

程序的开发与执行涉及计算机的各个不同层面。我们在编写好程序后通常是被称为**用户程序**(user program)或**应用程序**(application program)。

我们以最常使用,也是很经典的C源程序为例,逐步刨析程序的执行过程,源程序如何成功再计算机上运行,中间到底有多少细节。

为了更好的逐步看清执行过程,我们将在Linux系统环境下进行C程序的**预处理、编译、汇编、连接**,最终将生成可执行目标文件。**GCC编译驱动程序对程序进行处理**。

📝 连接Linux

随着技术不断发展,对于萌新小白来讲,利用SSH来连接到远端Linux系统并没有想象中那么复杂。

Secure Shell(SSH) 是由 IETF(The Internet Engineering Task Force) 制定的建立在应用层基础上的安全网络协议。它是专为远程登录会话(甚至可以用Windows远程登录Linux服务器进行文件互传)和其他网络服务提供安全性的协议,可有效弥补网络中的漏洞。通过SSH,可以把所有传输的数据进行加密,也能够防止DNS欺骗和IP欺骗。还有一个额外的好处就是传输的数据是经过压缩的,所以可以加快传输的速度。目前已经成为Linux系统的标准配置。

SSH只是一种协议,存在多种实现,既有商业实现,也有开源实现。

显然我们是想要更加简单易用的方式编写test.c程序,并且可以通过gcc命令编译我们的源程序。下面将分享一种傻瓜式的操作方法,我们使用Visual Studio Code来连接远程的Linux主机。

下面以Windows用户为例(作者本人也是虚拟机选手)

- 1. 安装VMware
- 2. 下载好Centos 7 镜像文件或者 Ubuntu 20以上版本 (当然根据自身情况选择版本)
- 3. 在VMware里新建虚拟机,使用Centos或者Ubuntu都可以(这里我们使用Centos为例)

注意(以下几点务必设置准确无误):

• 虚拟机网络适配器选择NAT

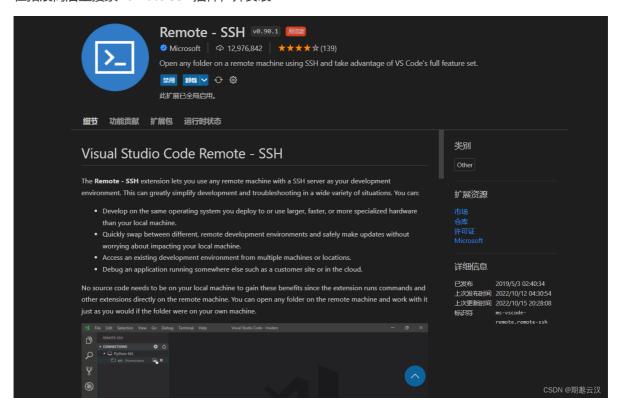


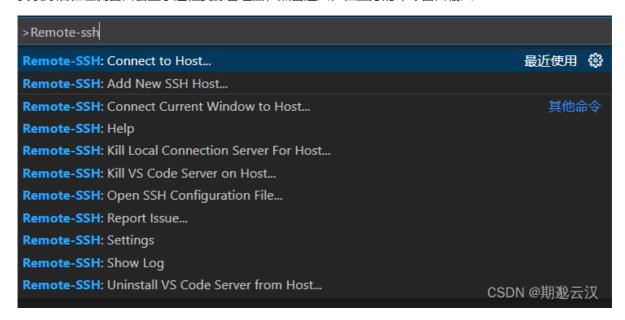
• 进入系统后打开远程连接(其实在安装好Centos后系统会默认打开远程连接)



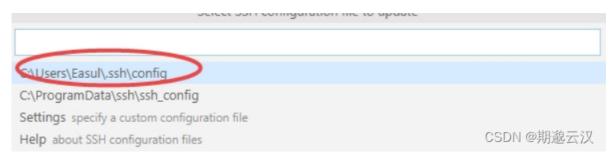
☆ 配置VSCode中的SSH文件

在拓展商店里搜索Remote-SSH插件,并安装





选择连接主机,ssh root@ip地址得到一个要连接的目标主机,接下来命令窗口将自动提示配置SSH文件



到这里不需要其他任何操作,进入 config 配置文件:

Host 主机名(无所谓,只是标识这份创建的主机)

HostName 服务器的IP地址

User root 你的Linux用户名称(注意这里务必准去无误,且必填)

Port 22 连接的端口号(这里不需要更改,默认就行,当然如果考虑到安全可以根据需求设定)

下面进入Centos系统, 打开终端

1. 安装openssh-server服务 (注意这一步可以忽略,因为现在一般来讲系统是默认安装好的)

systemctl start sshd.service #启动ssh服务

systemctl restart sshd.service #重启ssh服务

systemctl enable sshd.service #开机ssh自启

2. 得到Linux主机的IP地址

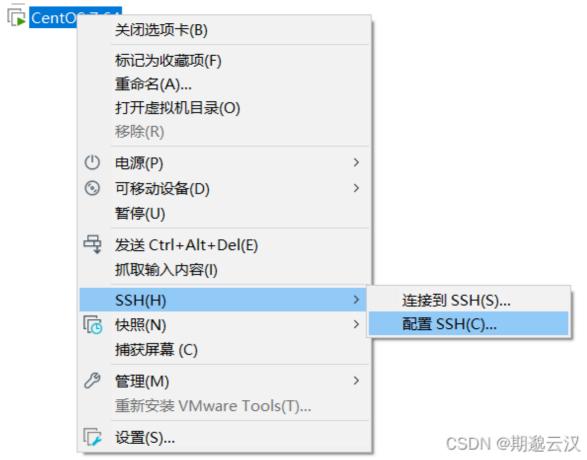
在终端中输入命令: `ifconfig`

第一栏里找到下图所在位置

inet 192.168.211.130 netmask 255.255.255.0 broadcast 192.168.211.255 inet即为当前主机的IP地址,记下来并写到VSCode里的HostName后面



在VMWare的Centos右击编辑配置SSH,将里面的端口设置为默认的22,用户名根据自己创建虚拟机的情况设定,这是要与VSCode里User选项填写一致。



💸 建立连接

找到右侧新建连接,接下来在新窗口里底部终端将会提示输入密码(这里密码不是Centos的锁屏密码,是带有字母数字符号的用户密码,这是在安装Centos完成后强制需要你设定的)

```
osReleaseId==centos==
arch==x86_64==
tmpDir==/run/user/1000==
platform==linux==
unpackResult====
didLocalDownload==0==
downloadTime====
installTime====
extInstallTime====
serverStartTime==404==
connectionToken==a40f3f21-3b55-4903-a692-979183593a1d==
660fa6057680: end
CSDN @期邈云汉
```

到这里就说明连接成功了,那么左下角也将会显示你连接到的主机名称。之后回到资源管理器,就已经提示连接到了远程服务器,打开文件夹就是在你虚拟机里的Centos系统的文件夹,一般选择把整个根目录都打开,便于后续程序编写执行。

创建文件

在右侧加号+新建一个终端

在VSCode里创建一个test.c文件并保存

如果我们直接将test.c文件编译一步到位,那么在命令行输入如下指令:

```
gcc test.c
```

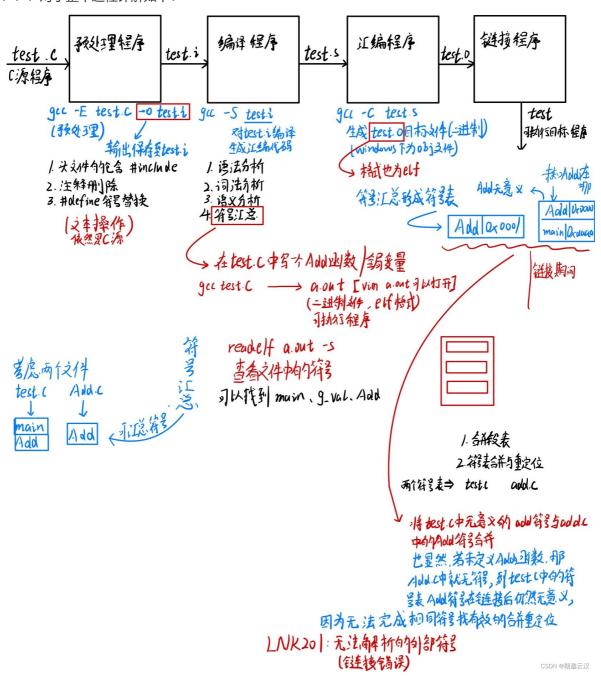
结果会生成一个a.out文件,这是一个二进制文件,使用vim来打开看: vim a.out,结果如下:





了从源程序到可执行程序

!!!对于整个过程详解如下:



当我们在VS里看到LNK报错时,一般都是链接阶段出现错误。

1. 预处理 选项 gcc -E test.c -o test.i 预处理完成之后就停下来,预处理之后产生的结果都放在test.i文件中。(预处理完成后其本质还是 C代码)

2. 编译 选项 gcc -S test.c 编译完成之后就停下来,结果保存在test.s中。(形成汇编代码)

```
.file
          "test.c"
    .section .rodata
.LC0:
    .string "hello world "
    .globl main
   .type main, @function
main:
.LFB0:
   .cfi_startproc
   pushq %rbp
   .cfi_def_cfa_offset 16
   .cfi_offset 6, -16
   movq
          %rsp, %rbp
   .cfi_def_cfa_register 6
          $.LCO, %edi
   mo∨l
   call puts
        $0, %eax
   mov1
         %rbp
   popq
   .cfi_def_cfa 7, 8
   ret
    .cfi_endproc
.LFE0:
    .size
           main, .-main
   .ident "GCC: (GNU) 4.8.5 20150623 (Red Hat 4.8.5-44)"
    .section .note.GNU-stack,"",@progbits
```

3. 汇编 gcc -c test.c 汇编完成之后就停下来,结果保存在test.o中。 (读取查看elf格式的文件)

```
readelf test.o -s
```

Symbol table '.symtab' contains 11 entries:						
Num:	Value	Size	Type	Bind	Vis	Ndx Name
0:	00000000000000000	0	NOTYPE	LOCAL	DEFAULT	UND
1:	00000000000000000	0	FILE	LOCAL	DEFAULT	ABS test.c
2:	00000000000000000	0	SECTION	LOCAL	DEFAULT	1
3:	00000000000000000	0	SECTION	LOCAL	DEFAULT	3
4:	00000000000000000	0	SECTION	LOCAL	DEFAULT	4
5:	00000000000000000	0	SECTION	LOCAL	DEFAULT	5
6:	00000000000000000	0	SECTION	LOCAL	DEFAULT	7
7:	00000000000000000	0	SECTION	LOCAL	DEFAULT	8
8:	00000000000000000	0	SECTION	LOCAL	DEFAULT	6
9:	00000000000000000	21	FUNC	GLOBAL	DEFAULT	1 main CSCNI 向地道二次
10:	00000000000000000	0	NOTYPE	GLOBAL	DEFAULT	UND PUTS HIME TIX

| 运行环境

最终的可执行文件保存在磁盘上,可以以某种方式启动该文件并执行。

程序执行的过程:

- 1. 程序必须载入内存中。在有操作系统的环境中:一般这个由操作系统完成。在独立的环境中,程序的载入必须由手工安排,也可能是通过可执行代码置入只读内存来完成。
- 2. 程序的执行便开始。接着便调用main函数。
- 3. 开始执行程序代码。这个时候程序将使用一个运行时堆栈(stack),存储函数的局部变量和返回地址。程序同时也可以使用静态(static)内存,存储于静态内存中的变量在程序的整个执行过程一直保留他们的值。
- 4. 终止程序。正常终止main函数;也有可能是意外终止。