (až na zmeny pri 32 bit platforme viď. kap. 4). Pre otestovanie aplikácie (bez potreby generovania DLL knižníc) je možné postupovať podľa návodu:

1) CLI aplikácia sa nachádza v adresári **CBlake3\_cli\_64bit/testprogram/** pre 64-bitovú platformu alebo **CBlake3\_cli\_32bit/testprogram/** pre 32-bitovú platformu (OS Windows).

2) Aplikáciu je potrebné preložiť pomocou batch súboru **preklad.bat** (vhodné pre OS windows). Po úspešnom preklade sa vygeneruje spustiteľný súbor **Blake3cli.exe**.

\*Poznámka: je nutné mať nainštalovaný GCC prekladač (uistite sa, že cesta (PATH) pre gcc prekladač je definovaná v systémových premenách).

3) Spustenie aplikácie: **Blake3cli.exe -ftest3.txt -t 8** (-f je prepínač pre cestu k súboru, -t je prepínač na počet vlákien | poradie prepínačov je možné zameniť).

4) Napísal som aj jednoduchý help výpis ktorý je možné spustiť napr. príkazom **Blake3cli.exe -help**.

## Verzie použitých nástrojov:

Nástroj	Verzia	Zdroj
Rust	1.61.0	<a href="https://www.rust-lang.org/tools/install">https://www.rust-lang.org/tools/install</a>
gcc (MinGW-W64 x86_64-ucrt-posix-seh, built by Brecht Sanders) 11.2.0	11.2.0	<a href="https://winlibs.com/">https://winlibs.com/</a>
gcc (MinGW-W64 i686-ucrt-posix-dwarf, built by Brecht Sanders) 11.3.0	11.3.0	<a href="https://winlibs.com/">https://winlibs.com/</a>
Blake3	1.3.1	<a href="https://github.com/BLAKE3-team/BLAKE3">https://github.com/BLAKE3-team/BLAKE3</a>
cbindgen	0.20.0	<a href="https://docs.rs/cbindgen/latest/cbindgen/">https://docs.rs/cbindgen/latest/cbindgen/</a>
rayon	1.5.1	<a href="https://docs.rs/rayon/latest/rayon/">https://docs.rs/rayon/latest/rayon/</a>
libc	0.2	<a href="https://docs.rs/libc/latest/libc/">https://docs.rs/libc/latest/libc/</a>
OS Windows 10 64bit		

## 2. CBlake3 CLI

CBlake3 CLI je CLI aplikácia, ktorá využíva hašovaciu funkciu Blake3 na hašovanie súborov. CBlake3 berie na vstup 2 parametre a to cestu k súboru, ktorých chceme hašovať a počet vlákien, ktorých chceme pri hašovaní použiť. CBlake3 CLI vracia odtlačok zahašovaného súboru (hašovací kód) a čas, ktorý reprezentuje rýchlosť hašovania súboru. Výsledný čas predstavuje iba čas hašovania súboru (nezahŕňa otváranie a čítanie súboru alebo iné aspekty). Aplikácia je postavená na základe prepojenia optimalizovanej a paralizovateľnej implementácie hašovacej funkcie Blake3, ktorá je napísaná v jazyku Rust. Aplikáciu je možné využívať na OS Windows (pre 32 bit. aj 64 bit. platformu).

## 2.1. Použitie

Prvý krok, ktorý je potrebné vykonať pre spustenie aplikácie je preložiť daný kód a vytvoriť spustiteľný súbor. Tento krok je možné vykonať spustením batch súboru **preklad.bat**. Súbor preklad.bat sa nachádza v adresári **testprogram/** a jeho úlohou je preložiť súbor main.c s prilinkovanou DLL knižnicou (súbor rust-blake.dll).

**Poznámka:** DLL knižnica **rustblake.dll**, ktorá sa nachádza v adresári **testprogram/** slúži na preklada vygenerovanie spustiteľného súboru pre 64-bit. platformu Windows (za predpokladu, že pracujeme na 64-bitovom OS s 64-bitovým gcc prekladacom). Ak chceme aplikáciu preložiť na 32-bitovom systéme, je potrebné nahradiť túto DLL knižnicu knižnicou z adresára **testprogram/DLL\_32/**.

Druhým krokom je samotné spustenie aplikácie. Aplikáciu spustíme v príkazovom riadku príkazom:

**Blake3cli.exe -f cesta\_k\_saboru.txt -t pocet\_vlakien.**

Napríklad:

**Blake3cli.exe -f test3.txt -t 8,**

Kde prepínač -f (filepath) reprezentuje cestu k súboru a prepínač -t (threads) predstaviť počet vlákien, ktoré chceme pri hašovaní využiť.

Akýmkoľvek neplatným prepínačom, napr. **Blake3cli.exe -h**, vypíšeme tzv. help menu.

## 3. Vytvorenie DLL knižnice

Pre využívanie Rust kódu v jazyku C je nutné vytvoriť interfejs medzi jazykom Rust a jazykom C. Ide o tzv. C-friendly API (application programming interface) vytvorenú v jazyku Rust. Týmto zabezpečíme „komunikáciu“ medzi jazykmi. V praxi sa takéto rozhranie pre komunikáciu medzi 2 jazykmi nazýva aj FFI (Foreign function interface), no pre jednoduchosť budeme používať termín API. Prvým krokom je vytvorenie Rust prostredia (príkaz: **cargo init** resp. **cargo new**). Po vykonaní jedného z uvedených príkazov získame prostredie pre vývoj nášho Rust projektu (Rust balíček). Prekladom Rust balíčka (zdrojových a konfiguračných kódov) sa vytvorí adresár **target**, ktorý obsahuje nejaké prídavné súbory, ktoré vznikli pri preklade balíčka. V adresári **target/release/** sa nachádza aj DLL knižnica, ktorá bola taktiež vytvorená pri preklade. Pre využitie Rust API v jazyku C budeme potrebovať túto DLL knižnicu (ktorú prilinkujeme k C-kódu pri preklade, viď súbore preklad.bat) a hlavičkové súbory, ktoré je potrebné zahrnúť v C-kóde (viď. Zdrojový kód main.c). V jednotlivých podkapitolách detailne opíšeme proces tvorby DLL knižnice, automatizované generovanie hlavičkových súborov pre jazyk C a mapovanie Rustu s jazykom C (vytvorenie API).

### 3.1. Princíp mapovania a tvorby DLL knižnice

Vytvorenie DLL knižnice v jazyku Rust spočíva v niekoľkých krokoch:

- 1) Import knižníc (v Ruste označované ako crates).
- 2) Mapovanie Rustu s jazykom C (vytvorenie API).
- 3) Pripraviť prostredie (kódy + konfiguračné súbory) pre automatizované generovanie hlavičkových súborov
- 4) Preklad Rust balíčka

### 3.2. Import knižníc v Cargo.toml

Importovanie knižníc (crates) je realizované v súbore **Cargo.toml**. V súbore **Cargo.toml** je možné vyplniť aj základné informácie o našom Rust balíčku ako názov, verziu apod.

Zdrojový kód (nižšie) zobrazuje súbor **Cargo.toml** aplikácie CBlake3 CLI.

```
[package]
name = "rustblake"
version = "0.1.0"
edition = "2021"

# nezabudni pridať build.rs
build = "build.rs"

[build-dependencies]
cbindgen = "0.20.0"

[lib]
name = "rustblake"
crate-type = ["cdylib"]

[dependencies]
blake3 = { version = "1.3.1", features = ["rayon"] }
time = "*"
rayon = "1.5.1"
libc = "0.2"
```

*Zdrojový kód Cargo.toml: pre aplikáciu Cblake3 CLI.*

### Vysvetlivky zdrojového kódu Cargo.toml:

#### Sekcia [package]:

name – názov nášho Rust projektu (balíčka). Poznámka: Tento súbor Cargo.toml je modifikovanou kópiou súboru Cargo.toml, ktorý bol vytvorený pre prepojenie Pythonu a Rustu (viď. [https://github.com/AlgOritmus/CryptographyInPython\\_Thesis](https://github.com/AlgOritmus/CryptographyInPython_Thesis)), preto je meno Rust projektu rovnaké aj v tomto projekte.

version – verzia daného projektu (v princípe nezáleží na označení – je to na nás)

edition – podobne ako pri verzii projektu (je to na nás)

build – dôležitá položka, ide o cestu k skriptu **build.rs**, ktorý sa vykoná pri preklade (súvisí automatickým generovaním hlavičkových súborov)

#### Sekcia [build-dependencies]:

cbindgen – knižnica potrebná pre automatické vytvorenie hlavičkových súborov pre jazyk C

#### Sekcia [lib]:

name – názov nami vytvorenej knižnice, názov sa môže líšiť od názvu Rust balíčka no pre jednoduchosť volíme názor rovnaký

crate-type – dôležitá položka, hovorí o type našej knižnice. V tomto prípade volíme ["cdylib"] teda C dynamickú knižnicu (<https://users.rust-lang.org/t/what-is-the-difference-between-dylib-and-cdylib/28847>)

#### Sekcia [dependencies] – potrebné knižnice:

blake3 – importovanie knižnice (crate) hašovacej funkcie Blake3, ktorú použijeme na hašovanie súborov (<https://github.com/BLAKE3-team/BLAKE3>)

time – knižnica pre meranie času/doby hašovania súboru

rayon – knižnica slúžiaca na konfiguráciu vlákien procesora (pre nastavenie počtu aktívnych vlákien pri hašovaní)

libc – knižnica, ktorá definuje niektoré dátové typy kompatibilné s jazykom C

## 3.3. Mapovanie

Mapovanie resp. vytvorenie API pre komunikáciu Rust kódu s jazykom C je realizované v súbore **src/lib.rs**. Dátové štruktúry, funkcie a pod., ktoré chceme využívať (komunikovať s nimi z jazyka C) je nutné špeciálne „označiť“ (viď tabuľa nižšie).

#[no_mangle] pub const	funkcie
pub const pub static	globálne premenné
pub const	konštanty
#[repr(C)]	Dátové štruktúry

Viac na:  
<https://docs.rust-embedded.org/book/interoperability/rust-with-c.html>  
<https://github.com/eqrion/cbindgen/blob/master/docs.md>

Niektoré „označenia“ z tabuľky sú podporované iba za použitia knižnice **cbingen**.

#### Príklad:

```
#[no_mangle]
pub extern "C" fn rust_function() {
    // kód funkcie
}
```

Funkcie, ktoré budeme volať z jazyka C, musia brať na vstup parametre, ktorých dátový typ je kompatibilný s jazykom C. Rovnaká podmienka platí aj s návratovou hodnotou danej funkcie. Čiže výstup funkcie musí byť kompatibilný s jazykom C. Knižnica **cbingen** podporuje dátové typy: <https://github.com/eqrion/cbindgen/blob/master/docs.md#supported-types>. Niektoré dátové typy („libc“ types) sú dostupné v knižnici **libc**. V zdrojovom kóde **src/lib.rs** môžeme vidieť detailne okomentovanú funkciu spolu s dátovou štruktúrou.

**TIP:** Jazyk C nepozná dátový typ reťazec (string), preto práca s reťazcom nemusí byť triviálna. Na nasledujúcich linkách môžeme vidieť spôsob ktorým je možné pracovať s reťazcami. Prezentácia, kde je vysvetlené mapovanie Rust-C, spolu s mapovaním reťazcov: <https://speakerdeck.com/dbrgn/calling-rust-from-c-and-java?slide=38>, zdrojový kód k danej prezentácii: <https://github.com/dbrgn/candidateparser/blob/master/candidateparser-ffi/src/lib.rs>. Aplikácia CBlake3 využíva takéto spracovanie reťazca.

### 3.4. Automatizované generovanie hlavičkových súborov

Generovanie hlavičkových súborov je možné vykonať manuálne, no existuje komfortnejší spôsob. Pre automatizované generovanie hlavičkových súborov pre jazyk C vyžijeme knižnicu **cbindgen** (<https://github.com/eqrion/cbindgen/blob/master/docs.md>). Generovanie hlavičkových súborov pomocou knižnice **cbindgen** možno realizovať v 3 krokoch:

- 1) Inštalácia knižnice **cbindgen** príkazom: **cargo install --force cbindgen**
- 2) V tzv. Manifeste (hlavný adresár, v ktorom sa nachádza súbor Cargo.toml) vytvoríme konfiguračný súbor **cbingen.toml**, ktorý bude obsahovať iba kód: **language = "C"**
- 3) V adresári hlavnom adresári (Manifest) vytvoríme súbor **build.rs** (súbor build.rs môže byť vytvorený aj v inom adresári napr. src/, no cesta k súboru build.rs sa musí zhodovať z cestou ktorú sme zadali pre parameter „build“ v súbore cargo.toml). Ide o skript, ktorý je zodpovedný za zostavenie hlavičkových súborov (tento krok je možné vykonať aj z príkazového riadku, no kvôli zachovaniu komfortu využijeme krátky skript vid' **src/build.rs**).

### 3.5. Preklad Aplikácie + jej využitie v jazyku C

Preklad nášho Rust projektu je možné vykonať pomocou príkazu: **cargo build --release**. Prekladom získame DLL knižnicu (knižnicu nájdeme v adresári **target/release/**), hlavičkové súbory dostupné v adresári **testprogram/headers**.

Využitie Rust API v jazyku C je možné vykonať nasledovne:

- 1) Vygenerovanú DLL knižnicu (v našom prípade s názvom **rustblake.dll**) nakopírujeme do adresára **testprogram/**.
- 2) Volanie funkcie z jazyka C. Prvým krokom k zavolaniu Rust funkcie z jazyka C je pripísanie hlavičkového súboru, ktorý je vygenerovaný v adresári **testprogram/headers/**.
- 3) Preklad C-kódu je nutné vykonať s prilinkovanou DLL knižnicou (viď. **preklad.bat**)

## 4. Generovanie DLL pre 32 bit systémy

Generovanie DLL knižnice pre 32-bitový OS Windows je možné vykonať v niekoľkých krokoch:

- 1) Zvoliť tzv „target“ resp. cieľový systém (pre výpis všetkých podporovaných targetov slúži príkaz: **rustc --print target-list**). Target musí odpovedať prekladaču, ktorý použijeme pri vygenerovaní DLL knižnice (máme tým na mysli prekladač pre jazyk C – keďže vytvárame Rust-C API).
- 2) Inštalácia daného toolchainu (jeden z targetov). Pre 32-bitovú platformu použijeme príkaz: **rustup target add i686-pc-windows-gnu**
- 3) Stiahnutie MinGW gcc prekladača pre 32-bitovú Windows platformu: <https://winlibs.com/>.
- 4) Po stiahnutí MinGW prekladača pre jazyk C, vytvoríme v hlavnom adresári nášho Rust projektu adresár s názvom **.cargo**, v ktorom vytvoríme konfiguračný súbor **config.toml**. V súbore **.cargo/config.toml** je nutné vytvoriť linker s našim 32-bitovým gcc prekladačom. To nám zabezpečí, že pri preklade Rust projektu využijeme práve 32bitový prekladač gcc, ktorý je potrebný pre vytvorenie DLL knižnice pre 32-bitovú platformu. Konfiguračný súbor by mohol vyzeráť nasledovne:

```
[target.i686-pc-windows-gnu] // nazov tergetu (pre 32-bit MinGW)
linker = "C:\\mingw32\\bin\\i686-w64-mingw32-gcc" (nahradte cestu k suboru i686-w64-mingw32-gcc.exe -> adresar bin/ v stiahnutom 32-bit gcc MinGW prekladaci)
```

- 5) Preklad Rust projektu pomocou príkazu: **cargo build --target i686-pc-windows-gnu --release**, čím vygenerujeme DLL knižnicu pre 32-bit OS windows. DLL knižnicu nájdeme vo vygenerovanom adresári **target/i686-pc-windows-gnu/release/**.

## 5. Inštalácia jazyka Rust (zaručenie kompatibility s prekladačom MinGW)

Táto kapitola je venovaná inštalácii jazyka Rust. Inštalácia zahŕňa vybranie vhodného toolchainu (pre zachovanie kompatibility s prekladačom MinGW pre jazyk C). Kapitola taktiež opisuje postup zmeny toolchainu, ak sme Rust nainštalovali s iným toolchainom.

### 5.1. Základne vysvetlivky:

**rustup** – inštalátor pre jazyk Rust

**rustc** – kompilátor pre jazyk Rust

**cargo** – balíčkový manažér a tzv. build system

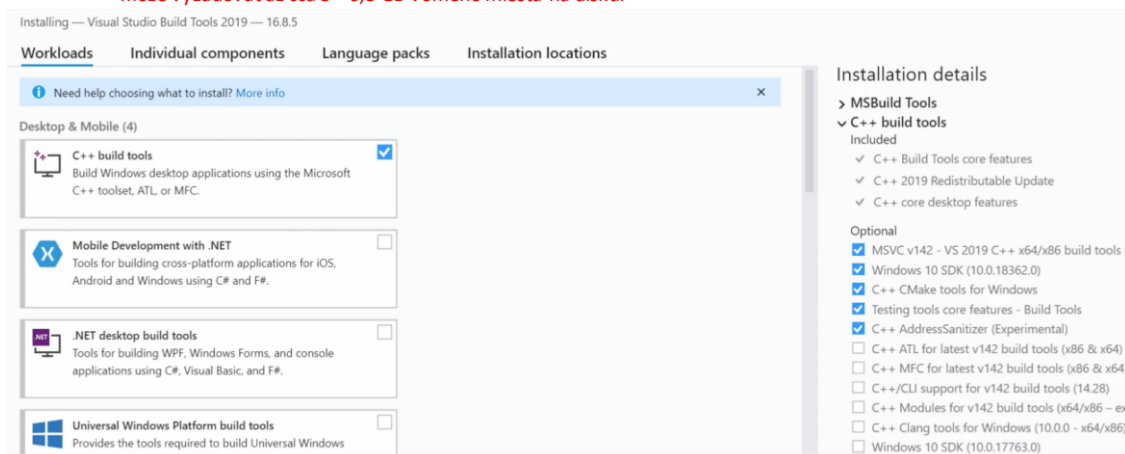
**toolchain** – špecifická verzia skupiny programov, ktoré sú potrebné pre zostavenie/preklad Rust aplikácie

(<https://stackoverflow.com/questions/62417389/what-exactly-is-a-rust-toolchain#answer-62419829>)

### 5.2. Inštalácia Rustu

Najjednoduchší spôsob ako nainštalovať Rust pre OS Windows je použiť rustup (<https://www.rust-lang.org/tools/install>). Na uvedenej linke je možné stiahnuť command-line rustup inštalátor a jazyk Rust nainštalovať v niekoľkých krokoch:

- 1) Pre OS Windows je vyžadovaná prítomnosť softvéru C++ build tools for Visual Studio 2013 alebo akúkoľvek novšiu verziu (<https://visualstudio.microsoft.com/visual-cpp-build-tools/>). Pri inštalácii C++ build tools for Visual Studio 2013 je nutné zvoliť inštaláciu C++ build tools. **Poznámka: Inštalácia môže vyžadovať až cca 5 - 6,5 GB voľného miesta na disku.**



- 2) Inštalácia jazyka Rust pomocou rustup inštalátora. Dvojklikom na stiahnutý inštalátor sa nám zobrazí command-line inštalátor (za predpokladu, že máme správne nainštalovaný softvér C++ build tools):

```
The Cargo home directory located at:

C:\Users\Patrik\.cargo

This can be modified with the CARGO_HOME environment variable.

The cargo, rustc, rustup and other commands will be added to
Cargo's bin directory, located at:

C:\Users\Patrik\.cargo\bin

This path will then be added to your PATH environment variable by
modifying the HKEY_CURRENT_USER/Environment/PATH registry key.

You can uninstall at any time with rustup self uninstall and
these changes will be reverted.

Current installation options:

    default host triple: x86_64-pc-windows-msvc
    default toolchain:  stable (default)
    profile:             default
    modify PATH variable: yes

1) Proceed with installation (default)
2) Customize installation
3) Cancel installation
>
```

Predvolený host triple **x86\_64-pc-windows-msvc** je kompatibilný s MSVC kompilátorom, ak chceme voľbu zmeniť a inštaláciu dokončiť pre host triple, ktorý je kompatibilný s MinGW kompilátorom, zvolíme možnosť **2) Customize installation**.

- 3) Zvolením druhej možnosti bude od nás inštalátor požadovať verziu triple hostu, zadáme **x86\_64-pc-windows-gnu** (kompatibilné s 64-bit. MinGW). Inštaláciu ďalej dokončíme s predvolenými (default) nastaveniami (stačí zadávať enter). Posledná možnosť súvisí s modifikovaním PATH premennej, zvolíme Y.

```

Default host triple? [x86_64-pc-windows-msvc]
x86_64-pc-windows-gnu

Default toolchain? (stable/beta/nightly/none) [stable]

Profile (which tools and data to install)? (minimal/default/complete) [default]

Modify PATH variable? (Y/n)
Y

Current installation options:

    default host triple: x86_64-pc-windows-gnu
    default toolchain: stable
    profile: default
    modify PATH variable: yes

1) Proceed with installation (default)
2) Customize installation
3) Cancel installation
>

```

- 4) Posledným krokom je zvolenie možnosti číslo 1, teda nainštalovanie jazyka Rust.

Viac info o inštalácii jazyka Rust: <https://doc.rust-lang.org/book/ch01-01-installation.html?highlight=rustc#installing-rustup-on-windows>

### 5.3.Zmena toolchainu v Ruste

Ak sme Rust nainštalovali na inom toolchaine ako **x86\_64-pc-windows-gnu** (povedzme, že na defaultnom **x86\_64-pc-windows-msvc**), je možné túto konfiguráciu zmeniť. Zmena môže byť vykonaná viacerými spôsobmi ako napríklad za použitia command-line príkazov, metódou, ktorou sme prekladali Rust projekt (generovali DLL knižnicu) pre 32-bitovú platformu (s tým, že využijeme target a linker pre 64-bit. MinGW prekladac) alebo v globalnom nastavení (.cargo -> POZOR! - adresár, v ktorom je nainštalovaný programovací jazyk Rust, nie adresár nášho projektu). Najjednoduchším spôsobom je využitie command-line príkazu:

- 1) **rustup default stable-x86\_64-pc-windows-gnu**, ktorý stiahne a zároveň nakonfiguruje tento toolchain ako predvolený (default).

Aktuálnu verziu toolchainu, ako aj všetky nainštalované toolchainy je možné skontrolovať pomocou príkazu: **rustup show**.

Zoznam dostupných toolchainov: <https://forge.rust-lang.org/infra/other-installation-methods.html> alebo príkazom: **rustc --print target-list**.

Ako odinštalovať Rust - príkaz: **rustup self uninstall**

## 6. Ako vytvoriť Rust-C API od základov?

Táto kapitola stručne opíše princíp vytvorenia aplikácie od jej základov.

### 1) Vytvorenie Rust prostredia

Prostredie pre programovanie aplikácie v jazyku Rust je možné jednoducho pripraviť príkazom **cargo init nazov\_projektu** (vytvorí projekt v už existujúcom adresári) alebo **cargo new nazov\_projektu** (vytvorí aj nový adresár).

### 2) Vytvorenie **src/** adresára

Pri preklade projektu musí byť zachovaná určitá hierarchia adresárov, preto sa odporúča mať všetky zdrojové kódy v adresári **src/**

### 3) Importovanie knižníc -> Cargo.toml

V tomto kroku si vhodne nakonfigurujeme **Cargo.toml**, čo je konfiguračný súbor ktorým sa riadi balíčkový manažer Cargo. V kapitole 3.2 sme si detailne opísali ako by súbor **Cargo.toml** mohol vyzeráť pre danú aplikáciu.

### 4) Mapovanie (vytvorenie API)

V adresári **src/** si vytvoríme súbor **lib.rs**, v ktorom bude realizované mapovanie (viď kapitola 3.3). Detailne okomentovaný zdrojový kód pre aplikáciu CBlake3 CLI je dostupný v adresári **src/lib.rs**.

### 5) Automatizované generovanie hlavičkových súborov pre jazyk C

Automatizované generovanie hlavičkových súborov pre jazyk C je možné vykonať pomocou modulu **cbindgen**. Ten si nainštalujeme, vytvoríme konfiguračný súbor **cbindgen.toml** v hlavnom adresári nášho Rust projektu (Manifest) a v adresári **src/build.rs** pripravíme jednoduchý skript pre vytvorenie hlavičkových súborov (viď kapitola 3.4).

### 6) Preklad kódu + generovanie DLL knižnice

Preklad kódu vykonáme príkazom: **cargo build --release**, pričom prepínač **--release** hovorí o preklade projektu v optimalizovanom móde (Viac v kapitole 3.5 a kapitole 4).

## 7. Využitie DLL knižnice v jazyku C

Prvým krokom k využitiu DLL knižnice je importovanie hlavičkových súborov, ktoré boli automaticky vytvorené v adresári **testprogram/headers/**. V adresári **testprogram/** vytvoríme súbor **main.c**, v ktorom využijeme našu DLL knižnicu. Importovanie hlavičkových súborov vykonáme v súbore **main.c** nasledovne: **#include "headers/mycrate.h"**.



V hlavičkovom súbore `testprogram/headers/mycrate.h` môžeme vidieť, že naša Rust-C API využíva dátovú štruktúru `MyString` a funkciu `Blake3C`, pričom návratová hodnota funkcie `Blake3C` je práve dátová štruktúra `MyString`.

```
typedef struct MyString {  
    const char *hash_code;  
    float hash_time;  
} MyString;  
const struct MyString *Blake3C(int8_t threads_num, const char *s);
```

Volanie funkcie `Blake3C` v kóde je možné realizovať takto:

```
const MyString *Blake3Hash = Blake3C(pocet_vlakien, cesta_k_saboru); // Dátová štruktúra musí byť konštanta (kompatibilita s Rust API)
```

Po hašovaní súboru sa do dátovej štruktúry zapíšu hodnoty hašovacieho kódu (`hash_code`) a času (`hash_time`). Tieto hodnoty môžeme získať nasledovne:

```
Blake3Hash->hash_code;  
Blake3Hash->hash_time; // v sec
```

Posledným krokom je preklad C-kódu a vytvorenie spustiteľného súboru, to je možné vykonať príkazom:

**`gcc -Wall -Werror main.c -L./ -lrustblake -o Blake3cli,`**

ktorý zároveň prilinkuje DLL knižnicu (DLL knižnica vytvorená pri preklade Rust projektu). Daná DLL knižnica (`rustblake.dll`) sa musí nachádzať v adresári **`testprogram/`** (rovnaký adresár v akom sa nachádza `main.c`).