

Análisis estático extendido de código Rust

Ezequiel Giachero

15 de diciembre de 2022

Índice general

1. Introducción	2
1.1. Que es Rust?Cuál es nuestro objetivo?	2
1.2. Fundamentos de Rust	3
1.2.1. Move semantics	3
1.2.2. Bases de Unsafe Rust	6
2. El sistema de tipos de Rust	8
2.1. Polimorfismo y Traits	8
2.2. Lifetimes	9
3. Extendiendo el borrow checker	11
4. La herramienta: diseño e implementación	12
5. Resultados obtenidos y trabajos futuros	13
5.1. Casos de uso	13
5.1.1. Stacked Borrows y Análisis de cabecera de funciones	13
5.1.2. Análisis de cast	14
5.1.3. Points to alias analysis	15

Capítulo 1

Introducción

1.1. Que es Rust?Cuál es nuestro objetivo?

Rust es un lenguaje de programación moderno, compilado, multiparadigma y de propósito general. Este comenzó siendo desarrollado por Mozilla, y vio sus primeras versiones hace más de una década en el 2010, siendo sus mayores influencias C++, Haskell y Erlang. Este lenguaje ha tenido un gran impacto en la comunidad de programadores, y ha sido votado como el “lenguaje de programación mas querido” en Stack Overflow desde el año 2016 hasta el 2022.

Rust fue diseñado desde el comienzo teniendo una visión muy enfocada en el rendimiento, la concurrencia y especialmente en la seguridad. Tan es así que implementa características únicas, como lo es su sistema de tipos basado en *ownership*, junto a la herramienta del *borrow-checker*, que permite a Rust garantizar la seguridad de la memoria y de los hilos de ejecución y eliminar muchos fallos en tiempo de compilación, además de ser muy rápido y eficiente porque evita los problemas que trae el uso del garbage-collector utilizado en muchos lenguajes modernos. Gracias a esto y a sus mecanismos de manejo de memoria de bajo nivel, hoy en día Rust es considerado como una alternativa (inclusive más segura) a C y C++. Por esto grandes empresas como Microsoft, Amazon y Google utilizan Rust en muchos de sus proyectos. Al ser multi-propósito se utiliza en muchos ámbitos, pero especialmente es utilizado en la creación de programas para sistemas embebidos y servidores webs.

Sin embargo, para mantener la seguridad en todos los programas escritos en Rust, el sistema de tipos de Rust viene asociado a con muchas restricciones y comprobaciones. Estas si bien traen muchas ventajas y forman parte de las bases de Rust, hacen que resulte muy complejo o incluso imposible crear ciertas estructuras o funciones respetándolas. Es por esto que surge la necesidad del código unsafe en Rust, donde se deshabilitan varios de los chequeos del *borrow-checker* y queda en responsabilidad del programador crear programas seguros y sin fallos.

“Rust puede ser pensado como la combinación de dos lenguajes de programación: Safe Rust y Unsafe Rust. Convenientemente, estos nombres significan exactamente lo que dicen: Safe Rust es seguro. Y Unsafe Rust, no lo es... Safe Rust es el *verdadero* lenguaje y Unsafe Rust es exactamente como Safe Rust con las mismas reglas y semánticas, solo que te permite hacer unas cosas extra que de definitivamente no son seguras” ([Beingessner and Klabnik, 2016](#))

En un lenguaje donde la seguridad imperativa, dejarla en mano de los programadores no es la solución ideal ya que se pueden cometer errores difíciles de detectar y que pongan en riesgo la estabilidad del sistema en general. Este problema ha sido detectado y está siendo atacado por la comunidad de Rust, mediante ciertos mecanismos y en proyectos como **MIRI** o **Rudra**, que contienen una gran cantidad de herramientas para detectar errores específicos en código unsafe. Estas herramientas, sin embargo, toman un enfoque más dinámico y dependen de otros factores, como por ejemplo la disponibilidad de tests para poder realizar los análisis necesarios.

El presente trabajo tiene como objetivo crear una herramienta para el análisis estático del código Rust; que permita analizar bloques de un programa que contengan código unsafe y su contexto inmediato, para encontrar errores o fallos de los cuales, si los mecanismos de seguridad no hubieran sido deshabilitados, deberían haber sido captados y reportados por el compilador. En especial, nos enfocamos en encontrar problemas de aliasing utilizando el método points-to, mediante Stacked Borrows problemas de referencias colgadas que el borrow-checker se habría encargado y verificar si se producen transformaciones de variables inseguras que puedan producir comportamientos inesperados.

A lo largo de la tesis explicaremos las particularidades del lenguaje y su compilador, para luego poder explicar como diseñamos y desarrollamos esta herramienta, finalizando con muestras de su uso y hablado del futuro del mismo. En el resto del apartado introductorio hablaremos más de los conceptos básicos de Rust, los sistemas de *ownership* y *borrow*, ejemplos de la necesidad del unsafe rust y comenzaremos a introducir el sistema de tipos de Rust. Durante el segundo capítulo nos centraremos en detallar el sistema de tipos de rust centrándonos en el ámbito unsafe, hablaremos sobre *traits*, *lifetimes*, *raw-pointers* y todas sus particularidades. Luego, en la tercer sección, detallaremos los conceptos sobre Stacked Borrows (Jung, 2020) y diferentes análisis estáticos extendidos que realizamos. También trataremos como hicimos para extender el *borrow-checker*. El cuarto capítulo nos basaremos en el proceso de diseño e implementación de la herramienta. Mostraremos parte del código, compartiremos las decisiones de porque esta estructurado de esa manera y donde podemos encontrar programadas los distintos apartados que fuimos desarrollando. Para terminar, el quinto y ultimo apartado, se mostrará ejemplos del funcionamiento de la herramienta para sus distintos usos utilizando diferentes programas pequeños de unsafe Rust pequeños como guía, y además observaremos cual podría ser el futuro del proyecto.

1.2. Fundamentos de Rust

1.2.1. Move semantics

Ownership es un conjunto de reglas que dictan como el lenguaje de Rust maneja la memoria. Como mencionamos en anteriormente es una alternativa a los garbage collector que utilizan muchos otros lenguajes modernos, permite detectar el punto en el que una variable debería dejar de usarse y liberarla de la memoria. La diferencia es que Rust realiza los chequeos necesarios de manera estática, lo que brinda un rendimiento y capacidad de identificar problemas mayor. El encargado de verificar que estas reglas se cumplan, es el *borrow-checker*, que cuando detecta un incumplimiento de las mismas, no permite que el programa compile e informa del problema encontrado.

Las reglas de *ownership* o pertenencia son las siguientes:

- Cada valor en Rust debe tener un dueño.
- Solo puede haber un dueño en cada momento.
- Cuando el dueño del valor sale de su alcance, el valor será eliminado.

Podemos ilustrar estas reglas con programas simples para mejorar su entendimiento.

```
pub fn main() {  
    let hola1 = String::from("hello");  
    let mundo = "world";  
    let hola2 = hola1;  
  
    println!("{}", hola1, mundo);  
}
```

Este programa parece ser un simple ejemplo de un hola mundo, pero tiene un detalle que lo hace diferente. Una vez dentro de *main*, las primeras dos líneas son declaraciones de las variables *hola1* y *mundo* que contienen Strings con sus equivalentes en texto. En la tercera línea creamos una nueva variable *hola2* a la que le asignamos *hola1*, para luego en la ultima línea mostrar el contenido de las dos primeras variables. En otros lenguajes, este seria un programa válido, y mostraría por pantalla la “hello, world!”. Sin embargo, cuando queremos compilar el código nos da un error.

```
error[E0382]: borrow of moved value: 'hola1'  
--> hello_world.rs:6:25  
  |  
2 |     let hola1 = String::from("hello");  
  |         ---- move occurs because 'hola1' has type 'String', which does not implement  
  |         the 'Copy' trait  
3 |     let mundo = "world";  
4 |     let hola2 = hola1;  
  |                 ---- value moved here  
5 |  
6 |     println!("{}", hola1, mundo);  
  |                   ~~~~~ value borrowed here after move
```

El compilador es bastante informativo, y nos brinda mucha información sobre el problema. La equivocación está en que no aplicamos bien las reglas de *ownership*. Cuando declaramos e inicializamos *hola2*, estamos haciendo **uso** de la variable *hola1*. Al hacer esto, el dueño del String “hello” pasa de *hola1* a *hola2* y por lo tanto cuando queremos volver a hacer uso de *hola1* para mostrar por pantalla, como solo puede haber un dueño y ese es *hola2*, se produce un error. Este se podría solucionar de algunas maneras: utilizando *hola2* dentro de la macro `println!`, o realizando explícitamente una copia profunda del valor de *hola1* mediante la función `clone()` o haciendo uso de un *borrow* o préstamo de la variable.

Cada vez que se hace un **uso** de alguna variable, esta misma sale de alcance y volver a utilizarla generaría un error como el que vimos. Es decir, el alcance de una variable inicia cuando esta es declarada y finaliza cuando es **utilizada** o su *scope* acaba. Esto podemos apreciarlo en el siguiente código.

```
{                                     // var no es valida aqui, no fue declarada todavia
    let mut x = 5;
    let var = "hello";                // var comienza a ser valido aqui.

    x = x * 2
    // hacer cosas con var
}
```

La mecánica de pasar un valor a una función es muy similar a cuando le asignamos un valor a una variable. Al pasar utilizar una variable como argumento de una función va a mover (y transferir el *ownership*) o copiar el valor automáticamente (por ejemplo con tipos básicos como integer, bool o char), de igual manera que en una asignación. En el ejemplo a continuación, proveniente del libro de Rust ([Klabnik and Nichols, 2019](#)), podemos ver como las variables entran y salen del scope al interactuar con funciones con las anotaciones.

```
fn main() {
    let s1 = dar_ownership();          // dar_ownership mueve su valor de retorno
                                      // dentro de s1

    let s2 = String::from("hello");    // s2 entra en el scope

    let s3 = toma_y_da_ownership(s2);  // s2 es movida a
                                      // toma_y_da_ownership, la cual tambien
                                      // mueve su valor de retorno a s3
} // Aqui, s3 sale de su scope y es dropeada(eliminada de memoria). Como s2 fue movida
  // no pasa nada. termina el alcance de s1 y es borrada de la memoria.

fn dar_ownership() -> String {        // dar_ownership va a mover su valor de
                                      // retorno dentro de la variable
                                      // llame a esta funcion.

    let some_string = String::from("yours"); // some_string comienza su alcance

    some_string                        // some_string is devuelta y
                                      // movida a donde la funcion fue llamada
}

// Esta funcion toma un String y devuelve el mismo
fn toma_y_da_ownership(a_string: String) -> String { // a_string comienza su scope

    a_string // a_string es retornada y se mueve a la funcion que realizo la llamada
}
```

La transferencia de *ownership* sigue el mismo patrón siempre. Y si bien esto funciona excelente, tomar y transferir el *ownership* de una variable cada vez que llamamos a algún método puede resultar tedioso y dificultar el uso de la información obtenida dentro del cuerpo de la función. Es por esto que surge la necesidad del concepto de

borrow o préstamo de una variable, que mencionamos anteriormente como parte de las soluciones al error del compilador.

Una variable propietaria de un valor puede prestar(*borrow*) el acceso a este dato, sin perder su *ownership*, a otras variables mediante el uso de referencias. Estas se designan utilizando el operador “&”. Las referencias tienen un comportamiento muy similar al de los punteros, ya que es una dirección de memoria a la cual podemos acceder para obtener información la cual pertenece a una variable. A diferencia de los punteros convencionales, Rust asegura que las referencias siempre van a apuntar a un valor válido de un tipo específico durante todo su tiempo de vida. Podemos apreciar el uso de *borrow* en el siguiente ejemplo:

```
fn main() {
    let s1 = String::from("mundo");           // creacion de variable s1
    let mut s2 = String::from("hola, ");      // creacion de variable mutable s2

    add_s1_into_s2(&s1, &mut s2);             // llamada a la funcion add_s1_into_s2 utilizando
                                             referencias

    println!("{}", s2);                       // como usamos referencias, ahora podemos mostrar
                                             s2 sin problemas
}

fn add_s1_into_s2(arg1: &String, arg2: &mut String) {
    arg2.push_str(arg1);                     // hacemos uso de las referencias para concatenar
}
```

El alcance de los argumentos de la función es el mismo, pero los valores señalados por las referencias no se eliminan cuando dejan de usarse o salen del scope de la función porque se no tiene propiedad. Cuando las funciones tienen referencias como parámetros en lugar de los valores reales, no necesitaremos devolver los valores para devolver la propiedad, porque esta nunca se tuvo.

Las variables en Rust por defecto son inmutables, es decir, que no se pueden realizar modificaciones a los valores o datos de estas una vez declaradas. Lo mismo sucede con las referencias, al momento de declararlas por defecto son solamente de lectura. Esta es una de las tantas decisiones del diseño de Rust que permiten mejorar la seguridad y aumentar la facilidad de escritura y comprobación de código concurrente.

Sin embargo, uno puede declarar explícitamente que una variable o referencia sea mutable, es decir, que permita la escritura de diferentes valores (todos de un mismo tipo) en diferentes puntos del programa. Para esto, se usa la palabra reservada **mut**. En los ejemplos anteriores podemos ver el uso de variables inmutables y mutables en conjunto.

En el ejemplo anterior también podemos apreciar también el uso de la mutabilidad e inmutabilidad de las variables y referencias.

Al igual que el *ownership*, los préstamos y referencias también tienen reglas que debemos seguir. Estas son:

- En cualquier momento, puedes tener únicamente solo una referencia mutable o cualquier número de referencias inmutables
- Las referencias siempre deben ser válidas

De la misma manera, el *borrow-checker* se encarga de comprobar que estas se cumplan a la hora de compilar el programa; y en caso de que falle alguno de los chequeos interrumpir evitar la generación del programa y mostrar el error encontrado. Con estas reglas se pueden evitar muchos problemas, especialmente las condiciones de carrera ya que estas pueden encontrarse cuando dos o más punteros acceden a una misma dirección de memoria simultáneamente, en donde al menos uno está escribiendo, y las operaciones no están sincronizadas. Puedes tener muchas referencias inmutables, pero solo un puntero mutable, por lo que estas condiciones se detectan y solucionan en tiempo de compilación. Sin embargo, no todo es positivo, ya que si bien hace que la seguridad general de los programas sea muy alta, aumenta mucho la complejidad de implementar ciertos programas. Esto como dijimos en la introducción, abre camino al surgimiento de Unsafe Rust.

1.2.2. Bases de Unsafe Rust

El sistema de ownership de Rust es muy estricto en como las variables pueden acceder a la memoria, esto como vimos da muchas garantías de seguridad. Sin embargo, implementar estructuras de datos que requieran aliasing como listas doblemente encadenadas o grafos resulta demasiado complejo. Mediante el uso de la palabra reservada “unsafe” se permite delimitar un bloque, una función o una *trait* y deshabilitar algunos chequeos del *borrow-checker*. Las únicas cosas diferentes que se pueden hacer en Unsafe Rust, definidas en el Rustonomicon por [Beingessner and Klabnik \(2016\)](#), son:

- Dereferenciar punteros *raw*.
- Llamar funciones unsafe (incluyendo funciones externas, intrínsecos del compilador y el *raw allocator*).
- Implementar traits unsafe.
- Mutar variables estáticas.
- Acceder a los campos de uniones.

El mal uso de alguna de estas operaciones puede causar comportamiento no definido y por lo tanto, comprometer la seguridad y estabilidad del programa. Los comportamientos indefinidos que especialmente debemos evitar al implementar código utilizando unsafe rust son los siguientes:

- Condiciones de carrera.
- Dereferenciar un puntero nulo o colgado.
- Lectura de memoria no inicializada
- Violación de las reglas de aliasing de apuntadores a través de punteros *raw*.
- Valores inválidos en tipos primitivos o en campos/variables locales.

Un ejemplo donde podemos ver el uso de unsafe, extraído desde la librería estándar de Rust, es el siguiente:

```
/// Dereference the given pointer.
/// 'ptr' must be aligned and must not be dangling.
unsafe fn deref_unchecked(ptr: *const i32) -> i32 {
    *ptr
}

pub fn main() {
    let a = 3;
    let b = &a as *const _;
    // SAFETY: 'a' has not been dropped and references are always aligned,
    // so 'b' is a valid address.
    unsafe { assert_eq!(*b, deref_unchecked(b)); };
}
```

El código intenta comparar el valor apuntado por la referencia *raw* “b”, que apunta a la variable “a”, dos veces obteniéndola directamente y mediante el uso de una función. Declarar un puntero plano o raw es considerado seguro por Rust, sin embargo, no es el mismo caso para acceder a su valor. Por eso la función *deref_unchecked* que devuelve el valor apuntado por una referencia plana debe ser marcada como **unsafe**. De la misma manera, al dereferenciar “b” y hacer uso de una función unsafe el bloque de *main* debe ser delimitado por la palabra reservada **unsafe**.

La comunidad de Rust para mantener los estándares de seguridad, se puso de acuerdo y estableció una guía de prácticas que todos los programadores deberían seguir para reducir los riesgos que surge de reducir las limitaciones del borrow-checker. Estas prácticas establecen, según el estudio realizado por [Astrauskas et al. \(2020\)](#), tres principios que son:

1. Código unsafe en rust debe ser utilizado de manera **reducida**, para beneficiarse de las garantías inherentes provenientes del lenguaje en la mayor medida posible.
2. Bloques de código unsafe deben ser **directos** y **auto-contenidos** para minimizar la cantidad de código que los desarrolladores tienen que responder por (por ejemplo mediante revisiones manuales)
3. Código unsafe debe ser bien **encapsulado** a través de abstracciones seguras, por ejemplo, proveyendo librerías que no expongan el uso de unsafe Rust a sus clientes.

Además, el mismo paper establece que los mayores uso de unsafe son para la implementación y uso de estructuras de datos complejas, enfatizar contratos e invariantes, y el uso de funciones foráneas. Si bien la necesidad de crear código unsafe se ve reducida debido a la accesibilidad de librerías publicas que brindan acceso a tipos y operaciones que ya solucionan muchos de los problemas, sigue existiendo una gran cantidad de programadores que utilizan código inseguro. En el año 2020, aproximadamente un 24 % de las 34.000 bibliotecas de Rust publicadas en crates.io contenían bloques de código no seguro. Es decir, casi 1 de cada 4 proyectos hicieron uso de Unsafe Rust de alguna u otra manera.

La utilización de herramientas automatizadas para facilitar la comprobación del código que debería ser realizada de manera manual, y por lo tanto sujeta a fallos, ayudaría a minimizar los errores y el tiempo necesario para mantener las garantías de seguridad que uno espera de un programa Rust. Ese es nuestro objetivo, y la herramienta que desarrollamos apunta a resolver principalmente los problemas que surgen al deshabilitar los chequeos de aliasing realizados por el *borrow-checker*.

Capítulo 2

El sistema de tipos de Rust

Rust es un lenguaje de tipado estático, es decir, realiza la especificación y comprobación de tipos durante el tiempo de compilación y no mientras el programa se está ejecutando. Además, provee una herramienta muy potente que es la inferencia de tipos. Gracias a esto no es necesario declarar los tipos de las variables de manera explícita en la mayor parte de los casos, sino que Rust infiere que clase de valores mediante un análisis del contexto durante la compilación del programa.

A pesar de ser un lenguaje de tipado estático, provee a través de la palabra reservada **dyn** la posibilidad de realizar el chequeo de tipos en tiempos de ejecución. Si bien al hacer esto perdemos las ventajas de velocidad y seguridad que Rust brinda al realizar los chequeos estáticos, se otorga mayores libertades a la hora de escribir código. Esto puede ser útil especialmente en casos donde cierta información, como por ejemplo el tamaño de un valor, es desconocida durante la compilación.

2.1. Polimorfismo y Traits

El lenguaje Rust realiza una implementación un poco distinta del paradigma de programación orientada a objetos. Mediante la creación de **structs** y **enum** se almacenan los datos, y utilizando los bloques de implementación se les provee de métodos y funciones a estos. Los bloques de implementación se generan mediante la palabra reservada **impl**. Esto lo podemos ver apreciado en el siguiente ejemplo:

```
struct Square {
    length: u32,
    height: u32,
}

impl Square {
    pub fn area(&self) -> u32 {
        self.height * self.length
    }
}
```

Creamos el tipo square (cuadrado) que almacena los valores de su altura y su largo. A partir de esto, podríamos crear un objeto de ese tipo brindando la información necesaria, y luego, mediante la función asociada *area* calcular su área utilizando los valores que tenga guardados al momento de la invocación. Esto lo podemos ver reflejado en el código a continuación.

```
pub fn main() {
    let one = Square { length: 2, height: 2 };
    println!("{}", one.area());
}
```

Rust, a diferencia de otros lenguajes orientados a objetos como Java o C++, no implementa el concepto de Herencia. Este es un mecanismo por el cual un objeto puede heredar elementos de otra definición de objetos,

para de esta manera, acceder a los datos e implementaciones de un objeto “padre” sin tener que redefinirlos nuevamente. Esta fue una decision tomada nuevamente teniendo en cuenta la seguridad, ya que si no se tiene cuidado es posible compartir mas información de la deseada entre las clases y subclases. Para implementar el polimorfismo, Rust toma otro enfoque distinto mediante el uso de Traits.

Klabnik and Nichols (2019) definen una trait o rasgo define la funcionalidad que un tipo particular tiene y puede compartir con otros. Se utilizan los traits para definir comportamientos compartidos de manera abstracta. Podemos usarlos para especificar un tipo genérico, que puede ser aplicado para todo el que cumpla con los rasgos marcados. Tienen una similitud a las interfaces, pero con algunas diferencias.

El comportamiento de un tipo esta marcado por las funciones que proporciona. Diferentes tipos comparten el comportamiento si se puede llamar las mismas funciones en todos esos tipos. Los traits o rasgos son una manera de agrupar estos métodos y definir el conjunto de comportamiento.

En el ejemplo anterior, la clase Square implementa el método area, y si quisiéramos crear una clase Rectangle también deberíamos implementar exactamente la misma función. En el caso de una implementación de Circle o Circulo, la información que almacena el objeto y el cuerpo de la función seria un poco diferente, pero todas estas clases aunque tengan sus particularidades comparten los rasgos de una Figure o figura geométrica.

Cambiando un poco el código, podemos obtener una implementación que permita hacer uso del Rasgo y de esta manera lograr la que funciones genéricas hagan uso del mismo en vez de clases particulares y obtener los beneficios del polimorfismo.

```
pub trait Figure {
    pub fn area(&self) -> f32;
}

impl Square for Figure {
    pub fn area(&self) -> f32 {
        self.height * self.length
    }
}
```

En este caso definimos un único método dentro del Trait, pero pueden haber múltiples donde cada encabezado debe estar en una linea diferente y terminar con un punto y coma.

2.2. Lifetimes

Según Klabnik and Nichols un *lifetime* o tiempo de vida es una construcción del compilador (mas específicamente del *borrow checker*) usada para asegurar que todos los prestamos sean validos. El tiempo de vida de una variable comienza cuando es creada y termina cuando es destruida. Mientras que lifetimes y scopes son usualmente referidos juntos, no son lo mismo.

Por ejemplo, en el caso de que tomemos prestada una variable a traves de una referencia. El borrow tiene un lifetime que esta determinado por donde es declarado. Y como resultado, este es válido mientras que termine antes de que el owner sea destruido. En cambio, el scope del préstamo esta determinado por el bloque en el que la referencia es usada.

```
fn main() {
    let i = 3; // Lifetime for 'i' starts. -----+
    {
        let borrow1 = &i; 'borrow1' lifetime starts. //---+|
        println!("borrow1:␣{}", borrow1);             //  ||
    } // 'borrow1' ends. -----+|
    {
        let borrow2 = &i; 'borrow2' lifetime starts. //---+|
        println!("borrow2:␣{}", borrow2);             //  ||
    } // 'borrow2' ends. -----+|
} // Lifetime ends. -----+
```

En el ejemplo anterior podemos ver como los scopes y lifetimes están relacionados y se diferencian. Hay que notar también que en el código no se utilizaron nombres o tipos asignados para las etiquetas de los tiempos de vida. Esto es gracias al mecanismo de “**lifetime elision**” que implementa el compilador de Rust, que al igual que con los tipos, es capaz de identificar en gran medida los lifetimes y colocarlos automáticamente sin necesidad de establecer las etiquetas de manera explícita.

Sin embargo, cuando dos o más lifetimes están involucrados es necesario establecer explícitamente que las variables tienen diferentes lifetimes. Para esto se utiliza el operador `&’` seguido de una letra. Un ejemplo de esto podría ser el encabezado de la función `longest`, que compararía dos variables que contengan cadenas, y una de estas podría tener un tiempo de vida mayor que la otra. Esto se representaría de la siguiente manera.

```
fn longest<'a, 'b>(x: &'a str, y: &'b str) -> &'a &str;
```

Existe un lifetime especial `'static` (estática) que denota que una referencia puede vivir por la duración entera de la ejecución del programa. Es necesario recalcar que su uso debe ser pensado con cuidado, porque podrían generarse referencias colgadas o problemas de compatibilidad entre lifetimes. Generalmente suelen ser utilizadas únicamente para crear constantes globales.

Sin tener en cuenta el mecanismo de **lifetime elision**, las declaraciones de funciones deben cumplir con las siguientes restricciones:

- Toda referencia debe tener un tiempo de vida etiquetado.
- Toda referencia retornada debe tener el mismo tiempo de vida que alguno de sus inputs o ser *static*

Estas reglas también se extienden para las declaraciones de métodos, structs y traits.

Capítulo 3

Extendiendo el borrow checker

Capítulo 4

La herramienta: diseño e implementación

Capítulo 5

Resultados obtenidos y trabajos futuros

5.1. Casos de uso

5.1.1. Stacked Borrows y Análisis de cabecera de funciones

Nuestra herramienta utiliza Stacked Borrows y un análisis dedicado a los enunciados de las funciones para detectar errores de aliasing. Esto lo podemos apreciar en el siguiente ejemplo.

```
fn main() {
    let mut local = 5;
    let raw_pointer = &mut local as *mut i32;
    let result = unsafe { example1(&mut *raw_pointer, &mut *raw_pointer) };
    println!("{}", result); // Prints "13".
}

fn example1(x: &mut i32, y: &mut i32) -> i32 {
    *x = 42;
    *y = 13;
    return *x; // Has to read 42 , because x and y cannot alias !
}
```

Listing 5.1: Ejemplo1 mostrado en el paper Stacked Borrows ([Jung, 2020](#))

Al comienzo de la función `main()` podemos apreciar la declaración de una variable mutable (local) y un puntero `raw` (`raw_pointer`) que hará referencia a la misma. Luego se invoca la función `example1`, la cual toma como argumentos formales 2 referencias mutables, utilizando la referencia al puntero `raw` en ambos argumentos. Aquí es donde surgen los problemas. Primero, si bien no está contemplado por Stacked Borrows, al llamar una función con más de una referencia mutable indica que la implementación del código puede no ser correcta. Y segundo, el problema que trata de atacar Stacked Borrows, es el grave problema de aliasing que surge cuando ambos argumentos tratan de modificar los valores de sus referencias, cuando están apuntando a una misma variable.

Para resolver el primer problema, nuestra herramienta analiza la cabecera de las funciones que son llamadas. Mediante este análisis comprobamos que no existan dos o más referencias mutables apuntando a una misma variable a la hora de la invocación. Si los argumentos formales incluyen dos o más referencias mutables se muestra un mensaje “Caution” ya que puede llegar a generar problemas si no se toman las medidas de seguridad necesarias para la comprobación de los parámetros. Y en el caso de que existan dos o más referencias mutables que hacen referencia a una misma variable, es decir que exista aliasing, se muestra un mensaje de “Warning” porque es un gran indicativo de que pueden generarse errores debido a esto. Esto lo podemos apreciar en [terminator_visitor.rs](#) entre las líneas 33-50.

El segundo problema se resuelve mediante la implementación de Stacked Borrows. Generamos una pila donde iremos agregando las variables y referencias a medida que se van creando, y mortificándola cada vez que se

produce una modificación a las mismas. Mediante esta pila simularemos el trabajo del borrow checker para determinar el tiempo de vida de las variables, extendiéndolo de tal manera que el análisis soporte tanto programas safe como unsafe. De esta manera, cada vez que la pila se modifica se realiza un chequeo para comprobar si existen referencias mutables X e Y tales que se encuentren ordenadas “XYXY” en la pila. Esto indicaría una violación de los principios de Stacked Borrows, y por lo tanto, se muestra un “Error”. Estos errores pueden ser que la variable no tenía permisos para escribir o leer, dependiendo del caso. En el ejemplo, en la función *example1()* podemos ver como romper el principio de la pila genera errores. Queremos retornar 42 en la variable X, pero como existe aliasing y se realiza una escritura de la forma “XYX”, el valor a retornar es diferente. Por lo tanto existe un error ya que la variable Y no debería haber tenido permitido escribir. Una posible solución sería cambiar los accesos para que queden de forma “YXXY”, de esta manera no se rompen los principios establecidos y el programa sería considerado correcto.

En el siguiente fragmento de la salida de nuestra herramienta podemos apreciar estos mensajes indicativos dentro de la información del MIR.

```
Main body -- Start
Block Main bb0 --Start

use bb0[0] Assign local = const 5_i32
bb0[1] Assign 3 = &mut _1 ref local
bb0[2] Assign raw_pointer = &raw mut (*_3) ref 3
bb0[3] Assign 6 = &mut (*_2) ref raw_pointer
bb0[4] Assign 5 = &mut (*_6) ref 6
bb0[5] Assign 8 = &mut (*_2) ref raw_pointer
bb0[6] Assign 7 = &mut (*_8) ref 8
bb0[7] Terminator _4 = example1(move _5, move _7) -> bb1
      where _4 is result
      and _5 is 5      and _7 is 7
call example1
Caution: This function call contains two or more mutable arguments
WARNING: Calling function with two mutable arguments that are alias
const ty for<'r, 's> fn(&'r mut i32, &'s mut i32) -> i32 {example1}

Example1 body -- Start

Block Example1 bb0 --Start

use bb0[0] Assign x = const 42_i32
use ERROR Tag "y" does not have WRITE access
bb0[1] Assign y = const 13_i32
use ERROR Tag "x" does not have READ access
bb0[2] Assign 0 = (*_1) ref x
bb0[3] Terminator return

Block Example1 bb0 --End
Example1 body -- End
```

5.1.2. Análisis de cast

Mediante el uso de unsafe podemos realizar casts de un tipo determinado a otro diferente, el cual ni siquiera tenga la misma representación o al menos use una representación que tenga una cantidad de bytes equivalente. Esta utilización puede resultar en comportamiento indefinido. Un ejemplo de este mecanismo lo podemos encontrar en el ejemplo:

```
pub fn main() {
    let mut one: u64 = 5;
    let raw = &mut one as *mut u64;
    let raw2 = raw as *mut u32;
    unsafe {
```

```

        let two = *raw2;
    }
}

```

Listing 5.2: Ejemplo de casteo de una variable a otra con diferente representación.

En este ejemplo podemos apreciar como declaramos una variable llamada *one*, que es del tipo `u64` y tiene una representación en 8 bytes. Luego creamos dos punteros `raw`, donde el primero hace referencia a la primer variable manteniendo su representación de `u64`. Sin embargo, en el segundo puntero (`raw2`), se crea a partir de `raw` y utilizando como base el tipo `u32`, que tiene una representación de 4 bytes y es diferente. En la siguiente instrucción dentro del bloque `unsafe` hacemos uso del valor dentro de `raw2` colocandolo dentro de una variable nueva llamada *two*.

Esto es un problema grave, ya que la nueva variable *two* tiene dentro información que probablemente no sea correcta, ya que hicimos un casteo que no debería ser posible si utilizáramos unicamente referencias dentro de safe Rust. Estamos realizando una transformación de una variable `u64` a una `u32` que tiene una representación no solo diferente, sino que 4bytes menor, de una manera insegura y el contenido probablemente sea inconsistente y produzca comportamiento indeseado en el programa.

Nuestra herramienta detecta estas situaciones mediante la comparación del tamaño de la representación de ambas partes de un cast. Si el tamaño es igual o mayor no hay necesidad de mostrar ningún mensaje de error. Pero cuando queremos hacer una transformación a una representación menor, es muy probable que suframos de perdida de información; y por este motivo nuestro analizador lo detecta y envía un mensaje informando de la situación. Esto lo podemos observar programado en el archivo `block_visitor.rs` entre las líneas 122-150

En el output a continuación se observa el mensaje de Warning asociado a este caso.

```

Main body -- Start
Block Main bb0 --Start

use bb0[0] Assign one = const 5_u64
bb0[1] Assign 3 = &mut _1 ref one
bb0[2] Assign raw = &raw mut (*_3) ref 3
use bb0[3] Assign 5 = _2 ref raw
kst WARNING: Casting from a layout with 8 bits to 4 bits
from *mut u64 to *mut u32
bb0[4] Assign raw2 = move _5 as *mut u32 (Misc) ref 5
use bb0[5] Assign two = (*_4) ref raw2
bb0[6] Terminator return

Block Main bb0 --End
Main body -- End

```

5.1.3. Points to alias analysis

Otro apartado importante en el cual se enfoca nuestro proyecto es en el análisis interprocedural de alias. Mediante el uso de points-to en conjunto con los lifetimes obtenidos gracias al stack de Stacked Borrows, podemos obtener un grafo de aliasing que nos brinda información adicional para detectar errores.

```

fn main() {
    let mut num = 5;

    let r1 = &num as *const i32;
    let r2 = &mut num as *mut i32;

    unsafe {
        let res = *r1 + *r2;
    }
}

```

Listing 5.3: Ejemplo de un programa el cual le aplicamos analisis de alias points-to (Hind and Burke, 1999)

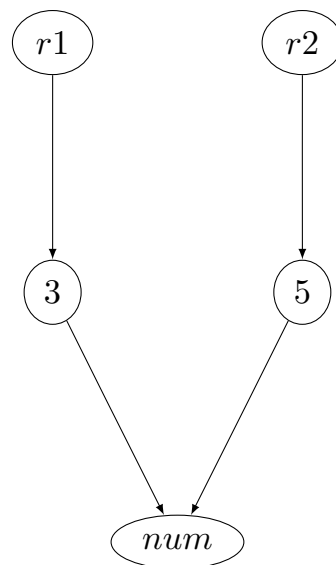
En este fragmento de código podemos ver como se declara una variable mutable *num*, y se crean dos punteros raw que hacen referencia a esta (*r1* y *r2*). Luego se genera una variable *res* que contendrá el valor resultante de la suma de los valores apuntados por *r1* y *r2*, que al ser raw pointers, para ser derreferenciados deben estar dentro de un bloque unsafe.

En este ejemplo, Stacked Borrows no genera ningún error o advertencia, ya que el programa es válido. Sin embargo, sigue existiendo aliasing y esto puede representar un problema a futuro si se llegase a modificar el código. Ahí es donde entra nuestro points-to análisis, que genera un grafo de alias a medida que se construye el programa y una vez terminado, lo observa para buscar potenciales problemas de alias. Si encuentra alguno, lo reporta por pantalla al finalizar el análisis de cada una de las funciones. Además, gracias a Stacked Borrows podemos saber si esa misma variable esta viva o muerta, y en caso de que se encuentre en este ultimo estado, también lo mencionamos por pantalla.

En la salida de la ejecución de nuestra herramienta podemos observar como nos advierte del posible problema de aliasing de *num* y mediante la vista una parte del grafo (utiliza formato DOT) vemos cuales son las variables definidas por el usuario y auxiliares que apuntan a *num*.

```
Block Main bb1 --End
Main body -- End

Variable num may have aliasing
digraph {
  0 [ label = "num"]
  1 [ label = "3"]
  2 [ label = "r1"]
  3 [ label = "5"]
  4 [ label = "r2"]
  5 [ label = "7"]
  6 [ label = "8"]
  7 [ label = "9"]
  8 [ label = "_res"]
  1 -> 0 [ ]
  2 -> 1 [ ]
  3 -> 0 [ ]
  4 -> 3 [ ]
  8 -> 7 [ ]
}
```



Bibliografía

- Astrauskas, V., Matheja, C., Poli, F., Müller, P., and Summers, A. J. (2020). How do programmers use unsafe rust? *Proceedings of the ACM on Programming Languages*, 4(OOPSLA):1–27.
- Beingessner, A. and Klabnik, S. (2016). The rustonomicon: The dark arts of advanced and unsafe rust programming.
- Hind, M. and Burke, M. (1999). Interprocedural pointer alias analysis. *Proceedings of the ACM on Programming Languages*, 21(4):848–894.
- Jung, R. (2020). Stacked borrows: An aliasing model for rust. *Proceedings of the ACM on Programming Languages*, 4(41).
- Klabnik, S. and Nichols, C. (2019). *The Rust Programming Language*. No strach press.
- Li, Z., Wang, J., Sun, M., and Lui, J. C. (2021). Mirchecker: detecting bugs in rust programs via static analysis. In *Proceedings of the 2021 ACM SIGSAC Conference on Computer and Communications Security*, pages 2183–2196.
- M, M. (2022). Guide to rustc development. Distribuido en <https://rustc-dev-guide.rust-lang.org/>.
- Olson, S. (2016). Miri: An interpreter for rust’s mid-level intermediate representation. Master’s thesis, University of Saskatchewan.
- Presman, R. (1997). *Ingeniería del software: un enfoque práctico*. McGRAW-HILL, 7 edition.
- Shapiro, M. and Horwitz, S. (1997). Fast and accurate flow insensitive points to analysis. In *POPL ’97: Proceedings of the 24th ACM SIGPLAN-SIGACT symposium on Principles of programming languages*, New York, NY. ACM.
- TheRustCommunity (2021). Rust by example.
- Yechan and Youngsuk (2021). Rudra: Finding memory safety bugs in rust at the ecosystem scale. In *SOSP ’21: Proceedings of the ACM SIGOPS 28th Symposium on Operating Systems Principles*, New York, NY. ACM.