

Pratique du C

Classes d'allocation, contexte et passage de paramètres par la pile

Les classes
d'allocation des
variables

Effet des mots clef
static et extern
sur les fonctions

Ordre d'évaluation
des paramètres

Fonction à
nombre variable
de paramètres

Définition : un
contexte dans la
pile d'exécution
(stack frame)

setjmp/longjmp

Passage de
paramètres

Licence Informatique — Université Lille 1
Pour toutes remarques : Alexandre.Sedoglavic@univ-lille1.fr

Semestre 5 — 2010-2011

Les classes d'allocation des variables

En C, les variables ont pour attribut :

- ▶ leur nom : un identificateur ;
- ▶ leur type : type de base ou défini par l'utilisateur ;
- ▶ une classe d'allocation indiquant :
 - ▶ le type de l'emplacement mémoire où est allouée la variable ;
 - ▶ sa durée de vie ;
 - ▶ sa visibilité par les différentes fonctions.

Il y a 5 classes d'allocation :

externe automatique statique "register" volatile

Les variables externes (`extern`) sont :

- ▶ allouées en zone statique de données (dans un segment de données) ;
- ▶ allouées à la compilation (valeur par défaut 0) ;
- ▶ durée de vie du programme ;
- ▶ visibles depuis toutes les fonctions.

Les variables statiques (`static`) sont :

- ▶ allouées comme les variables externes ;
- ▶ et si elles sont définies :
 - ▶ à l'extérieur de toute fonction, elles sont visibles depuis les fonctions déclarées dans le fichier source les contenant ;
 - ▶ à l'intérieur d'une fonction, elles sont visibles depuis la fonction seulement, mais reste allouées en dehors de l'exécution de la fonction (valeur conservée entre les différents appels).

Les variables automatiques (auto) sont :

- ▶ allouées dynamiquement sur la pile (valeur initiale indéterminée) ;
- ▶ allouées à chaque entrée dans la fonction ou le bloc où la variable est définie (paramètres, variables locales) ;
- ▶ durée de vie de la fonction ou du bloc ;
- ▶ visibles uniquement depuis la fonction ou le bloc.

Les variables de registres (register) sont :

- ▶ allouées si possible dans un registre du processeur ;
- ▶ des variables de type simple uniquement ;
- ▶ des variables de classe automatique uniquement ;
- ▶ et ne possèdent pas d'adresse.

Par exemple, on peut avoir le code suivant :

```
int global = 1; /* d\’efinition d’une variable
                externe (globale) */

extern int extern_global ; /* d\’eclaration d’une variable
                             globale d’un autre fichier (externe) */

static int global_privée = 2 ; /* globale au fichier,
                                invisible depuis d’autres fichiers (statique) */

int
fonction(int param) { /* param\’etre (automatique) */
    auto int local = 3 ; /* variable automatique (locale) */
                        /* le mot clef auto ne sert \’a rien */
    static int local_statique = 4 ; /* variable
                                     statique (locale) valeur inchange\’ee entre 2 appels */

    register int i = 5 ; /* variable register (locale) */

    return i++ ;
}
```

Le code assembleur correspondant est :

```
int global = 1;                                .data
                                                .globl global
extern int extern_global ;                     global:
                                                .long    1
static int global_privée = 2 ;                 global_privée:
                                                .long    2
int fonction(int param) {                     local_static.0:
    int local = 3 ;                           .long    4
                                                .text
    static int local_static = 4 ;             .globl fonction
                                                fonction:
    register int i = 5 ;                       pushl    %ebp
                                                movl     %esp, %ebp
    return i++ ;                               subl     $4, %esp
}                                                movl     $3, -4(%ebp)
                                                movl     $5, %eax
                                                leave
                                                ret
```

```
extern int ailleurs(int) ;                                .text
                                                         .type    foo,@function

static int foo(void){                                     foo:
    return 1 ;                                           pushl   %ebp
                                                         movl    %esp, %ebp
                                                         movl    $1, %eax
                                                         popl    %ebp
int bar(void){                                           .Lfe1:
    return 1 ;                                           .size   foo,.Lfe1-foo
                                                         .globl  bar
                                                         .type   bar,@function
/* la fonction ailleurs                                  bar:
   est d\'eclar\'ee mais                                     pushl   %ebp
   d\'efinie dans un autre                               movl    %esp, %ebp
   fichier source (i.e. object).                         movl    $1, %eax
                                                         popl    %ebp
                                                         ret
   la fonction foo n\'est pas                             .Lfe2:
   accessible depuis un autre                           .size   bar,.Lfe2-bar
   fichier alors que bar l\'est.
                                                         */
```

Les variables volatiles sont susceptibles d'être modifiées indépendamment du code les déclarant. Considérons l'exemple suivant (seul dans un fichier sources) :

```
static int foo; /* foo pourrait être un pointeur sur  
                un segment de mémoire partagé */  
  
void  
bar(void){  
    foo=0 ;  
    while(foo!=1)  
        continue ;  
}
```

Un compilateur en optimisant ce code remplacera la boucle par `while(1)` car la classe d'allocation `static` lui assure que seule la fonction `bar` peut modifier `foo`. Cependant, l'emplacement mémoire associé à la variable pourrait être partagé — et donc modifiable — par un autre processus (voir l'unité d'enseignement *Pratique des systèmes*) et l'optimisation du compilateur ne pas correspondre à la volonté du programmeur.

L'usage de la classe d'allocation volatile supprime
l'optimisation concernant la variable ainsi qualifiée. Le code :

```
static volatile int foo;

void
bar
(void)
{
    foo=0 ;
    while(foo!=1)
        continue ;
    return ;
}
```

correspond donc au cas de figure où la variable `foo` est
partagée (par exemple entre deux processus légers ou dans
un segment de mémoire partagé — cf. cours Pratique des
Systèmes).

Sans `volatile`, le compilateur simplifie ce code en boucle
infinie (comme `foo` n'est pas modifié, cette variable est
supprimée).

Une variable dont le type est qualifié par `const` ne peut pas être modifiée.

Ce qualificatif permet au programmeur de s'assurer de ne pas modifier des variables passées par référence comme par dans le cas suivant :

```
#include <string.h>
int strcmp(const char *s1, const char *s2);
```

Ainsi, on est sûr que cette fonction ne va pas modifier les chaînes de caractères passées en arguments.

Remarquons que les qualificateurs de types peuvent être utilisés finement :

```
const char c ;           /* caract\`ere constant */
const char *s ;          /* pointeur vers caract\`eres constants */
char const *s ;          /* pointeur constant vers caract\`eres */
const char * const s ;    /* pointeur constant
                           vers caract\`eres constants */
```

Attention aux surprises lors de l'évaluation des paramètres à transmettre :

```
#include <stdio.h>                .rodata
                                   .LC0: .string "le premier argument %c..."
int main(void){                   .text .globl main
                                   main:    pushl    %ebp
                                   int foo = 'a' ;    movl     %esp, %ebp
                                   subl     $8, %esp
                                   printf("le premier argument %c    movl     $97, -4(%ebp)
                                   et le second %c\n",foo,foo++);    subl     $4, %esp
                                   return 0 ;    movl     -4(%ebp), %eax
                                   }    pushl     %eax
                                   leal     -4(%ebp), %eax
                                   $ a.out    incl     (%eax)
                                   le premier argument b et le second a    pushl     -4(%ebp)
                                   pushl     $.LC0
                                   call     printf
                                   addl     $16, %esp
                                   movl     $0, %eax
                                   leave    ret
```

Les classes
d'allocation des
variables

Effet des mots clef
static et extern
sur les fonctions

Ordre d'évaluation
des paramètres

Fonction à
nombre variable
de paramètres

Définition : un
contexte dans la
pile d'exécution
(stack frame)

setjmp/longjmp

Passage de
paramètres

Il est possible de déclarer une fonction comme ayant un nombre variable de paramètres en « déclarant » les paramètres optionnels par l'unité lexicale ... (3 points à la suite) :

```
int  
foo  
(char *par_obl, ...)  
{  
    return 0 ;  
}
```

Une fonction peut avoir à la fois des paramètres obligatoires et des paramètres optionnels, les paramètres obligatoires apparaissant en premier et l'unité lexicale ... apparaissant en dernière position dans la liste de déclaration des paramètres formels.

Généralement, un paramètre obligatoire indique le nombre et le type des paramètres optionnels comme dans le cas de printf :

```
printf("premier argument %c et second %c\n",foo,foo++) ;
```

Un exemple d'utilisation (paramètres optionnels de même type)

```
int somme(int nbpar, ...){
    int *pt = &nbpar ; /* on fait pointer pt
                        sur le premier param\etre */

    int res = 0;

    for(;nbpar>0;nbpar--){
        pt++          ; /* on passe au param\etre suivant */
        res += *pt ;
    }
    return res ;
}

int
main(void){
    return somme(3,1,2,3)+somme(4,4,5,3,1) ;
}
```

On appelle contexte d'un appel de fonction dans la pile d'exécution la partie de la pile associée :

- ▶ paramètres d'appels ;
- ▶ adresse de retour et ancien pointeur de contexte %EBP ;
- ▶ variables automatiques de la fonction.

Les différentes portions de pile correspondant aux différents contextes d'exécution peuvent être obtenues dans gdb par :

- ▶ backtrace : les contextes disponibles

```
(gdb) backtrace
```

```
#0 traduction (code=0xbffff660 "oeu") at SMS.c:12
```

```
#1 0x08048532 in main () at SMS.c:45
```

```
#2 0x400327f7 in __libc_start_main
```

- ▶ info frame nb : qui affiche un contexte

```
(gdb) info frame 2
```

```
Stack frame at 0xbffff6f8: eip = 0x400327f7 in _main;
```

```
saved eip 0x8048301 caller of frame at 0xbffff6d8
```

```
Arglist at 0xbffff6f8, args:
```

```
Locals at 0xbffff6f8, Previous frame's sp in esp
```

```
Saved registers: ebp at 0xbffff6f8, eip at 0xbffff6fc
```

On peut étendre la notion de contexte en y associant en plus des informations concernant la pile d'exécution, l'état des registres du processeur (%EAX, %EIP, %CS, etc).

Ce faisant, on peut faire des branchements non-locaux (i.e. des branchements à un endroit presque arbitraire du code) sans utiliser goto. Deux fonctions de la librairie standard sont dédiées à cet effet. Schématiquement,

- ▶ setjmp mémorise son contexte juste avant son RET ;
- ▶ longjmp permet de rétablir le contexte mémorisé en plaçant son second argument dans %EAX.

```
#include <setjmp.h>
#include <stdio.h>
int main (void){
    jmp_buf env;
    int i = setjmp(env) ; /* au premier appel setjmp retourne 0 */
    printf("i = %d\n",i);
    if(i == 2) return 0 ;
    longjmp(env,2) ; /* on branche sur setjmp qui retourne 2 */
    return 1 ; /* cette instruction n'est jamais ex'ecut'ee */
}
```

Dans l'exemple précédent, `setjmp` et `longjmp` sont utilisées dans la même fonction mais généralement, ces fonctions sont utilisées pour la gestion d'erreurs et la programmation des systèmes (signal).

Limitation : `longjmp` ne permet pas de revenir à n'importe quel point mémorisé par l'appel `setjmp`; ce n'est possible que si la fonction qui a exécutée le `setjmp(env)` n'est pas terminée car l'état de la pile n'est pas mémorisé (seuls les registres le sont). Sur une architecture de type intel, on a :

```
# if __WORDSIZE == 64
typedef long int __jmp_buf[8];
# else
typedef int __jmp_buf[6];
# endif
struct __jmp_buf_tag{
    __jmp_buf __jmpbuf;      /* pour stocker les registres */
    int __mask_was_saved; /* pour d'autres usages syst\'eme */
    __sigset_t __saved_mask; /* li\'es aux signaux (cf. PDS) */
};
typedef struct __jmp_buf_tag jmp_buf[1];
extern int setjmp (jmp_buf __env) ;
```


Passage de paramètres par copie : une copie est faite sur la pile

Pratique du C
Classes
d'allocation,
contexte et
passage de
paramètres par la
pile

Les classes
d'allocation des
variables

Effet des mots clef
static et extern
sur les fonctions

Ordre d'évaluation
des paramètres

Fonction à
nombre variable
de paramètres

Définition : un
contexte dans la
pile d'exécution
(stack frame)

setjmp/longjmp

Passage de
paramètres

```
int main(void){  
  
    int a = 1 ;  
    int b = 1 ;  
  
    return 0 ;  
}
```

```
.globl main  
main:  
    pushl %ebp  
    movl  %esp, %ebp  
    subl  $8, %esp  
    andl  $-16, %esp  
    movl  $1, -4(%ebp)  
    movl  $1, -8(%ebp)  
    subl  $8, %esp  
  
    movl  $0, %eax  
    leave  
    ret
```

```
int main(void){  
  
    int a = 1 ;  
    int b = 1 ;  
    PER(a,b) ;  
    return 0 ;  
}
```

```
.text  
.globl main  
main:  
    pushl %ebp  
    movl  %esp, %ebp  
    subl  $8, %esp  
    andl  $-16, %esp  
    movl  $1, -4(%ebp)  
    movl  $1, -8(%ebp)  
    subl  $8, %esp  
    pushl -8(%ebp)  
    pushl -4(%ebp)  
    call  PER  
    addl  $16, %esp  
    movl  $0, %eax  
    leave  
    ret
```

```
void PER(int alpha, int beta){  
    int tmp = alpha ;  
  
}  
  
.text  
.globl PER  
PER:  
    pushl %ebp  
    movl %esp, %ebp  
    subl $4, %esp  
    movl 8(%ebp), %eax  
    movl %eax, -4(%ebp)  
  
    leave  
    ret
```

```
void PER(int alpha, int beta){  
    int tmp = alpha ;  
    alpha = beta ;  
  
}
```

```
.text  
.globl PER  
PER:  
    pushl %ebp  
    movl %esp, %ebp  
    subl $4, %esp  
    movl 8(%ebp), %eax  
    movl %eax, -4(%ebp)  
    movl 12(%ebp), %eax  
    movl %eax, 8(%ebp)  
  
    leave  
    ret
```

```
void PER(int alpha, int beta){  
    int tmp = alpha ;  
    alpha = beta ;  
    beta = tmp ;  
}
```

```
.text  
.globl PER  
PER:  
    pushl %ebp  
    movl %esp, %ebp  
    subl $4, %esp  
    movl 8(%ebp), %eax  
    movl %eax, -4(%ebp)  
    movl 12(%ebp), %eax  
    movl %eax, 8(%ebp)  
    movl -4(%ebp), %eax  
    movl %eax, 12(%ebp)  
    leave  
    ret
```

Passage de paramètre par adresse : les adresses sont copiées sur la pile

Les classes
d'allocation des
variables

Effet des mots clef
static et extern
sur les fonctions

Ordre d'évaluation
des paramètres

Fonction à
nombre variable
de paramètres

Définition : un
contexte dans la
pile d'exécution
(stack frame)

setjmp/longjmp

Passage de
paramètres

```
int main(void){  
  
    int a = 1 ;  
    int b = 1 ;  
  
    return 0;  
}
```

```
.text  
.globl main  
main:  
    pushl %ebp  
    movl  %esp, %ebp  
    subl  $8, %esp  
    andl  $-16, %esp  
    movl  $1, -4(%ebp)  
    movl  $1, -8(%ebp)  
    subl  $8, %esp
```

```
movl  $0, %eax  
leave  
ret
```

```
int main(void){  
  
    int a = 1 ;  
    int b = 1 ;  
    PER(&a,&b) ;  
    return 0;  
}
```

```
.text  
.globl main  
main:  
    pushl %ebp  
    movl %esp, %ebp  
    subl $8, %esp  
    andl $-16, %esp  
    movl $1, -4(%ebp)  
    movl $1, -8(%ebp)  
    subl $8, %esp  
    leal -8(%ebp), %eax  
    pushl %eax  
    leal -4(%ebp), %eax  
    pushl %eax  
    call PER  
    addl $16, %esp  
    movl $0, %eax  
    leave  
    ret
```

```
void PER(int *alpha, int *beta){  
    int tmp = *alpha ;  
  
}
```

```
        .text  
.globl PER  
PER:  
    pushl %ebp  
    movl  %esp, %ebp  
    subl  $4, %esp  
    movl  8(%ebp), %eax  
    movl  (%eax), %eax  
    movl  %eax, -4(%ebp)  
  
  
    leave  
    ret
```



```
void PER(int *alpha, int *beta){  
    int tmp = *alpha ;  
    *alpha = *beta ;  
}
```

```
        .text  
.globl PER  
PER:  
    pushl %ebp  
    movl  %esp, %ebp  
    subl  $4, %esp  
    movl  8(%ebp), %eax  
    movl  (%eax), %eax  
    movl  %eax, -4(%ebp)  
    movl  8(%ebp), %edx  
    movl  12(%ebp), %eax  
    movl  (%eax), %eax  
    movl  %eax, (%edx)  
  
    leave  
    ret
```

```
void PER(int *alpha, int *beta){  
    int tmp = *alpha ;  
    *alpha  = *beta ;  
    *beta   = tmp  ;  
}
```

```
        .text  
.globl PER  
PER:  
    pushl %ebp  
    movl  %esp, %ebp  
    subl  $4, %esp  
    movl  8(%ebp), %eax  
    movl  (%eax), %eax  
    movl  %eax, -4(%ebp)  
    movl  8(%ebp), %edx  
    movl  12(%ebp), %eax  
    movl  (%eax), %eax  
    movl  %eax, (%edx)  
    movl  12(%ebp), %edx  
    movl  -4(%ebp), %eax  
    movl  (%eax), %eax  
    movl  %eax, (%edx)  
    leave  
    ret
```

Passage de paramètre de type structure

```
typedef struct Gauss_t{  
    int re ;  
    int im ;  
} Gauss_t ;
```

```
int main(void){  
  
    struct Gauss_t var ;  
    var.re = 1 ;  
    var.im = 1 ;  
  
    return 0 ;  
}
```

```
.globl main  
main:  
    pushl    %ebp  
    movl    %esp, %ebp  
    subl    $8, %esp  
    andl    $-16, %esp  
    movl    $1, -8(%ebp)  
    movl    $1, -4(%ebp)  
    subl    $8, %esp  
  
    movl    $0, %eax  
    leave  
    ret
```

```
typedef struct Gauss_t{
    int re ;
    int im ;
} Gauss_t ;
```

```
int main(void){

    struct Gauss_t var ;
    var.re = 1 ;
    var.im = 1 ;

    UN(var) ;

    return 0 ;
}
```

```
        .globl main
main:
    pushl    %ebp
    movl    %esp, %ebp
    subl    $8, %esp
    andl    $-16, %esp
    movl    $1, -8(%ebp)
    movl    $1, -4(%ebp)
    subl    $8, %esp
    pushl    -4(%ebp)
    pushl    -8(%ebp)
    call    UN
    addl    $16,
    movl    $0, %eax
    leave
    ret
```

```
typedef struct Gauss_t{
    int re ;
    int im ;
} Gauss_t ;

void UN(Gauss_t par){
    par.re = 2 ;
}
```

```
                .text
                .globl UN
UN:
    pushl %ebp
    movl %esp, %ebp
    subl $8, %esp
    movl 8(%ebp), %eax
    movl 12(%ebp), %edx
    movl %eax, -8(%ebp)
    movl %edx, -4(%ebp)
    movl $2, -8(%ebp)
    leave
    ret
```

Fonction retournant une structure

```
typedef struct Gauss_t{  
    int re ;  
    int im ;  
} Gauss_t ;
```

```
int main(void){  
  
    struct Gauss_t var,res ;  
    var.re = 1 ;  
    var.im = 1 ;  
  
    res = UN(var) ;  
    var.im = res.re ;  
    return 0 ;  
}
```

```
.text  
.globl main  
main:  
    pushl %ebp  
    movl %esp, %ebp  
    subl $24, %esp  
    andl $-16, %esp  
    movl $1, -8(%ebp)  
    movl $1, -4(%ebp)  
    leal -16(%ebp),%eax  
    subl $4, %esp  
    pushl -4(%ebp)  
    pushl -8(%ebp)  
    pushl %eax  
    call UN  
    addl $12, %esp  
    movl -16(%ebp),%eax  
    movl %eax,-4(%ebp)  
    movl $0,%eax  
    leave ret
```

```
typedef struct Gauss_t{  
    int re ;  
    int im ;  
} Gauss_t ;
```

```
struct Gauss_t UN(Gauss_t par){  
    par.re = 2 ;  
    return par ;  
}
```

```
                .text  
                .globl UN  
UN:  
    pushl %ebp  
  
    movl %esp, %ebp  
    subl $8, %esp  
    movl 8(%ebp), %eax  
    movl 12(%ebp), %edx  
    movl 16(%ebp), %ecx  
    movl %edx, -8(%ebp)  
    movl %ecx, -4(%ebp)  
    movl $2, -8(%ebp)  
    movl -8(%ebp), %edx  
    movl -4(%ebp), %ecx  
    movl %edx, (%eax)  
    movl %ecx, 4(%eax)  
    leave  
    ret    $4
```