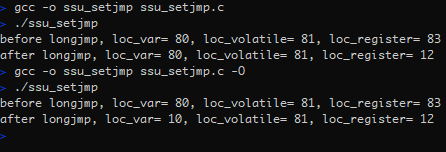
컴퓨터학부 20162448 김병준

1. 결과



1. 소스코드

|  |
| --- |
| #include <stdio.h>  #include <stdlib.h>  #include <unistd.h>  #include <setjmp.h>  void ssu\_nested\_func(int loc\_var, int loc\_volatile, int loc\_register);  static jmp\_buf glob\_buffer;  int main(void)  {  register int loc\_register; // 레지스터에 변수 공간 할당  volatile int loc\_volatile; // 메모리에 변수 공간 할당  int loc\_var;  // 변수 지정  loc\_var= 10;  loc\_volatile= 11;  loc\_register= 12;  if (setjmp(glob\_buffer) != 0) { // 직접 호출시 0, LONGJMP에 의해 호출시 이외의 값, 점프시 환경 내용을 env변수에 저장  printf("after longjmp, loc\_var= %d, loc\_volatile= %d, loc\_register= %d\n", loc\_var, loc\_volatile, loc\_register);  exit(0);  }  // 변수 재지정  loc\_var= 80;  loc\_volatile= 81;  loc\_register= 83;  ssu\_nested\_func(loc\_var, loc\_volatile, loc\_register);  exit(0);  }  void ssu\_nested\_func(int loc\_var, int loc\_volatile, int loc\_register)  {  printf("before longjmp, loc\_var= %d, loc\_volatile= %d, loc\_register= %d\n", loc\_var, loc\_volatile, loc\_register);  longjmp(glob\_buffer, 1); // setjmp 지점으로 점프, 두번째 인자는 점프한 위치의 setjmp가 리턴할 값  } |