

WYDZIAŁ FIZYKI I INFORMATYKI STOSOWANEJ



PROGRAMOWANIE NISKOPOZIOMOWE
KONSPEKT
Biblioteki statyczne i pluginy

Aleksandra Poręba
nr. indeksu 290514

Data seminarium: 8 kwietnia 2019

Spis treści

1	Abstrakt	3
2	Tworzenie bibliotek statycznych	3
2.1	Wymagania	3
2.1.1	Program ar	3
2.1.2	Kompilacja z biblioteką statyczną	3
2.1.3	Dodatkowe	4
2.2	Treść zadania	4
3	Tworzenie systemów wtyczek	4
3.1	Wymagania	4
3.1.1	Koncepcja systemów wtyczek	4
3.1.2	Biblioteka dlfcn	4
3.2	Treść zadania	5
4	Tworzenie wtyczek	5
4.1	Wymagania	5
4.1.1	Program bazowy i jego interfejs	5
4.2	Treść zadania	6

1 Abstrakt

Celem projektu jest zaznajomienie się z koncepcjami bibliotek statycznych oraz wtyczek, oraz praktyczne wykorzystanie uzyskanej wiedzy w zadaniach. Pierwsza część pokrywa wiedzę dotyczącą tworzenia własnych bibliotek statycznych. Następne zadania dotyczą tematu pluginów - projektowania i implementacji prostych systemów wtyczek oraz pisania własnych pluginów, do gotowych już programów. Całość jest realizowana w języku C.

2 Tworzenie bibliotek statycznych

2.1 Wymagania

2.1.1 Program ar

Do tworzenia bibliotek statycznych może zostać użyty program `archiver`. Aby stworzyć bibliotekę należy użyć opcji `r` oraz `c`, służących odpowiednio do dodania plików do archiwum oraz stworzenia archiwum.

```
ar rc [nazwa biblioteki] [pliki obiektowe]
```

Nazwa powinna zaczynać się od `lib`, a kończyć rozszerzeniem `.a`. Dodatkową, pomocną komendą może być:

```
nm [nazwa_biblioteki.a]
```

wypisująca zawartość biblioteki wraz z eksportowanymi przez pliki symbolami.

2.1.2 Kompilacja z biblioteką statyczną

Aby skompilować plik za pomocą `gcc` z załączonymi statycznie bibliotekami należy dodać następujące flagi:

```
-L[ścieżka do bibliotek]  
-l[nazwa biblioteki]
```

2.1.3 Dodatkowe

Podczas wykonywania zadania należy pamiętać o kolejności załączania bibliotek. Problem został przedstawiony na seminarium.

2.2 Treść zadania

Zadanie polega na dopisaniu brakującego pliku biblioteki, a potem stworzenie jej, by można było skompilować program za pomocą komendy

```
gcc main.c -L./lib -lfun2 -lfun1
```

bez żadnych errorów/warningów. Plików `main.c` oraz `fun1.c` nie można zmieniać!

3 Tworzenie systemów wtyczek

3.1 Wymagania

3.1.1 Koncepcja systemów wtyczek

Wtyczki są tworzone jak biblioteki dynamiczne. Program powinien przeszukiwać wskazany folder z potencjalnymi wtyczkami, i jeżeli owe znajdzie, załączać je do programu. W przypadku tego zadania, przyjmujemy uproszczoną wersję, pluginy (ich ścieżki) będą zapisane w tablicy podanej z góry". Każda wtyczka powinna udostępniać funkcje zgodne z zaprojektowanym interfejsem, które będą wywoływane przez program główny.

3.1.2 Biblioteka `dlfcn`

Do obsługi wtyczek można użyć biblioteki `dlfcn`.

- `dlopen` - używamy do otwarcia pluginu, jako argument podajemy nazwę pliku wraz ze ścieżką oraz `RTLD_NOW` oznaczającym rozwiązanie wszystkich niezdefiniowanych symboli,
`np. dlopen("./plugins/p1.so", RTLD_NOW);`
- `dlsym` - pobiera wskaźnik do funkcji o podanej nazwie, jako argumenty przyjmuje "handler" do biblioteki, zwrócony przez `dlopen` oraz nazwę

```
funkcji  
np dlsym(handle, "process");
```

- `dlclose` - zamyka "handler" do biblioteki

3.2 Treść zadania

Zadaniem jest zaprojektowanie prostego systemu wtyczek i zaimplementowanie go. Zakładamy że ich nazwy (ścieżki) podane są w tablicy `plugins`, i znajdują się w folderze o tej samej nazwie.

Program powinien przyjmować od użytkownika ciąg znaków (jako argument wywołania lub przez `sprintf`). Wtyczki powinny być dwie i realizować różne działania na owym stringu, a następnie wypisywać je na ekran. Przykładowe działania to: zamiana wszystkich liter na wielkie, mieszanie kolejność liter, wypisywanie tylko samogłosek, wypisywanie wyrazu od tyłu etc.

Należy pamiętać o uzupełnieniu `makefile`! Wskazówki w którym miejscu dokonać modyfikacji znajdują się bezpośrednio w przygotowanym pliku.

4 Tworzenie wtyczek

4.1 Wymagania

4.1.1 Program bazowy i jego interfejs

Program, do którego zadaniem będzie napisać wtyczki, został omówiony dokładnie na seminarium. Do rozwiązania tego zadania musimy jedynie znać interfejs, jaki ma mieć plugin. Składa się na niego funkcja inicjalizująca (rejestrująca) o prototypie `int init_[nazwa] (PluginManager *)`, gdzie `[nazwa]` to nazwa pluginu.

Pozostałe dwie funkcje to funkcja wypisująca opcję pluginu jako opcja w menu oraz funkcja realizująca działanie, za które odpowiada plugin. Są zaczepiane do listy przechowywanej przez `plugin_managera` w funkcji inicjalizującej. Zaczepienie realizują funkcje `register_menu_hook` oraz `register_response_hook` przyjmujące jako argumenty wskaźnik do `plugin_managera` oraz wskaźnik na odpowiednią funkcję menu/operacji.

4.2 Treść zadania

Celem zadania jest napisanie wtyczki do programu kalkulatora prezentowanego na zajęciach. Jej budowa musi być zgodna z interfejsem udostępnianym przez aplikację. Wtyczka powinna dodać obsługę mnożenia/dzielenia/potęgowania. Należy pamiętać o uwzględnieniu nowej wtyczki w `makefile`!