C++项目中替换内存分配实现方案

1. 需求和目标：

将C++项目中的内存分配和释放的接口调用链接到我们自己的内存池实现上，同时希望达到以下目标：

1. 对现有C++项目代码不用做任何修改；
2. 内存分配实现的替换只局限在指定项目的lib中，而不会影响到客户项目的lib。
3. 方案概述：

本方案通过替换默认的全局new/new[]和delete/delete[]的实现的方式，将C++项目中的内存分配和释放的接口调用链接到我们自己的内存池上实现上，方案实现大体分为三步：

1. 实现自定义的全局new/new[]和delete/delete[]，将源程序编译成静态库；
2. 将第1)步生成的静态库合并到现有C++项目代码生成的库（不同的平台库的形态不同）；
3. 使第2)步生成的合并库中的new/new[]和delete/delele[]符号对外不可见。
4. 方案详细描述：

方案概述里的第1)步属于C++标准中定义的，所以不区分平台，虽然各个平台生成静态库的方式各不相同，但是也是标准操作，这里也就不详细说明。方案概述里的第2)步和第3)步都要依赖链接器提供的功能，而且在各个平台上链接器的提供的功能差异还是很大的，从而也导致了在不同平台上合并生成的库形态（静态库或动态库）并不相同，后续会分平台详细介绍。

* 1. 实现自定义的全局new/new[]和delete/delete[]：

假设我们的自定义实现放在了一个mynew.cpp里（当然也可以放在多个源文件中），mynew.cpp中大体要包含如下代码：

// ================================================

void \*operator new(std::size\_t size)

{

void \*ptr = my\_allocate\_impl(size);

if (ptr == NULL) {

throw std::bad\_alloc();

}

return ptr;

}

void \*operator new(std::size\_t size, const std::nothrow\_t& tag) throw()

{

void \*ptr = my\_allocate\_impl(size);

return ptr;

}

void \*operator new[](std::size\_t size)

{

…

}

void \*operator new[](std::size\_t size, const std::nothrow\_t& tag) throw()

{

…

}

void operator delete(void\* ptr)

{

my\_deallocate\_impl(ptr);

}

void operator delete(void\* ptr, const std::nothrow\_t& tag)

{

my\_deallocate\_impl(ptr);

}

void operator delete [](void\* ptr)

{

…

}

void operator delete [](void\* ptr, const std::nothrow\_t& tag)

{

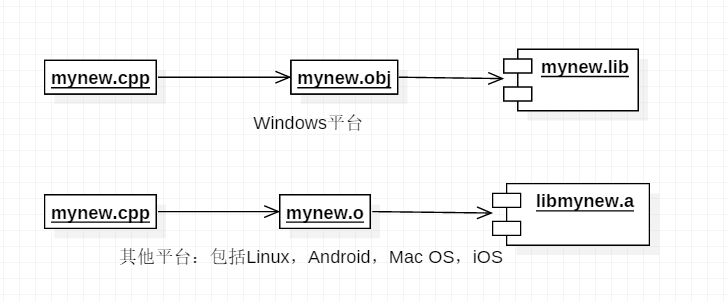
…

}

// ================================================

其中my\_allocate\_impl和my\_deallocate\_impl的定义就是我们自己的内存分配和释放实现。

在Windows平台我们将mynew.cpp编译成mynew.lib，在其他平台上我们将mynew.cpp编译成libmynew.a。

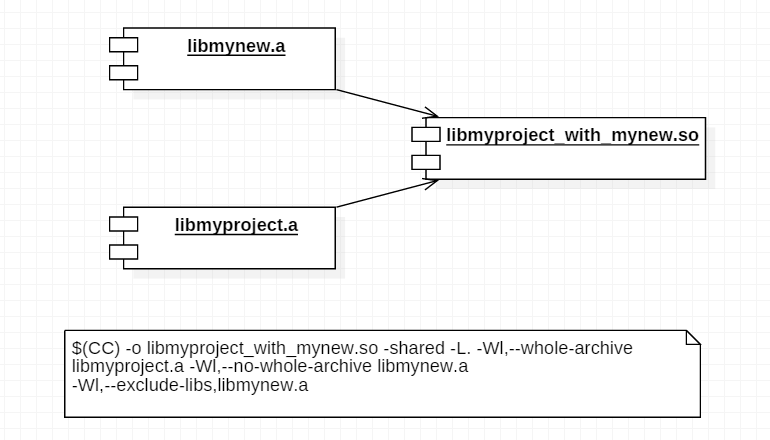


* 1. 编译链接自定义的new实现

假设我们现有的C++项目叫myproject要替换内存分配和释放的实现。

* + 1. Linux和Android平台

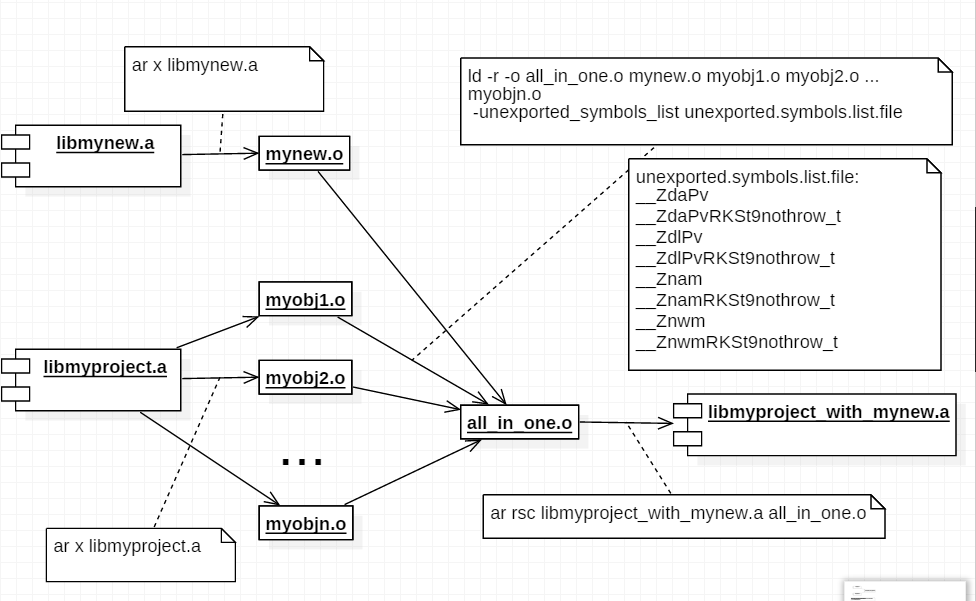
我们首先把myproject项目编译成静态库，我们叫它libmyproject.a，然后我们通过链接器工具，将libmyproject.a和libmynew.a一起打到一个动态库中，这里我们暂且叫libmyproject\_with\_mynew.so吧，那么我们希望libmyproject\_with\_mynew.so中的new和delete都会调用到mynew.cpp中的实现，并且libmyproject\_with\_mynew.so中的自定义的new和delete符号不会被导出，而libmyproject.a中需要导出的符号还是会在libmyproject\_with\_mynew.so中导出：这里需要用到如下的链接器选项--whole-archive、--no-whole-archive、--exclude-libs，如果是通过g++之类的编译器命令调用链接器工具，需要在flag前面加上-Wl。



如果myproject项目本身就是要生成动态库的，那么只需在生成动态库的命令后面加上-L. libmynew.a -Wl, --exclude-libs, libmynew.a就可以了。

* + 1. Mac OS和iOS平台

我们首先把myproject项目编译成静态库，我们叫它libmyproject.a，然后我们通过链接器工具，将libmyproject.a和libmynew.a一起打到另一个静态库中，这里我们暂且叫libmyproject\_with\_mynew.a吧，那么我们希望libmyproject\_with\_mynew.a中的new和delete都会调用到mynew.cpp中的实现，并且libmyproject\_with\_mynew.a中的自定义的new和delete符号对外不可见：具体步骤需要用到ar x把两个.a文件都反解成.o文件，然后通过ld -r将众多.o文件再打成一个巨大的.o文件，这里叫all\_in\_one.o吧，ld -r的命令行中要增加-unexported\_symbols\_list选项（或者unexported\_symbol）以指定new和delete符号对外不可见，最后再把all\_in\_one.o打成libmyproject\_with\_mynew.a（其实你也可以自己打成动态库）。



* + 1. Windows平台

由于Windows平台上，Visual Studio中<new>里声明的new和delete本身就是动态库符号不导出的，所以Windows上的方案相对简单，也不需要什么额外处理。

我们首先把myproject项目编译成动态库，我们叫它libmyproject.dll，然后在Visual Studio中将mynew.lib设置为linker的input的additional dependencies ，基本就可以了。