

РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ДРУЖБЫ НАРОДОВ
Факультет физико-математических и естественных наук
Кафедра Фундаментальная информатика и информационные
технологии

ОТЧЕТ
ПО ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ № 14
дисциплина: Операционные системы

Студент: Абушек Дмитрий Олегович

Группа: НФИбд-01-20

МОСКВА

2021г

Цель работы: выполнить анализ основных этапов разработки и отладки приложений в ОС UNIX. Приобрести практические навыки по использованию средств разработки при анализе и компиляции исходного кода, тестировании и отладке программ, написанных на языке Си.

Ход работы:

1. В домашнем каталоге создали подкаталог `mkdir ~/work/os/lab_prog`.
2. Создали в нём файлы: `calculate.h`, `calculate.c`, `main.c`.

```
[dmitryabushek@mbp-dmitrij os % mkdir lab_prog  
[dmitryabushek@mbp-dmitrij os % cd lab_prog  
[dmitryabushek@mbp-dmitrij lab_prog % touch calculate.h  
[dmitryabushek@mbp-dmitrij lab_prog % touch calculate.c  
[dmitryabushek@mbp-dmitrij lab_prog % touch main.c
```

3. Записали тексты программ (для каждого файла, своя программа) в файлы:
`calculate.h`,
`calculate.c`,
`main.c`

```
////////////////////////////////////  
// calculate.h  
  
#ifndef CALCULATE_H_  
#define CALCULATE_H_  
  
float Calculate(float Numeral, char Operation[4]);  
#endif /*CALCULATE_H_*/
```

```
////////////////////////////////////
// calculate.c
#include <stdio.h>
#include <math.h>
#include <string.h>
#include "calculate.h"

float
Calculate(float Numeral, char Operation[4])
{
    float SecondNumeral;
    if(strncmp(Operation, "+", 1) == 0)
    {
        printf("Второе слагаемое: ");
        scanf("%f",&SecondNumeral);
        return(Numeral + SecondNumeral);
    }
    else if(strncmp(Operation, "-", 1) == 0)
    {
        printf("Вычитаемое: ");
        scanf("%f",&SecondNumeral);
        return(Numeral - SecondNumeral);
    }
    else if(strncmp(Operation, "*", 1) == 0)
    {
        printf("Множитель: ");
        scanf("%f",&SecondNumeral);
        return(Numeral * SecondNumeral);
    }
    else if(strncmp(Operation, "/", 1) == 0)
    {
        printf("Делитель: ");
        scanf("%f",&SecondNumeral);
        if(SecondNumeral == 0)
        {
            printf("Ошибка: деление на ноль! ");
            return(HUGE_VAL);
        }
        else
            return(Numeral / SecondNumeral);
    }
    else if(strncmp(Operation, "pow", 3) == 0)
    {
        printf("Степень: ");
        scanf("%f",&SecondNumeral);
        return(pow(Numeral, SecondNumeral));
    }
    else if(strncmp(Operation, "sqrt", 4) == 0)
        return(sqrt(Numeral));
    else if(strncmp(Operation, "sin", 3) == 0)
        return(sin(Numeral));
    else if(strncmp(Operation, "cos", 3) == 0)
        return(cos(Numeral));
    else if(strncmp(Operation, "tan", 3) == 0)
        return(tan(Numeral));
}
```

```
////////////////////////////////////
// main.c

#include <stdio.h>
#include "calculate.h"

int
main (void)
{
    float Numeral;
    char Operation[4];
    float Result;
    printf("Число: ");
    scanf("%f",&Numeral);
    printf("Операция (+,-,*,/,pow,sqrt,sin,cos,tan): ");
    scanf("%s",&Operation);
    Result = Calculate(Numeral, Operation);
    printf("%.2f\n",Result);
    return 0;
}
```

4. Выполнили компиляцию программы

```
gcc -c calculate.c
```

```
gcc -c main.c
```

```
gcc calculate.o main.o -o calcul -lm
```

5. Исправили ошибки.

```
[dmitryabushek@mbp-dmitrij lab_prog % gcc -c calculate.c ]
[dmitryabushek@mbp-dmitrij lab_prog % gcc -c main.c ]
main.c:16:14: warning: format specifies type 'char *' but the argument has type 'char (*)[4]' [-Wformat]
    scanf("%s",&Operation);
           ^~~~~~
1 warning generated.
[dmitryabushek@mbp-dmitrij lab_prog % gcc calculate.o main.o -o calcul -lm ]
```

6. Создали make-файл (Makefile). При помощи команды touch. Далее записали программу (предоставленную в работе). Далее различные варианты построения исполняемого модуля должны быть получены с помощью программы make. (рис6)

```
#
# Makefile
#

CC = gcc
CFLAGS =
LIBS = -lm

calcul: calculate.o main.o
    gcc calculate.o main.o -o calcul $(LIBS)

calculate.o: calculate.c calculate.h
    gcc -c calculate.c $(CFLAGS)

main.o: main.c calculate.h
    gcc -c main.c $(CFLAGS)

clean:
    -rm calcul *.o *~

# End Makefile
```

7. С помощью gdb выполнили отладку программы calcul: (рис7)

- Запустили отладчик GDB, загрузив в него программу для отладки:
- Для запуска программы внутри отладчика ввели команду run:

(рис7)

- Для постраничного просмотра исходного код использовали команду list:
- Для просмотра строк с 12 по 15 основного файла использовали list с параметрами:
- Для просмотра определённых строк не основного файла использовали list с параметрами:
- Установили точку останова в файле calculate.c на строке номер 21:
- Запустили программу внутри отладчика и убедитесь, что программа остановится в момент прохождения точки останова:

А команда backtrace покажет весь стек вызываемых функций от начала программы до

текущего места:

- Посмотрели, чему равно на этом этапе значение переменной Numeral, введя:

print Numeral:

- Сравнили с результатом вывода на экран после использования команды:

display Numeral:

- Убрали точки останова:

8. При помощи команды splint, проанализировали коды файлов calculate.c, main.c

Вывод: Первоначально у меня не получилось создать gdb certificate из-за технических ошибок, однако анализ прошел в целом успешно.

(Протестировал программы на компьютерах ДК, фотографии тестов не сохранились)

Контрольные вопросы:

1. Как получить более полную информацию о программах: gcc, make, gdb и др.?

Дополнительную информацию о этих программах можно получить с помощью функций info

и man.

2. Назовите и дайте краткую характеристику основным этапам разработки приложений в

UNIX?

Unix поддерживает следующие основные этапы разработки приложений:

- создание исходного кода программы;

- представляется в виде файла

- сохранение различных вариантов исходного текста;

- анализ исходного текста; Необходимо отслеживать изменения исходного кода, а также при

работе более двух программистов над проектом программы нужно, чтобы они не делали

изменений кода в одно время.

- компиляция исходного текста и построение исполняемого модуля;

- тестирование и отладка;

- проверка кода на наличие ошибок

- сохранение всех изменений, выполняемых при тестировании и отладке.

3. Что такое суффиксы и префиксы? Основное их назначение. Приведите примеры их

использования.

Использование суффикса ".c" для имени файла с программой на языке Си отражает удобное и

полезное соглашение, принятое в ОС UNIX. Для любого имени входного файла суффикс

определяет какая компиляция требуется. Суффиксы и префиксы указывают тип объекта.

Одно из полезных свойств компилятора Си — его способность по суффиксам определять

типы файлов. По суффиксу .c компилятор распознает, что файл abcd.c должен

компилироваться, а по суффиксу .o, что файл abcd.o является объектным модулем и для

получения исполняемой программы необходимо выполнить редактирование связей.

Простейший пример командной строки для компиляции программы abcd.c и построения

исполняемого модуля abcd имеет вид: gcc -o abcd abcd.c.

Некоторые проекты предпочитают показывать префиксы в начале текста изменений для

старых (old) и новых (new) файлов. Опция – prefix может быть

использована для установки такого префикса. Плюс к этому команда bzr diff -p1 выводит

префиксы в форме которая подходит для команды patch -p1.

4. Основное назначение компилятора с языка Си в UNIX?

Основное назначение компилятора с языка Си заключается в компиляции всей программы в

целом и получении исполняемого модуля.

5. Для чего предназначена утилита make.

При разработке большой программы, состоящей из нескольких исходных файлов заголовков,

приходится постоянно следить за файлами, которые требуют перекомпиляции после внесения

изменений. Программа make освобождает пользователя от такой рутинной работы и служит

для документирования взаимосвязей между файлами. Описание взаимосвязей и

соответствующих действий хранится в так называемом make-файле, который по умолчанию

имеет имя makefile или Makefile.

6. Приведите структуру make-файла. Дайте характеристику основным элементам этого

файла.

makefile для программы abcd.c мог бы иметь вид:

```
#
```

```
#
```

```
Makefile
```

```
#
```

```
CC = gcc
```

```
CFLAGS =
```

```
LIBS = -lm
```

```
calcul: calculate.o main.o
```

```
gcc calculate.o main.o -o calcul $(LIBS)
```

```
calculate.o: calculate.c calculate.h
```

```
gcc -c calculate.c $(CFLAGS)
```

```
main.o: main.c calculate.h
```

```
gcc -c main.c $(CFLAGS)
```

```
clean: -rm calcul *.o *~
```

```
# End Makefile
```

В общем случае make-файл содержит последовательность записей (строк),

определяющих зависимости между файлами. Первая строка записи представляет собой

список целевых (зависимых) файлов, разделенных пробелами,

за которыми следует двоеточие и список файлов, от которых зависят целевые. Текст,

следующий за точкой с запятой, и все последующие строки, начинающиеся с литеры

табуляции, являются командами ОС UNIX, которые необходимо выполнить для обновления

целевого файла. Таким образом, спецификация взаимосвязей имеет формат:

```
target1
```



```
[ target2...]: [:] [dependment1...] [(tab)commands] [#commentary]
[(tab)commands]
```

[#commentary], где # — специфицирует начало комментария, так как содержимое строки,

начиная с # и до конца строки, не будет обрабатываться командой make; : —

последовательность команд ОС UNIX должна содержаться в одной строке make-файла

(файла описаний), есть возможность переноса команд (\), но она считается как одна строка; ::

— последовательность команд ОС UNIX может содержаться в нескольких последовательных

строках файла описаний. Приведённый выше make-файл для программы abcd.c включает два

способа компиляции и построения исполняемого модуля. Первый способ предусматривает

обычную компиляцию с построением исполняемого модуля с именем abcd. Второй способ

позволяет включать в исполняемый модуль testabcd возможность выполнить процесс отладки

на уровне исходного текста.

7. Назовите основное свойство, присущее всем программам отладки. Что необходимо сделать,

чтобы его можно было использовать?

Пошаговая отладка программ заключается в том, что выполняется один оператор программы

и, затем контролируются те переменные, на которые должен был воздействовать данный

оператор. Если в программе имеются уже отлаженные подпрограммы, то подпрограмму

можно рассматривать, как один оператор программы и воспользоваться вторым способом

отладки программ. Если в программе существует достаточно большой участок программы,

уже отлаженный ранее, то его можно выполнить, не контролируя переменные, на которые он

воздействует. Использование точек останова позволяет пропускать уже отлаженную часть

программы. Точка останова устанавливается в местах, где необходимо проверить содержимое

переменных или просто проконтролировать, передаётся ли управление данному оператору.

Практически во всех отладчиках поддерживается это свойство (а также выполнение

программы до курсора и выход из подпрограммы). Затем отладка программы продолжается в

пошаговом режиме с контролем локальных и глобальных переменных, а также внутренних

регистров микроконтроллера и напряжений на выводах этой микросхемы.

8. Назовите и дайте основную характеристику основным командам отладчика gdb.

– backtrace – выводит весь путь к текущей точке останова, то есть названия всех функций,

начиная от main(); иными словами, выводит весь стек функций;

– break – устанавливает точку останова; параметром может быть номер строки или название функции;

– clear – удаляет все точки останова на текущем уровне стека (то есть в текущей функции);

– continue – продолжает выполнение программы от текущей точки до конца;

– delete – удаляет точку останова или контрольное выражение;

– display – добавляет выражение в список выражений, значения которых отображаются

каждый раз при остановке программы;

– finish – выполняет программу до выхода из текущей функции; отображает возвращаемое значение, если такое имеется;

– info breakpoints – выводит список всех имеющихся точек останова;

- `info watchpoints` – выводит список всех имеющихся контрольных выражений;
- `splist` – выводит исходный код; в качестве параметра передаются название файла исходного кода, затем, через двоеточие, номер начальной и конечной строки;
- `next` – пошаговое выполнение программы, но, в отличие от команды `step`, не выполняет пошагово вызываемые функции;
- `print` – выводит значение какого-либо выражения (выражение передаётся в качестве параметра);
- `run` – запускает программу на выполнение;
- `set` – устанавливает новое значение переменной
- `step` – пошаговое выполнение программы;
- `watch` – устанавливает контрольное выражение, программа остановится, как только

значение контрольного выражения изменится;

9. Опишите по шагам схему отладки программы которую вы использовали при выполнении

лабораторной работы.

1) Выполнили компиляцию программы 2) Увидели ошибки в программе 3) Открыли редактор

и исправили программу 4) Загрузили программу в отладчик `gdb` 5) `run` — отладчик выполнил

программу, мы ввели требуемые значения. 6) программа завершена, `gdb` не видит ошибок.

10. Прокомментируйте реакцию компилятора на синтаксические ошибки в программе при его

первом запуске.

1 и 2.) Мы действительно забыли закрыть комментарии; 3.) отладчику не понравился формат

`%s` для `&Operation`, т.к `%s` — символьный формат, а значит необходим только `Operation`.

11. Назовите основные средства, повышающие понимание исходного кода программы.

Если вы работаете с исходным кодом, который не вами разрабатывался, то назначение

различных конструкций может быть не совсем понятным. Система разработки приложений

UNIX предоставляет различные средства, повышающие понимание исходного кода. К ним

относятся:

- cscope - исследование функций, содержащихся в программе;
- splint — критическая проверка программ, написанных на языке Си.

12. Каковы основные задачи, решаемые программой splint?

1. Проверка корректности задания аргументов всех использованных в программе функций, а

также типов возвращаемых ими значений;

2. Поиск фрагментов исходного текста, корректных с точки зрения синтаксиса языка Си, но

малоэффективных с точки зрения их реализации или содержащих в себе семантические

ошибки;

3. Общая оценка мобильности пользовательской программы.