



**Facultad de Ingeniería en
Electricidad y Computación**

Programación de Sistemas

CCPG1051

Federico Domínguez, PhD.

Unidad 4 – Sesión 1: Librerías estáticas y dinámicas

Agenda

Librerías en C

Librerías estáticas

Librerías dinámicas

Librerías con make

Librerías en C

Una librería es una colección de implementaciones de algoritmos o funciones diseñadas a ser usadas mediante una interfaz predefinida.

Pueden estar disponibles en código fuente u *object files*.

No están diseñadas para ser ejecutadas por si solas, tienen que ser accedidas y usadas en algún programa.

Sirven para:

- facilitar el reuso de código,
- organizar algoritmos, funciones y comportamientos en archivos distribuibles,
- compartir código abierto o propietario y
- optimizar el uso de recursos computacionales.

En C y C++ se las “*invoca*” con la directiva de preprocesador `#include`.

- Equivalente (aunque no igual) a `import` en Java o Python

Librerías en C y el uso de la directiva #include

La directiva de preprocesador **#include** es típicamente asociada con el uso de librerías.

El preprocesador al encontrar la línea:

```
#include "file.h"
```

Reemplaza la línea con el contenido completo de *file.h*. Existen dos formas de expresar la directiva:

1. `#include "file.h"`
2. `#include <file.h>`

Con `<>` *file.h* es buscado primero en directorios del sistema predefinidos donde se encuentran librerías de C o C++. Luego busca en directorios especificados con la opción `-I` de *gcc*.

Con `" "` *file.h* es buscado primero en el directorio del proyecto, luego en directorios especificados al compilar usando la opción `-iquote`, y finalmente en los directorios usando `<>`

Sin la directiva `#include`, la gestión de librerías y mantenimiento de código sería onerosa.

```
int add(int a, int b)
{
    return a + b;
}
```

add.c

```
int add(int, int);

int triple(int x)
{
    return add(x, add(x, x));
}
```

archivo1.c

```
int add(int, int);

int triple_neg(int x)
{
    return add(-1*x, add(x, x));
}
```

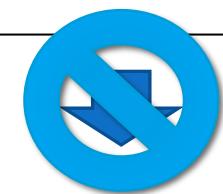
archivo2.c

Sin la directiva `#include`, la gestión de librerías y mantenimiento de código sería onerosa.

```
float add(float a, float b)
{
    return a + b;
}
```



add.c



```
int add(int, int);

int triple(int x)
{
    return add(x, add(x, x));
}
```

archivo1.c

```
int add(int, int);

int triple_neg(int x)
{
    return add(-1*x, add(x, x));
}
```

archivo2.c

Sin la directiva `#include`, la gestión de librerías y mantenimiento de código sería onerosa.

```
float add(float a, float b)
{
    return a + b;
}
```

add.c

```
float add(float, float);

int triple(int x)
{
    return add(x, add(x, x));
}
```

archivo1.c

```
float add(float, float);

int triple_neg(int x)
{
    return add(-1*x, add(x, x));
}
```

archivo2.c

Al incluir los prototipos de funciones en archivos de cabecera .h facilitamos el problema de gestión de librerías de código.

Los archivos de cabecera son conocidos como *header files*.

```
float add(float, float);
```

add.h

```
#include "add.h"

int triple(int x)
{
    return add(x, add(x, x));
}
```

archivo1.c

```
#include "add.h"

int triple_neg(int x)
{
    return add(-1*x, add(x, x));
}
```

archivo2.c

“Header guards” son comúnmente usadas para evitar incluir dos veces un archivo de cabecera.

Típica implementación de `add.h`:

```
/* add.h */  
#ifndef ADD_H_  
#define ADD_H_  
  
float add(float, float);  
  
#endif
```

Librerías estáticas

El lenguaje C permite el uso de librerías estáticas para optimizar el reuso y redistribución de código y funcionalidades.

Una librería estática en C es un empaquetamiento de funciones compiladas en archivos con extensión .a.

Los archivos de librerías son *object files* con un formato que permite *linking* específico de funciones individuales.

Por ejemplo si deseo compilar un archivo main.c el cuál usa algunas funciones en libm.a y libc.a podría hacerlo así:

```
gcc main.c /usr/lib/libm.a /usr/lib/libc.a
```

La librería libc.a es la librería estándar de C (printf, scanf, atoi, strcpy, ...), es incluida por defecto durante el proceso de *linking* y no es necesario especificarla.

El formato *archive* (con extensión .a) es una forma de empaquetamiento de *object files*.

Para archivar funciones y crear nuestra propia librería estática:

```
gcc -c addvec.c multvec.c
```

```
ar rcs libvector.a addvec.o multvec.o
```

```
1 void addvec(int *x, int *y,  
2             int *z, int n)  
3 {  
4     int i;  
5  
6     for (i = 0; i < n; i++)  
7         z[i] = x[i] + y[i];  
8 }
```

addvec.c

```
1 void multvec(int *x, int *y,  
2               int *z, int n)  
3 {  
4     int i;  
5  
6     for (i = 0; i < n; i++)  
7         z[i] = x[i] * y[i];  
8 }
```

multvec.c

Para usar cualquier librería es necesario declarar los prototipos en archivos .h

```
gcc -c main2.c
```

```
gcc -static -o prog main2.o ./libvector.a
```

```
1  /* main2.c */
2  #include <stdio.h>
3  #include "vector.h"
4
5  int x[2] = {1, 2};
6  int y[2] = {3, 4};
7  int z[2];
8
9  int main()
10 {
11     addvec(x, y, z, 2);
12     printf("z = [%d %d]\n", z[0], z[1]);
13     return 0;
14 }
```

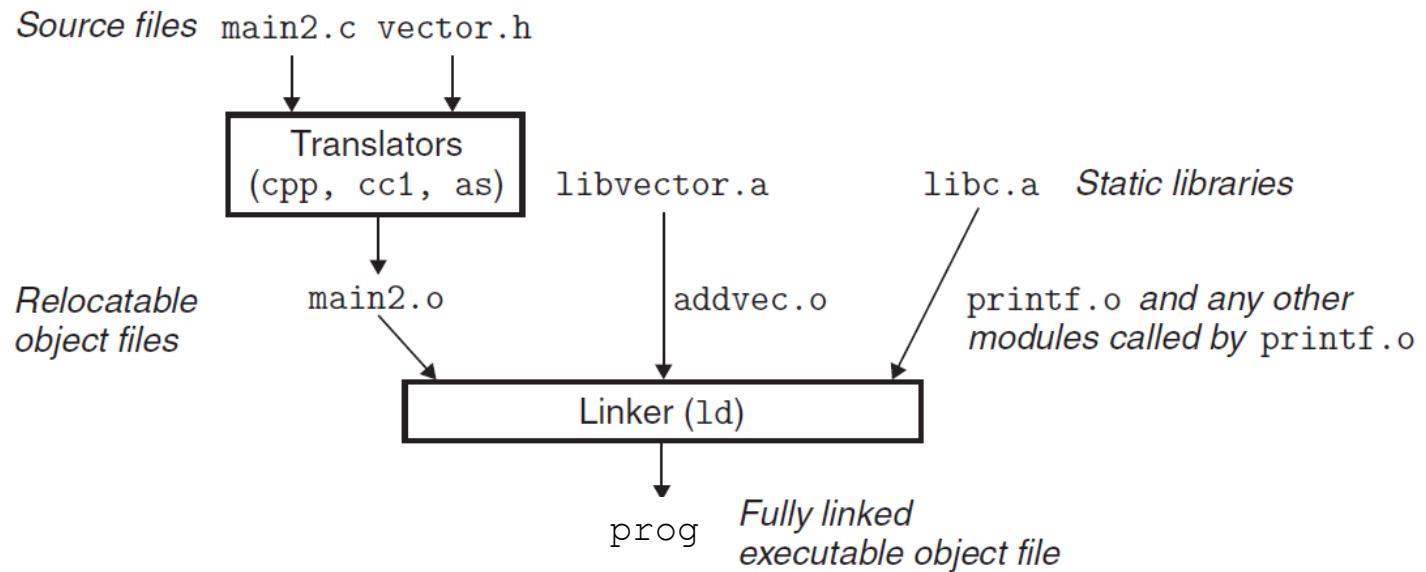
Durante *linking*, tan solo las funciones usadas de una librería estática son incluidas en el ejecutable.

O también

```
gcc -c main2.c
```

```
gcc -static -o prog main2.o -L. -lvector
```

Equivalente: gcc -static -o prog main2.o ./libvector.a



Al usar varias librerías, desafortunadamente el orden de especificación en el comando `gcc` sí importa.

Es necesario especificar el archivo que usa las funciones antes que la librería que las implementa.

La regla general es posicionar siempre las librerías al final del comando.

```
unix> gcc -static ./libvector.a main2.c
/tmp/cc9XH6Rp.o: In function 'main':
/tmp/cc9XH6Rp.o(.text+0x18): undefined reference to 'addvec'
```

Librerías estáticas con make

Demostración

Librerías dinámicas

Las librerías estáticas tienen dos desventajas:

- No facilitan la actualización de software, es necesario recomilar si aparece una nueva versión de una librería.
- No son tan eficientes, por ejemplo si existen 50 programas en memoria que usan la función printf, la función estaría repetida 50 veces en disco duro y memoria.

Las librerías dinámicas son una invención relativamente moderna que resuelven este problema.

Son también conocidas como *shared libraries* y tienen la extensión .so.

Son equivalentes a las *dll* en Microsoft Windows.

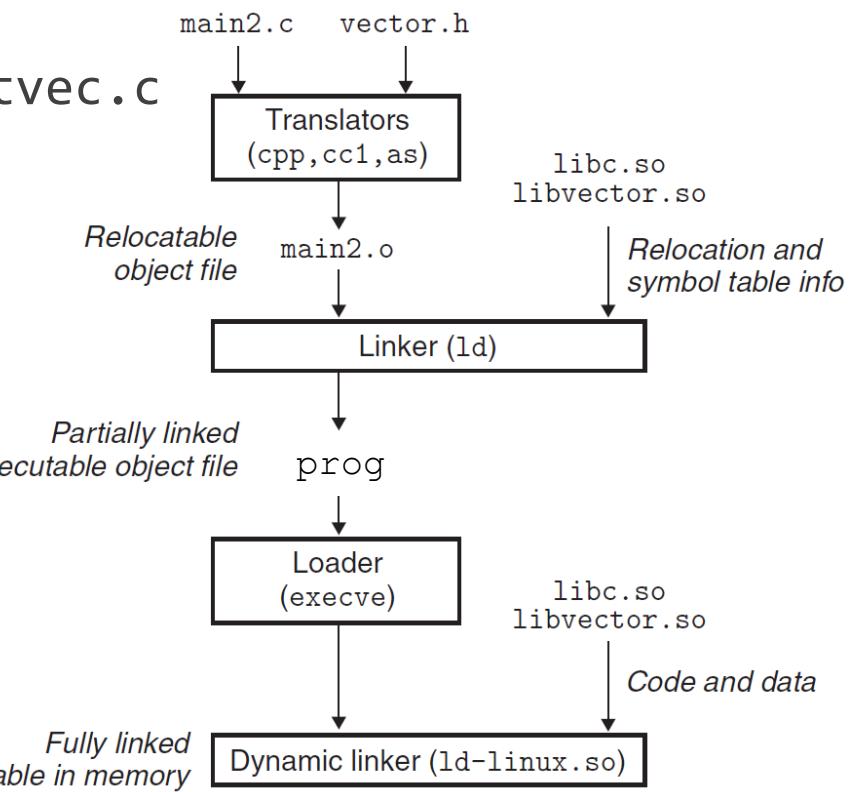
Las librerías dinámicas son cargadas en tiempo de carga en lugar de compilación.

Una librería dinámica puede crearse de la siguiente manera:

```
gcc -fPIC -shared -o libvector.so addvec.c multvec.c
```

Y puede ser usada:

```
gcc -o prog main2.c ./libvector.so
```



Las librerías dinámicas también pueden ser cargadas en tiempo de ejecución.

Los sistemas Linux proveen una interface al *dynamic linker* mediante `dlopen.h`:

```
#include <dlfcn.h>

void *dlopen(const char *filename, int flag);
>Returns: ptr to handle if OK, NULL on error
```

```
#include <dlfcn.h>

void *dlsym(void *handle, char *symbol);
>Returns: ptr to symbol if OK, NULL on error
```

Librerías dinámicas con make

Demostración

Referencias

Libro Computer Systems, Bryant y O'Hallaron. Secciones 7.6.2-3, 7.9 – 7.11