

ÚSTAV AUTOMATIZACE A MĚŘICÍ TECHNIKY Fakulta elektrotechniky a komunikačních technologií Vysoké učení technické v Brně

NÁVOD K POUŽÍVÁNÍ KNIHOVNY CHECK.H

Knihovnu checker tvoří dva soubory – hlavičkový soubor check.h a zdrojový soubor check.c. Pro kontrolu správnosti checkrem je třeba:

- 1. **přikopírovat oba uvedené soubory** k překládanému projektu.
- 2. je třeba checker přeložit společně s projektem. V MS Visual C++ lze připojit soubory k projektu pomocí tlačítka v hlavním menu "Add new item" a nabídky "Add existing item". V projektech s automaticky generovaným makefile to znamená pouze připojit tyto soubory k projektu, v jiných případech je třeba do makefile doplnit příkaz pro připojení souborů knihovny do projektu.
- 3. připojit k programu hlavičkový soubor direktivou preprocesoru #include. Tzn. mít v souboru, který má být kontrolován nebo v jeho hlavičkovém souboru příkaz #include "check.h".

Tabulka 1: Seznam uživatelských funkcí knihnvy check.h

Funkce	Význam funkce
<pre>Void memory_stat (void);</pre>	vypíše aktuální stav alokované paměti, tj.
	přehled a případně tabulku s výpisem
	paměti, alokované v dané chvíli
<pre>Void file_stat (void);</pre>	vypíše aktuální počet otevřených a
	uzavřených souborů, checker umí
	kontrolovat pouze soubory otevřené dle
	standardů C, kontrolu vstupních a
	výstupních proudů jazyka C++ nepodporuje
<pre>Void stat (void);</pre>	slučuje obě dvě předchozí funkce

Checker obsahuje 3 uživatelské funkce, které lze volat přímo z těla kontrolovaného programu. Tyto funkce jsou spolu s jejich významem uvedeny v Tabulka 1.

VX OKE WEGINGKE FAULTS FAUL

ÚSTAV AUTOMATIZACE A MĚŘICÍ TECHNIKY

Fakulta elektrotechniky a komunikačních technologií Vysoké učení technické v Brně

Checker sám vždy na konci programu zkontroluje stav alokované paměti a otevřených souborů a vypíše o tom hlášení. V případě, že v programu zůstala neuvolněná paměť nebo neuzavřený soubor, programátor je na to upozorněn výpisem. Checker dále zajistí uvolnění alokované paměti a korektní uzavření všech souborů, takže celý program se chová správně a nezanechává v paměti memory leaky.

