

La Pila en los Procesadores IA-32 e Intel®64

Alejandro Furfaro
Ilustraciones de David Gonzalez Marquez

25 de agosto de 2025

Agenda

1 Funcionamiento Básico

2 Ejemplos de uso de pila

- ¿Como funciona un llamado Near?
- ¿Como funciona un llamado Far?
- Interrupciones

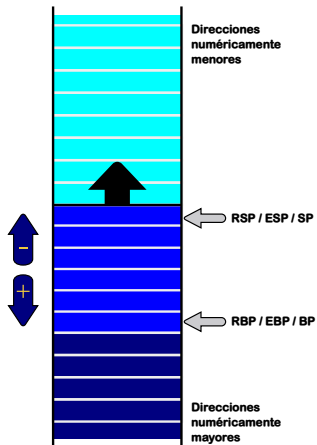
3 Convención de llamadas C

- Generalidades
- Modo 32 bits
- Interacción C-ASM
- Modo 64 Bits
- Resultados

4 Bibliografía

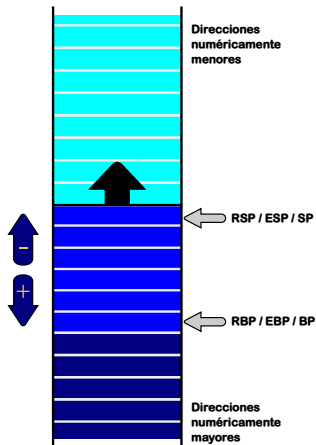
Funcionamiento básico

Pila



Funcionamiento básico

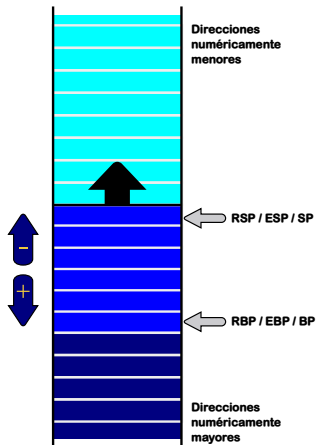
Pila



- La pila (stack) es un área de **memoria contigua**, referenciada por un segmento cuyo selector está siempre en el registro SS del procesador.

Funcionamiento básico

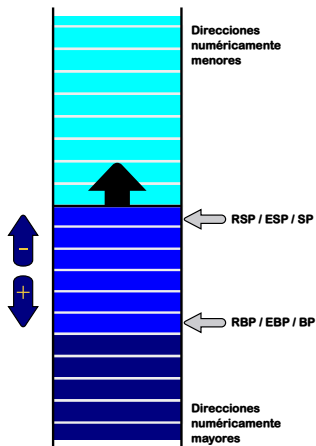
Pila



- La pila (stack) es un área de **memoria contigua**, referenciada por un segmento cuyo selector está siempre en el registro SS del procesador.
- El tamaño de este segmento en el modo IA-32, puede llegar hasta **4 Gbytes de memoria**, en especial cuando el sistema operativo utiliza el modelo de segmentación Flat (como veremos en las proximas clases).

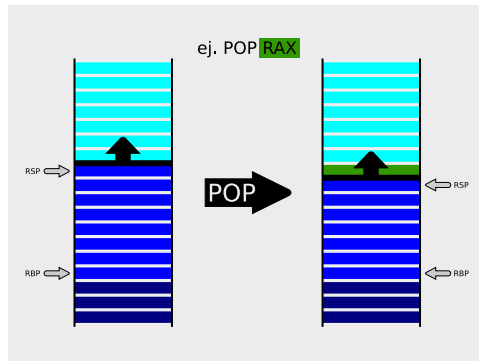
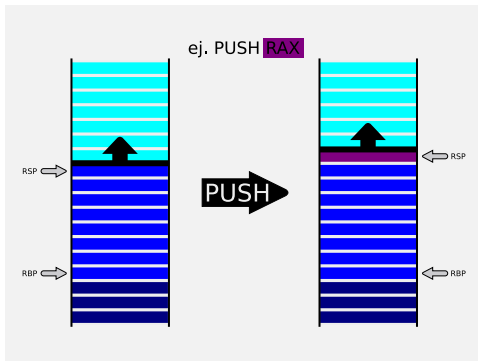
Funcionamiento básico

Pila

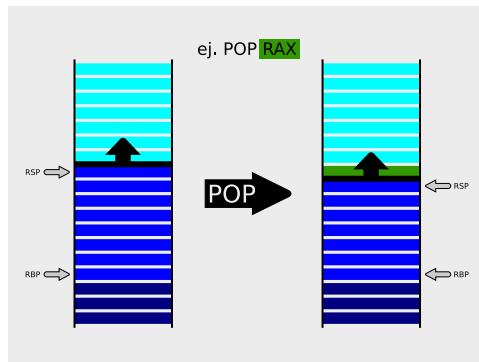
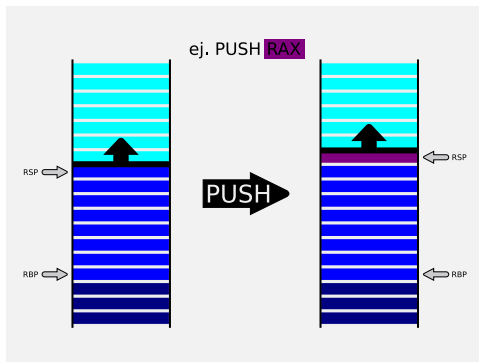


- La pila (stack) es un área de **memoria contigua**, referenciada por un segmento cuyo selector está siempre en el registro SS del procesador.
- El tamaño de este segmento en el modo IA-32, puede llegar hasta **4 Gbytes de memoria**, en especial cuando el sistema operativo utiliza el modelo de segmentación Flat (como veremos en las proximas clases).
- El segmento se recorre mediante un registro de propósito general, denominado habitualmente en forma genérica **stack pointer**, y que en estos procesadores según el modo de trabajo es el registro **SP**, **ESP**, o **RSP** (16, 32, o 64 bits respectivamente).

Funcionamiento básico

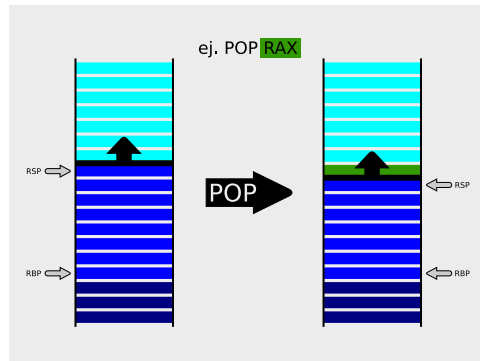
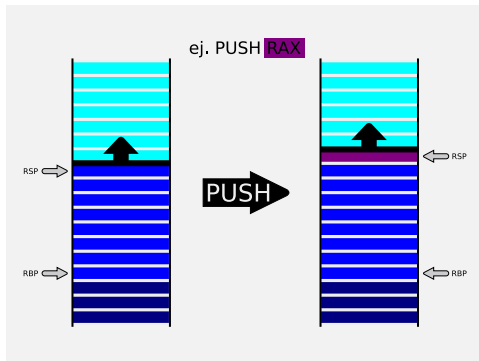


Funcionamiento básico



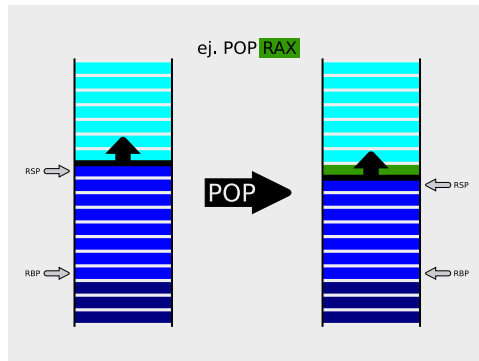
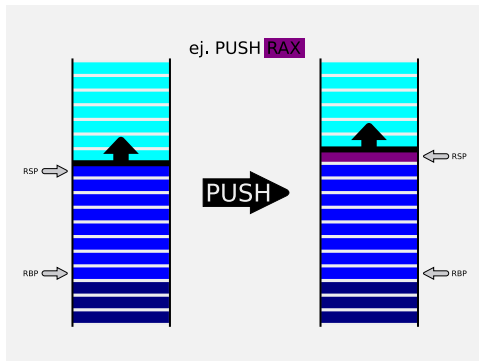
- Para guardar un dato en el **stack** el procesador tiene la instrucción **PUSH**, y para retirarlo, la instrucción **POP**.

Funcionamiento básico



- Para guardar un dato en el **stack** el procesador tiene la instrucción **PUSH**, y para retirarlo, la instrucción **POP**.
- Cada vez que ejecuta PUSH, el procesador **decrementa el stack pointer** (SP, ESP, o RSP) y luego **escribe el dato** en el stack, en la dirección apuntada por el registro de segmento SS, y el stack pointer correspondiente al modo de trabajo.

Funcionamiento básico



- Para guardar un dato en el **stack** el procesador tiene la instrucción **PUSH**, y para retirarlo, la instrucción **POP**.
- Cada vez que ejecuta PUSH, el procesador **decrementa el stack pointer** (SP, ESP, o RSP) y luego **escribe el dato** en el stack, en la dirección apuntada por el registro de segmento SS, y el stack pointer correspondiente al modo de trabajo.
- Cada vez que ejecuta un POP, el procesador **lee el ítem apuntado** por el par SS : stack pointer, y luego **incrementa** éste último registro.

Primeras conclusiones

El stack es un segmento **expand down**, ya que a medida que lo utilizamos (PUSH) su registro de desplazamiento se decrementa apuntando a las direcciones mas bajas (down) de memoria, es decir a aquellas numéricamente menores.

Cuando se utiliza el stack

Las operaciones de pila se pueden realizar **en cualquier momento**, pero hablando mas generalmente, podemos afirmar que **la pila se usa cuando**:

Cuando se utiliza el stack

Las operaciones de pila se pueden realizar **en cualquier momento**, pero hablando mas generalmente, podemos afirmar que **la pila se usa cuando**:

- Cuando llamamos a una **subrutina** desde un programa en Assembler, mediante la instrucción CALL.

Cuando se utiliza el stack

Las operaciones de pila se pueden realizar **en cualquier momento**, pero hablando mas generalmente, podemos afirmar que **la pila se usa cuando**:

- Cuando llamamos a una **subrutina** desde un programa en Assembler, mediante la instrucción CALL.
- Cuando el hardware mediante la interfaz adecuada envía una **interrupción al procesador**.

Cuando se utiliza el stack

Las operaciones de pila se pueden realizar **en cualquier momento**, pero hablando mas generalmente, podemos afirmar que **la pila se usa cuando**:

- Cuando llamamos a una **subrutina** desde un programa en Assembler, mediante la instrucción CALL.
- Cuando el hardware mediante la interfaz adecuada envía una **interrupción al procesador**.
- Cuando desde una aplicación, ejecutamos una **interrupción de software** mediante la instrucción INT type.

Cuando se utiliza el stack

Las operaciones de pila se pueden realizar **en cualquier momento**, pero hablando mas generalmente, podemos afirmar que **la pila se usa cuando**:

- Cuando llamamos a una **subrutina** desde un programa en Assembler, mediante la instrucción CALL.
- Cuando el hardware mediante la interfaz adecuada envía una **interrupción al procesador**.
- Cuando desde una aplicación, ejecutamos una **interrupción de software** mediante la instrucción INT type.
- Cuando desde un lenguaje como el C se **invoca a una función** cualquiera.

Alineación del Stack

Alineación del Stack

- El stack pointer debe apuntar a direcciones de memoria **alineadas** de acuerdo con su ancho de bits.

Alineación del Stack

- El stack pointer debe apuntar a direcciones de memoria **alineadas** de acuerdo con su ancho de bits.
- Por ejemplo, el ESP (32 bits) debe estar alineado a double words.

Alineación del Stack

- El stack pointer debe apuntar a direcciones de memoria **alineadas** de acuerdo con su ancho de bits.
- Por ejemplo, el ESP (32 bits) debe estar alineado a double words.
- Al definir un stack en memoria se debe cuidar el detalle de la alineación.

Alineación del Stack

- El stack pointer debe apuntar a direcciones de memoria **alineadas** de acuerdo con su ancho de bits.
- Por ejemplo, el ESP (32 bits) debe estar alineado a double words.
- Al definir un stack en memoria se debe cuidar el detalle de la alineación.
- El tamaño de cada elemento de la pila **se corresponde con el atributo de tamaño del segmento** (16, 32, o 64 bits), es decir, con el modo de trabajo en el que está el procesador, y no con el del operando en sí.

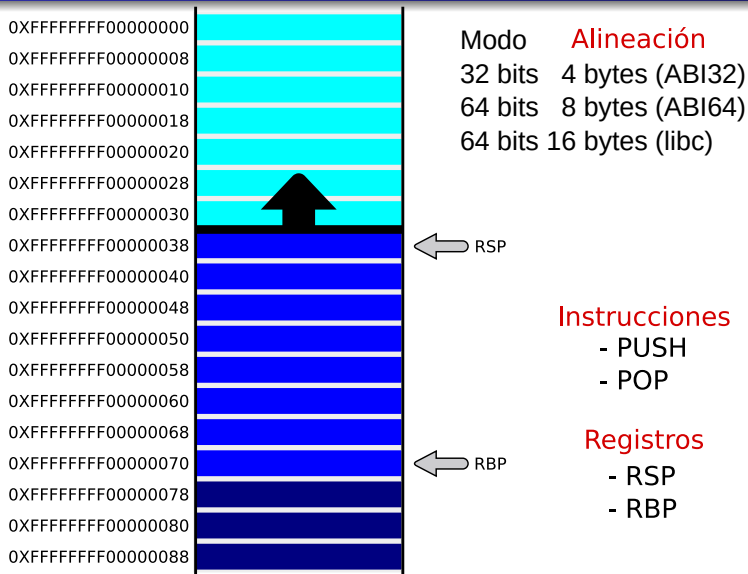
Alineación del Stack

- El stack pointer debe apuntar a direcciones de memoria **alineadas** de acuerdo con su ancho de bits.
- Por ejemplo, el ESP (32 bits) debe estar alineado a double words.
- Al definir un stack en memoria se debe cuidar el detalle de la alineación.
- El tamaño de cada elemento de la pila **se corresponde con el atributo de tamaño del segmento** (16, 32, o 64 bits), es decir, con el modo de trabajo en el que está el procesador, y no con el del operando en sí.
- Ej: PUSH AL, consume 16, 32, o 64 bits dependiendo del tamaño del segmento. Nunca consume 8 bits.

Alineación del Stack

- El stack pointer debe apuntar a direcciones de memoria **alineadas** de acuerdo con su ancho de bits.
- Por ejemplo, el ESP (32 bits) debe estar alineado a double words.
- Al definir un stack en memoria se debe cuidar el detalle de la alineación.
- El tamaño de cada elemento de la pila **se corresponde con el atributo de tamaño del segmento** (16, 32, o 64 bits), es decir, con el modo de trabajo en el que está el procesador, y no con el del operando en sí.
- Ej: PUSH AL, consume 16, 32, o 64 bits dependiendo del tamaño del segmento. Nunca consume 8 bits.
- El valor en que se decrementa el Stack Pointer se corresponde con el tamaño del segmento (2, 4, u 8 bytes).

Alineación del Stack



1 Funcionamiento Básico

2 Ejemplos de uso de pila

- ¿Como funciona un llamado Near?
- ¿Como funciona un llamado Far?
- Interrupciones

3 Convención de llamadas C

4 Bibliografía

Como en un debugger :)

- Ejecutamos la primer instrucción
- Lee el port de E/S
- Y luego.....

```
% define mask    0xfff0
main:
```

```
...
```

```
mov    dx,0x300
```

```
in     ax,dx    ;lee port
```

```
call   setmask ;llama a subrutina
```

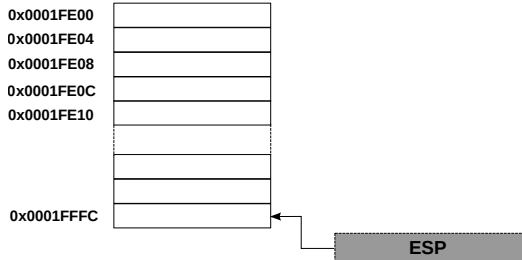
```
...
```

```
...
```

```
setmask:
```

```
and    ax,mask  ;aplica la máscara
```

```
ret                                ;retorna
```



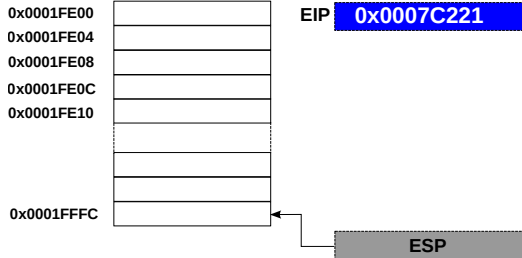
Estamos a punto de ejecutar CALL

- ...ejecutamos la instrucción Call.
- La misma está almacenada a partir de la dirección de memoria contenida por **EIP**.
- El ESP apunta a la base de la pila.

```
% define mask    0xffff0
main:
```

```
...
mov    dx,0x300
in     ax,dx    ; lee port
call   setmask ; llama a subrutina
```

```
...
...
setmask:
and    ax,mask  ; aplica la máscara
ret
```



CALL por dentro...

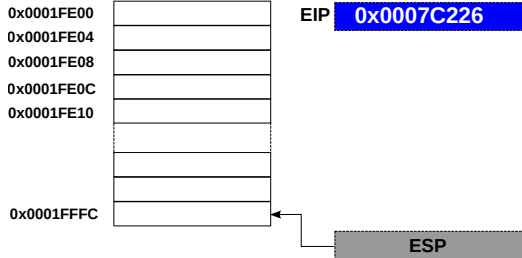
- En primer lugar el procesador apunta con EIP a la siguiente instrucción.
- Un CALL near se compone de 1 byte de código de operación y cuatro bytes para la dirección efectiva (offset), ya que estamos en 32 bits.
- Por eso el EIP apunta 5 bytes mas adelante, ya que allí comienza la siguiente instrucción del CALL.

```
% define mask    0xffff0
main:
```

```
...
mov    dx,0x300
in     ax,dx    ;lee port
call   setmask ;llama a subrutina
...
...
```

```
setmask:
```

```
and    ax,mask  ;aplica la máscara
ret
```



CALL por dentro...

- El procesador decrementa ESP y guarda el valor de EIP.
- Así resguarda su dirección de retorno a la instrucción siguiente a CALL.
- Para saber a donde debe saltar saca de la instrucción CALL la dirección efectiva de la subrutina *setmask*.
- En nuestro caso 0x0007C44F.

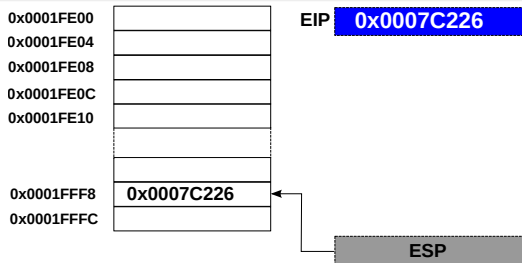
```
% define mask    0xfff0
main:
```

```
...
mov  dx,0x300
in   ax,dx    ;lee port
call setmask  ;llama a subrutina
```

```
...
```

```
setmask:
```

```
and  ax,mask   ;aplica la máscara
ret
```



Resultado del CALL

- Como resultado el valor de EIP, es reemplazado por la dirección efectiva de la subrutina *setmask*.
- Y sin mas.... el procesador está buscando la primer instrucción de la subrutina *setmask*, en este caso, la operación *and*.

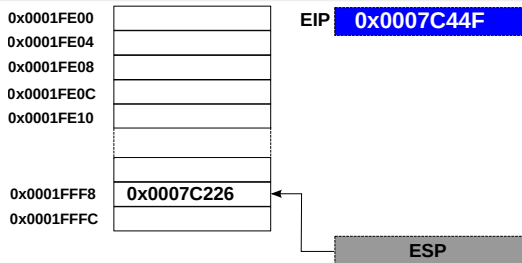
```
% define mask    0xfff0
main:
```

```
...
mov  dx,0x300
in   ax,dx    ;lee port
call setmask  ;llama a subrutina
```

```
...
```

```
setmask:
```

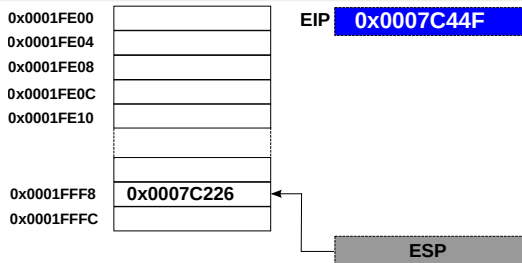
```
and ax,mask    ;aplica la máscara
ret            ;retorna
```



Volver.....

- Esta subrutina es trivial a los efectos del ejemplo.
- Para volver (sin la frente marchita)...
- Es necesario **retornar**

```
% define mask    0xfff0
main:
...
mov  dx,0x300
in   ax,dx    ;lee port
call setmask  ;llama a subrutina
...
...
setmask:
and  ax,mask  ;aplica la máscara
ret
```



Volviendo.....

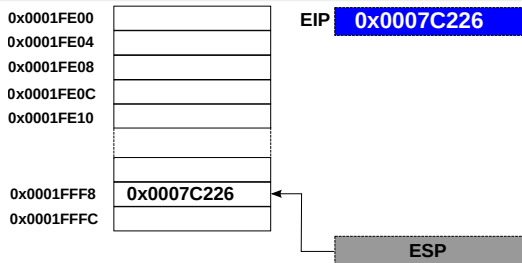
- La ejecución de **ret** consiste en recuperar de la pila la dirección de retorno.
- Esa dirección se debe cargar en EIP
- Una vez hecho.....

```
% define mask    0xfff0
main:
```

```
...
mov  dx,0x300
in   ax,dx    ;lee port
call setmask ;llama c
...
...
```

```
setmask:
```

```
and  ax,mask    ;aplica la máscara
ret                               ;retorna
```



Volvimos!

- Finalizada la ejecución de **ret** estamos otra vez en el código llamador.
- Pero en la instrucción siguiente a **CALL**

```
% define mask    0xfff0
main:
```

```
...
mov    dx,0x300
in     ax,dx    ;lee port
call   setmask ;llama a subrutina
```

```
...
```

```
...
setmask:
and    ax,mask  ;aplica la máscara
ret
```

0x0001FE00

0x0001FE04

0x0001FE08

0x0001FE0C

0x0001FE10

0x0001FFFC

EIP 0x0007C226

ESP

1 Funcionamiento Básico

2 Ejemplos de uso de pila

- ¿Como funciona un llamado Near?
- ¿Como funciona un llamado Far?
- Interrupciones

3 Convención de llamadas C

4 Bibliografía

Ahora el destino está en un segmento diferente

- Ejecutamos la primer instrucción
- Lee el port de E/S
- Y luego.....

```
% define mask    0xfff0
section code1
main:
```

```
...
```

```
mov    dx,0x300
```

```
in     ax,dx          ; lee port
```

```
call   code2:setmask ; llama a subrutina
```

```
...
```

```
section code2
```

```
setmask:
```

```
and    ax,mask        ; aplica la máscara
```

```
retf                      ; retorna
```

0x0001FE00

0x0001FE04

0x0001FE08

0x0001FE0C

0x0001FE10

0x0001FFFC

ESP

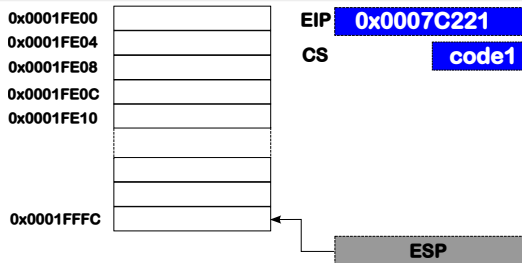
Por lo tanto importa el valor de CS...

- Nuevamente nos paramos en el CALL
- Pero ahora necesitamos memorizar EIP, y también CS
- Ya que al estar el destino en otro segmento CS se modificará

```
% define mask    0xffff0
section code1
main:
```

```
...
mov  dx,0x300
in   ax,dx           ; lee port
call code2:setmask   ; llama a subrutina
```

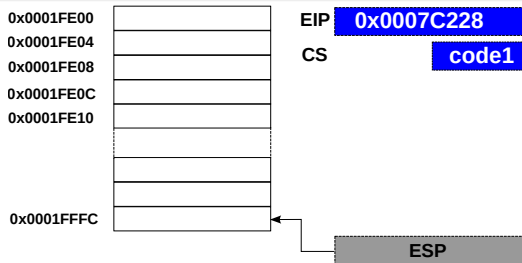
```
...
section code2
setmask:
and  ax,mask         ; aplica la máscara
retf                  ; retorna
```



Otra vez adentro del CALL... pero FAR

- Ahora la instrucción mide 7 bytes ya que se agrega el segmento
- Por lo tanto el EIP se incrementa 7 lugares
- Y se memoriza en la pila la dirección FAR.

```
% define mask    0xfff0
section code1
main:
    ...
    mov    dx,0x300
    in     ax,dx          ; lee port
    call   code2:setmask ; llama a subrutina
    ...
section code2
setmask:
    and    ax,mask        ; aplica la máscara
    retf                  ; retorna
```



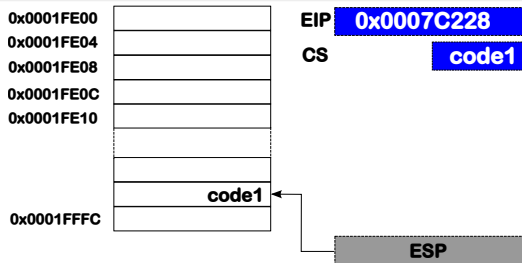
Otra vez adentro del CALL... pero FAR

- En primer lugar guarda en la pila, el valor del segmento al cual debe retornar.
- Siempre antes de almacenar nada en la pila, debe antes decrementar el valor del ESP.

```
% define mask    0xfff0
section code1
main:
```

```
...
mov  dx,0x300
in   ax,dx           ;lee port
call code2:setmask   ;llama a subrutina
```

```
...
section code2
setmask:
and  ax,mask         ;aplica la máscara
retf                  ;retorna
```



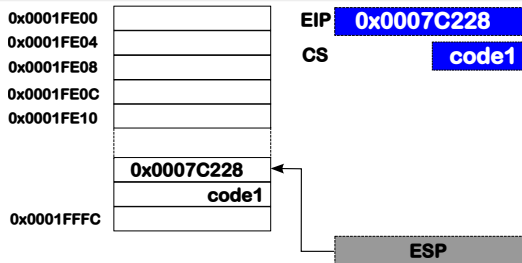
Otra vez adentro del CALL... pero FAR

- Luego del valor del segmento guarda en la pila, el valor de EIP al cual debe retornar, y que lo llevará a buscar la siguiente instrucción al CALL.
- Decrementará nuevamente el valor del ESP, antes de almacenar.

```
% define mask    0xfff0
section code1
main:
```

```
...
mov  dx,0x300
in   ax,dx           ; lee port
call code2:setmask   ; llama a subrutina
```

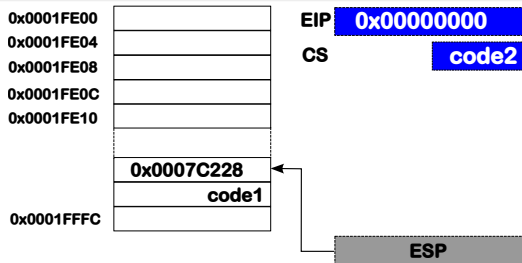
```
...
section code2
setmask:
and  ax,mask         ; aplica la máscara
retf                  ; retorna
```



Otra vez adentro del CALL... pero FAR

- La dirección de la rutina *setmask*, ahora es *code2:offset*.
- Como comienza justo al inicio del segmento, su offset es 0x00000000.

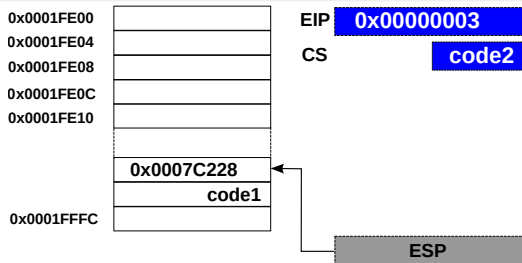
```
% define mask    0xfff0
section code1
main:
    ...
    mov  dx,0x300
    in   ax,dx          ; lee port
    call code2:setmask ; llama a subrutina
    ...
section code2
setmask:
    and  ax,mask        ; aplica la máscara
    retf                ; retorna
```



Retornando de un Call Far

- Para volver de un call far hay que sacar de la pila no solo el offset sino también el segmento.
- Entonces no sirve la misma instrucción que se usa para volver de una rutina Near.

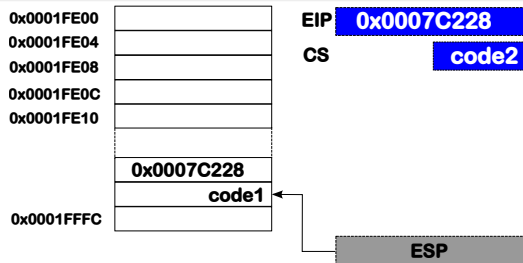
```
% define mask    0xfff0
section code1
main:
    ...
    mov    dx,0x300
    in     ax,dx          ; lee port
    call   code2:setmask ; llama a subrutina
    ...
section code2
setmask:
    and    ax,mask        ; aplica la máscara
    retf                ; retorna
```



Retornando de un Call Far

- Recupera la dirección efectiva
- Luego decreenta el Stack Pointer

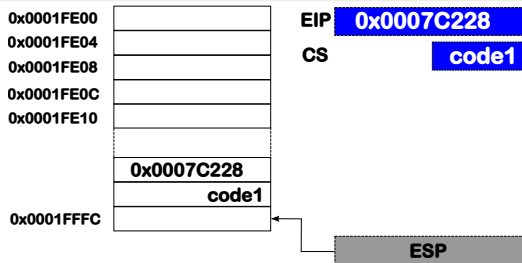
```
% define mask    0xfff0
section code1
main:
    ...
    mov    dx,0x300
    in     ax,dx          ; lee port
    call   code2:setmask ; llama a subrutina
    ...
section code2
setmask:
    and    ax,mask        ; aplica la máscara
    retf                  ; retorna
```



Retornando de un Call Far

- Recupera el valor del segmento
- Luego decreuenta el Stack Pointer
- ...y volvió...

```
% define mask    0xfff0
section code1
main:
    ...
    mov    dx,0x300
    in     ax,dx          ; lee port
    call   code2:setmask ; llama a subrutina
    ...
section code2
setmask:
    and    ax,mask        ; aplica la máscara
    retf                ; retorna
```



1 Funcionamiento Básico

2 Ejemplos de uso de pila

- ¿Como funciona un llamado Near?
- ¿Como funciona un llamado Far?
- **Interrupciones**

3 Convención de llamadas C

4 Bibliografía

¿Que pasa cuando se produce una Interrupción?

- Ejecutamos una instrucción cualquiera
- y en el medio de esa instrucción se produce una interrupción
- ...

```
section code
```

```
main:
```

```
...
```

```
next:
```

```
test [var],1 ;chequea bit 0 de variable
jnz next
```

```
...
```

```
section kernel
```

```
handler_int:
```

```
in al, port ;lee port de E/S
iret ;retorna
```

0x0001FE00

0x0001FE04

0x0001FE08

0x0001FE0C

0x0001FE10

0x0001FFFC

EIP 0x0007C221

CS

code1

ESP

¿Que pasa cuando se produce una Interrupción?

- Es necesario guardar además de la dirección de retorno, el estado del procesador.
- De otro modo si al final de la interrupción alguna instrucción modifica un flag, el estado de la máquina se altera y le vuelve al programa modificado.
- Esto puede tener resultados impredecibles si al retorno hay que usar el flag que cambió.

section code

main:

...

next:

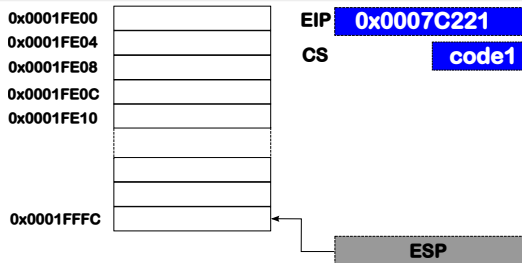
```
test    [var],1 ;chequea bit 0 de variable
jnz     next
```

...

section kernel

handler_int:

```
in      al, port ;lee port de E/S
iret                    ;retorna
```



¿Que pasa cuando se produce una Interrupción?

- La dirección de retorno es far.
- Especialmente en sistemas multitasking donde cada proceso tiene una pila de kernel diferente.
- Así que luego de los flags se guarda el segmento de código.

```
section code
```

```
main:
```

```
...
```

```
next:
```

```
test    [var],1 ;chequea bit 0 de variable
```

```
jnz     next
```

```
...
```

```
section kernel
```

```
handler_int:
```

```
in      al, port ;lee port de E/S
```

```
iret                    ;retorna
```

0x0001FE00

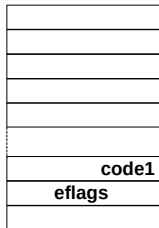
0x0001FE04

0x0001FE08

0x0001FE0C

0x0001FE10

0x0001FFFC



EIP 0x0007C224

CS code1

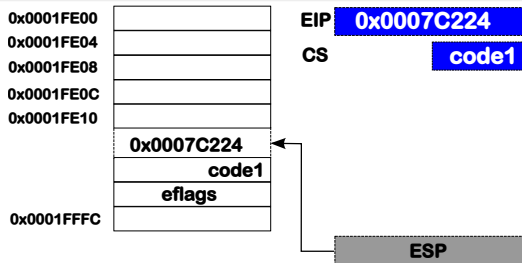
ESP

¿Que pasa cuando se produce una Interrupción?

- Se resguarda finalmente la dirección efectiva
- Notar que es la de la instrucción siguiente a la de la interrupción

```

section code
main:
    ...
next:
    test    [var],1 ;chequea bit 0 de variable
    jnz     next
    ...
section kernel
handler_int:
    in      al, port ;lee port de E/S
    iret                    ;retorna
  
```

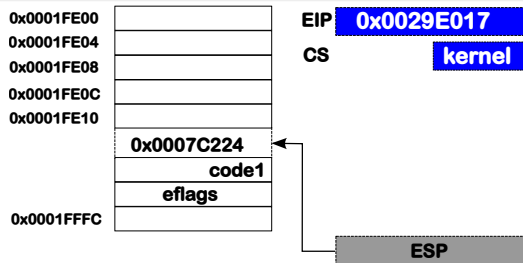


¿Que pasa cuando se produce una Interrupción?

- Los nuevos valores de segmento y desplazamiento que debe cargar en CS:EIP, los obtiene del vector de interrupciones en modo real, o de la Tabla de descriptores de interrupción en modo protegido, o en el modo 64 bits.

```

section code
main:
    ...
next:
    test    [var],1 ;chequea bit 0 de variable
    jnz     next
    ...
section kernel
handler_int:
    in      al, port ;lee port de E/S
    iret                    ;retorna
  
```



¿Como se vuelve de una Interrupción?

- Recuperando además de la dirección de retorno, los flags
- Por lo tanto necesitamos otra instrucción particular de retorno...
- ... `iret`...

```
section code
```

```
main:
```

```
...
```

```
next:
```

```
test    [var],1 ;chequea bit 0 de variable
```

```
jnz     next
```

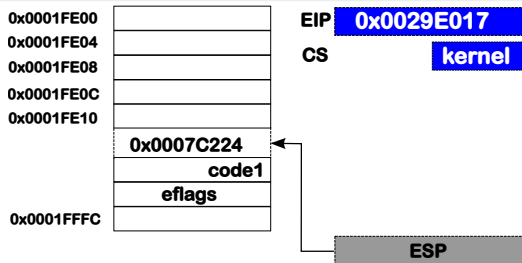
```
...
```

```
section kernel
```

```
handler_int:
```

```
in      al, port ;lee port de E/S
```

```
iret    ;retorna
```

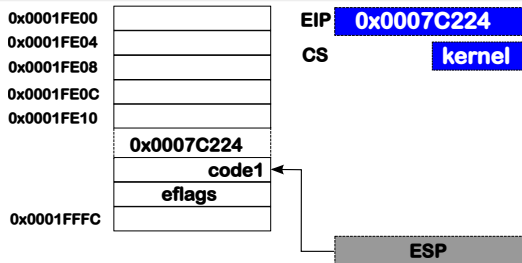


Volviendo...

```

section code
main:
    ...
next:
    test    [var],1 ;chequea bit 0 de variable
    jnz     next
    ...
section kernel
handler_int:
    in      al, port ;lee port de E/S
    iret                    ;retorna

```

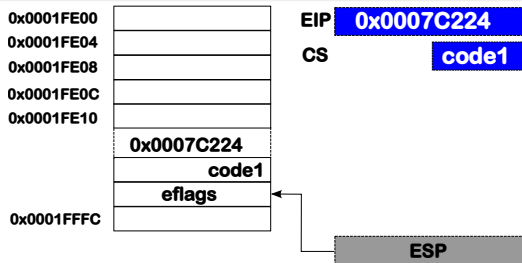


Volviendo...

```

section code
main:
    ...
next:
    test    [var],1 ;chequea bit 0 de variable
    jnz     next
    ...
section kernel
handler_int:
    in      al, port ;lee port de E/S
    iret                    ;retorna

```

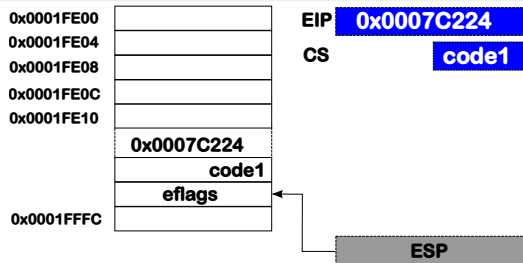


Volviendo...

```

section code
main:
    ...
next:
    test    [var],1 ;chequea bit 0 de variable
    jnz     next
    ...
section kernel
handler_int:
    in      al, port ;lee port de E/S
    iret                    ;retorna

```



- 1 Funcionamiento Básico
- 2 Ejemplos de uso de pila
- 3 Convención de llamadas C**
 - Generalidades
 - Modo 32 bits
 - Interacción C-ASM
 - Modo 64 Bits
 - Resultados
- 4 Bibliografía

Llamadas a función

Llamadas a función

- En general en el lenguaje C una función se invoca de la siguiente forma

```
type function (arg1 , arg2 , ... , argn );
```


Llamadas a función

- En general en el lenguaje C una función se invoca de la siguiente forma

```
type function (arg1 , arg2 , ... , argn );
```

- ***type***, es siempre un tipo de dato básico (int, char, float, double), o un puntero, o void en caso en que no devuelva nada.

Llamadas a función

- En general en el lenguaje C una función se invoca de la siguiente forma

```
type function (arg1 , arg2 , ... , argn );
```

- **type**, es siempre un tipo de dato básico (int, char, float, double), o un puntero, o void en caso en que no devuelva nada.
- El manejo de la interfaz entre el programa invocante y la función llamada la resuelve el compilador, de una manera perfectamente definida.

Llamadas a función

- En general en el lenguaje C una función se invoca de la siguiente forma

```
type function (arg1 , arg2 , ... , argn );
```

- **type**, es siempre un tipo de dato básico (int, char, float, double), o un puntero, o void en caso en que no devuelva nada.
- El manejo de la interfaz entre el programa invocante y la función llamada la resuelve el compilador, de una manera perfectamente definida.
- Sin embargo los pormenores son diferentes según se trabaje en 32 bits o en 64 bits

- 1 Funcionamiento Básico
- 2 Ejemplos de uso de pila
- 3 Convención de llamadas C**
 - Generalidades
 - **Modo 32 bits**
 - Interacción C-ASM
 - Modo 64 Bits
 - Resultados
- 4 Bibliografía

Stack Frame

Stack Frame

- El compilador traduce el llamado en el siguiente código assembler:

```
push      argn
...
push  arg2
push  arg1
call  function      ;o sea un CALL Near!!
```

Stack Frame

- El compilador traduce el llamado en el siguiente código assembler:

```
push      argn  
...  
push arg2  
push arg1  
call function      ;o sea un CALL Near!!
```

- Los argumentos se apilan desde la derecha hacia la izquierda.

Stack Frame

- El compilador traduce el llamado en el siguiente código assembler:

```
push      argn
...
push  arg2
push  arg1
call  function      ;o sea un CALL Near!!
```

- Los argumentos se apilan desde la derecha hacia la izquierda.
- Una vez dentro de la subrutina “function”, el compilador agrega el siguiente código

```
push  ebp      ;resguardamos ebp
mov   ebp, esp ;lo apuntamos a la pila
```


Ejemplo en 32 bits

```
int f1( int a, float b, double c, int* d, double* e)
```

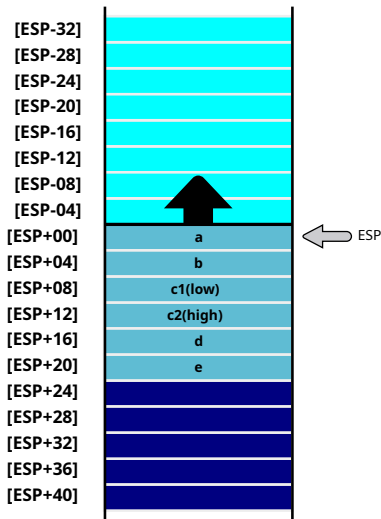
Ejemplo en 32 bits

```
int f1( int a, float b, double c, int* d, double* e)
```

Llamando:

.....

```
push    e
push    d
push    c2
push    c1
push    b
push    a
call    funcion
add     esp, 6*4
```



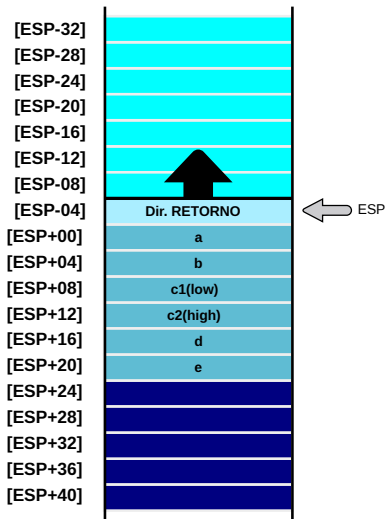
Ejemplo en 32 bits

```
int f1( int a, float b, double c, int* d, double* e)
```

Llamando:

.....

```
push    e
push    d
push    c2
push    c1
push    b
push    a
call    funcion
add     esp, 6*4
```



Ejemplo en 32 bits

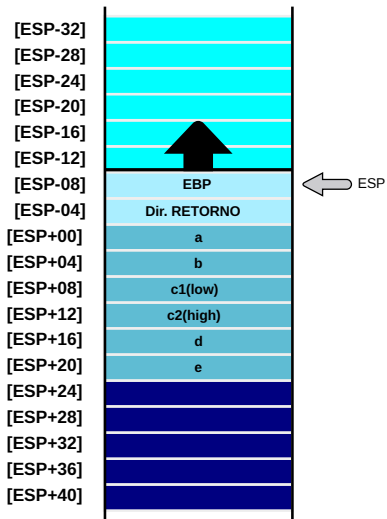
```
int f1( int a, float b, double c, int* d, double* e)
```

funcion:

```
push    ebp
mov     ebp,esp
sub     esp,3*4
```

Código de la
función

```
mov     esp,ebp
pop     ebp
ret     12
```



Ejemplo en 32 bits

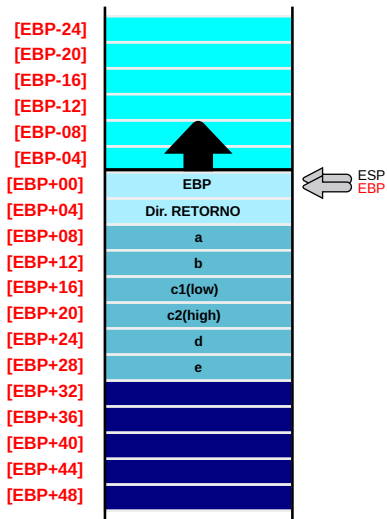
```
int f1( int a, float b, double c, int* d, double* e)
```

funcion:

```
push    ebp
mov     ebp,esp
sub     esp,3*4
```

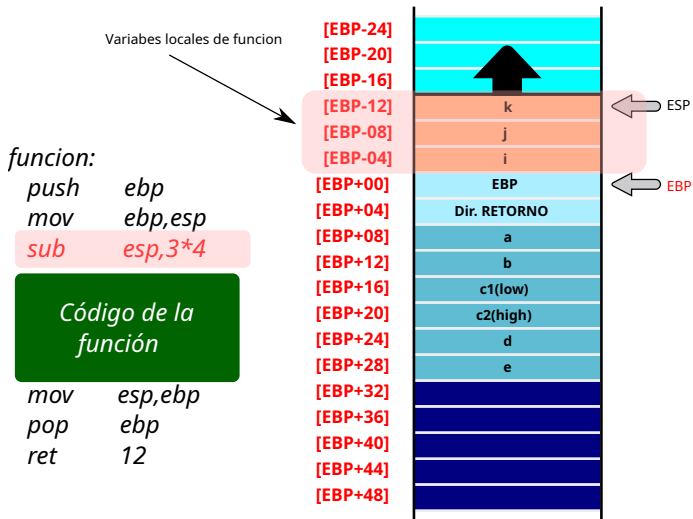
Código de la
función

```
mov     esp,ebp
pop     ebp
ret     12
```



Ejemplo en 32 bits

```
int f1( int a, float b, double c, int* d, double* e)
```



Ejemplo en 32 bits

```
int f1( int a, float b, double c, int* d, double* e)
```

funcion:

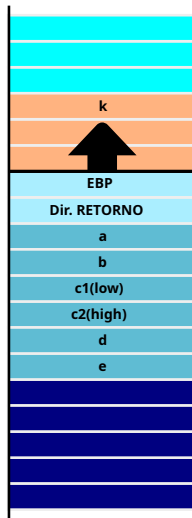
```
push    ebp
mov     ebp,esp
sub     esp,3*4
```

Código de la
función

```
mov     esp,ebp
pop     ebp
ret
```

Libera Variables locales de funcion

[EBP-24]
[EBP-20]
[EBP-16]
[EBP-12]
[EBP-08]
[EBP-04]
[EBP+00]
[EBP+04]
[EBP+08]
[EBP+12]
[EBP+16]
[EBP+20]
[EBP+24]
[EBP+28]
[EBP+32]
[EBP+36]
[EBP+40]
[EBP+44]
[EBP+48]



ESP
EBP

Ejemplo en 32 bits

```
int f1( int a, float b, double c, int* d, double* e)
```

funcion:

```
push    ebp
mov     ebp,esp
sub     esp,3*4
```

Código de la
función

```
mov     esp,ebp
pop     ebp
ret
```

Recupera EBP del invocante

[ESP-32]
[ESP-28]
[ESP-24]
[ESP-20]
[ESP-16]
[ESP-12]
[ESP-08]
[ESP-04]
[ESP+00]
[ESP+04]
[ESP+08]
[ESP+12]
[ESP+16]
[ESP+20]
[ESP+24]
[ESP+28]
[ESP+32]
[ESP+36]
[ESP+40]

Dir. RETORNO

a

b

c1(low)

c2(high)

d

e

← ESP

Ejemplo en 32 bits

```
int f1( int a, float b, double c, int* d, double* e)
```

funcion:

```
push    ebp
mov     ebp,esp
sub     esp,3*4
```

Código de la
función

```
mov     esp,ebp
pop     ebp
ret
```

Recupera Dirección de retorno

[ESP-32]
[ESP-28]
[ESP-24]
[ESP-20]
[ESP-16]
[ESP-12]
[ESP-08]
[ESP-04]

Dir. Retorno

[ESP+00]
[ESP+04]
[ESP+08]
[ESP+12]
[ESP+16]
[ESP+20]
[ESP+24]
[ESP+28]
[ESP+32]
[ESP+36]
[ESP+40]

a

b

c1(low)

c2(high)

d

e

← ESP

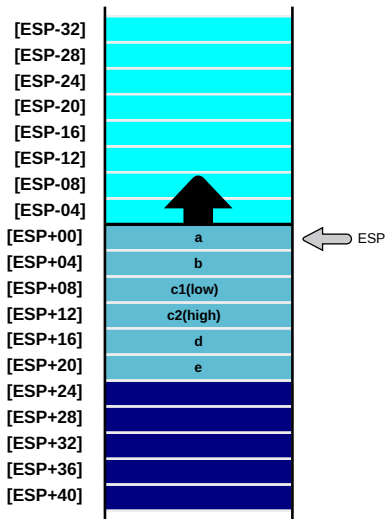
Ejemplo en 32 bits

```
int f1( int a, float b, double c, int* d, double* e)
```

Llamando:

.....

```
push    e
push    d
push    c2
push    c1
push    b
push    a
call    funcion
add     esp, 6*4
```



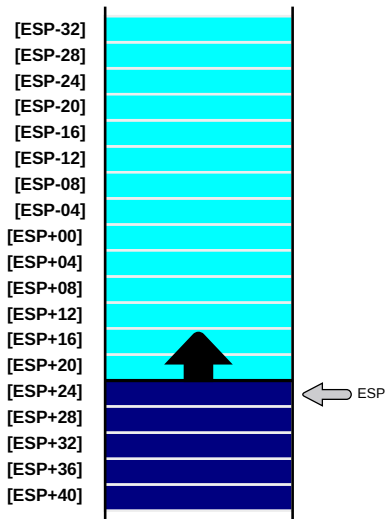
Ejemplo en 32 bits

```
int f1( int a, float b, double c, int* d, double* e)
```

Llamando:

.....

```
push    e
push    d
push    c2
push    c1
push    b
push    a
call    funcion
add     esp, 6*4
```



1 Funcionamiento Básico

2 Ejemplos de uso de pila

3 Convención de llamadas C

- Generalidades
- Modo 32 bits
- **Interacción C-ASM**
- Modo 64 Bits
- Resultados

4 Bibliografía

Llamar a funciones ASM desde C

Llamar a funciones ASM desde C

Hacemos uso de la cláusula `extern` en C y `global` en ASM:

Llamar a funciones ASM desde C

Hacemos uso de la cláusula `extern` en C y `global` en ASM:

funcion.asm

```
global fun
section .text
fun:
    ...
    ...
    ret
```

programa.c

```
extern int fun(int , int);
int main(){
    ...
    fun(44,3);
    ..
}
```

Llamar a funciones ASM desde C

Hacemos uso de la cláusula `extern` en C y `global` en ASM:

funcion.asm

```
global fun
section .text
fun:
    ...
    ...
    ret
```

programa.c

```
extern int fun(int , int);
int main(){
    ...
    fun(44,3);
    ..
}
```

Primero ensamblamos y compilamos el código en ASM para luego linkearlo con el código en C:

Llamar a funciones ASM desde C

Hacemos uso de la cláusula `extern` en C y `global` en ASM:

funcion.asm

```
global fun
section .text
fun:
    ...
    ...
    ret
```

programa.c

```
extern int fun(int , int);
int main(){
    ...
    fun(44,3);
    ..
}
```

Primero ensamblamos y compilamos el código en ASM para luego linkearlo con el código en C:

- `nasm -f elf64 funcion.asm -o funcion.o`

Llamar a funciones ASM desde C

Hacemos uso de la cláusula `extern` en C y `global` en ASM:

funcion.asm

```
global fun
section .text
fun:
    ...
    ...
    ret
```

programa.c

```
extern int fun(int , int);
int main(){
    ...
    fun(44,3);
    ..
}
```

Primero ensamblamos y compilamos el código en ASM para luego linkearlo con el código en C:

- `nasm -f elf64 funcion.asm -o funcion.o`
- `gcc -o ejec programa.c funcion.o`

Llamar a funciones ASM desde C

Hacemos uso de la cláusula `extern` en C y `global` en ASM:

funcion.asm

```
global fun
section .text
fun:
    ...
    ...
    ret
```

programa.c

```
extern int fun(int, int);
int main(){
    ...
    fun(44, 3);
    ..
}
```

Primero ensamblamos y compilamos el código en ASM para luego linkearlo con el código en C:

- `nasm -f elf64 funcion.asm -o funcion.o`
- `gcc -o ejec programa.c funcion.o`
- `gcc -o ejec -m64 main.o funcion.o`

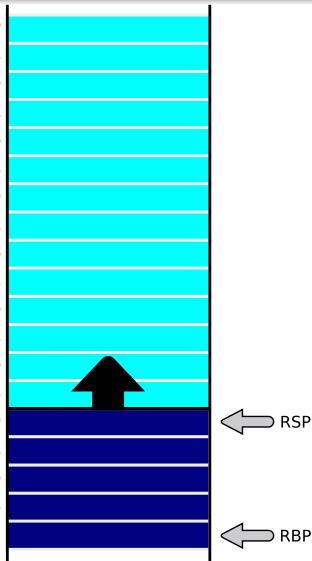
- 1 Funcionamiento Básico
- 2 Ejemplos de uso de pila
- 3 Convención de llamadas C**
 - Generalidades
 - Modo 32 bits
 - Interacción C-ASM
 - Modo 64 Bits**
 - Resultados
- 4 Bibliografía

Esquema de un stack frame en 64 bits

fun:

```
push rbp
mov rbp, rsp
sub rsp, 24
push rbx
push r12
push r13
push r14
push r15
... más código ...
pop r15
pop r14
pop r13
pop r12
pop rbx
add rsp, 24
pop rbp
ret
```

0xFFFFFFFF00000000
0xFFFFFFFF00000008
0xFFFFFFFF00000010
0xFFFFFFFF00000018
0xFFFFFFFF00000020
0xFFFFFFFF00000028
0xFFFFFFFF00000030
0xFFFFFFFF00000038
0xFFFFFFFF00000040
0xFFFFFFFF00000048
0xFFFFFFFF00000050
0xFFFFFFFF00000058
0xFFFFFFFF00000060
0xFFFFFFFF00000068
0xFFFFFFFF00000070
0xFFFFFFFF00000078
0xFFFFFFFF00000080
0xFFFFFFFF00000088

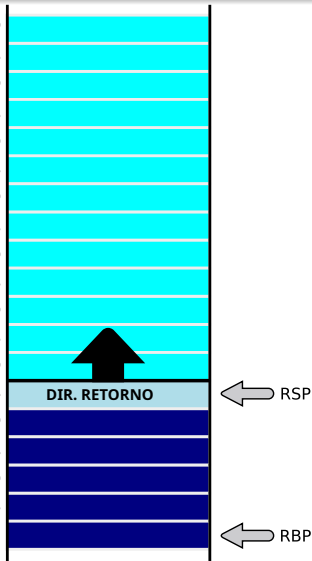


Esquema de un stack frame en 64 bits

fun:

```
push rbp
mov rbp, rsp
sub rsp, 24
push rbx
push r12
push r13
push r14
push r15
... más código ...
pop r15
pop r14
pop r13
pop r12
pop rbx
add rsp, 24
pop rbp
ret
```

0xFFFFFFFF00000000
0xFFFFFFFF00000008
0xFFFFFFFF00000010
0xFFFFFFFF00000018
0xFFFFFFFF00000020
0xFFFFFFFF00000028
0xFFFFFFFF00000030
0xFFFFFFFF00000038
0xFFFFFFFF00000040
0xFFFFFFFF00000048
0xFFFFFFFF00000050
0xFFFFFFFF00000058
0xFFFFFFFF00000060
0xFFFFFFFF00000068
0xFFFFFFFF00000070
0xFFFFFFFF00000078
0xFFFFFFFF00000080
0xFFFFFFFF00000088



Esquema de un stack frame en 64 bits

fun:

push rbp

mov rbp, rsp

sub rsp, 24

push rbx

push r12

push r13

push r14

push r15

... más código ...

pop r15

pop r14

pop r13

pop r12

pop rbx

add rsp, 24

pop rbp

ret

0xFFFFFFFF00000000

0xFFFFFFFF00000008

0xFFFFFFFF00000010

0xFFFFFFFF00000018

0xFFFFFFFF00000020

0xFFFFFFFF00000028

0xFFFFFFFF00000030

0xFFFFFFFF00000038

0xFFFFFFFF00000040

0xFFFFFFFF00000048

0xFFFFFFFF00000050

0xFFFFFFFF00000058

0xFFFFFFFF00000060

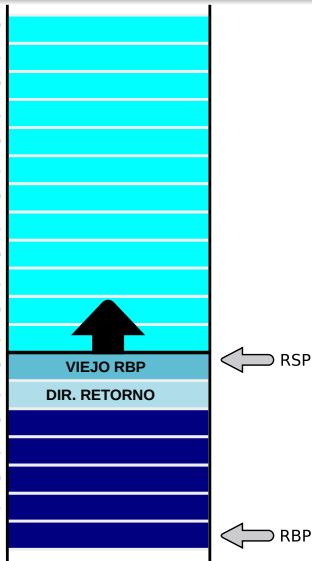
0xFFFFFFFF00000068

0xFFFFFFFF00000070

0xFFFFFFFF00000078

0xFFFFFFFF00000080

0xFFFFFFFF00000088



Esquema de un stack frame en 64 bits

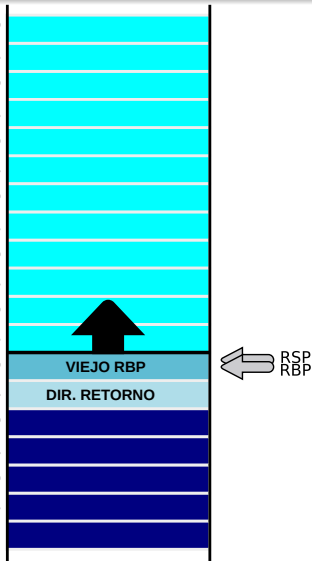
fun:

```

push rbp
mov rbp, rsp
sub rsp, 24
push rbx
push r12
push r13
push r14
push r15
... más código ...
pop r15
pop r14
pop r13
pop r12
pop rbx
add rsp, 24
pop rbp
ret

```

0xFFFFFFFF00000000
 0xFFFFFFFF00000008
 0xFFFFFFFF00000010
 0xFFFFFFFF00000018
 0xFFFFFFFF00000020
 0xFFFFFFFF00000028
 0xFFFFFFFF00000030
 0xFFFFFFFF00000038
 0xFFFFFFFF00000040
 0xFFFFFFFF00000048
 0xFFFFFFFF00000050
 0xFFFFFFFF00000058
 0xFFFFFFFF00000060
 0xFFFFFFFF00000068
 0xFFFFFFFF00000070
 0xFFFFFFFF00000078
 0xFFFFFFFF00000080
 0xFFFFFFFF00000088



Esquema de un stack frame en 64 bits

fun:

```

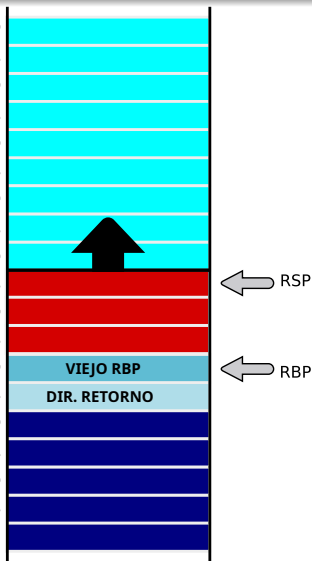
push rbp
mov rbp, rsp
sub rsp, 24
push rbx
push r12
push r13
push r14
push r15
... más código ...
pop r15
pop r14
pop r13
pop r12
pop rbx
add rsp, 24
pop rbp
ret

```

```

0xFFFFFFFF00000000
0xFFFFFFFF00000008
0xFFFFFFFF00000010
0xFFFFFFFF00000018
0xFFFFFFFF00000020
0xFFFFFFFF00000028
0xFFFFFFFF00000030
0xFFFFFFFF00000038
0xFFFFFFFF00000040
0xFFFFFFFF00000048
0xFFFFFFFF00000050
0xFFFFFFFF00000058
0xFFFFFFFF00000060
0xFFFFFFFF00000068
0xFFFFFFFF00000070
0xFFFFFFFF00000078
0xFFFFFFFF00000080
0xFFFFFFFF00000088

```



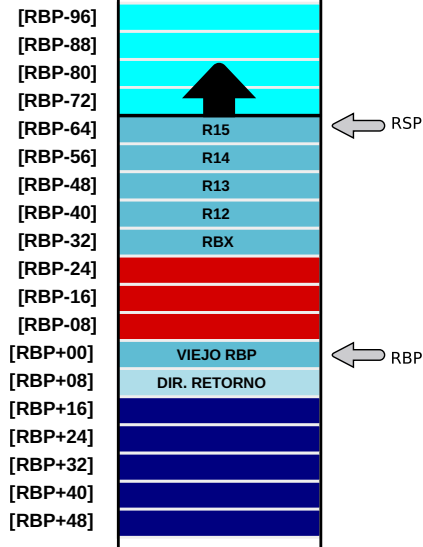
Esquema de un stack frame en 64 bits

fun:

```

push rbp
mov rbp, rsp
sub rsp, 24
push rbx
push r12
push r13
push r14
push r15
... más código ...
pop r15
pop r14
pop r13
pop r12
pop rbx
add rsp, 24
pop rbp
ret

```



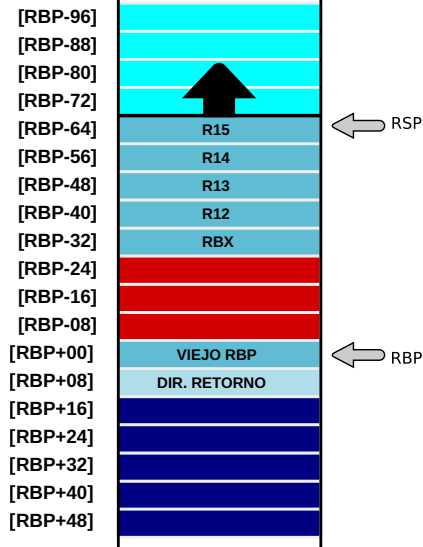
Esquema de un stack frame en 64 bits

fun:

```

push rbp
mov rbp, rsp
sub rsp, 24
push rbx
push r12
push r13
push r14
push r15
... más código ...
pop r15
pop r14
pop r13
pop r12
pop rbx
add rsp, 24
pop rbp
ret

```



Esquema de un stack frame en 64 bits

fun:

```

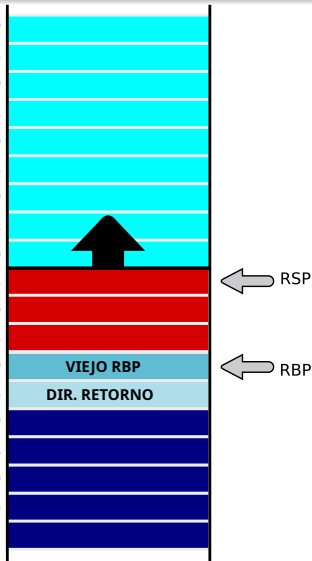
push rbp
mov rbp, rsp
sub rsp, 24
push rbx
push r12
push r13
push r14
push r15
... más código ...
pop r15
pop r14
pop r13
pop r12
pop rbx
add rsp, 24
pop rbp
ret

```

```

0xFFFFFFFF00000000
0xFFFFFFFF00000008
0xFFFFFFFF00000010
0xFFFFFFFF00000018
0xFFFFFFFF00000020
0xFFFFFFFF00000028
0xFFFFFFFF00000030
0xFFFFFFFF00000038
0xFFFFFFFF00000040
0xFFFFFFFF00000048
0xFFFFFFFF00000050
0xFFFFFFFF00000058
0xFFFFFFFF00000060
0xFFFFFFFF00000068
0xFFFFFFFF00000070
0xFFFFFFFF00000078
0xFFFFFFFF00000080
0xFFFFFFFF00000088

```



Esquema de un stack frame en 64 bits

fun:

```

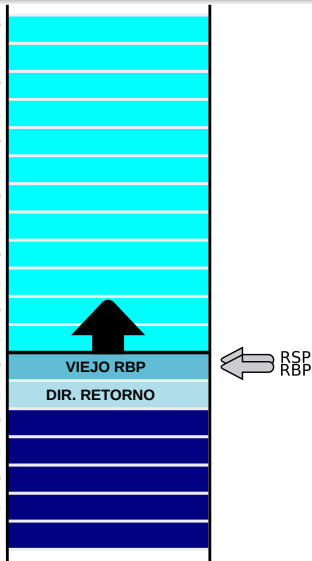
push rbp
mov rbp, rsp
sub rsp, 24
push rbx
push r12
push r13
push r14
push r15
... más código ...
pop r15
pop r14
pop r13
pop r12
pop rbx
add rsp, 24
pop rbp
ret

```

```

0xFFFFFFFF00000000
0xFFFFFFFF00000008
0xFFFFFFFF00000010
0xFFFFFFFF00000018
0xFFFFFFFF00000020
0xFFFFFFFF00000028
0xFFFFFFFF00000030
0xFFFFFFFF00000038
0xFFFFFFFF00000040
0xFFFFFFFF00000048
0xFFFFFFFF00000050
0xFFFFFFFF00000058
0xFFFFFFFF00000060
0xFFFFFFFF00000068
0xFFFFFFFF00000070
0xFFFFFFFF00000078
0xFFFFFFFF00000080
0xFFFFFFFF00000088

```

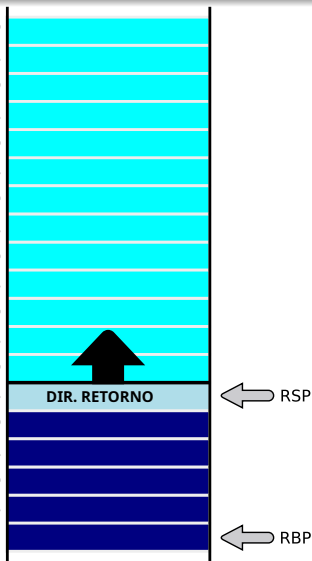


Esquema de un stack frame en 64 bits

fun:

```
push rbp
mov rbp, rsp
sub rsp, 24
push rbx
push r12
push r13
push r14
push r15
... más código ...
pop r15
pop r14
pop r13
pop r12
pop rbx
add rsp, 24
pop rbp
ret
```

0xFFFFFFFF00000000
0xFFFFFFFF00000008
0xFFFFFFFF00000010
0xFFFFFFFF00000018
0xFFFFFFFF00000020
0xFFFFFFFF00000028
0xFFFFFFFF00000030
0xFFFFFFFF00000038
0xFFFFFFFF00000040
0xFFFFFFFF00000048
0xFFFFFFFF00000050
0xFFFFFFFF00000058
0xFFFFFFFF00000060
0xFFFFFFFF00000068
0xFFFFFFFF00000070
0xFFFFFFFF00000078
0xFFFFFFFF00000080
0xFFFFFFFF00000088

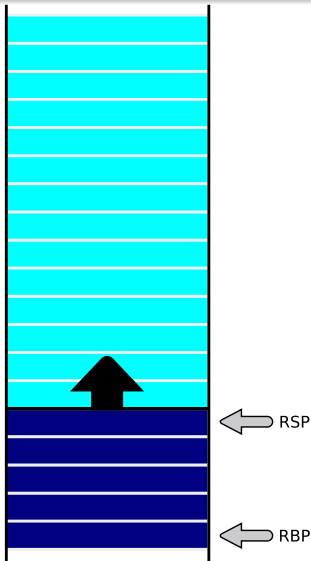


Esquema de un stack frame en 64 bits

fun:

```
push rbp
mov rbp, rsp
sub rsp, 24
push rbx
push r12
push r13
push r14
push r15
... más código ...
pop r15
pop r14
pop r13
pop r12
pop rbx
add rsp, 24
pop rbp
ret
```

0xFFFFFFFF00000000
0xFFFFFFFF00000008
0xFFFFFFFF00000010
0xFFFFFFFF00000018
0xFFFFFFFF00000020
0xFFFFFFFF00000028
0xFFFFFFFF00000030
0xFFFFFFFF00000038
0xFFFFFFFF00000040
0xFFFFFFFF00000048
0xFFFFFFFF00000050
0xFFFFFFFF00000058
0xFFFFFFFF00000060
0xFFFFFFFF00000068
0xFFFFFFFF00000070
0xFFFFFFFF00000078
0xFFFFFFFF00000080
0xFFFFFFFF00000088



Variables Locales

Variables Locales

- Una vez dentro de la función invocada en un programa C utilizamos por lo general **variables locales**. Solo tienen validez dentro de la función en la que se las declara.

Variables Locales

- Una vez dentro de la función invocada en un programa C utilizamos por lo general **variables locales**. Solo tienen validez dentro de la función en la que se las declara.
- Una vez finalizada esta función **no existen mas**.

Variables Locales

- Una vez dentro de la función invocada en un programa C utilizamos por lo general **variables locales**. Solo tienen validez dentro de la función en la que se las declara.
- Una vez finalizada esta función **no existen mas**.
- Se crean **frames** en el stack para albergar dichas variables. Simplemente moviendo `rsp` hacia el tope del stack, es decir:
`sub rsp , n`

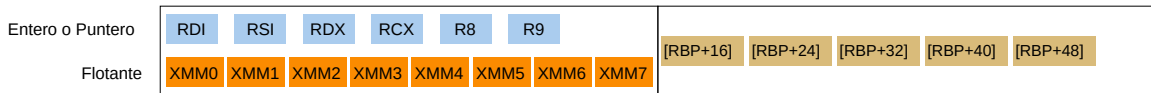
Variables Locales

- Una vez dentro de la función invocada en un programa C utilizamos por lo general **variables locales**. Solo tienen validez dentro de la función en la que se las declara.
- Una vez finalizada esta función **no existen mas**.
- Se crean **frames** en el stack para albergar dichas variables. Simplemente moviendo `rsp` hacia el tope del stack, es decir:
`sub rsp , n`
- Siendo `n` la cantidad de bytes a reservar para variables.
Es muy importante que la cantidad de bytes sea múltiplo del ancho de stack.
Caso contrario rompemos la alineación de la pila.

System V Application Binary Interface

- Conocida como ABI, establece el pasaje de argumentos desde una función llamante a una función llamada, y como se retornan los resultados.

En 64bits:



- Los registros se usan en orden dependiendo del tipo
- Los registros de enteros guardan parámetros de tipo Entero o Puntero
- Los registros XMM guardan parámetros de tipo Flotante
- Si no hay más registros disponibles se usa la PILA
- Los parámetros en la PILA deben quedar ordenados desde la dirección más baja a la más alta.

Ejemplo sencillo

En 64 bits:

```
int f1( int a, float b, double c, int* d, double* e)
```

Enteros

RDI = a

RSI = d

RDX = e

RCX =

R8 =

R9 =

Flotante

XMM0 = b

XMM1 = c

XMM2 =

XMM3 =

XMM4 =

XMM5 =

XMM6 =

XMM7 =

Pila

[RSP+0]

[RSP+8]

[RSP+16]

[RSP+24]

[RSP+32]

[RSP+40]

[RSP+48]

[RSP+56]

[RSP+64]

[RSP+72]



Ejemplo sencillo

En 64 bits:

```
int f2( int a1, float a2, double a3, int a4, float a5,
        double a6, int* a7, double* a8, int* a9,
        double a10, int** a11, float* a12, double** a13,
        int* a14, double a15)
```

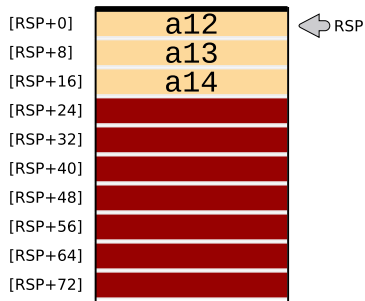
Enteros

RDI = a1
RSI = a4
RDX = a7
RCX = a8
R8 = a9
R9 = a11

Flotante

XMM0 = a2
XMM1 = a3
XMM2 = a5
XMM3 = a6
XMM4 = a10
XMM5 = a15
XMM6 =
XMM7 =

Pila



- 1 Funcionamiento Básico
- 2 Ejemplos de uso de pila
- 3 Convención de llamadas C**
 - Generalidades
 - Modo 32 bits
 - Interacción C-ASM
 - Modo 64 Bits
 - Resultados**
- 4 Bibliografía

Resultados

- En 32 bits:
los resultados enteros y punteros se devuelven por `eax`.
- En 64 bits:
los enteros y punteros se devuelven en `RAX`, y si son floats o doubles, en `XMM0` y/o `XMM1`.

- Intel® 64 and IA-32 Architectures Software Developer's Manual:
Vol I. Basic Architecture. Capítulo 6
- System V Application Binary Interface.
AMD64 Architecture Processor Supplement. Draft Version 0.99.5.
Edited by Michael Matz, Jan Hubička, Andreas Jaeger, Mark Mitchell. September 3, 2010.
- System V Application Binary Interface.
Intel386™ Architecture Processor Supplement. Fourth Edition