

UE Prog5 – Projet Logiciel – Mode d’emploi

Groupe 16

MODE D'EMPLOI EXÉCUTABLES

Compilation

Pour compiler notre code une simple commande "make" est suffisante. Par la suite 2 exécutables sont créés. Un premier exécutable **partie1** correspondant à la phase 1 et un deuxième exécutable **partie2** correspondant à la phase 2.

Exécutable « partie1 »

Ce dernier s'utilise via la commande `./partie1 fichier.o x` . Avec x un numéro correspondant à l'indice d'une section. Cet exécutable ne prend deux arguments qui correspondent à un fichier objet ELF et au numéro de la section à afficher. Cette commande affichera dans la console la description suivante du fichier objet :

- Header
- Section header
- Contenu de la section sélectionnée
- Table symbole
- Tables réimplantation

Exécutable « partie2 »

Ce dernier s'utilise via la commande `./partie2 fichierA.o fichierB.o res.o` . Cet exécutable prend trois arguments qui correspondent respectivement aux deux fichier objet à fusionner et le un fichier objet ou sera mis le résultat. Cette commande produira donc la fusion des deux premiers fichier objet.

MODE D'EMPLOI AUTO TEST

demonstration_partie1.sh

Pour utiliser cette fonction de test il suffit de l'appeler avec des arguments. Pour chaque nom de fichier passé en arguments, le programme exécutera la partie1 et readelf afin de comparer les différences.