C++ Tricks 2.7 I386平臺的其它 函數調用模型 ^図

從 farseerfc.wordpress.com 導入

2.7 I386平臺的其它函數調用模型

上文介紹的只是I386平臺上C函數調用的標準模型,被稱作__cdecl。事實上,Microsoft Visual C++編譯器還支持其它一些函數調用模型,所有調用模型名稱皆以雙下劃線開頭,下面列出所有函數調用模型的異同:

1 _cdecl

參數壓棧順序:逆序(從右至左)

參數堆棧恢復者:主調函數(caller)

cdecl明確地指出函數使用C函數調用模型,這是默認的調用模型。

2 stdcall

參數壓棧順序:逆序(從右至左)

參數堆棧恢復者:被調函數(callee)

__stdcall是微軟所謂的標準調用模型。可惜的是它與__cdecl不兼容。幾乎所有的 Win32API函數使用這種函數調用模型,希望在DLL之間,或者在程序和WinNT操作系統 之間傳遞函數指針的函數也應該使用這種模型。與__cdecl模型的不同之處在 於,__stdcall模型下由被調函數恢復堆棧。主調函數在call語句之後,不需要再加上add 語句。而被調函數的ret語句則被添加一個參數,代表函數參數堆棧的長度。因此,被調 函數需要明確的知曉函數參數的數量和類型,所以在__stdcall模型下不支持可變參數 表,所有參數必須寫明。

3 thiscall

參數壓棧順序:逆序(從右至左), this用ecx傳遞。

參數堆棧恢復者:被調函數(callee)

_thiscall是VC編譯器中類的非靜態成員函數(non-static member functon)的默認調用模型。但是如果此成員函數有可變參數表,VC編譯器會使用_cdecl。和_stdcall一樣,_thiscall由被調函數恢復堆棧。比較獨特的是_thiscall會通過ecx寄存器傳遞成員函數的this指針,而_cdecl下this指針是通過在參數表最前面增加一個函數參數來傳遞的。_thiscall是VC編譯器對this指針的使用的一種優化,大大提高了面向對象程序的效率。在VC2003及之前的編譯器上_thiscall不是一個關鍵字,不能被顯式指定。但可以給成員函數顯式指定 cdecl來避免使用 thiscall。

4 fastcall

參數壓棧順序:逆序(從右至左),前兩個32位函數參數放入ecx和edx中

參數堆棧恢復者:被調函數(callee)

快速函數調用模型,將前兩個32位函數參數放入ecx和edx中,其餘參數再逆序壓棧。使用的是和_thiscall類似的優化技術,加快函數調用,適合運用在小型inline函數上。同樣使用_stdcall形式的被調函數恢復堆棧,所以不支持可變參數表。

5 pascal

參數壓棧順序:正序(從左至右)

參數堆棧恢復者:被調函數(callee)

過程式編程語言Pascal所使用的函數調用模型,由此得名。也是16位版本的Windows使

用的API模型,過時的模型,現在已經廢棄且禁止使用。你會看到有些書本仍會不時提到它,所以需要注意。__pascal是正序壓棧,這與大部分I386函數模型都不相同。與 __stdcall一樣,由被調者恢復堆棧,不支持可變參數表。歷史上曾有過的別名PASCAL、pascal、_pascal(單下劃線),現在都改成了__stdcall的別名,與__pascal(雙下劃線)不同。

6 其它函數調用模型,以及模型別名。

__syscall:操作系統內部使用的函數調用模型,由用戶模式向核心模式跳轉時使用的模型。由於用戶模式和核心模式使用不同的模,所以沒辦法使用棧來傳遞參數,所有參數通過寄存器傳遞,這限制了參數的數量。用戶模式編程中不允許使用。

__fortran:數學運算語言fortran使用的函數模型,由此得名。在C中調用由fortran編譯的函數時使用。

__clrcall:微軟.Net框架使用的函數模型,託管(Managed)C++默認使用,也可以從 非託管代碼調用託管函數時使用。參數在託管棧上正序(從左至右)壓棧,不使用普通棧。

CALLBACK、PASCAL、WINAPI、APIENTRY、APIPRIVATE: I386平臺上是_stdcall的別名

WINAPIV: I386平臺上是_cdecl的別名

7 函數調用模型的指定

函數調用模型的指定方式和inline關鍵字的指定方式相同,事實上,inline可以被看作是C++語言內建的一種函數調用模型。唯一不同的是,聲明函數指針時,也要指明函數調用模型,而inline的指針是不能指明的,根本不存在指向inline函數的指針。比如:

int CALLBACK GetVersion();

int (CALLBACK * pf)()=GetVersion;