

Общая схема проведения экзамена.

В аудитории одновременно находятся не более 10 студентов. Новые студенты заходят по мере освобождения мест.

Оценка рассчитывается по следующей формуле:

$$G = [P + T_1 + 0,5 * A_1 + T_2 + 0,5A_2] - C,$$

где $P \in [0; 2]$ – оценка за практическое задание,
 $T_i \in [0; 1]$ – оценки за теоретические вопросы,
 $A_i \in [0; 1]$ – оценки за дополнительные вопросы,
 C – сумма штрафных баллов (см. ниже).

Экзамен – устно-письменный. Студенты пишут практическое задание на листке, затем отдают его преподавателю на проверку, после проверки – отвечают теоретические вопросы. Для каждого теоретического вопроса преподаватель задает 1 дополнительный вопрос по теме вопроса либо по смежной теме.

Первый теоретический вопрос выбирается из модулей 1 и 2, второй вопрос – из модулей 3 и 4.

В ходе подготовки к ответу студенты могут пользоваться рукописным конспектом лекций объемом не более 4 листов А4.

В ходе непосредственно ответа использовать что-либо, кроме ручки и листка запрещается. Допустимо, помимо решения практической задачи, записать на листок основные моменты по теоретическим вопросам (полный ответ переписывать не надо – в этом случае преподаватель имеет право забрать листок).

В случае обнаружения недочетов в решении практического задания преподаватель возвращает листок на доработку решения без понижения оценки не более 2 раз при наличии несущественных недочетов, и не более 1 раза – при наличии значительных ошибок. За последующие возвраты назначается по 0,5 штрафных балла.

Билеты распределяются случайным образом. Студент имеет право 1 раз заменить билет на другой случайный билет без понижения оценки. Вторая замена билета ограничивает максимальную оценку 3 баллами

Попытка списывания (неважно, с телефона, шпаргалки или у другого студента) наказывается удалением студента из аудитории. Ответ «просто хотел спросить» - не принимается. Если надо – поднимите руку и спросите у преподавателя.

Модуль 1. Язык ассемблера x86-64. Соглашения о вызовах.

1. Регистры процессора архитектуры x86-64. Части регистров.
2. Инструкции перемещения данных. Методы адресации. Инструкция lea. Стек и

инструкции работы с ним.

3. Арифметические операции. Регистр флагов. Кодировка отрицательных чисел. Представление чисел в памяти.
4. Инструкции сравнения. Регистр флагов. Инструкции условного и безусловного перехода.
5. Стек и инструкции работы с ним. Вызов функций.
6. Вычисления с плавающей запятой. Сопроцессор x86*.
7. Вычисления с плавающей запятой. Инструкции SSE.
8. Векторные инструкции. Отличия наборов SSE и AVX.
9. Кадр стека и регистр RBP. Соглашения о вызовах. Cdecl, System V**.
10. Кадр стека и регистр RBP. Соглашения о вызовах. Cdecl, stdcall, Microsoft x64**.

* точные инструкции запоминать не обязательно, главное помнить его возможности

** правила возврата структур – возможный доп. вопрос.

Модуль 2. Компиляция и компоновка. Уязвимости.

1. Сборка программ. Компиляция. Устройство компиляторов. Компоновка. Понятие символа.
2. Компоновка. Статическая компоновка. Таблицы символов.
3. Компоновка. Динамическая компоновка. Global Offset Table. Релокация.
4. Компоновка. Динамическая компоновка. Global Offset Table. Position Independent Code.
5. Компоновка. Динамическая компоновка. Атака подмены библиотеки и меры защиты.
6. Переполнение буфера на стеке. Потенциальные цели переполнения. Меры защиты.
7. Структура кучи. Переполнение буфера в куче*.
8. Запрет исполнения кода. Return Oriented Programming.
9. ASLR. RIP-relative адресация.

*без особых подробностей и примера с перезаписью GOT.

Модуль 3. Микроархитектура.

1. Выполнение инструкций процессором. Конвейер.
2. Суперскалярная архитектура. Микрооперации.
3. Микрооперации. Атомарные операции. Префикс LOCK.
4. Внеочередное выполнение. Спекулятивное выполнение*.
5. Выравнивание структур данных. Кэш-память.

* типы зависимостей и разрыв зависимостей - возможные доп. вопросы.

Модуль 4. Архитектура x86-64.

1. Взаимодействие с внешними устройствами. Прерывания. Таблица векторов прерываний.
2. Сегментная модель памяти. Сегментные регистры. Таблицы дескрипторов.
3. Страничная модель памяти. Буфер трансляции адресов. Файл подкачки.

4. Режимы работы процессора.
5. Кольца защиты. Пространство ядра и пространство пользователя. Системные вызовы.
6. Отладка. Отладочные регистры.
7. Отладка. Программная отладка.
8. Виртуализация. Типы гипервизоров.
9. CISC, RISC и VLIW.
10. Основные особенности архитектуры ARM.

Примеры практических задач:

1. Напишите функцию `float foo(int x, double y)`, вычисляющую выражение $5x^2 + \sqrt{9y}$.
Целевая платформа – Linux x86-64.
2. Напишите функцию `void foo()`, которая читает из потока ввода 3 знаковых целых числа и выводит их сумму. Целевая платформа – Windows x86-64.
3. Напишите два варианта кода, вызывающего некоторую функцию `void foo(int x, double y)` для целевых платформ Windows x86-64 и Linux x86-32 с аргументами 0 и 5.0.
4. Напишите функцию `void foo()`, которая читает из потока ввода вещественные числа до тех пор, пока пользователь не введет -44. Целевая платформа – Windows x86-32.

Примечание: фраза «Целевая платформа - X» неявно указывает на соглашение о вызовах, которое вы должны использовать (cdecl/Microsoft X64/System V).