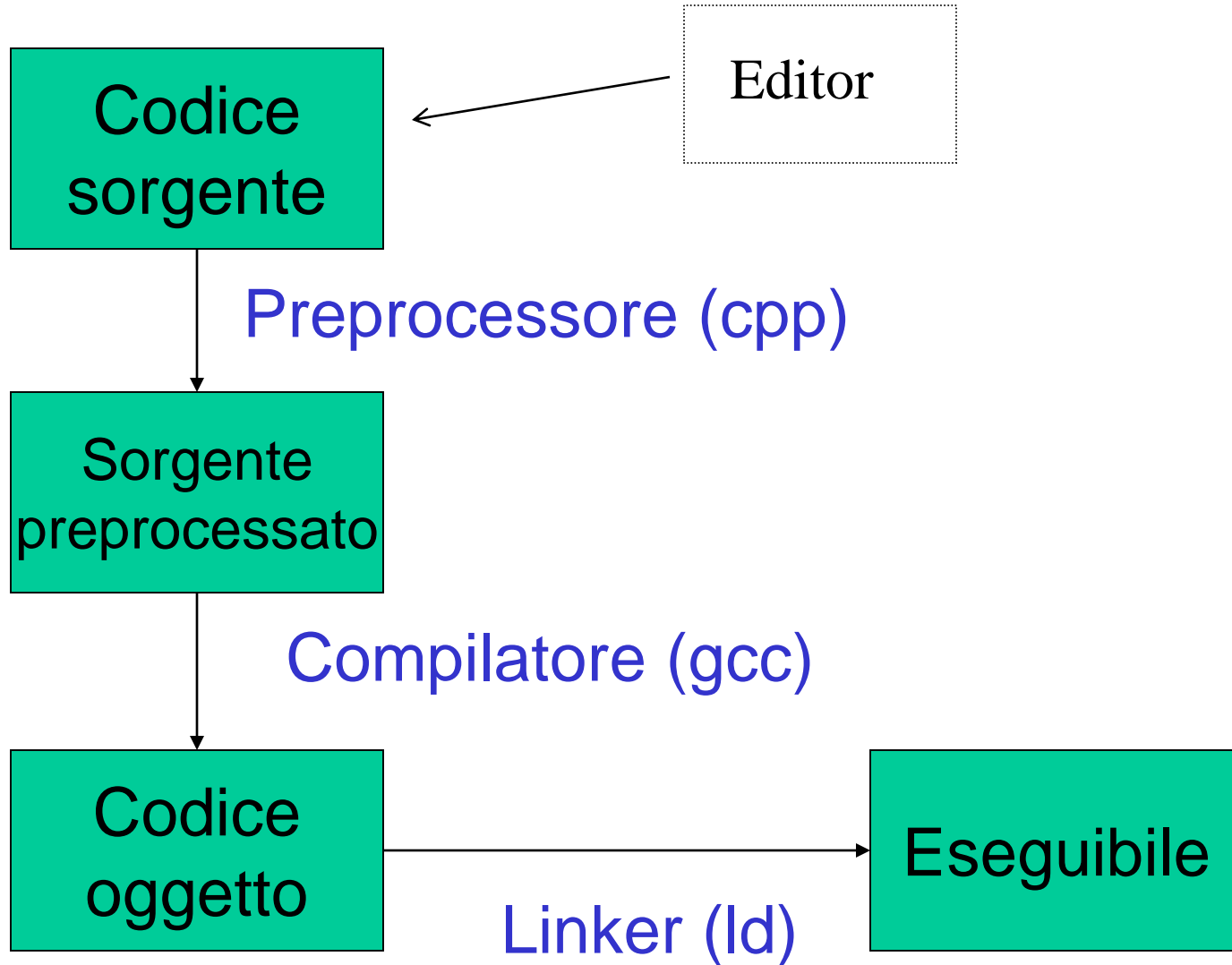


# Strumenti di sviluppo in UNIX

# Strumenti di sviluppo in UNIX

---

## Il processo di compilazione



## Emacs/Xemacs

- Anche altri editor (gedit, kate, elvis, jed, nedit, vi, vim, xcoral, xedit,...)

SisOp@linus: xemacs

SisOp@linus: xemacs prova.c

SisOp@linus: xemacs prova.c &

- qualche comando da ricordare (C sta per Ctrl) :

CxCf: carica un nuovo file in emacs/xemacs

CxCs: salva il file

Ck: cancella dalla posizione del cursore alla fine della linea

Cs <stringa>: cerca la stringa indicata

Cx-2: divide lo schermo orizzontalmente

# Strumenti di sviluppo in UNIX

---

## Il preprocessore C (cpp)

- É un tool per trasformare il codice prima della compilazione.
- Le istruzioni del preprocessore sono precedute dal simbolo #.

## Definizione di macro ed espansioni

- macro: definizione di un identificatore associato ad una stringa
- viene definito con:  
`#define NAME expansion`
- tutti i successivi NAME vengono sostituiti con `expansion`
- Per convenzioni i nomi delle macro sono composte da sole lettere maiuscole. Es: `#define MAX 10`
- Le macro possono avere degli argomenti:  
`#define MIN(x,y) ((x<y)?(x):(y))`
- L'invocazione: `MIN(a,b)` viene espansa nel codice: `((a<b)?(a):(b))`

# **Strumenti di sviluppo in UNIX**

---

## **Inclusione di file**

- il preprocessore include un file per mezzo dell'istruzione  
`#include`
- in genere per un programma/modulo vengono inclusi diversi file header:

```
#include <unistd.h>
```

```
#include <stdio.h>
```

# Strumenti di sviluppo in UNIX

---

## Compilazione condizionale

- Il preprocessore consente di compilare in modo selettivo delle porzioni di programma in base al verificarsi di certe condizioni.
- `#ifdef NAME (#ifndef NAME)` inserisce il codice se NAME é stato definito (non definito).

- **Es:**

```
#define FOO
#ifdef FOO
    ... this gets included...
#endif
#ifndef FOO
    ... this does NOT get included...
#endif
```

- **Demo:**

```
cpp -P foo
cpp -P -DINCLUDE_BAR foo
cpp -P -DINCLUDE_BLAH foo
```

### Compilatore (gcc)

- Può invocare automaticamente tutti gli strumenti necessari alla compilazione: preprocessore, compilatore, assembler e linker
- Trasforma il codice sorgente in codice macchina ma non risolve necessariamente tutti i simboli:

```
gcc <opzioni> <filename>
```

```
SisOp@linus: gcc -c hello.c      # -c compila soltanto ma non  
                                # collega le librerie)
```

### Opzioni di compilazione per gcc

- Per assicurarsi che il codice sia conforme allo standard ANSI:
  - `-Wall`: mostra tutti i messaggi di warning (avvisi) che gcc puo` fornire;
  - `-pedantic`: mostra tutti gli errori e i warning richiesti dallo standard ANSI C
- Per ottimizzare:
  - `-O -O1 -O2 -O3`: livelli crescenti di ottimizzazione del compilatore
  - `-O0`: nessuna ottimizzazione
- Per includere le informazioni per il debug: `-g`
- Per saperne di piu` : `info gcc`



# Strumenti di sviluppo in UNIX

---

Il comando **nm** visualizza i simboli di un file .o

```
gcc -c hello.c # contiene printf("Hello world");  
nm hello.o
```

00000000 t gcc2\_compiled.

00000000 T main

U printf

Il file definisce  
una funzione globale (T sta  
per text cioè codice) di nome  
main

Il file contiene un riferimento ad un simbolo  
printf non definito localmente (U sta per  
undefined). Il file andrà collegato alla libreria C  
che definisce quel simbolo.

## Linker (ld)

- Risolve i simboli tra programmi e crea gli eseguibili

```
SisOp@linus: gcc -c hello.c
```

```
SisOp@linus: gcc hello.o -o hello # la libreria C (libc) è  
# collegata automaticamente
```

```
SisOp@linus: hello
```

- Esempio: link con altre funzioni

```
SisOp@linus: gcc hello2.c -o hello2 [fallisce]
```

```
SisOp@linus: gcc hello2.c -lm -o hello2 [funziona]
```

**È necessario avere la funzione `sqrt` dal file**

`/usr/lib/libm.so` (collegamento dinamico - default) oppure `/usr/lib/libm.a`  
(collegamento statico - opzione `-static` al linker)

- Alcune importanti librerie si trovano in:

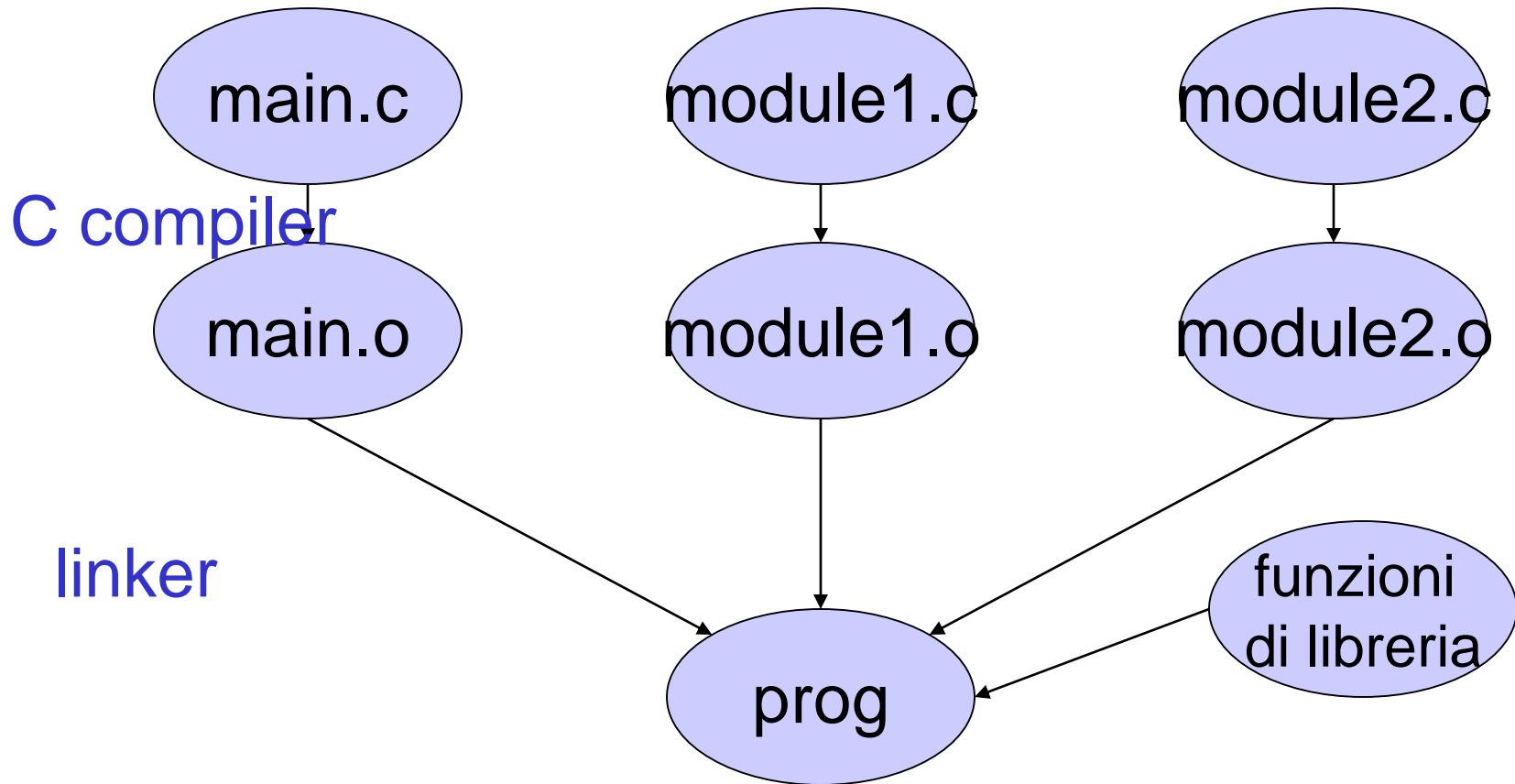
`/usr/lib`

`/lib`

`/usr/X11R6/lib`

## Strumenti di sviluppo in UNIX

Se il programma è composto da più moduli/file



```
gcc -c main.c
gcc -c module1.c
gcc -c module2.c
gcc -o prog main.o module1.o module2.o
```

## **Strumenti di sviluppo in UNIX**

---

Se il programma è composto da più moduli/file:

- vanno inseriti i prototipi per tutte le funzioni prima della loro chiamata:

- **Esempio:**

```
#include <stdio.h>

/* This is a prototype. Use them */
int blah(int foo);

void main(void) {
    printf("blah(5) = %d\n", blah(5));
}

int blah(int foo) {
    return(2*foo);
}
```

- L'uso dei prototipi definisce una interfaccia che aiuta a prevenire errori

### Simboli esterni e simboli globali

- Inserire la parola chiave `extern` crea un simbolo ma non alloca spazio per la variabile/funzione: definizione di un riferimento esterno
- In un solo file la variabile/funzione non deve essere definita come `extern`: definizione del simbolo globale
- Esempio:

```
gcc -c main.c # contiene extern int numero ; numero += 1;
gcc -c blah.c # contiene int numero=0 ;
gcc main.o -o example [non funziona]
gcc main.o blah.o -o example [funziona]
```

# **Strumenti di sviluppo in UNIX**

---

## File header

- hanno estensione .h
- sono usati per specificare l'interfaccia di un modulo/file
- Il file header puo` essere incluso in due modi:
  - tramite la notazione `"nome_del_file"`
  - tramite la notazione `<nome_del_file>`
- L'opzione di compilazione `-Idir` indica il percorso di ricerca per i file .h;
- L'header dovrebbe contenere:
  - prototipi delle funzioni condivise
  - dichiarazione extern per le variabili condivise
  - typedefs
  - macros
  - structs, enums, e altri tipi di dati

# **Strumenti di sviluppo in UNIX**

---

- **Uso dei defines per evitare la ricorsione:**

```
#ifndef FOO_H_INC
#define FOO_H_INC
#include "foo.h"

...

#endif /* FOO_H_INC */
```

- **Gli header file si possono trovare in:**

/usr/include

/usr/include/X11 (header per X Window System)

### File core

- Contengono lo stato del programma nel momento che ha catturato un segnale, compreso stack, heap, registers,.
- Permette di fare delle analisi post-mortem
- La creazione dei file core puo` essere attivata/disattivata
- Per shells C (csh e tcsh)

```
limit coredumpsize unlimited
```

```
limit coredumpsize 0
```

```
limit coredumpsize 50k
```

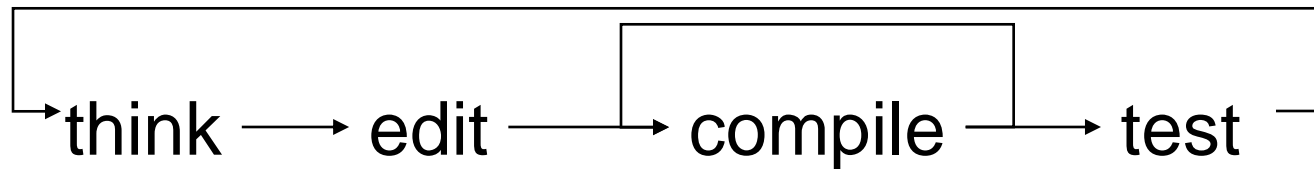


## Strumenti di sviluppo in UNIX

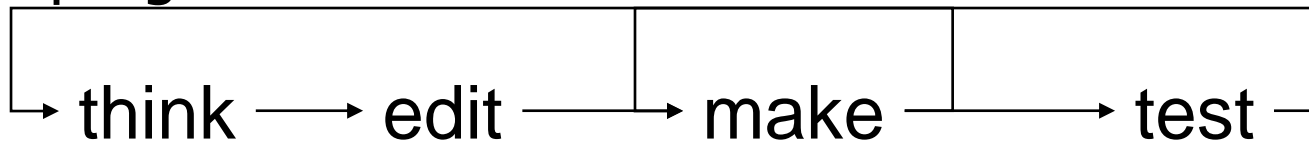
---

### Il programma **make**

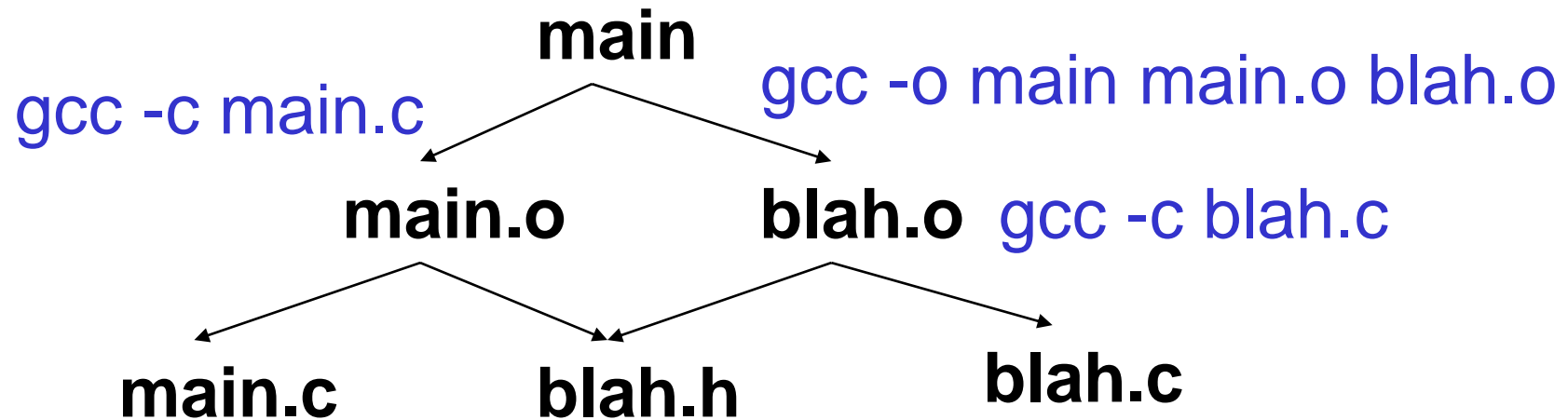
- Ciclo di sviluppo di un programma



- Problemi potenziali:
  - si modifica un file ma ci si dimentica di ricompilarlo
  - si modifica un'interfaccia (.h) ma ci si dimentica di compilare tutti i file che dipendono da essa
  - si compilano anche file non modificati
  - make rende automatica la compilazione e la costruzione del programma:



Make utilizza un grafo delle dipendenze



- ogni nodo rappresenta un file
- di fianco ad ogni nodo vi è il comando che produce ("make") quel file

Per produrre il nodo X

- make tutte le dipendenze di X (quelle modificate piu` recentemente di X)
- aggiorna X con il comando associato
- Es: se **blah.h** o **main.c** sono piu` recenti di **main.o** ricrea **main.o** con **gcc -c main.c**

## Makefile

- I file makefile o Makefile specificano il grafo delle dipendenze

targets: dependents

commands

- I comandi devono iniziare con un carattere di tabulazione (nell'esempio rappresentato da *[Tab]*):

```
main: main.o blah.o
```

```
[Tab]gcc -o main main.o blah.o
```

```
main.o: main.c blah.h
```

```
[Tab]gcc -c main.c
```

```
blah.o: blah.c blah.h
```

```
[Tab]gcc -c blah.c
```

# Strumenti di sviluppo in UNIX

---

- Per invocare make: `make targets`

```
make blah.o
```

```
make main
```

- Senza argomenti, make crea il primo target nel *makefile*:  
SisOp@linus: make

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

```
gcc -c blah.c
```

```
gcc -o main main.o blah.o
```

```
SisOp@linus: touch blah.c
```

```
SisOp@linus: make blah.o
```

```
gcc -c blah.c
```

```
SisOp@linus: make
```

```
gcc -o main main.o blah.o
```

## Built-in

- Make contiene dipendenze e comandi già pronti per l'uso
  - si suppone che un file “.o” dipenda da un file “.c”

```
main: main.o blah.o
```

```
gcc -o main main.o blah.o
```

```
main.o blah.o: blah.h
```

## Macro

- Make ha la possibilità di definire delle macro. Le macro comunicano con i comandi built-in e semplificano i *makefile*

```
CC = gcc
CFLAGS = -g
LDFLAGS = -g
OBJS=main.o blah.o
a.out: $(OBJS)
    $(CC) $(LDFLAGS) $(OBJS)
$(OBJS): blah.h
```

## Strumenti di sviluppo in UNIX

---

- Target “dummy” per sequenze di comandi comuni:

```
install: a.out
```

```
cp a.out main
```

```
strip main
```

```
clean:
```

```
-rm *.o core
```

```
clobber: clean
```

```
rm -f a.out main
```

```
make clean
```

rimuove i file “.o” e i core

- Utilizzare i target dummy per tutti i programmi di “manutenzione”:

```
clean      install      print
```

```
release    submit       test
```



## Macro dinamiche

- Make contiene un insieme di macro che si modificano dinamicamente in funzione del target:

`$@` nome del target corrente

`$?` lista delle dipendenze piu` recenti del target

`$<` nome dei dependency file

`$*` nome base del target corrente (privato dei suffissi)

## Esempio:

```
foo.o: foo.c
```

```
$ (CC) -c $(CLAGS) $< -o $@
```

## Opzioni di make

`make -n`

Mostra i comandi che dovrebbero essere eseguiti, senza eseguirli realmente.  
É utile per verificare la corretta espansione della macro

`make -d`

Mostra quali sono i criteri grazie a cui make determina se un target è out-of-date

`make -k`

Continua quanto più possibile dopo che si é verificato un errore

`make -f <filename>`

Make usa <file> invece di makefile o Makefile