

# EOS代码分析

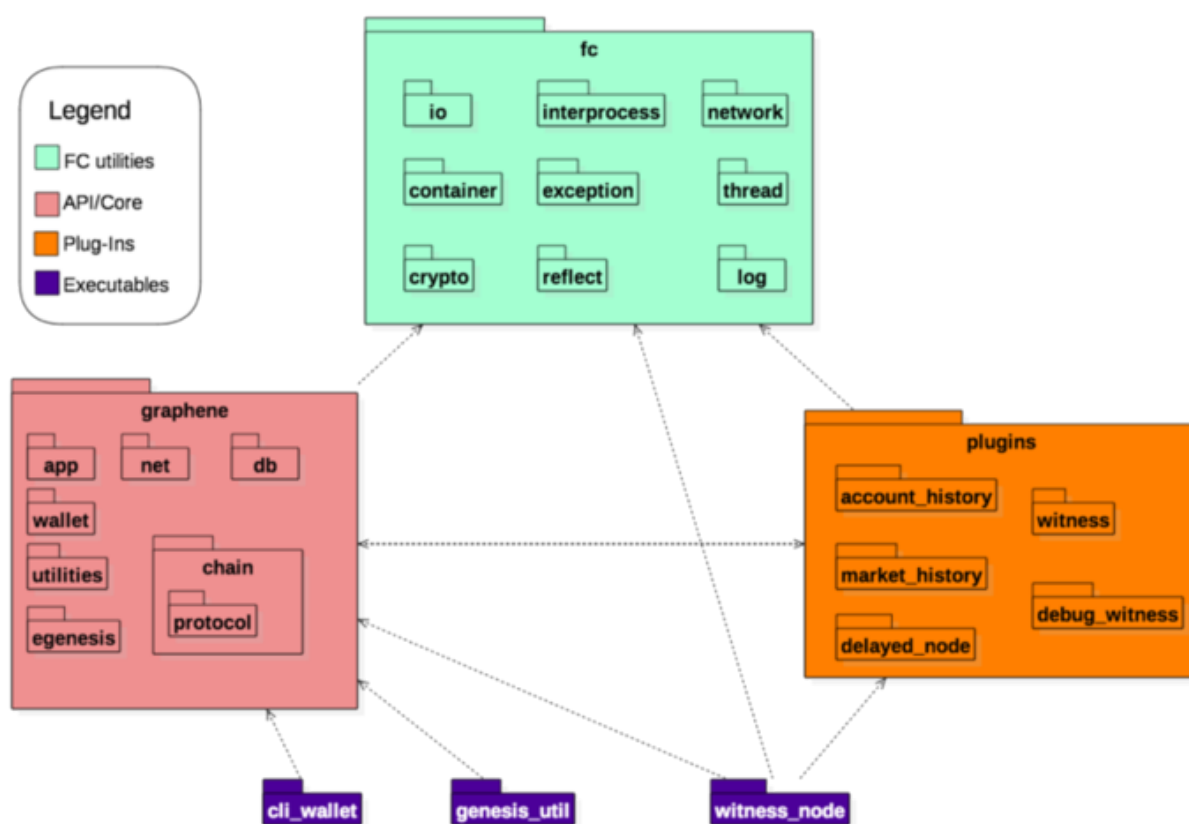
Author : huziang

Date : 2018年5月22日 星期二 上午11:33

## EOS代码组成

- EOS.IO项目由四部分组成，如图所示：

值得一提的是，虽然EOS和bitcoin底层都是graphene，但EOS对代码进行了重构，和bitcoin的底层实现不一样。



1. fc：依赖boost层，构造的通用底层工具，包含最基本的功能。
2. graphene：依赖fc层，实现的EOS模块，模块实现白皮书中的各个功能。
3. plugins：依赖fc层，实现的EOS插口，是graphene层的功能延伸，即插即用。
4. executables：可执行程序，例如noeosd，cleos等命令行运行程序。

## fc层：

一些有意思的东西，在此分享一下，可以跳过。

- fc层中几个声明空间的说明：
  - detail空间：内部函数或者内部类/基类/虚类的实现一般放在fc::detail空间（即外部用不到）。封装好的函数或者类则放在fc空间，供外部使用。

1. 如果需要封装基类供外部使用，则在fc::detail空间内添加\_impl类，该类实现基类的函数，基类则包含\_impl类指针，调用同名函数。例如：

```
//.hpp
namespace detail {
    class test_impl;
}

class test {
public:
    void testfunc();

private:
    std::unique_ptr<detail::test_impl> impl;
};

//.cpp
namespace detail {
    class test_impl {
    public:
        void testfunc() {
            // to do something
        }
    };
} // namespace detail

void test::testfunc() {
    impl->testfunc();
}
```

2. 如果需要封装派生类供外部使用，则在fc::detail空间内添加\_base类，派生类继承\_base类。例如：

```
//.hpp
namespace detail {
    class test_base {
    public:
        void init();
    };

    void test_base::init() {
        // to do something
    }
} // namespace detail

class test : public detail::test_base {
public:
    void testfunc();
}
```

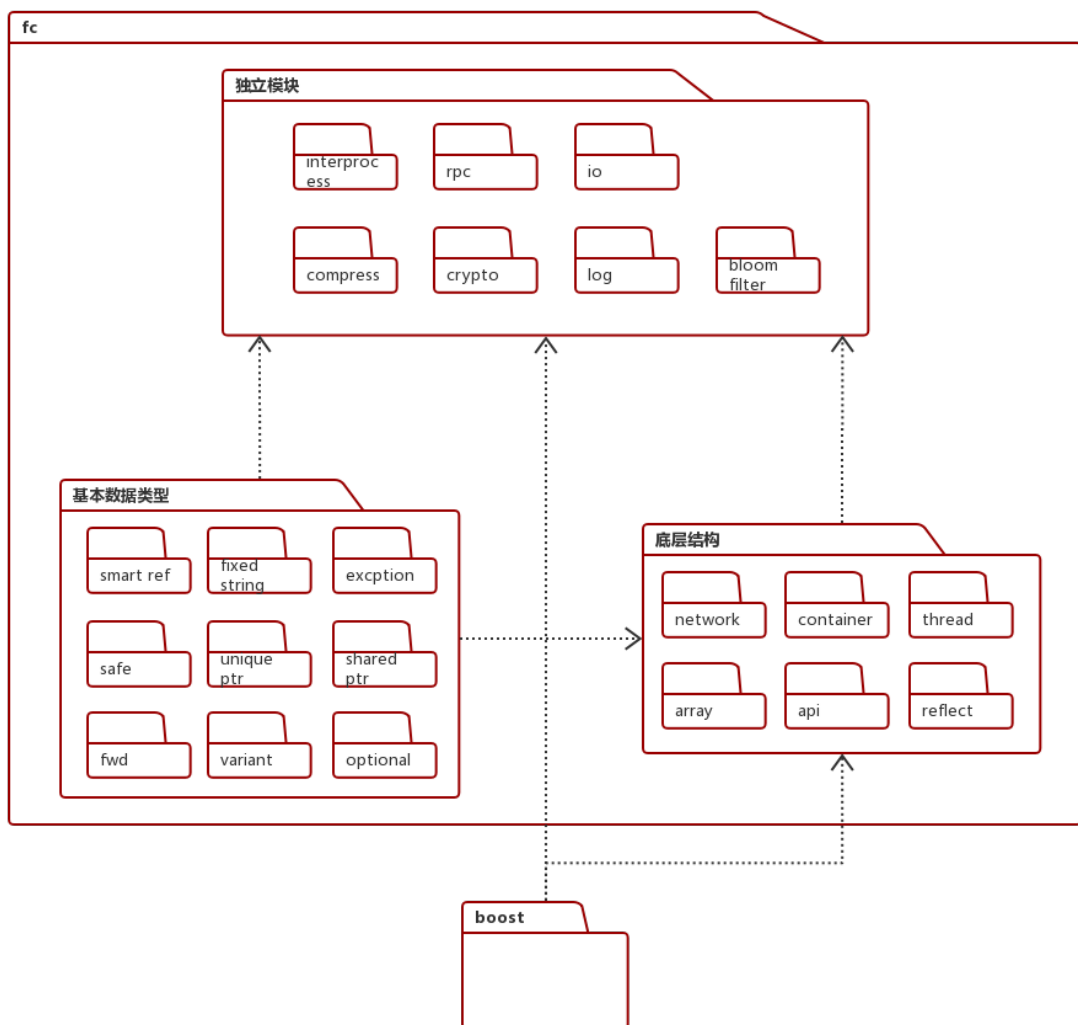
```
};

// cpp
void test::testfunc() {
    this->init();
    // to do something
}
```

- raw空间：存放pack和unpack函数，做类型和流之间的转换。

## fc内部结构：

- fc层结构如下：



- compress：将字符串进行压缩，包含smaz和zlib两种模式。
- container：把deque, flat\_set, flat\_map (boost::container中的结构)，vector (std::vector) 打包成Stream流。或者把Stream流拆包成给定结构。
- crypto：加密算法，包含sha, aes等算法。
- excption：自定义错误。
- interprocess：

自定义进程，以boost::process的进程为基础，构建的iprocess接口和process实现。在interprocess文件夹中，还实现了file\_mapping, mapped\_region, mmap\_struct三个结构，前两个结构基于pwd实现。

process内部可以声明子进程，声明管道，抛出异常信号等，和boost::process相差不大。

- pwd: fc内部实现的内存分配结构，通过模版，指定类型T，数据长度S，内存对齐长度Align，通过union巧妙的实现内存对齐，并且重定义\*和->，使用户使用的时候可以直接访问内部存储的指定类型T。并且通过forward实现转发。
- io: io部分，分为很多文件模块。
  - buffered\_iostream: 采用类似的结构，在impl（实现中），结构如下：  
用户->\_rdbuf->\_shared\_xxx\_buffer->\_istr/\_ostr  
其中部分函数内置锁。
  - datastream: 数据流。看起来很迷，模版类型T很像是指针，指向char\*字符串，那为何不直接用char\*这种指针？？反正很迷。
  - enum\_type: 枚举类型，和variant类直接联系。
  - iobuffer: 用vector<char>实现的流。
  - json/json\_relaxed: 自我实现的json库。
- log: log部分，分为很多文件模块。
  - appender: 其中包含appender\_factor和appender。通过模版和继承结合使用，巧妙的实现了多态。通过unordered\_map的使用，实现了工厂类和工厂类生产函数。
- network: 基本网络部分，内部包含ip, url的定义实现，还有udp\_socket的实现（基于boost），没有什么特殊的。
- reflect: reflect部分，分为很多文件模块。
  - typename: get\_typename类型定义，通过get\_typename<int8\_t>::name()这种方式使用。
  - reflect: 反射实现部分，有很多宏定义，通过宏定义实现模版特例化，达到反射的效果。
- rpc: 互联网rpc通讯部分，分为很多文件模块。
  - api: api程序基类，通过宏定义和模版实现vtable类，然后通过实现好的vtable类实现api实例。
  - api\_connection / binary\_api\_connection: 包含api\_connection和binary\_api\_connection，两个文件不能同时引用。两者都在std::function的基础上，重新定义了api接口。文件中类关系紧密，耦合度高。  
  
api\_connection的基本api接口函数为std::function<variant(variants&)>和std::function<void(variants&)>。  
  
binary\_api\_connection的基本api接口函数为std::function<vector<char>(vector<char>&)>和std::function<void(vector<char>&)>。  
  
○ json\_connection: 类似于api\_connection，将variant或exception转成json格式，json\_connection使用buffered\_ostream\_ptr和buffered\_istream\_ptr进行连接。
  - http\_api: 实现了基于http请求的api实现。即通过http请求传递函数姓名和参数，调用函数。
  - cli: 将api\_connection简单的包装一下，并未真正的实现。

- bloom\_filter: 一种空间效率很高的随机结构。原理: 使用多hash函数的hash表, 查找的时候, 需要全部hash函数都能找到才行, 可见[此博客](#)。

项目中实现的bloom\_filter实际只有一个hash函数, 通过加"盐"达到不同hash函数的效果。

- variant: 内部实现的object基类。variant类中的结构不仅仅可以表示int, double, int\_64这种基本结构。还有string, variant\_object, mutable\_variant\_object, variants(vector<variant>)这类容器。

variant内部包含了一个double类型储存data和一个char[sizeof(void\*)]类型储存type, 大小为16个字节(64位)。当储存基本类型的时候, 该值直接覆写在此处; 当储存容器类型的时候, 容器的指针覆写在此处。char[sizeof(void\*)]的最后一个byte保存类型。

- variant\_object / mutable\_variant\_object: 两者类似, 都是使用vector和entry结构(包含key-value: key-string; value-variant)构造字典, 没有任何优化措施。区别在于variant\_object内部是shared\_ptr, mutable\_variant\_object内部是unique\_ptr。
- shared\_ptr: 内部自己实现的shared\_ptr, 使用std::atomic库实现原子性操作, 可以在多线程之间使用。
- unique\_ptr: 内部自己实现的unique\_ptr, 由于是unique, 不需要原子性操作。
- optional: 即除了正常的类型以外, 将空(NULL)也设置成其中的一个类型, 而不是仅仅把0视为NULL。
- safe: 防止溢出的结构, 通过std::numeric\_limits<T>获取类型的最大值和最小值来判断是否溢出, 如果溢出抛出错误。

## 我个人认为的闪光点和学到的知识:

### 1. pwd:

```
template<unsigned int S, typename T=double>
struct aligned {
    union {
        T _align;
        char _data[S];
    } _store;
    operator char*() { return _store._data; }
    operator const char*()const { return _store._data; }
};

template<typename T, unsigned int S, typename Align=double>
class fwd {
public:
    template<typename U> fwd( U&& u );
    template<typename U, typename V> fwd( U&& u, V&& v );
    template<typename U, typename V, typename X, typename Y> fwd( U&&
u, V&& v, X&& , Y&& );
    fwd();

    fwd( const fwd& f );
    fwd( fwd&& f );
```

```

operator const T&()const;
operator T&();

T& operator*();
const T& operator*()const;
const T* operator->()const;

T* operator->();
bool operator !()const;

template<typename U>
T& operator = ( U&& u );

T& operator = ( fwd&& u );
T& operator = ( const fwd& u );

~fwd();

private:
    aligned<S,Align> _store;
};

```

通过模版，实现不同类的储存，转发。

优点：用union实现内存对齐。通过new操作符，将类型T构造在this地址上，再通过重载\*和->，达到和普通类型同样的效果，非常巧妙。

缺点：由于\*和->强制转换次数较多，效率问题还值得考虑。

## 2. std::remove\_reference:

```

int *p = (std::remove_reference_t<int*> *)0;
typedef typename remove_reference<T>::type type;           // T
typedef typename remove_reference<T>::type_ref type_ref;    // T&
typedef typename remove_reference<T>::type_pointer type_pointer; // T*

```

该模版类提供了T，T\*，T&三种类型的相互转换。

## 3. 通过decltype操作符推导出类型:

```

template <typename A, typename U>
struct add
{
    typedef decltype(*(A *)0) + *((typename
fc::remove_reference<U>::type *)0)) type;
};
template <typename T, unsigned int S, typename U, typename A>
auto operator+(const fwd<T, S, A> &x, U &&u) -> typename add<T,
U>::type
{
    return *x + fc::forward<U>(u);
}

```

add结构体的作用是返回A类型 + U类型的结果类型。

通过add<T, U>::type这种方式，推导出\*x + u的类型。由于仅仅是需要类型，而不是需要实际的值，因此可以直接将0强制转换成相应的类型，然后得出结果类型。

优点：通过这种方式，可以将fwd<T, S, A> + U ——> T + U，即可实现正常的加法。

#### 4. 锁的设计：（在fc/io/buffered\_iostream.cpp中）

```

// This code was written with the assumption that you'd only be making
// one call to readsome
// at a time so it reuses _shared_read_buffer. If you really need to
// make concurrent calls to
// readsome(), you'll need to prevent reusing _shared_read_buffer here
struct check_buffer_in_use {
    bool& _buffer_in_use;
    check_buffer_in_use(bool& buffer_in_use) :
_buffer_in_use(buffer_in_use) { assert(!_buffer_in_use); _buffer_in_use
= true; }
    ~check_buffer_in_use() { assert(_buffer_in_use); _buffer_in_use =
false; }
} buffer_in_use_checker(my->_shared_read_buffer_in_use);

```

通过新声明一个结构，在结构的构造函数上锁，析构函数解锁。

优点：加锁和解锁在同一个地方完成，与go语言中的defer有异曲同工之妙。

缺点：同步可能有漏洞。

#### 5. NO\_RETURN定义：

```

#define NO_RETURN __declspec(noreturn)
#define NO_RETURN __attribute__((noreturn))
NO_RETURN void throw_datastream_range_error();

```

编译器会将函数之后的代码全部设置为不可达。程序在运行throw\_datastream\_range\_error()函数后必须结束，例如exit(0)，否则会报错。

优点：强制程序结束，抛出错误。

## 6. 类似于接口的模板定义：

```
template<typename T>
class to_variant_visitor
{
public:
    to_variant_visitor( const T& v )
    :val(v){}

    template<typename Member, class Class, Member (Class::*member)>
    void operator()( const char* name )const
    {
        this->add(name,(val.*member));
    }
private:
    const T& val;
}
```

编译器会判断T类型中是否有名为member的成员变量，如果没有，则报错。这样就达到了类似于接口的效果。

优点：人为构造接口，使类必须隐式实现该接口。

## 7. std::enable\_shared\_from\_this:

```
struct A : public std::enable_shared_from_this<A> {
    void func() {
        std::shared_ptr<A> local_sp_a = shared_from_this();
        // do something with local_sp
    }
};

A* a;
std::shared_ptr<A> sp_a(a);
```

通过继承enable\_shared\_from\_this<T>，就可以使用shared\_from\_this()函数，该函数会从weak\_ptr中安全的生成一个自身的shared\_ptr，供函数内部使用。

## 8. 通过函数模版实现函数式语言编程：

```
template <typename R, typename Arg0, typename... Args>
std::function<R(Args...)> bind_first_arg(const std::function<R(Arg0,
Args...)> &f, Arg0 a0)
{
    return [=](Args... args) { return f(a0, args...); };
}

template <typename R>
```



```

R call_generic(const std::function<R()> &f, variants::const_iterator
a0, variants::const_iterator e)
{
    return f();
}

template <typename R, typename Arg0, typename... Args>
R call_generic(const std::function<R(Arg0, Args...)> &f,
variants::const_iterator a0, variants::const_iterator e)
{
    FC_ASSERT(a0 != e);
    return call_generic<R, Args...>(bind_first_arg<R, Arg0, Args...>(f,
a0->as<typename std::decay<Arg0>::type>()), a0 + 1, e);
}

```

函数模版中的...代表剩余类型，每次只取第一个参数带入原函数生成新函数。通过Iterator迭代器和variant基类，实现将容器展开成参数列表，作为参数传递。

优点：实现了将容器展开成参数列表，座位信息参数传入函数。

缺点：函数式编程的通病，调用次数多，调用栈长。

#### 9. std::future和std::async:

```

int test(int i) { return i; }
std::future < bool > fut = std::async(test, 1);
fut.wait();
cout << fut.get() << endl;

```

std::async进行异步调用，通过std::future得到返回值。

#### 10. 通过类的继承实现无法复制:

```

class noncopyable
{
public:
    noncopyable() {}

private:
    noncopyable(const noncopyable &) = delete;
    noncopyable &operator=(const noncopyable &) = delete;
};

```

之后的类通过继承该类即可达到效果。

#### 11. std::numeric\_limits<T>:

```

#include <limits>
#include <iostream>
using namespace std;

```

```

int main() {
    cout << boolalpha;

    cout << "max(short): " << numeric_limits<short>::max() << endl;
    cout << "min(short): " << numeric_limits<short>::min() << endl;

    cout << "max(int): " << numeric_limits<int>::max() << endl;
    cout << "min(int): " << numeric_limits<int>::min() << endl;

    cout << "max(long): " << numeric_limits<long>::max() << endl;
    cout << "min(long): " << numeric_limits<long>::min() << endl;

}

```

通过模版和模版实例化储存类型的一些特殊信息。使用方法如图所示。需要limits头文件。

## 宏定义和函数模版进行结合

在整个项目中，最让我惊叹的就是宏定义和函数模版（模版特例化）进行结合，在此单独拉出来讲解。

### BOOST中的宏定义

- BOOST\_PP\_STRINGIZE(elem)

作用：将elem转换成字符串。

例子：

```

BOOST_PP_STRINGIZE(abc)    // convert to "abc"
BOOST_PP_STRINGIZE(123 321) // convert to "123 321"

```

- BOOST\_PP\_CAT(a, b)

作用：用于字符串拼接（并不转换成字符串）。

例子：

```

BOOST_PP_CAT(a, b)    // convert to ab
BOOST_PP_CAT(123, 321) // convert to 123321

```

- BOOST\_PP\_SEQ\_FOR\_EACH(macro, data, seq)

参数：其中，macro是一个三元参数宏定义，data是单一参数，seq是参数序列。

作用：按照顺序，依次将data和seq[i]传入r，将r中的宏定义展开。类似于left fold函数。

例子：

```

#define MULTI(r, data, elem) +(data * elem)
int ab = 0 BOOST_PP_SEQ_FOR_EACH(MULTI, 1.1, (2)(3)(4)(5));
// convert to
// int ab = 0 +(1.1 * 2) +(1.1 * 3) +(1.1 * 4) +(1.1 * 5) ;

```

这种方法可以自动生成case和if代码，用于枚举上有奇效：

```

#define ENUM_CASE(r, type, elem) \
    case type::elem: \
        return BOOST_PP_STRINGIZE(elem);

#define ENUM_TO_STR(ENUM, FIELDS) \
    template <> \
    struct Mytpl<ENUM> \
    { \
        static const char *to_string(ENUM elem) \
        { \
            switch (elem) \
            { \
                BOOST_PP_SEQ_FOR_EACH(ENUM_CASE, ENUM, FIELDS) \
            default: \
                return ""; \
            } \
            return nullptr; \
        } \
    };

template <typename T>
struct Mytpl
{
};

enum Test
{
    Zero = 0,
    One = 1,
    Two = 2,
    Three = 3
};

ENUM_TO_STR(Test, (Zero)(One)(Two)(Three))
// convert to
template <>
struct Mytpl<Test>
{
    static const char *to_string(Test elem)
    {
        switch (elem)

```

```

    {
        case Test::Zero:
            return "Zero";
        case Test::One:
            return "One";
        case Test::Two:
            return "Two";
        case Test::Three:
            return "Three";
        default:
            return "";
    }
    return nullptr;
};

```

这样就可以自动生成枚举代码了，非常方便。

- BOOST\_PP\_SEQ\_SIZE(seq)

作用：用于求seq序列的长度。

例子：

```

#define BOOST_UNORDERED_PRIMES (17ul)(29ul)(37ul)(53ul)
BOOST_PP_SEQ_SIZE(BOOST_UNORDERED_PRIMES)
// convert to 4

```

- BOOST\_PP\_SEQ\_ENUM(seq)

作用：将seq展开，用逗号(,)分割，用于模板的实现

例子：

```

#define SEQ (int)(float)(double)
template<BOOST_PP_SEQ_ENUM(SEQ)>
// convert to
// template<int, float, double>

```

- BOOST\_PP\_SEQ\_NIL(x)

作用：应用在其他BOOST宏定义中，什么都不做，类似于null。

例子：

```

#define MULTI(r, data, elem) +(data * elem)
int ab = 0 BOOST_PP_SEQ_FOR_EACH(MULTI, 1.1, BOOST_PP_SEQ_NIL);
// convert to
// int ab = 0 ;

```

- BOOST\_PP\_REPEAT(count, macro, data)

参数：其中，macro是一个三元参数宏定义，count是macro执行的次数，data是单一参数。

作用：按照顺序，依次将i和data传入macro ( $i \in [0 \dots count)$ )，将macro中的宏定义展开。类似于for循环遍历。

例子：

```
#define DECL(z, n, text) text##n = n;
BOOST_PP_REPEAT(5, DECL, int x)
// convert to
int x0 = 0;
int x1 = 1;
int x2 = 2;
int x3 = 3;
int x4 = 4;
```

可以生成多个变量。

- BOOST\_PP\_ENUM\_PARAMS\_WITH\_A\_DEFAULT(count, param, def)

参数：其中，count是执行次数，展开方式如下：

```
param ## 0 = def, param ## 1 = def, ... param ## count - 1 = def
```

作用：用于typename中类型的自动展开。

例子：

```
template <BOOST_PP_ENUM_PARAMS_WITH_A_DEFAULT(3, typename T, int)>
struct Test
{
    T0 t0;
    T1 t1;
    T2 t2;
};
// convert to
template < typename T0 = int , typename T1 = int , typename T2 = int >
struct Test
{
    T0 t0;
    T1 t1;
    T2 t2;
};
```

## FC中的宏定义

PS：先吐槽一下。FC中宏定义有一个写的不好的点是，内部的宏会使用外部的宏的参数，很容易搞混。

- FC\_API( CLASS, METHODS ): 路径 -> eos/libraries/fc/include/fc/api.hpp

作用：将类中所有方法映射到visit和visit\_other两个函数上面。

例子：

```
struct Mytext {
    void method1() {}
    int method2(int a) { return a; }
};

FC_API(Mytext, (method1)(method2))
// convert to
template <typename Transform>
struct vtable<Mytext, Transform> : public
std::enable_shared_from_this<vtable<Mytext, Transform>>
{
    decltype(Transform::functor((Mytext *)nullptr, &Mytext::method1))
method1;
    decltype(Transform::functor((Mytext *)nullptr, &Mytext::method2))
method2;
    template <typename Visitor>
    void visit_other(Visitor &&v)
    {
        {
            typedef typename Visitor::other_type OtherType;
            v("method1", method1, &OtherType::method1);
        }
        {
            typedef typename Visitor::other_type OtherType;
            v("method2", method2, &OtherType::method2);
        }
    }
    template <typename Visitor>
    void visit(Visitor &&v)
    {
        v("method1", method1);
        v("method2", method2);
    }
};
```

- FC\_REFLECT( TYPE, MEMBERS ): 路径 -> eos/libraries/fc/include/fc/reflect/reflect.hpp

作用：建立反射，其中，MEMBERS的成员必须要public。

例子：

```
struct Test
{
    int data1;
```

```

    int data2;
    void func1() {}
    void func2(int a) {}
};

FC_REFLECT(Test, (data1)(data2)(func1)(func2))
// convert to
namespace fc
{
    template <>
    struct get_typename<Test>
    {
        static const char *name() { return "Test"; }
    };
    template <>
    struct reflector<Test>
    {
        typedef Test type;
        typedef fc::true_type is_defined;
        typedef fc::false_type is_enum;
        enum member_count_enum
        {
            local_member_count = 0 + 1 + 1 + 1 + 1,
            total_member_count = local_member_count
        };
        template <typename Visitor>
        static inline void visit(const Visitor &v)
        {
            {
                typedef decltype((static_cast<type *>(nullptr))->data1)
member_type;
                v.template operator()<member_type, type, &type::data1>
("data1");
            }
            {
                typedef decltype((static_cast<type *>(nullptr))->data2)
member_type;
                v.template operator()<member_type, type, &type::data2>
("data2");
            }
            {
                typedef decltype((static_cast<type *>(nullptr))->func1)
member_type;
                v.template operator()<member_type, type, &type::func1>
("func1");
            }
            {
                typedef decltype((static_cast<type *>(nullptr))->func2)
member_type;

```

```

        v.template operator()<member_type, type, &type::func2>
        ("func2");
    }
}
};
} // namespace fc

```

通过get\_typename<TYPE>访问类中姓名，通过visit函数遍历类中成员，进行注册。（visitor的作用还未看懂）

## 发现的bug（疑似）：

1. eos/libraries/fc/include/fc/io/enum\_type.hpp: 27行

```

bool          operator>( EnumType i ) const { return value < i; }

```

<应该改成>。

2. eos/libraries/fc/include/fc/reflect/reflect.hpp: 253行

```

#define FC_REFLECT_FWD( TYPE ) \
namespace fc { \
    template<> struct get_typename<TYPE> { static const char* name() { \
return BOOST_PP_STRINGIZE(TYPE); } }; \
    template<> struct reflector<TYPE> {\
        typedef TYPE type; \
        typedef fc::true_type is_defined; \
        enum member_count_enum { \
            local_member_count = BOOST_PP_SEQ_SIZE(MEMBERS), \
            total_member_count = local_member_count BOOST_PP_SEQ_FOR_EACH( \
FC_REFLECT_BASE_MEMBER_COUNT, +, INHERITS ) \
        }; \
        template<typename Visitor> static void visit( const Visitor& v ); \
    }; }

```

MEMBERS和INHERITS并没有传入，可能是上层模块调用存在。

3. eos/libraries/fc/include/fc/interprocess/file\_mapping.hpp: 33行

```

mapped_region( const file_mapping& fm, mode_t m, uint64_t start, size_t
size );

```

该函数可能会导致死循环。

已解决：mapped\_region是boost中的，不是同一个mapped\_region。