



EÖTVÖS LORÁND TUDOMÁNYEGYETEM

INFORMATIKAI KAR

PROGRAMOZÁSI NYELVEK ÉS FORDÍTÓPROGRAMOK

TANSZÉK

JVM bytecode interpreter Javában

Témavezető:

Kozsik Tamás Dr.

egyetemi docens

Szerző:

Balázs Zoltán

programtervező informatikus BSc

Budapest, 2023

SZAKDOLGOZAT TÉMABEJELENTŐ

Hallgató adatai:

Név: Balázs Zoltán

Neptun kód: HV56L5

Képzési adatok:

Szak: programtervező informatikus, alapképzés (BA/BSc/BProf)

Tagozat : Nappali

Belső témavezetővel rendelkezem

Témavezető neve: Kozsik Tamás Dr.

munkahelyének neve, tanszéke: ELTE IK, Programozási nyelvek és Fordítóprogramok Tanszék

munkahelyének címe: 1117, Budapest, Pázmány Péter sétány 1/C.

beosztás és iskolai végzettsége: egyetemi docens, programtervező matematikus

A szakdolgozat címe: Java bytecode interpreter Javában

A szakdolgozat témája:

(A témavezetővel konzultálva adja meg 1/2 - 1 oldal terjedelemben szakdolgozat témájának leírását)

A Java nyelvben írt programok fordításuk során nem közvetlenül gépi kódra fordulnak, hanem egy hardver-független nyelvre, amit bytecode-nak neveznek.

Ezt a bytecode-ot az esetek többségében a JVM (Java Virtual Machine) interpreter-e hajtva végre, vagy futási időben fordul le a fordító gép hardverének gépi kódjára.

A szakdolgozat célja egy olyan Java bytecode interpreter fejlesztése, amely képes már előre, valamilyen Java fordító által, elkészített bytecode-ot interpreter-álni, ezt sikeresen (és helyesen) lefuttatni.

A fejlesztett interpreter-nek képesnek kell lennie az ELTE Programtervező Informatikus BSc szakán, különböző, Java-t használó tárgyakon (Programozási nyelvek, Konkurens programozás) elkészített beadandók és házi feladatok generált bytecode-ját interpreter-álni, ezeket helyesen futtatni.

Budapest, 2022. 11. 24.

Tartalomjegyzék

1. Bevezetés	3
2. Felhasználói dokumentáció	4
2.1. Kikötések	4
2.2. Fordítástól futásig	5
2.2.1. Minimum követelmények	5
2.2.2. Fordítás	5
2.2.3. Futtatás	6
2.3. Problémák	6
3. Fejlesztői dokumentáció	7
3.1. Forráskódok	7
3.1.1. Algoritmusok	8
3.2. Classfájltól, benne levő metódus futtatásáig	9
3.3. Pár minta Classfájl felépítése	12
3.4. JVM Bytecode utasítások	14
4. Összegzés	23
Köszönetnyilvánítás	24
A. Szimulációs eredmények	25
Irodalomjegyzék	27
Ábrajegyzék	27
Táblázatjegyzék	28
Algoritmusjegyzék	29

1. fejezet

Bevezetés

A Java nyelvben írt programok fordításukat követően nem egy közvetlen futtatható állományra (gépi kódra) fordulnak (a fordítást általában a beépített `javac` program végzi el), hanem egy köztes nyelvre, bytecode-ra, amelyet aztán különböző programokkal az adott architektúrán interpretáljuk. Legtöbb esetben az interpretálást a JVM (Java Virtual Machine) interpretere hajtja végre (ez a beépített `java` program).

A szakdolgozat célja egy kiegészítő program (fantázianevén *Jabyinja* – ***Java bytecode interpreter in Java***) írása, amely ugyan hagyatkozik a `javac` és `java` programokra (az előbbire a fordítás, az utóbbira a futtatás miatt), de a tényleges futtatást a különböző bytecode instrukciók implementálásával végzi el.

A program nincsen Java kód interpretálásához kötve, a Java bytecode a neve ellenére más programozási nyelveknek is az alapja (ezek közül az ismertebbek: Kotlin, Clojure), viszont a tesztelés csak Java kódból generált bytecodera tér ki, ugyanis a szakdolgozat céljaként az ELTE Programtervező Informatikus BSc szakán elkészített Java programok fordításának interpretálását tűztem ki.

A programnak szükséges értelmeznie kell egy adott Classfájlt (többet is ha egy külön fájlra is hivatkozunk), helyesen beolvasnia a benne lévő adatokat, majd a belépési (*main*) metódust lefuttatnia. A program erősen alapszik a Java nyelvbe beépített refleksióra, ezen felül saját stack implementálása is szükséges. Mivel a Java nyelvre épül a program, ezért saját heap megírására nincsen szükség, ez automatikusan kezelve lesz.

2. fejezet

Felhasználói dokumentáció

A program elsődleges felhasználói fejlesztők, alapszintű tudás szükséges a Java nyelvről (vagy bármilyen olyan nyelvről amely JVM Bytecode-ra fordul), a class fájlokról, illetve Java programok fordításáról.

Mivel az elkészített program csak interpretálni tud, a fordítást egy már elérhető Java fordítóprogrammal szükséges megtenni. Mivel a Java programok class fájlokra fordulnak, ezek futtatásához szükséges egy interpretáló program.

Alapvető esetben ez a fordítóprogrammal együtt telepítésre kerül. A szakdolgozat esetében a lefordított class fájl futtatásával képesek lehetünk más, már lefordított Java programot futtatni.

A mellékelt fájlok között elérhető egy jar fájl is, ennek a futtatásához ugyanúgy szükségünk van egy beépített interpretáló programra, amely képes Java programokat futtatni és nem a szakdolgozat maga.

2.1. Kikötések

A program csak Java 7-nél újabb fordítóprogrammal fordított Java programokat képes interpretálni, számos Bytecode instrukciót a Java 7-es verziójában elavulttá tettek (ezek: `ret`, `jsr`, `jsr_w`), nem fordulnak elő class fájlokban. A szakdolgozat ezeket az instrukciókat nem implementálta.

Ezen felül egy másik instrukció is implementálatlan maradt (`invokedynamic`), tehát nem minden program futtatható. Ha a class fájlok egyike tartalmazza ezt az instrukciót, akkor a program jelez a felhasználó számára. Akaratlanul is része lehet

a programunknak ez az instrukció, amikor egy változót szöveggel együtt próbálunk kiírni:

```
1 String world = "world";  
2 System.out.println("Hello " + world);
```

akkor a legtöbb fordítóprogram egy `invokedynamic` utasítást is elhelyez a programunkban.

Ez viszont elkerülhető, ha megfelelő flagekkel fordítjuk le a programunkat, mégpedig a `-XDstringConcat=inline` flag használatával az `invokedynamic` nem fog szerepelni a string konkatenációnál.

2.2. Fordítástól futásig

2.2.1. Minimum követelmények

A program fordításához legalább a Java 17-es verziója szükséges. Ez alatt a program fordulni sem képes, mivel pár olyan funkciót használ, amely csak a 17-es verzióban lett bevezetve.

A könnyebb fordítás (illetve egyszerűbb jar fájl készítés) érdekében a Maven fordítás automatizálási program telepítése ajánlott, ezen belül is a 3.9.0-ás verzió.

2.2.2. Fordítás

Ha nem akarunk Maven-t használni, akkor a fordítás menete a következő:

- Menjünk a `src/main/java` mappába: `cd src/main/java/`
- Fordítsuk le a `com/zoltanbalazs/Main.java` fájlt: `javac com/zoltanbalazs/Main.java`
- Az elkészült class fájl a `src/main/java/com/zoltanbalazs` mappában lesz

Maven-t használva ez a procedura egyszerűbb:

- Futtassuk le a csomagoló parancsot: `mvn package`
- Az elkészült class fájl a `target/classes/com/zoltanbalazs` mappában lesz, ezen felül a `target` mappában lesz egy futtatható jar fájl is

2.2.3. Futtatás

Ha a generált class fájl-lal akarjuk futtatni a programot, futtassuk le a `java com.zoltanbalazs.Main` parancsot a `src/main/java` mappában. (ha Maven-nel fordítottunk akkor a `target/classes` mappában futtassuk le az előző fenti parancsot)

A maven által készített `jar` fájl-lal való futtatáshoz, futtassuk le a `java -jar target/jabyinja-1.0.0.jar` parancsot a főmappában.

Mindkét esetben egy opcionális argumentumot (argumentum sorozatot ha a futtatandó programunk vár parancssori argumentumot) meg tudunk adni, ez a `main` metódust tartalmazó class fájl elérési útvonala. Alapvető esetben a program a futási mappában próbál meg egy `Main.class` fájlt futtatni.

Futásra egy példa: `java -jar target/jabyinja-1.0.0.jar target/test-classes/com/zoltanbalazs/PTI/_01/Greet.class World`

2.3. Problémák

A futtatandó program futása során nem merül fel probléma (hacsak nincsen `invokedynamic` a generált class fájlban) amelyet a program okoz. Ha a futtatandó programunk hibát dob, akkor ezt az interpretáló program is ugyanúgy megteszi; viszont a hiba kiírása során nem biztos hogy ugyanazt a kimentet kapjuk mint a beépített interpreter-rel.

Tehát ha a hibánk nem egy `try \- catch` blokk-ban szerepel, akkor a kiírt üzenet nem biztos hogy ugyanaz lesz mint a beépített interpreter-rel, az összes többi kiírt üzenet viszont ugyanaz kell hogy legyen.

3. fejezet

Fejlesztői dokumentáció

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis nibh leo, dapibus in elementum nec, aliquet id sem. Suspendisse potenti. Nullam sit amet consectetur nibh. Donec scelerisque varius turpis at tincidunt.

3.1. Forráskódok

Nulla sodales purus id mi consequat, eu venenatis odio pharetra. Cras a arcu quam. Suspendisse augue risus, pulvinar a turpis et, commodo aliquet turpis. Nulla aliquam scelerisque mi eget pharetra. Mauris sed posuere elit, ac lobortis metus. Proin lacinia sit amet diam sed auctor. Nam viverra orci id sapien sollicitudin, a aliquam lacus suscipit. Quisque ac tincidunt leo 3.1. és 3.2. forráskód:

```
1 #include <stdio>
2
3 int main()
4 {
5     int c;
6     std::cout << "Hello World!" << std::endl;
7
8     std::cout << "Press any key to exit." << std::endl;
9     std::cin >> c;
10
11     return 0;
12 }
```

3.1. forráskód. Hello World in C++

```
1 using System;
2 namespace HelloWorld
3 {
4     class Hello
5     {
6         static void Main()
7         {
8             Console.WriteLine("Hello World!");
9
10            Console.WriteLine("Press any key to exit.");
11            Console.ReadKey();
12        }
13    }
14 }
```

3.2. forráskód. Hello World in C#

3.1.1. Algoritmusok

Az 1. algoritmus egy általános elágazás és korlátozás algoritmust (*Branch and Bound algorithm*) mutat be. A 3. lépésben egy megfelelő kiválasztási szabályt kell alkalmazni. Példa forrása: Acta Cybernetica (ez egy hiperlink).

1. algoritmus A general interval B&B algorithm

Funct IBB(S, f)

```
1: Set the working list  $\mathcal{L}_W := \{S\}$  and the final list  $\mathcal{L}_Q := \{\}$ 
2: while (  $\mathcal{L}_W \neq \emptyset$  ) do
3:     Select an interval  $X$  from  $\mathcal{L}_W$                                 ▷ Selection rule
4:     Compute  $lb f(X)$                                                 ▷ Bounding rule
5:     if  $X$  cannot be eliminated then                                ▷ Elimination rule
6:         Divide  $X$  into  $X^j$ ,  $j = 1, \dots, p$ , subintervals          ▷ Division rule
7:         for  $j = 1, \dots, p$  do
8:             if  $X^j$  satisfies the termination criterion then      ▷ Termination rule
9:                 Store  $X^j$  in  $\mathcal{L}_W$ 
10:            else
11:                Store  $X^j$  in  $\mathcal{L}_Q$ 
12:            end if
13:        end for
14:    end if
15: end while
16: return  $\mathcal{L}_Q$ 
```

3.2. Classfájltól, benne levő metódus futtatásáig

A fő osztály a `ClassFile`, ez felel számos dologért, többek között egy `ClassFile` beolvasásért, a megfelelő adattagok beállításával. A `ClassFile` osztálynak egy konstruktora van, mégpedig:

```
1 public ClassFile(String fileName, String[] mainArgs)
```

Tehát az első paraméter a beolvasandó classfájl neve, a második pedig a `main` metódusnak adott argumentumok.

Az implementáció alapján nem kötött a `main` metódus használata belépési pontként, tehát a 2. argumentum lehet `null` is.

A konstruktor meghívása egyidejűleg meghívja a `readClassFile` függvényt is:

```
1 public void readClassFile(String fileName)
```

Ez a függvény egy adott fájlnevre beolvassa a `ClassFile`-ben tárolt adatokat megfelelő változóba. (Ezen felül egy `VALID_CLASS_FILE` változót is beállít; feltételhezük hogy ha a mágikus szám (CA FE BA BE) megtalálható a fájl elején, akkor az adott fájl egy valid `ClassFile`, ellenkező esetben egy `InvalidClassFileException`-t dob a beolvasó függvény.)

A beolvasás után (tehát az objektum létrehozása után) érdemes a belépési függvényt (általában `main`) megkeresni a `findMethodsByName` metódussal:

```
1 public Method_Info findMethodsByName(String methodName)
```

Ez egy adott függvénynévre a megfelelő nevű metódust visszaadja a beolvasott fájlból (ha nem talál ilyet akkor `null`-t ad vissza). Egy példa a használatára:

```
1 ClassFile CLASS_FILE = new ClassFile("Main.class", null);  
2 Method_Info method = CLASS_FILE.findMethodsByName("main");
```

A függvény megtalálása után ajánlott a `code` attribútumot megtalálni, ebben, többek között, található a futtatandó bytecode is. A segédfüggvény erre a `findAttributesByName`:

```
1 public List<Attribute_Info>  
    ↪ findAttributesByName(List<Attribute_Info> attributes, String  
    ↪ attributeName)
```

Mivel egy attribútumból több is lehet, egy listát kapunk vissza (a `Code`-ból csak egy lesz), bemeneti paraméterként az attribútumnév mellett a megfelelő függvény attribútumait is át kell adnuk, például:

```
1 List<Attribute_Info> attributes =  
    ↪ CLASS_FILE.findAttributesByName(method.attributes, "Code");
```

(Ha nem talál ilyen nevezetű attribútumot akkor üres listát ad vissza.)

A megfelelően beolvasott attribútum után, a megtalált attribútumok között ajánlott végigmenni, a `List` implementálja az `Iterable`-t, így egy `for` ciklussal elegánsan megtehetjük ezt:

```
1 for (Attribute_Info attribute : attributes)
```

Mivel `Code` attribútumokról beszélünk, ezért a következő ajánlott dolog hogy ebből az attribútumból olvassuk be az adatokat. Ehhez a `Code_Attribute_Helper` osztály `readCodeAttributes` metódusa megfelelő:

```
1 public static Code_Attribute readCodeAttributes(Attribute_Info  
    ↪ attribute) throws IOException
```

A függvény egy attribútumot vár (például az előbbi kódrészlet `attribute` változóját), majd pedig beolvassa a specifikációnak megfelelően a `Code_Attribute`-ot, és visszaadja azt, ha valamiért nem sikerült a beolvasás akkor `IOException`-t dob a függvény.

```
1 Code_Attribute codeAttribute =  
    ↪ Code_Attribute_Helper.readCodeAttributes(attribute);
```

Ezt a beolvasott attribútumot a `ClassFile` osztály fel tudja használni az `executeCode` metódusával, mely egy `byte[]` változót vár bemeneti paraméterként, ami a `Code_Attribute` része:

```
1 public Pair<Class<?>, Object> executeCode(byte[] code)
2     throws IOException, ClassNotFoundException, NoSuchFieldException,
   ↪ IllegalAccessException,
3     NoSuchMethodException, SecurityException, InstantiationException,
   ↪ IllegalArgumentException,
4     InvocationTargetException, Throwable
```

A reflektció miatt számos hibát dob vissza a függvény, ha nem helyes a kód formátuma akkor `IOException`-t dob a függvény, a `Throwable` az `ATHROW` bytecode instrukció miatt szükséges (ekkor egy hibát dob vissza a metódusunk). Visszatérési értéke `Pair<Class<?>, Object>`, a számos `RETURN` utasítás miatt (ezeket a stack-en szükséges elhelyezünk) Példa a használatára:

```
1 CLASS_FILE.executeCode(codeAttribute.code);
```

Ezzel el is jutottunk egy `Class`fájl beolvasásától, az abban lévő adott függvény bytecodejának futtatásáig, több teendőnk nincsen, a program az adott függvényben lévő külön függvényhívásokat automatikusan elvégzi.

A teljes példakód:

```
1 ClassFile CLASS_FILE = new ClassFile("Main.class", null);
2 Method_Info method = CLASS_FILE.findMethodsByName("main");
3 List<Attribute_Info> attributes =
   ↪ CLASS_FILE.findAttributesByName(method.attributes, "Code");
4
5 for (Attribute_Info attribute : attributes) {
6     Code_Attribute codeAttribute =
   ↪ Code_Attribute_Helper.readCodeAttributes(attribute);
7     CLASS_FILE.executeCode(codeAttribute.code);
8 }
```

3.3. Pár minta Classfájl felépítése

A legegyszerűbb Classfájl ami értelmes, viszont nem futattható:

```
CA FE BA BE 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

Java kódban ennek megfelelője az üres fájl:

1

Classfájl formátumának magyarázata:

- CA FE BA BE: Mágikus szám, amely minden Class fájl elején megtalálható
- 00 00 00 00: Class fájl Minor és Major verziószáma, egy táblázatnak megfelelően a fordítóprogram verziója
- 00 00: A Constant Pool mérete (+1, mivel 1-től indexelt, itt nem számít)
- 00 00: Hozzáférési zászlók ()
- 00 00: This osztály indexe a Constant Pool-ban
- 00 00: Super osztály indexe a Constant Pool-ban
- 00 00: Interfészek száma
- 00 00: Adattagok száma
- 00 00: Függvények száma
- 00 00: Osztály attribútumainak száma

A legegyszerűbb Classfájl amit a *Jabyinja* program le tud futtatni (a beépített java program nem képes ezt lefuttatni, mivel nincsenek benne osztályok, a JVM specifikáció alapján az osztályok elhanyagolhatóak):

```
CA FE BA BE 00 00 00 00 00 04 01 00 04 43 6F
64 65 01 00 04 6D 61 69 6E 01 00 03 28 29 56
00 21 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 09 00
02 00 03 00 01 00 01 00 00 00 0D 00 00 00 00
00 00 00 01 B1 00 00 00 00 00 00
```

Java kód megfelelője:

```
1 public static void main() {
2     return;
3 }
```

Classfájl formátumának magyarázata:

- CA FE BA BE: Mágikus szám, amely minden Classfájl elején megtalálható
- 00 00 00 00: Classfájl Minor és Major verziószáma, egy táblázatnak megfelelően a javac fordítóprogram verziója
- 00 04: A Constant Pool mérete (+1, mivel 1-től indexelt)
- 01 00 04 43 6F 64 65 01 00 04 6D 61 69 6E 01 00 03 28 29 56: Constant Pool
 - 01 00 04 43 6F 64 65
 - 01: Constant Pool Info érték (CONSTANT_Utf8)
 - 00 04: 4 hosszú
 - 43 6F 64 65: A CONSTANT_Utf8 értéke: Code
 - 01 00 04 6D 61 69 6E
 - 01: Constant Pool Info érték (CONSTANT_Utf8)
 - 00 04: 4 hosszú
 - 6D 61 69 6E: A CONSTANT_Utf8 értéke: main
 - 01 00 03 28 29 56
 - 01: Constant Pool Info érték (CONSTANT_Utf8)
 - 00 03: 3 hosszú
 - 28 29 56: A CONSTANT_Utf8 értéke: ()v
- 00 21: Hozzáférési zászlók (Public, Super) - elhanyagolhatóak ebben az esetben
- 00 00: This osztály indexe a Constant Pool-ban
- 00 00: Super osztály indexe a Constant Pool-ban
- 00 00: Interfészek száma

- 00 00: Adattagok száma
- 00 01: Függvények száma
- 00 09 00 02 00 03 00 01 00 01 00 00 00 0D 00 00 00 00 00 00 01 B1 00 00 00 00: Függvények
 - 00 09 00 02 00 03 00 01 00 01 00 00 00 0D 00 00 00 00 00 00 01 B1 00 00 00 00
- 00 09: Hozzáférési zászlók (Public, Static)
- 00 02: Constant Poolban lévő indexe a függvénynek: main
- 00 03: Függvény leírása (bemeneti paraméterek, visszatérési érték): ()v
- 00 01: Függvény attribútumainak száma
- 00 01 00 00 00 0D 00 00 00 00 00 00 00 01 B1 00 00 00 00: Attribútumok
 - 00 01 00 00 00 0D 00 00 00 00 00 00 00 01 B1 00 00 00 00
 - 00 01: Constant Pool-ban lévő indexe az attribútumnak: code
 - 00 00 00 0D: Attribútum hossza (0D = 13 bájt)
 - 00 00 00 00 00 00 00 01 B1 00 00 00 00: Attribútum
 - 00 00 00 00 00 00 01 B1 00 00 00 00
 - 00 00: Stack mérete
 - 00 00: Lokális változók száma
 - 00 00 00 01: Kód hossza
 - B1: Kód (B1 = return)
 - 00 00: Kivételek száma
 - 00 00: Attribútum attribútumainak száma
- 00 00: Osztály attribútumainak száma

3.4. JVM Bytecode utasítások

Az összes bytecode utasítás implementálva van, ezekről az alábbi táblázatban röviden pár dolog le van írva, nemlegesen a hex kódjuk, extra értékek utánuk, illetve hogy a stack-et hogyan változtatják

Bytecode utasítások			
Neve	HEX	Paraméterek	Stack
NOP	00		
ACONST_NULL	01		→ NULL

<i>Neve</i>	<i>HEX</i>	<i>Paraméterek</i>	<i>Stack</i>
<i>ICONST_M1</i>	02		→ -1
<i>ICONST_0</i>	03		→ 0
<i>ICONST_1</i>	04		→ 1
<i>ICONST_2</i>	05		→ 2
<i>ICONST_3</i>	06		→ 3
<i>ICONST_4</i>	07		→ 4
<i>ICONST_5</i>	08		→ 5
<i>LCONST_0</i>	09		→ 0L
<i>LCONST_1</i>	0A		→ 1L
<i>FCONST_0</i>	0B		→ 0.0f
<i>FCONST_1</i>	0C		→ 1.0f
<i>FCONST_2</i>	0D		→ 2.0f
<i>DCONST_0</i>	0E		→ 0.0
<i>DCONST_1</i>	0F		→ 1.0
<i>BIPUSH</i>	10	u8 value	→ value
<i>SIPUSH</i>	11	u16 value	→ value
<i>LDC</i>	12	u8 index	→ CONSTANT_POOL[index]
<i>LDC_W</i>	13	u16 index	→ CONSTANT_POOL[index]
<i>LDC2_W</i>	14	u16 index	→ CONSTANT_POOL[index]
<i>ILOAD</i>	15	u8 index	→ LOCAL[index]
<i>LLOAD</i>	16	u8 index	→ LOCAL[index]
<i>FLOAD</i>	17	u8 index	→ LOCAL[index]
<i>DLOAD</i>	18	u8 index	→ LOCAL[index]
<i>ALOAD</i>	19	u8 index	→ LOCAL[index]
<i>ILOAD_0</i>	1A		→ LOCAL[0]
<i>ILOAD_1</i>	1B		→ LOCAL[1]
<i>ILOAD_2</i>	1C		→ LOCAL[2]
<i>ILOAD_3</i>	1D		→ LOCAL[3]
<i>LLOAD_0</i>	1E		→ LOCAL[0]
<i>LLOAD_1</i>	1F		→ LOCAL[1]
<i>LLOAD_2</i>	20		→ LOCAL[2]
<i>LLOAD_3</i>	21		→ LOCAL[3]

<i>Neve</i>	<i>HEX</i>	<i>Paraméterek</i>	<i>Stack</i>
<i>FLOAD_0</i>	22		→ LOCAL[0]
<i>FLOAD_1</i>	23		→ LOCAL[1]
<i>FLOAD_2</i>	24		→ LOCAL[2]
<i>FLOAD_3</i>	25		→ LOCAL[3]
<i>DLOAD_0</i>	26		→ LOCAL[0]
<i>DLOAD_1</i>	27		→ LOCAL[1]
<i>DLOAD_2</i>	28		→ LOCAL[2]
<i>DLOAD_3</i>	29		→ LOCAL[3]
<i>ALOAD_0</i>	2A		→ LOCAL[0]
<i>ALOAD_1</i>	2B		→ LOCAL[1]
<i>ALOAD_2</i>	2C		→ LOCAL[2]
<i>ALOAD_3</i>	2D		→ LOCAL[3]
<i>ILOAD</i>	2E		arrayref, index → value
<i>LLOAD</i>	2F		arrayref, index → value
<i>FALOAD</i>	30		arrayref, index → value
<i>DALOAD</i>	31		arrayref, index → value
<i>AALOAD</i>	32		arrayref, index → value
<i>BALOAD</i>	33		arrayref, index → value
<i>CALOAD</i>	34		arrayref, index → value
<i>SALOAD</i>	35		arrayref, index → value
<i>ISTORE</i>	36	u8 index	value →
<i>LSTORE</i>	37	u8 index	value →
<i>FSTORE</i>	38	u8 index	value →
<i>DSTORE</i>	39	u8 index	value →
<i>ASTORE</i>	3A	u8 index	objectref →
<i>ISTORE_0</i>	3B		value →
<i>ISTORE_1</i>	3C		value →
<i>ISTORE_2</i>	3D		value →
<i>ISTORE_3</i>	3E		value →
<i>LSTORE_0</i>	3F		value →
<i>LSTORE_1</i>	40		value →
<i>LSTORE_2</i>	41		value →

<i>Neve</i>	<i>HEX</i>	<i>Paraméterek</i>	<i>Stack</i>
<i>LSTORE_3</i>	42		value →
<i>FSTORE_0</i>	43		value →
<i>FSTORE_1</i>	44		value →
<i>FSTORE_2</i>	45		value →
<i>FSTORE_3</i>	46		value →
<i>DSTORE_0</i>	47		value →
<i>DSTORE_1</i>	48		value →
<i>DSTORE_2</i>	49		value →
<i>DSTORE_3</i>	4A		value →
<i>ASTORE_0</i>	4B		value →
<i>ASTORE_1</i>	4C		value →
<i>ASTORE_2</i>	4D		value →
<i>ASTORE_3</i>	4E		value →
<i>IASTORE</i>	4F		arrayref, index, value →
<i>LASTORE</i>	50		arrayref, index, value →
<i>FASTORE</i>	51		arrayref, index, value →
<i>DASTORE</i>	52		arrayref, index, value →
<i>AASTORE</i>	53		arrayref, index, value →
<i>BASTORE</i>	54		arrayref, index, value →
<i>CASTORE</i>	55		arrayref, index, value →
<i>SASTORE</i>	56		arrayref, index, value →
<i>POP</i>	57		value →
<i>POP2</i>	58		{value2, value1} →
<i>DUP</i>	59		value → value, value
<i>DUP_X1</i>	5A		{value2, value1} → value1, {value2, value1}
<i>DUP_X2</i>	5B		value3, value2, value1 → value1, value3, value2, value1
<i>DUP2</i>	5C		{value2, value1} → {value2, value1}, {value2, value1}
<i>DUP2_X1</i>	5D		value3, {value2, value1} →

<i>Neve</i>	<i>HEX</i>	<i>Paraméterek</i>	<i>Stack</i>
			{value2, value1}, value3, {value2, value1}
<i>DUP2_X2</i>	5E		{value4, value3}, {value2, value1} → {value2, value1}, {value4, value3}, {value2, value1}
<i>SWAP</i>	5F		value2, value1 → value1, value2
<i>IADD</i>	60		value1, value2 → result
<i>LADD</i>	61		value1, value2 → result
<i>FADD</i>	62		value1, value2 → result
<i>DADD</i>	63		value1, value2 → result
<i>ISUB</i>	64		value1, value2 → result
<i>LSUB</i>	65		value1, value2 → result
<i>FSUB</i>	66		value1, value2 → result
<i>DSUB</i>	67		value1, value2 → result
<i>IMUL</i>	68		value1, value2 → result
<i>LMUL</i>	69		value1, value2 → result
<i>FMUL</i>	6A		value1, value2 → result
<i>DMUL</i>	6B		value1, value2 → result
<i>IDIV</i>	6C		value1, value2 → result
<i>LDIV</i>	6D		value1, value2 → result
<i>FDIV</i>	6E		value1, value2 → result
<i>DDIV</i>	6F		value1, value2 → result
<i>IREM</i>	70		value1, value2 → result
<i>LREM</i>	71		value1, value2 → result
<i>FREM</i>	72		value1, value2 → result
<i>DREM</i>	73		value1, value2 → result
<i>INEG</i>	74		value → result
<i>LNEG</i>	75		value → result
<i>FNEG</i>	76		value → result
<i>DNEG</i>	77		value → result
<i>ISHL</i>	78		value1, value2 → result

<i>Neve</i>	<i>HEX</i>	<i>Paraméterek</i>	<i>Stack</i>
<i>LSHL</i>	79		value1, value2 → result
<i>ISHR</i>	7A		value1, value2 → result
<i>LSHR</i>	7B		value1, value2 → result
<i>IUSHR</i>	7C		value1, value2 → result
<i>LUSHR</i>	7D		value1, value2 → result
<i>IAND</i>	7E		value1, value2 → result
<i>LAND</i>	7F		value1, value2 → result
<i>IOR</i>	80		value1, value2 → result
<i>LOR</i>	81		value1, value2 → result
<i>IXOR</i>	82		value1, value2 → result
<i>LXOR</i>	83		value1, value2 → result
<i>IINC</i>	84	u8 index, u8 const	.. → ..
<i>I2L</i>	85		value → result
<i>I2F</i>	86		value → result
<i>I2D</i>	87		value → result
<i>L2I</i>	88		value → result
<i>L2F</i>	89		value → result
<i>L2D</i>	8A		value → result
<i>F2I</i>	8B		value → result
<i>F2L</i>	8C		value → result
<i>F2D</i>	8D		value → result
<i>D2I</i>	8E		value → result
<i>D2L</i>	8F		value → result
<i>D2F</i>	90		value → result
<i>I2B</i>	91		value → result
<i>I2C</i>	92		value → result
<i>I2S</i>	93		value → result
<i>LCMP</i>	94		value1, value2 → result
<i>FCMPL</i>	95		value1, value2 → result
<i>FCMPG</i>	96		value1, value2 → result
<i>DCMPL</i>	97		value1, value2 → result

<i>Neve</i>	<i>HEX</i>	<i>Paraméterek</i>	<i>Stack</i>
<i>DCMPG</i>	98		value1, value2 → result
<i>IFEQ</i>	99	u16 branch	value →
<i>IFNE</i>	9A	u16 branch	value →
<i>IFLT</i>	9B	u16 branch	value →
<i>IFGE</i>	9C	u16 branch	value →
<i>IFGT</i>	9D	u16 branch	value →
<i>IFLE</i>	9E	u16 branch	value →
<i>IF_ICMPEQ</i>	9F	u16 branch	value1, value2 →
<i>IF_ICMPNE</i>	A0	u16 branch	value1, value2 →
<i>IF_ICMPLT</i>	A1	u16 branch	value1, value2 →
<i>IF_ICMPGE</i>	A2	u16 branch	value1, value2 →
<i>IF_ICMPGT</i>	A3	u16 branch	value1, value2 →
<i>IF_ICMPLE</i>	A4	u16 branch	value1, value2 →
<i>IF_ACMPEQ</i>	A5	u16 branch	value1, value2 →
<i>IF_ACMPLT</i>	A6	u16 branch	value1, value2 →
<i>GOTO</i>	A7	u16 branch	.. → ..
<i>JSR</i>	A8	u16 branch	→ address
<i>RET</i>	A9	u8 index	.. → ..
<i>TABLESWITCH</i>	AA	[0-3] byte padding, u32 default, u32 low, u32 high, jump offsets	index →
<i>LOOKUPSWITCH</i>	AB	[0-3] byte padding, u32 default, u32 npairs, match-offset pairs	key →
<i>IRETURN</i>	AC		value →
<i>LRETURN</i>	AD		value →

<i>Neve</i>	<i>HEX</i>	<i>Paraméterek</i>	<i>Stack</i>
<i>FRETURN</i>	AE		value →
<i>DRETURN</i>	AF		value →
<i>ARETURN</i>	B0		objectref →
<i>RETURN</i>	B1		.. →
<i>GETSTATIC</i>	B2	u16 index	→ value
<i>PUTSTATIC</i>	B3	u16 index	value →
<i>GETFIELD</i>	B4	u16 index	objectref → value
<i>PUTFLIED</i>	B5	u16 index	objectref, value →
<i>INVOKEVIRTUAL</i>	B6	u16 index	objectref, [args] → result
<i>INVOKESPECIAL</i>	B7	u16 index	objectref, [args] → result
<i>INVOKESTATIC</i>	B8	u16 index	[args] → result
<i>INVOKEINTERFACE</i>	B9	u16 index u8 count, 0	objectref, [args] → result
<i>INVOKEDYNAMIC</i>	BA	u16 index, 0, 0	[args] → result
<i>NEW</i>	BB	u16 index	→ objectref
<i>NEWARRAY</i>	BC	u8 atype	count → arrayref
<i>ANEWARRAY</i>	BD	u16 index	count → arrayref
<i>ARRAYLENGTH</i>	BE	u16 index	arrayref → length
<i>ATHROW</i>	BF		objectref → objectref
<i>CHECKCAST</i>	C0	u16 index	objectref → objectref
<i>INSTANCEOF</i>	C1	u16 index	objectref → result
<i>MONITORENTER</i>	C2	u16 index	objectref →
<i>MONITOREXIT</i>	C3	u16 index	objectref →
<i>WIDE</i>	C4	u8 opcode u16 index vagy u8 opcode, u16 index, u16 count	mint az adott utasítás
<i>MULTIANEWARRAY</i>	C5	u16 index, u8 dimensions	[counts] → arrayref

<i>Neve</i>	<i>HEX</i>	<i>Paraméterek</i>	<i>Stack</i>
<i>IFNULL</i>	C6	u16 branch	value →
<i>IFNONNULL</i>	C7	u16 branch	value →
<i>GOTO_W</i>	C8	u32 branch	.. → ..
<i>JSR_W</i>	C9	u32 branch	→ address

3.1. táblázat. A JVM Bytecode különböző utasításai

4. fejezet

Összegzés

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In eu egestas mauris. Quisque nisl elit, varius in erat eu, dictum commodo lorem. Sed commodo libero et sem laoreet consectetur. Fusce ligula arcu, vestibulum et sodales vel, venenatis at velit. Aliquam erat volutpat. Proin condimentum accumsan velit id hendrerit. Cras egestas arcu quis felis placerat, ut sodales velit malesuada. Maecenas et turpis eu turpis placerat euismod. Maecenas a urna viverra, scelerisque nibh ut, malesuada ex.

Aliquam suscipit dignissim tempor. Praesent tortor libero, feugiat et tellus portitor, malesuada eleifend felis. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nullam eleifend imperdiet lorem, sit amet imperdiet metus pellentesque vitae. Donec nec ligula urna. Aliquam bibendum tempor diam, sed lacinia eros dapibus id. Donec sed vehicula turpis. Aliquam hendrerit sed nulla vitae convallis. Etiam libero quam, pharetra ac est nec, sodales placerat augue. Praesent eu consequat purus.

Köszönetnyilvánítás

Petes Márton (ELTE IK PTI BSc): Az elektadásaim során elképesztően sok segítséget nyújtott, nélküle nem tudom hogy meglett volna-e a szakdolgozat

A. függelék

Szimulációs eredmények

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Pellentesque facilisis in nibh auctor molestie. Donec porta tortor mauris. Cras in lacus in purus ultricies blandit. Proin dolor erat, pulvinar posuere orci ac, eleifend ultrices libero. Donec elementum et elit a ullamcorper. Nunc tincidunt, lorem et consectetur tincidunt, ante sapien scelerisque neque, eu bibendum felis augue non est. Maecenas nibh arcu, ultrices et libero id, egestas tempus mauris. Etiam iaculis dui nec augue venenatis, fermentum posuere justo congue. Nullam sit amet porttitor sem, at porttitor augue. Proin bibendum justo at ornare efficitur. Donec tempor turpis ligula, vitae viverra felis finibus eu. Curabitur sed libero ac urna condimentum gravida. Donec tincidunt neque sit amet neque luctus auctor vel eget tortor. Integer dignissim, urna ut lobortis volutpat, justo nunc convallis diam, sit amet vulputate erat eros eu velit. Mauris porttitor dictum ante, commodo facilisis ex suscipit sed.

Sed egestas dapibus nisl, vitae fringilla justo. Donec eget condimentum lectus, molestie mattis nunc. Nulla ac faucibus dui. Nullam a congue erat. Ut accumsan sed sapien quis porttitor. Ut pellentesque, est ac posuere pulvinar, tortor mauris fermentum nulla, sit amet fringilla sapien sapien quis velit. Integer accumsan placerat lorem, eu aliquam urna consectetur eget. In ligula orci, dignissim sed consequat ac, porta at metus. Phasellus ipsum tellus, molestie ut lacus tempus, rutrum convallis elit. Suspendisse arcu orci, luctus vitae ultricies quis, bibendum sed elit. Vivamus at sem maximus leo placerat gravida semper vel mi. Etiam hendrerit sed massa ut lacinia. Morbi varius libero odio, sit amet auctor nunc interdum sit amet.

Aenean non mauris accumsan, rutrum nisi non, porttitor enim. Maecenas vel tortor ex. Proin vulputate tellus luctus egestas fermentum. In nec lobortis risus,

sit amet tincidunt purus. Nam id turpis venenatis, vehicula nisl sed, ultricies nibh. Suspendisse in libero nec nisi tempor vestibulum. Integer eu dui congue enim venenatis lobortis. Donec sed elementum nunc. Nulla facilisi. Maecenas cursus id lorem et finibus. Sed fermentum molestie erat, nec tempor lorem facilisis cursus. In vel nulla id orci fringilla facilisis. Cras non bibendum odio, ac vestibulum ex. Donec turpis urna, tincidunt ut mi eu, finibus facilisis lorem. Praesent posuere nisl nec dui accumsan, sed interdum odio malesuada.

Ábrák jegyzéke

Táblázatok jegyzéke

3.1. A JVM Bytecode különböző utasításai	22
--	----

Algoritmusjegyzék

1.	A general interval B&B algorithm	8
----	--	---

Forráskódjegyzék

3.1. Hello World in C++	7
3.2. Hello World in C#	8