

Groupe 9 :

Projet Linker 2016/2017

Mode d'emploi

I.	Exécution rapide.....	2
A.	Compilation et execution.....	2
B.	Exemple :.....	2
II.	Explication des exécutables et options.....	3
A.	Makefile	3
1.	All.....	3
2.	Clean.....	3
3.	Exemple	3
B.	Programmes.....	3
1.	Linker.....	3
2.	Program_X.....	3

Carre Jérémy
Garcia Cédric
Givaudan Vincent
Gourdeau Florian
Saliba Sylvain
Sherif Rana

I. EXECUTION RAPIDE.

A. COMPILATION ET EXECUTION

Pour la compilation, se placer dans le dossier Linker/src et exécuter :

```
make
```

Lancer le programme principal :

```
./linker [OPT...] FICHIER_1.o [FICHIER_2.o...]
```

Les options sont :

Option	Description
-a	Affiche les différentes parties des fichiers.
-A n	Affiche les différentes parties des fichiers et la section de nom ou numéro n.
-h	Affiche le header des fichiers.
-S	Affiche la table des sections des fichiers.
-x n	Affiche le contenu de la section de nom ou de numéro n des fichiers.
-s	Affiche la table des symboles des fichiers.
-r	Affiche la table de réimplantation des fichiers.
-f	Fusionne les fichiers.
-m	Passe en mode menu.
-?	Affiche l'aide.

B. EXEMPLE :

Afficher les différentes parties du fichier « file1.o » :

```
./linker -a file1.o
```

Fusionner les fichiers « file1.o » et « file2.o » :

```
./linker -f file1.o file2.o
```

Afficher la table des sections ainsi que la section « .text » des fichiers « file1.o » et « file2.o »

```
./linker -S -x .text file1.o file2.o
```

II. EXPLICATION DES EXECUTABLES ET OPTIONS

A. MAKEFILE

Le Makefile dispose de plusieurs fonctions :

1. ALL

Compile l'ensemble des fichiers sources.

2. CLEAN

Supprime les fichiers objets et exécutable.

3. EXEMPLE

Supprimer les fichiers exécutables et objet :

```
make clean
```

B. PROGRAMMES

Plusieurs exécutables sont disponibles :

1. LINKER

Le programme « linker » accepte des options ainsi qu'une liste de fichier :

```
./linker [OPT...] FICHER_1.o [FICHER_2.o...]
```

Ce programme permet de regrouper toutes les fonctionnalités disponibles dans notre projet.

L'option `-m` permet de passer en mode menu. Il est utile pour afficher rapidement divers informations une par une.

2. PROGRAM_X

program_header, *program_section_header*, *program_section_content*, *program_table_symbole*, *program_reimplantation* : programmes secondaires réalisés indépendamment des autres surtout utilisés pour les tests lors du développement.

Les fichiers « *program_XXX* » prennent un seul paramètre, le nom du fichier.

```
./program_XXX FICHER.O
```