

Lancer le programme

Deux commandes sont possibles pour le lancement du programme :

- ✓ Celle qui permet de lancer le menu d'accès des différentes fonctions d'affichage sur le fichier passé en paramètre.

```
./prog file1.o -display
```

```
====Menu====
Choisir:
0- Sortir
1- Afficher les informations du Header
2- Afficher la table des sections
3- Afficher une section
4- Afficher la table des symboles
5- Afficher la table de relocation
```

- ✓ Celle qui permet d'accéder aux fonctions de fusions des deux fichiers passés en paramètre.

```
[10:45:58]cayrel$ ./prog file1.o file2.o
Fusion des 2 fichiers
```

Afficher les différentes informations du fichier

Afficher les informations relatives au Header du fichier ELF -> 1

```
====INFOS HEADER====
Magic :7f454c461100000000
Plateforme Cible: 40
Taille des mots : 32 bits
Type : Relocatable
      Offset : 440
      Taille : 40 (octets)
      Nombre d'entrée(s) : 10

Index de l'entrée : 7
Taille totale de l'header : 52 (octets)
```

Afficher la table de section -> 2

NUMERO	NAME	TYPE	OFFSET	ADDR	SIZE	ENTSIZE	LINK	INFO	ADDRALIGN	FLAGS
0		NULL	0	0	0	0	0	0	0	0
1	.text	PROGBITS	52	0	24	0	0	0	4	6
2	.rel.text	REL	432	0	8	8	8	1	4	64
3	.data	PROGBITS	76	0	0	0	0	0	1	3
4	.bss	NOBITS	76	0	0	0	0	0	1	3
5	.comment	PROGBITS	76	0	46	1	0	0	1	48
6	.ARM.attributes	PROGBITS	122	0	48	0	0	0	1	0
7	.shstrtab	STRTAB	170	0	73	0	0	0	1	0
8	.symtab	SYMTAB	244	0	160	16	9	8	4	0
9	.strtab	STRTAB	404	0	26	0	0	0	1	0

Afficher le contenu d'une section -> 3

Ecrire le numéro ou le nom de la section que vous voulez afficher (voir table des sections)

☛ Si rien ne s'affiche c'est que la section est vide ou que le nom ou numéro rentré est invalide.

```
3
nom ou numero de section a afficher:1
0x00000000 00482de9 04b08de2 feffffeb 0030a0e3
0x00000010 0300a0e1 0088bde8
```

Afficher la table des symboles -> 4

```
4
===TABLE DES SYMBOLES===
NUMERO| NAME      | TYPE   | VALEUR      | TAILLE      | LIEN   | SHNDX | OTHER
[0] |          | NOTYPE | 0x00000000 | 0x00000000 | LOCAL  | UND   | DEFAULT
[1] | file1.c | FILE   | 0x00000000 | 0x00000000 | LOCAL  | ABS   | DEFAULT
[2] |          | SECTION | 0x00000000 | 0x00000000 | LOCAL  | 1     | DEFAULT
[3] |          | SECTION | 0x00000000 | 0x00000000 | LOCAL  | 3     | DEFAULT
[4] |          | SECTION | 0x00000000 | 0x00000000 | LOCAL  | 4     | DEFAULT
[5] | $a      | NOTYPE | 0x00000000 | 0x00000000 | LOCAL  | 1     | DEFAULT
[6] |          | SECTION | 0x00000000 | 0x00000000 | LOCAL  | 5     | DEFAULT
[7] |          | SECTION | 0x00000000 | 0x00000000 | LOCAL  | 6     | DEFAULT
[8] | main    | FUNCTION | 0x00000000 | 0x00000018 | GLOBAL | 1     | DEFAULT
[9] | afficher| NOTYPE | 0x00000000 | 0x00000000 | GLOBAL | UND   | DEFAULT
```

Affichage de la table de relocation -> 5

```
5
=====TABLE DE RELOCATION=====
DECALAGE | TYPE          | INDEX ENTREE
0x00000008 | R_ARM_CALL | 9
```

Fusion des sections

Lors de la commande de fusion, vous pouvez revoir le menu présenté précédemment. Or celui-ci vous donnera accès aux fonctions d'affichage relatives à la fusion générée depuis les deux fichiers.

```
> ./prog file1.o file2.o
Fusion des 2 fichiers
====Menu====
Choisir:
 0- Sortir
 1- Afficher les informations du Header
 2- Afficher la table des sections
 3- Afficher une section
 4- Afficher la table des symboles
 5- Afficher la table de relocation
```

Ce menu fonctionne exactement de la même manière. Vous pouvez afficher les informations du header, la table des sections, ainsi que le contenu de l'une des sections.

☛ Les menus 4 et 5 ne sont pas corrects en l'état d'avancement du projet.