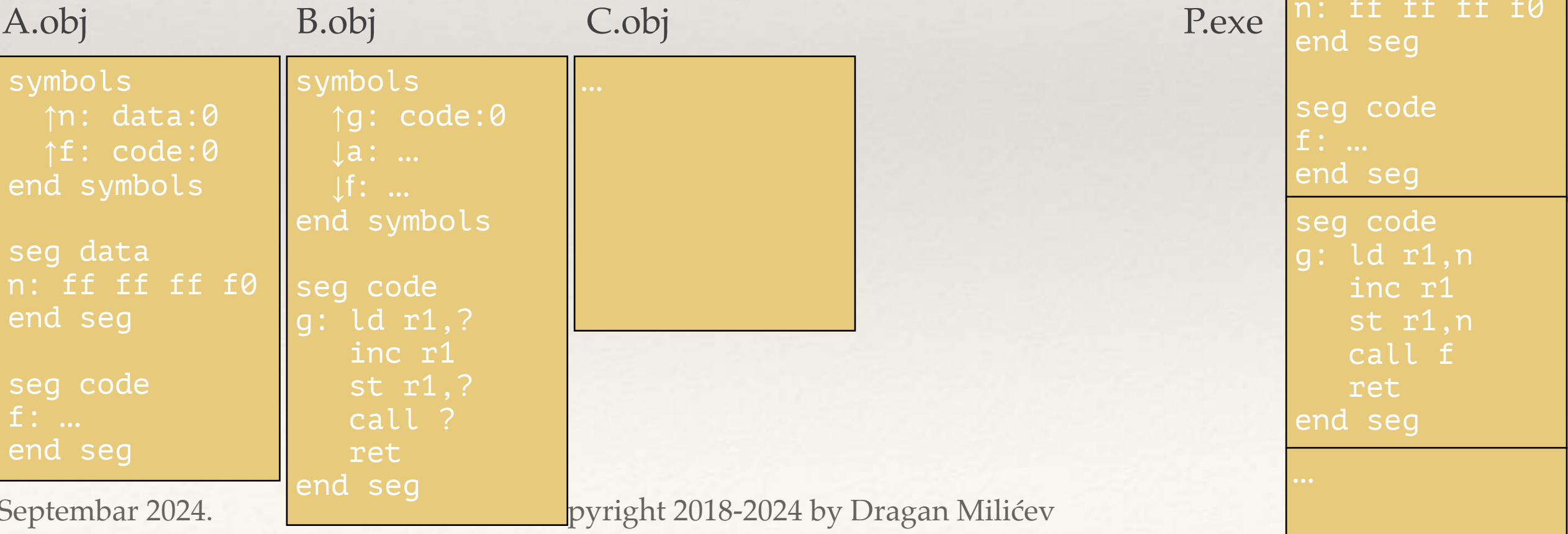


Povezivanje

- ❖ Zadatak da od skupa objektnih fajlova napravi program, tj. izvršiv fajl, ima *povezivač*, tj. *linker* (*linker*); linkeru se zadaje spisak ulaznih *obj* fajlova i zadatak da napravi određeni *exe* fajl kao svoj izlaz
- ❖ Linker taj zadatak obavlja u dva prolaza:
 - u prvom prolazu analizira ulazne fajlove, veličinu njihovog binarnog sadržaja (prevoda), i pravi mapu *exe* fajla; osim toga, sakuplja informacije iz tabela simbola *obj* fajlova i izgrađuje svoju tabelu simbola; u tu tabelu simbola unosi izvezene simbole iz *obj* fajlova, za koje odmah može da izračuna adresu u odnosu na ceo *exe* fajl
 - u drugom prolazu generiše binarni kod, i ujedno razrešava nerazrešena adresna polja mašinskih instrukcija na osnovu informacija o adresama u koje se preslikavaju simbola iz svoje tabele simbola



Povezivanje

- ❖ Biblioteka (*library*) je fajl sa tipičnom ekstenzijom *.lib*, koja ima principijelno isti format kao i objektni fajl; kada povezuje fajlove, linker tretira ulazne *lib* i *obj* fajlove na isti način (zadaje mu se spisak ulaznih *obj* i *lib* fajlove koje treba povezati)
- ❖ Razlika je u tome što je *obj* fajl nastao prevođenjem jednog izvornog fajla, dok je *lib* nastao *povezivanjem* više *obj* (i moguće drugih *lib*) fajlova u jedan *lib* fajl
- ❖ Motiv je praktičan: kod za neku biblioteku (potprograma, struktura, tipova) za određenu namenu može da ima mnogo (na stotine) izvornih fajlova; nepraktično bi bilo koristiti to mnoštvo fajlova i sve pojedinačno ih davati na povezivanje u programe koji ih koriste; “pakovanjem” u biblioteku koja se isporučuje i povezuje kao jedan *lib* fajl olakšava se rukovanje
- ❖ Biblioteka svakako izvozi simbole koje definiše (upravo one koji predstavljaju njene usluge, ono za šta se ona i koristi), ali može i da ih uvozi, ukoliko zavisi od neke druge biblioteke (koristi simbole iz druge biblioteke)