

Laborator 01 - Introducere

Scop

- introducerea în tematica laboratorului
- familiarizarea cu mediul și uneltele folosite în cadrul laboratorului

Cuvinte cheie

- programare de sistem, C, compilare, depanare, biblioteci
- gcc, make, gdb
- cl, nmake, Visual Studio

Materiale ajutătoare

- lab01-slides.pdf [<http://elf.cs.pub.ro/so/res/laboratoare/lab01-slides.pdf>]
- lab01-refcard.pdf [<http://elf.cs.pub.ro/so/res/laboratoare/lab01-refcard.pdf>]
- Visual Studio Tutorials [<http://elf.cs.pub.ro/so/res/tutorial/asist-visual-studio/>]
- Video Introducere [<http://elf.cs.pub.ro/so/res/tutorial/lab-01-introducere/>]

Nice to read

- TLPI - Chapter 3, System Programming Concepts
- WSP4 - Chapter 1, Getting started with Windows

Desfășurarea laboratorului

Laboratorul de Sisteme de Operare este unul de programare de sistem [http://en.wikipedia.org/wiki/System_programming] având drept scop aprofundarea conceptelor prezentate la curs și prezentarea interfețelor de programare oferite de sistemele de operare (system API). Un laborator va prezenta un anumit set de concepte și va conține următoarele activități:

- prezentare teoretică
- parcurgerea exercițiilor rezolvate
- rezolvarea exercițiilor propuse

Pentru o desfășurare cât mai bună a laboratorului și o **înțelegere deplină** a conceptelor vă recomandăm să parcurgeți **conținutul laboratorului** de acasă. De asemenea, pentru consolidarea cunoștințelor folosiți **suportul de laborator** prezentat în paragraful următor.

Suport de laborator

- adăugați ca bookmark secțiunea Resurse [<https://elf.cs.pub.ro/so/res/doc/>]
- Linux
 - The Linux Programming Interface [<http://nostarch.com/tlpi/>] - TLPI
- Windows
 - Windows System Programming 4th Edition [<http://www.amazon.com/Windows-Programming-Addison-Wesley-Microsoft-Technology/dp/0321657748>] - WSP4
- General
 - lista de discuții [<http://cursuri.cs.pub.ro/cgi-bin/mailman/listinfo/so>]
 - canalul de IRC dedicat cursului #cs_so, de pe serverul freenode [<http://webchat.freenode.net/>].

Prezentare

Pentru a oferi o arie de cuprindere cât mai largă, laboratoarele au ca suport familiile de sisteme de operare **Unix** și **Windows**. Instanțele de sisteme de operare din familiile de mai sus alese pentru acest laborator sunt **GNU/Linux**, respectiv **Windows 7**.

În cadrul acestui laborator introductiv va fi prezentat mediul de lucru care va fi folosit în cadrul laboratorului de Sisteme de Operare cât și în rezolvarea temelor de casă.

Laboratorul folosește ca suport de programare limbajul C. Pentru **GNU/Linux** se va folosi suita de compilatoare **GCC**, iar pentru **Windows** compilatorul Microsoft pentru C/C++ **cl**. De asemenea, pentru compilarea incrementală a surselor se vor folosi **GNU make** (Linux), respectiv **nmake** (Windows). Exceptând apelurile de bibliotecă standard, **API**-ul folosit va fi **POSIX** [<http://www.opengroup.org/onlinepubs/9699919799/>], respectiv **Win32** [<http://msdn.microsoft.com/en-us/library/aa163326.aspx>].

Linux

GCC

GCC este suita de compilatoare implicită pe majoritatea distribuțiilor Linux. Pentru mai multe detalii despre proiectul GCC apăsați pe butonul **Click to display** (de acum înainte secțiunile suplimentare vor fi ascunse folosind astfel de butoane).

GCC este unul dintre primele pachete software dezvoltate de organizația „Free Software Foundation” în cadrul proiectului GNU (Gnu's Not Unix). Proiectul GNU a fost inițiat de Richard Stallman ca un protest împotriva software-ului proprietar la începutul anilor '80.

La început, GCC se traducea prin “GNU C Compiler”, pentru că inițial scopul proiectului GCC era dezvoltarea unui compilator C portabil pe platforme UNIX. Ulterior, proiectul a evoluat astăzi fiind un compilator multi-frontend, multi-backend cu suport pentru limbajele C, C++, **Objective-C**, **Fortran**, **Java**, **Ada**. Drept urmare, acronimul GCC înseamnă, astăzi, “GNU Compiler Collection”.

La numărul impresionant de limbaje de mai sus se adaugă și numărul mare de platforme suportate atât din punctul de vedere al arhitecturii hardware (i386, alpha, vax, m68k, sparc, HPPA, arm, MIPS, PowerPC, etc.), cât și al sistemelor de operare (GNU/Linux, DOS, Windows 9x/NT/2000, *BSD, Solaris, Tru64, VMS, etc.). La ora actuală, GCC-ul este compilatorul cel mai portat.

În cadrul laboratoarelor de Sisteme de Operare ne vom concentra asupra facilităților oferite de compilator pentru limbajul C. GCC are suport pentru standardele **ANSI**, **ISO C**, **ISO C99**, **ISO C11**, **POSIX**, dar și multe extensii folosite care nu sunt incluse în niciunul din standarde; unele dintre aceste extensii vor fi prezentate în secțiunile ce urmează.

Utilizare GCC

Vom folosi pentru exemplificare un program simplu care tipărește la ieșirea standard un șir de caractere.

hello.c

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    printf("SO, ... hello world!\n");

    return 0;
}
```

GCC folosește pentru compilarea de programe C comanda **gcc**. O invocare tipică este pentru compilarea unui program dintr-un singur fișier sursă, în cazul nostru **hello.c**.

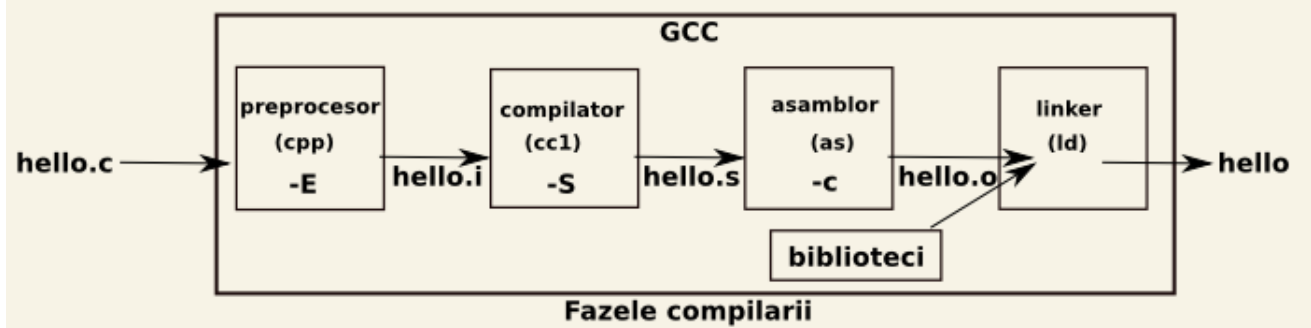
```
so@spook$ ls
hello.c
so@spook$ gcc hello.c
so@spook$ ls
a.out hello.c
so@spook$ ./a.out
SO, ... hello world!
```

```
so@spook$ ls
hello.c
so@spook$ gcc hello.c -o hello
so@spook$ ls
hello hello.c
so@spook$ ./hello
SO, ... hello world!
```

Așadar, comanda `gcc hello.c` a fost folosită pentru compilarea fișierului sursă `hello.c`. Rezultatul a fost obținerea fișierului executabil `a.out` (nume implicit utilizat de `gcc`). Dacă se dorește obținerea unui executabil cu un alt nume se poate folosi opțiunea `-O`.

Fazele compilării

Compilarea se referă la obținerea unui fișier executabil dintr-un fișier sursă. După cum am văzut în paragraful anterior comanda `gcc` a dus la obținerea fișierului executabil `hello` din fișierul sursă `hello.c`. Intern, `gcc` trece prin mai multe faze de prelucrare a fișierului sursă până la obținerea executabilului. Aceste faze sunt evidențiate în diagrama de mai jos:



Opțiuni

Implicit, la o invocare a comenzii `gcc` se obține din fișierul sursă un executabil. Folosind diverse opțiuni, putem opri compilarea la una din fazele intermediare astfel:

- `-E` - se realizează doar preprocesarea fișierului sursă
 - `gcc -E hello.c` – va genera fișierul preprocesat pe care, implicit, îl va afișa la ieșirea standard.
- `-S` - se realizează inclusiv faza de compilare
 - `gcc -S hello.c` – va genera fișierul în limbaj de asamblare `hello.s`
- `-C` - se realizează inclusiv faza de asamblare
 - `gcc -c hello.c` – va genera fișierul obiect `hello.o`

Opțiunile de mai sus pot fi combinate cu `-O` pentru a specifica fișierul de ieșire.

Preprocesarea

Preprocesarea presupune înlocuirea directivelor de preprocesare din fișierul sursă C. Directivele de preprocesare încep cu `#`. Printre cele mai folosite sunt:

- `#include` – pentru includerea fișierelor header într-un alt fișier.
- `#define` și `#undef` – pentru definirea, respectiv anularea definirii de macrouri.
- `#if`, `#ifdef`, `#ifndef`, `#else`, `#elif`, `#endif`, pentru compilarea condiționată.
 - utile pentru comentarea bucatărilor mari de cod. Pentru a comenta toată funcția `do_evil_things` de mai jos nu putem folosi comentarii de tip C, ca în exemplul din dreapta, întrucât limbajul C nu permite comentariile imbricate. În astfel de cazuri se poate folosi directiva `#if <condiție>` ca în exemplul din stânga.

```

#if 0
int do_evil_things(context_t *ctx)
{
    int go_drink;

    /* set student mode ON :) */

    ctx->go_drink = NO;
}
#endif

```

```

/*
int do_evil_things(context_t *ctx)
{
    int go_drink;

    /* set student mode ON :) */

    ctx->go_drink = NO;
}
*/

```

- utile pentru evitarea includerii de mai multe ori a unui fișier header, tehnică numită `include guard` [http://en.wikipedia.org/wiki/Include_guard].

În exemplul de mai jos, dacă fișierul `<string.h>` este inclus, simbolul `_STRING_H` este deja definit de la prima includere, iar a doua operație de includere nu va avea niciun efect.

```

#ifndef _STRING_H
#define _STRING_H      1

__BEGIN_DECLS

/* Get size_t and NULL from <stddef.h>. */
#define __need_size_t
#define __need_NULL

/*
 * string related defines
 */

#endif /* string.h */

```

- `__FILE__`, `__LINE__`, `__func__` sunt înlocuite cu numele fișierului, linia curentă în fișier și numele funcției
- operatorul `#` este folosit pentru a înlocui o variabilă transmisă unui macro cu numele acesteia.

```

#include <stdio.h>

#define show_var(a) printf("Variable %s has value %d\n", #a, a)

int main(void)
{
    int teh_var = 42;
    show_var(teh_var);
    return 0;
}

```

```

so@spook$ gcc -o show show.c
so@spook$ ls
show show.c
so@spook$ ./show
Variable teh_var has value 42

```

- operatorul `##` (token paste) este folosit pentru concatenarea între un argument al macrodefiniției și un alt șir de caractere sau între două argumente ale macrodefiniției.

Depanarea folosind directive de preprocesare

De multe ori, un dezvoltator va dori să poată activa sau dezactiva foarte facil afișarea de mesaje suplimentare (de informare sau de debug) în sursele sale.

Metoda cea mai simplă pentru a realiza acest lucru este prin intermediul unui macro:

```

#define DEBUG      1

#ifdef DEBUG
/* afisare mesaje debug */
#endif

```

Folosirea perechii de directive `#ifdef`, `#endif` prezintă dezavantajul încărcării codului. Se poate încerca modularizarea afișării mesajelor de debug printr-o construcție de forma:

```

#ifdef DEBUG
#define Dprintf(msg) printf(msg)
#else
#define Dprintf(msg) /* do nothing */
#endif

```

Definiția aceasta nu permite apelul lui `Dprintf` cu mai multe argumente și, implicit, nici afișarea formatată. O soluție este dată de implementarea prin intermediul macro-urilor cu număr variabil de parametri sau variadic macros [http://www.delorie.com/gnu/docs/gcc/cpp_19.html]:

```

#ifdef DEBUG
#define Dprintf(msg,...) printf(msg, __VA_ARGS__)
#else
#define Dprintf(msg,...) /* do nothing */
#endif

```

Singura problemă care poate apărea este folosirea `Dprintf` exact cu un argument. În acest caz macroul se expandează la `Dprintf(msg,)` – expresie nevalidă în C (din cauza virgulei de la sfârșit). Pentru a elimina acest inconvenient se folosește operatorul `##`. Dacă acesta este folosit peste un argument care nu există, atunci virgula se elimină și expresia devine corectă. Acest lucru nu se întâmplă în cazul în care argumentul există (altfel spus operatorul `##` nu schimbă sensul de până atunci):

```
#ifdef DEBUG
#define Dprintf(msg,...) printf(msg, ##__VA_ARGS__)
#else
#define Dprintf(msg,...) /* do nothing */
#endif
```

Un ultim retuş este afişarea, dacă se doreşte, a fişierului şi liniei unde s-a apelat macroul:

```
#ifdef DEBUG
#define Dprintf(msg,...) printf("[%s]:%d" msg, __FILE__, __LINE__, ##__VA_ARGS__)
#else
#define Dprintf(msg,...) /* do nothing */
#endif
```

Compilarea

Compilarea este faza în care din fişierul preprocesat se obţine un fişier în limbaj de asamblare.

```
so@spook$ ls
hello.c
so@spook$ gcc -S hello.c
so@spook$ ls
hello.c hello.s
```

În exemplul de mai jos sunt prezentate, în stânga, fişierul sursă **hello.c**, iar în dreapta fişierul în limbaj de asamblare corespunzător **hello.s**.

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    printf("S0, ... hello world!\n");

    return 0;
}
```

```
.file "hello.c"
.section      .rodata
.LC0:
.string "S0, ... hello world!"
.text
.globl main
.type main, @function
main:
    pushl    %ebp
    movl     %esp, %ebp
    andl     $-16, %esp
    subl     $16, %esp
    movl     $.LC0, (%esp)
    call     puts
    movl     $0, %eax
    leave
    ret
.size main, .-main
.ident "GCC: (Ubuntu 4.4.1-4ubuntu9) 4.4.1"
.section      .note.GNU-stack,"",@progbits
```

Asamblarea

Asamblarea este faza în care codul scris în limbaj de asamblare este tradus în *cod maşină* reprezentând codificarea binară a instrucţiunilor programului iniţial. Fişierul obţinut poartă numele de fişier *cod obiect*, se obţine folosind opţiunea **-C** a compilatorului şi are extensia **.O**.

```
so@spook$ ls
hello.c
so@spook$ gcc -c hello.c
so@spook$ ls
hello.c hello.o
```

Editarea de legături

Pentru obţinerea unui fişier executabil este necesară rezolvarea diverselor simboluri prezente în fişierul obiect. Această operaţie poartă denumirea de *editare de legături*, *link-editare*, *linking* sau *legare*.

```
void f(void);

/*
 * no definition for f here
 */
```

```
void f(void);

void f(void)
{
}
```

```
int main(void)
{
    f();
    return 0;
}
```

```
int main(void)
{
    f();
    return 0;
}
```

```
so@spook$ ls
sample.c
so@spook$ gcc -c -o sample.o sample.c
so@spook$ ls
sample.c sample.o
so@spook$ gcc -o sample sample.o
sample.o: In function 'main':
sample.c:(.text+0x5): undefined reference to 'f'
collect2: error: ld returned 1 exit status
```

```
so@spook$ ls
sample.c
so@spook$ gcc -c -o sample.o sample.c
so@spook$ ls
sample.c sample.o
so@spook$ gcc -o sample sample.o
so@spook$ ls
sample sample.c sample.o
```

Observăm că în partea stângă deși am obținut fișierul obiect `sample.o`, linkerul nu poate genera fișierul executabil întrucât nu găsește definiția funcției `f`. În partea dreaptă totul decurge normal, definiția funcției `f` fiind inclusă în fișierul sursă.

Activarea avertismentelor

În mod implicit, o rulare a `gcc` oferă puține avertismente utilizatorului. Pentru a activa afișarea de avertismente se folosesc opțiunile de tip `-W` cu sintaxa `-Woptiune-avertisment`. `optiune-avertisment` poate lua mai multe valori posibile printre care `return-type`, `switch`, `unused-variable`, `uninitialized`, `implicit`, `all`. Folosirea opțiunii `-Wall` înseamnă afișarea tuturor avertismentelor care pot cauza inconsistențe la rulare.

Considerăm ca fiind indispensabilă folosirea opțiunii `-Wall` pentru a putea detecta încă din momentul compilării posibilele erori. O cauză importantă a aparițiilor acestor erori o constituie sintaxa foarte permisivă a limbajului C. Sperăm ca exemplul de mai jos să justifice utilitatea folosirii opțiunii `-Wall`:

middle.c

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int min = 10, max = 20, midpoint;

    /* midpoint = min+(max-min)/2; */
    midpoint = min + (max - min) >> 1;

    printf("The middle of interval \
          [%d, %d] is %d\n",      \
          min, max, midpoint);

    return 0;
}
```

```
so@spook$ ls
middle.c
so@spook$ gcc -o middle middle.c
so@spook$ ./middle
Middle of interval [10, 20] is 10
```

```
so@spook$ gcc -Wall -o middle middle.c
middle.c: In function 'main':
middle.c:8: warning: suggest parentheses around '+' inside '>>'
```

La prima rulare, rezultatul nu e nici pe departe cel așteptat. Eroarea poate fi detectată ușor dacă includem și opțiunea `-Wall` la compilare. (operatorul `+` are prioritate în fața operatorului `>>`)

Opțiuni utile

- `-Lcale` – instruește compilatorul să caute și în directorul `cale` bibliotecile pe care le folosește programul; opțiunea se poate specifica de mai multe ori, pentru a adăuga mai multe directoare
- `-lbiblioteca` – instruește compilatorul că programul are nevoie de biblioteca `biblioteca`. Fișierul ce conține biblioteca trebuie să se numească `libbiblioteca.so` sau `libbiblioteca.a`.
- `-Icale` – instruește compilatorul să caute fișierele antet (headere) și în directorul `cale`; opțiunea se poate specifica de mai multe ori, pentru a adăuga mai multe directoare
- `-Onivel-optimizări`, instuiește compilatorul ce nivel de optimizare trebuie aplicat:
 - `-O0`, va determina compilatorul să nu optimizeze codul generat;
 - `-O3`, va determina compilatorul să optimizeze la maxim codul generat;
 - `-O2`, este pragul de unde compilatorul va începe să insereze direct în cod funcțiile inline în loc să le apeleze;

- **-O**s, va pune accentul pe optimizările care duc la reducerea dimensiunii codului generat, și nu a vitezei la execuție.
- **-g**, dacă se folosește această opțiune compilatorul va genera în fișierele de ieșire informații care pot fi apoi folosite de un debugger (informații despre fișierele sursă și o mapare între codul mașină și liniile de cod ale fișierelor sursă)

Paginile de ajutor ale GCC [<http://linux.die.net/man/1/gcc>] (**man gcc**, **info gcc**) oferă o listă cu toate opțiunile posibile ale GCC.

Compilarea din mai multe fișiere

Exemplele de până acum tratează programe scrise într-un singur fișier sursă. În realitate, aplicațiile sunt complexe și scrierea întregului cod într-un singur fișier îl face greu de menținut și greu de extins. În acest sens aplicația este scrisă în mai multe fișiere sursă denumite module. Un modul conține, în mod obișnuit, funcții care îndeplinesc un rol comun.

Următoarele fișiere sunt folosite ca suport pentru a exemplifica modul de compilare a unui program provenind din mai multe fișiere sursă:

main.c

```
#include <stdio.h>
#include "util.h"

int main(void)
{
    f1();
    f2();
    return 0;
}
```

util.h

```
#ifndef UTIL_H
#define UTIL_H    1

void f1 (void);
void f2 (void);

#endif
```

f1.c

```
#include <stdio.h>
#include "util.h"

void f1(void)
{
    printf("Current file name is %s\n", __FILE__);
}
```

f2.c

```
#include <stdio.h>
#include "util.h"

void f2(void)
{
    printf("Current line %d in file %s\n",
        __LINE__, __FILE__);
}
```

În programul de mai sus se apelează funcțiile **f1** și **f2** în funcția **main** pentru a afișa diverse informații. Pentru compilarea acestora se transmit toate fișierele C ca argumente către **gcc**:

```
so@spook$ ls
f1.c f2.c main.c util.h
so@spook$ gcc -Wall main.c f1.c f2.c -o main
so@spook$ ls
f1.c f2.c main main.c util.h
so@spook$ ./main
Current file name f1.c
Current line 8 in file f2.c
```

Executabilul a fost denumit **main**; pentru acest lucru s-a folosit opțiunea **-o**.

Se observă folosirea fișierului header **util.h** pentru declararea funcțiilor **f1** și **f2**. Declararea unei funcții se realizează prin precizarea antetului. Fișierul header este inclus în fișierul **main.c** pentru ca acesta să aibă cunoștință de formatul de apel al funcțiilor **f1** și **f2**. Funcțiile **f1** și **f2** sunt definite, respectiv, în fișierele **f1.c** și **f2.c**. Codul acestora este integrat în executabil în momentul link-editării.

În general, pentru obținerea unui executabil din surse multiple se obișnuiește compilarea fiecărei surse până la modul obiect și apoi link-editarea acestora:

```
so@spook$ ls
f1.c f2.c main.c util.h
so@spook$ gcc -Wall -c f1.c
so@spook$ gcc -Wall -c f2.c
```

```
so@spook$ gcc -Wall -c main.c
so@spook$ ls
f1.c f1.o f2.c f2.o main.c main.o util.h
so@spook$ gcc -o main main.o f1.o f2.o
so@spook$ ls
f1.c f1.o f2.c f2.o main main.c main.o util.h
so@spook$ ./main
Current file name f1.c
Current line 8 in file f2.c
```

Se observă obținerea executabilului **main** prin legarea modulelor obiect. Această abordare are avantajul eficienței. Dacă se modifică fișierul sursă **f2.c** atunci doar acesta va trebui compilat și refăcută link-editarea. Dacă s-ar fi obținut un executabil direct din surse atunci s-ar fi compilat toate cele trei fișiere și apoi refăcută link-editarea. Timpul consumat ar fi mult mai mare [<http://xkcd.com/303/>], în special în perioada de dezvoltare când fazele de compilare sunt dese și se dorește compilarea doar a fișierelor sursă modificate.

Scăderea timpului de dezvoltare prin compilarea numai a surselor care au fost modificate este motivația de bază pentru existența utilitatelor de automatizare precum **make** sau **nmake**.

Biblioteci în Linux

O bibliotecă este o colecție de funcții precompilate. În momentul în care un program are nevoie de o funcție, linker-ul va apela respectiva funcție din bibliotecă. Numele fișierului reprezentând biblioteca trebuie să aibă prefixul **lib**:

```
so@spook$ ls -l /usr/lib/libm.*
-rw-r--r-- 1 root root 496218 2010-01-03 15:19 /usr/lib/libm.a
lrwxrwxrwx 1 root root 14 2010-01-14 12:17 /usr/lib/libm.so -> /lib/libm.so.6
```

Biblioteca matematică este denumită **libm.a** sau **libm.so**. În Linux bibliotecile sunt de două tipuri:

- **statice** - au, de obicei, extensia **.a**
- **partajate** - au extensia **.so**

Legarea se face folosind opțiunea **-l** transmisă comenzii **gcc**. Astfel, dacă se dorește folosirea unor funcții din **math.h**, trebuie legată biblioteca matematică:

cbt.c

```
#include <stdio.h>
#include <math.h>

int main(void)
{
    double x = 1000.0;
    printf("Cubic root for %g is %g\n", x, cbrt(x));
    return 0;
}
```

```
so@spook$ ls
cbt.c
so@spook$ gcc -Wall -o cbrt cbrt.c
/tmp/ccwvmlzq.o: In function `main':
cbt.c:(.text+0x1b): undefined reference to `cbrt'
collect2: ld returned 1 exit status
so@spook$ gcc -Wall -o cbrt cbrt.c -lm
so@spook$ ./cbrt
Cubic root for 1000 is 10
```

Se observă că, în primă fază, nu s-a rezolvat simbolul **cbrt**. După legarea bibliotecii matematice, programul s-a compilat și a rulat fără probleme.

Crearea unei biblioteci statice

Pentru crearea de biblioteci vom folosi fișierele din secțiunea Compilarea din mai multe fișiere. Vom include modulele obiect rezultate din fișierele sursă **f1.c** și **f2.c** într-o bibliotecă pe care o vom folosi ulterior pentru obținerea executabilului final.

Primul pas constă în obținerea modulelor obiect asociate:

```
so@spook$ gcc -Wall -c f1.c
so@spook$ gcc -Wall -c f2.c
```

O bibliotecă statică este o arhivă ce conține fișiere obiect creată cu ajutorul utilitarului **ar** [<http://linux.die.net/man/1/ar>] (interpretați parametrii **rc**).

```
so@spook$ ar rc libintro.a f1.o f2.o
so@spook$ gcc -Wall main.c -o main -lintro
/usr/bin/ld: cannot find -lintro
collect2: ld returned 1 exit status
```

```
so@spook$ gcc -Wall main.c -o main -lintro -L.
so@spook$ ./main
Current file name is f1.c
Current line 5 in file f2.c
```


Atenție: -lntro trebuie să apară după specificarea sursei

Linker-ul returnează eroare precizând că nu găsește biblioteca **libintro**. Aceasta deoarece linker-ul nu a fost configurat să caute și în directorul curent. Pentru aceasta se folosește opțiunea **-L**, urmată de directorul în care trebuie căutată biblioteca (în cazul nostru este vorba de directorul curent).

Dacă biblioteca se numește **libnume.a**, atunci ea va fi referită cu **-lname**

Crearea unei biblioteci partajate

Spre deosebire de o bibliotecă statică despre care am văzut că nu este nimic altceva decât o arhivă de fișiere obiect, o bibliotecă partajată este ea însăși un fișier obiect. Crearea unei biblioteci partajate se realizează prin intermediul linker-ului. Opțiunea **-shared** indică compilatorului să creeze un obiect partajat și nu un fișier executabil. Este, de asemenea, indicată folosirea opțiunii **-fPIC** la crearea fișierelor obiect.

```
so@spook$ gcc -fPIC -c f1.c
so@spook$ gcc -fPIC -c f2.c
so@spook$ gcc -shared f1.o f2.o -o libintro_shared.so
so@spook$ gcc -Wall main.c -o main -lntro_shared -L.
so@spook$ ./main
./main: error while loading shared libraries: libintro_shared.so:
cannot open shared object file: No such file or directory
```

La rularea executabilului se poate observa că nu se poate încărca biblioteca partajată. Cauza este deosebirea dintre bibliotecile statice și bibliotecile partajate. În cazul bibliotecilor statice codul funcției de bibliotecă este copiat în codul executabil la link-editare. De partea cealaltă, în cazul bibliotecilor partajate, codul este încărcat în memorie în momentul rulării.

Astfel, în momentul rulării unui program, loader-ul (programul responsabil cu încărcarea programului în memorie), trebuie să știe unde să caute biblioteca partajată pentru a o încărca în memorie în cazul în care aceasta nu a fost încărcată deja. Loader-ul folosește câteva căi predefinite (/lib, /usr/lib etc) și de asemenea locații definite în variabila de mediu

LD_LIBRARY_PATH:

```
so@spook$ export LD_LIBRARY_PATH=$LD_LIBRARY_PATH:.
so@spook$ ./main
Current file name is f1.c
Current line 5 in file f2.c
```

În exemplul de mai sus variabilei de mediu **LD_LIBRARY_PATH** i-a fost adăugată calea către directorul curent rezultând în posibilitatea rulării programului. **LD_LIBRARY_PATH** va rămâne modificată cât timp va rula consola curentă. Pentru a face o modificare a unei variabile de mediu doar pentru o instanță a unui program se face atribuirea noii valori înainte comenzii de execuție:

```
so@spook$ LD_LIBRARY_PATH=$LD_LIBRARY_PATH:. ./main
Fișierul curent este f1.c
Va aflați la linia 5 din fișierul f2.c
so@spook$ ./main
./main: error while loading shared libraries: libintro_shared.so:
cannot open shared object file: No such file or directory
```

GNU Make

Make este un utilitar care permite automatizarea și eficientizarea sarcinilor. În mod particular este folosit pentru automatizarea compilării programelor. După cum s-a precizat, pentru obținerea unui executabil provenind din mai multe surse este ineficientă compilarea de fiecare dată a fiecărui fișier și apoi link-editarea. Se compilează fiecare fișier separat, iar la o modificare se va recompila doar fișierul modificat.

Exemplu simplu de Makefile

Utilitarul make [<http://linux.die.net/man/1/make>] folosește un fișier de configurare denumit **Makefile**. Un astfel de fișier conține reguli și comenzi de automatizare.

Makefile

```
all:
    gcc -Wall hello.c -o hello
clean:
    rm -f hello
```

```
so@spook$ make
gcc -Wall hello.c -o hello
so@spook$ ./hello
SO, ... hello world!
```

```
so@spook$ make clean
rm -f hello
so@spook$ make all
gcc -Wall hello.c -o hello
```

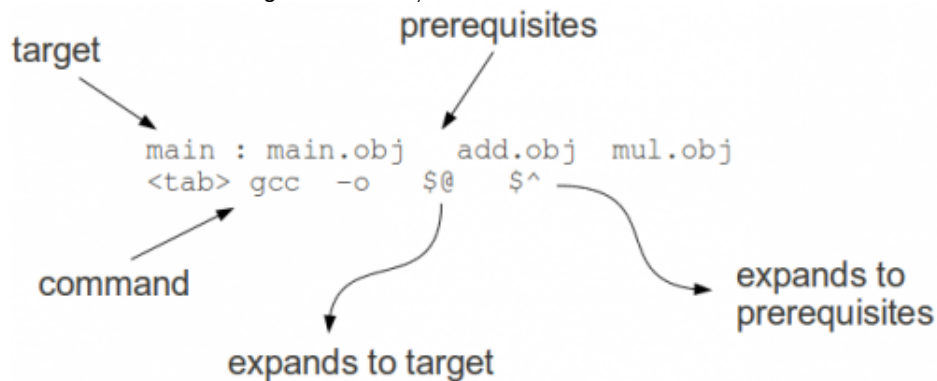
Exemplul prezentat mai sus conține două reguli: **all** și **clean**. La rularea comenzii **make** se execută prima regulă din Makefile (în cazul de față **all**, nu contează în mod special denumirea). Comanda executată este **gcc -Wall hello.c -o hello**. Se poate preciza explicit ce regulă să se execute prin transmiterea ca argument comenzii **make**. (comanda **make clean** pentru a șterge executabilul **hello** și comanda **make all** pentru a obține din nou acel executabil).

În mod implicit, GNU Make caută, în ordine, fișierele GNUmakefile, Makefile, makefile și le analizează. Pentru a preciza ce fișier Makefile trebuie analizat, se folosește opțiunea **-f**. Astfel, în exemplul de mai jos, folosim fișierul Makefile.ex1:

```
so@spook$ mv Makefile Makefile.ex1
so@spook$ make
make: *** No targets specified and no makefile found. Stop.
so@spook$ make -f Makefile.ex1
gcc -Wall hello.c -o hello
so@spook$ make -f Makefile.ex1 clean
rm -f hello
```

Sintaxa unei reguli

În continuare este prezentată sintaxa unei reguli dintr-un fișier Makefile:



- **target** - este, de obicei, fișierul care se va obține prin rularea comenzii command. După cum s-a observat și din exemplul anterior, poate să fie o țintă virtuală care nu are asociat un fișier.
- **prerequisites** - reprezintă dependențele necesare pentru a urmări regula; de obicei sunt fișiere necesare pentru obținerea țintei.
- **<tab>** - reprezintă caracterul tab și trebuie neapărat folosit înaintea precizării comenzii.
- **command** - o listă de comenzi (niciuna, una, oricâte) rulate în momentul în care se trece la obținerea țintei.

Un exemplu indicat pentru un fișier **Makefile** este:

Makefile.ex2

```
all: hello

hello: hello.o
    gcc hello.o -o hello

hello.o: hello.c
    gcc -Wall -c hello.c

clean:
    rm -f *.o *~ hello
```

Se observă prezența regulii **all** care va fi executată implicit.

- **all** are ca dependență **hello** și nu execută nicio comandă;
- **hello** are ca dependență **hello.o** și realizează link-editarea fișierului **hello.o**;
- **hello.o** are ca dependență **hello.c** și realizează compilarea și asamblarea fișierului **hello.c**.

Pentru obținerea executabilului se folosește comanda:

```
so@spook$ make -f Makefile.ex2
gcc -Wall -c hello.c
gcc hello.o -o hello
```

Funcționarea unui fișier Makefile

Pentru obținerea unui target trebuie satisfăcute dependențele (prerequisites) acestuia. Astfel, pentru obținerea targetului implicit (primul target), în cazul nostru **all**:

- pentru obținerea target-ului **all** trebuie obținut target-ul **hello**, care este un nume de executabil
- pentru obținerea target-ului **hello** trebuie obținut target-ul **hello.o**
- pentru obținerea target-ului **hello.o** trebuie obținut **hello.c**; acest fișier există deja, și cum acesta nu apare la rândul lui ca target în **Makefile**, nu mai trebuie obținut
- drept urmare se rulează comanda asociată obținerii **hello.o**; aceasta este **gcc -Wall -c hello.c**
- rularea comenzii duce la obținerea target-ului **hello.o**, care este folosit ca dependență pentru **hello**
- se rulează comanda **gcc hello.o -o hello** pentru obținerea executabilului **hello**
- **hello** este folosit ca dependență pentru **all**; acesta nu are asociată nicio comandă deci este automat obținut.

De remarcat este faptul că un target nu trebuie să aibă neapărat numele fișierului care se obține. Se recomandă, însă, acest lucru pentru înțelegerea mai ușoară a fișierului **Makefile**, și pentru a beneficia de faptul că **make** utilizează timpul de modificare al fișierelor pentru a decide când nu trebuie să facă nimic.

Acest format al fișierului **Makefile** are avantajul eficientizării procesului de compilare. Astfel, după ce s-a obținut executabilul **hello** conform fișierului **Makefile** anterior, o nouă rulare a **make** nu va genera nimic:

```
so@spook$ make -f Makefile.ex2
make: Nothing to be done for 'all'.
```

Folosirea variabilelor

Un fișier **Makefile** permite folosirea de variabile. Astfel, un exemplu uzual de fișier **Makefile** este:

Makefile.ex3

```
CC = gcc
CFLAGS = -Wall -g

all: hello

hello: hello.o
    $(CC) $^ -o $@

hello.o: hello.c
    $(CC) $(CFLAGS) -c $<

.PHONY: clean
clean:
    rm -f *.o *~ hello
```

În exemplul de mai sus au fost definite variabilele **CC** și **CFLAGS**. Variabila **CC** reprezintă compilatorul folosit, iar variabila **CFLAGS** reprezintă opțiunile (flag-urile) de compilare utilizate; în cazul de față sunt afișarea avertismentelor și compilarea cu suport de depanare. Referirea unei variabile se realizează prin intermediul construcției **\$(VAR_NAME)**. Astfel, **\$(CC)** se înlocuiește cu **gcc**, iar **\$(CFLAGS)** se înlocuiește cu **-Wall -g**.

Variabile predefinite folosite sunt:

- **\$@** se expandează la numele target-ului.
- **\$^** se expandează la lista de cerințe.
- **\$<** se expandează la prima cerință.

Pentru mai multe detalii despre variabile consultați pagina info [1] sau manualul online [2] (sau folosiți această pagină [<https://www.gnu.org/software/make/manual/make.html#Automatic-Variables>]).

Folosirea regulilor implicite

De foarte multe ori nu este nevoie să se precizeze comanda care trebuie rulată; aceasta poate fi detectată implicit. Astfel, fișierul **Makefile.ex2** de mai sus poate fi simplificat, folosind reguli implicite, ca mai jos:

Makefile.ex4

```
CC = gcc
CFLAGS = -Wall -g

all: hello
```

Makefile.ex5

```
CC = gcc
CFLAGS = -Wall -g

all: hello
```

```
hello: hello.o
hello.o: hello.c
.PHONY: clean
clean:
    rm -f *.o *~ hello
```

```
hello: hello.o
.PHONY: clean
clean:
    rm -f *.o *~ hello
```

```
so@spook$ make -f Makefile.ex4
gcc -Wall -g -c -o hello.o hello.c
gcc hello.o -o hello
```

```
so@spook$ make -f Makefile.ex5
gcc -Wall -g -c -o hello.o hello.c
gcc hello.o -o hello
```

A fost introdus cuvântul cheie **.PHONY**. Acesta, conform documentației oficiale, găsite aici [https://www.gnu.org/software/make/manual/html_node/Phony-Targets.html], este folosit pentru a specifica regulile care nu generează fișiere noi, dar și din motive de eficiență. În cazul de față, regula **clean** nu s-ar fi executat, dacă directorul curent ar include un fișier cu același nume. Cazurile de eficientizare se referă la apelul recursiv al directivei **make**. Pentru detalii, consultați documentația menționată mai sus.

Un aspect folositor este faptul că, dacă avem un singur fișier sursă, nu este neapărată existența fișierului **Makefile**, pentru obținerea executabilului.

```
so@spook$ ls
hello.c
so@spook$ make hello
cc hello.c -o hello
```

Pentru mai multe detalii despre reguli implicite consultați pagina info [3] sau manualul online [4].

Folosind toate facilitățile de până acum, ne propunem compilarea unui executabil **client** și a unui executabil **server**.

Fișierele folosite sunt:

- executabilul **server** depinde de fișierele C - **server.c**, **sock.c**, **cli_handler.c**, **log.c**, **sock.h**, **cli_handler.h**, **log.h**;
- executabilul **client** depinde de fișierele C - **client.c**, **sock.c**, **user.c**, **log.c**, **sock.h**, **user.h**, **log.h**;

Dorim, așadar, obținerea executabilelor **client** și **server** pentru rularea celor două entități. Structura fișierului **Makefile** este prezentată mai jos:

Makefile.ex6

```
CC = gcc                                # compilatorul folosit
CFLAGS = -Wall -g                       # optiunile pentru compilare
LDLIBS = -leference                     # optiunile pentru linking

# creeaza executabilele client si server
all: client server

# leaga modulele client.o user.o sock.o in executabilul client
client: client.o user.o sock.o log.o

# leaga modulele server.o cli_handler.o sock.o in executabilul server
server: server.o cli_handler.o sock.o log.o

# compileaza fisierul client.c in modulul obiect client.o
client.o: client.c sock.h user.h log.h

# compileaza fisierul user.c in modulul obiect user.o
user.o: user.c user.h

# compileaza fisierul sock.c in modulul obiect sock.o
sock.o: sock.c sock.h

# compileaza fisierul server.c in modulul obiect server.o
server.o: server.c cli_handler.h sock.h log.h

# compileaza fisierul cli_handler.c in modulul obiect cli_handler.o
cli_handler.o: cli_handler.c cli_handler.h

# compileaza fisierul log.c in modulul obiect log.o
log.o: log.c log.h
```

```
.PHONY: clean

clean:
    rm -fr *~ *.o server client
```

Pentru obținerea executabilelor **server** și **client** se folosește:

```
so@spook$ make -f Makefile.ex6
gcc -Wall -g -c -o client.o client.c
gcc -Wall -g -c -o user.o user.c
gcc -Wall -g -c -o sock.o sock.c
gcc -Wall -g -c -o log.o log.c
gcc client.o user.o sock.o log.o -lefence -o client
gcc -Wall -g -c -o server.o server.c
gcc -Wall -g -c -o cli_handler.o cli_handler.c
gcc server.o cli_handler.o sock.o log.o -lefence -o server
```

Regulile implicite intră în vigoare și se obțin, pe rând, fișierele obiect și fișierele executabile. Variabila **LDLIBS** este folosită pentru a preciza bibliotecile cu care se face link-editarea pentru obținerea executabilului.

Depanarea programelor

Există câteva unelte GNU care pot fi folosite atunci când nu reușim să facem un program să ne asculte. **gdb**, acronimul de la "Gnu Debugger" este probabil cel mai util dintre ele, dar există și altele, cum ar fi **ElectricFence**, **gprof** sau **mtrace**. **gdb** este prezentat pe scurt [aici](#).

Windows

Compilatorul Microsoft cl.exe

Soluția folosită pentru platforma Windows în cadrul acestui laborator este **cl.exe**, compilatorul Microsoft pentru C/C++. Recomandăm instalarea Microsoft Visual C++ Express 2010 (10.0) (versiunea Professional a Visual C++ este disponibilă gratuit în cadrul MSDNAA). Programele C/C++ pot fi compilate prin intermediul interfeței grafice sau în linie de comandă. În cele ce urmează vom prezenta compilarea folosind linia de comandă. În Windows fișierele cod obiect au extensia ***.obj**.

hello.c

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    printf("Hello, world!\n");
    return 0;
}
```

```
cl hello.c
```

```
$ cl /? /* list of options for compiler */
```

```
$ link /? /* list of options for linker */
```

Se vor prezenta mai jos o serie de opțiuni uzuale:

- **/Wall** - activează toate warning-urile
- **/LIBPATH:<dir>** - această opțiune indică linker-ului să caute și în directorul dir bibliotecile pe care trebuie să le folosească programul; opțiunea se folosește după **/link**
- **/I<dir>** - caută și în acest director fișierele incluse prin directiva include
- **/c** - se va face numai compilarea, adică se va omite etapa de link-editare.
- **/D<define_symbol>** - definirea unui macro de la compilare

Opțiuni privind optimizarea codului:

- **/O1** minimizează spațiul ocupat
- **/O2** maximizează viteza
- **/Os** favorizează spațiul ocupat
- **/Ot** favorizează viteza
- **/Od** fără optimizări (implicit)
- **/Og** activează optimizările globale

Setarea numelui pentru diferite fișiere de ieșire:

- **/Fo<file>** nume fișier obiect
- **/Fa<file>** nume fișier în cod de asamblare
- **/Fp<file>** nume fișier header precompilat
- **/Fe<file>** nume fișier executabil

Exemple:

- Creare fișier obiect `myobj.obj` din sursa `mysrc.c`:

```
cl /Fomyobj.obj /c mysrc.c
```

- Creare fișier `myasm.asm` în cod de asamblare din sursa `mysrc.c`:

```
cl /Famyasm.asm /FA /c mysrc.c
```

Lista completă de opțiuni o puteți găsi aici [<https://msdn.microsoft.com/en-us/library/fwkeyyhe.aspx>]

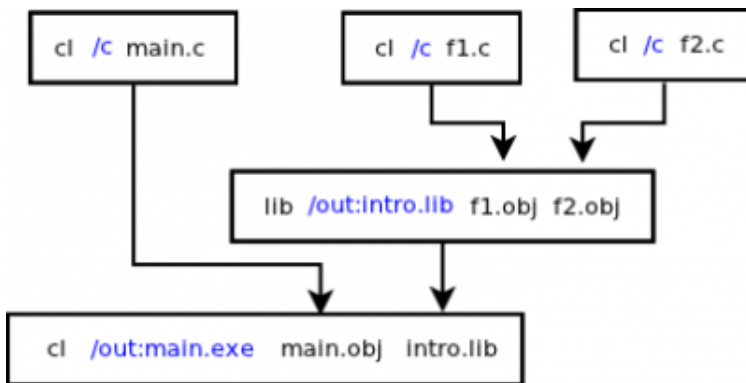
Biblioteci în Windows

Crearea unor biblioteci statice

Pentru a crea biblioteci statice se folosește comanda `lib`

```
>lib /out:<nume.lib> <lista fișiere obiecte>
```

Vom considera exemplul folosit pentru crearea de biblioteci în Linux (`main.c`, `util.h`, `f1.c`, `f2.c`):



```
# obținem fișierul obiect f1.obj din sursa f1.c
>cl /c f1.c
Microsoft (R) 32-bit C/C++ Optimizing Compiler Version 14.00.50727.42 for 80x86
Copyright (C) Microsoft Corporation. All rights reserved.

f1.c

#obținem fișierul f2.obj din sursa f2.c
>cl /c f2.c
Microsoft (R) 32-bit C/C++ Optimizing Compiler Version 14.00.50727.42 for 80x86
Copyright (C) Microsoft Corporation. All rights reserved.

f2.c

>cl /c main.c
Microsoft (R) 32-bit C/C++ Optimizing Compiler Version 14.00.50727.42 for 80x86
Copyright (C) Microsoft Corporation. All rights reserved.

main.c

#obținem biblioteca statică intro.lib din f1.obj și f2.obj
>lib /out:intro.lib f1.obj f2.obj
Microsoft (R) Library Manager Version 8.00.50727.42
Copyright (C) Microsoft Corporation. All rights reserved.

#intro.lib este compilat împreună cu main.obj pentru a obține main.exe
>cl main.obj intro.lib
Microsoft (R) 32-bit C/C++ Optimizing Compiler Version 14.00.50727.42 for 80x86
Copyright (C) Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft (R) Incremental Linker Version 8.00.50727.42
Copyright (C) Microsoft Corporation. All rights reserved.

/out:main.exe
main.obj
intro.lib
```

Pentru obținerea unei biblioteci statice folosim comanda `lib`. Argumentul `/out`: precizează numele bibliotecii statice de ieșire. Biblioteca are de obicei extensia `*.lib`. Pentru obținerea executabilului se folosește `CL` care primește ca argumente fișierele obiect și bibliotecile care conțin funcțiile dorite.

Crearea unor biblioteci partajate

Bibliotecile partajate din Linux au ca echivalent bibliotecile **DLL** (Dynamic Link Library) în Windows. Crearea unei biblioteci partajate pe Windows este mai complicată decât pe Linux. Pe de o parte, pentru că în afara bibliotecii partajate (`dll`), mai trebuie creată o bibliotecă de import (`lib`). Pe de altă parte, legarea bibliotecii partajate presupune exportarea explicită a simbolurilor (funcții, variabile) care vor fi folosite.

Pentru precizarea simbolurilor care vor fi exportate de bibliotecă se folosesc identificatori predefiniți:

- `__declspec(dllexport)`, este folosit pentru a exporta o funcție dintr-o bibliotecă.
- `__declspec(dllimport)`, este folosit pentru a importa o funcție dintr-o bibliotecă.

Exemplul de mai jos prezintă trei programe: două dintre ele vor fi legate într-o bibliotecă partajată, iar celălalt conține codul de utilizare a funcțiilor exportate.

main.c 1

```
#include <stdio.h>

#define DLL_IMPORTS
#include "funs.h"

int main(void)
{
    f1();
    f2();

    return 0;
}
```

funs.h

```
#ifndef FUNS_H
#define FUNS_H    1

#ifdef DLL_IMPORTS
#define DLL_DECLSPEC __declspec(dllimport)
#else
#define DLL_DECLSPEC __declspec(dllexport)
#endif

DLL_DECLSPEC void f1 (void);
DLL_DECLSPEC void f2 (void);

#endif
```

f1.c

```
#include <stdio.h>
#include "funs.h"

void f1(void)
{
    printf("Current file name is %s\n", __FILE__);
}
```

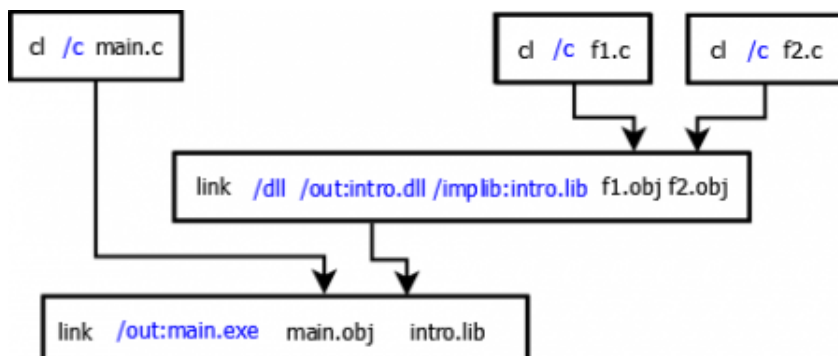
f2.c

```
#include <stdio.h>
#include "funs.h"

void f2(void)
{
    printf("Current line %d in file %s\n",
        __LINE__, __FILE__);
}
```

Așadar, pentru crearea bibliotecii partajate și utilizarea acesteia de către programul main parcurgem următorii pași:

- `f1.c` va exporta funcția `f1()` folosind `__declspec(dllexport)`
- `f2.c` va exporta funcția `f2()` folosind `__declspec(dllexport)`
- `main.c` va importa funcțiile `f1()` și `f2()` folosind `__declspec(dllimport)`
- după obținerea fișierelor obiect `f1.obj` și `f2.obj` acestea vor fi folosite la crearea bibliotecii partajate folosind opțiunea `/LD` a comenzii `cl`.
- în final legăm `main.obj` cu biblioteca partajată și obținem `main.exe`



```
>cl /LD f1.obj f2.obj
Microsoft (R) 32-bit C/C++ Optimizing Compiler Version 14.00.50727.42 for 80x86
Copyright (C) Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft (R) Incremental Linker Version 8.00.50727.42
Copyright (C) Microsoft Corporation. All rights reserved.

/out:f1.dll
/dll
/implib:f1.lib
f1.obj
f2.obj
    Creating library f1.lib and object f1.exp

>cl main.obj f1.lib
Microsoft (R) 32-bit C/C++ Optimizing Compiler Version 14.00.50727.42 for 80x86
Copyright (C) Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft (R) Incremental Linker Version 8.00.50727.42
Copyright (C) Microsoft Corporation. All rights reserved.

/out:main.exe
main.obj
f1.lib
```

Alternativ, biblioteca poate fi obținută cu ajutorul comenzii **link**:

```
>link /nologo /dll /out:intro.dll /implib:intro.lib f1.obj f2.obj
    Creating library intro.lib and object intro.exp

>link /nologo /out:main.exe main.obj intro.lib

>main.exe
Current file name is f1.c
Current line 6 in file f2.c
```

Nmake

Nmake este utilitarul folosit pentru compilare incrementală pe Windows. Nmake are o sintaxă foarte asemănătoare cu Make. Un exemplu simplu de makefile este cel atașat parser-ului de la tema 2:

Makefile

```
OBJ_LIST = parser.tab.obj parser.yy.obj
CFLAGS   = /nologo /W4 /EHsc /Za

EXE_NAMES = CUseParser.exe UseParser.exe DisplayStructure.exe

all : $(EXE_NAMES)

CUseParser.exe : CUseParser.obj $(OBJ_LIST)
    $(CPP) $(CFLAGS) /Fe$@ $**

UseParser.exe : UseParser.obj $(OBJ_LIST)
    $(CPP) $(CFLAGS) /Fe$@ $**

DisplayStructure.exe : DisplayStructure.obj $(OBJ_LIST)
    $(CPP) $(CFLAGS) /Fe$@ $**

clean : exe_clean obj_clean

obj_clean :
    del *.obj

exe_clean :
    del $(EXE_NAMES)
```

Nmake oferă următoarele variabile speciale:

Macro	Semnificație
\$@	numele țintei curente
\$*	numele țintei curente mai puțin extensia
\$**	toate dependențele unei ținte
\$?	toate dependențele mai vechi decât ținta

Exerciții

Exercițiul 1 - Joc interactiv

- Detalii desfășurare joc [http://ocw.cs.pub.ro/courses/so/meta/notare#joc_interactiv].

În rezolvarea laboratorului folosiți arhiva de sarcini lab01-tasks.zip [<http://elf.cs.pub.ro/so/res/laboratoare/lab01-tasks.zip>]

Windows

Pentru a parcurge laboratorul mai ușor, recomandăm deschiderea unui browser în interiorul mașinii virtuale de Windows. Descărcați arhiva de laborator [<http://elf.cs.pub.ro/so/res/laboratoare/lab01-tasks.zip>] și în cadrul mașinii virtuale.

Exercițiul 2 - Utilizare Visual Studio

2a. Compilare și rulare

Pentru acest pas vom folosi proiectul aflat în directorul **win/VS Tutorial**. Deschideți proiectul folosind una dintre următoarele trei metode:

- click dreapta pe fișierul `*.sln` → *Open with* → *Microsoft Visual C++ 2010 Express*;
- deschideți Visual Studio și apoi *File* → *Open* → *Project/Solution* și selectați fișierul `*.sln` corespunzător;
- dublu click pe fișierul `*.sln`.

Dacă *Solution Explorer View* nu este vizibil (în stânga), îl puteți activa selectând *View* → *Solution Explorer* (sau **Ctrl+Alt+L**).

Pentru a compila proiectul selectați *Build* → *Build Solution* sau apăsați tasta **F7**. În fereastra *Output* se poate observa output-ul procesului de compilare. În acest caz, compilarea se va efectua cu succes.

Pentru a rula proiectul selectați *Debug* → *Start Without Debugging* sau tastați **Ctrl+F5**.

Similar cu mediul Linux, executabilele pot fi rulate și din linia de comandă. **PowerShell** se poate deschide astfel:

- selectând *Tools* → *PowerShell Command Prompt* din Visual Studio;
- folosind link-ul *Windows PowerShell* aflat pe Desktop.

În consolă, navigați până când ajungeți în folderul **win/VS Tutorial/Debug**. Rulați comanda: `.\HelloWorld.exe`. Se poate folosi tasta TAB pentru autocomplete, ca în Linux.

2b. Creare proiect nou

Pentru a crea un proiect nou selectați *File* → *New* → *Project*. Pe ecran o să apară o fereastră nouă. Selectați *Win32 Console Application*. În partea de jos a ferestrei, specificați un nume proiectului și apăsați butonul **OK**.

Se va deschide un nou wizard. Apăsați butonul **Next** pentru a începe etapa de configurare. Selectați următoarele proprietăți:

- *Application type* == *Console Application*;
- bifați opțiunea *Empty Project* din secțiunea *Additional options*.

Apoi puteți apăsa butonul **Finish**.

Vom adăuga un fișier (deja existent) la proiect. În fereastra *Solution Explorer* (din stânga) selectați *Source files*. Dați click dreapta → *Add* → *Existing Item*. O să apară o nouă fereastră din care vom selecta fișierul **win/VS Tutorial/debug.c**.

Compilați.

Pentru a vedea prima eroare, apăsați tasta **F8**. Cu **F8** și **Shift+F8** se poate naviga între erorile de compilare.

Modificați antetul funcției `f` astfel încât să întoarcă `int`.

Compilați din nou și rulați. Programul va afișa pe ecran un mesaj după care o să crape.

2c. Debugging

Programul anterior ar trebui să afișeze valoarea salvată în variabila **bug**. După cum am observat, programul crapă înainte de a face acest lucru.

Vom adăuga un breakpoint la funcția **f**.

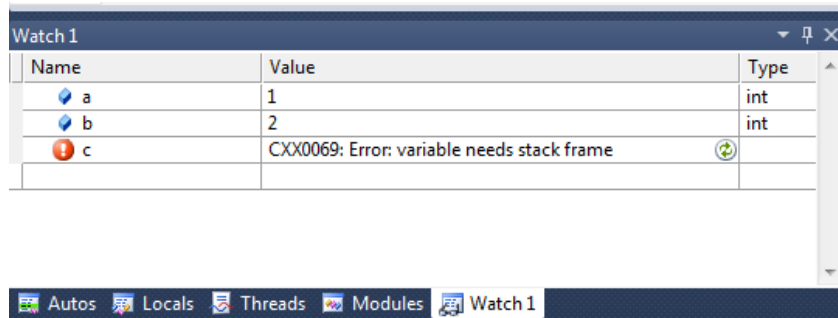
- click pe linia cu definiția funcției (linia 6) și apoi apăsați tasta **F9**.
- observați cerculețul roșu

Rulați programul în mediul de debug apăsând tasta **F5**. Programul a început execuția și s-a oprit în primul breakpoint întâlnit (cel adăugat anterior).

Pentru a continua execuția step-by-step, selectați *Debug* → *Step Over* sau apăsați tasta **F10**. Observați faptul că săgeata galbenă a înaintat.

Pentru a urmări valorile diverselor variabile, vom seta watch-uri pentru variabilele **a**, **b**, **c** și **bug**.

- selectați *Debug* → *Windows* → *Watch* → *Watch1*;
- adăugați pe rând numele variabilelor.



Vom continua rularea programului step-by-step (**F10**) și vom observa cum se schimbă valoarea variabilei **bug**, cât și mesajele afișate în fereastra Output.

Remediați problema și rulați din nou programul.

Mai multe informații utile despre Visual Studio găsiți [aici](#).

Exercițiul 3 - Makefiles

Acest set de exerciții se rulează din command-shell-ul Windows PowerShell (**nu cmd.exe**).

- Găsiți link la acesta pe Desktop sau accesând *Tools* → *PowerShell Command Prompt*.

3a. Compilarea unui singur fișier

Intrați în directorul **win/1-hello**. Folosind **cl** obțineți și rulați executabilul **hello**.

```
cl hello.c
.\hello.exe
```

Rămâneți în directorul curent și analizați fișierul **Makefile** (folosiți comanda **cat**). Folosind **nmake** obțineți și rulați executabilul **hello**.

```
nmake
.\hello.exe
```

3b. Compilarea din mai multe surse

Intrați în directorul **win/2-debug**. Analizați fișierele **add.c** și **main.c**. Folosiți comanda **cat**.

Completați fișierul **Makefile.ndbg** astfel încât

- să obțineți obiecte din sursele **main.c** și **add.c**.
- să obțineți executabilul **main.exe** din obiectele creat.

Completați fișierul **Makefile.dbg** astfel încât:

- să compilați cu simbolul `DEBUG__` definit.
- să obțineți obiecte din sursele `main.c` și `add.c` și executabilul `main.exe` (ca la subpunctul precedent)

Hint: Revedeți secțiunea [cl](#).

Linux

Exercițiul 4 - Fișiere make

4a. Compilarea unui singur fișier

Intrați în directorul `lin/1-hello/` și analizați conținutul fișierului `hello.c`. Compilați folosind `gcc` și obțineți și rulați executabilul `a.out`.

```
$ gcc hello.c  
$ ./a.out
```

Pentru a specifica numele executabilului, folosiți opțiunea `-O`.

```
$ gcc -o hello hello.c  
$ ./hello
```

4b. Creare biblioteci statice

Intrați în directorul `lin/2-lib/` și completați fișierul `Makefile_static` astfel încât:

- La rularea comenzii `make libhexdump_static.a` să creeze biblioteca statică `libhexdump_static.a`. Biblioteca va conține fișierele obiect asociate fișierelor `hexdump.c` și `sample.c`
- La rularea comenzii `make` să creeze executabilul `main_static` obținut din legarea fișierului obiect corespunzător lui `main.c` cu biblioteca `libhexdump_static.a`.

Revedeți secțiunea crearea unei [biblioteci statice](#).

4c. Creare biblioteci dinamice

Rămâneți în directorul `lin/2-lib/` și completați fișierul `Makefile_dynamic` reguli astfel încât:

- La rularea comenzii `make libhexdump_dynamic.so` să creeze biblioteca dinamică `libhexdump_dynamic.so`. Biblioteca va conține fișierele obiect asociate fișierelor `hexdump.c` și `sample.c`
- La rularea comenzii `make` pe lângă biblioteca dinamică `libhexdump_dynamic.so` obținută anterior să se creeze și executabilul `main_dynamic` obținut din legarea fișierului obiect corespunzător lui `main.c` cu biblioteca partajată `libhexdump_dynamic.so`.

Revedeți secțiunea despre crearea unei [biblioteci dinamice](#).

BONUS

Compilare din mai multe surse, opțiuni la compilare

Intrați în directorul `lin/3-ops/` și analizați fișierele `ops.c`, `mul.c` și `add.c`. Fișierul `ops.c`, se folosește de funcțiile definite în `mul.c` și `add.c` pentru a realiza operații de adunare și înmulțire simple.

Creați fișierul `Makefile`, astfel încât să obțineți din surse fișierele obiect `mul.o`, `add.o` și `ops.o`, iar apoi să obțineți executabilul `ops` din obiectele create. **Observați** rezultatul obținut pentru sumă și înmulțire. Este corect? Rezolvați. Revedeți secțiunea despre [compilarea mai multor fișiere](#).

Rămâneți în directorul `lin/3-ops/` și folosiți opțiunea `-D` pentru a defini simbolul `HAVE_MATH` la compilarea fișierului `ops.c`. Obțineți și rulați executabilul `ops`. Pentru a folosi funcția `pow` trebuie să includeți fișierul `math.h` și să legați biblioteca `libm`, folosindu-vă de opțiunea `-l`.

Utilizare gdb

Intrați în directorul `lin/4-gdb/` și analizați fișierul `fault.c`. Completați fișierul `Makefile` astfel încât la rularea comenzii `make` să se obțină fișierul executabil `fault`. Compilați.

Folosiți `gdb` pentru a determina cauza erorilor din fișierul `fault.c`. Citiți secțiunea `GDB`. Folosiți opțiunea `-g` pentru a compila sursa cu simbolurile de debug incluse. Folosiți comanda `print` pentru a printa valorile variabilelor când faceți depanarea.

Editare de legături

Intrați în directorul `lin/5-linker/` și analizați fișierele `main.c` și `str.c`. Compilați. De ce nu obținem o eroare de compilare? Rulați programul `main` și explicați rezultatele.

EXTRA

- JNI [http://en.wikipedia.org/wiki/Java_Native_Interface]

Soluții

lab01-sol.zip [<http://elf.cs.pub.ro/so/res/laboratoare/lab01-sol.zip>]-

Resurse utile

- Linux
 1. GCC online documentation [<https://gcc.gnu.org/onlinedocs/>]
 2. Tech Talk: Preprocesorul C [<http://www.youtube.com/watch?v=IH0Wmi5GFRU&context=C364d09dADOEgsToPDskLpLFav1qDpul0xUTn1flcF>]
 3. Linking, Loading and Library Management under Linux [<http://techblog.rosedu.org/library-management.html>]
 4. The GNU C Library [<http://www.gnu.org/software/libc/manual/>]
 5. Program Library HOWTO [<http://tldp.org/HOWTO/Program-Library-HOWTO/>]
 6. GNU make manual [<http://www.gnu.org/software/make/manual/make.html>]
 7. GDB documentation [<http://sourceware.org/gdb/documentation/>]
- Windows
 1. Visual C++ Express [<http://www.microsoft.com/express/Windows/>]
 2. Nmake tool [<http://msdn.microsoft.com/en-us/library/ms930369.aspx>]
 3. Nmake Macros [<http://msdn.microsoft.com/en-us/library/ms933742.aspx>]
 4. Dynamic link library [http://en.wikipedia.org/wiki/Dynamic-link_library]
 5. Creating and using DLL's [http://www.flipcode.com/archives/Creating_And_Using_DLLs.shtml]
 6. Dynamic libraries [<http://herbert.the-little-red-haired-girl.org/en/c-tips/windows/index.html>]

so/laboratoare/laborator-01.txt · Last modified: 2019/02/20 18:31 by ioana_elena.ciornei