

Uniwersytet Wrocławski  
Instytut Informatyki  
Informatyka

Praca magisterska

# **Dynamiczna analiza poprawności programów na platformę .NET z wykorzystaniem bibliotek do profilowania**

**Adam Szeliga**

Promotor: dr Wiktor Zychla

Wrocław, 2011

---

# Spis treści

---

<b>Spis treści</b>	<b>i</b>
<b>1 Wstęp</b>	<b>1</b>
1.1 Platforma .NET i CLR . . . . .	1
1.2 Założenia . . . . .	2
<b>2 Programowanie kontraktowe</b>	<b>3</b>
2.1 Historia . . . . .	3
2.2 Opis . . . . .	4
<b>3 Omówienie funkcjonalności biblioteki</b>	<b>6</b>
3.1 Inspekcja nadzorowanego programu . . . . .	6
3.2 Kontrakty . . . . .	7
3.3 Metadane . . . . .	7
3.3.1 Reprezentacja metadanych . . . . .	8
3.3.2 Interpretacja metadanych . . . . .	10
3.4 Odczytywanie wartości argumentów metod . . . . .	12
3.5 Wartości zwracane . . . . .	13
3.6 Wartości początkowe . . . . .	13
3.7 Ograniczenia . . . . .	14
<b>4 Szczegóły implementacji</b>	<b>17</b>
4.1 Atrybuty jako kontrakty . . . . .	17
4.2 Gramatyka kontraktów . . . . .	18
4.3 Omówienie i implementacja interfejsów . . . . .	19
4.4 Odbieranie notyfikacji o zdarzeniach zachodzących w programie . .	22
4.5 Odczyt metadanych . . . . .	23
4.6 Parsowanie wyrażeń zawartych w kontraktach . . . . .	24
4.7 Inspekcja wartości zmiennych . . . . .	25
4.7.1 Typy wbudowane . . . . .	27

4.7.2	Odwołania do wartości składowych obiektów złożonych . . .	28
4.8	Ewaluacja kontraktów . . . . .	29
4.8.1	Zachowywanie wartości początkowych . . . . .	29
<b>5</b>	<b>Porównanie z innymi bibliotekami</b>	<b>31</b>
5.1	CodeContracts . . . . .	31
5.2	LinFu.Contracts . . . . .	31
<b>6</b>	<b>Podsumowanie</b>	<b>32</b>
	<b>Bibliografia</b>	<b>33</b>

# Rozdział 1

---

## Wstęp

---

W niniejszej pracy opisano budowę oraz zasadę działania biblioteki AsProfiled umożliwiającej kontrolę poprawności działania dowolnego programu działającego w obrębie platformy .NET.

Poprawność ta badana jest poprzez weryfikację kontraktów nałożonych na poszczególne części programów, w tym wypadku, funkcji (metod). Ten rodzaj weryfikacji nazywany jest programowaniem kontraktowym.

Przedstawiona biblioteka została napisana w języku C++ przy wykorzystaniu mechanizmów związanych z technologią COM. Należy wspomnieć, iż w kontekście programowania kontraktowego jest to rozwiązanie, jak do tej pory, unikalne.

### 1.1 Platforma .NET i CLR

Zasada działania opisywanego rozwiązania mocno opiera się na mechanizmach służących do profilowania aplikacji. Teoria profilowania została przedstawiona w kolejnych rozdziałach. Jak każde podobne rozwiązanie tak i to jest silnie związane ze środowiskiem uruchomieniowym. W tym przypadku jest to platforma .NET stworzona przez firmę Microsoft i przeznaczona dla systemów z rodziny Windows.

Technologia ta nie jest związana z żadnym konkretnym językiem programowania, a programy mogą być pisane w jednym z wielu języków – na przykład C++/CLI, C#, J#, Delphi 8 dla .NET, Visual Basic .NET. Zadaniem kompilatorów jest translacja programów wyrażonych w w/w języków na język pośredni CIL (wcześniej MSIL). Dopiero tak przygotowane programy mogą być wykonane na maszynie wirtualnej CLR, która to jest środowiskiem uruchomieniowym platformy .NET. Taka konstrukcja pozwoliła rozszerzyć zakres działania utworzonego rozwiązania na wszystkie języki programowania w obrębie tej platformy, pod warunkiem, że dany język wspiera konstrukcje programowe zwane atrybutami.

## 1.2 Założenia

W celu zapewnienia jak największej użyteczności, zostały przyjęte minimalne założenia co do funkcjonalności jakie muszą być zawarte w bibliotece. Wszystkie z nich zostały szczegółowo opisane w rozdziale czwartym, jednak wprowadzamy je już teraz, aby w dalszej uzasadnić decyzje podjęte przy konstrukcji kolejnych etapów aplikacji.

- biblioteka musi śledzić proces wykonywania programu po jego uruchomieniu
- w celu weryfikacji poprawności programu musi być możliwość zdefiniowana kontraktu
- musi być możliwość odczytania zadanego kontraktu
- aplikacja musi wiedzieć, dla której metody ma się odbyć weryfikacja
- aplikacja musi umieć odczytać argumenty przekazywane do badanych metod
- aplikacja musi zachowywać stan początkowy argumentów metody do momentu jej zakończenia
- aplikacja musi być w stanie odczytać wartości zwracane z badanych metod

W kolejnych rozdziałach opisane w jaki sposób każde z powyższych założeń zostało spełnione. Nie przewidziano żadnych założeń co do wymagań pozafunkcyjnych, co oznacza, iż takie parametry jak szybkość działania aplikacji czy bezpieczeństwo rozwiązania, nie były przedmiotem zainteresowania.

## Rozdział 2

---

# Programowanie kontraktowe

---

W tym rozdziale została przybliżona specyfika programowania kontraktowego. Programowanie kontraktowe jest metodologią sprawdzania poprawności oprogramowania.

### 2.1 Historia

Koncepcja ta ma korzenie w pracach nad formalną weryfikacją programów, formalną specyfikacją oraz związanych z logiką Hoara. Wszystkie z powyższych dążą do dowodzenia poprawności programów komputerowych, a tym samym przyczyniają się podnoszeniu ich jakości. Nie inaczej jest w przypadku programowania kontraktowego. Po raz w obecnej postaci wprowadził je Bertrand Meyer w 1986 roku przy okazji wprowadzenia na rynek projektu języka programowania Eiffel. Do dnia dzisiejszego powstało wiele różnych różnych implementacji tej koncepcji. Część języków programowania ma wbudowane mechanizmy pozwalające na definiowanie i sprawdzanie poprawności kontraktów. Do tej grupy zaliczamy:

- Cobra
- Eiffel
- D
- języków opartych na platformie .NET w wersji 4.0

Drugą grupę stanowią języki dla których powstały nakładki umożliwiające ten rodzaj weryfikacji. Ta grupa jest znacznie obszerna i obejmuje większość znaczących języków programowania, takich jak :

- C/C++,
- C#
- Java

- Javascript
- Perl
- Python
- Ruby

Omawiana biblioteka należy do drugiej grupy rozwiązań.

## 2.2 Opis

Ten rodzaj programowania zakłada, że elementy programu powinny odnosić się do siebie na zasadzie kontraktów, czyli:

- Każdy element powinien zapewniać określoną funkcjonalność i wymagać ściśle określonych środków do wykonania polecenia.
- Klient może użyć funkcjonalności, o ile spełni zdefiniowane wymagania.
- Kontrakt opisuje wymagania stawiane obu stronom.
- Element zapewniający funkcjonalność powinien przewidzieć sytuacje wyjątkowe, a klient powinien je rozpatrzyć.

Koncepcja ta polega na zawieraniu swego rodzaju umowy pomiędzy dostawcą funkcjonalności i klientami. W ogólnym przypadku poprzez dostawców rozumiemy klasy lub metody zawarte w programie, klientem zaś jest każdy kto z tych encji korzysta.

Dla danej klasy kontrakt definiowany jest jako inwariant, to znaczy, warunek jaki musi być spełniony przed i po wywołaniu dowolnej publicznej metody w obrębie tej klasy. Z kolei dla metod kontrakt definiowany przy pomocy warunków początkowego i końcowego, gdzie ten pierwszy specyfikuje jakie założenia powinny być spełnione w momencie wywołania metody, a drugi określa stan aplikacji po jej zakończeniu.

Rozwiązanie, które jest tu opisywane skupia się na drugim rodzaju kontraktów. W języku programowania Eiffel, skąd wywodzi się cała idea, kontrakty opisywane są w sposób następujący:

Listing 2.1: Programowanie kontraktowe

```
NazwaMetody (deklaracja argumentów) is
require
  -- warunek początkowy
do
  -- ciało metody
ensure
  -- warunek początkowy
```

end

---

Przy budowie prezentowanej aplikacji wykorzystano cechę szczególną platformy .NET, a w szczególności języka C#, jaką jest możliwość dekorowania metod atrybutami. Ten element języka będzie dokładniej opisany w dalszej części pracy, przy okazji przedstawiania szczegółów implementacyjnych. W tym momencie wystarczy przyjąć, iż atrybuty te stają się częścią meta informacji o danej metodzie, co z kolei może być wykorzystywane przy jej inspekcji. Właśnie ta cecha została wykorzystana w rozważanej aplikacji. Dla ilustracji, poniżej została zademonstrowana ogólna postać zapisu kontraktów w języku C#:

Listing 2.2: Definicja kontraktu

```
[NazwaAtrybutuDefiniującegoKontrakt( warunek początkowy , warunek
    końcowy )]
NazwaMetody( deklaracja argumentów )
{
    -- definicja metody
}
```

---



## Rozdział 3

---

# Omówienie funkcjonalności biblioteki

---

W tym rozdziale szczegółowo opisane zostały funkcjonalności jakie udostępnia biblioteka.

### 3.1 Inspekcja nadzorowanego programu

Jak to zostało wspomniane we wcześniejszych rozdziałach, aplikacja weryfikująca kontrakty ma postać biblioteki COM i jako taka musi być wcześniej zarejestrowana w systemie. Do tego celu używana jest aplikacja o nazwie regsrv32.exe, która to jest częścią narzędzi dostarczanych wraz z platformą .NET. Zadaniem tego narzędzia jest pobranie identyfikatora biblioteki i umieszczenie w rejestrze systemu klucza przechowującego ten identyfikator oraz ścieżkę w systemie pliku pod która znajduje się biblioteka.

Rozpoczęcie procesu profilowania/weryfikacji aplikacji odbywa się poprzez uruchomienie programu z linii poleceń w odpowiednio przygotowanym środowisku. Etap ten polega na ustawieniu zmiennych środowiskowych, instruujących maszynę wirtualną CLR, aby ta wysyłała powiadomienia na temat zdarzeń zachodzących wewnątrz uruchamianej aplikacji. Proces ten wygląda w sposób następujący:

```
SET COR_ENABLE_PROFILING=1  
SET COR_PROFILER={GUID}
```

---

Powyższe zmienne są następnie odczytywane przez środowisko uruchomieniowe. Pierwsza z nich informuje maszynę wirtualną, że ta powinna przysyłać informacje o zdarzeniach do biblioteki, której położenie określanie jest przy wykorzystaniu identy-

fikatora GUID.

Liczba i rodzaj wysyłanych powiadomień określany jest wewnątrz biblioteki profilującej. W szczegółach temat ten opisany jest w kolejnym rozdziale.

## 3.2 Kontrakty

Podstawowym elementem, dzięki któremu możliwa jest weryfikacja metod, jest oczywiście możliwość definiowania kontraktu. Jak już zostało wspomniane we wcześniejszych rozdziałach kontrakty definiujemy za pomocą atrybutów.

Atrybuty są to znaczniki o charakterze deklaracyjnym zawierające informację o elementach programu (np. klasach, typach wyliczeniowych, metodach) przeznaczoną dla środowiska wykonania programu. Co jest w tym kontekście istotne to iż są one pamiętane jako meta-dane elementu programu.

Definicja atrybutów jest jedynym elementem, wchodzącym bezpośrednio w skład omawianego rozwiązania, który musi znajdować się po stronie weryfikowanej aplikacji.

Jak już zostało wspomniane atrybuty określające kontrakt mają postać:

Listing 3.1: Ogólna postać kontraktu

```
AsContract(Warunek początkowy, Warunek końcowy)
```

Oba warunki zdefiniowane są poprzez pewne, określone przez użytkownika wyrażenie. Te z kolei mają postać określoną przez zadaną gramatykę, której definicję przedstawiono w następnym rozdziale dotyczących implementacji. Należy tu jednak wspomnieć, iż oba warunki zapisywane są jako łańcuchy znakowe, tak więc konieczne jest ich parsowanie, w celu otrzymania drzewa rozbioru takiego wyrażenia. Kolejnym krokiem jest ewaluacja tego drzewa, aby można było określić czy udekorowana metoda spełnia nałożony na nią kontrakt.

## 3.3 Metadane

Metadane w kontekście platformy .NET, to dodatkowe informacje opisujące składowe języka. Są usystematyzowanym sposobem reprezentowania wszystkich informacji, których CLI używa do lokalizowania i ładowania klas, ułożenia obiektów w pamięci, wywoływania metod, translacji języka CIL do kodu natywnego.

Dane te, emitowane przez kompilator, przechowywane są wewnątrz każdego wykonywalnego programu w postaci binarnej.

### 3.3.1 Reprezentacja metadanych

W ramach systemu Windows zdefiniowany jest format plików wykonywalnych - PE (eng. Portable Executables), określający strukturę jaką musi posiadać każdy program, aby mógł być uruchomiony w systemie. Aplikacje przeznaczone na platformę .NET naturalnie również muszą być zorganizowane w sposób zgodny z tym standardem. Jednym z pól w ramach nagłówka CLI jest offset (RVA) określający położenie zbioru metadanych w ramach pliku wykonywalnego czy biblioteki.

W skład tego zbioru wchodzi pięć rodzajów strumieni. W tym kontekście, przez pojęcie strumień, rozumiany jest jako sekcja w obrębie metadanych, w której przechowywane są informacje posegregowane względem ich typu. Te strumienie to:

1. `#Strings` - zawiera listę napisów, które określają nazwę programu, metod, parametrów.
2. `#US (User Strings)` - zawiera tablicę wszystkich stałych łańcuchowych definowanych przez użytkownika.
3. `#GUID` - przechowuje listę wszystkich użytych w aplikacji 128 bitowych wartości GUID, m.in. tą która jednoznacznie identyfikuje aplikację
4. `#` - ten strumień jest tablicą tablic. Każda tablica nadrzędna identyfikowana przy pomocy pojedynczego bajtu o wartości od 0x00 do 0x29. Tablice te opisują metody, pola, parametry, typy.
5. `#Blob` - zawiera ciągi danych binarnych, które nie mogą być przedstawione w prosty sposób jako napisy. Dane te wykorzystywane są do opisywania sygnatur metod.

Metadane przechowują informacje na temat typów definiowanych w ramach programu (klasy, struktury, interfejsy), globalnych funkcji i zmiennych. Każda z tych abstrakcyjnych encji niesie ze sobą wartość typu `mdToken` (metadata token). Jest ona używana przez mechanizmy odczytujące metadane do identyfikacji informacji na temat encji w ramach określonego zasięgu.

Token metadanych ma postać czterobajtowej wartości. Najbardziej znaczący bajt określa typ tokenu, pozostałe określają położenie pozostałych informacji w tablicy metadanych. Dla przykładu, wartość 1 przechowywana w MSB (most significant byte) oznacza, iż token jest typu `mdTypeRef`, który oznacza referencję do typu, a informacje na jego temat są przechowywane w tablicy `TypeRef`.

Pozostałe, mniej znaczące bajty, oznaczają identyfikator rekordu (record identifier - RID) i zawierają w sobie indeks do wiersza w/w tablicy, która określona jest przez wartość najbardziej znaczącego bajtu. Przykładowo, token o wartości 0x02000007 odnosi się do siódmego wiersza tablicy `TypeRef`. Podobnie, wartość 0x0400001A oznacza odwołanie do wiersza dwudziestego szóstego tablicy `FieldDef`. Wiersz zerowy każdej z powyższych tablic nigdy nie zawiera w sobie danych, więc jeśli identyfikator RID

jest równy zero, to znaczy to, że token jest pusty, ma wartość nil. Taki token zdefiniowany jest dla każdego typu encji, np. wartość 0x10000000 określa pusty token mdTypeRefNil.

W poniższej tabeli znajdują się typy tokenów wykorzystywane w ramach aplikacji, typy które opisują oraz nazwy tablic metadanych. Wszystkie tokeny są pochodnymi typu bazowego - mdToken.

Token Type	Metadata Table	Abstraction
mdTypeDef	TypeDef	Type declaration: Declaration of either a runtime reference type (class or interface) or a value type.
mdMethodDef	MethodDef	Method definition: Definition of a method as a member of a class or interface, or as a global module-level method.
mdParamDef	ParamDef	Parameter declaration: Definition of an optional data structure that stores additional metadata for the parameter. It is not necessary to emit a data structure for each parameter in a method. However, when there is additional metadata to persist for the parameter, such as marshaling or type-mapping information, an optional parameter data structure can be created.
mdFieldDef	FieldDef	Field declaration: Declaration of a variable as a data member of a class or interface, or declaration of a global, module-level variable.
mdMemberRef	MemberRef	Member reference: Reference to a method or field. A member reference is generated in metadata for every method invocation or field access that is made by any implementation in the current module, and a token is persisted in the Microsoft intermediate language (MSIL) stream. There is no runtime support for property or event references.

mdCustomAttribute	CustomAttribute	Custom attribute: An arbitrary data structure associated with any metadata object that can be referenced with an mdToken. (An exception is that custom attributes themselves cannot have custom attributes.)
-------------------	-----------------	--

### 3.3.2 Interpretacja metadanych

Do zaimplementowania procesu weryfikacji programów przy obranym tutaj podejściu zachodzi potrzeba interpretacji metadanych. W tym celu potrzebna jest wiedza na temat reprezentacji metadanych i w jaki sposób należy je interpretować. Jak to zostało opisane w poprzednim paragrafie, metadane przechowywane są w tablicach, do których dostęp uzyskiwany jest poprzez token odpowiedniego typu. W ramach tych tablic, które są częścią strumienia #~, znajdują się odwołania do strumienia #Blob. W strumieniu tym zawarte są m.in. informacje na temat sygnatury metody. Sygnatura opisująca metody zawiera w sobie wszelkie dotyczące jej informacje, m.in. typy argumentów, typ wartości zwracanej. Inne rodzaje sygnatur przechowują informację o typach pól klasy, propekcji czy też zmiennych lokalnych. Niezależnie od opisywanego elementu języka, sygnatura przechowywana jest jako tablica bajtowa. Istnieje kilka rodzajów sygnatur, z których każda opisuje inny rodzaj encji:

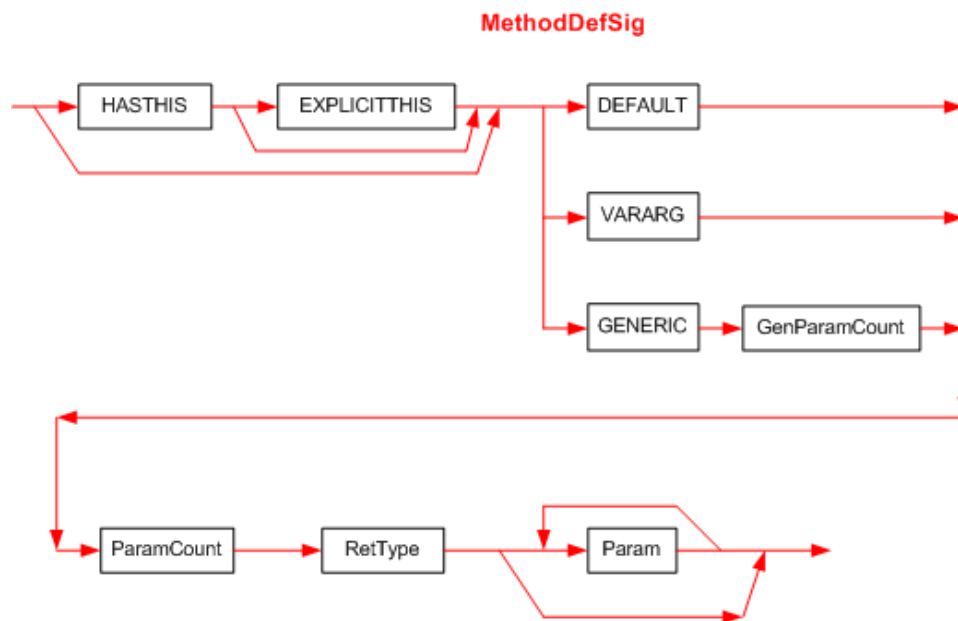
- MethodRefSig
- MethodDefSig
- FieldSig
- PropertySig
- LocalVarSig
- TypeSpec
- MethodSpec

W przypadku biblioteki AsProfiled konieczne jest odczytywanie informacji na temat metod, w tym celu konieczna jest funkcjonalność sygnatur typu MethodDefSig.

Poniżej przedstawiono strukturę tej sygnatury:

Legenda:

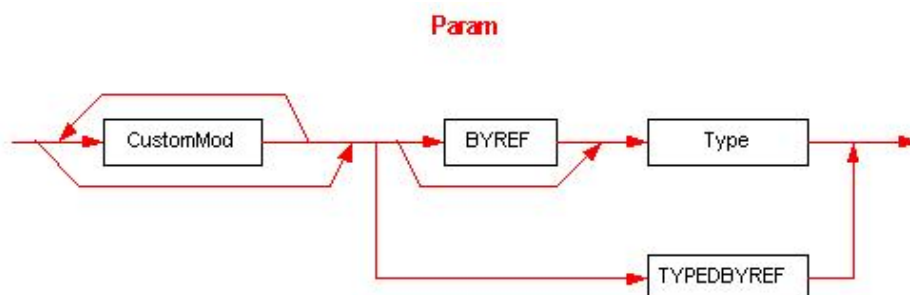
- HASTHIS = 0x20, EXPLICITTHIS = 0x40, DEFAULT = 0x0, VARARG = 0x5  
- konwencja w jakiej wywoływana jest metoda



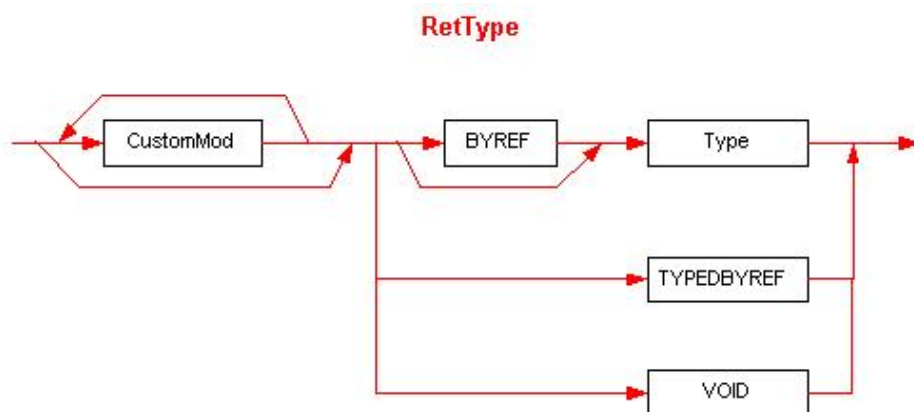
Rysunek 3.1: Struktura sygnatury metadanych opisujących metodę

- **GENERIC** = 0x10 - oznaczenie określające czy metoda posiada co najmniej jeden parametr generyczny
- **GenParamCount** - oznacza liczbę parametrów generycznych
- **ParamCount** - określa liczbę parametrów metody
- **RetType** - niesie informację o typie wartości zwracanej
- **Param** - opisuje typ każdego parametru metody, w ramach sygnatury element ten powinien występować **ParamCount** razy

Poniżej zamieszczono schematy ilustrujące strukturę parametrów metody oraz jej wartość zwracaną.



Rysunek 3.2: Struktura sygnatury parametru metody



Rysunek 3.3: Struktura sygnatury określającej wartość zwracaną

Powyższe ilustracje różnią się tylko dodatkowym rozgałęzieniem z elementem VOID, który oznacza, iż metoda nie zwraca żadnej wartości.

Element TYPE zdefiniowany jako jedna z wartości:

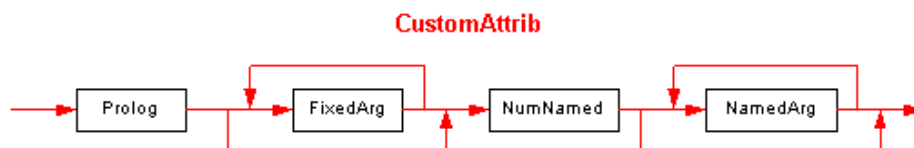
#### Listing 3.2: Znaczenie elementu TYPE

```

BOOLEAN | CHAR | I1 | U1 | I2 | U2 | I4 | U4 | I8 | U8 | R4 | R8
          | I   | U   |
| VALUETYPE TypeDefOrRefEncoded
| CLASS TypeDefOrRefEncoded
| STRING
| OBJECT
| PTR CustomMod* VOID
| PTR CustomMod* Type
| FNPTR MethodDefSig
| FNPTR MethodRefSig
| ARRAY Type ArrayShape
| SZARRAY CustomMod* Type
  
```

Wartości te odpowiadają typom w ramach platformy .NET.

Innym ważnym elementem dla biblioteki AsProfiled jest struktura sygnatury atrybutów, które służą jako nośnik kontraktów. Ilustrują ją poniższy schemat:



Rysunek 3.4:

Interpretacja tych sygnatur jest podstawowym elementem, który należy wziąć pod uwagę w zadaniu ewaluacji kontraktów. Dzięki tym informacjom można określić typ obiektu, w szczególności argumentów funkcji, co z kolei umożliwia odczytanie ich aktualnych wartości w momencie wywołania funkcji.

Proces ten rozpoczyna się od pobrania wartości tokenu, opisanych w poprzedniej sekcji, odpowiedniego typu.

Tokeny odpowiedniego rodzaju uzyskiwane są poprzez wywołania odpowiednich metod na obiektach implementujących określone interfejsów. Dzięki informacją zawartych w metadanych możliwy jest odczyt niezbędnych informacji. W opisywanej bibliotece zaimplementowano uzyskiwanie następujących danych:

Metody: `GetMethodName` `GetCallingConvention` `GetArgumentsCount` `GetReturnValue` `ReadArgumentsValues` `GetAttribute`

Parametry: `GetType`

Typy: `GetName`

Atrybuty: `ParseAttributeMetaData`

### 3.4 Odczytywanie wartości argumentów metod

Dzięki informacjom zawartym w metadanych, możliwe jest określenie liczby i typów parametrów przekazywanych do metod. Są to dane statyczne, w tym sensie, że są one stałe w ramach raz zdefiniowanego programu. Z drugiej wartości parametrów mogą być inne dla każdego wywołania metody, tak więc nie mogą w żaden sposób stanowić części metadanych. Musi więc zatem istnieć osobny mechanizm pozwalający na realizację tego zadania.

W momencie wysyłania powiadomienia o zajściu zdarzenia wywołania metody, maszyna wirtualna .NET wypełnia strukturę `COR_PRF_FUNCTION_ARGUMENT_INFO`, która jest przekazywana do odbiorcy. Zdefiniowana jest w następujący sposób:

```
typedef struct _COR_PRF_FUNCTION_ARGUMENT_INFO {
    ULONG numRanges;
    ULONG totalArgumentSize;
    COR_PRF_FUNCTION_ARGUMENT_RANGE ranges[1];
} COR_PRF_FUNCTION_ARGUMENT_INFO;
```

Objaśnienia:

- `numRanges` - The number of blocks of arguments. That is, this value is the number of `COR_PRF_FUNCTION_ARGUMENT_RANGE` structures in the `ranges` array.
- `totalArgumentSize` - The total size of all arguments. In other words, this value is the sum of the argument lengths.



- `ranges` An array of `COR_PRF_FUNCTION_ARGUMENT_RANGE` structures, each of which represents one block of function arguments.

Struktura ta reprezentuje argumenty metody, zgodnie z porządkiem od lewej do prawej. Typ `COR_PRF_FUNCTION_ARGUMENT_RANGE` użyty w ramach tej struktury określony jest jak następuje:

```
typedef struct _COR_PRF_FUNCTION_ARGUMENT_RANGE {
    UINT_PTR startAddress;
    ULONG length;
} COR_PRF_FUNCTION_ARGUMENT_RANGE;
```

---

,gdzie

- `startAddress` - The starting address of the block
- `length` - The length of the contiguous block

Te dane w połączeniu z informacją o typie argumentu pozwalają na poprawny odczyt argumentów metody.

### 3.5 Wartości zwracane

Kolejnym elementem jest możliwość weryfikacji kontraktów zawierających w sobie odniesienia do wartości zwracanej przez metodę. Takie odniesienia mają tylko sens przy warunkach końcowych, po odebraniu notyfikacji o zdarzeniu opuszczenia metody. Sposób odczytu wartości zwracanej jest analogiczny do odczytywania wartości parametrów metody. W tym wypadku, odbiorca zdarzenia otrzymuje dostęp do pojedynczego obiektu typu `COR_PRF_FUNCTION_ARGUMENT_RANGE`, który to jest rzeczywistym nośnikiem danych, na temat położenia wartości w pamięci.

### 3.6 Wartości początkowe

Termin wartości początkowe odnosi się do stanu argumentów w momencie wywołania metody. Zgodnie z założeniami z rozdziału pierwszego, biblioteka powinna udostępniać funkcjonalność definiowania kontraktów złożonych z odwołań do początkowych wartości obiektów. Naturalnie, stan obiektów może ulec zmianie w czasie działania metody, należało więc przedsięwziąć kroki umożliwiające tego rodzaju odwołania do początkowych wartości obiektów.

Jedyną sytuacją jaką należało rozważyć, jest w przypadku kontraktów, w których odwołania do wartości początkowych ma miejsce w warunkach końcowych. Rzecz jasna, odwołania do tych wartości nie mają sensu w przypadku warunków początkowych, gdyż te ewaluowane są zanim sterowanie dojdzie do momentu wykonywania

instrukcji wewnątrz metody, a które mogłyby zmodyfikować stan obiektu. Z drugiej strony, co wynika ze specyfiki otrzymywanych powiadomień, odczytywanie argumentów jest możliwe tylko w momencie wywołania metody. Co za tym idzie, niezbędne jest zachowanie stanu obiektu w tym momencie i odwoływanie się do niego w czasie weryfikacji warunków początkowych. Dodatkowo, nie wystarczy zachowanie referencji do obiektu. Wynika to z faktu, iż pomimo przekazywania argumentów do metody odbywa się poprzez kopiowanie, to kopiowana jest tylko referencja do obiektu, a nie sam obiekt. Oczywiście kopia referencji dalej wskazuje na ten sam obiekt, więc zmieniając jego stan przy jej użyciu, zmieniany jest oryginalny obiekt. Z tego powodu niezbędne okazuje się kopiowanie poszczególnych wartości do których występuje odwołanie w warunkach końcowych. Konieczne jest więc przeprowadzanie przetwarzania wstępnego, tzn. w chwili otrzymania powiadomienia o wywołaniu metody przeprowadzona zostaje analiza zarówno warunków początkowych (co jest jasne) i warunków końcowych kontraktu. W czasie tej analizy warunek końcowy sprawdzany jest pod kątem występowania elementów odnoszących się do stanu początkowego argumentów funkcji. Następnie odpowiednie argumenty poddawane są inspekcji, a następnie wyłuskiwana jest wartość składowej obiektu, do którego odniesienie znajduje się w warunku końcowym. Ta wartość zapisywana jest w pamięci podręcznej aplikacji, do której dostęp jest możliwy do momentu otrzymania powiadomienia o wyjściu z zasięgu weryfikowanej metody, kiedy to może zostać użyta do weryfikacji warunku końcowego.

### 3.7 Ograniczenia

tekst

## Rozdział 4

---

# Szczegóły implementacji

---

W tym rozdziale opisano szczegóły dotyczące implementacyjne biblioteki.

### 4.1 Atrybuty jako kontrakty

Kontrakty definiowane są jako atrybuty, którymi dekorowane są metody. Definicja atrybutów ogranicza się do elementarnej klasy, której cała definicja zawarta jest w następującym bloku kodu:

Listing 4.1: Definicja atrybutu jako nośnika danych o kontrakcie

```
[AttributeUsage(AttributeTargets.Method, AllowMultiple = false)]
public class AsContractAttribute : Attribute
{
    public AsContractAttribute(string precondition, string
        postCondition)
    { }

    public string PostCondition { get; set; }

    public string PreCondition { get; set; }
}
```

Linia nr 1 określa, iż atrybut może być przypisywany tylko do metod i może występować tylko jeden raz.

Centralnym elementem tej klasy jest dwuparametrowy konstruktor, przyjmujący dwa napisy jako parametry. Te właśnie napisy określają kontrakt.

Wyrażenia opisujące kontrakty muszą być obliczalne do jednej z dwóch wartości: prawdy albo fałszu, co oznacza odpowiednio, że kontrakt został lub też nie został spełniony.

## 4.2 Gramatyka kontraktów

Możliwy zbiór wyrażeń wyrażalnych poprzez kontrakty definiowany jest poprzez gramatykę bezkontekstową. Gramatyka ta została wykorzystana w aplikacji GOLD Parsing System, która na tej podstawie generuje tablicę stanów dla deterministycznego automatu skończonego. Poniżej znajduje się jej definicja :

Listing 4.2: Gramatyka kontraktów

```
"Start Symbol" = <Program>

! Sets

{ID Head}      = {Letter} + [_]
{ID Tail}      = {Alphanumeric} + [_]
{String Chars} = {Printable} + {HT} - [\\]
{Number Without Zero} = {Number} - [0]

! Terminals

Identifier = {ID Head}{ID Tail}*({ID Head}{ID Tail})*
StringLiteral = '"' ( {String Chars} | '\\' {Printable} )* '"'
DecimalNumber = {Number Without Zero}{Number}* | {Number}
BooleanLiteral = 'true' | 'false'
ReturnValue = '@returnValue'({ID Head}{ID Tail})*
InitialValue = '^'({ID Head}{ID Tail}*({ID Head}{ID Tail}))*

! Rules

<Program>          ::= <Boolean Exp>
<Boolean Exp>      ::= <Boolean Exp> <Boolean Operator> <Cmp
    Exp>
    | <Cmp Exp>

<Boolean Operator> ::= '||'
    | '&&'

<Cmp Exp>          ::= <Cmp Exp> <Cmp Operator> <Add Exp>
    | <Add Exp>
<Cmp Operator>     ::= '>'
    | '<'
    | '<='
    | '>='
    | '=='
    | '!='

<Add Exp>          ::= <Add Exp> <Add Operator> <Mult Exp>
    | <Mult Exp>
<Add Operator>     ::= '+'
    | '-'
```

```

<Mult Exp>          ::= <Mult Exp> <Mult Operator> <Negate Exp>
                    | <Bit Exp>
<Mult Operator>     ::= '*'
                    | '/'
<Bit Exp>           ::= <Bit Exp> <Bit Operator> <Negate Exp>
                    | <Negate Exp>
<Bit Operator>      ::= '&'
                    | '|'

<Negate Exp>        ::= <Negate Operator> <Value>
                    | <Value>
<Negate Operator>   ::= '-'
<Value>             ::= Identifier
                    | StringLiteral
                    | DecimalNumber
                    | '(' <Boolean Exp> ')'
                    | BooleanLiteral
                    | ReturnValue
                    | InitialValue

```

Poniżej przedstawiono kilka przykładów wyrażeń, które mogą być zbudowane przy użyciu reguł zawartych w gramatyce:

### 4.3 Omówienie i implementacja interfejsów

Wszystkie interfejsy przedstawione w tym i kolejnych rozdziałach zdefiniowane są w bibliotekach, będących częścią frameworku SDK. W tabeli zaprezentowano wykorzystywane nagłówki wraz z opisem ich zawartości :

cor.h	Główny plik nagłówkowy zawierający API do operowania na metadanych
corhdr.h	Definicja struktur przechowujących metadane
corprof.h	Interfejsy profilujące

AsProfiled jak każda bibliotek typu COM udostępnia swoją funkcjonalność poprzez interfejsy. Niezależnie od przeznaczenia biblioteki musi ona przynajmniej implementować interfejs IUnknown, dzięki któremu możliwe jest uzyskanie uchwytu do pozostałych interfejsów definiujących określone funkcjonalności. W tym przypadku konieczne jest uzyskanie uchwytu do obiektu implementującego interfejs ICorProfilerCallback2. To poprzez niego odbywa cała komunikacja pomiędzy maszyną CLR a biblioteką AsProfiled. Interfejs ten zawiera kilkadziesiąt metod, poprzez które maszyna wirtualna może powiadomić odbiorcę o zdarzeniach zachodzących w obrębie

profilowanego programu. Pełna jego definicja znajduje się w załączniku (A). Na potrzeby tej pracy wystarczające jest omówienie dwóch z nich, mianowicie :

Listing 4.3: ICorProfilerCallback2

```
STDMETHOD(Initialize)(IUnknown *pICorProfilerInfoUnk);
STDMETHOD(Shutdown)();
```

Naturalnie, implementując dowolny interfejs, niezbędne jest zdefiniowanie każdej zawartej w nim metody, jednak w przypadku metod, które nie stanowią przedmiotu zainteresowania wystarczające jest zwrócenie rezultatu świadczącego o poprawnym wykonaniu metody. W tym przypadku, taką wartością jest S\_OK (0), standardowo określającą poprawne zakończenie wykonywania funkcji.

Metody listingu (1), jak sama nazwa wskazuje, są wywoływane podczas inicjalizacji biblioteki i w momencie zakończenia wykonywania programu. W ramach funkcji Shutdown() zwyczajowo zwalniane są uchwyt do obiektów wykorzystywanych w bibliotece. Przeciwnie do niej, w metodzie Initialize() tworzone są obiekty, do których dostęp jest potrzebny w kontekście całej biblioteki, jest to odpowiednie miejsce na inicjalizację globalnych wskaźników.

W tym miejscu następuje uzyskanie uchwytu do obiektu typu ICorProfilerInfo2, który do udostępnia zestaw metod pozwalających na komunikację ze środowiskiem CLR, umożliwiającą jej monitorowanie i uzyskiwanie dodatkowych informacji o programie.

Kolejnym krokiem jest zarejestrowanie tego obiektu jako odbiorcy określonych zdarzeń określonych poniżej:

Listing 4.4: Zdarzenia

```
COR_PRF_MONITOR_NONE = 0,
COR_PRF_MONITOR_FUNCTION_UNLOADS = 0x1,
COR_PRF_MONITOR_CLASS_LOADS = 0x2,
COR_PRF_MONITOR_MODULE_LOADS = 0x4,
COR_PRF_MONITOR_ASSEMBLY_LOADS = 0x8,
COR_PRF_MONITOR_APPDOMAIN_LOADS = 0x10,
COR_PRF_MONITOR_JIT_COMPILATION = 0x20,
COR_PRF_MONITOR_EXCEPTIONS = 0x40,
COR_PRF_MONITOR_GC = 0x80,
COR_PRF_MONITOR_OBJECT_ALLOCATED = 0x100,
COR_PRF_MONITOR_THREADS = 0x200,
COR_PRF_MONITOR_REMOTING = 0x400,
COR_PRF_MONITOR_CODE_TRANSITIONS = 0x800,
COR_PRF_MONITOR_ENTERLEAVE = 0x1000,
COR_PRF_MONITOR_CCW = 0x2000,
COR_PRF_MONITOR_REMOTING_COOKIE = 0x4000 |
COR_PRF_MONITOR_REMOTING,
```

```

COR_PRF_MONITOR_REMOTING_ASYNC = 0x8000 |
    COR_PRF_MONITOR_REMOTING,
COR_PRF_MONITOR_SUSPENDS = 0x10000,
COR_PRF_MONITOR_CACHE_SEARCHES = 0x20000,
COR_PRF_MONITOR_CLR_EXCEPTIONS = 0x1000000,
COR_PRF_MONITOR_ALL = 0x107ffff,
COR_PRF_ENABLE_REJIT = 0x40000,
COR_PRF_ENABLE_INPROC_DEBUGGING = 0x80000,
COR_PRF_ENABLE_JIT_MAPS = 0x100000,
COR_PRF_DISABLE_INLINING = 0x200000,
COR_PRF_DISABLE_OPTIMIZATIONS = 0x400000,
COR_PRF_ENABLE_OBJECT_ALLOCATED = 0x800000,
COR_PRF_ENABLE_FUNCTION_ARGS = 0x2000000,
COR_PRF_ENABLE_FUNCTION_RETVAL = 0x4000000,
COR_PRF_ENABLE_FRAME_INFO = 0x8000000,
COR_PRF_ENABLE_STACK_SNAPSHOT = 0x10000000,
COR_PRF_USE_PROFILE_IMAGES = 0x20000000,

```

---

Do realizacji celów przedstawionych przed biblioteką AsProfiled potrzebne jest określenie następującej kombinacji flag:

```

COR_PRF_MONITOR_ENTERLEAVE |
COR_PRF_ENABLE_FUNCTION_RETVAL |
COR_PRF_ENABLE_FUNCTION_ARGS |
COR_PRF_ENABLE_FRAME_INFO

```

---

Pozwala to na otrzymywanie komunikatów na temat wejścia/wyjścia do/z metody wraz z danymi na temat jej argumentów i wartości zwracanej.

#### ICorProfiler

IMetadataImport Interfejs spełnia kluczową rolę w procesie uzyskiwania informacji na temat dowolnych encji zdefiniowanych w ramach aplikacji przeznaczonych na platformę .NET. IMetadataImport zawiera cały szereg metod, dzięki którym możliwe jest odszukanie i odczytanie wartości metadanych. Metoda dzieli się na cztery główne kategorie :

- Enumerating collections of items in the metadata scope.
- Finding an item that has a specific set of characteristics.
- Getting properties of a specified item.
- The Get methods are specifically designed to return single-valued properties of a metadata item. When the property is a reference to another item, a token for that item is returned. Any pointer input type can be NULL to indicate that the particular value is not being requested. To obtain properties that are essentially collection objects (for example, the collection of interfaces that a class implements), use the enumeration methods.

W bibliotece AsProfiled interfejs `IMetaDataImport` wykorzystywany jest do odczytu metadanych na temat kontraktów oraz metod nimi udekorowanymi. Informacje na temat metod uzyskiwane są przy pomocy wywołania funkcji

## 4.4 Odbieranie notyfikacji o zdarzeniach zachodzących w programie

W zadaniu ewaluacji kontraktów nakładanych na metody, kluczowe jest, aby biblioteka mogła odbierać zdarzenia na temat wywołania metody oraz wyjścia z niej. W tym celu niezbędne jest przekazanie informacji do maszyny CLR, na temat funkcji, które te zdarzenia będą obsługiwały. Cel ten realizowany jest poprzez wywołanie metody o sygnaturze

Listing 4.5: `SetEnterLeaveFunctionHooks2`

```
HRESULT SetEnterLeaveFunctionHooks2(
    [in] FunctionEnter2    *pFuncEnter,
    [in] FunctionLeave2     *pFuncLeave,
    [in] FunctionTailcall2 *pFuncTailcall);
```

na rzecz obiektu implementującego interfejs `ICorProfilerInfo2`. Jako argumenty podawane są wskaźniki do funkcji zdefiniowanej w ramach biblioteki AsProfiled. Zgodnie z dokumentacją MSDN, metody te muszą zostać udekorowane atrybutem `__declspec(naked)` co oznacza że kompilator nie generuje dla tych funkcji tzw. prologu ani epilogu, czyli odpowiednich fragmentów kodu, które przywracają odpowiedni stan stosu oraz rejestrów. Po wykonaniu tych czynności możliwe jest przekazanie sterowania do innych funkcji, gdzie przetwarzanie zdarzenia jest kontynuowane. W ramach AsProfiled funkcje te są zadeklarowane w sposób następujący:

Listing 4.6: `FunctionEnter`

```
// deklaracja funkcji wywoływanej w momencie wejścia do metody
FunctionEnter(FunctionID functionID, UINT_PTR clientData,
    COR_PRF_FRAME_INFO func, COR_PRF_FUNCTION_ARGUMENT_INFO *
    argumentInfo);
```

oraz

Listing 4.7: `FunctionLeave`

```
// deklaracja funkcji wywoływanej w momencie wyjścia z metody
FunctionLeave(FunctionID functionID, UINT_PTR clientData,
    COR_PRF_FRAME_INFO func, COR_PRF_FUNCTION_ARGUMENT_RANGE *
    retValRange);
```

,gdzie `functionID` - identyfikator funkcji, który może być użyty do uzyskania dostępu do jej metadanych



argumentInfo - wskaźnik do struktury COR\_PRF\_FUNCTION\_ARGUMENT\_INFO, która określa położenie argumentów funkcji w pamięci  
 retvalRange - wskaźnik do struktury COR\_PRF\_FUNCTION\_ARGUMENT\_RANGE, która określa położenie wyniku funkcji w pamięci

Te funkcje mają jasne przełożenie na zadanie ewaluacji kontraktów. W ramach funkcji FunctionEnter odbywa się sprawdzenie warunków początkowych, a implementacja FunctionLeave zawiera w sobie sprawdzenie warunków końcowych.

## 4.5 Odczyt metadanych

W tym podrozdziale opisano kolejny krok procesu ewaluacji kontraktu, jakim jest interpretacja metadanych w celu uzyskania informacji o wywoływanych metodach i jej argumentach. Wywołanie każdej z metod kontrolowanego programu powoduje wywołanie metody FunctionEnter. W ramach tej funkcji odczytywane są informacje na temat metody, co do której otrzymano powiadomienie. Jest to możliwe dzięki otrzymywaniu jej identyfikatora w postaci argumentu functionID funkcji FunctionEnter, a następnie wykorzystaniu go do uzyskania dostępu do metadanych. Krok ten realizowany jest poprzez wywołanie metody o sygnaturze

Listing 4.8: GetTokenAndMetaDataFromFunction

```
HRESULT GetTokenAndMetaDataFromFunction(
    [in] FunctionID functionId,
    [in] REFIID riid,
    [out] IUnknown **ppImport,
    [out] mdToken *pToken);
```

na rzecz obiektu implementującego interfejs ICorProfilerInfo2. Poprzez tą metodę uzyskujemy wartość typu mdToken, który jednoznacznie identyfikuje położenie informacji dotyczących funkcji. Niezbędne funkcje pozwalające na dostęp i interpretację metadanych metody zostały zgrupowane w obrębie klasy CMethodInfo, które udostępnia publiczny interfejs pozwalający na następujące operacje :

Listing 4.9: MethodInfo.h

```
WCHAR* GetMethodName();
CorCallingConvention GetCallingConvention();
ULONG GetArgumentsCount();
mdTypeDef GetTypeToken();
PCCOR_SIGNATURE GetMethodSignatureBlob();
mdMethodDef GetMethodToken();
CParam* GetReturnValue();
std::vector<CParam*> GetArguments();
```

## 4.6 Parsowanie wyrażeń zawartych w kontraktach

Wyrażenia określające kontrakt muszą być zbudowane zgodnie z regułami gramatyki podanej w sekcji 5.2. Pierwszym krokiem na drodze do ich ewaluacji jest proces parsowania. W tym celu wykorzystano silnik Astudillo Visual C++ (odniesienie). Biblioteka mając zadane wyrażenie rozkłada ją na tokeny zdefiniowane w ramach gramatyki, a następnie tworzy drzewo rozbioru wyrażenia. Poniżej prezentowane jest efekt rozbioru kilku przykładowych wyrażeń:

Listing 4.10: Przykład1

```
"c.test.member == 31 && divided > 1"
Program
  Boolean Exp
    Cmp Exp
      Value
        Identifier:c.test.member
      Cmp Operator
        ==:==
      Value
        DecimalNumber:31
    Boolean Operator
      &&:&&
    Cmp Exp
      Value
        Identifier:divided
      Cmp Operator
        >:>
      Value
        DecimalNumber:1
```

Listing 4.11: Przykład2

```
"divided / divisor > 0 && @returnValue == 0 || val == \"test\""
Program
  Boolean Exp
    Boolean Exp
      Cmp Exp
        Mult Exp
          Value
            Identifier:divided
          Mult Operator
            /:/
          Value
            Identifier:divisor
        Cmp Operator
          >:>
      Value
        DecimalNumber:0
```

```

Boolean Operator
  &&:&&
Cmp Exp
  Value
    ReturnValue:@returnValue
Cmp Operator
  ==:==
  Value
    DecimalNumber:0
Boolean Operator
  ||:||
Cmp Exp
  Value
    Identifier:val
Cmp Operator
  ==:==
  Value
    StringLiteral:"test"

```

---

## 4.7 Inspekcja wartości zmiennych

Jednym z etapów koniecznych w procesie wyliczania wartości wyrażeń zawartych w kontraktach jest wykonywanie podstawień wartości argumentów pod ich wystąpienia.

Niech dane są następujące definicje klas:

Listing 4.12: Przykładowe klasy

```

class Test {
  public int member = 0;
}

class OtherClass {
  public Test test = new Test();
}

```

---

oraz metoda TestMe, na którą nałożono pewien kontrakt:

Listing 4.13: Kontrakt odwołujący się do parametrów metody

```

[AsContract("value > 1 && other.test.member == 31", null)]
public int TestMe(int value, OtherClass other)
{ }

```

---

Tak określony kontrakt definiuje warunek początkowy, po spełnieniu którego metoda TestMe może zostać wykonana. Wyrażenie zbudowane jest z dwóch warunków logicznych połączonych spójnikiem i (&&). Pierwszy warunek

value i 1

odnosi się do pierwszego argumentu funkcji, analogicznie, warunek

other.test.member == 31

odnosi się do drugiego parametru metody TestMe(...). Elementem odróżniającym te dwa przypadki jest typ argumentu, do którego występuje odwołanie. Parametr *value* zalicza się do kategorii typów wartościowych wchodzących w skład języka, a parametr *other* jest typem referencyjnym, zdefiniowanym przez użytkownika. Wszystkie typy są odwzorowanie na jedną z wartości wyliczeniowej *CorElementType* zdefiniowanej wewnątrz nagłówka *corHdr.h*. Poniższa tabela przedstawia częściową definicję typu wyliczeniowego, zawężoną do typów obsługiwanych przez bibliotekę AsProfiled.

Nazwa	Wartość	Opisywany typ
ELEMENT_TYPE_END	0x0	Niezdefiniowane
ELEMENT_TYPE_VOID	0x1	Typ zwracany void
ELEMENT_TYPE_BOOLEAN	0x2	Typ bool
ELEMENT_TYPE_CHAR	0x3	Wartość znakowy
ELEMENT_TYPE_I1	0x4	Typ short
ELEMENT_TYPE_U1	0x5	Typ short bez znaku
ELEMENT_TYPE_I2	0x6	Int
ELEMENT_TYPE_U2	0x7	Int bez znaku
ELEMENT_TYPE_I4	0x8	Long
ELEMENT_TYPE_U4	0x9	Long bez znaku
ELEMENT_TYPE_I8	0xA	Int64
ELEMENT_TYPE_U8	0xB	Int64 bez znaku
ELEMENT_TYPE_R4	0xC	Float
ELEMENT_TYPE_R8	0xD	Double
ELEMENT_TYPE_STRING	0xE	String
ELEMENT_TYPE_VALUETYPE	0x11	Typ wartościowy
ELEMENT_TYPE_CLASS	0x12	Typ referencyjny

Tabela 4.2: Typ wyliczeniowy

W kolejnych podrozdziałach opisano, w jaki sposób typ parametru wpływa na podejście odczytywania ich wartości.

### 4.7.1 Typy wbudowane

W ramach platformy .NET definiowany pewien zbiór wbudowanych typów, które stanowią podstawę do definiowania wszystkich pozostałych. W kontekście tabeli 4.2 są to typy o wartościach mniejszych od 0x11. Poza typem *String*, który reprezentowany jest jako *ELEMENT\_TYPE\_STRING* wszystkie są typami wartościowymi. Ma to kluczowe znaczenie w momencie odczytu wartości obiektów o takim typie.

Dla przypomnienia, w momencie wywołania metody po stronie weryfikowanego programu biblioteka AsProfiled otrzymuje powiadomienie o tym zdarzeniu. Wraz z nim przekazywana jest struktura *COR\_PRF\_FUNCTION\_ARGUMENT\_RANGE* (zob. 3.4), która zawiera adres do aktualnej wartości parametru. Dla typów wartościowych proces odczytania tej wartości polega na bezpośredniej interpretacji bajtów, których liczba określona jest przez pola *length* struktury *COR\_PRF\_FUNCTION\_ARGUMENT\_RANGE* znajdujących się pod adresem wskazywanym przez *startAddress*. W bibliotece AsProfiled zdefiniowana została klasa *CValueReader*, której odpowiedzialnością jest interpretowanie tych danych. Wszystkie metody, których zadaniem jest odczytanie wartości parametrów o typach prostych mają podobną konstrukcję. Przykład:

Listing 4.14: Odczytywanie wartości typu int

```
std::wstring CValueReader::TraceInt(UINT_PTR startAddress)
{
    std::wstringstream stream;
    stream << *(int *)startAddress;
    return stream.str();
}
```

Przy odczytywaniu wartości innych typów, zmianie ulega tylko linijka, w której odbywa się rzutowanie.

Osobnego rozważenia wymaga odczytywanie parametrów typu *string*. W przeciwieństwie do wyżej opisanych wartość tego typu nie ma z góry określonej długości, nie choćby z tego powodu nie jest możliwe jego odczytanie.

Interfejs *ICorProfilerInfo2* udostępnia w tym celu następującą metodę:

Listing 4.15: Odczytywanie wewnętrznej struktury napisów

```
HRESULT GetStringLayout (
    [out] ULONG *pBufferLengthOffset,
    [out] ULONG *pStringLengthOffset,
    [out] ULONG *pBufferOffset)
```

W wyniku wywołania tej metody, pod przekazane wskaźniki, przypisywane są następujące wartości:

- `pBufferLengthOffset` - określa względne przesunięcie do adresu w pamięci, pod którym znajduje się wartość oznaczająca liczbę zarezerwowanych bajtów dla danego napisu
- `pStringLengthOffset` - względne przesunięcie do adresu, w którym określona jest rzeczywista długość napisu
- `pBufferOffser` - względne przesunięcie adresu, gdzie znajduje się pierwszy znak napisu

Wszystkie przesunięcia określają przesunięcie adresu pamięci w obrębie obiektu. Adres do miejsca w pamięci obiektu określony jest przez wartość elementu `startAddress` struktury `COR_PRF_FUNCTION_ARGUMENT_RANGE`. Mając te dane do dyspozycji, biblioteka `AsProfiled` jest w stanie odczytać parametrów typu `string`.

#### 4.7.2 Odwołania do wartości składowych obiektów złożonych

Biblioteka `AsProfiled` pozwala definiować kontrakty, wewnątrz których znajdują się odwołania do pól złożonych struktur czy klas. Kontrakt zdefiniowany we fragmencie kodu 4.13 przedstawia przykładowe wyrażenie, w którym warunek odnosi się do pola `member`, które jest składową klasy `Test`, a z kolei obiekt tego typu jest częścią klasy `other`. Ostatecznie, `member` jest typu prostego `int`, którego wartość odczytywana jest zgodnie z tym co zostało przedstawione w poprzednim punkcie. Pozostaje kwestia określenia miejsca w pamięci, w którym przechowywana jest ta wartość. W tym celu, biblioteka `AsProfiled` implementuje funkcjonalność inspekcji obiektów dowolnego typu, pod kątem zawierania składowych. Proces składa się z następujących kroków:

1. Niech wyrażenie jest postaci jak poprzednio `other->testmember` i 31
2. Przeszukanie listy parametrów metody w celu odnalezienie tego, do którego odwołanie znajduje się w kontrakcie. W tym przykładzie szukanym parametrem jest `other`.
3. Pobranie struktury opisującej ułożenie klasy, określającej parametr `other`
4. Przesunięcie wskaźnika na początek obiektu, zgodnie z informacjami zawartymi w strukturze pobranej w poprzednim kroku

Cały powyższy cykl powtarzany jest do momentu, aż odnalezione zostanie pole `member`, którego odczyt odbywa się już zgodnie z procedurą określoną w poprzedniej sekcji.

## 4.8 Ewaluacja kontraktów

Mając do dyspozycji opisane do tej pory funkcjonalności, biblioteka jest już w stanie wykonać zadanie ewaluacji kontraktu.

W tym celu utworzona została klasa *ClosureEvaluator*. Zawiera ona w sobie dwie metody publiczne, w ramach których ewaluowany jest kontrakt.

Listing 4.16: Interfejs klasy *ClosureEvaluator*

```
bool CClosureEvaluator::EvalPreCondition()
bool CClosureEvaluator::EvalPostCondition(
    COR_PRF_FUNCTION_ARGUMENT_RANGE *retvalRange)
```

Pierwsza z metod ewaluuje warunek początkowy, druga warunek końcowy. Do sprawdzenia warunku końcowego potrzebna jest wartość zwracana z metody, którą to można odczytać wykorzystując argument *retvalRange*. Uwzględnienie wartości zwracanej jest jedynym elementem różniącym te metody. Poza tym ciąg wykonywanych czynności jest taki sam i przebieg zgodnie ze schematem:

1. Pobranie obiektu reprezentującego kontrakt
2. Utworzenie drzewa rozbioru wyrażenia opisującego kontrakt
3. Podmiana węzłów reprezentujących parametry na ich wartości
4. Ewaluacja drzewa

### 4.8.1 Zachowywanie wartości początkowych

W ramach wyrażeń opisujących kontrakty możliwe są odwołania do wartości parametrów początkowych, które zostały przekazane do metody w momencie jej wywołania. Wartości parametrów mogą ulec zmianie w czasie wykonywania metody, dlatego potrzebne jest traktowanie takich odwołań w specjalny sposób. Należy zauważyć, że takie odwołania mają tylko sens w przypadku wyrażeń określających warunek końcowy. Zgodnie z tym co zostało powiedziane wcześniej warunek ten ewaluowany jest po otrzymaniu powiadomienia o opuszczeniu metody, jednak wtedy nie jest już możliwe uzyskanie wartości początkowych parametrów, gdyż mogły one zostać zmienione w wyniku działań wewnątrz metody. Z tego względu konieczne jest ich skopiowanie w inny obszar pamięci, skąd będzie możliwe ich pobranie w dowolnym późniejszym momencie. Odpowiednim momentem na przeprowadzenie tej operacji jest chwila, w której przychodzi powiadomienie o rozpoczęciu wykonywania kontrolowanej metody. Tą odpowiedzialność przejmuje obiekt typu *ClosureEvaluator*, dzięki informacjom przekazywanym do konstruktora klasy.

Listing 4.17: Konstruktor klasy *ClosureEvaluator*

```
CClosureEvaluator::CClosureEvaluator(
    CMethodInfo*, CAttributeInfo*,
```

```
ICorProfilerInfo2*, COR_PRF_FUNCTION_ARGUMENT_INFO*)
```

---



## Rozdział 5

---

# Porównanie z innymi bibliotekami

---

### 5.1 CodeContracts

### 5.2 LinFu.Contracts

## **Rozdział 6**

---

# **Podsumowanie**

---

---

## **Bibliografia**

---