|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **УНИВЕРЗИТЕТ У НОВОМ САДУ**  **ФАКУЛТЕТ ТЕХНИЧКИХ НАУКА** |  |

**Димитрије Ћук**

**Од изворног C кода до извршне бинарне слике - компилација и распоред у меморији микроконтролера**

**Дипломски рад**

**Нови Сад 2025.**

|  |  |
| --- | --- |
|  | УНИВЕРЗИТЕТ У НОВОМ САДУ ⚫ **ФАКУЛТЕТ ТЕХНИЧКИХ НАУКА**  21000 НОВИ САД, Трг Доситеја Обрадовића 6 |
| **КЉУЧНА ДОКУМЕНТАЦИЈСКА ИНФОРМАЦИЈА** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Редни број, **РБР**: | |  | |
| Идентификациони број, **ИБР**: | |  | |
| Тип документације, **ТД**: | | Монографска публикација | |
| Тип записа, **ТЗ**: | | Текстуални штампани примерак | |
| Врста рада, **ВР**: | | Дипломски рад | |
| Аутор, **АУ**: | | Димитрије Ћук | |
| Ментор, **МН**: | | проф. др Дарко Марчетић | |
| Наслов рада, **НР**: | | Од изворног C кода до извршне бинарне слике - компилација и распоред у меморији микроконтролера | |
| Језик публикације, **ЈП**: | | српски | |
| Језик извода, **ЈИ**: | | српски | |
| Земља публиковања, **ЗП**: | | Република Србија | |
| Уже географско подручје, **УГП**: | | АП Војводина | |
| Година, **ГО**: | | 2024. | |
| Издавач, **ИЗ**: | | Ауторски репринт | |
| Место и адреса, **МА**: | | Факултет техничких наука, 21000 Нови Сад, Трг Доситеја Обрадовића 6 | |
| Физички опис рада, **ФО**: (поглавља/страна/ цитата/табела/слика/графика/прилога) | | (9/72/15/2/35/0/0) | |
| Научна област, **НО**: | | Електротехничко и рачунарско инжењерство | |
| Научна дисциплина, **НД**: | | Рачунарске науке и уграђени системи | |
| Предметна одредница/Кључне речи, **ПО**: | | Меморија у микроконтролеру, компајлер и компајлирање, линкер и линковање | |
| **УДК** | |  | |
| Чува се, **ЧУ**: | | Библиотека ФТН, Трг Доситеја Обрадовића 6, Нови Сад | |
| Важна напомена, **ВН**: | |  | |
| Извод, **ИЗ**: | | Циљ рада је да се систематски прикаже цео ток развоја embedded софтвера – од писања изворног кода на C језику до добијања финалне извршне бинарне слике која се уписује у меморију микроконтролера. Конкретно, рад обухвата детаљан приказ компилационог ланца уз коришћење GCC алатке (GNU компајлера) и анализу меморијског распореда кроз подешавање линкерске скрипте. Фокус је на томе како се изворни C код преводи (преко фазе препроцесирања, компилације и асемблирања) у објектне датотеке, затим линковањем обликује у извршну ELF датотеку, која се најзад конвертује у hex или bin формат погодан за учитавање у микроконтролер. Рад настоји да прикаже повезаност свих корака – од нивоа изворног кода до коначне бинарне слике, наглашавајући улогу сваког елемента у ланцу алата. | |
| Датум прихватања теме, **ДП**: | | 10.09.2024. | |
| Датум одбране, **ДО**: | | 27.09.2024. | |
| Чланови комисије, **КО**: | Председник: | др Владимир Поповић, доц., ФТН Нови Сад |
|  | Члан: | др Владимир Рајс, ван. проф., ФТН Нови Сад |
|  | Члан: |  | Потпис ментора |
|  | Члан: |  |  |
|  | Члан, ментор: | др Дарко Марчетић, ред. проф., ФТН Нови Сад |

Образац **Q2.НА.06-05** - Издање 1

|  |  |
| --- | --- |
|  | UNIVERSITY OF NOVI SAD ⚫ **FACULTY OF TECHNICAL SCIENCES**  21000 NOVI SAD, Trg Dositeja Obradovića 6 |
| **KEY WORDS DOCUMENTATION** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Accession number, **ANO**: | |  | |
| Identification number, **INO**: | |  | |
| Document type, **DT**: | | Monographic publication | |
| Type of record, **TR**: | | Textual Printed Material | |
| Contents code, **CC**: | | Bachelor thesis | |
| Author, **AU**: | | Dimitrije Ćuk | |
| Mentor, **MN**: | | prof. dr Darko Marčetić | |
| Title, **TI**: | | Memory Mapping in a Microcontroller and the Use of Digital Signatures | |
| Language of text, **LT**: | | Serbian | |
| Language of abstract, **LA**: | | Serbian | |
| Country of publication, **CP**: | | Republic of Serbia | |
| Locality of publication, **LP**: | | AP of Vojvodina | |
| Publication year, **PY**: | | 2024. | |
| Publisher, **PB**: | | Author’s reprint | |
| Publication place, **PP**: | | Faculty of technical sciences, 21000 Novi Sad, Trg Dositeja Obradovića 6 | |
| Physical description, **PD**: (chapters/pages/ref./tables/pictures/graphs/appendixes) | | (9/72/15/2/35/0/0) | |
| Scientific field, **SF**: | | Electrical and computer engineering | |
| Scientific discipline, **SD**: | | Computer science and embedded systems | |
| Subject/Key words, **S**/**KW**: | | From Source C Code to Executable Binary Image – Compilation and Memory Layout in Microcontrollers | |
| **UC** | |  | |
| Holding data, **HD**: | | Library of Faculty of technical sciences, Trg Dositeja Obradovića 6, Novi Sad | |
| Note, **N**: | |  | |
| Abstract, **AB**: | | The aim of this paper is to systematically present the entire process of embedded software development—from writing source code in the C language to obtaining the final executable binary image that is programmed into the microcontroller’s memory. Specifically, the paper includes a detailed overview of the compilation toolchain using the GCC tool (GNU Compiler) and an analysis of the memory layout through linker script configuration. The focus is on how the source C code is translated (through the preprocessing, compilation, and assembly phases) into object files, then shaped by linking into an executable ELF file, which is finally converted into a hex or bin format suitable for loading into the microcontroller. The paper seeks to demonstrate the interconnection of all steps—from the level of source code to the final binary image—emphasizing the role of each element in the toolchain. | |
| Accepted by the Scientific Board on, **ASB**: | | 10.09.2024. | |
| Defended on, **DE**: | | 27.09.2024. | |
| Defended Board, **DB**: | President: | dr Vladimir Popović, assist. prof., FTN Novi Sad |
|  | Member: | dr Vladimir Rajs, assoc. prof., FTN Novi Sad |
|  | Member: |  | Menthor’s sign |
|  | Member: |  |  |
|  | Member, mentor: | dr Darko Marčetić, full prof., FTN Novi Sad |

Образац **Q2.НА.06-05** - Издање 1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | УНИВЕРЗИТЕТ У НОВОМ САДУ ⚫ **ФАКУЛТЕТ ТЕХНИЧКИХ НАУКА**  21000 НОВИ САД, Трг Доситеја Обрадовића 6 | Број: |
| 012-40/1732 |
| **ЗАДАТАК ЗА ДИПЛОМСКИ РАД** | Датум: |
| 10.09.2024. |

*(Податке уноси предметни наставник - ментор)*

| СТУДИЈСКИ ПРОГРАМ: | **Е1 – енергетика, електроника, телекомуникације** |
| --- | --- |
| РУКОВОДИЛАЦ СТУДИЈСКОГ ПРОГРАМА: | **др Милан Сечујски** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Студент: | **Димитрије Ћук** | Број индекса: | **ЕЕ 3/2016** |
| Област: | **Рачунарске науке и уграђени системи** | | |
| Ментор: | **др Дарко Марчетић** | | |
| НА ОСНОВУ ПОДНЕТЕ ПРИЈАВЕ, ПРИЛОЖЕНЕ ДОКУМЕНТАЦИЈЕ И ОДРЕДБИ СТАТУТА ФАКУЛТЕТА  ИЗДАЈЕ СЕ ЗАДАТАК ЗА ДИПЛОМСКИ РАД, СА СЛЕДЕЋИМ ЕЛЕМЕНТИМА:   * проблем – тема рада; * начин решавања проблема и начин практичне провере резултата рада, ако је таква провера неопходна; | | | |

**НАСЛОВ ДИПЛОМСКОГ РАДА:**

|  |
| --- |
| **Од изворног C кода до извршне бинарне слике - компилација и распоред у меморији микроконтролера** |

**ТЕКСТ ЗАДАТКА:**

|  |
| --- |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| Руководилац студијског програма: | Ментор рада: |
| **др Милан Сечујски** | **др Дарко Марчетић** |

|  |
| --- |
| Примерак за: - Студента; - Ментора |

Садржај

[1. Увод 6](#_Toc209357640)

[1.1. Контекст и значај теме 6](#_Toc209357641)

[1.2. Циљ рада 6](#_Toc209357642)

[1.3. Методологија 7](#_Toc209357643)

[1.4. Објашњење термина и скраћеница 7](#_Toc209357644)

[1.4.1. Хардвер и архитектура 7](#_Toc209357645)

[1.4.2. Основни појмови софтверског система 8](#_Toc209357646)

[1.4.3. Софтверски слојеви и библиотеке 8](#_Toc209357647)

[1.4.4. Компилациони алати и процеси 8](#_Toc209357648)

[1.4.5. Формати излазних датотека 9](#_Toc209357649)

[1.5. Релевантност теме 9](#_Toc209357650)

[2. Улога C језика у програмирању микроконтролера 11](#_Toc209357651)

[2.1. Историјска еволуција C језика у embedded окружењима 11](#_Toc209357652)

[2.2. Кључне особине C језика у embedded контексту 12](#_Toc209357653)

[2.3. Упоредна анализа C језика и алтернативних језика 12](#_Toc209357654)

[3. Организација C изворног кода за embedded окружења 13](#_Toc209357655)

[3.1. Основне компоненте embedded пројекта 14](#_Toc209357656)

[3.1.1. main.c (улазна тачка програма) 14](#_Toc209357657)

[3.1.2. Модули и драјвери (.c/.h парови) 15](#_Toc209357658)

[3.1.3. startup.s (векторска табела, *Reset* рутина, итд.) 16](#_Toc209357659)

[3.1.4. linker.ld (меморијско мапирање) 17](#_Toc209357660)

[3.1.5. system\_\*.c (иницијализација такта, PLL, напајања) 18](#_Toc209357661)

[3.1.6. Makefile (компилација и линковање) 19](#_Toc209357662)

[3.2. Употреба CMSIS и HAL слојева 21](#_Toc209357663)

[3.2.1. CMSIS (Cortex Microcontroller Software Interface Standard) 21](#_Toc209357664)

[3.2.2. HAL (Hardware Abstraction Layer) 22](#_Toc209357665)

[3.3. Стил програмирања и стандардизација 26](#_Toc209357666)

[3.3.1. Индустријски стандарди кодирања за безбедност и поузданост 26](#_Toc209357667)

[3.3.2. Конзистентност стила и одрживост кода 27](#_Toc209357668)

[3.4. Приступ меморијски мапираним регистрима 28](#_Toc209357669)

[3.4.1. Меморијски мапирани улази и излази у микроконтролерима 28](#_Toc209357670)

[3.4.2. Адресни простор и распоред периферија 28](#_Toc209357671)

[3.4.3. Приступ регистрима у програму (C језик) 29](#_Toc209357672)

[3.4.4. Моделирање хардверских регистра у C 29](#_Toc209357673)

[3.4.5. Предности и значај апстракције регистра 30](#_Toc209357674)

[4. Фазе компилације (превођења) у GCC 31](#_Toc209357675)

[4.1. Препроцесирање 32](#_Toc209357676)

[4.2. Компилација 33](#_Toc209357677)

[4.3. Асемблирање 34](#_Toc209357678)

[4.4. Линковање 35](#_Toc209357679)

[4.5. Интеграција фаза компилације у оквиру GCC алатке 36](#_Toc209357680)

[5. Формати резултујућих датотека 37](#_Toc209357681)

[5.1. ELF формат 38](#_Toc209357682)

[5.2. Intel HEX формат 39](#_Toc209357683)

[5.3. RAW бинарни формат (.bin) 40](#_Toc209357684)

[5.4. Motorola S-Record формат (S19) 41](#_Toc209357685)

[6. Практична анализа GNU binutils алата за обраду објектних и бинарних датотека 42](#_Toc209357686)

[6.1. Алат arm-none-eabi-objcopy за креирање HEX, BIN и S19 датотека 44](#_Toc209357687)

[6.2. Алат arm-none-eabi-readelf за испитивање интерне структуре ELF фајлова 47](#_Toc209357688)

[6.3. Алат arm-none-eabi-nm за преглед симбола у бинарним датотекама 51](#_Toc209357689)

[6.4. Алат arm-none-eabi-size за анализу меморијске потрошње по секцијама 55](#_Toc209357690)

[6.5. Алат arm-none-eabi-objdump за дубинску анализу ELF структуре 58](#_Toc209357691)

[6.6. Комплементарна употреба GNU алата у embedded развоју 63](#_Toc209357692)

[7. Линкерска скрипта 65](#_Toc209357693)

[7.1. Пример линкер скрипте за GNU C компајлер 66](#_Toc209357694)

[7.2. Почетне директиве и дефиниције симбола 74](#_Toc209357695)

[7.3. MEMORY дефиниција 79](#_Toc209357696)

[7.4. SECTIONS расподела 81](#_Toc209357697)

[7.5. Закључак о линкер скрипти 88](#_Toc209357698)

[8. Компилација и меморијски распоред за Infineon TRAVEO T2G 89](#_Toc209357699)

[9. Закључак 90](#_Toc209357700)

[10. Литература 91](#_Toc209357701)

1. Увод
   1. Контекст и значај теме

Микроконтролери као уграђени рачунарски системи данас су свеприсутни у аутомобилској индустрији, индустрији аутоматике, и IoT (Internet of Things) системима. Од аутоматизованих производних погона до „паметних” уређаја и сензорских мрежа, ови мали контролери управљају широким спектром функција у реалном времену. Процењује се да је број таквих уређаја и њихова комплексност у сталном порасту, што чини знање о развоју програма за микроконтролере све важнијим. Посебан акценат је на **bare-metal** програмском моделу – односно програмирању без оперативног система – које омогућава директну контролу хардвера ради постизања максималне ефикасности. Овакво програмирање блиско хардверу сматра се кључном вештином јер пружа увид у рад система на најнижем нивоу и омогућава оптимизацију перформанси и потрошње енергије, без сувишног трошења ресурса. У контексту све веће примене уграђених система, дубље разумевање процеса развоја софтвера за те уређаје је од суштинске важности за пројектовање поузданих и безбедних система.

Језик C се издваја као доминантан у области програмирања микроконтролера захваљујући својој ефикасности и близини хардверу. Овај језик генерише машински код минималног оверхеда, који се извршава готово једнако брзо као ручно писани асемблер, што је од пресудне важности за задатке који се извршавају у реалном времену. Истовремено, C је знатно читљивији и одрживији од чистог асемблера, што олакшава тимски рад на развоју фирмвера (firmware). Због тих својстава, C (заједно са својим надскупом C++) постао је стандард у развоју **bare-metal** софтвера – према проценама индустрије, око 80% свих уграђених система данас користи управо C језик. Његова преносивост и стандардизација (нпр. кроз ISO/IEC C стандарде и ARM-ову **CMSIS** спецификацију) додатно су учврстили улогу C језика у embedded домену. Стога, савремени инжењери уграђених система морају добро познавати не само сам језик, већ и читав процес превођења C кода у извршни облик прилагођен мети (таргету) – хардверској архитектури микроконтролера.

* 1. Циљ рада

Циљ овог рада је да се систематски прикаже цео ток развоја embedded софтвера – од писања изворног кода на C језику до добијања финалне извршне бинарне слике која се уписује у меморију микроконтролера. Конкретно, рад обухвата детаљан приказ компилационог ланца уз коришћење **GCC** алатке (GNU компајлера) и анализу меморијског распореда кроз подешавање линкерске скрипте. Фокус је на томе како се изворни C код преводи (преко фазе препроцесирања, компилације и асемблирања) у објектне датотеке, затим линковањем обликује у извршну **ELF** датотеку, која се најзад конвертује у *hex* или *bin* формат погодан за учитавање у микроконтролер. Рад настоји да прикаже међусобну повезаност свих корака – од нивоа изворног кода до коначне бинарне слике – наглашавајући улогу сваког елемента у ланцу алата.

* 1. Методологија

Приступ истраживању и излагању је дескриптивно-аналитички, ослоњен превасходно на званичну документацију и стандарде. Користе се референтни извори као што су техничка упутства компаније **ARM** (за архитектуру процесора и стандарде попут ARM Cortex-M архитектуре), документација самог **GCC** компилационог окружења и пратећих **GNU** алата, одговарајући IEEE/ISO стандарди (нпр. стандарди програмског језика C и бинарних формата), као и технички подаци произвођача микроконтролера (Infineon) – укључујући технички лист (datasheet) и референтни приручник (Technical Reference Manual – TRM) за конкретни модел чипа. Анализа је спроведена кроз праћење конкретног пример пројекта и теоријско објашњење сваке фазе превођења (компилације) и распореда у меморији. Теоријски садржај је периодично илустрован практичним примером из пројекта за микроконтролер **CYT2BL5CAS** (породица TRAVEO™ T2G-B-E), развијеног у оквиру ModusToolbox™ окружења уз коришћење одговарајућег *Board Support Package*-а (BSP) **KIT\_T2G-B-E\_LITE**. Овај пројекат је преузет из званичног *“Hello World”* темплејта и служи да демонстрира стварну имплементацију концепата обрађених у раду, чиме се обезбеђује спој између теоријских појмова и практичне реализације на циљном хардверу.

* 1. Објашњење термина и скраћеница
     1. Хардвер и архитектура

• **ARM** – Првобитно акроним за *Advanced RISC Machines*, данас представља и назив компаније *Arm Ltd.* и породице RISC процесорских архитектура. ARM архитектуре, нарочито линија Cortex-M, доминирају у свету микроконтролера због повољног односа између перформанси, потрошње енергије и цене. Примену налазе у мобилним уређајима, аутомобилским системима, индустријској аутоматици и IoT уређајима.

• **TRAVEO™ T2G** – Породица 32-битних микроконтролера компаније *Infineon*, заснована на ARM Cortex архитектури. Другу генерацију (Traveo II) карактеришу високе перформансе, сигурносне карактеристике, као и богата периферијска подршка за аутомобилске примене. Обухвата више потпородица попут Body High и Body Entry.

• **CYT2BL5CAS** – Конкретан модел микроконтролера из TRAVEO™ T2G Body Entry серије. Поседује два процесорска језгра (Cortex-M4 до 160 MHz и Cortex-M0+ до 100 MHz), 4 MB Flash меморије и велики број интегрисаних периферија. Представља циљни хардвер у оквиру овог рада.

• **Адресни простор** – Целокупан скуп адреса које микроконтролер може да адресира. У Cortex-M архитектури адресни простор је линеаран и обједињује програмски код, RAM, регистре периферија и системске регистре.

• **Периферије** – Хардверске компоненте интегрисане у микроконтролер које омогућавају комуникацију, управљање, мерење и генерисање сигнала (нпр. UART, ADC, PWM, GPIO, Timers). Контролишу се преко меморијски мапираних регистара.

• **Регистри** – Меморијске јединице фиксне дужине којима се управља хардвером. Разликују се системски регистри (нпр. SCB->VTOR) и регистри специфични за периферије. Често се користе у low-level програмирању и у иницијализацији система.

* + 1. Основни појмови софтверског система

• **Фирмвер (firmware)** – Специфичан тип софтвера који се трајно налази у Flash меморији и блиско је повезан са конкретним хардвером. Задужен је за управљање основним функцијама уређаја и често не зависи од присуства оперативног система.

• **bootloader** – Иницијални програм који се извршава по укључењу уређаја. Налази се у ROM/Flash меморији и служи за учитавање и покретање апликативног фирмвера, као и за могућност надоградње (нпр. преко UART, CAN, OTA). Може да врши криптографску валидацију садржаја.

• Д**игитални потпис** – Криптографски механизам који обезбеђује аутентичност и интегритет бинарног кода. Најчешће се заснива на алгоритмима јавног кључа (нпр. RSA, ECDSA) и користи се у secure boot механизмима ради спречавања извршавања неауторизованог фирмвера.

* + 1. Софтверски слојеви и библиотеке

• **CMSIS (Cortex Microcontroller Software Interface Standard)** – Званични ARM стандард који дефинише API, заглавља и структуре за приступ системским и периферним регистрима. Омогућава униформно програмирање Cortex-M уређаја независно од произвођача.

• **HAL (Hardware Abstraction Layer)** – Софтверски слој који апстрахује приступ периферијама и хардверским ресурсима, пружајући унификоване API функције. HAL имплементације се често базирају на CMSIS-у и испоручују се као део SDK-а произвођача.

• **Векторска табела** – Структура смештена на почетку меморијског простора (обично у Flash), која садржи адресе прекидних рутина. Први унос указује на почетак стека, други на функцију Reset\_Handler, док следећи одговарају одређеним прекидима.

• **Reset рутина** – Почетна функција (Reset\_Handler) која се извршава по ресетовању уређаја. Задужена је за иницијализацију меморијских секција, системских параметара и покретање главне апликације (main). Представља део startup кода.

* + 1. Компилациони алати и процеси

• **GCC** – Скуп компајлера отвореног кода (GNU Compiler Collection), који подржава различите језике (C, C++, Fortran итд.) и хардверске архитектуре. У embedded контексту, користи се GCC ARM toolchain за генерисање машинског кода за микроконтролере.

• **GNU** – Пројекат слободног софтвера чији је циљ био развој потпуно отвореног оперативног система. Изнедрио је многе алате попут GCC-а, GNU binutils-а и make-а, који чине окосницу embedded build система.

• **GNU binutils** – Колекција алата за рад са бинарним датотекама: as (асемблер), ld (линкер), objcopy, objdump, nm, readelf итд. Користе се у фазама компилације, линковања и анализа извршних датотека.

• **Препроцесирање** – Прва фаза компилационог процеса. Обрађује директиве као што су #include, #define, #ifdef, проширује макрое и формира јединствен .i фајл са чистим C кодом без препроцесорских ознака.

• **Компилација** – Претварање .i фајла у асемблерски (.s). Анализира се синтакса и семантика C кода, врши се типска провера и генерише се машински независан асемблерски код.

• **Асемблирање** – Преводи .s у објектни бинарни фајл (.o). У овој фази се генеришу машинске инструкције, секције, табеле симбола и relocation уноси.

• **Мапирање меморије / Линковање** – Процес који спаја више .o и библиотека у једну .elf датотеку. Линкер, по инструкцијама из скрипте, смешта секције (.text, .data, .bss итд.) у одговарајуће адресне просторе.

• **Линкерска скрипта** – Текстуална датотека која описује распоред и величине меморијских региона (MEMORY {}) и секција (SECTIONS {}). Одређује како ће објекатни код бити постављен у Flash и RAM уређаја.

* + 1. Формати излазних датотека

• **ELF** – *Executable and Linkable Format* је стандардни бинарни формат за Unix-подобне системе. ELF фајл садржи све секције програма, симболе и релокационе информације, што га чини погодним за дебаг и анализу.

• **Intel HEX формат** – ASCII формат у којем се бинарни подаци представљају као хексадекадне вредности по линијама (record-има). Сваки запис садржи адресу, тип података, сам садржај и контролни збир. Широко је подржан од стране програматора и дебагера.

• **Бинарни формат** – "RAW" представљање садржаја меморије, без заглавља и симболичких информација. .bin фајлови садрже само податке предвиђене за Flash и погодни су за директно програмирање.

• **Motorola S-Record формат** – Алтернативни текстуални формат сличан Intel HEX-у. Користи S0–S9 записе који садрже адресу, дужину, податке и контролни збир. Широко подржан у индустријским програматорима и legacy алатима.

* 1. Релевантност теме

Разматрана тематика директно одговара потребама реалног развоја софтвера у уграђеним окружењима, нарочито за системе који раде без оперативног система (bare-metal). Правилна организација изворног кода, разумевање формата резултујућих датотека и контрола над меморијским распоредом представљају предуслов за функционалан и безбедан рад микроконтролера у критичним применама – попут аутомобилских управљачких система, медицинских уређаја или индустријских контролера. Незнање или превид у овим областима може довести до тешко уочљивих грешака које компромитују поузданост система. Са друге стране, темељно разумевање компилационог процеса и меморијске структуре фирмвера отвара пут ка напреднијим темама. Конкретно, знања изложена у овом раду представљају основу за имплементацију **bootloader**-а (који захтева прецизно управљање меморијским адресним просторима и секцијама кода), за увођење механизама безбедности фирмвера (нпр. верификацију кода путем дигиталног потписа), као и за оптимизацију потрошње ограничених ресурса микроконтролера. На тај начин, ова тема је значајна не само теоријски, већ и практично – као неопходан део знања за инжењере који се баве развојем поузданог и сигурног embedded софтвера.

1. Улога C језика у програмирању микроконтролера

Језик C је најзаступљенији у програмирању микроконтролера због своје флексибилности и ефикасности (мали оверхед). Под флексибилношћу се подразумева могућност директног приступа хардверским ресурсима, као што су меморијске адресе и регистри. Са друге стране, мали оверхед значи да компајлирани код заузима минимално меморије и омогућава брзо извршавање. Захваљујући овим особинама, C омогућава оптимално коришћење ограничених ресурса карактеристичних за уграђене системе.

Практично све – од малих контролера у уређајима до оперативних система – може бити написано у C-у због његове преносивости и способности да уз минималне наредбе пружи максималну контролу над хардвером. У домену уграђених система, C пружа низак ниво апстракције: омогућава директан приступ меморијским адресама и периферијама, управљање битовима и регистрима, као и прецизну контролу над временски критичним секцијама кода. За разлику од виших језика, компајлер C језика генерише ефикасан машински код који се извршава готово једнако брзо као ручно писани асемблер, чиме је погодан за примене у реалном времену (real-time). Истовремено, C код је знатно читљивији и одрживији од чистог асемблера, што је важно при тимском развоју софтвера. Захваљујући овим особинама, C (и његов надскуп C++) је постао стандард у развоју фирмвера за микроконтролере, омогућивши и преносивост кода између различитих архитектура. Другим речима, C обезбеђује **директан приступ хардверу** и **високе перформансе**, што су кључни захтеви у embedded систему.

* 1. Историјска еволуција C језика у embedded окружењима

Језик C је развијен раних 1970-их у Bell Labs-у за потребе оперативног система UNIX, али је због своје минималистичке и ефикасне структуре веома брзо нашао примену у embedded системима. Током развоја микроконтролера и појаве 8-битних и 16-битних архитектура, C је потиснуо асемблер као доминантни језик због боље читљивости и лакше преносивости. Данас, C представља основну полазну тачку за развој софтвера у реалновременским (real-time) и ресурсно ограниченим системима, посебно захваљујући стандардизацији преко ISO/IEC 9899:2018 (C18) и спецификацијама као што је CMSIS (Cortex Microcontroller Software Interface Standard) од стране ARM-а.

Ознака **ISO/IEC 9899:2018 (C18)** односи се на званични међународни стандард за програмски језик C, који су усвојиле две признате организације за стандардизацију: *International Organization for Standardization (ISO)* и *International Electrotechnical Commission (IEC)*. Означење **9899** представља број стандарда који се односи на језик C, док **2018** указује на годину последње ревизије. Ознака **C18** је неформална, али широко прихваћена у стручној заједници, и односи се на ову верзију C стандарда. Стандард C18 представља мању ревизију претходне верзије C11 (ISO/IEC 9899:2011), фокусирајући се на техничке исправке, унапређење формалне прецизности и уклањање неусаглашености, без увођења нових синтаксних или семантичких елемената. Због тога се C18 сматра најстабилнијом и најсавременијом верзијом стандарда језика C која се тренутно примењује у индустријским и академским окружењима.

* 1. Кључне особине C језика у embedded контексту

У контексту програмирања микроконтролера, C се издваја следећим особинама:

* **Директан рад са меморијом** — Показивачи омогућавају манипулацију на нивоу бајта и регистра, што је неопходно за рад са периферијама. Кроз volatile квалификатор могуће је обезбедити исправно понашање при асинхроним изменама вредности (нпр. од стране хардвера или прекида).
* **Фино управљање меморијским распоредом** — Коришћењем \_\_attribute\_\_((section(".example"))), програмер може утицати на то у коју меморијску регију ће одређена функција или променљива бити смештена, што је критично у систему без оперативног система.
* **Интеграција са асемблером** — Када је неопходна максимална оптимизација или директна манипулација регистрима, C омогућава уметање асемблерских инструкција (\_\_asm\_\_) или позиве на екстерне рутине, што га чини флексибилним алатом за развој близак хардверу (low-level programming).
* **Прецизна контрола времена извршавања** — У real-time системима детерминистичност је од пресудне важности. C не садржи runtime механизме попут garbage collector-а, чиме обезбеђује временски предвидљиво понашање.
  1. Упоредна анализа C језика и алтернативних језика

Иако се у embedded индустрији појављују и други језици (нпр. Rust, Ada, Python/MicroPython), ниједан не достиже ниво подршке и зрелости који има C. Python се користи углавном у образовне и прототипске сврхе, Rust још увек има ограничену подршку за специфичне архитектуре и toolchain-ове, док је Ada присутна углавном у високо-регулисаним индустријама (авионика, нуклеарна техника).

C се тако намеће као оптималан компромис између перформанси, поузданости, контроле и одрживости. Он пружа довољну блискост хардверу за временски критичне апликације, а истовремено омогућава тимски развој, проверу стандарда као што су MISRA и лако повезивање са библиотекама и хардверским апстракционим слојевима.

1. Организација C изворног кода за embedded окружења

Развој софтвера за микроконтролере у програмском језику C захтева дисциплиновану и модуларну организацију изворног кода, посебно у условима где не постоји оперативни систем и где је програм одговоран за директно управљање хардвером — такозвано **bare-metal програмирање**. У овом контексту, коректна организација пројекта није само питање структуралне естетике, већ предуслов за исправно иницијализовање система, ефикасну меморијску расподелу и могућност проширивости и тестирања.

* 1. Основне компоненте embedded пројекта

Типичан C-пројекат за ARM Cortex-M4 микроконтролер у *bare-metal* окружењу састоји се из више међусобно повезаних компоненти. Произвођач микроконтролера обично испоручује почетни *startup* код (нпр. асемблерску или C датотеку) са векторском табелом прекида и *reset* рутином, као и одговарајућа CMSIS заглавља и HAL библиотеке за рад са периферијама. На основу тога, програмер развија сопствени изворни код у **main.c** датотеци и повезаним модулима (нпр. сензори, управљање мотором), укључујући потребне хедере за сваки модул. Поред тога, пројекат садржи и линкерску скрипту (нпр. **linker.ld**) која описује меморијске регије микроконтролера (Flash, RAM) и дефинише распоред секција програма (.text, .data, .bss, *stack* итд.) у те регије. Оваква структура обезбеђује да сваки део кода и података буде смештен на предвиђено место током линковања, што је основа за стабилан и поуздан *embedded* систем.

* + 1. main.c (улазна тачка програма)

**main.c** је главна изворна јединица програма која садржи функцију main(), односно улазну тачку извршавања. У овој датотеци врши се иницијализација хардвера и система по покретању микроконтролера, након чега програм прелази у главну петљу (тзв. *super-loop*) у оквиру које се обавља његова главна функционалност. Типично се у main() функцији омогућавају прекиди и покрећу иницијализације свих потребних периферија, па затим следи бесконачна петља која одржава рад програма. Уколико систем користи RTOS, у main() се уместо бесконачне петље може стартовати *scheduler*, али у *bare-metal* приступу main() сам управља током извршавања.

У наставку је приказан један могући поједностављен пример структуре функције main(). После ресета, најпре се иницијализују плоча и периферије позивом функције за подешавање хардвера (у овом случају cybsp\_init()), а резултат иницијализације се проверава. Потом се омогућавају глобални прекиди, након чега би следила подешавања комуникације (нпр. UART за *debug* излаз) и осталих уређаја, па улазак у главну петљу програма:

int main(void)

{

    result = cybsp\_init(); /\* Иницијализација платформе и периферија \*/

    if (result != CY\_RSLT\_SUCCESS)

    {

        CY\_ASSERT(0); /\* Заустави извршење ако иницијализација није успела \*/

    }

    \_\_enable\_irq(); /\* Омогућавање глобалних прекида \*/

    /\* Укључење UART-а и LED \*/

    cy\_retarget\_io\_init\_fc(...);

    cyhal\_gpio\_init(CYBSP\_USER\_LED, ...);

    timer\_init(); /\* Старт тајмера који генерише прекид сваке секунде \*/

    while (true)

    {

        if (timer\_interrupt\_flag)

        {

            timer\_interrupt\_flag = false;

            cyhal\_gpio\_toggle(CYBSP\_USER\_LED);  // трептање LED-ом

        }

    }

}

Горњи пример демонстрира типичне кораке на почетку main() функције – иницијализацију хардвера и омогућавање прекида. Након тога, main() обично улази у бесконачну петљу (while(1) или for(;;)) у којој се обрађују догађаји или сензорски подаци, шаљу поруке, управља актуаторима и сл. (нпр. очитавање УАРТ улаза и укључивање/искључивање LED диоде у примеру). *Напомена:* конкретна реализација main() може знатно да варира у зависности од пројекта – наведени код је само једна могућа варијанта имплементације.

* + 1. Модули и драјвери (.c/.h парови)

Већи пројекти се организују на модуларан начин, тако да се поједине функционалне целине реализују у виду одвојених модула (нпр. gpio.c, uart.c, sensor.c, motor\_control.c, итд.). Сваки такав модул обично долази у пару: изворна датотека са имплементацијом (.c) и одговарајућа заглавна датотека (.h) која декларише његов јавни интерфејс. Заглавни (*.h*) фајл садржи прототипове функција, декларације структура, *enum* типова и глобалних променљивих које модул излаже другим деловима програма. На тај начин се постиже јасна подела кода и боља могућност поновне употребе и тестирања – остале јединице укључују само потребне хедере и позивају функције модула преко дефинисаног интерфејса.

Пример једног таквог модула је драјвер за тајмер. У његовом заглављу може бити декларација функције за покретање тајмера, на пример:

cy\_rslt\_t cyhal\_timer\_start(cyhal\_timer\_t \*obj);

Ова функција је у .h датотеци само најављена (прототип), а у изворној .c датотеци дата је њена реализација. У коду испод видимо делић имплементације функције cyhal\_timer\_start у оквиру драјвера тајмера: након провера објекта и услова, функција позива рутинe блиске хардверу за подешавање периферије – укључивање бројача и стартовање тајмера:

if (CY\_RSLT\_SUCCESS == result)

{

    result = Cy\_TCPWM\_Counter\_Init(obj->tcpwm.base, ... , config);  /\* Иницијализација хардверског тајмер блока \*/

}

if (CY\_RSLT\_SUCCESS == result)

{

    Cy\_TCPWM\_Counter\_Enable(obj->tcpwm.base, ... ); /\* Enable тајмер (покретање бројања) \*/

}

У овом сегменту кода функција драјвера користи функције из произвођачке PDL библиотеке (Cy\_TCPWM\_Counter\_Init/Enable) да конфигурише и покрене одговарајући тајмерски периферни блок микроконтролера. На тај начин се остварује апстракција – виши нивои кода позивају једноставну cyhal\_timer\_start() функцију, док она интерно обавља комплексне операције над регистрима. *Напомена:* структура модула и стил имплементације могу се разликовати; приказани пример је само један могући начин организације .c/.h пара датотека у склопу драјвера.

* + 1. startup.s (векторска табела, *Reset* рутина, итд.)

*Startup* датотека (често названа **startup.s** за асемблерску или **startup.c** за C имплементацију) садржи код који се извршава први након укључења или ресетовања микроконтролера. Њене главне улоге су: (1) дефинисање **векторске табеле прекида**, која на познатој адреси (нпр. почетак Flash меморије) садржи почетне адресе свих прекидних рутина, укључујући и почетну вредност стек показивача и адресу *Reset\_Handler*-а; (2) имплементација саме *Reset\_Handler* рутине, која припрема извршно окружење пре него што се позове функција main().

**Векторска табела** је низ од 32-битних вредности које одговарају почетном стек показивачу и адресама свих излазних тачака прекида. На примеру испод видимо почетак векторске табеле за један Cortex-M4 уређај – прва вредност је иницијални адресни врх стека (**Stack Top**), а затим следе адресе обрадних рутина: Reset\_Handler, *Non-Maskable Interrupt* (NMI), *HardFault*, и осталих дефинисаних изузетака и прекида:

\_\_Vectors:  
 .long \_\_StackTop /\* Почетна адреса стека \*/  
 .long Reset\_Handler /\* Reset Handler \*/  
 .long CY\_NMI\_HANLDER\_ADDR /\* NMI Handler \*/  
 .long HardFault\_Handler /\* Hard Fault Handler \*/  
 .long MemManage\_Handler /\* MPU Fault Handler \*/  
 .long BusFault\_Handler /\* Bus Fault Handler \*/  
 .long UsageFault\_Handler /\* Usage Fault Handler \*/  
 ... /\* (наставак листе прекида) \*/

Након векторске табеле, *startup* код реализује саму *Reset\_Handler* функцију. Ова рутина се извршава на самом почетку (на њу упућује други елемент векторске табеле) и њен задатак је да припреми окружење за C програм. То типично обухвата: постављање почетног стека, копирање иницијализационих података из Flash у RAM (секција **.data**), брисање (иницијализација на нуле) неиницијализованих статичких променљивих (секција **.bss**), потенцијално омогућавање FPU јединице, подешавање векторске табеле ако се преселила у RAM, и позив функције за почетно подешавање система (нпр. SystemInit()). Тек након тога, *startup* рутина позива корисничку функцију main() и предаје јој даљу контролу извршавања програма. На крају *Reset\_Handler*-а се обично налази бесконачна петља као заштита ако main икада врати управљање (што се у исправном програму не дешава):

/\* ... (иницијализација .data и .bss секција) ... \*/  
 #ifndef \_\_NO\_SYSTEM\_INIT  
 bl SystemInit /\* Позив функције за системску иницијализацију \*/  
 #endif  
  
 /\* ... (позив конструктора C++ објеката) ... \*/  
 bl \_\_libc\_init\_array  
  
 /\* Execute main application \*/  
 bl main /\* Позив корисничке main() функције \*/  
  
 /\* Call C/C++ static destructors \*/  
 bl \_\_libc\_fini\_array  
  
 /\* Should never get here \*/  
 b . /\* Бесконачна петља (dead loop) \*/

Горњи код илуструје завршни део *startup* секвенце: након припреме меморије, позива се SystemInit (осим ако није искључен макроом), затим рутина за статичке конструкторе (\_\_libc\_init\_array), па корисничка функција main. По повратку из main (који се у правилу не дешава у *bare-metal* програмима), позвали би се деструктори статичких објеката и програм улази у бесконачну петљу. *Напомена:* конкретан садржај *startup* кода зависи од конкретног архитектурног језгра и алатног ланца – приказани пример одговара CMSIS шаблону за Cortex-M4 и једно могуће извођење *reset* рутине.

* + 1. linker.ld (меморијско мапирање)

**Линкерска скрипта или директива** (најчешће названа **linker.ld**) одређује како ће се секције кода и података распоредити у физичкој меморији микроконтролера током процеса линковања. Она описује расположиве меморијске регије (нпр. флеш и рам) и правила смештања различитих секција програма у те регије. Тиме линкер зна тачно на које адресе треба ставити сваки део извршног кода и података, што је од критичне важности у *bare-metal* систему где нема оперативног система да динамички управља меморијом.

У делу ниже видимо пример дефиниције меморијских регија у линкерској скрипти. Дефинисана су два главна региона: FLASH (са атрибутима *rx (read execute)* – за извршавање и читање) од адресе 0x10000000 дужине 0x410000 бајтова, и RAM (са *rwx (read write execute)* атрибутима) од адресе 0x08020000 дужине 0x5F800 бајтова. Ове адресе и величине одговарају конкретном микроконтролеру (овде пример двојезгарног система где CM4 језгро користи одређени део меморије):

ram (rwx) : ORIGIN = 0x08020000, LENGTH = 0x5F800  
 flash (rx) : ORIGIN = 0x10000000, LENGTH = 0x410000  
 sflash\_user\_data (rx) : ORIGIN = 0x17000800, LENGTH = 0x800 /\* специјални Flash \*/  
 ...

Након дефинисања меморије, линкерска скрипта описује распоред секција. На пример, код за Cortex-M4 језгро може поставити секцију **.text** (садржи извршни код програма) у Flash на адресу одмах након резервисаног простора за M0+ језгро (ако постоји). Секција **.data** (иницијализовани подаци) мора бити смештена у RAM, али њене иницијалне вредности треба сачувати у Flash – што се постиже директивом AT> flash у скрипти. Извод из линкер скрипте који то илуструје:

.data \_\_ram\_vectors\_end\_\_ : AT>flash {  
 ...  
 \_\_data\_end\_\_ = .;  
 } > ram

У горњем примеру, секција .data се алоцира у RAM (ознака > ram), али јој је *Load Memory Address* постављена на Flash (AT>flash). То значи да ће сви бајтови .data секције бити уписани у извршну датотеку на одговарајућим Flash адресама, одакле ће их *startup* код копирати у RAM при покретању. Слично, секција **.bss** (неиницијализовани подаци) дефинише се са атрибутом NOLOAD и смешта у RAM, чиме линкер означава да за њу не треба резервисати простор у Flash фајлу већ ће бити само обележена за касније попуњавање нулама у RAM-у. Линкерска скрипта обично додељује и симболе као што су **\_\_StackTop** и **\_\_StackLimit** на крају RAM меморије, чиме се дефинише позиција и величина стека програма.

Добро осмишљена линкерска скрипта обезбеђује исправно мапирање целокупног програма у меморију микроконтролера. *Напомена:* иако постоје унапред припремљене генеричке скрипте, увек је потребно прилагодити их конкретном чипу (према подацима из *datasheet*-a) како би се сви сегменти (нпр. више блокова RAM-а, посебне меморије) исправно обухватили.

* + 1. system\_\*.c (иницијализација такта, PLL, напајања)

Уз *startup* код, уобичајено је да постоји и посебна датотека назива облика **system\_<device>.c**, која садржи функције за почетну конфигурацију система такта и напајања. ARM CMSIS стандард предвиђа функцију SystemInit() у овој датотеци, коју *startup* позива непосредно пре корисничког кода. Улога SystemInit() је да подеси основне параметре система: такт микроконтролера (нпр. учитава унутрашњи осцилатор или подешава PLL множилац и делитеље такта за жељену фреквенцију), подеси брзину рада Flash меморије (нпр. *wait-state*-ове) у складу са тактом, омогући FPU (уколико постоји) и припреми глобалну променљиву **SystemCoreClock** која садржи вредност фреквенције језгра. Ова датотека је специфична за сваки *device* и типично је испоручује произвођач – програмер је обично не мења, осим ако је потребно прилагодити такт нестандардно.

Уколико се користи произвођачки *Hardware Abstraction Layer* (HAL), део системске иницијализације може бити распоређен и у функције за иницијализацију плоче или периферија. На пример, Infineon-ова функција cybsp\_init() позива низ потпроцедура које укључују подешавање хардвер менаџера ресурса и система напајања:

cy\_rslt\_t cybsp\_init(void)

{

    cy\_rslt\_t result = cyhal\_hwmgr\_init();    /\* Иницијализација менаџера хардверских ресурса \*/

    if (CY\_RSLT\_SUCCESS == result)

    {

        result = cyhal\_syspm\_init();          /\* Иницијализација система напајања/такта \*/

    }

    ...

    return result;

}

Овај фрагмент кода илуструје да позивом једне функције (cybsp\_init) у main.c заправо покрећемо вишеструка подешавања у позадини – од менаџмента тактова и напона до резервисања ресурса за вишејезгарне системе (нпр. функције cycfg\_config\_init() и друге у наставку кода). У класичној CMSIS поставци, сличне акције обавља SystemInit(), али у овом примеру оне су део HAL иницијализације специфичне за произвођача. *Напомена:* без обзира на конкретну реализацију, суштина **system\_\*.c** јесте да се сви кључни системски параметри микроконтролера подесе на самом почетку (пре апликационог кода), како би остатак програма могао да ради на предвидљивој тактној фреквенцији и конфигурацији.

* + 1. Makefile (компилација и линковање)

**Makefile** представља скрипт за аутоматизацију процеса превођења кода и линковања у извршну бинарну слику. У GCC окружењу, *Makefile* прописује кораке: који се фајлови требају компајлирати, са којим опцијама, и како их затим повезати линкером. На пример, наредба:

arm-none-eabi-gcc -O2 -mcpu=cortex-m7 -o program.elf main.c uart.c startup.s -T linker.ld

илуструје како се у једном кораку могу обавити све фазе превођења – наведеном командом GCC ће аутоматски препроцесирати и компајлирати main.c, uart.c и асемблерски startup.s, а затим их линковати користећи *линкер скрипту* -T linker.ld, производећи извршни ELF фајл (program.elf). У пракси, *Makefile* управо генерише овакве командне позиве за све изворне јединице пројекта, укључујући и додавање неопходних путева до заглавља, библиотека и дефинисање макроа за условну компилацију. Он такође води рачуна о редоследу извршавања – да се сваки .c преведе у .o пре линковања, да се асемблерске датотеке такође преведу, и на крају да се позове линкер са свим насталим објектним фајловима и одговарајућом .ld скриптом.

У случају интегрисаних развојних окружења (IDE) као што су IAR или Keil, не постоји експлицитан *Makefile*, али концепт је исти – пројекат садржи подешавања која дефинишу који се фајлови компајлирају и како, а IDE интерно генерише командне позиве компајлера и линкера. Било да се користи ручно написан *Makefile* или IDE, резултат је на крају исти: сви претходно описани делови пројекта (startup код, main.c, модули, системске функције и линкерска скрипта) бивају састављени и повезани у једну извршну бинарну слику спремну за учитавање у микроконтролер. *Напомена:* конкретна синтакса и организација *Makefile*-а могу бити различити (нпр. коришћење CMake уместо ручног *Makefile*-а), али увек служе истој сврси – аутоматизацији и контролисању процеса грађења *embedded* софтвера.

* 1. Употреба CMSIS и HAL слојева

У развоју софтвера за микроконтролере, уобичајено је ослањање на стандардизоване слојеве апстракције (библиотеке) који поједностављују руковање хардвером. Два најважнија таква слоја су **CMSIS** и **HAL**. Они заједно обезбеђују структуриран приступ компонентама система – од самог процесорског језгра до периферијских уређаја – чиме се смањује сложеност директног руковања регистрима и убрзава развој. У наставку су описани ови слојеви и њихова улога, уз пример који илуструје њихову употребу у пракси.

* + 1. CMSIS (Cortex Microcontroller Software Interface Standard)

**CMSIS** је стандард који је развио **ARM** са циљем да уједначи софтверски интерфејс за Cortex-M микроконтролере. CMSIS обезбеђује дефиниције и функције блиске хардверу за сам процесор и основне периферије, независно од произвођача конкретног чипа. Кроз CMSIS, произвођачи микроконтролера испоручују сет заглавља и рутина које описују хардвер на симболичком нивоу – од регистара језгра до специјализованих периферијских јединица – на стандардизован начин.

Конкретно, CMSIS укључује **CMSIS-Core** део, који обухвата дефиниције за све регистре процесорског језгра и основне периферије. На пример, заглавља попут *core\_cm4.h* или *core\_cm7.h* садрже структуре и адресне симболе за Cortex-M4/M7 регистре (попут регистра за векторски адресер прекида **SCB->VTOR**), док заглавље *system\_<i>Device</i>.h* (нпр. *system\_stm32f4xx.h* за STM32 или одговарајуће Infineon заглавље за Traveo Т2G) садржи параметре такта и почетну функцију за подешавање система. Захваљујући тим дефиницијама, програмер може да приступа регистрима на читљив начин уместо кроз „магичне“ бројеве адреса – на пример, да упише вредност у регистар контролера прекида употребом симбола **NVIC->ISER** уместо ручног адресирања меморије.

Важно је нагласити да CMSIS пружа и стандардизовану шаблон-рутинy за стартап (startup) система. При укључивању микроконтролера, извршава се *startup* код (написан у асемблеру или C-у) који долази уз CMSIS пакет за тај уређај. Овај почетни код дефинише **векторску табелу прекида** (листа адреса свих прекидних рутина) и садржи *Reset\_Handler* функцију (рутинy на коју процесор прелази након ресетовања). У оквиру *Reset\_Handler*-a се обично иницијализују основне ствари: пуњење почетних вредности података у RAM, брисање *BSS* секције, конфигурисање такта система и осталих низводних компоненти. Према CMSIS стандарду, уобичајено је да се у склопу стартуп кода позове функција **SystemInit()** – дефинисана у *system\_* заглављу – која подешава системски часовник (такт) и друге основне параметре пре него што се настави ка функцији main. На тај начин, CMSIS обезбеђује да сваки микроконтролер има предвидљиво иницијално окружење за извршавање корисничког кода, без оперативног система.

Кроз овакав слој, програмер има конзистентан и типски безбедан начин да управља хардвером. На пример, ако је потребно померање векторске таблице (нпр. при коришћењу bootloader-а), довољно је подесити регистар **SCB->VTOR** на адресу нове таблице – CMSIS је већ обезбедио симболички назив *SCB (System Control Block)* структуре и поље *VTOR*. Слично томе, омогућавање или забрана прекида врши се стандардизованим функцијама попут **\_\_enable\_irq()** и **\_\_disable\_irq()**, које су имплементиране као инлајн асемблерске инструкције у CMSIS заглављима. Ове функције раде униформно без обзира на конкретан компајлер, што доприноси преносивости кода.

CMSIS самим својим постојањем смањује могућност грешака и повећава читљивост кода. Захваљујући њему и одговарајућим заглављима које обезбеђује произвођач, инжењери више не морају да користе непрегледне изразе за директан упис у меморију (нпр. \*(volatile uint32\_t\*)0x50000004 = 0x1;), већ могу да користе симболичке и читљиве облике као што је GPIO->OUT = 0x1; за управљање излазима – што значајно унапређује одрживост и транспарентност софтвера. При томе, CMSIS не додаје практично никакав оверхед при превођењу: коришћење CMSIS макроа и структура своди се на директне операције над регистрима, па су перформансе таквог кода једнаке као да су регистри адресирани ручно. Ова особина чини CMSIS погодним и за критичне делове система где је битна брзина извршавања и детерминистичко понашање.

* + 1. HAL (Hardware Abstraction Layer)

**HAL** представља слој **апстракције хардвера** који углавном обезбеђује произвођач микроконтролера у виду библиотека. За разлику од CMSIS-а, који је оријентисан на сам процесор и основне регистре, HAL библиотеке циљају више нивое – пружају готове функције за управљање разним периферијама (тајмерима, УАРТ-ом, GPIO линијама, A/D конверторима итд.), скривајући детаље реализације. Идеја HAL-а је да понуди униформан интерфејс за честе операције, тако да програмер може, на пример, једноставном функцијом да пошаље податке преко серијског порта или генерише PWM сигнал, без потребе да познаје сваки бит у неколико регистара тог периферног модула.

Типичан пример је STMicroelectronics-ова HAL библиотека за STM32 серију контролера: она нуди функције као што је HAL\_UART\_Transmit() за слање података преко UART-а или HAL\_GPIO\_WritePin() за подешавање излаза на пину. Слично томе, Infineon (раније Cypress) за своје PSoC/Traveo микроконтролере пружа HAL функције попут cyhal\_gpio\_init() за конфигурацију пина или cyhal\_timer\_start() за управљање тајмером. Ове функције унутар себе обављају читав низ корака – од укључивања такта периферије, конфигурисања режима рада, до провере валидности параметара – али су ка кориснику изложене као једноставан API (Application Programming Interface). На тај начин, **HAL слојеви смањују количину хардверски зависног кода у главном програму**: велики део посла обављају HALрутине, а код програмера постаје краћи и јаснији.

Важно је напоменути да HAL библиотеке пишу сами произвођачи за своје породице уређаја, па оне нису универзално преносиве између различитих брендова микроконтролера. Међутим, унутар једне породице или једног произвођача, HAL настоји да уједначи интерфејсе. То значи да прелазак са једног модела на други (нпр. између различитих STM32 чипова или између различитих Infineon PSoC модела) захтева минималне измене у коду ако се користи HAL. Библиотека апстракује разлике: сваки конкретан модел ће имати другачије регистре „испод хаубе“, али ће позив функције HAL\_UART\_Transmit() радити на свима њима на исти начин са аспекта програмера. Овакав приступ **убрзава развој** и чини прототипе брже готовим, јер се инжењер може фокусирати на логику програма уместо на детаље иницијализације сваког подсистема.

Цена те погодности је одређени **оверхед** – у погледу меморије и брзине. HAL функције су општије и садрже додатне провере и слојеве позива, па генерисани код може бити спорији у односу на ручно оптимизовани приступ регистрима. Ипак, у већини случајева овај оверхед је прихватљив, поготово имајући у виду добитак у преносивости и уштеди времена приликом софтверског развоја. За **перформансно критичне секције**, добра пракса је да се HAL користи за већи део система, а да се само у уским грлима где је потребна максимална брзина прибегне директном приступу регистрима (коришћењем CMSIS симбола или специјализованих *Low Level* драјвера). На тај начин се постиже баланс између брзине и одрживости кода.

**Пример употребе HAL и CMSIS:** Размотримо једноставан програм који трепће диодом на развојној плочи са Infineon Traveo II Т2G микроконтролером. Захваљујући HAL слоју, целокупна иницијализација хардвера и периферија своди се на неколико позива функција из библиотеке, док CMSIS обезбеђује основне операције на нивоу језгра. У наставку је извод из функције main таквог програма (поједностављено за приказ):

int main(void)

{

    cy\_rslt\_t result;

    result = cybsp\_init();    /\* Иницијализација хардвера платформе и периферија \*/

    if (result != CY\_RSLT\_SUCCESS)

    {

        CY\_ASSERT(0);         /\* Заустави извршавање ако иницијализација није успела \*/

    }

    \_\_enable\_irq();           /\* Омогућавање глобалних прекида \*/

    /\* Иницијализација корисничке LED диоде (GPIO пина) \*/

    cyhal\_gpio\_init(CYBSP\_USER\_LED, CYHAL\_GPIO\_DIR\_OUTPUT,

                    CYHAL\_GPIO\_DRIVE\_STRONG, CYBSP\_LED\_STATE\_OFF);

    /\* Покретање тајмера који ће генерисати прекид сваке секунде \*/

    cyhal\_timer\_t led\_blink\_timer;

    cyhal\_timer\_init(&led\_blink\_timer, NC, NULL);

    cyhal\_timer\_set\_frequency(&led\_blink\_timer, 10000);       // подеси извор такта

    cyhal\_timer\_configure(&led\_blink\_timer, &led\_blink\_timer\_cfg); // конфигурација периода

    cyhal\_timer\_register\_callback(&led\_blink\_timer, isr\_timer, NULL);

    cyhal\_timer\_enable\_event(&led\_blink\_timer, CYHAL\_TIMER\_IRQ\_TERMINAL\_COUNT, 7, true);

    cyhal\_timer\_start(&led\_blink\_timer);

    for(;;)

    {

        /\* У главној петљи проверава се флаг који поставља тајмерски прекид \*/

        if (timer\_interrupt\_flag)

        {

            timer\_interrupt\_flag = false;

            cyhal\_gpio\_toggle(CYBSP\_USER\_LED);  // трептање LED-ом – инверзија стања пина

        }

    }

}

Горњи код илуструје како се **HAL функционалност користи на високом нивоу**, док су детаљи скривени у позадини. На пример, позив cybsp\_init() иницира читав низ операција неопходних да микроконтролер правилно проради: подешава се системски такт, покрећу се модули за управљање напајањем, резервишу се хардверски ресурси и иницијализују подразумеване периферије на плочи. Све те активности се одвијају „испод хаубе“ у оквиру неколико функција које ова рутина позива. У конкретном случају Infineon Traveo Т2G платформе, cybsp\_init() интерно позива, између осталог, функцију за покретање менаџера хардверских ресурса (**cyhal\_hwmgr\_init()**) и функцију за подешавање система напајања (**cyhal\_syspm\_init()**). Такође се примењују унапред генерисана подешавања такта и пинова (у оквиру функција као што су cycfg\_config\_init() и cycfg\_config\_reservations()), и региструју се повратни позиви за промeну такта при уласку микроконтролера у режим ниске потрошње. Све ово је спаковано у једно апстрактно **HAL** позивно место, тако да у main функцији имамо само један ред којим „магично“ спремамо читав систем за рад. Овај приступ очигледно поједностављује структуру програма и смањује могућност пропуста у иницијализацији.

Након успешне иницијализације, у главној рутини се позива **CMSIS** функција \_\_enable\_irq() да се омогуће глобални прекиди на нивоу процесора. Ово је неопходан корак који је илустрација сарадње између CMSIS-а и HAL-а: CMSIS брине о контролеру прекида (NVIC) и другим системским аспектима, док HAL преузима конфигурисање периферијских модула који ће те прекиде користити. У примеру, након што је тајмер конфигурисан и стартован позивима cyhal\_timer\_\* функција (HAL апстракција за тајмерски блок), тајмерски хардвер аутономно броји време и генерише прекид сваке секунде. Тај прекид се обрађује у позадини (HAL је регистровао isr\_timer обрађивач преко cyhal\_timer\_register\_callback), при чему та обрадa постави заставицу timer\_interrupt\_flag. Главна петља програма (for(;;)) затим, уз помоћ тог флага, зна када је једна секунда протекла и у одговору позива cyhal\_gpio\_toggle() – HAL функцију која мења стање излазног пина где је прикључена LED диода. Резултат је трептање диоде у интервалу од 1Hz, остварено без иједног директног уписа у хардверски регистар у корисничком коду. Сви уписи (нпр. подешавање излаза пина или конфигурација тајмера) реализовани су унутар HAL функција, користећи при том CMSIS дефинисане симболе за приступ одговарајућим регистрима.

Овај пример показује предности слојевитог приступа. Код је знатно читљивији и краћи него што би био уколико бисмо ручно конфигурисали сваки регистар. Истовремено, захваљујући CMSIS-у, имамо сигурност да су системски ресурси (попут векторске таблице, стања прекида, почетних секција меморије) исправно постављени пре него што HAL крене са иницијализацијом периферија. **CMSIS обезбеђује формалну доследност и стабилну основу система**, док **HAL омогућава бржи развој и већу преносивост** кода између различитих контролера исте породице. Комбинацијом ова два слоја, програмер може да достигне оптималан спој поузданости и ефикасности: критични делови се по потреби могу писати ближе хардверу (користећи CMSIS директно за приступ регистрима), док се већи део апликације ослања на проверене HAL рутине које убрзавају израду и смањују могућност грешака. Таква систематична организација кода у слојевима значајно олакшава разумевање целокупног система и одржавање програма током његовог животног циклуса.

* 1. Стил програмирања и стандардизација

Развој **C** кода за уграђене (embedded) системе мора да следи дисциплинован стил и јасно дефинисане стандарде због високе поузданости и дугог животног циклуса који се од ових система очекују. Посебно у критичним доменима (аутомобилска индустрија, индустријска аутоматика, медицински уређаји), софтверски инжењери примењују строге смернице програмирања како би смањили могућност грешака и неодређеног понашања програма. Ове смернице обухватају како општи стил кодирања (конзистентно форматирање, именовање и организацију кода), тако и формалне стандарде безбедног програмирања усмерене на спречавање грешака на нивоу језика.

* + 1. Индустријски стандарди кодирања за безбедност и поузданост

Најзначајнији скуп правила за стил и безбедност кода у индустрији уграђених система је **MISRA C** стандард (*Motor Industry Software Reliability Association*). MISRA C дефинише строга правила којих се програмери требају придржавати како би избегли неодређено или потенцијално опасно понашање програма. Ова правила, између осталог, укључују забрану коришћења динамичке алокације меморије (нпр. функција *malloc*), неконтролисаних конверзија типова (*cast* операција) и употребе *goto* наредби. Придржавање оваквих стандарда омогућава примену формалне верификације и аутоматизоване статичке анализе кода (помоћу алата као што су *PC-lint* или *Coverity*), чиме се значајно повећава поузданост и безбедност резултујућег софтвера. У домену аутомотива, поштовање MISRA смерница је де-факто обавезно за испуњавање захтева функционалне безбедности (нпр. у оквиру стандарда **ISO 26262** за аутомобилске системе).

Поред MISRA-е, постоје и други сетови смерница усмерени на побољшање квалитета и сигурности кода. Један од њих је **CERT C** стандард, који представља смернице за сигурно програмирање на **C** језику. Док је MISRA првенствено фокусиран на безбедност система и избегавање кварова (safety) у уграђеним уређајима, **CERT C** нагласак ставља на обезбеђивање софтвера од рањивости и напада (security), пружајући препоруке за спречавање уобичајених софтверских пропуста као што су прекорачење бафера, неконтролисано руковање меморијом и слично. Оба стандарда се широко примењују – MISRA пре свега у аутомобилској и другим безбедносно критичним индустријама, а CERT C у областима где је кључна заштита од сајбер-напада. Важно је нагласити да се MISRA и CERT C не искључују међусобно; напротив, могу се користити комплементарно. Применом MISRA смерница се поставља темељ поузданог и структурно исправног кода, након чега CERT C препоруке додају додатни ниво заштите од злонамерних сценарија, чинећи софтвер и безбедним и сигурним. Поред тога, у пракси се могу срести и други доменски стандарди и препоруке – на пример, **ISO 26262** захтева да произвођачи у аутомобилској индустрији користе одговарајуће стандарде кодирања као део процеса обезбеђивања функционалне безбедности, док **CERT C** допуњује ту причу аспектима сајбер безбедности. У неким организацијама примену налазе и интерни стилски водичи или алтернативни стандарди (попут *Barr-C* смерница за уграђено програмирање), којима се додатно прецизирају правила кодирања у складу са специфичностима пројекта.

* + 1. Конзистентност стила и одрживост кода

Осим придржавања формалних стандарда, одржавање конзистентног стила кодирања у целом пројекту има велики утицај на читљивост и одрживост софтвера. Под **стилом програмирања** подразумева се читав скуп правила и навика које код чине једноставним за праћење: конзистентно форматирање (увлачење линија, постављање заграда и размака), смислено именовање променљивих, константи и функција, структуирање кода по логичким целинама, као и писање јасних коментара где год је потребно. Уједначен стил олакшава тимски рад – различити програмери ће брже разумети туђи код ако сви прате исте конвенције. Стилска усклађеност такође поједностављује **code review** поступак (мануелну проверу кода од стране колега) и доприноси смањењу броја грешака у касним фазама развоја.

Стандардизација стила и придржавање договорених смерница данас су саставни део процеса развоја софтвера за микроконтролере. Коришћењем индустријских стандарда као што су MISRA C и CERT C, потпомогнутим алатима за статичку анализу који аутоматски откривају одступања од правила, успоставља се висок ниво квалитета кода. Доследан и добро документован код је не само мање склон грешкама већ је и лакше преносив на нове платформе и одржив током времена. На тај начин, **стил програмирања** и **стандардизација** представљају два повезана аспекта квалитета софтвера – први осигурава читљивост и једнообразност, а други уводи проверљива правила која подижу поузданост и безбедност система у целини. Поштовањем ових принципа, развојни тим гради основу за софтвер који ће бити отпоран на грешке, предвидив у понашању и усклађен са строгим захтевима уграђених критичних апликација.

* 1. Приступ меморијски мапираним регистрима
     1. Меморијски мапирани улази и излази у микроконтролерима

У типичној *embedded* архитектури, периферни уређаји се контролишу путем меморијски мапираних регистара – посебних хардверских регистара који су изложени у заједничком адресном простору процесора. Део расположивих адреса рачунара резервисан је за ове уређаје, па упис података на одређену меморијску адресу заправо шаље податак периферном уређају, док читање са те адресе доводи до очитавања податка из уређаја. Ово значи да се исте инструкције које CPU користи за приступ обичној меморији (нпр. *load/store* операције) могу користити и за приступ периферијама. Хардверски адресни декодер на системској магистрали препознаје да ли дата адреса припада меморији или уређају и усмерава сигнале и податке ка одговарајућој компоненти. За разлику од тзв. *port-mapped* I/O приступа (карактеристичног за неке раније архитектуре са посебним I/O инструкцијама), меморијски мапиран I/O поједностављује дизајн процесора и омогућава јединствен и ефикасан начин комуникације са уређајима, у складу са RISC филозофијом.

* + 1. Адресни простор и распоред периферија

Микроконтролери обично имплементирају *Von Neumann* модел меморије са јединственим адресним простором за програмски код, податке и периферије. На пример, ARM Cortex-M архитектура дефинише 4 GB адресног простора подељеног на регионе за Flash (код), SRAM и периферије. Типично је велики блок од 512 MB резервисан за регистре on-chip периферних уређаја – код ARM Cortex-M језгара овај *Peripheral* регион обухвата адресе отприлике од 0x4000\_0000 до 0x5FFF\_FFFF. У том опсегу смештени су регистри разноврсних модула као што су GPIO, тајмери, UART, A/D конвертори и др; сваки уређај добија сопствени подпојас адреса за своје регистре. Читањем или писањем на било коју адресу у оквиру тог опсега, CPU у ствари приступа одговарајућем регистру периферије. Поред уобичајених периферија, и поједини системски контролни регистри (нпр. регистри за управљање прекидима, тактом или дебагом) такође су мапирани у посебан регион адресног простора – на пример, *Private Peripheral Bus* регион око адресе 0xE000\_0000 код ARM Cortex-M садржи NVIC, SysTick и друге кључне регистре језгра. Овако дефинисана меморијска мапа поједностављује пројектовање *boot* софтвера и олакшава преносивост програма, јер сва Cortex-M језгра имају сличну организацију адресног простора за основне компоненте система.

* + 1. Приступ регистрима у програму (C језик)

Са становишта софтвера, рад са меморијски мапираним регистрима своди се на уписивање и читање одређених адреса у меморији. Језик C омогућава веома директан приступ – корисник може декларацијом показивача на дату адресу или коришћењем одговарајућег *header*-а читати и мењати вредности хардверских регистра као да су променљиве у меморији. Међутим, да би се очувала исправна семантика, неопходно је те променљиве означити као volatile. Кључна реч volatile упозорава компајлер да се вредност дате променљиве може мењати изван тренутног програма (нпр. од стране хардвера или другог *thread*-а) те да не сме оптимизовати приступе – сваки упис или читање у изворном коду мора резултирати стварним уписом или читањем на датој адреси. У супротном, могло би се десити да компајлер негенерише очекивану инструкцију (нпр. ако „закључи“ да се вредност није променила) или да је задржи у регистру процесора, што би нарушило комуникацију са уређајем. Из тог разлога, регистарске константе у *header*-има микроконтролера увек су декларисане као volatile.

* + 1. Моделирање хардверских регистра у C

Да би се олакшало коришћење меморијски мапираних регистра, у пракси се примењује техника мапирања регистара на C структуре. Идеја је да се дефинише *typedef struct* чија поља тачно одговарају регистрима једног периферног модула редом којим су они распоређени у меморијском простору. Затим се креира показивач (или макро) на ту структуру на базној адреси периферије. На тај начин, сваки регистар се може именовано адресирати преко поља структуре уместо преко *„магичних“* хексадецималних константи. Ознака volatile се може применити на саму структуру или на показивач, чиме се гарантује да ће сваки приступ пољима структуре заиста приступити физичком регистру. Практично сваки савремени произвођач микроконтролера уз своје уређаје испоручује и одговарајуће заглавље са већ унапред дефинисаним структурама и базним адресама периферија. ARM је стандардизовао овај приступ кроз CMSIS (*Cortex Microcontroller Software Interface Standard*), па се у CMSIS *header*-има налазе описне структуре и макрои за све регистре циљаног система. На пример, у наставку је приказана поједностављена дефиниција једног GPIO модула и коришћење његових регистара:

typedef struct {

    volatile uint32\_t IN;    // регистар улазних вредности пинова

    volatile uint32\_t OUT;   // регистар излазних вредности пинова

    volatile uint32\_t DIR;   // регистар правца (0 = улаз, 1 = излаз)

    // ... остали регистри периферије

} GPIO\_TypeDef;

#define GPIO ((GPIO\_TypeDef \*) 0x50000000UL)  // базна адреса GPIO модула

// Пример употребе:

GPIO->DIR |= 0x1;   // поставља пин 0 као излаз

GPIO->OUT = 0x1;    // поставља логичку '1' на пин 0

Горњи код илуструје принцип меморијски мапираног приступа периферији. Структура GPIO\_TypeDef декларативно описује низ од три 32-битна регистра – замислимо да су то улазни, излазни и регистар правца GPIO порта. Макро GPIO дефинише показивач на ову структуру на меморијској адреси *0x50000000*, за коју претпостављамо да је базна адреса одговарајућег GPIO контролера у датом микроконтролеру. Када у програму извршимо наредбу GPIO->OUT = 0x1;, компајлер ће генерисати машинску инструкцију за упис вредности 1 на меморијску адресу која одговара регистру *OUT* тог модула (нпр. инструкцију STR на ARM архитектури). Овим уписом се хардверски излаз на пину 0 поставља на високи ниво (под условом да је тај пин претходно конфигурисан као излаз, као у примеру где се GPIO->DIR подешава). Читљивост је знатно побољшана – уместо неразумљивог израза \*(volatile uint32\_t \*)(0x50000004) = 0x1; који директно адресира меморију, програмер користи симболичко име GPIO->OUT, што јасно означава шта се догађа. Савремени преводиоци ће овакву употребу структура оптимизовати једнако ефикасно као и коришћење директних показивача или макроа; резултујући машински код је идентичан, па нема казне у погледу перформанси. Дакле, главна разлика је у побољшаној прегледности и типској безбедности кода, без жртвовања ефикасности.

* + 1. Предности и значај апстракције регистра

Стандарди попут CMSIS-а и званични *header*-и произвођача обезбеђују да програмери не морају ручно да дефинишу сваки регистар и адресу – већ су им на располагању унапред проверене дефиниције структуре и базних адреса. Ово смањује могућност грешке и унапређује преносивост софтвера између различитих платформи. Код написан уз коришћење симболичких регистара (нпр. RCC->AHB1ENR или GPIOD->ODR у случају STM32 микроконтролера) много је разумљивији него код са *„магичним“* бројевима адреса, што доприноси бољој одрживости. У академском и индустријском контексту, овакав ниво апстракције се препоручује као део добрих пракси пројектовања: повећава се кохезија и јасно раздвајање надлежности софтверских модула, чинећи систем лакшим за верификацију и одржавање. На крају, приступ меморијски мапираним регистрима представља основни механизам којим *bare-metal* фирмвер остварује интеракцију са физичким светом – кроз промишљено коришћење овог механизма, постиже се детерминистичко, брзо и предвидиво извршавање управљачког кода, што је од пресудне важности за реалновременске примене.

1. Фазе компилације (превођења) у GCC

Превођење C програма у машински код одвија се кроз више дискретних фаза. GCC компајлер (GNU Compiler Collection) интерно дели процес на четири корака: **препроцесирање**, **компилацију** (у ужем смислу), **асемблирање** и **линковање**, тим редоследом. Свака фаза има своју улогу у претварању изворног .c кода у извршну бинарну датотеку. Следи преглед ових фаза у табели 1.

**Табела 1. Фазе превођења C програма уз GCC**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Фаза** | **Алат (GCC позив)** | **Улаз** | **Излаз** |
| Препроцесирање | gcc -E | \*.c, \*.h (изворник) | Препроцесирани код (\*.i) |
| Компилација (C->ASM) | gcc -S | \*.i (из претходног) | Асемблерски код (\*.s) |
| Асемблирање | gcc -c или as | \*.s (асемблерски код) | Објектни фајл (\*.o) |
| Линковање | gcc или ld | \*.o (+ библиотеке) | Извршна датотека (ELF) |

* 1. Препроцесирање

*Препроцесирање* је прва фаза у којој се извршава C препроцесор. Он обрађује директиве које почињу знаком ***#*** – на пример, убацује садржај хедер датотека на место *#include* директива, проширује макрое дефинисане са *#define*, и условно уклања/укључује делове кода на основу *#ifdef* условa. Резултат ове фазе је *препроцесирани исходни код*, типично са екстензијом .i (или .ii за C++) који више не садржи препроцесорске директиве, већ само “чист” C код.

* 1. Компилација

У фази *компилације (у ужем смислу)* GCC преводи препроцесирани C код у *асемблерски код* за циљну архитектуру. То значи да се синтакса и конструкције C језика преводе у низ асемблерских инструкција (нпр. ARM Cortex-M7 инструкције) које остварују еквивалентну функционалност. Излаз из ове фазе је .s датотека (асемблерски код у текстуалном облику). Ова фаза укључује и различите оптимизације које компајлер примењује (према подешеним опцијама, нпр. -O2) како би генерисани код био што ефикаснији.

* 1. Асемблирање

Генерисани .s асемблерски код затим пролази кроз асемблер (саставни део GCC алата, нпр. arm-none-eabi-as), који га претвара у *релокативни објектни фајл* – машински код са нерешеним релокацијама и симболима. Ова датотека обично има екстензију .o и у формату је објектне датотеке (најчешће ELF формат, о чему ће бити речи касније). Објектни фајл садржи машинске инструкције за дати модул, али још увек није самостално извршна целина, јер адресе функција и података који се налазе у другим модулима нису још познате (остају као симболи које треба повезати).

* 1. Линковање

Последња фаза је позив линкера (нпр. GNU ld) који узима један или више објектних фајлова (.o), као и евентуално предефинисане библиотеке (нпр. libc, или драјверске библиотеке), и **повезује** их у јединствену извршну датотеку. Линкер разрешава све међусобне референце – нпр. када функција у main.o зове функцију која је имплементирана у uart.o, линкер ће уписати исправну адресу те функције у машински код позива. Такође, линкер припаја и стандардни стартуп код (нпр. **crt0** за C) ако је део toolchain-а, мада у embedded окружењу стартуп и векторска табела обично долазе као засебан модул пројекта. Резултат линковања је извршна бинарна датотека у *ELF формату* (или сличном), са свим спојеним секцијама на одговарајућим меморијским адресама. Ова датотека је сада самосталан програм који се може учитати у меморију микроконтролера и покренути.

* 1. Интеграција фаза компилације у оквиру GCC алатке

Напоменимо да се у пракси већина ових корака обавља "у пролазу" помоћу исте gcc наредбе, јер GCC аутоматски позива препроцесор, па компајлер, асемблер и линкер. На пример, позив

arm-none-eabi-gcc -O2 -mcpu=cortex-m7 -o program.elf main.c uart.c startup.s -T linker.ld

ће обавити све кораке и произвести коначни program.elf. Ипак, корисно је разумети ове међукоре, јер алати омогућавају да се сваки корак изведе одвојено (нпр. опција -save-temps чува привремене .i и .s датотеке). GCC документација наглашава постојање наведене четири фазе и одговарајуће суфиксе/екстензије фајлова. Током компилације могу настати и помоћни фајлови као што је *листинг* (са мешовитим C кодом и асемблером, ако је затражено), али они нису нужни у даљем процесу.

Важно је истаћи да линкер за успешно повезивање за *embedded* мету мора знати распоред меморије циљног микроконтролера – ту ступа на снагу *линкерска скрипта* која описује меморијске регије (Flash, RAM) и како распоредити секције програма у њих. Линкерска скрипта је критична за добијање исправне бинарне слике програма и њена структура биће детаљно анализирана у посебном одељку.

1. Формати резултујућих датотека

Финална фаза процеса превођења C програма за микроконтролер подразумева добијање извршне датотеке у формату који омогућава даљу анализу, тестирање и програмирање циљног уређаја. У овој етапи, сви објектни модули и библиотеке, претходно спојени током линковања, организовани су у јединствену бинарну слику чија је структура дефинисана изабраним форматом. Избор формата резултујуће датотеке није произвољан – он зависи од карактеристика циљне архитектуре, доступних алата за програмирање (programmers/debuggers), као и од захтева процеса производње и одржавања уграђеног система. У пракси, у области embedded програмирања, најчешће се користе ELF (Executable and Linkable Format) као интермедијарни и вишенаменски формат, те његове конверзије у једноставније, „чисте“ формате погодне за флешовање, као што су Intel HEX, RAW бинарни (.bin) и Motorola S-Record (S19). Сваки од ових формата има специфичну намену, структуру и предности у одређеним сценаријима – од задржавања симболичких и дебаг информација, до минималистичког представљања података за директно уписивање у меморију. Разумевање њихових карактеристика и међусобних разлика представља предуслов за правилно интегрисање компилационог процеса са поступцима програмирања микроконтролера у реалним системима.

* 1. ELF формат

По завршеном линковању, добија се извршна датотека, најчешће у **ELF формату** (Executable and Linkable Format). ELF је стандардни бинарни формат који се користи на Unix/Linux системима за извршне датотеке, објектне модуле, па чак и библиотеке. Он је прихваћен и код cross-компајлера за микроконтролере јер је флексибилан и независан од архитектуре – подржава различите процесоре, ендијаност и величине адресног простора. За потребе embedded програмирања, ELF садржи све потребне информације о програму: машински код сегментиран у секције (.text, .data, .bss, итд.), али и симболичке табеле, таблице релокација, програмска заглавља са описом сегмената за извршавање, и опционе дебаг информације. ELF формат подржава двоструку анализу: према табели секција (*section header table*), која описује структуру изворног кода и симболе, или према табели сегмената (*program header table*), која описује начин учитавања у меморију при извршавању. У контексту микроконтролера, важнији је распоред секција, јер сегменти одговарају меморијским регијама у које ће секције бити смештене (Flash, RAM).

Иако ELF датотека садржи извршни код, она се обично **не програмира директно** у микроконтролер. Разлог је што ELF носи и метаподатке (нпр. симболе, одређене секције које нису потребне за сам рад програма) и није у формату који типични програмабилни хардвер очекује. Зато се из ELF-а изводе *чисти бинарни формати* погодни за флешовање. Најчешће се срећу три таква формата у embedded свету: **Intel HEX**, **RAW BIN** (сиров бинарни фајл), и **Motorola S-Record (S19)** формат.

* 1. Intel HEX формат

Intel HEX формат је текстуални формат у ASCII нотацији који представља садржај меморије у хексадецималном облику. Датотека се састоји од више линија, где свака линија представља један *рекорд* са одређеним бројем бајтова, њиховом адресом у меморији и контролном сумом. Конкретно, свака линија почиње двотачком, затим следи бајт бројача (колико бајтова података та линија носи), па 16-битна почетна адреса, бајт типа записа (нпр. 00 за податке, 01 за крај датотеке, 04 за проширену адресу код већих адресних простора итд.), затим сами подаци (парови хекс цифара), и на крају једна контролна сума за проверу тачности. Овај формат је веома погодан јер је читљив и садржи адресе – нпр. ако програм није континуиран у меморији, HEX фајл може имати "рупе" у адресама између линија. Програматори (alati за флешовање) читају HEX датотеку линију по линију и уписују бајтове на наведене адресе у флеш меморију микроконтролера. Intel HEX је историјски настао 1970-их за потребе учитавања програма са папирне траке у Intel MCS systems, али је и данас широко коришћен због једноставности и поузданости провере (свака линија носи своју контролну суму). Генерисање HEX фајла се обично ради алатом **objcopy**, о чему ће бити речи касније.

* 1. RAW бинарни формат (.bin)

RAW бинарни формат (.bin) је најједноставнији могући формат – низ бајтова идентичан бајтовима који треба да се упишу у меморију, без икакве додатне структуре или информација. Сирови бинарни фајл представља *меморијски дамп* програма, обично тачно оних секција које се налазе у непрекидном опсегу адреса. При конверзији ELF-а у .bin, одбацују се сви симболи, заглавља и вишак информација, и добија се само секвенца бајтова која одговара садржају флеша (и евентуално других меморија ако се спајају у један фајл). GNU objcopy алат омогућава ову конверзију: на пример команда

arm-none-eabi-objcopy -O binary program.elf program.bin

узима ELF и ствара .bin фајл. Према документацији, када се objcopy користи за генерисање raw binary датотеке, он ефективно производи меморијски дамп укупног садржаја ELF-а – од најнижег до највишег адресног бајта садржаног у ELF-у – одбацујући све симболе и релокације. Битно је напоменути да .bin не носи информацију о томе на коју адресу ти бајтови треба да се упишу; претпоставља се подразумевани почетак (нпр. код већине микроконтролера почетак флеша је или 0x00000000 или нека позната базна адреса). Због тога, .bin формат се углавном користи када се читава слика програма ставља на почетак флеш меморије. Ако је потребно флешовати програм који не почиње од 0 или ако програм обухвата више одвојених меморијских области, Intel HEX је погоднији, јер носи адресе.

У пракси, многи произвођачи алата и IDE-ови (нпр. KEIL uVision, IAR EWARM, GCC toolchain) омогућавају генерисање HEX или BIN датотека из ELF-а. Неки *debugger*-и и *програматори* могу чак директно учитати ELF (користећи информације из ELF заглавља о сегментима за учитавање). Ипак, имајући у виду да HEX и BIN представљају стандард у размену фирмвер слика (нпр. HEX за надоградњу софтвера у сервису, или BIN за брзо учитавање преко bootloader-а), важно је разумети њихову структуру и разлике.

* 1. Motorola S-Record формат (S19)

Поред Intel HEX-а, чест је и **Motorola S-Record (S19)** формат – сличан ASCII хекс запису линија. Alati **objcopy** са опцијом **-O srec** може генерисати S-Record фајл. Разлика је углавном у синтакси линија (S-Record линије почињу са 'S' и имају мало другачију организацију адресних поља). Пошто је у питању алтернативни формат, нећемо детаљно разматрати његову структуру, али вреди споменути да алат **srec\_cat** (део SRecord пакета) може манипулисати и HEX и S19 фајловима.

1. Практична анализа GNU binutils алата за обраду објектних и бинарних датотека

При раду на озбиљним embedded пројектима, корисно је познавати алате за анализу и конверзију објектних и извршних датотека. GCC toolchain долази са низом **GNU binutils** алата који омогућавају увид у ELF садржај, конверзију формата, дисасемблирање, мерење величине и друго. У наставку су описани најважнији алати и њихова примена у контексту програмиraњa микроконтролера.

**„GNU binutils алати“** је формално исправан и технички прецизан појам:

* обухвата све алате као што су objcopy, readelf, nm, size, objdump...
* независно од архитектуре или toolchain-а, сви су део истог пакета: GNU Binary Utilities

Упркос томе што користиш ARM специфичну варијанту (arm-none-eabi-objcopy), **то је и даље конкретна инстанца GNU binutils алата**.

У свим примерима анализе у овом поглављу користе се GNU binutils алати специфични за ARM архитектуру, инсталирани као део arm-none-eabi toolchain-а.

У embedded развоју није свеједно да ли се ради о objcopy за x86 или arm-none-eabi-objcopy за Cortex-M;

С обзиром на то да је у питању **embedded систем заснован на ARM Cortex-M архитектури** и да се у пракси користи **крос-компајлерски toolchain**: arm-none-eabi-gcc и пратећи binutils алати (са префиксом arm-none-eabi-).

Када развијаш за архитектуру **различиту од хост машине**, потребно је користити алате са префиксом:

| **Архитектура** | **Префикс алата** |
| --- | --- |
| ARM Cortex-M | arm-none-eabi-\* |
| ARM Cortex-A (Linux) | aarch64-none-linux-gnu-\* |
| RISC-V | riscv64-unknown-elf-\* |
| MIPS | mipsel-none-elf-\* |
| PowerPC | powerpc-eabi-\* |

Ови алати су део **крос-toolchain-а**, а *binutils* део (objdump, objcopy, readelf...) мора бити компајлиран да подржава *target* архитектуру.

Дипломски рад обрађује **ARM Cortex-M4 и Cortex-M0+ микроконтролер** као пример, дакле:

* **Мора се користити arm-none-eabi-objcopy, arm-none-eabi-nm, итд.**
* „Обични“ objcopy и остали алати **неће исправно радити**, осим ако је систем на ARM архитектури (што није случај код твоје Windows/Linux машине)
  1. Алат arm-none-eabi-objcopy за креирање HEX, BIN и S19 датотека

Ово је алат за копирање и конверзију формата објектних датотека. Користи се за генерисање HEX или BIN фајла из ELF-а. Примери:

**objcopy -O ihex program.elf program.hex** (створи Intel HEX из ELF-а),

**objcopy -O binary program.elf program.bin** (створи raw бинарни дамп).

Овај алат може издвајати и поједине секције, уклањати debug информације опцијом -S, итд. Базиран је на BFD библиотеци, тако да подржава бројне формате и аутоматски препознаје улазни и излазни формат. Треба бити опрезан: при конверзији у .bin, ако ELF садржи "празнину" (нпр. секције које нису континуалне у меморији), objcopy ће ту празнину испунити нулама у .bin фајлу (јер прави континуални дамп од најнижег до највишег адресног бајта). Стога .bin може бити већи него износ корисног кода ако постоје велике неиницијализоване секције на високим адресама.

Кључна разлика између **„генеричког“ objcopy** и **крос-компајлерског arm-none-eabi-objcopy**:

* **1. arm-none-eabi-objcopy**
* то је варијанта GNU objcopy алата из **ARM GCC toolchain-а**;
* подешен је тако да подразумевано зна за **ARM ELF формате** (little-endian, bare-metal, EABI);
* без додатних параметара тачно разуме program.elf који је генерисао arm-none-eabi-gcc.

Пример (ради одмах):

arm-none-eabi-objcopy -O binary program.elf program.bin

* **2. „Генерички“ objcopy (нпр. из MSYS2 MinGW-а)**
* такође је GNU objcopy, али је компајлиран за **x86\_64-pc-mingw32** (Windows окружење);
* не зна сам од себе да је улаз ARM ELF, па може да пријави грешку типа *“file format not recognized”* или да направи неисправан излаз;
* да би радио, мораш експлицитно да наведеш формат улаза и излаза, нпр:

objcopy -I elf32-littlearm -O binary program.elf program.bin

Пошто дипломски рад користи пример на ARM архитектури, онда је потребно користити arm-none-eabi-objcopy уместо objcopy.

Алат **GNU objcopy** је део *binutils* пакета и служи за манипулацију бинарним датотекама, нарочито ELF излазом компајлера. Његова суштинска намена у embedded окружењу је да из *ELF извршне датотеке* изведе различите алтернативне формате попут **Intel HEX (.hex)**, **RAW бинарног (.bin)** или **Motorola S-Record (.s19)** формата, који су погодни за програмирање микроконтролера. Поред конверзије, objcopy може да избаци, промени или модификује одређене секције, да релокације претвори у апсолутне адресе, да обрише табеле симбола или да селективно издвоји сегменте кода.

1. **Основне могућности алата objcopy**

Неке од најчешћих команди (покрећу се у командној линији) су:

1. **Конверзија ELF у Intel HEX**

arm-none-eabi-objcopy -O ihex program.elf program.hex

1. **Конверзија ELF у RAW бинарни формат**

arm-none-eabi-objcopy -O binary program.elf program.bin

1. **Конверзија ELF у Motorola S-Record (S19)**

arm-none-eabi-objcopy -O srec program.elf program.s19

1. **Издвајање само једне секције (нпр. .text)**

arm-none-eabi-objcopy -j .text -O binary program.elf text.bin

1. **Искључивање табеле симбола**

arm-none-eabi-objcopy --strip-symbols program.elf program\_stripped.elf

1. **Уклањање свих симбола (минимизација величине)**

arm-none-eabi-objcopy --strip-symbols=symbols.txt program.elf program\_stripped.elf

1. **Спајање или премештање секција**

arm-none-eabi-objcopy --rename-section .data=.mydata program.elf program\_mod.elf

1. **Додавање пуњења празнина (padding)**

arm-none-eabi-objcopy --pad-to 0x20000 --gap-fill 0xFF program.elf padded.bin

1. **Конверзија између различитих ELF формата (32/64-bit, endian)**

arm-none-eabi-objcopy -O elf32-littlearm program.elf program32.elf

* 1. Алат arm-none-eabi-readelf за испитивање интерне структуре ELF фајлова

Алат **readelf** служи за читање ELF датотека – даје детаљан увид у ELF заглавља, секције, сегменте, симболе, итд. На пример, *readelf -h program.elf* приказује опште заглавље (тип, машина, ендијаност, улазну тачку...), *readelf -S program.elf* листа секције (са именима, величинама, стартним адресама у фајлу и у меморији), а *readelf -s program.elf* листа симбол таблицу (са именима функција/променљивих и њиховим адресама или офсетовима). У анализи линкер скрипте и меморијског распореда, *readelf -S* је посебно користан да видимо где су .text, .data, .bss и друге секције смештене и колике су. **Пример:** излаз *readelf -S* може показати да је .text секција величине, 0x1000 бајтова на адреси 0x10000000 (у флешу), .data величине 0x100 бајтова на адреси 0x08040000 (RAM), са LMA (Load Memory Address) у флешу, итд. Ово нам јасно говори распоред по меморијским регијама.  
  
Алат **arm-none-eabi-readelf** је део GNU binutils пакета и намењен је детаљном испитивању ELF датотека. За разлику од алата као што је objdump, који може да декодира и саме машинске инструкције, readelf се фокусира на **структуралне податке ELF формата** – заглавља, секције, сегменте, симболе, динамичке информације, релокације, табеле итд.

Потпуним прегледом његових могућности добија се следећа класификација:

* **Основни прикази ELF заглавља и секција**
* **-h** — приказ ELF заглавља (тип датотеке, архитектура, ендијаност, верзија, улазна тачка, офсети).
* **-S** — приказ табеле секција (имена секција, величине, атрибути, адресе).
* **-l** — приказ програмских заглавља (program headers), односно сегмената за учитавање у меморију.
* **-e** — приказ свих ELF заглавља (еквивалентно комбинацији -h -l -S).
* **Симболи и табеле**
* **-s** — приказ табеле симбола (симболи функција, променљивих, њихове адресе, величине, везаност за секцију).
* **--dyn-syms** — приказ динамичке табеле симбола (симболи доступни линку приликом динамичког повезивања).
* **-n** — приказ build ID-а, односно бинарног отиска генерисаног при изради ELF-а.
* **Релокације и динамичке информације**
* **-r** — приказ релокационих записа (relocation entries).
* **-d** — приказ динамичких секција (динамичке библиотеке, зависности, симболичке везе).
* **--needed** — приказ библиотека које ELF захтева (DT\_NEEDED уноси).
* **Табеле низова и отисака**
* **-x <индекс>** — хексадекадни приказ садржаја одређене секције.
* **-p <индекс>** — ASCII приказ садржаја одређене секције.
* **-w[l|a|r|s|t|c|f]** — детаљни приказ DWARF дебаг информација (локалне променљиве, типови, симболичке референце).
  + -wi — summary информација,
  + -wl — line number mapping,
  + -ws — strings,
  + -wt — types, итд.
* **Специјализовани прикази**
* **-V** — приказ верзионих информација о симболима (versioning).
* **-A** — приказ архитектонских специјалности ELF-а.
* **-I** — приказ објашњења симболичких верзија.
* **-L** — приказ детаља о “динамичким линк путевима” (library rpath, runpath).
* **-u** — приказ недефинисаних симбола.
* **Контрола формата и излаза**
* **-a** — приказ свега (еквивалентно комбинацији -h -l -S -s -r -d).
* **-W** — без скраћивања дугачких имена при испису.
* **-v** — детаљније објашњење одређених поља.
* **--wide** — проширени излаз, без ограничавања дужине линија.
* **Примери употребе у embedded контексту**
* arm-none-eabi-readelf -h program.elf — проверa улазне тачке и архитектуре (да ли је Cortex-M4).
* arm-none-eabi-readelf -S program.elf — анализа секција .text, .data, .bss ради поређења са линкер скриптом.
* arm-none-eabi-readelf -s program.elf | grep main — тражење симбола main и његове адресе.
* arm-none-eabi-readelf -l program.elf — провера сегмената за учитавање у RAM/Flash.
* arm-none-eabi-readelf -x .rodata program.elf — приказ садржаја секције константних података.
* arm-none-eabi-readelf -a program.elf — свеобухватан приказ за дубинску анализу.

D:\Projects\binutils>arm-none-eabi-readelf -h program.elf

ELF Header:

Magic: 7f 45 4c 46 01 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00

Class: ELF32

Data: 2's complement, little endian

Version: 1 (current)

OS/ABI: UNIX - System V

ABI Version: 0

Type: EXEC (Executable file)

Machine: ARM

Version: 0x1

Entry point address: 0x10080111

Start of program headers: 52 (bytes into file)

Start of section headers: 1174828 (bytes into file)

Flags: 0x5000200, Version5 EABI, soft-float ABI

Size of this header: 52 (bytes)

Size of program headers: 32 (bytes)

Number of program headers: 6

Size of section headers: 40 (bytes)

Number of section headers: 26

Section header string table index: 25

D:\Projects\binutils>arm-none-eabi-readelf -s program.elf | grep main

131: 00000000 0 FILE LOCAL DEFAULT ABS main.c

1370: 10080649 252 FUNC GLOBAL DEFAULT 2 main

D:\Projects\binutils>arm-none-eabi-readelf -l program.elf

Elf file type is EXEC (Executable file)

Entry point 0x10080111

There are 6 program headers, starting at offset 52

Program Headers:

Type Offset VirtAddr PhysAddr FileSiz MemSiz Flg Align

EXIDX 0x02a968 0x1008a968 0x1008a968 0x00008 0x00008 R 0x4

LOAD 0x010000 0x10000000 0x10000000 0x00f34 0x00f34 R 0x10000

LOAD 0x020000 0x10080000 0x10080000 0x0a990 0x0a990 RWE 0x10000

LOAD 0x030080 0x08020080 0x1008a990 0x00290 0x009a8 RW 0x10000

LOAD 0x000a28 0x08020a28 0x1008ac20 0x00000 0x008f8 RW 0x10000

LOAD 0x001320 0x08021320 0x1008ac20 0x00000 0x5d4e0 R 0x10000

Section to Segment mapping:

Segment Sections...

00 .ARM.exidx

01 .cy\_m0p\_image

02 .text .ARM.exidx .copy.table .zero.table

03 .data .noinit

04 .bss

05 .heap

D:\Projects\binutils>arm-none-eabi-readelf -x .comment program.elf

Hex dump of section '.comment':

0x00000000 4743433a 20284172 6d20474e 5520546f GCC: (Arm GNU To

0x00000010 6f6c6368 61696e20 31312e33 2e52656c olchain 11.3.Rel

0x00000020 31292031 312e332e 31203230 32323037 1) 11.3.1 202207

0x00000030 313200 12.

* 1. Алат arm-none-eabi-nm за преглед симбола у бинарним датотекама

Овај алат служи за листање симбола (из објектних или извршних фајлова). *nm program.elf* ће исцртати листу свих симбола (функција, глобалних променљивих) које постоје у програму, са њиховим адресама и ознаком типа (T=текст/функција, D=иницијализовани податак, B=неиницијализовани податак bss, и сл.). Ово је корисно кад желимо да знамо на којој адреси се налази одређена функција или променљива након линковања. На пример, можемо проверити да ли је глобална променљива мапирана у RAM (биће означена са B или D и имаће адресу у опсегу RAM меморије), или да ли је функција у флешу (ознака T са адресом у опсегу флеша). nm је посебно драгоцен за грубу проверу исправности линкер скрипте – нпр. да ли симбол \_estack (врх стека) има очекивану вредност, да ли су неки симболи преклопљени итд.

Алат **arm-none-eabi-nm** представља једно од кључних средстава GNU binutils пакета за анализу бинарних датотека, јер пружа детаљан увид у све симболе које садржи ELF фајл – како функције, тако и глобалне или статичке променљиве. За разлику од readelf -s, који такође приказује симбол таблицу али у нешто формалнијем облику, nm се чешће користи у свакодневној анализи јер симболе представља на концизан и систематичан начин.

* **Основне могућности алата nm**
* **Приказ симбола по подразумеваном формату**  
  Команда arm-none-eabi-nm program.elf исписује све симболе, уз три колоне:
  1. адресу симбола (ако је дефинисан),
  2. ознаку типа (једно слово које класификује симбол),
  3. име симбола.
* **Класификација симбола по типу**  
  Ознаке које nm додељује симболима имају стандардизовано значење:
  1. **T / t** – симбол у текстуалном сегменту, односно функција (извршни код).
  2. **D / d** – симбол у .data секцији, иницијализовани подаци.
  3. **B / b** – симбол у .bss секцији, неиницијализовани подаци.
  4. **R / r** – симбол у .rodata секцији, само за читање.
  5. **U** – недефинисани симбол (unresolved, треба га разрешити у фази линковања).
  6. **W** – weak симбол (слаба дефиниција, може бити преписан снажнијом).
  7. **C** – common симбол (неиницијализована глобална променљива).
  8. **N** – симбол који служи само као напомена или маркер (naming/debug).
* **Филтрирање по врсти симбола**  
  Уз опцију **--defined-only** могуће је приказати само дефинисане симболе, искључујући све U (undefined).  
  Пример: **arm-none-eabi-nm --defined-only program.elf**

D:\Projects\binutils>arm-none-eabi-nm --defined-only program.elf

10085a18 T \_\_adddf3

10086244 T \_\_aeabi\_cdcmpeq

10086244 T \_\_aeabi\_cdcmple

10086234 T \_\_aeabi\_cdrcmple

10089178 T \_\_aeabi\_d2iz

10085a18 T \_\_aeabi\_dadd

10086254 T \_\_aeabi\_dcmpeq

10086290 T \_\_aeabi\_dcmpge

100862a4 T \_\_aeabi\_dcmpgt

...

* **Сортирање симбола**  
  Подразумевано, nm сортира симболе по имену. Међутим, уз опцију **-n** они се приказују по адресама (као у меморијском распореду), што је корисно за увид у распоред функција и података.  
  Пример: **arm-none-eabi-nm -n program.elf**

D:\Projects\binutils>arm-none-eabi-nm -n program.elf

00000080 a \_\_VectorsSize

00000400 a Heap\_Size

00001000 a Stack\_Size

00001000 A STACK\_SIZE

00080000 A FLASH\_CM0P\_SIZE

08020000 N \_\_ram\_vectors\_start\_\_

08020000 N \_\_ramVectors

08020080 D \_\_data\_start\_\_

08020080 N \_\_ram\_vectors\_end\_\_

...

* **Детаљнија класификација**  
  Уз **-S** добијају се и величине симбола, што олакшава анализу меморијске потрошње по функцијама и променљивама.  
  Пример: **arm-none-eabi-nm -S program.elf**

**Корисност у embedded контексту**

У системима без оперативног система, где програмер има потпуну контролу над меморијом, **nm служи као средство за верификацију линкерске скрипте и расподеле меморије**:

* Ако је глобална променљива у RAM-у, треба да има ознаку **B** или **D** и адресу унутар RAM региона (нпр. 0x08020000 – 0x0807FFFF).
* Ако је функција у Flash-у, треба да има ознаку **T** и адресу из Flash опсега (нпр. 0x10000000 – 0x103FFFFF).
* Симбол **\_estack** мора одговарати горњој адреси RAM-а (дефинисан у linker.ld).
* Ако се појаве U симболи након финалног линковања, то указује на проблем (недостајуће библиотеке или функције).

**Примери употребе**

* **Списак свих симбола у пројекту**  
  arm-none-eabi-nm program.elf

D:\Projects\binutils>arm-none-eabi-nm program.elf

10085a18 T \_\_adddf3

10086244 T \_\_aeabi\_cdcmpeq

10086244 T \_\_aeabi\_cdcmple

10086234 T \_\_aeabi\_cdrcmple

10089178 T \_\_aeabi\_d2iz

10085a18 T \_\_aeabi\_dadd

10086254 T \_\_aeabi\_dcmpeq

10086290 T \_\_aeabi\_dcmpge

100862a4 T \_\_aeabi\_dcmpgt

1008627c T \_\_aeabi\_dcmple

10086268 T \_\_aeabi\_dcmplt

100862b8 T \_\_aeabi\_dcmpun

10085fd8 T \_\_aeabi\_ddiv

10085d84 T \_\_aeabi\_dmul

10085a0c T \_\_aeabi\_drsub

10085a14 T \_\_aeabi\_dsub

10085cd4 T \_\_aeabi\_f2d

10085cb0 T \_\_aeabi\_i2d

1008667c W \_\_aeabi\_idiv0

10085d28 T \_\_aeabi\_l2d

1008667c W \_\_aeabi\_ldiv0

100862e4 T \_\_aeabi\_ldivmod

10085c90 T \_\_aeabi\_ui2d

10085d18 T \_\_aeabi\_ul2d

10086384 T \_\_aeabi\_uldivmod

1008907c T \_\_ascii\_mbtowc

100890a0 T \_\_ascii\_wctomb

10089014 T \_\_assert\_func

08021320 B \_\_bss\_end\_\_

08020a28 B \_\_bss\_start\_\_

100861b8 T \_\_cmpdf2

1008a988 D \_\_copy\_table\_end\_\_

1008a970 D \_\_copy\_table\_start\_\_

...

* **Провера недефинисаних симбола**

arm-none-eabi-nm program.elf | grep " U "

* **Провера меморијског распореда функција**

arm-none-eabi-nm -n -S program.elf | less

* 1. Алат arm-none-eabi-size за анализу меморијске потрошње по секцијама

Овај алат приказује резиме величина секција у извршној датотеци. Обично се позива као *size program.elf* и избацује три колоне: величину *.text* (код + константни подаци у флешу), *.data* (иницијални подаци који ће бити учитани у RAM) и *.bss* (неиницијализовани подаци који ће заузети RAM), као и укупан збир. Ово је врло прегледно да се види колики је „отисак“ програма у флешу и RAM-у. На пример, output може бити:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| text | data | bss | dec | hex | filename |
| 4528 | 128 | 256 | 4912 | 1330 | program.elf |

 што значи да код заузима ~4528 бајтова флеша, статички иницијализовани подаци 128 бајтова RAM-а (плус још толико у флешу за њихове почетне вредности), а .bss (нпр. глобалне променљиве иницијализоване на 0) заузимају 256 бајтова RAM-а. Ови бројеви су битни у планирању да ли програм стаје у меморију микроконтролера. (Напомена: *size* уз опцију *-A* или *--format=SysV* даје детаљнији приказ по именованим секцијама.)  
  
Алат **arm-none-eabi-size** представља једноставно, али изузетно корисно средство за процену укупне меморијске потрошње програма. Он не улази у дубинску анализу ELF структуре, већ даје **резиме по главним секцијама** – што је довољно за брзу проверу „отиска“ програма у флеш и RAM меморији.

**Основни приказ**

Позивом: arm-none-eabi-size program.elf

добија се табела са колонама:

* + **text** – укупан простор који заузима извршни код и константни подаци (.text + .rodata) у Flash-у.
  + **data** – иницијализовани подаци који ће бити смештени у RAM, али који уједно заузимају простор у Flash-у ради чувања својих почетних вредности.
  + **bss** – неиницијализовани подаци (.bss), који ће приликом старта бити алоцирани у RAM-у и иницијализовани на нулу.
  + **dec** – укупан збир (text + data + bss) исказан у децималном облику.
  + **hex** – исти збир исказан хексадекадно.
  + **filename** – име ELF датотеке која је анализирана.

Пример излаза:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| text | data | bss | dec | hex | filename |
| 4528 | 128 | 256 | 4912 | 1330 | program.elf |

У овом примеру:

* код и константни подаци заузимају **~4528 бајтова флеша**,
* иницијализовани подаци заузимају **128 бајтова RAM-а** (али и исто толико у Flash-у ради почетних вредности),
* неиницијализовани подаци заузимају **256 бајтова RAM-а**.
* **Напредне могућности**
* **-A или --format=SysV**  
  Детаљан приказ свих секција појединачно, а не само збирног .text/.data/.bss. Ово је корисно када желимо да видимо колико простора заузимају нпр. .vectors, .rodata, .heap, или додатне кориснички дефинисане секције.
* **-B**  
  BSD формат излаза (подразумевани на многим системима), приказује само text, data и bss.
* **--common**  
  Приказује и величину *common* симбола (променљиве које нису експлицитно иницијализоване).
* **--totals**  
  Ако се анализира више датотека, ова опција даје укупне збирне вредности на крају.
* **Практична примена у embedded контексту**

У развоју за микроконтролере, arm-none-eabi-size је драгоцен јер:

* омогућава брзу проверу да ли програм **стаје у расположив флеш и RAM**,
* показује колико меморије троше статички подаци (иницијализовани и неиницијализовани),
* омогућава процену колики део меморије је слободан за **heap** и **stack**, што није експлицитно приказано, али се може закључити на основу величине RAM-а дефинисаног у linker.ld.

На пример, ако микроконтролер CYT2BL5CAS има 4 MB Flash и 320 KB RAM-а, излаз size алата одмах показује колики део тих ресурса програм заузима и колико преостаје за стек, динамичке алокације и додатне модуле.

* 1. Алат arm-none-eabi-objdump за дубинску анализу ELF структуре

*objdump* је многофункционални алат за испис садржаја објектних датотека. Може да прикаже хексадецимални *dump* секција (*objdump -s program.elf*), али најкориснија функционалност је **дисасемблирање** машинског кода у читљив асемблер.

Наредба *objdump -d -M reg-names-std program.elf* произвешће асемблерски листинг свих секција које имају код (нпр. .text, .init) са људски читљивим именима регистара. Ово је изузетно корисно за дебаговање ниског нивоа – можемо видети тачно које је инструкције компајлер генерисао из нашег C кода, што помаже у оптимизацији или трагању за баговима на ниском нивоу.

*objdump -t program.elf* исписује таблицу симбола (слично *nm*).

*objdump -x program.elf* исписује пуна ELF заглавља, секције, сегменте, симболе (комбинација информација, мање читљива од специјализованих алата попут *readelf* или *nm*).

Углавном, *objdump* је згодан за брзи увид у садржај бинарног кода – било у хекс или у асемблерском облику.  
  
Алат **arm-none-eabi-objdump** представља најмоћнији и најсвестранији инструмент GNU binutils пакета за анализу ELF датотека, јер омогућава да се објектне или извршне бинарне датотеке посматрају на више нивоа – од сировог хексадецималног приказа, преко симболичких табела, па све до дисасемблирања машинског кода у људски читљив асемблер. У односу на алате као што су nm или readelf, који приказују строго структуралне информације, objdump пружа **дубински увид у садржај кода и података**, што га чини кључним за оптимизацију и нискониво дебаговање.

**Основне функционалности**

* **Дисасемблирање машинског кода**  
  Најважнија примена овог алата јесте претварање машинских инструкција у читљив асемблер. Наредба:
* arm-none-eabi-objdump -d -M reg-names-std program.elf

производи асемблерски листинг свих секција које садрже код (нпр. .text, .init). Опција **-M reg-names-std** осигурава да се регистри приказују стандардним именима (нпр. r0, r1, sp, lr), што знатно повећава читљивост. Ово је драгоцено за анализу како GCC компајлер преводи одређене C конструкције у ARM Cortex-M4 инструкције – програмер може да процени ефикасност генерисаног кода, открије непотребне инструкције или идентификује оптимизације које би ручно увео.

* **Хексадецимални приказ садржаја секција**  
  Уз опцију:
* arm-none-eabi-objdump -s program.elf

добија се сирови dump садржаја свих секција у хексадецималном и ASCII формату. На тај начин могуће је директно испитати бинарне вредности података у меморији (нпр. садржај таблица, константи или векторске табеле).

* **Табела симбола**  
  Наредба:
* arm-none-eabi-objdump -t program.elf

исписује таблицу симбола, што је функционално слично излазу који пружа алат nm. Симболи су сортирани по секцијама и праћени својим атрибутима.

D:\Projects\binutils>arm-none-eabi-objdump -t program.elf

program.elf: file format elf32-littlearm

SYMBOL TABLE:

10000000 l d .cy\_m0p\_image 00000000 .cy\_m0p\_image

10080000 l d .text 00000000 .text

1008a968 l d .ARM.exidx 00000000 .ARM.exidx

1008a970 l d .copy.table 00000000 .copy.table

1008a988 l d .zero.table 00000000 .zero.table

08020000 l d .ramVectors 00000000 .ramVectors

08020080 l d .data 00000000 .data

08020310 l d .noinit 00000000 .noinit

08020a28 l d .bss 00000000 .bss

08021320 l d .heap 00000000 .heap

0807e800 l d .stack\_dummy 00000000 .stack\_dummy

00000000 l d .ARM.attributes 00000000 .ARM.attributes

00000000 l d .comment 00000000 .comment

00000000 l d .debug\_line 00000000 .debug\_line

00000000 l d .debug\_line\_str 00000000 .debug\_line\_str

00000000 l d .debug\_info 00000000 .debug\_info

00000000 l d .debug\_abbrev 00000000 .debug\_abbrev

00000000 l d .debug\_aranges 00000000 .debug\_aranges

00000000 l d .debug\_str 00000000 .debug\_str

00000000 l d .debug\_loclists 00000000 .debug\_loclists

00000000 l d .debug\_rnglists 00000000 .debug\_rnglists

00000000 l d .debug\_frame 00000000 .debug\_frame

00000000 l df \*ABS\* 00000000 tviibe4m\_cm0p\_sleep.c

* **Комплетан приказ ELF метаподатака**  
  Уз опцију:
* arm-none-eabi-objdump -x program.elf

добијају се сва ELF заглавља, програмски сегменти, секције и симболи. Иако је излаз обиман и мање читљив од специјализованих алата (readelf, nm), ова команда омогућава да се све кључне информације виде на једном месту.

D:\Projects\binutils>arm-none-eabi-objdump -x program.elf

program.elf: file format elf32-littlearm

program.elf

architecture: armv7e-m, flags 0x00000112:

EXEC\_P, HAS\_SYMS, D\_PAGED

start address 0x10080111

Program Header:

0x70000001 off 0x0002a968 vaddr 0x1008a968 paddr 0x1008a968 align 2\*\*2

filesz 0x00000008 memsz 0x00000008 flags r--

LOAD off 0x00010000 vaddr 0x10000000 paddr 0x10000000 align 2\*\*16

filesz 0x00000f34 memsz 0x00000f34 flags r--

LOAD off 0x00020000 vaddr 0x10080000 paddr 0x10080000 align 2\*\*16

filesz 0x0000a990 memsz 0x0000a990 flags rwx

LOAD off 0x00030080 vaddr 0x08020080 paddr 0x1008a990 align 2\*\*16

filesz 0x00000290 memsz 0x000009a8 flags rw-

LOAD off 0x00000a28 vaddr 0x08020a28 paddr 0x1008ac20 align 2\*\*16

filesz 0x00000000 memsz 0x000008f8 flags rw-

LOAD off 0x00001320 vaddr 0x08021320 paddr 0x1008ac20 align 2\*\*16

filesz 0x00000000 memsz 0x0005d4e0 flags r--

private flags = 0x5000200: [Version5 EABI] [soft-float ABI]

Sections:

Idx Name Size VMA LMA File off Algn

0 .cy\_m0p\_image 00000f34 10000000 10000000 00010000 2\*\*2

CONTENTS, ALLOC, LOAD, READONLY, DATA

1 .text 0000a968 10080000 10080000 00020000 2\*\*4

CONTENTS, ALLOC, LOAD, READONLY, CODE

2 .ARM.exidx 00000008 1008a968 1008a968 0002a968 2\*\*2

CONTENTS, ALLOC, LOAD, READONLY, DATA

3 .copy.table 00000018 1008a970 1008a970 0002a970 2\*\*0

CONTENTS, ALLOC, LOAD, DATA

4 .zero.table 00000008 1008a988 1008a988 0002a988 2\*\*0

CONTENTS, ALLOC, LOAD, DATA

5 .ramVectors 00000080 08020000 08020000 00030310 2\*\*3

CONTENTS, READONLY

6 .data 00000290 08020080 1008a990 00030080 2\*\*2

CONTENTS, ALLOC, LOAD, DATA

7 .noinit 00000718 08020310 1008ac20 00030310 2\*\*3

ALLOC

8 .bss 000008f8 08020a28 1008ac20 00030a28 2\*\*2

ALLOC

9 .heap 0005d4e0 08021320 1008ac20 00031320 2\*\*3

ALLOC, READONLY

10 .stack\_dummy 00001000 0807e800 0807e800 00030390 2\*\*3

CONTENTS, READONLY

11 .ARM.attributes 0000002e 00000000 00000000 00031390 2\*\*0

CONTENTS, READONLY

12 .comment 00000033 00000000 00000000 000313be 2\*\*0

CONTENTS, READONLY

13 .debug\_line 0001e290 00000000 00000000 000313f1 2\*\*0

CONTENTS, READONLY, DEBUGGING, OCTETS

14 .debug\_line\_str 00000120 00000000 00000000 0004f681 2\*\*0

CONTENTS, READONLY, DEBUGGING, OCTETS

15 .debug\_info 00080307 00000000 00000000 0004f7a1 2\*\*0

CONTENTS, READONLY, DEBUGGING, OCTETS

16 .debug\_abbrev 00007a71 00000000 00000000 000cfaa8 2\*\*0

CONTENTS, READONLY, DEBUGGING, OCTETS

17 .debug\_aranges 00001718 00000000 00000000 000d7520 2\*\*3

CONTENTS, READONLY, DEBUGGING, OCTETS

18 .debug\_str 00026152 00000000 00000000 000d8c38 2\*\*0

CONTENTS, READONLY, DEBUGGING, OCTETS

19 .debug\_loclists 000111fb 00000000 00000000 000fed8a 2\*\*0

CONTENTS, READONLY, DEBUGGING, OCTETS

20 .debug\_rnglists 00001a02 00000000 00000000 0010ff85 2\*\*0

CONTENTS, READONLY, DEBUGGING, OCTETS

21 .debug\_frame 00003bc8 00000000 00000000 00111988 2\*\*2

CONTENTS, READONLY, DEBUGGING, OCTETS

SYMBOL TABLE:

10000000 l d .cy\_m0p\_image 00000000 .cy\_m0p\_image

10080000 l d .text 00000000 .text

1008a968 l d .ARM.exidx 00000000 .ARM.exidx

1008a970 l d .copy.table 00000000 .copy.table

1008a988 l d .zero.table 00000000 .zero.table

08020000 l d .ramVectors 00000000 .ramVectors

08020080 l d .data 00000000 .data

08020310 l d .noinit 00000000 .noinit

08020a28 l d .bss 00000000 .bss

08021320 l d .heap 00000000 .heap

0807e800 l d .stack\_dummy 00000000 .stack\_dummy

00000000 l d .ARM.attributes 00000000 .ARM.attributes

00000000 l d .comment 00000000 .comment

00000000 l d .debug\_line 00000000 .debug\_line

00000000 l d .debug\_line\_str 00000000 .debug\_line\_str

00000000 l d .debug\_info 00000000 .debug\_info

00000000 l d .debug\_abbrev 00000000 .debug\_abbrev

00000000 l d .debug\_aranges 00000000 .debug\_aranges

00000000 l d .debug\_str 00000000 .debug\_str

00000000 l d .debug\_loclists 00000000 .debug\_loclists

00000000 l d .debug\_rnglists 00000000 .debug\_rnglists

00000000 l d .debug\_frame 00000000 .debug\_frame

00000000 l df \*ABS\* 00000000 tviibe4m\_cm0p\_sleep.c

00000000 l df \*ABS\* 00000000 startup\_tviibe4m\_cm4.o

**Напредне опције**

* **-d -l** – дисасемблирање уз приказ изворних C линија (ако су у ELF уграђене debug информације).
* **-D** – дисасемблирање целе датотеке, укључујући и податке који нису у секцијама кода.
* **--start-address=<адреса> и --stop-address=<адреса>** – ограничавање дисасемблирања на задати опсег меморије.
* **-C** – деманглирање симбола из C++ програма, како би били читљиви у свом изворном облику.
* **-g** – приказ одељака који садрже debug информације.

**Практична примена у embedded контексту**

У анализи меморијског распореда и оптимизацији кода за Cortex-M4 микроконтролер, **arm-none-eabi-objdump је незаменљив** јер:

* омогућава проверу да ли су критичне функције смештене у предвиђене меморијске регионе,
* открива тачан низ инструкција који компајлер генерише за поједине C конструкције,
* омогућава проналажење „тешких“ функција које троше више меморије или циклуса него што је очекивано,
* олакшава дијагностику у случају багова на ниском нивоу (нпр. погрешно постављен стек или неисправан вектор прекида).
  1. Комплементарна употреба GNU алата у embedded развоју

Наведени GNU алати представљају незаобилазан део практичног развојног циклуса у embedded окружењима. Иако се уобичајено посматрају као пратећи инструменти компајлера и линкера, њихова права вредност огледа се у могућности да програмеру омогуће **директан увид у интерну структуру резултујућих датотека**, као и у верификацију да је програм правилно смештен у меморију микроконтролера.

Алати се међусобно допуњују:

* **arm-none-eabi-objcopy** служи за трансформацију ELF датотеке у крајње формате употребљиве за програмирање (Intel HEX, бинарни .bin, Motorola S-Record). На тај начин се обезбеђује компатибилност са програматорима и bootloader механизмима.
* **arm-none-eabi-readelf** омогућава да се испита тачан распоред секција и сегмената у ELF-у, чиме се потврђује да је линкерска скрипта коректно одредила позиције критичних делова програма (нпр. .text у флешу, .data у RAM-у).
* **arm-none-eabi-nm** пружа преглед и класификацију симбола, што је од кључног значаја за дијагностику проблемa са глобалним променљивимa, стеком или неповезаним функцијама.
* **arm-none-eabi-size** резимира укупно заузеће меморије по секцијама, дајући програмеру јасну слику о томе да ли програм стаје у расположиви Flash и RAM, и колико простора остаје за динамичке структуре података.
* **arm-none-eabi-objdump** омогућава дисасемблирање и дубинску анализу машинских инструкција, што је од непроцењиве важности при дебаговању и оптимизацији кода на нивоу асемблера.

У пракси, комплементарна употреба ових алата може изгледати овако:

1. Након успешног линковања, програмер прво покреће **arm-none-eabi-size program.elf** да би брзо проценио да ли програм одговара расположивим ресурсима микроконтролера.
2. Уколико постоји сумња у исправност секција, нарочито .data и .bss, користи се **arm-none-eabi-readelf -S program.elf** ради детаљног увида у адресе и величине.
3. У случају дебаговања глобалних променљивих или провере симбола дефинисаних у линкер скрипти (попут \_estack), примењује се **arm-none-eabi-nm program.elf**.
4. За анализу извршног кода и проверу генерисаних инструкција, посебно код функција критичних по перформансе, користи се **arm-none-eabi-objdump -d -M reg-names-std program.elf**.
5. На крају, приликом припреме финалне датотеке за програмирање у меморију микроконтролера, ELF се уз помоћ **arm-none-eabi-objcopy** конвертује у .hex или .bin формат, у складу са потребама програматора или bootloader-а.

Ови кораци показују да су GNU binutils алати не само помоћна средства већ и **неопходан продужетак компајлера и линкера** у embedded развоју. Они програмеру пружају увид „испод хаубе“, односно у све фазе након превођења C кода, чиме се омогућава потпуна контрола над меморијским распоредом и извршним кодом. На тај начин, њихова употреба није само практична, већ и суштинска за обезбеђивање поузданости и предвидљивости система у реалним условима рада.

1. Линкерска скрипта

Линкерска скрипта или линкер директива (LD фајл – linker.ld) је суштински део embedded пројекта – она одређује начин распоређивања секција програма у физичку меморију микроконтролера током линковања. Она повезује свет C кода са конкретним Flash/RAM адресним простором хардвера, обезбеђујући да сваки део извршног кода и података буде на предвиђеној адреси у меморији. У примеру пројекта за микроконтролер CYT2BL5CAS (Infineon Traveo II, KIT\_T2G-B-E\_LITE), линкерска скрипта је класичног обрасца за Cortex-M систем са четири језгра (четворојезгарни систем). Састоји се из три дела: (1) почетне глобалне директиве и дефиниција симбола, (2) секције MEMORY са описом расположивих меморијских регија (Flash, RAM, специјални Flash сегменти), и (3) секције SECTIONS која прописује смештај сваке програмске секције (.text, .data, .bss, стек, хип и др.) у одговарајуће меморијске регије. У наставку се систематски анализира свака компонента ове скрипте.

* 1. Пример линкер скрипте за GNU C компајлер

Линкерска скрипта започиње глобалним поставкама излазног формата и библиотека, затим дефинише кључне параметре (нпр. величину стека) као симболичке константе, а потом описује расположиве меморијске регије система. На основу тога, у блоку SECTIONS врши се расподела преведених програмских секција у одговарајуће меморијске регионе. У нашем примеру, скрипта најпре одређује да ће резултујући извршни фајл бити ELF за 32-битни ARM у little-endian формату, а као улазну тачку програма поставља рутину за ресет (симбол Reset\_Handler). Потом се задају константе за величине меморијских резерви (нпр. STACK\_SIZE) и израчунавају изведени адресни параметри. Блок MEMORY именује главне регије: интерну Flash меморију (за програмски код) и интерну SRAM (за податке и стек), уз додатне специјалне сегменте (supervisory flash за кључеве, eFuse и сл.). Коначно, у блоку SECTIONS прецизира се распоред ELF секција: векторска табела прекида и извршни код смештени су у Flash, иницијализовани подаци (.data) су предвиђени у RAM (али са копијом иницијалних вредности у Flash-у), неиницијализовани подаци (.bss) такође у RAM (без заузимања места у Flash-у), док су стек и хип секције позициониране на крају RAM меморије. На овај начин се остварује статичко меморијско мапирање целог програма, које је основа за правилно покретање и рад микроконтролера у *bare-metal* окружењу.

OUTPUT\_FORMAT ("elf32-littlearm", "elf32-bigarm", "elf32-littlearm")

SEARCH\_DIR(.)

GROUP(-lgcc -lc -lnosys)

ENTRY(Reset\_Handler)

/\* The size of the stack section at the end of CM0+ SRAM \*/

STACK\_SIZE = 0x1000;

/\* Additions MLGH to incorporate the SROM Sram requirement \*/

sram\_start\_reserve = 0;

sram\_private\_for\_srom = 0x00000800; /\* Private SRAM for SROM (e.g. API processing). Reserved at the beginning \*/

cm0plus\_sram\_reserve = 0x00020000; /\* cm0 sram size \*/

cm0plus\_code\_flash\_reserve = 0x00080000; /\* cm0 flash size \*/

sram\_base\_address = 0x08000000;

code\_flash\_base\_address = 0x10000000;

code\_flash\_total\_size = 0x00080000;

\_base\_SRAM\_CM0P = sram\_base\_address + sram\_start\_reserve + sram\_private\_for\_srom;

\_size\_SRAM\_CM0P = cm0plus\_sram\_reserve - sram\_start\_reserve - sram\_private\_for\_srom;

/\* CM0+ flash reservation must end on a sector boundary in order to avoid partial erasure of CM4 application. \*/

code\_flash\_sector\_size = 0x8000;

/\* Enforce CM0+ flash size ends on a boundary. Comment this assert out if you need to prioritize CM4

\* application space, but note that if the sector boundary does not match the CM0+ flash size, the CM4

\* application must always be flashed again after the CM0+ application, since flashing the CM0+ program

\* will erase the start of the CM4 program that is placed inside the last CM0+ application sector. \*/

ASSERT(cm0plus\_code\_flash\_reserve % code\_flash\_sector\_size == 0, "CM0 code space does not end on a sector boundary, which will cause the start of the CM4 application space to be erased when modifying CM0 application. Fix CM0 application size.")

/\* Force symbol to be entered in the output file as an undefined symbol. Doing

\* this may, for example, trigger linking of additional modules from standard

\* libraries. You may list several symbols for each EXTERN, and you may use

\* EXTERN multiple times. This command has the same effect as the -u command-line

\* option.

\*/

EXTERN(Reset\_Handler)

/\* The MEMORY section below describes the location and size of blocks of memory in the target.

\* Use this section to specify the memory regions available for allocation.

\*/

MEMORY

{

/\* The ram and flash regions control RAM and flash memory allocation for the CM0+ core.

\* You can change the memory allocation by editing the 'ram' and 'flash' regions.

\* Note that 2 KB at the end of the system SRAM are reserved for system use.

\* Using this memory region for other purposes will lead to unexpected behavior (however,

\* this is usually only a concern for the CM4 processor.)

\* Your changes must be aligned with the corresponding memory regions for the CM4 core in 'xx\_cm4\_dual.ld',

\* where 'xx' is the device group; for example, 'cyb06xx7\_cm4\_dual.ld'.

\*/

ram (rxw) : ORIGIN = \_base\_SRAM\_CM0P, LENGTH = \_size\_SRAM\_CM0P

flash (rx) : ORIGIN = 0x10000000, LENGTH = 0x80000

/\* The following regions define device specific memory regions and must not be changed. \*/

sflash\_user\_data (rx) : ORIGIN = 0x17000800, LENGTH = 0x800 /\* Supervisory flash: User data \*/

sflash\_nar (rx) : ORIGIN = 0x17001A00, LENGTH = 0x200 /\* Supervisory flash: Normal Access Restrictions (NAR) \*/

sflash\_public\_key (rx) : ORIGIN = 0x17005A00, LENGTH = 0xC00 /\* Supervisory flash: Public Key \*/

sflash\_toc\_2 (rx) : ORIGIN = 0x17007C00, LENGTH = 0x200 /\* Supervisory flash: Table of Content # 2 \*/

sflash\_rtoc\_2 (rx) : ORIGIN = 0x17007E00, LENGTH = 0x200 /\* Supervisory flash: Table of Content # 2 Copy \*/

efuse (r) : ORIGIN = 0x90700000, LENGTH = 0x100000 /\* 1 MB \*/

}

/\* Library configurations \*/

GROUP(libgcc.a libc.a libm.a libnosys.a)

/\* Linker script to place sections and symbol values. Should be used together

\* with other linker script that defines memory regions FLASH and RAM.

\* It references following symbols, which must be defined in code:

\* Reset\_Handler : Entry of reset handler

\*

\* It defines following symbols, which code can use without definition:

\* \_\_exidx\_start

\* \_\_exidx\_end

\* \_\_copy\_table\_start\_\_

\* \_\_copy\_table\_end\_\_

\* \_\_zero\_table\_start\_\_

\* \_\_zero\_table\_end\_\_

\* \_\_etext

\* \_\_data\_start\_\_

\* \_\_preinit\_array\_start

\* \_\_preinit\_array\_end

\* \_\_init\_array\_start

\* \_\_init\_array\_end

\* \_\_fini\_array\_start

\* \_\_fini\_array\_end

\* \_\_data\_end\_\_

\* \_\_bss\_start\_\_

\* \_\_bss\_end\_\_

\* \_\_end\_\_

\* end

\* \_\_HeapLimit

\* \_\_StackLimit

\* \_\_StackTop

\* \_\_stack

\* \_\_Vectors\_End

\* \_\_Vectors\_Size

\*/

SECTIONS

{

.cy\_app\_header :

{

KEEP(\*(.cy\_app\_header))

} > flash

/\* Cortex-M0+ application flash area \*/

.text ORIGIN(flash) :

{

. = ALIGN(4);

\_\_Vectors = . ;

KEEP(\*(.vectors))

. = ALIGN(4);

\_\_Vectors\_End = .;

\_\_Vectors\_Size = \_\_Vectors\_End - \_\_Vectors;

\_\_end\_\_ = .;

. = ALIGN(4);

\*(.text\*)

KEEP(\*(.init))

KEEP(\*(.fini))

/\* .ctors \*/

\*crtbegin.o(.ctors)

\*crtbegin?.o(.ctors)

\*(EXCLUDE\_FILE(\*crtend?.o \*crtend.o) .ctors)

\*(SORT(.ctors.\*))

\*(.ctors)

/\* .dtors \*/

\*crtbegin.o(.dtors)

\*crtbegin?.o(.dtors)

\*(EXCLUDE\_FILE(\*crtend?.o \*crtend.o) .dtors)

\*(SORT(.dtors.\*))

\*(.dtors)

/\* Read-only code (constants). \*/

\*(.rodata .rodata.\* .constdata .constdata.\* .conststring .conststring.\*)

KEEP(\*(.eh\_frame\*))

} > flash

.ARM.extab :

{

\*(.ARM.extab\* .gnu.linkonce.armextab.\*)

} > flash

\_\_exidx\_start = .;

.ARM.exidx :

{

\*(.ARM.exidx\* .gnu.linkonce.armexidx.\*)

} > flash

\_\_exidx\_end = .;

/\* To copy multiple ROM to RAM sections,

\* uncomment .copy.table section and,

\* define \_\_STARTUP\_COPY\_MULTIPLE in startup\_tviibe4m\_cm0plus.S \*/

.copy.table :

{

. = ALIGN(4);

\_\_copy\_table\_start\_\_ = .;

/\* Copy interrupt vectors from flash to RAM \*/

LONG (\_\_Vectors) /\* From \*/

LONG (\_\_ram\_vectors\_start\_\_) /\* To \*/

LONG (\_\_Vectors\_End - \_\_Vectors) /\* Size \*/

/\* Copy data section to RAM \*/

LONG (\_\_etext) /\* From \*/

LONG (\_\_data\_start\_\_) /\* To \*/

LONG (\_\_data\_end\_\_ - \_\_data\_start\_\_) /\* Size \*/

\_\_copy\_table\_end\_\_ = .;

} > flash

/\* To clear multiple BSS sections,

\* uncomment .zero.table section and,

\* define \_\_STARTUP\_CLEAR\_BSS\_MULTIPLE in startup\_tviibe4m\_cm0plus.S \*/

.zero.table :

{

. = ALIGN(4);

\_\_zero\_table\_start\_\_ = .;

LONG (\_\_bss\_start\_\_)

LONG (\_\_bss\_end\_\_ - \_\_bss\_start\_\_)

\_\_zero\_table\_end\_\_ = .;

} > flash

\_\_etext = . ;

.ramVectors (NOLOAD) : ALIGN(8)

{

\_\_ram\_vectors\_start\_\_ = .;

KEEP(\*(.ram\_vectors))

\_\_ram\_vectors\_end\_\_ = .;

} > ram

.data \_\_ram\_vectors\_end\_\_ :

{

. = ALIGN(4);

\_\_data\_start\_\_ = .;

\*(vtable)

\_\_sdata\_start\_\_ = .;

\*(.data\*)

\_\_sdata\_end\_\_ = .;

. = ALIGN(4);

/\* preinit data \*/

PROVIDE\_HIDDEN (\_\_preinit\_array\_start = .);

KEEP(\*(.preinit\_array))

PROVIDE\_HIDDEN (\_\_preinit\_array\_end = .);

. = ALIGN(4);

/\* init data \*/

PROVIDE\_HIDDEN (\_\_init\_array\_start = .);

KEEP(\*(SORT(.init\_array.\*)))

KEEP(\*(.init\_array))

PROVIDE\_HIDDEN (\_\_init\_array\_end = .);

. = ALIGN(4);

/\* finit data \*/

PROVIDE\_HIDDEN (\_\_fini\_array\_start = .);

KEEP(\*(SORT(.fini\_array.\*)))

KEEP(\*(.fini\_array))

PROVIDE\_HIDDEN (\_\_fini\_array\_end = .);

KEEP(\*(.jcr\*))

. = ALIGN(4);

KEEP(\*(.cy\_ramfunc\*))

. = ALIGN(4);

\_\_data\_end\_\_ = .;

} > ram AT>flash

/\* Place variables in the section that should not be initialized during the

\* device startup.

\*/

.noinit (NOLOAD) : ALIGN(8)

{

KEEP(\*(.noinit))

} > ram

/\* The uninitialized global or static variables are placed in this section.

\*

\* The NOLOAD attribute tells linker that .bss section does not consume

\* any space in the image. The NOLOAD attribute changes the .bss type to

\* NOBITS, and that makes linker to A) not allocate section in memory, and

\* A) put information to clear the section with all zeros during application

\* loading.

\*

\* Without the NOLOAD attribute, the .bss section might get PROGBITS type.

\* This makes linker to A) allocate zeroed section in memory, and B) copy

\* this section to RAM during application loading.

\*/

.bss (NOLOAD):

{

. = ALIGN(4);

\_\_bss\_start\_\_ = .;

\*(.bss\*)

\*(COMMON)

. = ALIGN(4);

\_\_bss\_end\_\_ = .;

} > ram

.heap (NOLOAD):

{

\_\_HeapBase = .;

\_\_end\_\_ = .;

end = \_\_end\_\_;

KEEP(\*(.heap\*))

. = ORIGIN(ram) + LENGTH(ram) - STACK\_SIZE;

\_\_HeapLimit = .;

} > ram

/\* .stack\_dummy section doesn't contains any symbols. It is only

\* used for linker to calculate size of stack sections, and assign

\* values to stack symbols later \*/

.stack\_dummy (NOLOAD):

{

KEEP(\*(.stack\*))

} > ram

/\* Set stack top to end of RAM, and stack limit move down by

\* size of stack\_dummy section \*/

\_\_StackTop = ORIGIN(ram) + LENGTH(ram);

\_\_StackLimit = \_\_StackTop - SIZEOF(.stack\_dummy);

PROVIDE(\_\_stack = \_\_StackTop);

/\* Check if data + heap + stack exceeds RAM limit \*/

ASSERT(\_\_StackLimit >= \_\_HeapLimit, "region RAM overflowed with stack")

/\* Supervisory Flash: User data \*/

.cy\_sflash\_user\_data :

{

KEEP(\*(.cy\_sflash\_user\_data))

} > sflash\_user\_data

/\* Supervisory Flash: Normal Access Restrictions (NAR) \*/

.cy\_sflash\_nar :

{

KEEP(\*(.cy\_sflash\_nar))

} > sflash\_nar

/\* Supervisory Flash: Public Key \*/

.cy\_sflash\_public\_key :

{

KEEP(\*(.cy\_sflash\_public\_key))

} > sflash\_public\_key

/\* Supervisory Flash: Table of Content # 2 \*/

.cy\_toc\_part2 :

{

KEEP(\*(.cy\_toc\_part2))

} > sflash\_toc\_2

/\* Supervisory Flash: Table of Content # 2 Copy \*/

.cy\_rtoc\_part2 :

{

KEEP(\*(.cy\_rtoc\_part2))

} > sflash\_rtoc\_2

/\* eFuse \*/

.cy\_efuse :

{

KEEP(\*(.cy\_efuse))

} > efuse

/\* These sections are used for additional metadata (silicon revision,

\* Silicon/JTAG ID, etc.) storage.

\*/

.cymeta 0x90500000 : { KEEP(\*(.cymeta)) } :NONE

}

/\* The following symbols used by the cymcuelftool. \*/

/\* Flash \*/

\_\_cy\_memory\_0\_start = 0x10000000;

\_\_cy\_memory\_0\_length = 0x00410000;

\_\_cy\_memory\_0\_row\_size = 0x200;

/\* Supervisory Flash \*/

\_\_cy\_memory\_2\_start = 0x17000000;

\_\_cy\_memory\_2\_length = 0x8000;

\_\_cy\_memory\_2\_row\_size = 0x200;

/\* eFuse \*/

\_\_cy\_memory\_4\_start = 0x90700000;

\_\_cy\_memory\_4\_length = 0x100000;

\_\_cy\_memory\_4\_row\_size = 1;

/\* EOF \*/

* 1. Почетне директиве и дефиниције симбола

Први део скрипте садржи глобалне директиве и иницијализацију симболичких константи, које ће касније бити коришћене у MEMORY и SECTIONS одељцима. Ове директиве одређују формат излазне датотеке, путеве до библиотека, улазну тачку програма, као и почетне величине за стек и друге резервисане меморијске области.

OUTPUT\_FORMAT ("elf32-littlearm", "elf32-bigarm", "elf32-littlearm")

SEARCH\_DIR(.)

GROUP(-lgcc -lc -lnosys)

ENTRY(Reset\_Handler)

/\* The size of the stack section at the end of CM0+ SRAM \*/

STACK\_SIZE = 0x1000;

/\* Additions MLGH to incorporate the SROM Sram requirement \*/

sram\_start\_reserve = 0;

sram\_private\_for\_srom = 0x00000800; /\* Private SRAM for SROM (e.g. API processing). Reserved at the beginning \*/

cm0plus\_sram\_reserve = 0x00020000; /\* cm0 sram size \*/

cm0plus\_code\_flash\_reserve = 0x00080000; /\* cm0 flash size \*/

sram\_base\_address = 0x08000000;

code\_flash\_base\_address = 0x10000000;

code\_flash\_total\_size = 0x00080000;

\_base\_SRAM\_CM0P = sram\_base\_address + sram\_start\_reserve + sram\_private\_for\_srom;

\_size\_SRAM\_CM0P = cm0plus\_sram\_reserve - sram\_start\_reserve - sram\_private\_for\_srom;

/\* CM0+ flash reservation must end on a sector boundary in order to avoid partial erasure of CM4 application. \*/

code\_flash\_sector\_size = 0x8000;

/\* Enforce CM0+ flash size ends on a boundary. Comment this assert out if you need to prioritize CM4

\* application space, but note that if the sector boundary does not match the CM0+ flash size, the CM4

\* application must always be flashed again after the CM0+ application, since flashing the CM0+ program

\* will erase the start of the CM4 program that is placed inside the last CM0+ application sector. \*/

ASSERT(cm0plus\_code\_flash\_reserve % code\_flash\_sector\_size == 0, "CM0 code space does not end on a sector boundary, which will cause the start of the CM4 application space to be erased when modifying CM0 application. Fix CM0 application size.")

/\* Force symbol to be entered in the output file as an undefined symbol. Doing

\* this may, for example, trigger linking of additional modules from standard

\* libraries. You may list several symbols for each EXTERN, and you may use

\* EXTERN multiple times. This command has the same effect as the -u command-line

\* option.

\*/

EXTERN(Reset\_Handler)

Код приказани изнад представља уводни део линкерске скрипте који претходи формалном опису MEMОRY региона. У њему се дефинишу кључни параметри потребни за каснију расподелу секција, као што су изведене адресе, величине и додатне заштитне провере (assert), чиме се обезбеђује доследност и исправност распоређивања у SECTIONS одељку. Такав приступ одговара устаљеној пракси у GNU ld језику скрипти и заснива се на званичној спецификацији линкера.

**OUTPUT\_FORMAT**

Директива

OUTPUT\_FORMAT("elf32-littlearm", "elf32-bigarm", "elf32-littlearm")

одређује **BFD** формат излазног објекта који ће **линкер** генерисати. **BFD** је скраћеница од *Binary File Descriptor* — то је унутрашњи апстракциони интерфејс GNU ld линкера и сродних алата (objcopy, readelf, nm и др.), који омогућава подршку за различите бинарне формате на транспарентан начин, без потребе да се мења логика алата при раду са ELF, COFF, a.out и другим форматима.

Унутар директиве OUTPUT\_FORMAT наводе се **три параметра**:

1. Први параметар је **подразумевани формат** који ће се користити током генерисања излазне датотеке;
2. Други је **алтернативни формат** који се може употребити уколико се током процеса обраде појави потреба за променом ендјанског распореда (нпр. big-endian варијанта);
3. Трећи параметар је **формат који ће се користити у unexec операцијама**, односно када се врши снимање тренутног стања меморије у извршну датотеку.

У типичним сценаријима за микроконтролере који користе ARM архитектуру у *little-endian* режиму, **сви параметри** се могу поставити на идентичну вредност — као у примеру elf32-littlearm — јер нема реалне потребе за подршком другим варијантама формата. Међутим, синтакса GNU ld линкера подразумева **експлицитно задавање сва три параметра**, чак и када су идентични, ради очувања униформности и избегавања неодређеног понашања у случајевима када је unexec потребан или када алат интерно промени режим обраде.

Разлог зашто су **први и трећи параметар исти** лежи у чињеници да се у embedded окружењима *unexec* готово никада не користи, па је најбезбедније и најконзистентније рециклаирати вредност подразумеваног формата (elf32-littlearm). То значи да ће и током нормалне компилације и током евентуалног снимања меморије (ако се уопште деси) линкер произвести датотеку истог формата.

Израз **unexec** (од *undo exec*) односи се на снимање садржаја меморије у тренутном стању у нову извршну датотеку. Ова техника се ређе користи у embedded контексту, али је подржана од стране GNU алата ради компатибилности са другим окружењима (на пример, GNU Emacs користи unexec приликом израде snapshot-а унапред учитаних модула). У тим случајевима, потребно је да линкер зна у ком формату да произведе излаз и тада користи **трећи параметар** OUTPUT\_FORMAT директиве.

Дакле, иако су у овом конкретном примеру сви аргументи једнаки (elf32-littlearm), њихово присуство одражава интерну логику GNU линкера и осигурава стабилност и предвидивост понашања у свим фазама линковања. За системског програмера, препорука је увек да се **експлицитно наведу сва три параметра**, чак и када су идентични, ради пуне контроле над понашањем линкера.

Цела еквивалентна командна линија за ову директиву, уколико се користи спољашњи позив ld линкера, изгледала би овако:

ld --oformat elf32-littlearm -T linker.ld -o output.elf input.o

где:

* --oformat elf32-littlearm одређује излазни BFD формат,
* -T linker.ld задаје коришћену линкерску скрипту,
* -o output.elf је име излазне ELF датотеке,
* input.o је улазни објектни фајл добијен компилацијом.

Детаљна синтакса и семантика директиве OUTPUT\_FORMAT, као и објашњење њене трочлане структуре, доступни су у оквиру одељка *Format Commands* званичне GNU документације за ld.

**SEARCH\_DIR**

Директива SEARCH\_DIR(".") додаје **текући директоријум** (".") у интерну листу путања за претрагу библиотека и архива, што је функционално еквивалентно опцији командне линије -L.. На тај начин, GNU линкер ће током процеса повезивања (linking) претражити и локални директоријум у потрази за библиотекама као што су libc.a, libgcc.a, или другим архивама (\*.a) специфичним за пројекат.

Ова наредба је изузетно корисна у embedded окружењима, где се често користе прилагођене или претходно компајлиране верзије стандардних библиотека које се налазе директно унутар пројектне структуре. Уместо да се ослања на системски глобални пут (нпр. /usr/lib), SEARCH\_DIR(".") омогућава потпуну контролу над тим **које тачно библиотеке ће бити повезане**, што је кључно за предвидљивост, минимализацију и безбедност firmware-а.

Стандардне библиотеке попут **libc** (стандардна C библиотека) и **libgcc** (унутрашња GCC помоћна библиотека) пружају основне функције без којих већина C програма не би могла да се линкује или извршава. То укључује имплементацију функција као што су memcpy, strlen, printf, malloc, али и низ *runtime* функција неопходних за коректно управљање регистрима, стеком, и позивима функција у ARM архитектури (нпр. \_\_aeabi\_\* функције).

Командна линија која одговара ефекту SEARCH\_DIR(".") у линкерској скрипти изгледала би овако:

ld -L. -T linker.ld -o output.elf startup.o main.o -lc -lgcc

где:

* -L. додаје текући директоријум у претрагу библиотека;
* -T linker.ld задаје линкерску скрипту;
* -o output.elf је излазна ELF датотека;
* startup.o и main.o су улазни објектни модули;
* -lc и -lgcc указују да треба повезати libc и libgcc, које ће бити пронађене унутар текућег директоријума ако се тамо налазе.

Синтакса и функција директиве SEARCH\_DIR документоване су у званичној GNU ld документацији, у оквиру одељка *File Commands*.

**GROUP (библиотеке)**

Директива GROUP(-lgcc -lc -lnosys) у оквиру линкерске скрипте формира **групу архива** коју линкер треба да претражује **итеративно**, све док се не разрешe све међузависности између наведених библиотека. Ово је скриптни еквивалент коришћењу опција --start-group ... --end-group на командној линији. Груписање је посебно важно у ситуацијама када библиотеке **међусобно позивају симболе**, као што је случај са libgcc (унутрашња GCC библиотека), libc (стандардна C библиотека) и libnosys (задата „но-OS“ имплементација системских позива). Без употребе GROUP, линкер би могао да прекине претрагу након првог пролаза и пријави нерешене симболе, док груписањем обезбеђујемо да се линковање наставља док се све међузависности успешно не разрешe.

**ENTRY(Reset\_Handler)**

Директива ENTRY(Reset\_Handler) дефинише почетну извршну тачку програма у ELF фајлу. Овим се означава да ће након ресетовања процесора извршавање почети од адресе етикете Reset\_Handler. У Cortex-M архитектури, Reset\_Handler је рутина стартап кода (део *векторске табеле*) која се налази на другој позицији у табели прекида и позива се одмах након што процесор учита почетну вредност стек показивача из прве позиције. Постављање Reset\_Handler као ENTRY симбола осигурава да ће, при генерисању извршног фајла или конверзији у бинарни формат, ова рутина бити третирана као главна тачка уласка у програм (иако сам Cortex-M контролер у старту стварно користи векторску табелу за проналажење те адресе).

**Додела симболичких константи.** Након наведених глобалних директива, скрипта дефинише више константи коришћењем синтаксе *симбол = вредност;*. Примери су: STACK\_SIZE = 0x1000;, sram\_private\_for\_srom = 0x00000800;, cm0plus\_sram\_reserve = 0x00020000;, итд. Овакве изјаве представљају *доделе симбола* у LD језику и креирају апсолутне симболе који се могу користити у изразима даље у скрипти. Линкер их евалуира *лењо*, тј. тек када су потребни. У нашем случају ови симболи служе за параметризацију меморијских адреса и величина:

* STACK\_SIZE = 0x1000 дефинише величину стека од 4096 бајтова (4 KB) по језгру. Ово је меморија која ће се резервисати при врху одговарајућег RAM-а за стек програма. Уколико би била дефинисана макро константа \_\_STACK\_SIZE при превођењу, користила би се њена вредност (то је усклађено са startup кодом који условно поставља величину стека).
* sram\_private\_for\_srom = 0x00000800 резервише 0x800 бајтова (2048 B) SRAM-а за намене *SROM* рутина система. Traveo T2G микроконтролери имају интерни *System ROM* (SROM) са API функцијама (нпр. за флешовање, сигурносне функције) које користе део SRAM-а као привремену “scratch” област. Овом константом се предвиђа та област на почетку SRAM-а коју неће користити апликација.
* cm0plus\_sram\_reserve = 0x00020000 дефинише да је 128 KB (0x20000) SRAM-а намењено Cortex-M0+ језгру у овом двојезгарном систему. Слично, cm0plus\_code\_flash\_reserve = 0x00080000 означава да је 512 KB Flash меморије резервисано за програм Cortex-M0+ језгра. Ове резервације служе да би се одвојили ресурси између секундарног (М0+) и главног (М4) језгра, пошто оба језгра деле исту физичку меморију.
* sram\_base\_address = 0x08000000 и code\_flash\_base\_address = 0x10000000 су почетне базе адреса interне SRAM и Flash меморије на овом микроконтролеру. Конкретно, 0x1000\_0000 је базна адреса главне Flash (Code Flash) меморије у Traveo T2G чиповима, док је 0x0800\_0000 база SRAM-а.
* code\_flash\_total\_size = 0x00080000 (512 KB) је у овом примјеру наведена тотална величина Code Flash-а. *Напомена:* За предметни модел CYT2BL5CAS, укупан Flash је стварно 4 MB, али овде је code\_flash\_total\_size подешен на 512 KB, што одговара резервисаном простору за М0+ језгро. Пратећи код у скрипти ће израчунати преосталу величину за М4 језгро.

Уз помоћ ових константи изводе се даље вредности:

\_base\_SRAM\_CM0P = sram\_base\_address + sram\_start\_reserve + sram\_private\_for\_srom;

\_size\_SRAM\_CM0P = cm0plus\_sram\_reserve - sram\_start\_reserve - sram\_private\_for\_srom;

Овде је \_base\_SRAM\_CM0P почетна адреса SRAM-а намењеног М0+ језгру након почетног *ресерва* (овде sram\_start\_reserve = 0) и SROM резерве, дакле резултат је 0x0800\_0000 + 0x0 + 0x800 = **0x0800\_0800**. То значи да првих 2048 бајтова SRAM-а заузима SROM, а од 0x0800\_0800 почиње М0+ меморија. \_size\_SRAM\_CM0P израчунава ефективну дужину SRAM-а за М0+: 0x20000 - 0x800 = **0x1F800** (126 KB). Слично, у делу за Flash проверава се поравнање резерве:

code\_flash\_sector\_size = 0x8000; /\* 32 KB \*/

ASSERT(cm0plus\_code\_flash\_reserve % code\_flash\_sector\_size == 0, "CM0 code space does not end on a sector boundary...");

Овим се осигурава да 512 KB резервисаних за М0+ заузима цео број сектора од 32 KB (што јесте случај, 0x80000 је 16 \* 32KB).

ASSERT директива генерише грешку при линковању ако услов није испуњен – у овом примеру то је заштита да граница између М0+ и М4 Flash региона падне тачно на границу сектора, како би се избегло нежељено брисање почетка М4 програма приликом репрограмирања М0+ апликације.

**ASSERT(cm0plus\_code\_flash\_reserve % code\_flash\_sector\_size == 0, "...")**  
ASSERT је скриптна провера инваријанте: ако услов није испуњен, линкер прекида са грешком и исписује поруку. Овде се формално обезбеђује да резервација Code Flash-а за CM0+ завршава на граници сектора, како би се избегло делимично брисање почетка CM4 апликације приликом репрограмирања.

**EXTERN**

Команда EXTERN(Reset\_Handler) експлицитно декларише симбол Reset\_Handler као екстерни (недефинисани) симбол који мора постојати у излазу. Практично, ово осигурава да ће објектни модул који садржи Reset\_Handler (startup датотека са векторском табелом) бити увучен у линку (еквивалентно коришћењу опције -u Reset\_Handler). На тај начин стартап код и векторска табела неће бити одбачени од стране линкера чак и ако на њих нема других референци у програму.

Наведени блок директива и дефиниција поставља темеље за даљи ток скрипте. Сумирано, пре MEMORY дела ми смо: (i) дефинисали формат излазног ELF-а и политику претраживања библиотека, (ii) поставили улазну тачку на Reset\_Handler у складу са ARM Cortex-M моделом, (iii) увели параметризоване симболе за адресе и величине меморијских регија (укључујући резерве за SROM и М0+ језгро у складу са архитектуром Traveo T2G), и (iv) додали проверу исправности за поравнање Flash поделе. Оваква организација чини остатак скрипте читљивијом и поузданијом – касније дефинисане MEMORY и SECTIONS секције користе ове симболе да прецизно позиционирају програмске секције у оквиру расположивог адресног простора микроконтролера.

* 1. MEMORY дефиниција

У скрипти се најпре дефинишу именовани *меморијски региони*. Пример за неки Cortex-M7 микроконтролер може бити:

MEMORY

{

/\* The ram and flash regions control RAM and flash memory allocation for the CM0+ core.

\* You can change the memory allocation by editing the 'ram' and 'flash' regions.

\* Note that 2 KB at the end of the system SRAM are reserved for system use.

\* Using this memory region for other purposes will lead to unexpected behavior (however,

\* this is usually only a concern for the CM4 processor.)

\* Your changes must be aligned with the corresponding memory regions for the CM4 core in 'xx\_cm4\_dual.ld',

\* where 'xx' is the device group; for example, 'cyb06xx7\_cm4\_dual.ld'.

\*/

ram (rxw) : ORIGIN = \_base\_SRAM\_CM0P, LENGTH = \_size\_SRAM\_CM0P

flash (rx) : ORIGIN = 0x10000000, LENGTH = 0x80000

/\* The following regions define device specific memory regions and must not be changed. \*/

sflash\_user\_data (rx) : ORIGIN = 0x17000800, LENGTH = 0x800 /\* Supervisory flash: User data \*/

sflash\_nar (rx) : ORIGIN = 0x17001A00, LENGTH = 0x200 /\* Supervisory flash: Normal Access Restrictions (NAR) \*/

sflash\_public\_key (rx) : ORIGIN = 0x17005A00, LENGTH = 0xC00 /\* Supervisory flash: Public Key \*/

sflash\_toc\_2 (rx) : ORIGIN = 0x17007C00, LENGTH = 0x200 /\* Supervisory flash: Table of Content # 2 \*/

sflash\_rtoc\_2 (rx) : ORIGIN = 0x17007E00, LENGTH = 0x200 /\* Supervisory flash: Table of Content # 2 Copy \*/

efuse (r) : ORIGIN = 0x90700000, LENGTH = 0x100000 /\* 1 MB \*/

}

* 1. SECTIONS расподела

/\* Library configurations \*/

GROUP(libgcc.a libc.a libm.a libnosys.a)

/\* Linker script to place sections and symbol values. Should be used together

\* with other linker script that defines memory regions FLASH and RAM.

\* It references following symbols, which must be defined in code:

\* Reset\_Handler : Entry of reset handler

\*

\* It defines following symbols, which code can use without definition:

\* \_\_exidx\_start

\* \_\_exidx\_end

\* \_\_copy\_table\_start\_\_

\* \_\_copy\_table\_end\_\_

\* \_\_zero\_table\_start\_\_

\* \_\_zero\_table\_end\_\_

\* \_\_etext

\* \_\_data\_start\_\_

\* \_\_preinit\_array\_start

\* \_\_preinit\_array\_end

\* \_\_init\_array\_start

\* \_\_init\_array\_end

\* \_\_fini\_array\_start

\* \_\_fini\_array\_end

\* \_\_data\_end\_\_

\* \_\_bss\_start\_\_

\* \_\_bss\_end\_\_

\* \_\_end\_\_

\* end

\* \_\_HeapLimit

\* \_\_StackLimit

\* \_\_StackTop

\* \_\_stack

\* \_\_Vectors\_End

\* \_\_Vectors\_Size

\*/

SECTIONS

{

.cy\_app\_header :

{

KEEP(\*(.cy\_app\_header))

} > flash

/\* Cortex-M0+ application flash area \*/

.text ORIGIN(flash) :

{

. = ALIGN(4);

\_\_Vectors = . ;

KEEP(\*(.vectors))

. = ALIGN(4);

\_\_Vectors\_End = .;

\_\_Vectors\_Size = \_\_Vectors\_End - \_\_Vectors;

\_\_end\_\_ = .;

. = ALIGN(4);

\*(.text\*)

KEEP(\*(.init))

KEEP(\*(.fini))

/\* .ctors \*/

\*crtbegin.o(.ctors)

\*crtbegin?.o(.ctors)

\*(EXCLUDE\_FILE(\*crtend?.o \*crtend.o) .ctors)

\*(SORT(.ctors.\*))

\*(.ctors)

/\* .dtors \*/

\*crtbegin.o(.dtors)

\*crtbegin?.o(.dtors)

\*(EXCLUDE\_FILE(\*crtend?.o \*crtend.o) .dtors)

\*(SORT(.dtors.\*))

\*(.dtors)

/\* Read-only code (constants). \*/

\*(.rodata .rodata.\* .constdata .constdata.\* .conststring .conststring.\*)

KEEP(\*(.eh\_frame\*))

} > flash

.ARM.extab :

{

\*(.ARM.extab\* .gnu.linkonce.armextab.\*)

} > flash

\_\_exidx\_start = .;

.ARM.exidx :

{

\*(.ARM.exidx\* .gnu.linkonce.armexidx.\*)

} > flash

\_\_exidx\_end = .;

/\* To copy multiple ROM to RAM sections,

\* uncomment .copy.table section and,

\* define \_\_STARTUP\_COPY\_MULTIPLE in startup\_tviibe4m\_cm0plus.S \*/

.copy.table :

{

. = ALIGN(4);

\_\_copy\_table\_start\_\_ = .;

/\* Copy interrupt vectors from flash to RAM \*/

LONG (\_\_Vectors) /\* From \*/

LONG (\_\_ram\_vectors\_start\_\_) /\* To \*/

LONG (\_\_Vectors\_End - \_\_Vectors) /\* Size \*/

/\* Copy data section to RAM \*/

LONG (\_\_etext) /\* From \*/

LONG (\_\_data\_start\_\_) /\* To \*/

LONG (\_\_data\_end\_\_ - \_\_data\_start\_\_) /\* Size \*/

\_\_copy\_table\_end\_\_ = .;

} > flash

/\* To clear multiple BSS sections,

\* uncomment .zero.table section and,

\* define \_\_STARTUP\_CLEAR\_BSS\_MULTIPLE in startup\_tviibe4m\_cm0plus.S \*/

.zero.table :

{

. = ALIGN(4);

\_\_zero\_table\_start\_\_ = .;

LONG (\_\_bss\_start\_\_)

LONG (\_\_bss\_end\_\_ - \_\_bss\_start\_\_)

\_\_zero\_table\_end\_\_ = .;

} > flash

\_\_etext = . ;

.ramVectors (NOLOAD) : ALIGN(8)

{

\_\_ram\_vectors\_start\_\_ = .;

KEEP(\*(.ram\_vectors))

\_\_ram\_vectors\_end\_\_ = .;

} > ram

.data \_\_ram\_vectors\_end\_\_ :

{

. = ALIGN(4);

\_\_data\_start\_\_ = .;

\*(vtable)

\_\_sdata\_start\_\_ = .;

\*(.data\*)

\_\_sdata\_end\_\_ = .;

. = ALIGN(4);

/\* preinit data \*/

PROVIDE\_HIDDEN (\_\_preinit\_array\_start = .);

KEEP(\*(.preinit\_array))

PROVIDE\_HIDDEN (\_\_preinit\_array\_end = .);

. = ALIGN(4);

/\* init data \*/

PROVIDE\_HIDDEN (\_\_init\_array\_start = .);

KEEP(\*(SORT(.init\_array.\*)))

KEEP(\*(.init\_array))

PROVIDE\_HIDDEN (\_\_init\_array\_end = .);

. = ALIGN(4);

/\* finit data \*/

PROVIDE\_HIDDEN (\_\_fini\_array\_start = .);

KEEP(\*(SORT(.fini\_array.\*)))

KEEP(\*(.fini\_array))

PROVIDE\_HIDDEN (\_\_fini\_array\_end = .);

KEEP(\*(.jcr\*))

. = ALIGN(4);

KEEP(\*(.cy\_ramfunc\*))

. = ALIGN(4);

\_\_data\_end\_\_ = .;

} > ram AT>flash

/\* Place variables in the section that should not be initialized during the

\* device startup.

\*/

.noinit (NOLOAD) : ALIGN(8)

{

KEEP(\*(.noinit))

} > ram

/\* The uninitialized global or static variables are placed in this section.

\*

\* The NOLOAD attribute tells linker that .bss section does not consume

\* any space in the image. The NOLOAD attribute changes the .bss type to

\* NOBITS, and that makes linker to A) not allocate section in memory, and

\* A) put information to clear the section with all zeros during application

\* loading.

\*

\* Without the NOLOAD attribute, the .bss section might get PROGBITS type.

\* This makes linker to A) allocate zeroed section in memory, and B) copy

\* this section to RAM during application loading.

\*/

.bss (NOLOAD):

{

. = ALIGN(4);

\_\_bss\_start\_\_ = .;

\*(.bss\*)

\*(COMMON)

. = ALIGN(4);

\_\_bss\_end\_\_ = .;

} > ram

.heap (NOLOAD):

{

\_\_HeapBase = .;

\_\_end\_\_ = .;

end = \_\_end\_\_;

KEEP(\*(.heap\*))

. = ORIGIN(ram) + LENGTH(ram) - STACK\_SIZE;

\_\_HeapLimit = .;

} > ram

/\* .stack\_dummy section doesn't contains any symbols. It is only

\* used for linker to calculate size of stack sections, and assign

\* values to stack symbols later \*/

.stack\_dummy (NOLOAD):

{

KEEP(\*(.stack\*))

} > ram

/\* Set stack top to end of RAM, and stack limit move down by

\* size of stack\_dummy section \*/

\_\_StackTop = ORIGIN(ram) + LENGTH(ram);

\_\_StackLimit = \_\_StackTop - SIZEOF(.stack\_dummy);

PROVIDE(\_\_stack = \_\_StackTop);

/\* Check if data + heap + stack exceeds RAM limit \*/

ASSERT(\_\_StackLimit >= \_\_HeapLimit, "region RAM overflowed with stack")

/\* Supervisory Flash: User data \*/

.cy\_sflash\_user\_data :

{

KEEP(\*(.cy\_sflash\_user\_data))

} > sflash\_user\_data

/\* Supervisory Flash: Normal Access Restrictions (NAR) \*/

.cy\_sflash\_nar :

{

KEEP(\*(.cy\_sflash\_nar))

} > sflash\_nar

/\* Supervisory Flash: Public Key \*/

.cy\_sflash\_public\_key :

{

KEEP(\*(.cy\_sflash\_public\_key))

} > sflash\_public\_key

/\* Supervisory Flash: Table of Content # 2 \*/

.cy\_toc\_part2 :

{

KEEP(\*(.cy\_toc\_part2))

} > sflash\_toc\_2

/\* Supervisory Flash: Table of Content # 2 Copy \*/

.cy\_rtoc\_part2 :

{

KEEP(\*(.cy\_rtoc\_part2))

} > sflash\_rtoc\_2

/\* eFuse \*/

.cy\_efuse :

{

KEEP(\*(.cy\_efuse))

} > efuse

/\* These sections are used for additional metadata (silicon revision,

\* Silicon/JTAG ID, etc.) storage.

\*/

.cymeta 0x90500000 : { KEEP(\*(.cymeta)) } :NONE

}

/\* The following symbols used by the cymcuelftool. \*/

/\* Flash \*/

\_\_cy\_memory\_0\_start = 0x10000000;

\_\_cy\_memory\_0\_length = 0x00410000;

\_\_cy\_memory\_0\_row\_size = 0x200;

/\* Supervisory Flash \*/

\_\_cy\_memory\_2\_start = 0x17000000;

\_\_cy\_memory\_2\_length = 0x8000;

\_\_cy\_memory\_2\_row\_size = 0x200;

/\* eFuse \*/

\_\_cy\_memory\_4\_start = 0x90700000;

\_\_cy\_memory\_4\_length = 0x100000;

\_\_cy\_memory\_4\_row\_size = 1;

/\* EOF \*/

* 1. Закључак о линкер скрипти

Она повезује свет C кода са физичком меморијом хардвера. MEMORY секција описује *где* може шта да иде, а SECTIONS секција *како* да се садржај распореди. За типичан Cortex-M пројекат, већина програмера користи унапред припремљену скрипту (било од произвођача или генерисану алатом), али разумевање исте је кључно при решавању проблема као што су: преливање меморије, смештање специфичних функција у одређени регион (нпр. у посебан сегмент који се може ажурирати независно), прављење боотлоадер/апликација поделе, итд.

1. Компилација и меморијски распоред за Infineon TRAVEO T2G
2. Закључак
3. Литература