|  |
| --- |
| Eiichi Takebuchi (GRGSIBERIA) |
| dirty-io |
| バイナリ列を定義可能なファイルシステムの提案 |

|  |
| --- |
| Eiichi Takebuchi (GRGSIBERIA)  2019年12月12日 |

# 要約

# 技術的課題の背景

　多くのファイルはバイナリ列として定義されている．実行可能ファイルが最もポピュラーなバイナリファイルと言える．実行可能ファイルはOS（Operating System）に読み込まれると，その内容を解釈してCPUに実行させる．CPUの命令表はオペコードと呼ばれ，一定の規格化がなされている．

　たとえば，”MOV AX, 0xAA”という命令は，”0x001F” (適当である) というバイナリがCPUにロードされたらアキュムレータに次のアドレスに格納されている数値 (0xAA) を代入する，といった処理をCPUは行う．ほかに，”ADD AX, 0xAA”という命令は，”0x002F” (これも適当である) というバイナリがCPUにロードされたら，アキュムレータに次のアドレスに格納されている数値 (0xAA) を加算する，という処理をCPUが行う．

　CPUのオペコードはこのような命令をひたすら記述している．しかし，そのオペコード自体には規則性があるように書かれている．

# 解決方法

# 提案手法

# まとめ