

# Sistemas Hardware-Software

Aula 02 – Dados na memória RAM e código executável

**Engenharia**

Fabio Lubacheski

Maciel C. Vidal

Igor Montagner

Fábio Ayres

# Aula de hoje !

## Representação de dados em RAM

- Endianness – ordem dos bytes em de um inteiro na memória.
- Arrays, matrizes, strings e ponteiros
- Structs
- Representação de Código executável



# Atividade prática

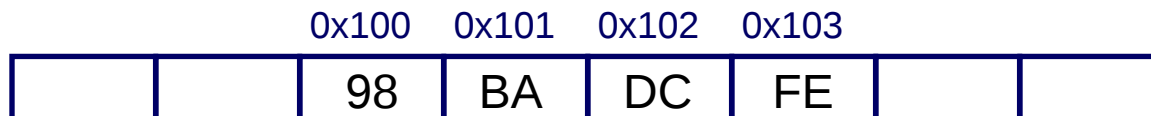
## Experimentos (15 minutos)

1. Compilar e executar experimentos0-4.c
2. Anotar resultados para discussão

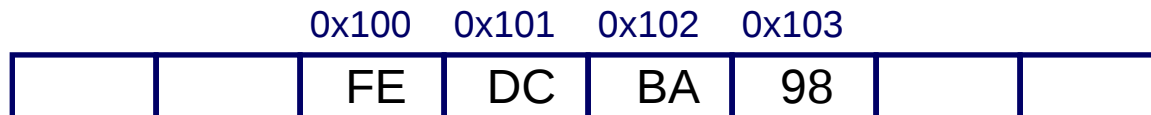
# Little endian versus big endian

```
int i = 0xFEDCBA98;
```

**Little Endian** → Byte **menos** significativo primeiro  
**LSB** (Least Significant Byte)



**Big Endian** → Byte **mais** significativo primeiro  
**MSB** (Most Significant Byte)



# Little endian versus big endian

- Unidade de trabalho é o byte!
- CPUs Intel/AMD (x64) são little endian
- CPUs SPARC são big endian
- ARM/PowerPC pode ser little/big endian
- Vale para todos os tipos de dados nativos (inteiros, ponteiros e fracionários)
- **Agora conseguimos entender o `experimento1.c`**

# Arrays na RAM – experimento2.c

```
short arr[] = {1, 2, 3, 4, 5};  
show_bytes((unsigned char *) &arr, sizeof(short) * 5);
```

Qual a saída do código acima?

# Arrays na RAM – experimento2.c

```
short arr[] = {1, 2, 3, 4, 5};  
show_bytes((unsigned char *) &arr, sizeof(short) * 5);
```

Qual a saída do código acima?

01 00 02 00 03 00 04 00 05 00

# Strings na RAM – experimento3.c

```
char *string = "Oi C :-)";  
show_bytes((unsigned char *) string, strlen(string) + 1);
```

**Saída do código acima**

String:  
Oi C :-)

Valor guardado no array:

'O' (4f) | 'i' (69) | ' ' (20) | 'C' (43) | '\_' (5f) | ' ' (20) | ':' (3a)



# Ponteiros na RAM – experimento4.c

```
int a = 10;
int *ap = &a;
printf("Endereço de a\t: %p\nPróximo int\t: %p\n", ap, ap+1);

long l = 10;
long *lp = &l;
printf("Endereço de l\t: %p\nPróximo long\t: %p\n", lp, lp+1);
```

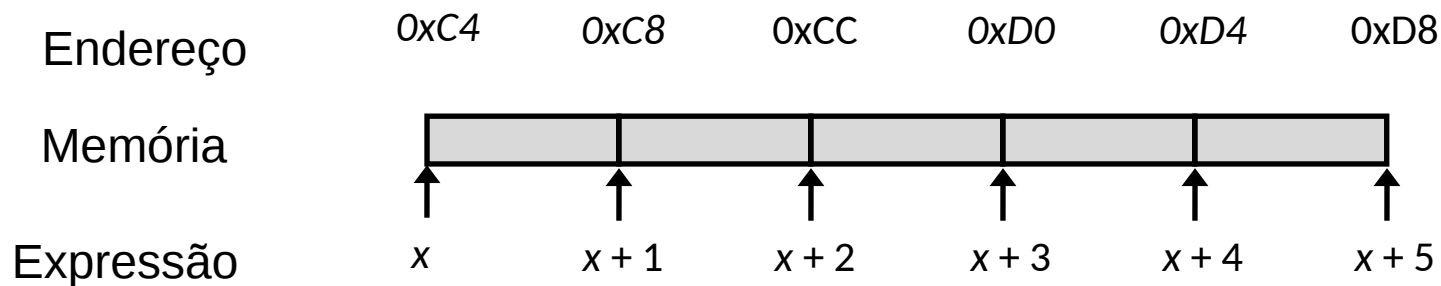
## Saída do código acima

Endereço de a	: 0x7ffc14ab5a1c
Próximo int	: 0x7ffc14ab5a20
Endereço de l	: 0x7ffc14ab5a20
Próximo long	: 0x7ffc14ab5a28

# Ponteiros na RAM – experimento4.c

Ponteiro representa um endereço. Podemos fazer aritmética !

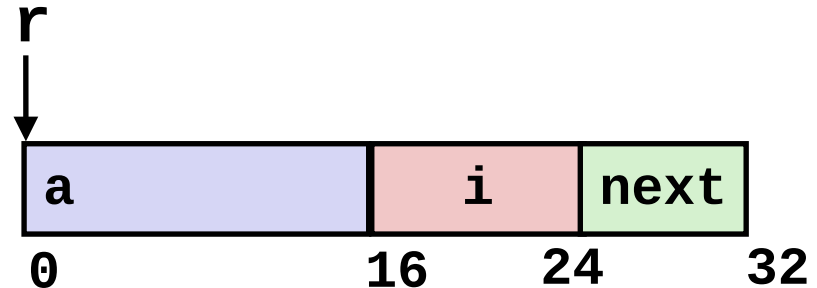
```
int *x; //0xC4
```



$$*(x+i) \leftrightarrow x[i]$$

# Structs na RAM

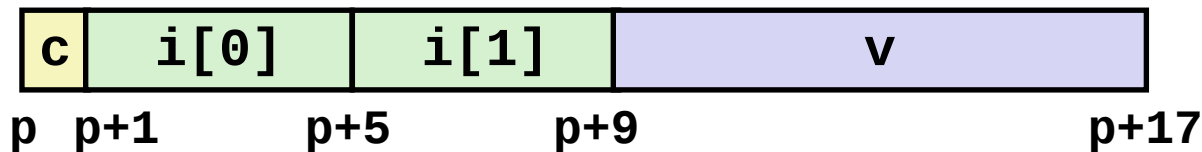
```
struct rec {  
    int a[4];  
    long i;  
    struct rec *next;  
};
```



- Bloco contíguo de memória
- Campos armazenados na ordem dada na declaração
  - Compilador não muda ordem dos campos
- **Tamanho** e **offset** exato dos campos fica a **cargo do compilador**
- Código de máquina não conhece structs
  - Quem organiza o código é o compilador

# Structs na RAM - alinhamento

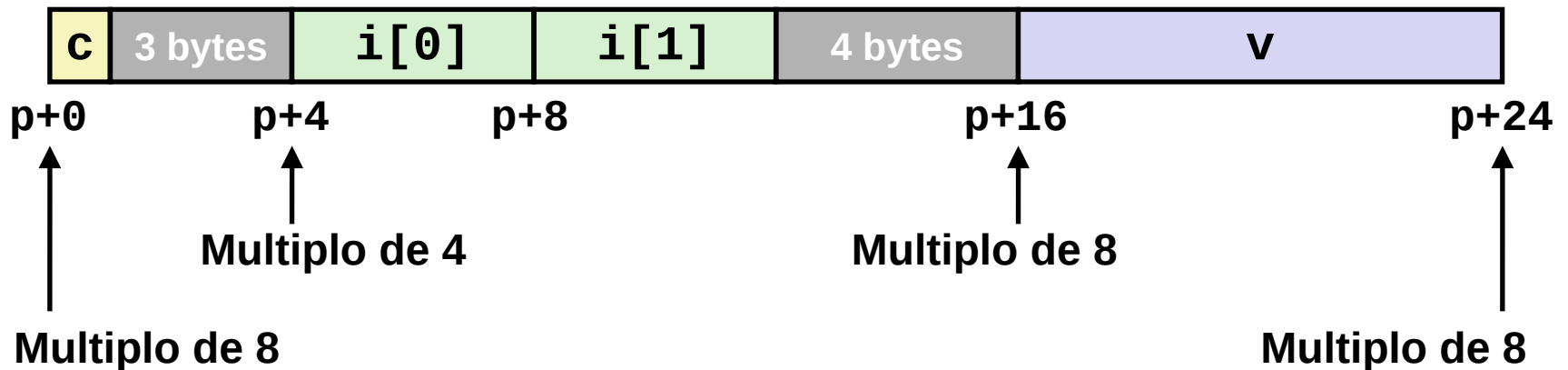
Dados desalinhados



```
struct S1 {  
    char c;  
    int i[2];  
    double v;  
} *p;
```

Dados alinhados:

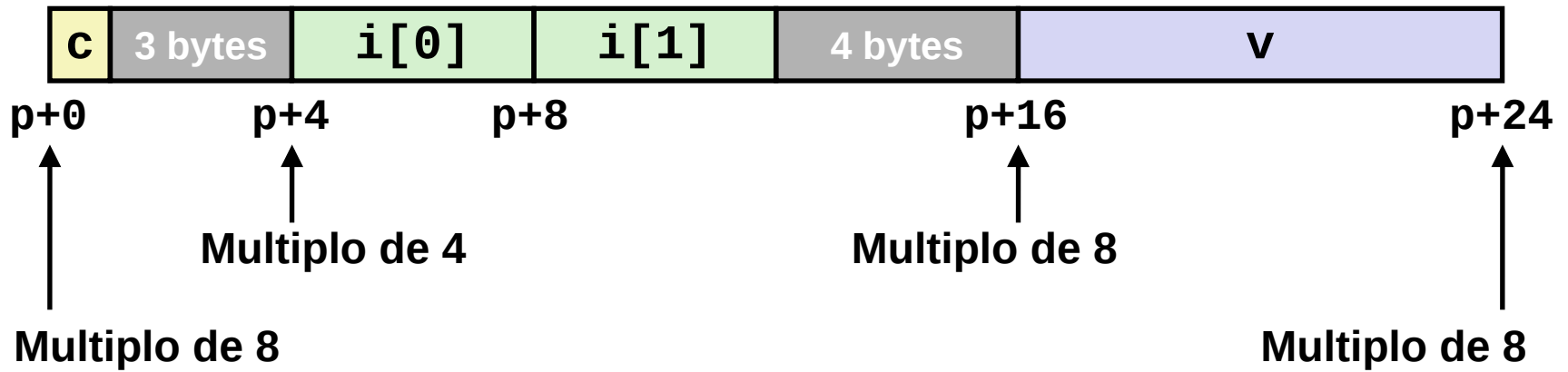
- Se o item requer K bytes...
- ... Então o endereço deve ser múltiplo de K.



# Structs na RAM - alinhamento

- Motivo: Memória é acessada em blocos alinhados de 8 bytes
  - Simplicidade de design de hardware
  - x86-64 funciona mesmo sem alinhamento, mas implica em perda de performance
- Alinhamento da struct = maior alinhamento de seus membros.

```
struct S1 {  
    char c;  
    int i[2];  
    double v;  
} *p;
```



# Structs na RAM - alinhamento

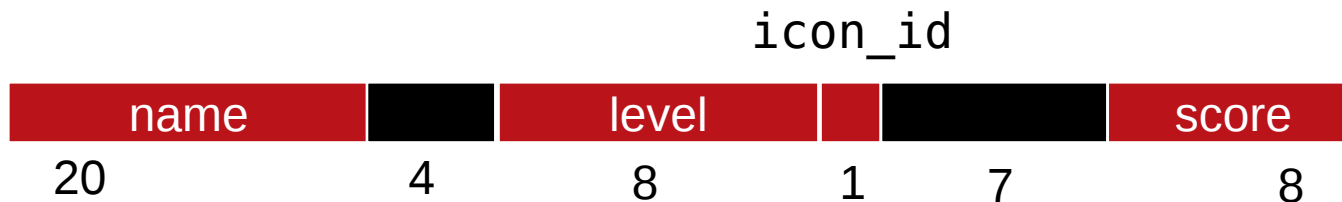
```
struct player {  
    char name[20];  
    long level;  
    char icon_id;  
    long score;  
};
```

Desenhe o layout de memória de `player` levando em conta alinhamento.

# Structs na RAM - alinhamento

```
struct player {  
    char name[20];  
    long level;  
    char icon_id;  
    long score;  
};
```

Desenhe o layout de memória de player levando em conta alinhamento.



48 bytes

11 bytes

“desperdiçados”

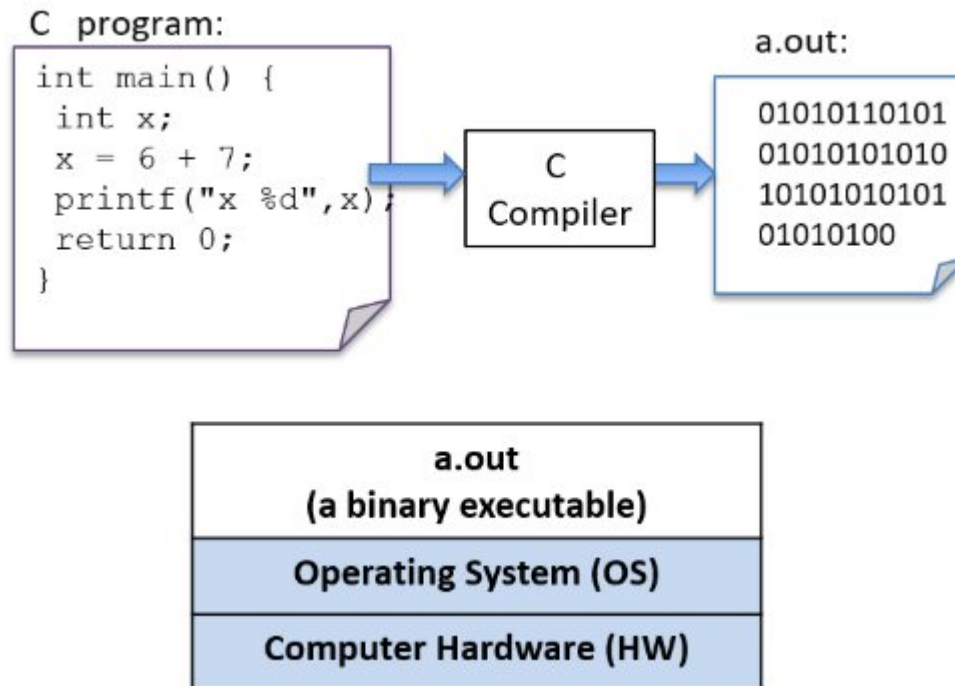
# Dados na memória

- Inteiros e float (endianness)
- Arrays e matrizes (aritmética de endereços)
- Strings (array com char '\0' no fim)
- Struct (alinhamento; ponteiro para começo mais deslocamentos)



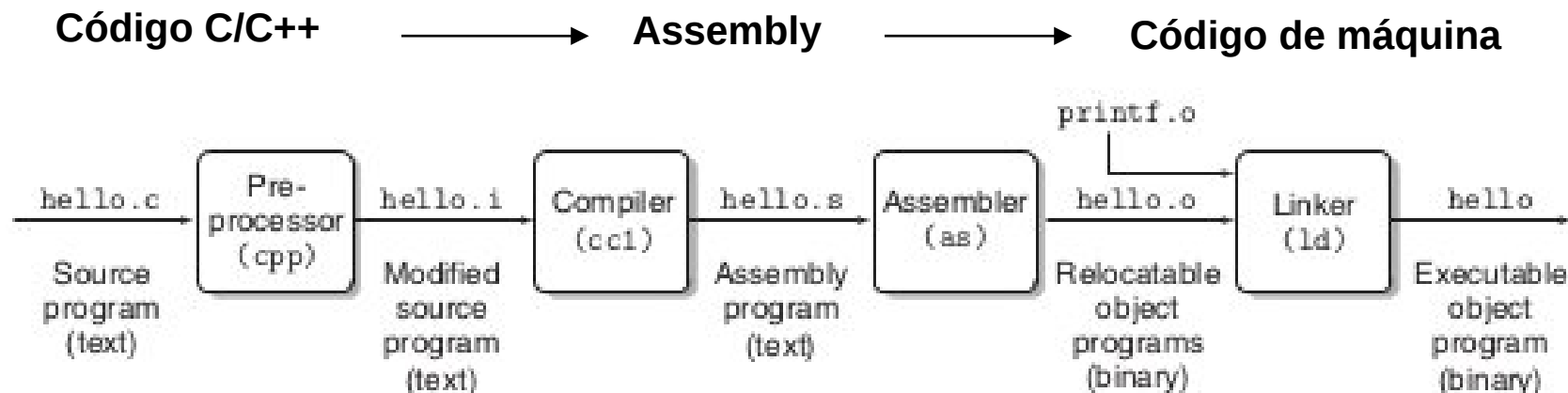
# Representação de código

Como o código é transformado em executável?



# Representação de código

Como o código é transformado em executável?



Para ver o Binário e Assembly use:

```
$ objdump -d <executavel>
```

# Representação de código

Como o código é transformado em executável?

Código C/C++       $\longrightarrow$       Assembly       $\longrightarrow$       Código de máquina

Código de máquina vale para qualquer Sistema Operacional?

Vale para qualquer tipo de processador/CPU?

# Estrutura dos arquivos executáveis

## *Executable and Linkable Format (ELF)*

- Formato de arquivo executável em máquinas x86-64 Linux

## Seções importantes

- **.text**: código executável
- **.rodata**: constantes
- **.data**: variáveis globais pré-inicializadas
- **.bss**: variáveis globais não-inicializadas

## Outros formatos:

- *Portable Executable (PE)*: Windows
- *Mach-O*: Mac OS-X

## Executable Object File

ELF header
Program header table (required for executables)
.init section
.text section
.rodata section
.data section
.bss section
.symtab
.debug
.line
.strtab
Section header table (required for relocatables)

# Estrutura dos arquivos executáveis

## Executable and Linkable Format (ELF)

- Formato de arquivo executável em máquinas x86-64 Linux

## Seções importantes

- **.text**: código executável
- **.rodata**: constantes
- **.data**: variáveis globais pré-inicializadas
- **.bss**: variáveis globais não-inicializadas

## Outros formatos:

- *Portable Executable* (PE): Windows
- *Mach-O*: Mac OS-X

Cadê as variáveis locais?

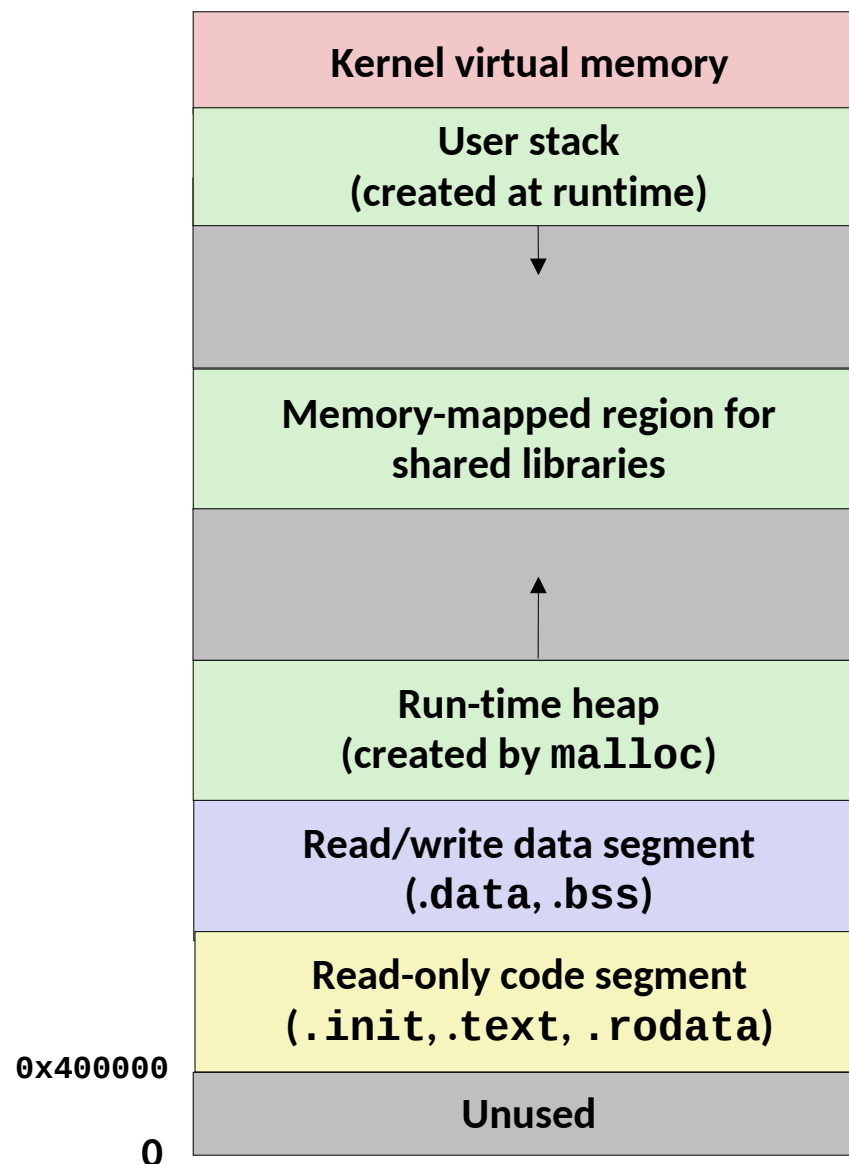
## Executable Object File

ELF header
Program header table (required for executables)
.init section
.text section
.rodata section
.data section
.bss section
.symtab
.debug
.line
.strtab
Section header table (required for relocatables)

# Executável na memória

## Executable Object File

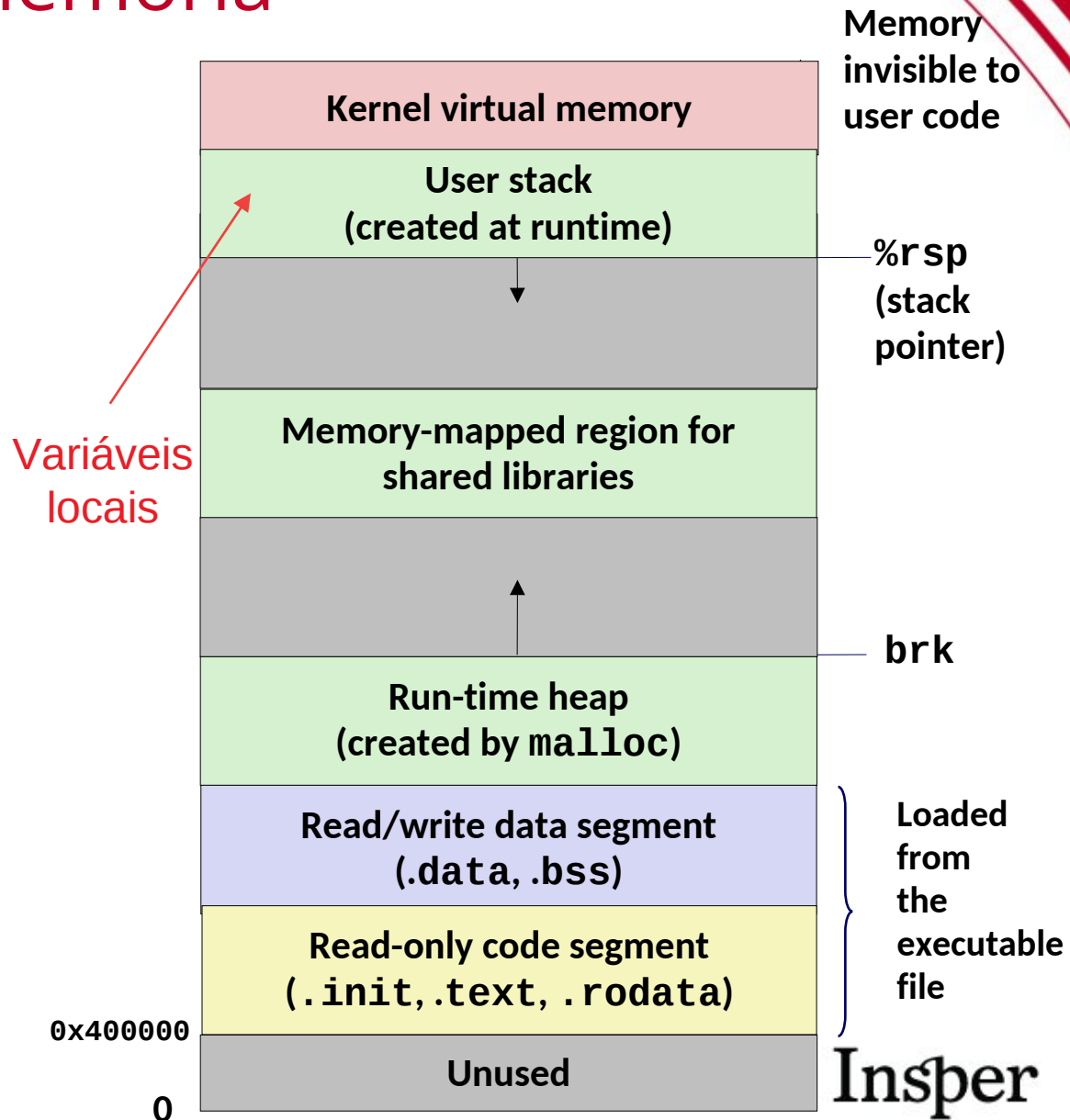
ELF header
Program header table (required for executables)
.init section
.text section
.rodata section
.data section
.bss section
.symtab
.debug
.line
.strtab
Section header table (required for relocatables)



# Executável na memória

## Executable Object File

ELF header
Program header table (required for executables)
.init section
.text section
.rodata section
.data section
.bss section
.symtab
.debug
.line
.strtab
Section header table (required for relocatables)



# Representação de código

Um arquivo executável que contém dados globais e nosso código em instruções **x64**

- Executável tem várias seções
- **.text** guarda nosso código
- **.data** guarda globais inicializadas
- **.rodata** guarda constantes
- **.bss** reserva espaço para globais não inicializadas
- Variáveis locais só existem na execução do programa





# Atividade prática

## Representando struct na RAM

1. Praticar aritmética de ponteiros
2. Ver alinhamento de memória na prática
3. Inferir informações a partir de endereços de memória



# Atividade prática

## **Examinando a execução de programas usando GDB**

1. abrir código executável em C
2. examinar seu conteúdo (funções declaradas e valores de variáveis globais)

# Insper

[www.insper.edu.br](http://www.insper.edu.br)