

LẬP TRÌNH HỆ THỐNG



TRƯỜNG ĐH CÔNG NGHỆ THÔNG TIN - ĐHQG-HCM
KHOA MẠNG MÁY TÍNH & TRUYỀN THÔNG
FACULTY OF COMPUTER NETWORK AND COMMUNICATIONS

Tầng 8 - Tòa nhà E, trường ĐH Công nghệ Thông tin, ĐHQG-HCM
Điện thoại: (08)3 725 1993 (122)

Machine-level programming: Điều khiển luồng



Làm thế nào biểu diễn trong assembly?

Code C

if (x>y)

result = x + y; → addl %ebx, %eax

else

result = x - y; → subl %ebx, %eax

Assembly code

// lệnh **if** để kiểm tra điều kiện trong assembly??

// **else??**



for(i=0; i<8; i++)

result += i;

// **for** lệnh??
and what else??



Ví dụ if/else trong assembly

Code C

```
int result;  
if (x < y)  
    result = y-x;  
else  
    result = x-y;  
return result;
```

Assembly code

x at %ebp+8, y at %ebp+12

```
1    movl    8(%ebp), %edx  
2    movl    12(%ebp), %eax  
3    cmpl    %eax, %edx  
4    jge     .L2  
5    subl    %edx, %eax  
6    jmp     .L3  
7    .L2:  
8    subl    %eax, %edx  
9    movl    %edx, %eax  
10   .L3:
```

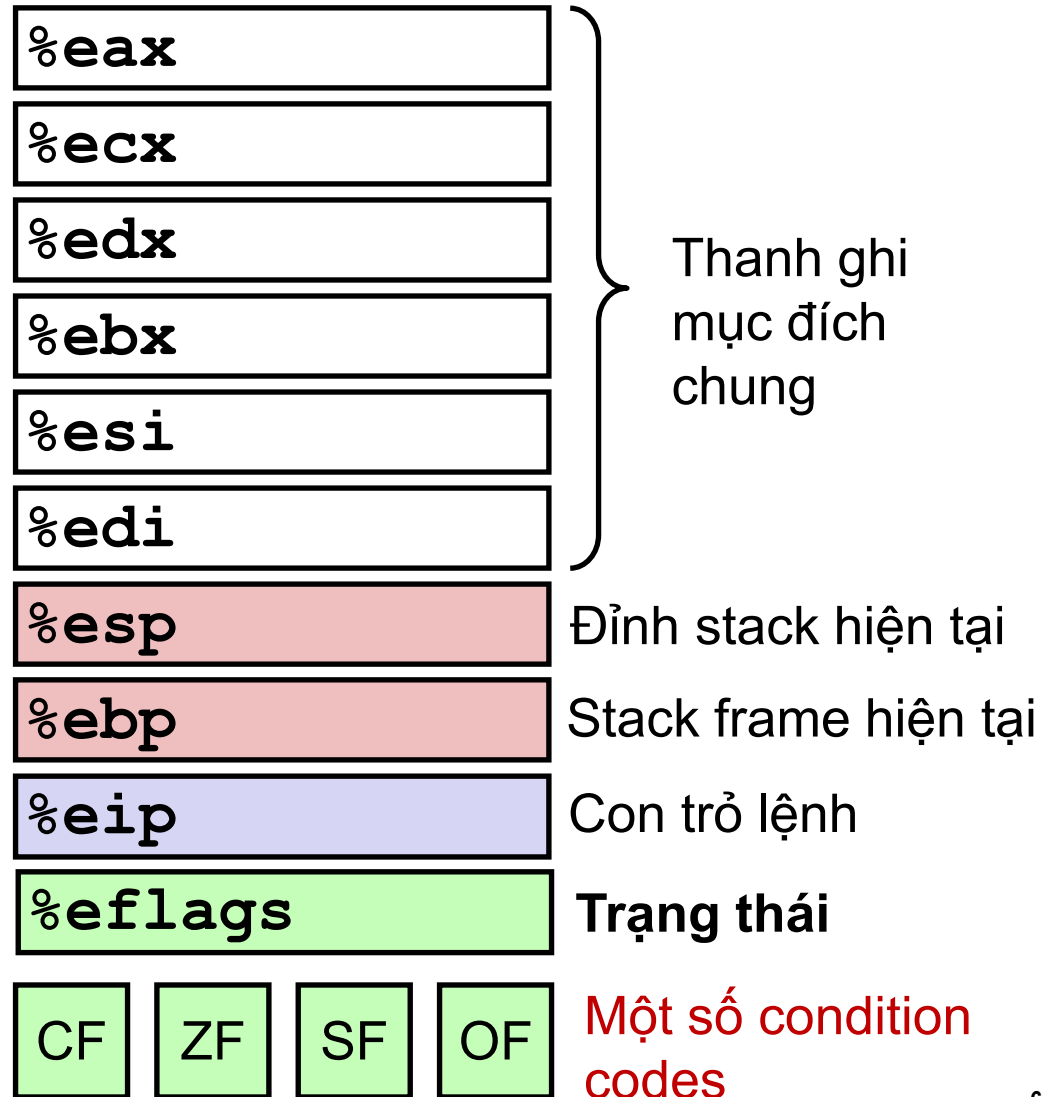
Nội dung

- Điều khiển luồng: Condition codes
- Rẽ nhánh có điều kiện
- Vòng lặp

Trạng thái bộ xử lý (IA32)

■ Các thông tin về chương trình hiện đang thực thi

- Dữ liệu tạm thời
(`%eax`, ...)
- Vị trí của stack trong lúc chạy
(`%esp`, `%ebp`)
- Vị trí kiểm soát câu lệnh được thực thi
(`%eip`, ...)
- Trạng thái của một số test gần nhất
(`CF`, `ZF`, `SF`, `OF`)



Trạng thái bộ xử lý (x86-64)?

■ Các thông tin về chương trình hiện đang thực thi

- Dữ liệu tạm thời
(`%rax`, ...)
- Vị trí của stack trong lúc chạy
(`%rsp`)
- Vị trí kiểm soát câu lệnh được thực thi
(`%rip`, ...)
- Trạng thái của một số test gần nhất
(`CF`, `ZF`, `SF`, `OF`)

Đỉnh stack
hiện tại

Registers

<code>%rax</code>	<code>%r8</code>
<code>%rbx</code>	<code>%r9</code>
<code>%rcx</code>	<code>%r10</code>
<code>%rdx</code>	<code>%r11</code>
<code>%rsi</code>	<code>%r12</code>
<code>%rdi</code>	<code>%r13</code>
<code>%rsp</code>	<code>%r14</code>
<code>%rbp</code>	<code>%r15</code>
<code>%rip</code>	Con trỏ lệnh
<code>%rflags</code>	Trạng thái

<code>CF</code>	<code>ZF</code>	<code>SF</code>	<code>OF</code>
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

Một số Condition codes

Condition Codes

- **Các “thanh ghi” 1-bit (0 hoặc 1)**
 - **CF** - Carry Flag (for unsigned) Được bật khi xảy ra tràn số không dấu
 - **SF** - Sign Flag (for signed) Được bật khi kết quả là số âm
 - **ZF** - Zero Flag Được bật khi kết quả là số 0
 - **OF** Overflow Flag (for signed) Được bật khi xảy ra tràn số có dấu
- Chứa trong thanh ghi `%eflag` / `%rflag`
- **Gán giá trị cho các condition codes**
 - Gán ngầm: qua các phép tính toán học
 - Gán tường minh: các lệnh so sánh, test
- **Condition codes** có thể được dùng để:
 - Thực thi các đoạn lệnh dựa trên các điều kiện
 - Gán giá trị dựa trên điều kiện
 - Chuyển dữ liệu dựa trên các điều kiện

Gán giá trị Condition Codes (1)

Gán ngầm qua phép tính toán học

■ Các “thanh ghi” 1-bit

- CF Carry Flag (for unsigned) SF Sign Flag (for signed)
- ZF Zero Flag OF Overflow Flag (for signed)

■ Được gán ngầm bằng các phép tính toán học

- Có thể được xem là tác dụng phụ (side affect) của các phép toán này

Ví dụ: `addq Src, Dest` $\leftrightarrow t = a+b$

CF được gán nếu có nhớ bit ở most significant bit (tràn số không dấu)

ZF được gán nếu `t == 0`

SF được gán nếu `t < 0` (có dấu)

OF được gán nếu tràn số bù 2 (có dấu)

`(a>0 && b>0 && t<0) || (a<0 && b<0 && t>=0)`

■ Không được gán giá trị bằng instruction `leal` !

Gán giá trị Condition Codes (2)

Gán tường minh qua phép so sánh

■ Giá trị được gán tường minh bằng các lệnh So sánh

- `cmpl Src2, Src1`

- `cmpl b, a` tương tự như tính $a - b$ mà không cần lưu lại kết quả tính

- **CF được gán** nếu có nhớ bit ở most significant bit (dùng cho so sánh số không dấu)

- **ZF được gán** nếu $a == b$

- **SF được gán** nếu $(a-b) < 0$ (phép trừ có dấu - âm)

- **OF được gán** nếu tràn số bù 2 (có dấu)

$(a > 0 \ \&\& \ b < 0 \ \&\& \ (a-b) < 0) \ || \ (a < 0 \ \&\& \ b > 0 \ \&\& \ (a-b) > 0)$

Gán giá trị Condition Codes (3)

Gán tường minh qua lệnh test

■ Gán tường minh bằng lệnh test

- `testl Src2, Src1`

- `testl b, a` tương tự tính `a & b` mà không lưu lại kết quả tính

- Gán giá trị các condition codes dựa trên giá trị của `Src1` & `Src2`

- Hữu ích khi có 1 toán hạng đóng vai trò là mask

- ZF được gán khi `a & b == 0`

- SF được gán khi `a & b < 0`



Sử dụng Condition Codes

Điều khiển luồng dựa trên điều kiện

- Gán giá trị dựa trên điều kiện
 - setX
- Chuyển dữ liệu dựa trên điều kiện
 - Conditional move
- Rẽ nhánh có điều kiện
 - Instruction rẽ nhánh: jX
 - If/else
 - Vòng lặp (loop)

Nội dung

- Điều khiển luồng: Condition codes
- Rẽ nhánh có điều kiện
- Vòng lặp

Các câu lệnh jump

■ Các lệnh rẽ nhánh: **jX**

- **jX** label
- Nhảy đến đoạn mã khác (được gán nhãn label) để thực thi dựa trên các condition codes.

jX	Điều kiện	Mô tả
jmp	1	Nhảy không điều kiện
je	ZF	Equal / Zero
jne	$\sim ZF$	Not Equal / Not Zero
js	SF	Negative
jns	$\sim SF$	Nonnegative
jg	$\sim (SF \wedge OF) \ \& \ \sim ZF$	Greater (Signed)
jge	$\sim (SF \wedge OF)$	Greater or Equal (Signed)
jl	$(SF \wedge OF)$	Less (Signed)
jle	$(SF \wedge OF) \ \ ZF$	Less or Equal (Signed)
ja	$\sim CF \ \& \ \sim ZF$	Above (unsigned)
jb	CF	Below (unsigned)

Các câu lệnh jump kết hợp với so sánh

- Các lệnh jump thường kết hợp với các lệnh so sánh/test
 - Kết quả của lệnh so sánh/test quyết định có thực hiện jump hay không.

```
cmpl src2, src1
```

```
jX label
```

jX	Điều kiện nhảy
je	src1 == src2
jne	src1 != src2
jg	src1 > src2
jge	src1 ≥ src2
jl	src1 < src2
jle	src1 ≤ src2

Sử dụng lệnh jX nào?

- Cho các giá trị: `%eax = x` `%ebx = y` `%ecx = z`
- Một đoạn mã gán nhãn `.L1`

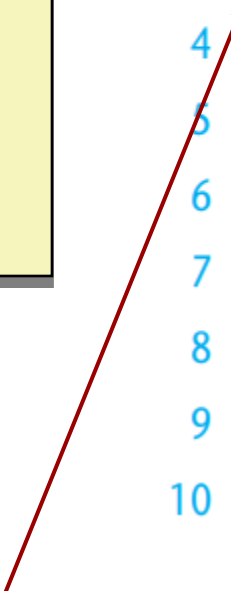
Điều kiện nhảy đến <code>.L1</code>	Tổ hợp lệnh <code>cmp1/test</code> và <code>jX</code>
<code>x == y</code>	
<code>y != z</code>	
<code>z > x</code>	
<code>x < 0</code>	
<code>y == 0</code>	
<code>z</code>	
<code>true</code>	

Rẽ nhánh có điều kiện – Ví dụ

```
int absdiff(int x, int y)
{
    int result;
    if (x < y)
        result = y-x;
    else
        result = x-y;
    return result;
}
```

x at %ebp+8, y at %ebp+12

```
1    movl    8(%ebp), %edx //x
2    movl    12(%ebp), %eax //y
3    cmpl    %eax, %edx
4    jge     .L2
5    subl    %edx, %eax
6    jmp     .L3
7    .L2:                                # x >= y
8    subl    %eax, %edx
9    movl    %edx, %eax
10   .L3:
```



Sử dụng điều kiện nhảy là điều kiện **false** của if

Rẽ nhánh có điều kiện – Ví dụ (tt)

```
int absdiff(int x, int y)
{
    int result;
    if (x < y)
        result = y-x;
    else
        result = x-y;
    return result;
}
```

x at %ebp+8, y at %ebp+12

1.	movl	8(%ebp), %edx	//x
2.	movl	12(%ebp), %eax	//y
3.	cmpl	%eax, %edx	
4.	j1	.L2	
5.	subl	%eax, %edx	
6.	movl	%edx, %eax	
7.	jmp	.L3	
8.	.L2:		
9.	subl	%edx, %eax	
10.	.L3		

Sử dụng điều kiện nhảy là điều kiện **true** của if

Chuyển mã rẽ nhánh có điều kiện

Ví dụ 1: if/else - Từ assembly sang C

Assembly code

```
x at ebp+8, y at ebp+12, sum at eax
1.      movl 8(%ebp),%ecx    //x
2.      movl 12(%ebp),%ebx   //y
3.      cmpl $0,%ecx
4.      jle .L2
5.      leal (%ecx,%ebx),%eax
6.      jmp .L3
7. .L2:
8.      movl %ebx,%eax
9.      subl %ecx,%eax
10. .L3:
```

Dự đoán Code C?

- Điều kiện **true** của if:
- Đoạn code tương ứng với điều kiện **true** của if?
- Đoạn code tương ứng với **false** của if?

Chuyển mã rẽ nhánh có điều kiện

Từ C sang assembly: Dạng Goto

- C hỗ trợ **goto** statement → bản chất giống lệnh **jmp**
- Nhảy đến vị trí xác định bởi **label**

```
int absdiff(int x, int y)
{
    int result;
    if (x > y)
        result = x-y;
    else
        result = y-x;
    return result;
}
```

```
int absdiff_j(int x, int y)
{
    int result;
    int ntest = x <= y;
    if (ntest) goto Else;
    result = x-y;
    goto Done;
Else:
    result = y-x;
Done:
    return result;
}
```

Chuyển mã rẽ nhánh có điều kiện

Từ C sang assembly: Phương pháp chung

C code

```
if (test-expr)
    then-statement;
else
    else-statement;
```

Dạng Goto (*thực hiện tính toán và luồng tương tự mã assembly*)

```
    nt = !test-expr;
    if (nt)
        goto False;
    then-statement;
    goto Done;
False:
    else-statement;
Done:
```

Assembly code

```
...
<instructions to check nt>
jX False
<instructions of then-statement>
jmp Done
False:
    <instruction of else-statement>
Done:
...
```

Chuyển mã rẽ nhánh có điều kiện

Từ C sang assembly: Phương pháp chung

C code

```
if (a>b)
    result = a^b;
else
    result = a&b;
```

Dạng Goto (thực hiện tính toán và luồng tương tự mã assembly)

```
nt = a <= b;
if (nt)
    goto False;
result = a^b;
goto Done;

False:
    result = a&b;

Done:
```

Assembly code

%eax = a

%ebx = b

```
...
cmpl %ebx, %eax
jle False
xorl %ebx, %eax
jmp Done

False:
    andl %ebx, %eax

Done:
    // return value in %eax
```

Chuyển mã rẽ nhánh có điều kiện

Ví dụ 2: if/else - Từ C sang assembly

```
1  int func(int x, int y)
2  {
3      int result = 0;
4      if (x > 2)
5          result = x + y;
6      else
7          result = x - y;
8      return result;
9  }
```

```
// x at %ebp+8, y at %ebp+12
1.      movl    $0, -4(%ebp) //result
2.      cmpl    $2, 8(%ebp)
3.      jle     .L2
4.      movl    8(%ebp), %eax //x
5.      addl    12(%ebp), %eax //x+y
6.      movl    %eax, -4(%ebp)
7.      jmp     .L3
8. .L2:
9.      movl    8(%ebp), %eax //x
10.     subl    12(%ebp), %eax //x-y
11.     movl    %eax, -4(%ebp)
12. .L3:
```

Dạng Goto (thực hiện tính toán và luồng tương tự mã assembly)

```
1. int func(int x, int y)
2. {
3.     int result = 0;
4.     not_true = x <= 2 ;
5.     if (not_true)
6.         goto False;
7.     result = x + y;
8.     goto Done;
9.     False:
10.         result = x - y;
11.     Done:
12. }
```

Chuyển mã rẽ nhánh có điều kiện

Ví dụ 3: Nested if - Từ C sang assembly

C code

```
1  int func(int x, int y)
2  {
3      int result = 0;
4      if (x)          if #1
5      {
6          if (y > 1)   if #2
7              result = x + y;
8          else
9              result = x * y;
10     }
11 }
```

Goto code

```
1.  int func(int x, int y)
2.  {
3.      int result = 0;
4.      notif1 = x == 0 ;
5.      if (notif1)
6.          goto F1;
7.      notif2 = y <= 1;
8.      if (notif2)
9.          goto F2;
10.     result = x + y;
11.     goto Done;
12.     F2:
13.         result = x * y;
14.     F1:
15.     Done:
16. }
```


Chuyển mã rẽ nhánh có điều kiện

Ví dụ 3: Nested if - Từ C sang assembly

C code

```
1  int func(int x, int y)
2  {
3      int result = 0;
4      if (x) if #1
5      {
6          if (y > 1) if #2
7          |   result = x + y;
8          else
9          |   result = x * y;
10     }
11 }
```

Assembly code

```
// x at %ebp+8, y at %ebp+12
1.      movl    $0, -4(%ebp)    #result
2.      cmpl    $0, 8(%ebp)
3.      je      .L2             # if 1
4.      cmpl    $1, 12(%ebp)
5.      jle     .L3             # if 2
6.      movl    8(%ebp), %eax
7.      addl    12(%ebp), %eax
8.      movl    %eax, -4(%ebp)
9.      jmp     .L4
10. .L3:      //false của if #2
11.      movl    8(%ebp), %eax
12.      imull   12(%ebp), %eax
13.      movl    %eax, -4(%ebp)
14. .L2:      //false của if #1
15. .L4:
```

...

Chuyển mã rẽ nhánh có điều kiện

Ví dụ 4: if/else - Từ C sang assembly

C code

```
1  int func(int x, int y)
2  {
3      int result = 0;
4      if ( y && x != y)
5          result = x + y;
6      return result;
7  }
```

Viết Assembly code tương ứng?

Biết giá trị trả về sẽ lưu trong thanh ghi %eax

```
// x at %ebp+8, y at %ebp+12
1.      movl    $0, -4(%ebp) //result
2.      cmpl    $0, 12(%ebp)
3.      je      .L2
4.      movl    12(%ebp), %edx
5.      cmpl    8(%ebp), %edx
6.      je      .L2
7.      addl    8(%ebp), %edx
8.      movl    %edx, -4(%ebp)
9.  .L2:
10.     movl    -4(%ebp), %eax
```

Chuyển mã rẽ nhánh có điều kiện

Ví dụ 5: if/else - Từ C sang assembly (C1)

C code

```
1. int arith(int a, int b, int c)
2. {
3.     int sum = 0;
4.     if(c < 0 || a == b)
5.         sum = (a & b)^c;
6.     return sum;
7. }
```



```
1. int arith(int a, int b, int c)
2. {
3.     int sum = 0;
4.     if (c < 0)
5.         sum = (a & b)^c;
6.     else if (a == b)
7.         sum = (a & b)^c;
8.     return sum;
9. }
```

Viết **Code Goto** và **Assembly** tương ứng?

Biết giá trị trả về sẽ lưu trong thanh ghi %eax

// a at %ebp+8, b at %ebp+12, c at %ebp+16

```
1.     movl    $0, -4(%ebp) //sum
2.     cmpl    $0, 16(%ebp)
3.     jge     .L2
4. .L1:
5.     movl    8(%ebp), %edx
6.     andl    12(%ebp), %edx
7.     xorl    16(%ebp), %edx
8.     movl    %edx, -4(%ebp)
9.     jmp     .L3
10. .L2: //so sánh tiếp a và b
11.     movl    8(%ebp), %edx
12.     cmpl    12(%ebp), %edx
13.     jne     .L3
14.     jmp     .L1
15. .L3:
16.     movl    -4(%ebp), %eax
```

Chuyển mã rẽ nhánh có điều kiện

Ví dụ 5: if/else - Từ C sang assembly (C2)

C code

```
1. int arith(int a, int b, int c)
2. {
3.     int sum = 0;
4.     if(c < 0 || a == b)
5.         sum = (a & b)^c;
6.     return sum;
7. }
```



```
1. int arith(int a, int b, int c)
2. {
3.     int sum = 0;
4.     if (c < 0)
5.         sum = (a & b)^c;
6.     else if (a == b)
7.         sum = (a & b)^c;
8.     return sum;
9. }
```

Viết **Code Goto** và **Assembly** tương ứng?

Biết giá trị trả về sẽ lưu trong thanh ghi %eax

```
// a at %ebp+8, b at %ebp+12, c at %ebp+16
1.     movl    $0, -4(%ebp) //sum
2.     cmpl    $0, 16(%ebp)
3.     jl      .L2
4.     movl    8(%ebp), %edx
5.     cmpl    12(%ebp), %edx
6.     jne     .L3
7. .L2: //tính sum
8.     movl    8(%ebp), %edx
9.     andl    12(%ebp), %edx
10.    xorl    16(%ebp), %edx
11.    movl    %edx, -4(%ebp)
12. .L3:
13.    movl    -4(%ebp), %eax
```

Nội dung

- Điều khiển luồng: Condition codes
- Rẽ nhánh có điều kiện
- **Vòng lặp**

Vòng lặp – Ví dụ

Code C

```
int i, sum = 0;
for (i = 0; i < 10; i++)
    sum += i;
```

```
int i = 0, sum = 0;
while (i < 10)
{
    sum += i;
    i++;
}
```

Code assembly

```
1.      movl $0, -4(%ebp)    # i
2.      movl $0, -8(%ebp)    # result
3.      jmp .test
4. .Loop:
5.      movl -4(%ebp), %eax
6.      addl %eax, -8(%ebp)
7.      incl -4(%ebp)
8. .test:
9.      cmpl $10, -4(%ebp)
10.     jnl .Loop
11.    // outside of loop
```

Vòng lặp (loops)

■ Vòng lặp trong C

- do-while
- while
- for

■ Vòng lặp ở mức máy tính

- Không có instruction hỗ trợ trực tiếp
- Là tổ hợp các phép **kiểm tra** và **jump có điều kiện**
- Dựa trên dạng vòng lặp **do-while**
 - Các dạng vòng lặp khác trong C sẽ được chuyển sang dạng này sau đó biên dịch thành mã máy

Vòng lặp Do-While

C Code

```
int pcount_do(unsigned int x)
{
    int result = 0;
    do {
        result += x & 0x1;
        x >>= 1;
    } while (x);
    return result;
}
```

Goto Version

```
int pcount_goto(unsigned int x)
{
    int result = 0;
    loop:
        result += x & 0x1;
        x >>= 1;
        if(x) goto loop;
    return result;
}
```

- Đếm số bit 1 có trong tham số x (“popcount”)
- Sử dụng rẽ nhánh có điều kiện để tiếp tục hoặc thoát khỏi vòng lặp

Biên dịch vòng lặp Do-While

Goto Version

```
int pcount_goto(unsigned int x)
{
    int result = 0;
loop:
    result += x & 0x1;
    x >>= 1;
    if(x) goto loop;
    return result;
}
```

■ Registers:

%edx	x
%ecx	result

movl	\$0, %ecx	#	result = 0
.L2:	# loop:		
movl	%edx, %eax		
andl	\$1, %eax	#	t = x & 1
addl	%eax, %ecx	#	result += t
shrl	%edx	#	x >>= 1
cmpl	\$0, %edx	#	compare x and 0
jne	.L2	#	If !0, goto loop

Chuyển mã vòng lặp **Do-while**: Tổng quát

C Code

```
do  
    Body  
while ( Test );
```

Goto Version

```
loop:  
    Body  
    if ( Test )  
        goto loop
```

■ Body:

```
{  
    Statement1;  
    Statement2;  
    ...  
    Statementn;  
}
```

Chuyển mã vòng lặp **While**

- Khác biệt giữa **do-while** và **while**?
 - **Do-while**: thực hiện body ít nhất 1 lần
 - **While**: có thể không thực hiện
- Chuyển **While** sang **Do-while**
 - Cần đảm bảo thực hiện kiểm tra điều kiện trước tiên!

Chuyển mã vòng lặp **While** – Dạng 1

- Chuyển mã dạng “nhảy vào giữa” → kiểm tra điều kiện trước
- Sử dụng với option **-Og**

While version

```
while (Test)  
    Body
```



Goto Version

```
goto test;  
loop:  
    Body  
test:  
    if (Test)  
        goto loop;  
done:
```

Chuyển mã vòng lặp While – Dạng 1 – Ví dụ

C Code

```
int pcount_while
(unsigned int x)
{
    int result = 0;
    while (x) {
        result += x & 0x1;
        x >>= 1;
    }
    return result;
}
```

Dạng “Nhảy vào giữa”

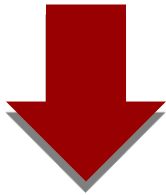
```
int pcount_goto_jtm
(unsigned int x)
{
    int result = 0;
    goto test;
loop:
    result += x & 0x1;
    x >>= 1;
test:
    if(x) goto loop;
    return result;
}
```

- Goto đầu tiên bắt đầu vòng lặp tại test để kiểm tra điều kiện trước

Chuyển mã vòng lặp **While** – Dạng 2

While version

```
while (Test)  
    Body
```



Do-While Version

```
if (!Test)  
    goto done;  
do  
    Body  
while(Test) ;  
done:
```

- Chuyển sang dạng “Do-while”
- Sử dụng với option -O1

Goto Version

```
if (!Test)  
    goto done;  
loop:  
    Body  
    if (Test)  
        goto loop;  
done:
```



Chuyển mã vòng lặp While – Dạng 2 – Ví dụ

C Code

```
int pcount_while
(unsigned int x)
{
    int result = 0;
    while (x) {
        result += x & 0x1;
        x >>= 1;
    }
    return result;
}
```

Dạng Do-While

```
int pcount_goto_dw
(unsigned int x)
{
    int result = 0;
    if (!x) goto done;
loop:
    result += x & 0x1;
    x >>= 1;
    if(x) goto loop;
done:
    return result;
}
```

- Điều kiện ban đầu được kiểm tra trước khi vào vòng lặp

Dạng vòng lặp For

`for (Init; Test ; Update)`

Body

```
#define WSIZE 8*sizeof(int)
int pcount_for(unsigned int x)
{
    size_t i;
    int result = 0;
    for (i = 0; i < WSIZE; i++)
    {
        unsigned bit =
            (x >> i) & 0x1;
        result += bit;
    }
    return result;
}
```

Khởi tạo

`i = 0`

Kiểm tra

`i < WSIZE`

Cập nhật

`i++`

Body

```
{
    unsigned bit =
        (x >> i) & 0x1;
    result += bit;
}
```


Vòng lặp For → Vòng lặp While

For Version

```
for ( Init; Test; Update )  
    Body
```



While Version

```
Init;  
while ( Test ) {  
    Body  
    Update;  
}
```

Chuyển vòng lặp For sang While

Khởi tạo

```
i = 0
```

Kiểm tra

```
i < WSIZE
```

Cập nhật

```
i++
```

Body

```
{  
    unsigned bit =  
        (x >> i) & 0x1;  
    result += bit;  
}
```

```
int pcount_for_while(unsigned int x)  
{  
    size_t i;  
    long result = 0;  
    i = 0;  
    while (i < WSIZE)  
    {  
        unsigned bit =  
            (x >> i) & 0x1;  
        result += bit;  
        i++;  
    }  
    return result;  
}
```

Chuyển vòng lặp For sang Do-While

C Code

```
int pcount_for(unsigned int x)
{
    size_t i;
    int result = 0;
    for (i = 0; i < WSIZE; i++)
    {
        unsigned bit =
            (x >> i) & 0x1;
        result += bit;
    }
    return result;
}
```

Goto Version

```
int pcount_for_goto_dw
(unsigned int x) {
    size_t i;
    int result = 0;
    i = 0; Init
    if (!(i < WSIZE)) ! Test
    goto done;
loop:
    {
        unsigned bit =
            (x >> i) & 0x1; Body
        result += bit;
    }
    i++; Update
    if (i < WSIZE) Test
        goto loop;
done:
    return result;
}
```

Chuyển mã vòng lặp – Từ C sang assembly

Ví dụ

C Code

```
int func1(int a)
{
    int sum = 0;
    for (int i = 0; i < a; i+=2)
        sum += (a - i);
    return sum;
}
```

Code assembly

```
// a ở ô nhớ %ebp+8
1.    ...
2.    movl $0, -4(%ebp) # sum
3.    movl $0, -8(%ebp) # i
4.    jmp .test
5. .Loop:
6.    movl 8(%ebp), %eax
7.    subl -8(%ebp), %eax
8.    addl %eax, -4(%ebp)
9.    addl $2, -8(%ebp)
10. .test:
11.   movl 8(%ebp), %eax
12.   cmpl -8(%ebp), %eax
13.   jg .Loop
14. // return sum
```

Chuyển mã vòng lặp – Từ assembly sang C

Ví dụ 1

```
// x at %ebp+8
1. func:
2.     ...
3.     movl $0,-4(%ebp)    # count
4.     .L1:
5.         addl $2,8(%ebp)
6.         incl -4(%ebp)
7.         cmpl $9,8(%ebp)
8.         jle .L1
9.         movl -4(%ebp),%eax
10.        leave
11.        ret
```

■ Khởi tạo?

```
count = 0;
```

■ Điều kiện kiểm tra?

```
x <= 9
```

■ Body?

```
x += 2;
```

```
count ++;
```

```
int count = 0;
do{
    x += 2;
    count++;
}while (x <= 9)
```

Chuyển mã vòng lặp – Từ assembly sang C

Ví dụ 2

```
1. func:
2.     ...
3.     movl $0,-8(%ebp)    # count
4.     movl $0,-4(%ebp)    # i
5.     .L2:
6.         cmpl $19,-4(%ebp) } // Kiểm tra điều
7.         jg .L3           } kiện trước tiên
8.         movl -4(%ebp),%eax
9.         addl %eax,-8(%ebp)
10.        incl -4(%ebp)
11.        jmp .L2
12.    .L3:
13.        leave
14.        ret
```

- Khởi tạo?
`i = 0; count = 0;`
- Điều kiện kiểm tra?
`i <= 19`
- Cập nhật?
`i++`
- Body?
`count += i`

```
count = 0;
for (i = 0; i <=19; i++)
    count += i;
```

Chuyển mã vòng lặp – Từ assembly sang C

Ví dụ 3.1

```
1.      movl $0,-8(%ebp)      # count
2.      movl $0,-4(%ebp)      # i
3.      .L1:
4.      cmpl $25,-4(%ebp)     // Kiểm tra điều
5.      jge .L3               kiện trước tiên
6.      movl -4(%ebp),%eax
7.      cmpl -8(%ebp), %eax
8.      jg  .L2
9.      addl %eax,-8(%ebp)
10.     jmp .Done
11.     .L2:
12.     subl %eax, -8(%ebp)
13.     .Done:
14.     incl -4(%ebp)
15.     jmp .L1
16.     .L3:
17.     leave
18.     ret
```

■ Khởi tạo?

`i = 0; count = 0;`

■ Điều kiện kiểm tra vòng lặp?

`i < 25`

■ Body?

`if (i <= count)`

`count += i;`

`else`

`count -= i;`

`i++;`

`int i = 0, count = 0;`

`while (i < 25){`

`if (i <= count)`

`count += i;`

`else count -= i;`

`i++;`

`}`

Chuyển mã vòng lặp – Từ assembly sang C

Ví dụ 3.2

```
1.      movl $0,-8(%ebp)      # count
2.      movl $0,-4(%ebp)      # i
3.      .L1:
4.      cmpl $25,-4(%ebp)     } // Kiểm tra điều
5.      jge  .L3               } kiện trước tiên
6.      movl -4(%ebp),%eax
7.      cmpl -8(%ebp), %eax
8.      jg   .L2
9.      addl %eax,-8(%ebp)
10.     .L2:
11.      subl %eax, -8(%ebp)
12.      incl -4(%ebp)
13.      jmp  .L1
14.     .L3:
15.      leave
16.      ret
```

■ Khởi tạo?

`i = 0; count = 0;`

■ Điều kiện kiểm tra vòng lặp?

`i < 25`

■ Body?

`if (i <= count)`

`count += i;`

`count--;`

`i++;`

`int i = 0, count = 0;`

`while (i < 25){`

`if (i <= count)`

`count += i;`

`count--;`

`i++;`

`}`

Chuyển mã vòng lặp – Từ assembly sang C

Ví dụ 4 – For (Bài tập bonus)

Cho mảng ký tự **char* a** có độ dài **len**

```
// địa chỉ của mảng a ở %ebp+8, len ở %ebp+12
1. ...
2.      movl    $0, -8(%ebp) # result
3.      movl    $0, -4(%ebp) # i
4.      jmp     .L2
5. .L3:
6.      movl    -4(%ebp), %edx
7.      movl    8(%ebp), %eax
8.      addl    %edx, %eax
9.      mov     (%eax), %al
10.     subl    $48, %eax
11.     addl    %eax, -8(%ebp)
12.     addl    $1, -4(%ebp)
13. .L2:
14.     movl    -4(%ebp), %eax
15.     cmpl    12(%ebp), %eax
16.     jl      .L3
17.     movl    -8(%ebp), %eax #return
```

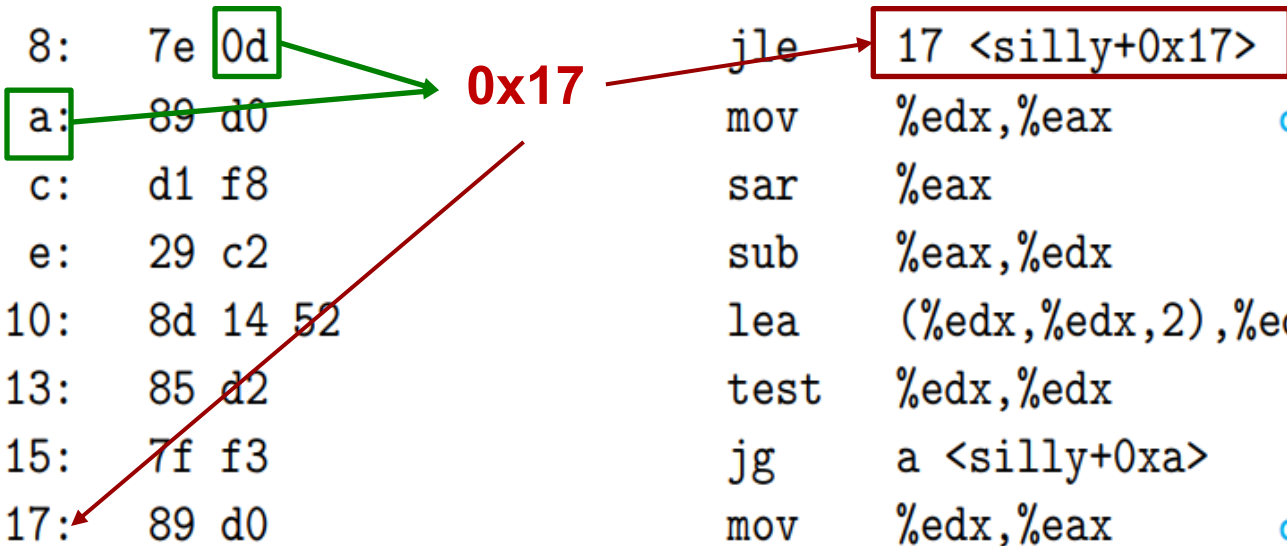
- Khởi tạo?
 $i = 0$
`result = 0`
 - Điều kiện kiểm tra?
 $i \geq \text{len}$
 - Cập nhật?
 $i = i + 1$
 - Body?
`result += a[i] - 48;`
- Viết code C tương ứng?**

Extra 1: Các câu lệnh jump - Label

- Vị trí sẽ nhảy đến của các lệnh jump trong mã assembly được biểu diễn dưới dạng các *label*.
- **Assembler** và **Linker** có thể lựa chọn 1 trong 2 cách để xác định vị trí nhảy đến:
 - *Địa chỉ tuyệt đối*: 4 (hoặc 8) bytes địa chỉ chính xác của instruction đích muốn nhảy đến.
 - *PC relative* – *địa chỉ tương đối*: khoảng cách tương đối giữa instruction đích và vị trí instruction liền sau lệnh jump (giá trị thanh ghi PC).

Extra 1: Các câu lệnh jump - Label

■ PC relative – địa chỉ tương đối

1	8:	7e 0d		jle	17 <silly+0x17>	Target = dest2
2	a:	89 d0		mov	%edx,%eax	dest1:
3	c:	d1 f8	sar	%eax		
4	e:	29 c2	sub	%eax,%edx		
5	10:	8d 14 52	lea	(%edx,%edx,2),%edx		
6	13:	85 d2	test	%edx,%edx		
7	15:	7f f3	jg	a <silly+0xa>	Target = dest1	
8	17:	89 d0	mov	%edx,%eax	dest2:	

Extra 2: Sử dụng Condition Codes

Gán giá trị dựa trên điều kiện

■ Các instruction SetX

- **set_x** *dest*
- Gán **byte thấp nhất (low-order byte)** của destination thành 1 hoặc 0 dựa trên 1 nhóm các condition codes.
- Không thay đổi 7 bytes còn lại

SetX	Condition	Description
sete	ZF	Equal / Zero
setne	~ZF	Not Equal / Not Zero
sets	SF	Negative
setns	~SF	Nonnegative
setg	~ (SF^OF) & ~ZF	Greater (Signed)
setge	~ (SF^OF)	Greater or Equal (Signed)
setl	(SF^OF)	Less (Signed)
setle	(SF^OF) ZF	Less or Equal (Signed)
seta	~CF & ~ZF	Above (unsigned)
setb	CF	Below (unsigned)

Các thanh ghi x86-64: low-order byte?

%rax	%al
%rbx	%bl
%rcx	%cl
%rdx	%dl
%rsi	%sil
%rdi	%dil
%rsp	%spl
%rbp	%bpl

%r8	%r8b
%r9	%r9b
%r10	%r10b
%r11	%r11b
%r12	%r12b
%r13	%r13b
%r14	%r14b
%r15	%r15b

- Có thể tham chiếu đến các byte thấp này

Extra 2: Sử dụng Condition Codes

Gán giá trị dựa trên điều kiện (tt)

- Các instruction SetX:
 - Gán giá trị cho 1 byte dựa trên 1 nhóm các condition codes
- Thay đổi 1 byte trong các thanh ghi
 - Không thay đổi các bytes còn lại
 - Thường dùng **movzbl**
 - Instruction 32-bit cũng gán 32 bits cao thành 0

```
int gt (long x, long y)
{
    return x > y;
}
```

```
cmpq    %rsi, %rdi    # Compare x:y
setg    %al           # Set when >
movzbl  %al, %eax     # Zero rest of %rax
ret
```

Thanh ghi	Tác dụng
%rdi	Tham số x
%rsi	Tham số y
%rax	Giá trị trả về

Extra 3: Sử dụng Condition Codes

Chuyển giá trị có điều kiện (conditional move)

- Các instruction move có điều kiện
 - Hỗ trợ thực hiện:
if (Test) Dest \leftarrow Src
 - Hỗ trợ trong các bộ xử lý x86 từ 1995 trở về sau
 - GCC tries to use them
 - But, only when known to be safe
- Why?
 - Branches are very disruptive to instruction flow through pipelines
 - Conditional moves không cần chuyển luồng

C Code

```
val = Test  
    ? Then_Expr  
    : Else_Expr;
```

Goto Version

```
result = Then_Expr;  
eval = Else_Expr;  
nt = !Test;  
if (nt) result = eval;  
return result;
```

Chuyển giá trị có điều kiện (conditional move)

Ví dụ

```
long absdiff
(long x, long y)
{
    long result;
    if (x > y)
        result = x-y;
    else
        result = y-x;
    return result;
}
```

Register	Use(s)
%rdi	Argument x
%rsi	Argument y
%rax	Return value

```
absdiff:
    movq    %rdi, %rax    # x
    subq    %rsi, %rax    # result = x-y
    movq    %rsi, %rdx
    subq    %rdi, %rdx    # eval = y-x
    cmpq    %rsi, %rdi    # x:y
    cmovle  %rdx, %rax    # if <=, result = eval
    ret
```


Chuyển giá trị có điều kiện (conditional move)

Bad cases

Tính toán phức tạp

```
val = Test(x) ? Hard1(x) : Hard2(x);
```

- Cả 2 giá trị đều được tính toán
- Chỉ hữu ích khi các phép tính toán đều đơn giản

Tính toán có rủi ro

```
val = p ? *p : 0;
```

- Cả 2 giá trị đều được tính toán
- Có thể có những ảnh hưởng không mong muốn (p null?)

Tính toán có tác động phụ

```
val = x > 0 ? x*=7 : x+=3;
```

- Cả 2 giá trị đều được tính toán
- Cần loại bỏ tác động phụ

Nội dung

■ Các chủ đề chính:

- 1) Biểu diễn các kiểu dữ liệu và các phép tính toán bit
- 2) Ngôn ngữ assembly cơ bản
- 3) Điều khiển luồng trong C với assembly
- 4) Các thủ tục/hàm (procedure) trong C ở mức assembly
- 5) Biểu diễn mảng, cấu trúc dữ liệu trong C
- 6) Một số topic ATTT: reverse engineering, bufferoverflow
- 7) Phân cấp bộ nhớ, cache
- 8) Linking trong biên dịch file thực thi

■ Lab liên quan

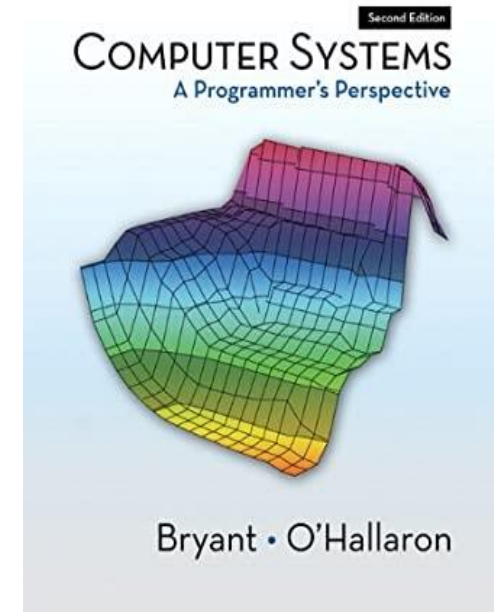
- | | |
|---|---|
| ▪ Lab 1: Nội dung <u>1</u> | ▪ Lab 4: Nội dung 1, <u>2</u> , 3, <u>4</u> , 5, <u>6</u> |
| ▪ Lab 2: Nội dung 1, <u>2</u> , <u>3</u> | ▪ Lab 5: Nội dung 1, <u>2</u> , 3, <u>4</u> , 5, <u>6</u> |
| ▪ Lab 3: Nội dung 1, <u>2</u> , <u>3</u> , <u>4</u> , <u>5</u> , <u>6</u> | ▪ Lab 6: Nội dung <u>1</u> , <u>2</u> , <u>3</u> , <u>4</u> , <u>5</u> , <u>6</u> |

Giáo trình

■ Giáo trình chính

Computer Systems: A Programmer's Perspective

- Second Edition (CS:APP2e), Pearson, 2010
- Randal E. Bryant, David R. O'Hallaron
- <http://csapp.cs.cmu.edu>



■ Tài liệu khác

- *The C Programming Language*, Second Edition, Prentice Hall, 1988
 - Brian Kernighan and Dennis Ritchie
- *The IDA Pro Book: The Unofficial Guide to the World's Most Popular Disassembler*, 1st Edition, 2008
 - Chris Eagle
- *Reversing: Secrets of Reverse Engineering*, 1st Edition, 2011
 - Eldad Eilam



**KEEP
CALM
AND
ENJOY YOUR
SEMESTER :)**