

Podstawy używania dostępnych narzędzi i tworzenia prostych konstrukcji programowych

Cel ćwiczenia

Celem ćwiczenia było zapoznanie się z dostępnymi narzędziami służącymi do kompilacji, linkowania, debugowania i podglądania stanu i struktury programu jak i plików wykonywalnych. Ćwiczenie skupiało się również na tworzeniu prostych konstrukcji programowych - program 'Hello World!' i rysowanie choinki o zadanej szerokości.

Kompilacja i linkowanie - przykład programu `hello`

Polecenie `as hello.s -o hello.o -g` służy do kompilacji programu.

Polecenie `ld hello.s -o hello` służy do przeprowadzenia procesu linkowania.

Połączenie tych funkcji można uzyskać poprzez użycie kompilatora gcc:

```
gcc -g -o hello hello.s
```

Flaga `-g` w obu przypadkach dodaje do pliku informacje ułatwiające korzystanie z debuggera.

Program `hello`

W komentarzach do kod opisana jest podstawowa struktura programu:

```
# deklaracje zmiennych
.data
    STDOUT = 1 # deskryptor strumienia wyjściowego
    WRITE = 4 # numery funkcji systemowych
    EXIT = 1
    SYSCALL32 = 1

    hello: .string "Hello World!\n"
    helloLen = 13

# część wykonywalna programu
.text
.globl _start # punkt startu programu _start
_start:
    mov $WRITE, %eax
    mov $STDOUT, %ebx
    mov $hello, %ecx
    mov $helloLen, %edx
```

```
# wywołanie przerwania systemowego WRITE z parametrami wyżej przekazanymi
do rejestrów
```

```
int $0x80
mov $EXIT, %eax
mov $0, %ebx
# wywołanie przerwania systemowego EXIT z numerem 0 - oddanie sterowania
systemowi operacyjnemu
int $0x80
```

Użycie narzędzia GDB

Uruchomienie programu **hello** za pomocą debuggera GDB:

```
gdb -q hello.out
```

Po wyświetlaniu zachęty terminala (**gdb**), komendą **r** (run) uruchamiamy program. Uruchomienie GDB i samego programu daje odpowiedź:

```
Reading symbols from ./hello...done.
(gdb) r
Starting program: /home/damian_koper/Documents/GitHub/OiakLab/lab_1/hello
Hello World!
[Inferior 1 (process 7498) exited normally]
```

W celu zatrzymania i podejrzenia stanu wykonywania programy w jego trakcie możemy ustawić breakpoint (pułapkę) komendą :

```
b[reak] wskaźnik(adres instrukcji)|nr linii
```

Następnie po ścieżce wykonywania programu możemy poruszać się używając komend takich jak **step**, **next**, **stepi**, **continue** itp. Niżej przedstawiono proces zatrzymania programu **hello**:

```
Reading symbols from ./hello...done.
(gdb) b 12
Breakpoint 1 at 0x8048074: file hello.s, line 12.
(gdb) b 18
Breakpoint 2 at 0x804808a: file hello.s, line 18.
(gdb) r
Starting program: /home/damian_koper/Documents/GitHub/OiakLab/lab_1/hello

Breakpoint 1, _start () at hello.s:12
12      mov $WRITE, %eax
(gdb) step
```

```

13      mov $STDOUT, %ebx
(gdb) continue
Continuing.
Hello World!

Breakpoint 2, _start () at hello.s:18
18      mov $EXIT, %eax
(gdb) continue
Continuing.
[Inferior 1 (process 8487) exited normally]

```

Ustawiono tu dwa breakpointy w liniach 12 i 13. Program odpowiednio zatrzymał się przed i po wypisaniu tekstu na ekran. Wykonywanie wznowiono poleceniem `continue`.

Komenda `x`

Komenda `x` wyświetla zawartość pamięci odpowiednio ją formatując. Dokumentacja specyfikuje jej użycie następująco:

```

(gdb) x [Address expression]
(gdb) x /[Format] [Address expression]
(gdb) x /[Length][Format] [Address expression]

```

Przykład użycia dla programu `hello` przed wyświetleniem tekstu (13c oznacza wyświetlenie 13 kolejnych wartości sformatowanych jako `char`):

```

(gdb) x/13c &hello
0x8049096:      72 'H'   101 'e'  108 'l'  108 'l'  111 'o'  32 ' '   87 'W'   111
'o'
0x804909e:     114 'r'  108 'l'  100 'd'  33 '!'   10 '\n'

```

Komenda `x` pozwala na wyświetlanie zawartości pamięci na wiele sposobów, które specyfikuje dokumentacja. Niżej ten sam napis wyświetlono jako 13 wartości szesnastkowo (13xb - 13 wartości szesnastkowo o rozmiarze 1 bajta).

```

(gdb) x /13xb &hello
0x8049096:      0x48      0x65      0x6c      0x6c      0x6f      0x20      0x57
0x6f
0x804909e:      0x72      0x6c      0x64      0x21      0x0a

```

Disassemble

Polecenie `disassemble` wyświetla treść skompilowanego programu w postaci adresów, mnemoników i argumentów. W tym przypadku strzałką zaznaczone jest polecenie, na którym przerwano wykonywanie programu:

```
(gdb) disassemble
Dump of assembler code for function _start:
    0x08048074 <+0>:      mov     $0x4,%eax
    0x08048079 <+5>:      mov     $0x1,%ebx
    0x0804807e <+10>:     mov     $0x8049096,%ecx
    0x08048083 <+15>:     mov     $0xd,%edx
    0x08048088 <+20>:     int     $0x80
=> 0x0804808a <+22>:     mov     $0x1,%eax
    0x0804808f <+27>:     mov     $0x0,%ebx
    0x08048094 <+32>:     int     $0x80
End of assembler dump.
```

List

Polecenie `list` wyświetla kod programu w pobliżu miejsca wykonywania.

Command

Przydatnym poleceniem jest polecenie `command`, które umożliwia wykonanie komendy po natrafieniu na określony breakpoint. Poniżej przedstawiono działanie komendy, która wypisuje zawartość pamięci po zatrzymaniu:

```
(gdb) b 18
Breakpoint 1 at 0x804808a: file hello.s, line 18.
(gdb) comm 1
Type commands for breakpoint(s) 1, one per line.
End with a line saying just "end".
>x/13c &hello
>end
(gdb) r
Starting program:
/home/damian_koper/Documents/GitHub/OiakLab/lab_1/bin/hello.out
Hello World!

Breakpoint 1, _start () at hello.s:18
18      mov $EXIT, %eax
0x8049096:      72 'H'  101 'e' 108 'l' 108 'l' 111 'o' 32 ' ' 87 'W' 111
'o'
0x804909e:      114 'r' 108 'l' 100 'd' 33 '!' 10 '\n'
```

Zawartość skompilowanego pliku wykonywalnego

W celu obejrzenia zawartości pliku wykonywalnego możemy użyć polecenia `hexdump`, które wyświetli nam zawartość pliku, który jest jednowymiarową tablicą, w postaci szesnastkowej. Przykład dla programu `hello`:

```
$ hexdump hello.out
00000000 457f 464c 0101 0001 0000 0000 0000 0000
```

```
0000010 0002 0003 0001 0000 8074 0804 0034 0000
```

```
...
```

W celu wygenerowania kodu assemblera możemy użyć polecenia **objdump** z argumentami **-S** lub **-D** bądź kombinacją:

```
$ objdump -D -S hello.out
hello.out:      file format elf32-i386
Disassembly of section .text:
08048074 <_start>:
    hello: .string "Hello World!\n"
    helloLen = 13
.text
.globl _start
_start:
    mov $WRITE, %eax
08048074:      b8 04 00 00 00      mov     $0x4,%eax
    mov $STDOUT, %ebx
08048079:      bb 01 00 00 00      mov     $0x1,%ebx
    mov $hello, %ecx
0804807e:      b9 96 90 04 08      mov     $0x8049096,%ecx
    mov $helloLen, %edx
08048083:      ba 0d 00 00 00      mov     $0xd,%edx
    int $0x80
08048088:      cd 80              int     $0x80

    mov $EXIT, %eax
0804808a:      b8 01 00 00 00      mov     $0x1,%eax
    mov $0, %ebx
0804808f:      bb 00 00 00 00      mov     $0x0,%ebx
    int $0x80
08048094:      cd 80              int     $0x80
...
```

Programy

Oprócz testowania i poznawania komend **GDB**, wykonałem również dwa zadane programy:

1. Wypisywanie linii z gwiazdek o zadanej długości:
 - Wykorzystałem pętlę z warunkowym poleceniem skoku
 - Wykorzystałem przerwanie systemowe wywołujące funkcję **READ**, która wczytuje znaki z zadanego strumienia - w tym przypadku STDIN - **0**
 - Wykorzystałem przerwanie systemowe wywołujące funkcję **WRITE**, która pisze do zadanego strumienia - w tym przypadku STDOUT - **1**
 - Link do kodu programu: [starLine.s](#)
2. Wypisywanie chionki o zadanej szerokości:
 - Wykorzystałem zagnieżdżone pętle z użyciem polecenia **loop** i rejestru **%ecx**
 - Wykorzystałem przerwania systemowe **READ** i **WRITE**

- Stworzyłem własną funkcję, która tworzy ramkę stosu i wypisuje jeden znak. W celu mniejszego skomplikowania programu mogłem użyć makra `.macro fooendm`.
- W sekcji `.bss` zarezerwowałem niezainicjalizowaną pamięć na bufor wejściowy, który przetwarzam na wartość liczbową
- Link do kodu programu: [starTree.s](#)