

# WebAssembly

Prof. Dr.-Ing. Andreas Heil

 Licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license. Icons by The Noun Project.

v0.0.1

# Lernziele

Den Ursprung und die grundlegende Funktionsweise von WebAssembly verstehen.

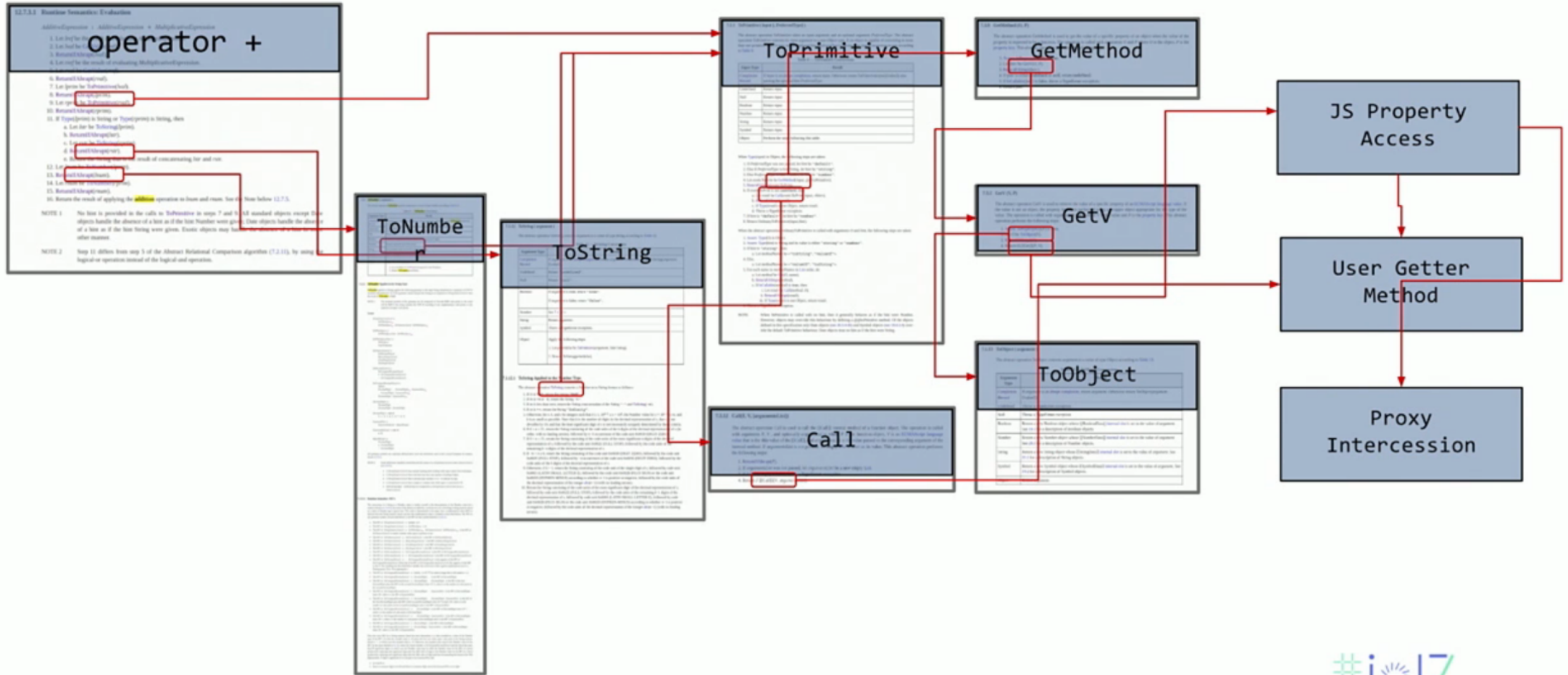
# First Things First

- Niemand entwickelt »in« WebAssembly.
- WebAssembly ist ein Compiler-Target

# Warum benötigen wir WebAssembly?

- Was wir eigentlich wollen: Geschwindigkeit und bessere Performance
- Was wir haben: JavaScript als Flaschenhals
- Warum entwickeln App Entwickler überwiegend in den nativen C und C++ Bibliotheken (z.B. für Daten- und Bildverarbeitung)
- Was wäre, wenn wir eine solche App nehmen könnten und Sie mittels Cross-Compiling in den Browser bringen könnten?
- Vereinfacht ausgedrückt ist genau das WebAssembly

# JS Semantics for '+'



# Probleme mit JavaScript

- Moderne Engines versuchen die Semantik so kurz wie möglich zu halten
- Was allerdings erreicht werden soll: ein »+« soll in eine einzige CPU-Instruktion konvertiert werden (im Vergleich zur vorherigen Folie)
- Moderne Engines try to keep it as short as possible
- Goal '+' should be converted to single CPU instruction
- op

# Geschwindigkeit

- Google hat untersucht, dass die Top Android Anwendungen allesamt in C++ entwickelt wurden
- Ursache hierfür: Performance- und Geschwindigkeitsvorteile
- WebAssembly ist hier annähernd so schnell wie native Anwendungen
  - Faktor 1,2 trotz Sandbox und Sicherheitseinschränkungen
  - In allen vier Browser-Engines verfügbar

# Warum keine Plugins?

- Flash
- JVM
- Silverlight

Problem: Sogar in einer Sandbox sind Plugins schwer zu kontrollieren

- Plugins funktionieren nicht gut mit den versch. Web APIs
  - Z.B. Kamera API, Location API
- Viel wichtiger: Plugins laufen nicht auf Mobilgeräten



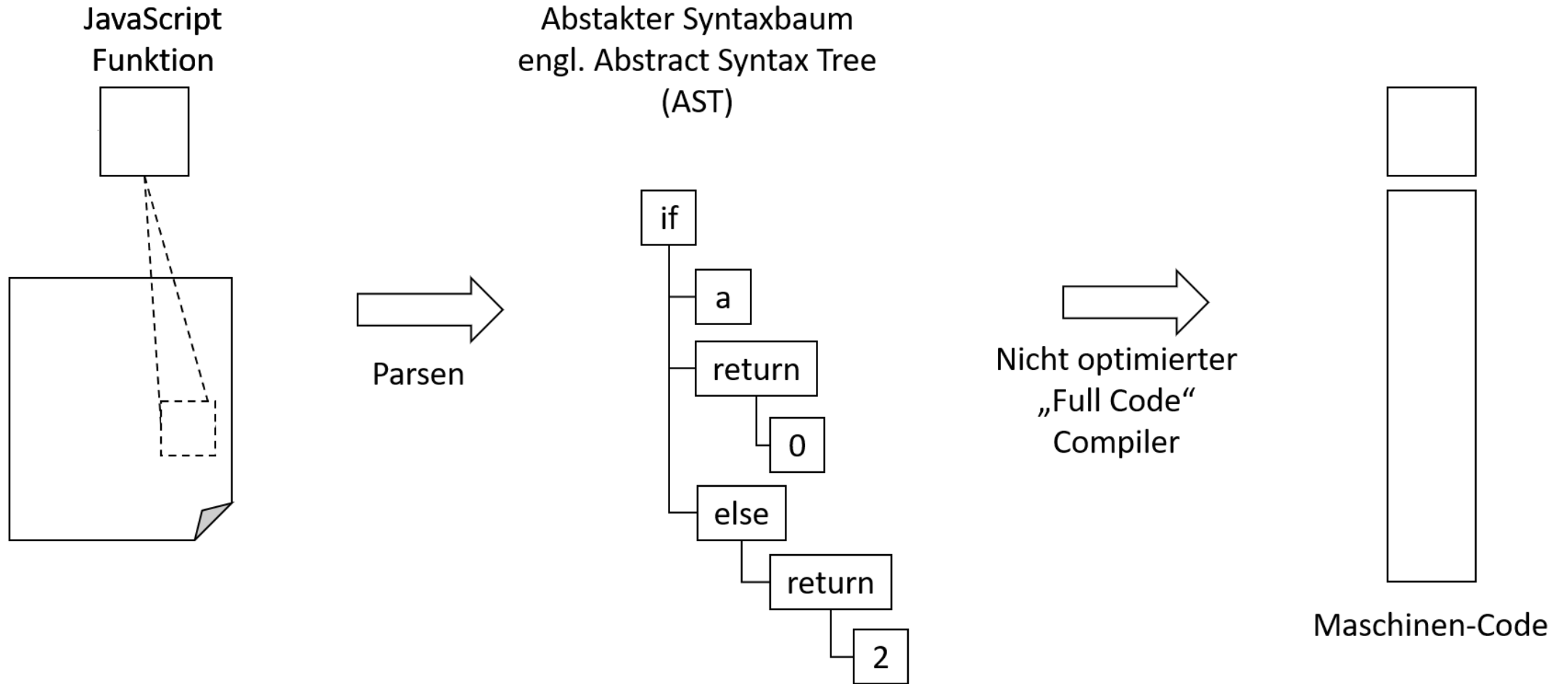
# Vorläufer

- Google Native Client: Target für Compiler Code, allerdings
  - Ohne Unterstützung der Web APIs
  - nur für Chrome verfügbar
- Mozilla: asm.js
  - Kompiliert C++ auf minimales JavaScript,
  - JavaScript Engine kompiliert dies in relativ schnellen nativen Code
  - Problem: Starke Unterschiede zwischen JavaScript Frameworks
  - Keine Cross-Browser Kompilierung





# asm.js

```
function add1(x) {  
  x = x|0; // x : int  
  return (x+1|0;  
}
```

# JavaScript Lazy Compilation



# WebAssembly Ziele

- Kompakt  Kleiner als minifizierte asm.js
  - aktuell ist WebAssembly Module kleiner als gezippte asm.js
- Einfache Verifikation  Sicherheit gewährleisten
  - In einem Durchlauf durch den Bytecode sicherstellen, dass keine Zugriffe außerhalb der Grenzen des ausgeführten Codes stattfinden
    - JS Engines kompilieren Stück für Stück (abh. von Engine)
- Einfach zu kompilieren  Ein-Phasen-Compiler
- Erweiterbar  Neuer Bytecode und neue Typen
  - Vom Design her vorgesehen

# Sprachumfang von WebAssembly

- Datentypen
  - `void`, `i32`, `i64`, `f32`, `f64`
  - `i64` und `f64` können in C++ genutzt werden, nicht verfügbar in JS
- Speicher
  - lineare (zusammenhängender Speicher)
  - Hardware Boundaries bei 32Bit WebAssembly auf 64Bit-Systemen (keine Laufzeiteinbußen)

# Operationen & Kontrollfluß

- Operationen
  - i32: + - \* / / << >> >>> etc
  - i64: + - \* / / << >> >>> etc
  - f32: + - \* / sqrt ceil floor
  - f64: + - \* / sqrt ceil floor
  - conversions (Casting)
  - load store ch
  - call\_direct call\_indirect
- Strukturierter Kontrollfluß
  - if loop block br switch

- Funktionsweise Stack
  - Populär für virtuelle Maschinen, da extrem einfach zu implementieren und in virtuellen Maschinen sehr schnell
  - »Register-based Machine«
    - Funktionsweise via Register
    - Meistens Hardware vorbehalten (vgl. Vorlesung Betriebssysteme)
    - Vorteil: Kompilierter Code kann optimiert werden
- 

## Stack vs. Register<sup>2</sup>

- Register-based

```
LOAD R4,#2 ;Lade 2 in Register 4
LOAD R5,#4 ;Lade 4 into Register 5
ADD R4,R5  ;Addiere R4 and R5, speichere den Wert in R4
```

# Acknowledgments

Die Folien basieren auf einem Vortrag der Google I/O 2017<sup>[1](#)</sup>.



# Referenzen

- WebAssembly auf GitHub: <https://github.com/WebAssembly>
- WebAssembly Playground: <http://ast.run/>