



Interprétation et compilation

Chapitre 6 La mémoire

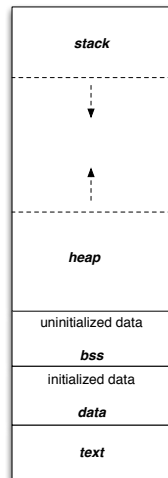


Pablo Rauzy <pr@up8.edu>
pablo.rauzy.name/teaching/ic

La mémoire

Organisation de la mémoire

- ▶ La mémoire d'un programme est organisée en cinq sections :
 - le segment de code,
 - le segment de données initialisées,
 - le segment de données non-initialisées,
 - le tas,
 - la pile.
- ▶ (Ceci est au moins vrai pour les programmes type C sous UNIX.)
- ▶ Les trois segments sont encodés statiquement dans un exécutable.
- ▶ Le tas et la pile sont alloués dynamiquement par le système au lancement du programme.



Le segment de code

- ▶ Le *segment de code* (aussi appelé *segment texte*) est celui qui contient les instructions exécutables du programme.
- ▶ Le plus souvent, il est de taille fixe et accessible en lecture seule pour des questions de sécurité.

Le segment de données initialisées

- ▶ Le *segment de données initialisées* (aussi appelé juste *segment de données*) est celui qui contient les variables globales et statiques du programme.
- ▶ Il est de taille fixe et accessible en lecture-écriture.
- ▶ Il arrive qu'une portion soit en lecture seule (constantes globales).

Le segment de données non-initialisées

- ▶ Le *segment de données non-initialisées* (aussi appelé *segment BSS*) est celui qui contient les variables globales et statiques du programme qui n'ont pas de valeur d'initialisation.
- ▶ Il est de taille fixe et accessible en lecture-écriture.
- ▶ Le plus souvent, le système d'exploitation met la mémoire correspondante à zéro au lancement du programme.

Le tas

- ▶ Le *tas* commence au dessus des segments de taille fixe.
- ▶ Il est généralement initialement de taille nulle.
- ▶ Sa limite est appelée le *program break*.
- ▶ C'est ici qu'on alloue dynamiquement de la mémoire (qui sera accessible en lecture-écriture) :
 - l'appel système `brk` change la position du *program break* par celle reçu en argument,
 - l'appel système `sbrk` ajoute la valeur de son argument au *program break*.

La pile

- ▶ La *pile* grossit généralement vers le bas, en direction du tas.
- ▶ Elle est accessible en lecture-écriture et est gérée directement par le programme via le *stack pointer*.
- ▶ Elle sert à contenir les variables locales des fonctions.
- ▶ L'espace utilisée par une fonction est appelé son *tableau d'activation*.
- ▶ À noter :
 - au lancement du programme, **argc**, **argv**, et **env** sont poussées sur la pile par le système.

La commande `size`

- ▶ On peut regarder la taille des segments statiques d'un exécutable avec la commande `size`.
- ▶ Regardons ensemble quelques exemples...

- ▶ Avec SPIM on a :
 - le segment de code (section `.text`),
 - le segment de données (section `.data`),
 - le tas (appel système `sbrk`),
 - la pile (pointeur de pile dans le registre `$sp`).
- ▶ On a déjà vu comment utiliser le pointeur de pile et compiler le code.

Le segment de données

- ▶ Lors de la compilation d'un programme, il est nécessaire de trouver dans le code source :
 - les variables globales / statiques,
 - certaines constantes qu'on ne peut pas laisser telles quelles dans les instructions (chaîne de caractères par exemple).
- ▶ Ces informations sont collectées lors d'une *passe* sur l'arbre de syntaxe abstraite.
- ▶ La section **.data** est écrite à partir de ces informations au moment de la production de code.

- ▶ La mémoire des variables créées dynamiquement mais qui ne sont pas locales doit être allouée sur le tas.
- ▶ Ce qu'on transmet alors, effectivement sur la pile, est un pointeur vers la zone mémoire allouée sur le tas.
- ▶ Exemple : une liste retournée par une fonction.
- ▶ Rappel :

code	fonction	argument(s)	résultat
<code>\$v0 = 9</code>	sbrk	<code>\$a0</code> (taille)	<code>\$v0</code> (adresse)

- ▶ Les “valeurs de gauche” (à gauche du =) dans une assignation ne sont pas des expressions comme les autres.
- ▶ Étudions la compilation des instructions C suivantes :
 - `*a = 1312;`
 - `tab[5] = *a;`
- ▶ Le compilateur doit explicitement prendre en compte les différents cas de *lvalues*.

Codons !

- En TP, vous ajouterez la gestion des chaînes de caractères à un petit compilateur.
- Tout de suite, ajoutons l'allocation dynamique et le déréférencement.