

Práctica 1: Entorno de desarrollo GNU

Gustavo Romero López

Arquitectura y Tecnología de Computadores

4 de octubre de 2013

Índice

- 1 Índice
- 2 Objetivos
- 3 Introducción
- 4 Esqueleto
- 5 Ejemplos
 - hola
 - make
 - C++
 - 32 bits
 - 64 bits
 - asm + C
 - Optimización
- 6 Enlaces

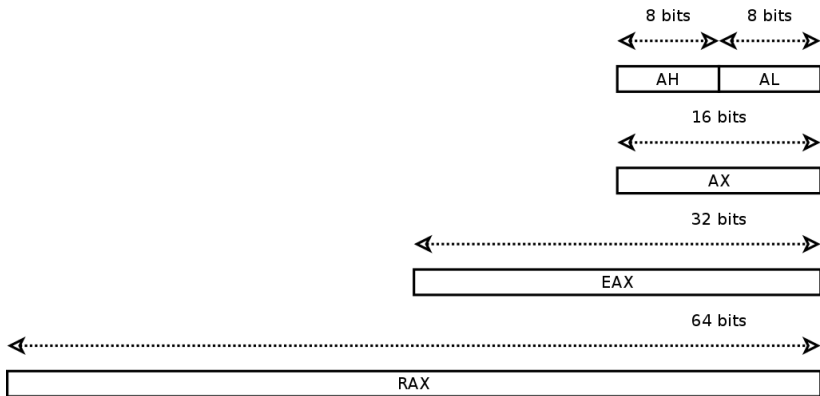
Objetivos

- Programar en ensamblador.
- Linux es tu amigo: si no sabes algo pregunta (**man**).
- Hoy estudiaremos varias cosas:
 - Esqueleto de un programa básico en ensamblador.
 - Como aprender de un maestro: **gcc**.
 - Herramientas del entorno de programación:
 - **make**: hará el trabajo sucio y rutinario por nosotros.
 - **as**: el ensamblador.
 - **ld**: el enlazador.
 - **gcc**: el compilador.
 - **nm**: lista los símbolos de un fichero.
 - **objdump**: el desensamblador.
 - **gdb** y **ddd** (gdb con cirugía estética): los depuradores.

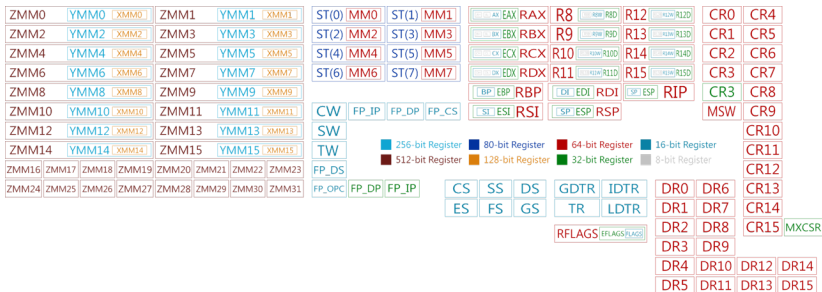
Ensamblador 80x86

- Los **80x86** son una familia de procesadores.
- Junto con los procesadores tipo ARM son los más utilizados.
- En estas prácticas vamos a centrarnos en su **lenguaje ensamblador** (inglés).
- El lenguaje ensamblador es el más básico, tras el binario, con el que podemos escribir programas utilizando las **instrucciones** que entiende el procesador.
- Cualquier estructura de un lenguaje de alto nivel pueden conseguirse mediante instrucciones sencillas.
- Normalmente es utilizado para poder acceder partes que los lenguajes de alto nivel nos ocultan o hacen de forma que no nos interesa.

Arquitectura 80x86: registros



Arquitectura 80x86: registros completos



Arquitectura 80x86: banderas

31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	ID	VIP	VIF	AC	VM	RF	0	NT	IOPL	OF	DF	IF	TF	SF	ZF	0	AF	0	PF	1	CF

X ID Flag (ID)

X Virtual Interrupt Pending (VIP)

X Virtual Interrupt Flag (VIF)

X Alignment Check (AC)

X Virtual-8086 Mode (VM)

X Resume Flag (RF)

X Nested Task (NT)

X I/O Privilege Level (IOPL)

S Overflow Flag (OF)

C Direction Flag (DF)

X Interrupt Enable Flag (IF)

X Trap Flag (TF)

S Sign Flag (SF)

S Zero Flag (ZF)

S Auxiliary Carry Flag (AF)

S Parity Flag (PF)

S Carry Flag (CF)

Ensamblador desde 0: secciones de un programa

```
1  .data                                # sección de datos
2
3  .text                                # sección de código
```


Ensamblador desde 0: punto de entrada

```
5  .text                                # sección de código
6      .globl _start                    # punto de entrada
7
8  _start:                              # etiqueta de entrada
```

Ensamblador desde 0: variables

```
1  .data                                # sección de datos
2      msg: .string "hola, mundo!\n"
3      tam: .int  . - msg
```

Ensamblador desde 0: código

```
5  .text                                # sección de código
6      .globl _start                    # punto de entrada
7
8  _start:                              # etiqueta de entrada
9      movl    $4, %eax                 # write
10     movl    $1, %ebx                 # salida estandar
11     movl    $msg, %ecx               # cadena
12     movl    tam, %edx                # longitud
13     int     $0x80                    # llamada al sistema
14
15     movl    $1, %eax                 # exit
16     xorl    %ebx, %ebx               # 0
17     int     $0x80                    # llamada al sistema
```

Ensamblador desde 0: ejemplo básico hola.s

```
1  .data                                # sección de datos
2      msg: .string "hola, mundo!\n"
3      tam: .int  . - msg
4
5  .text                                # sección de código
6      .globl _start                    # punto de entrada
7
8  _start:                              # etiqueta de entrada
9      movl    $4, %eax                 # write
10     movl    $1, %ebx                 # salida estandar
11     movl    $msg, %ecx               # cadena
12     movl    tam, %edx                # longitud
13     int     $0x80                    # llamada al sistema
14
15     movl    $1, %eax                 # exit
16     xorl    %ebx, %ebx               # 0
17     int     $0x80                    # llamada al sistema
```

¿Cómo hacer ejecutable mi programa?

¿Cómo hacer ejecutable el código anterior?

- opción a: ensamblar + enlazar
 - `as hola.s -o hola.o`
 - `ld hola.o -o hola`
- opción b: compilar = ensamblar + enlazar
 - `gcc -nostdlib hola.s -o hola`
- opción c: que lo haga alguien por mi → `make`
 - `Makefile`: fichero con definiciones y objetivos.

Ejercicios:

- 1 Cree un ejecutable a partir de `hola.s`.
- 2 Use `file` para ver el tipo de cada fichero.
- 3 Descargue el fichero `Makefile` y modifique la forma de compilación de los ficheros ensamblador.
- 4 Examine el código ejecutable con `objdump -C -D hola`

Makefile

<http://pccito.ugr.es/~gustavo/ec/practicas/01/Makefile>

```
3 SRC = $(wildcard *.cc)
4 ESP = $(wildcard printf*.s)
5 ASM = $(filter-out $(ESP), $(wildcard *.s))
6 OBJ = $(ASM:.s=.o)
7 EXE = $(basename $(ESP) $(ASM) $(SRC))
8
9 all: $(OBJ) $(EXE)
10
11 %.o: %.s
12     $(AS) -g $< -o $@
13
14 %: %.o
15     $(LD) $< -o $@
```

Ejemplo en C++: hola2.cc

```
1 #include <iostream>
2
3 using namespace std;
4
5 int main()
6 {
7     cout << "hola, mundo!" << endl;
8 }
```

- ¿Qué hace gcc con mi programa?
- La única forma de saberlo es desensamblarlo:
 - Sintaxis AT&T: `objdump -C -D hola2`
 - Sintaxis Intel: `objdump -C -D hola2 -M intel`

Ejercicios:

- 5 Muestre el código de la función `main()`.

Depuración: hola32.s

¿Puede compilar para 32 bits?

```

4  write:  pushl  $0x2020200a  # "  \n"
5          pushl  $0x216f646e  # "!odn"
6          pushl  $0x756d202c  # "um ,"
7          pushl  $0x616c6f68  # "aloh"
8          movl   $4, %eax      # write
9          movl   $1, %ebx      # salida estándar
10         movl   %esp, %ecx     # cadena
11         movl   $13, %edx      # longitud
12         int     $0x80         # llamada al sistema
13         addl   $16, %esp      # restaura pila
14         ret                    # retorno a _start

```

Ejercicios:

- 6 Descargue hola32.s. Ejecute el programa instrucción por instrucción con el ddd hasta comprender como funciona. Podemos destacar: código de 32 bits, uso de *"little endian"*, llamada a subrutina, uso de la pila y codificación de caracteres.

Depuración: hola64.s

¿Puede compilar para 64 bits?

```
8  write:  movq    $0x2020200a216f646e, %rax # " \n!odn"
9          push   %rax                    # apilar
10         movq    $0x756d202c616c6f68, %rax # "um ,aloh"
11         push   %rax                    # apilar
12         mov     $1, %rax                # write
13         mov     $1, %rdi                # stdout
14         mov     $msg, %rsi              # texto
15         mov     $16, %rdx               # tamaño
16         syscall                        # sistema
17         add     $16, %rsp               # pila intacta
18         ret                               # retorno
```

Ejercicios:

- 1 Descargue hola64.s. Ejecute el programa instrucción por instrucción con el ddd hasta comprender como funciona. Podemos destacar: código de 64 bits, llamada a subrutina, uso de la pila y codificación de caracteres.

Mezclando lenguajes: ensamblador y C \longrightarrow printf.s

```
6  .section .data
7  i:      .int 12345          # variable entera
8  f:      .string "i = %d\n" # formato
9
10 .section .text
11 main:   pushl %ebp          # preserva ebp
12         movl %esp, %ebp     # copia pila
13
14         pushl (i)           # apila i
15         pushl $f            # apila f
16         call  printf        # llamada a función
17         addl  $8, %esp      # restaura pila
```

Ejercicios:

- 8 Descargue y compile **printf.s**.
- 9 Modifique **printf.s** para que finalice mediante la función `exit()` de C (man 3 `exit`). Solución: **printf2.s**.

Optimización: sum.cc

```
1  int main()
2  {
3      int sum = 0;
4
5      for (int i = 0; i < 10; ++i)
6          sum += i;
7
8      return sum;
9  }
```

Ejercicios:

- ⑩ ¿Cómo implementa gcc los bucles for?
- ⑪ Observe el código de la función main() al compilarlo...
 - sin optimización: `g++ sum.cc -o sum`
 - con optimización: `g++ -O3 sum.cc -o sum`

Enlaces de interés

Manuales:

- Hardware:
 - AMD
 - Intel
- Software:
 - AS
 - NASM

Programación:

- Programming from the ground up
- Linux Assembly

Chuletas:

- Chuleta del 8086
- Chuleta del GDB