

MASARYKOVA UNIVERZITA  
FAKULTA INFORMATIKY



# **Studie nástrojů pro trasování a testování programů v Javě**

BAKALÁRSKA PRÁCA

**Matej Majdiš**

Brno, 2015

## **Prehlásenie**

Prehlasujem, že táto bakalárska práca je mojím pôvodným autorským dielom, ktoré som vypracoval samostatne. Všetky zdroje, pramene a literatúru, ktoré som pri vypracovaní používal alebo z nich čerpal, v práci riadne citujem s uvedením úplného odkazu na príslušný zdroj.

**Vedúci práce:** RNDr. Adam Rambousek

## **Zhrnutie**

TODO...

## **Klíčové slová**

TODO...

## **Pod'akovanie**

TODO...

## Obsah

1	Úvod . . . . .	2
1.1	Cieľ práce . . . . .	3
1.2	Členenie práce . . . . .	3
2	Bajtkód . . . . .	4
2.1	Štruktúra class súboru . . . . .	4
2.1.1	Reprezentácia dátových typov . . . . .	6
2.1.2	Premenné tried a inšancií . . . . .	7
2.1.3	Metódy . . . . .	8
2.1.4	Atribúty . . . . .	9
2.2	Inštrukcie JVM . . . . .	9
2.2.1	Dátové typy . . . . .	10
2.2.2	Architektúra a inštrukčná sada . . . . .	10
3	Classloadery . . . . .	13
3.0.3	Dynamické načítavanie tried . . . . .	13
3.0.4	Znovunačítanie triedy . . . . .	13
4	Byteman . . . . .	15
4.1	Byteman Agent . . . . .	16
4.2	Štruktúra jazyka pravidiel . . . . .	17
4.2.1	Udalosti . . . . .	17
4.2.2	Závislosti . . . . .	18
4.2.3	Výrazy . . . . .	18
4.2.4	Akcie . . . . .	19
4.2.5	Vstavané volania . . . . .	19
5	Nástroj Javassist . . . . .	20
	Literatúra . . . . .	21
A	Tabuľky . . . . .	22

## Kapitola 1

### Úvod

Java je dnes jedným z najpoužívanějších programovacích jazykov. Od syntakticky podobných programovacích jazykov ako napríklad C++, alebo C# sa líši prekladom zdrojových tried do medzikódu často označovaného ako bajtkód (*bytecode*, *p-code*, *portable code*).

Preklad a spustenie programu napísaných v programovacom jazyku Java prebieha v nasledujúcich fázach:

1. Preklad do medzikódu: Java compiler <sup>1</sup> preloží zdrojový kód do bajtkódu. V praxi to znamená, že každej triede, alebo rozhraniu je priradený súbor *class*, ktorý obsahuje inštrukcie popisujúce fungovanie danej triedy.
2. Načítanie a Interpretácia: Virtuálny stroj Javy (ďalej len JVM <sup>2</sup>) načíta inštrukcie *class* súboru potrebnej triedy, ktoré ďalej spracúva jedným z nasledujúcich spôsobov:
  - JIT prekladač (*Just In Time compiler*): Štandardne je z bajtkódu najskôr vygenerovaný strojový (*machine code*) konkrétného zariadenia, ktorý je následne interpretovaný priamo vykonávaný procesorom.
  - Java interpreter: Ďalším spôsobom spracovania bajtkódu je využitie Java interpretu, ktorý bajtkódkód spracováva a sám interpretuje.

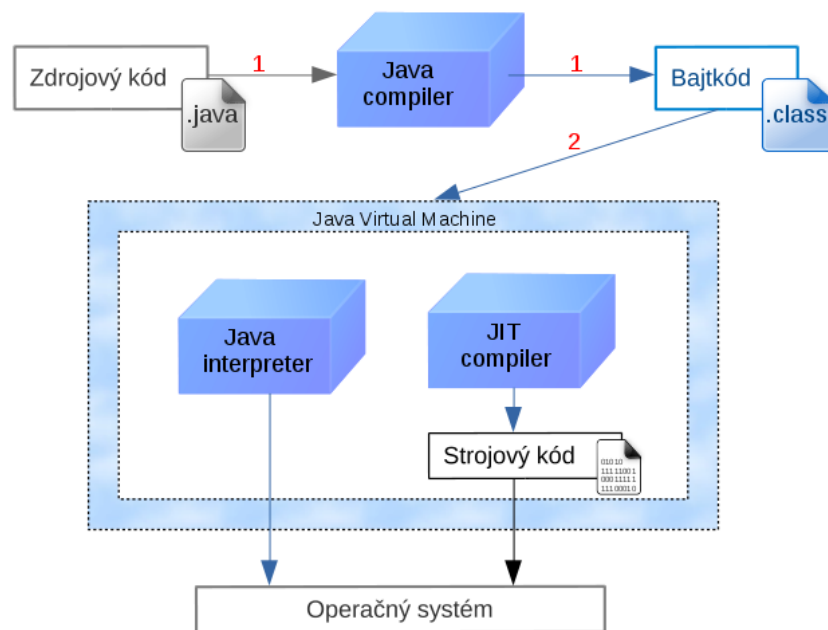
Výhodou prekladu do bajtkódu je jeho a prenositeľnosť. Samotný bajtkód je platformovo nezávislý. Program teda nieje nutné prispôbovať jednotlivým operačným systémom, ktoré sa líšia len v implementácii JVM.

---

1. Najčastejšie využívaným Javacompilerom je *javac*, ktorý je súčasťou JDK (Java Development Kit).

2. Java Virtual Machine, špecifikácia je dostupná na <http://docs.oracle.com/javase/specs/jvms/se7/html>

*Class* súbory obsahujúce bajtkód je možné za behu programu modifikovať. Jednotlivé triedy a rozhrania aplikácie uložené v týchto súboroch podľa potreby načítava JVM. Vkladanie nových metód a tried na úrovni bajtkódu, pred načítaním *class* súboru do JVM sa nazýva injekcia bajtkódu (*bytecode injection*, ďalej len BI). Pridávanie novej funkcionality pomocou BI bez nutnosti zastavenia behu programu je často využívané pri testovaní a trasovaní (*tracing*) programov.



Obr. 1.1: Grafické znázornenie prekladu a spustenia programu, zdroj: vlastné spracovanie

## 1.1 Cieľ práce

TODO...

## 1.2 Členenie práce

TODO...



## Kapitola 2

### Bajtkód

Po preklade zdrojových kódov prekladačom *javac* je každej triede, prípadne rozhraniu programu priradený jeden *class* súbor popisujúci jej funkcionality.

Pri načítavaní *class* súbru JVM dostane takzvaný prúd inštrukcií bajtkódu (*bytecode stream*) pre každú metódu triedy. V prípade volania konkrétnej metódy za behu programu sú inštrukcie danej metódy vykonávané. Každá z inštrukcií bajtkódu je reprezentovaná číselnou hodnotou nazývanou *opcode*. Zároveň má každá inštrukcia aj textovú podobu (*mnemonic*), ktorá je jej menom. V *class* súboorch sú inštrukcie uložené v numerickej podobe.

Táto kapitola popisuje formát *class* súboru a následne stručne charakterizuje inštrukčnú sadu bajtkódu.<sup>1</sup>

#### 2.1 Štruktúra *class* súboru

*Class* súbor pozostáva z jednej *ClassFile* štruktúry. *ClassFile* štruktúra jednoznačne identifikuje konkrétnu triedu, prípadne rozhranie, definuje jej premenné a metódy.

Nasledujúci popis definuje sadu datových typov. Typy *u1*, *u2*, a *u4* reprezentujú neznamienkové jedno, dvoj, alebo štvorbajtové číslo. *ClassFile* je zobrazená ako pseudoštruktúra v notácii jazyka C. Obsah štruktúry je popísaný ako po sebe nasledujúce položky.

##### Formát *ClassFile* štruktúry

```
ClassFile {  
    u4 magic;  
    u2 minor_version;  
    u2 major_version;  
    u2 constant_pool_count;  
    cp_info constant_pool[constant_pool_count-1];  
}
```

---

1. Nasledujúci text vychádza zo 4. až 6. kapitoly špecifikácie JVM [LYBB13].

```

u2 access_flags;
u2 this_class;
u2 super_class;
u2 interfaces_count;
u2 interfaces[interfaces_count];
u2 fields_count;
field_info fields[fields_count];
u2 methods_count;
method_info methods[methods_count];
u2 attributes_count;
attribute_info attributes[attributes_count];
}

```

Konštanta *magic* identifikuje formát súboru *class*, jej hodnota je 0xCA-FEBABE.

Položky *minor\_version* a *major\_version* určujú verziu *class* súboru. Napríklad *minor\_version* s hodnotou *m* a *major\_version* s hodnotou *M* indikujú verziu s hodnotou *M.m*.

Hodnota položky *constant\_pool\_count* je rovná počtu záznamov v *constant\_pool[]* plus jeden.

Úložisko záznamov *constant\_pool[]* (v podobe poľa štruktúr) zahŕňa rôzne konštanty: mená tried a rozhraní, mená premenných a iné. Každý záznam *constant\_pool[]* sa skladá zo značky (*tag*) a indexu (*name index*). Značka určuje typ záznamu. Tabuľka značiek je uvedená v prílohe A.1. Pomocou unikátneho indexu, je možné odkazovať sa na záznamy v ďalších častiach bajtkódu. Existuje niekoľko typov štruktúr<sup>2</sup> reprezentujúcich rôzne druhy záznamov. Napríklad štruktúra *CONSTANT\_String\_info* reprezentuje objekty typu *String* zatiaľ čo štruktúry *CONSTANT\_Methodref\_info* a *CONSTANT\_InterfaceMethodref\_info* reprezentujú metódy danej triedy, alebo rozhrania.

Hodnota *access\_flags* popisuje oprávnenia prístupu k informáciám a vlastnosti tejto triedy, respektíve rozhrania pomocou indikátorov. Napríklad nastavenie indikátora *ACC\_INTERFACE* znamená, že *class* súbor popisuje rozhranie. Tabuľka indikátorov je uvedená v prílohe A.2.

Položka *this\_class* obsahuje index *constant\_pool[]* odkazujúci na štruktúru typu *CONSTANT\_Class\_info*<sup>3</sup>. Reprezentuje triedu, respektíve rozhranie, definované týmto *class* súborom.

Hodnotou *super\_class* je taktiež index *constant\_pool[]* odkazujúci na štruktúru typu *CONSTANT\_Class\_info*. Reprezentuje priamu nadtriedu triedy

2. Všetky štruktúry *constant\_pool[]* sú popísané v špecifikácii JVM [LYBB13].

3. *CONSTANT\_Class\_info* je štruktúra *constant\_pool*, ktorá reprezentuje triedu, alebo rozhranie.

definovanej týmto *class* súborom. V prípade, že tento *class* súbor popisuje rozhranie, index odkazuje na triedu *Object*. Trieda *Object* má ako jediná hodnotu *super\_class* nulovú.

Počet rozhraní, ktoré trieda implementuje vyjadruje položka *interface\_count*, v prípade rozhrania je táto položka rovná počtu priamych nadrozhraní.

Pole *interfaces[]* obsahuje indexy *constant\_pool[]* odkazujúce na štruktúru typu *CONSTANT\_Class\_info*. Zahŕňa indexy všetkých rozhraní, ktoré sú implementované triedou, prípadne priamymi nadrozhraniami *class* súboru.

Položka *fields\_count* je rovná počtu premenných triedy a premenných inštancií (*fields*) *class* súboru.

Štruktúry typu *field\_info* sú združené v poli *fields[]*. Toto pole zahŕňa každú premennú danej triedy, respektíve rozhrania. Nezahŕňa zdedené atribúty. Podrobne sa štruktúrou *field\_info* sa zaoberá kapitola 2.1.2.

Hodnota položky *methods\_count* vyjadruje počet štruktúr *method\_info* v poli *methods[]*.

Položka *methods[]* je pole štruktúr typu *method\_info*. Každá štruktúra *method\_info* popisuje metódu tejto triedy, respektíve rozhrania. Zahŕňa konštruktory, metódy triedy a metód inštancií. Neobsahuje však žiadne zdedené metódy. Štruktúru *method\_info* popisuje kapitola 2.1.3.

Hodnota *attributes\_count* je rovná počtu atribútov poľa *attributes[]* *class* súboru.

Pole *attributes[]* obsahuje štruktúry typu *attribute\_info*. Atribútmi štruktúry *ClassFile* sú napríklad: *SourceFile*, *Deprecated*, *InnerClasses* a iné. Atribút *SourceFile* slúži na reprezentáciu mena *class* súboru. Pole *attributes[]* *class* súboru môže obsahovať maximálne jeden takýto atribút. Atribút *Deprecated* môže byť použitý v prípade, že bola daná trieda nahradená (*deprecated*). Pri volaní takejto triedy môže prekladač upozorniť užívateľa, že sa odkazuje na nahradenú triedu <sup>4</sup>. Vo všeobecnosti sa štruktúre *attribute\_info* sa venuje kapitola 2.1.4.

### 2.1.1 Reprezentácia dátových typov

Dátové typy sú v *class* súboroch reprezentované vo formáte reťazcov s kódovaním *UTF-8*. Delíme ich na:

- dátové typy premenných
  - primitívne dátové typy
  - referenčné dátové typy

4. Rovnakým spôsobom je možné atribút *Deprecated* aplikovať aj na premenné a metódy.

- polia
- dátové typy metód

Primitívnym dátovým typom (*byte*, *integer*, ...) je priradený popis v podobe znaku (*B*, *I*, ...). Napríklad premenná typu *int* je reprezentovaná znakom: *I*.

Referenčné dátové typy reprezentuje popis v tvare: *L<classname>;*, kde *classname* je meno triedy, alebo rozhrania daného referenčného dátového typu. Premenná typu *Object* je interpretovaná ako *java/lang/Object*;

Identifikačný reťazec jednorozmerného poľa typu *T* sa značí [*T*, pričom počet znakov [*I* je rovný dimenzii poľa. Napríklad premenná typu: *double d[]* generuje reťazec: *[[[D*.

Reťazec dátového typu metódy sa skladá z reťazcov pre dátový typ parametrov, ohraničených v zátvorkách (*P\**) a reťazca pre dátový typ návratovej hodnoty *R*. Tvar reťazca dátového typu metódy je potom (*P\**)*R*. V prípade návratovej hodnoty *null* je reťazcom návratovej hodnoty znak *V*. Napríklad metódu *boolean long pow(int n, int k)* reprezentuje reťazec: *(II)I*, v prípade metódy *Object method(byte b)* by šlo o reťazec: *(B)Ljava/lang/Object*;. Komplexný prehľad reprezentácie dátových typov je uvedený v prílohe A.3.

### 2.1.2 Premenné tried a inštancií

Premenné tried inštancií (*fields*) *class* súboru sú v poli *fields[]* reprezentované pomocou štruktúry *field\_info*. Formát štruktúry *field\_info* je nasledovný:

#### Štruktúra *field\_info*

```
field_info {
    u2 access_flags;
    u2 name_index;
    u2 descriptor_index;
    u2 attributes_count;
    attribute_info attributes[attributes_count];
}
```

Položka *access\_flags* je indikátorom oprávnenia prístupu k danej premennej. Mená indikátorov spolu s ich interpretáciou a hodnotou sú uvedené v prílohe A.4.

Dvojbajtová hodnota *name\_index* je index *constant\_pool[]* reprezentujúci meno premennej

Podobne ako *name\_index* aj *descriptor\_index* je dvojbajtová položka odkazujúca sa na štruktúru v *constant\_pool*. Na rozdiel od mena premennej však

popisuje datový typ premennej. Reprezentáciou datových typov sa zaoberá kapitola 2.1.1.

Položka *attributes\_count* vyjadruje počet atribútov v poli *attributes[]*.

Pole *attributes[]* môže obsahovať ľubovoľné množstvo atribútov popisujúcich premennú. Štruktúra reprezentujúca atribút je daná všeobecným predpisom *attributeq\_info*. Atribúty premenných musia byť reprezentované jednou zo štruktúr *ConstantValue*, *Synthetic*, *Signature*, *Deprecated*, *RuntimeVisibleAnnotations*, alebo *RuntimeInvisibleAnnotations*. Atribút *ConstantValue* popisuje konštantné statické premenné, *Synthetic* je používaný u položiek, ktoré sa nevyskytujú v zdrojovom kóde. Štruktúrou *attribute\_info* sa zaoberá kapitola 2.1.4.

### 2.1.3 Metódy

Každá metóda triedy, prípadne rozhrania je v poli *methods[]* uložená pomocou štruktúry *method\_info*. Štruktúra *method\_info* má nasledujúci formát:

#### Štruktúra *method\_info*

```
method_info {
    u2 access_flags;
    u2 name_index;
    u2 descriptor_index;
    u2 attributes_count;
    attribute_info attributes[attributes_count];
}
```

Indikátor *access\_flags* zahŕňa nastavenia prístupových práv a vlastností metódy. Tabuľka indikátorov *access\_flags* štruktúry *method\_info* sa nachádza v prílohe A.5.

Položky *name\_index* a *descriptor\_index* sú podobne ako u štruktúry *field\_info* indexmi do *constant\_pool*. Tieto indexy v *constant\_pool* odkazujú na štruktúry popisujúce meno a datový typ metódy. Reprezentácia dátových typov je popísaná v kapitole 2.1.1.

Hodnotou položky *attributes\_count* je počet atribútov poľa *attributes[]*.

Pole *attributes[]* zahŕňa dodatočné atribúty (položky) danej metódy. Každá položka poľa je reprezentovaná všeobecným predpisom *attributes\_info*. Počet štruktúr v poli nieje obmedzený, každá položka však musí byť jednou zo štruktúr: *Code*, *Exceptions*, *Synthetic*, *Signature*, *Deprecated*, *RuntimeVisibleAnnotations*, *RuntimeInvisibleAnnotations*, *RuntimeVisibleParameterAnnotations*, *RuntimeInvisibleParameterAnnotations*, alebo *AnnotationDefault*. Atribút *Code* je jedným z najdôležitejších. Obsahuje inštrukcie bajtkódu popisujúce fungovanie metódy. Okrem metód deklarovaných ako abstraktná,

alebo natívna musí každá metóda obsahovať práve jeden atribút *Code*. Atribút *Exceptions* zahŕňa indexy výnimiek, ktoré metóda vyhadzuje. Popisom formátu štruktúry *attributes\_info* sa zaoberá kapitola 2.1.4.

#### 2.1.4 Atribúty

Pojem atribút v tomto texte vyjadruje atribúty používané v poli *attributes[]* štruktúr *field\_info*, *method\_info* a *Code\_attributes*. Všeobecný predpis všetkých atribútov je vyjadrený štruktúrou *attribute\_info*. Existuje niekoľko základných preddefinovaných atribútov: *SourceFile*, *ConstantValue*, *Code*, *Exceptions*, *InnerClasses*, *Synthetic*, *LineNumberTable*, *LocalVariableTable*, *Deprecated* a iné. Líšia sa funkcionalitou a využitím jednotlivými časťami *class* súboru. Všetky atribúty vychádzajú z už spomínaného všeobecného predpisu *attribute\_info*, ktorý má nasledujúci formát:

##### Štruktúra *attribute\_info*

```
attribute_info {
    u2 attribute_name_index;
    u4 attribute_length;
    u1 info[attribute_length];
}
```

Položka *attributes\_name\_index* je indexom do *constant\_pool* odkazujúcim na meno atribútu. Tento proces sa nazýva kontrola formátu (*format checking*). Prvé štyri bajty musia obsahovať tzv. magickú konštantu *magic*. Všetky rozoznané atribúty musia mať správnu dĺžku

## 2.2 Inštrukcie JVM

Po načítaní *class* súboru JVM sa JVM nasjkôr uistí, že je tento súbor v správnom formáte popísanom v kapitole 2.1. Štvorbajtová položka *attribute\_length* je rovná hodnote vyjadrujúcej dĺžku následných informácií uložených v *info[attribute\_length]*. Informácie sa líšia na základe odlišnej funkcionality a využitia jednotlivých atribútov. *Class* súbor nesmie byť skrátený ani obsahovať nadbytočné bajty, takisto úložisko *constant\_pool* nesmie obsahovať žiadne nerozoznatelné informácie.

Inštrukcie bajtkódu načítanej metódy sú uložené v poli *code[]* atribútu *Code*, štruktúry *method\_info* daného *class* súboru. Štruktúra *Code\_attribute* reprezentujúca atribút *Code* musí spĺňať obmedzenia definované JVM. Tieto obmedzenia rozdelíme na dve základné kategórie:

- Statické obmedzenia: Stanovujú rozloženie inštrukcií v poli *code* a priradenie operandov jednotlivým inštrukciám. Niektorými z nich sú napríklad:
  - prvá inštrukcia musí začínať na indexe 0,
  - pole *code* nesmie byť prázdne.
- Štrukturované obmedzenia: Špecifikujú vzťahy medzi inštrukciami JVM. Ide o podmienky ako napríklad:
  - žiadna lokálna premenná nemôže byť volaná predtým ako jej bola priradená hodnota,
  - pred volaním (nestatickej) metódy respektíve premennej musí byť inicializovaná inštancia triedy ktorá ju obsahuje.

Prekladače jazyka Java generujú *class* súbory, ktoré spĺňajú požiadavky popísané v predchádzajúcom odseku. JVM však nemá žiadnu záruku, že *class* súbor, ktorý požaduje bol generovaný prekladačom. Metódou verifikácie<sup>5</sup> *class* súboru môže JVM určiť či daný súbor pochádza z dôveryhodného zdroja.

### 2.2.1 Dátové typy

Dátové typy JVM delíme do troch základných kategórií:

- Primitívne dátové typy: *byte*, *short*, *int*, *long*, *boolean*, *float*, *double*.
- Referenčné dátové typy: pole, inštancia triedy, rozhranie.
- Typ *returnAddress*: používaný výhradne inštrukciami *jsr*, *ret* a *jsr\_w*.

Väčšina uvedených typov má veľkosť 32 bitov, typy *long* a *double* sú však 64 bitové, preto zaberajú dva sloty v zásobníku.

### 2.2.2 Architektúra a inštrukčná sada

Architektúra JVM je založená na datovej štruktúre zásobník<sup>6</sup>, ktorej základnými operáciami sú *push* - vloženie prvku do zásobníka a *pop* - výber

5. Ďalšie príklady obmedzení a podrobný popis verifikácie *class* súborov je dostupný v špecifikácii JVM [LYBB13]

6. Dátová štruktúra zásobník (*stack*) funguje na princípe FIFO (*first in first out*), kde posledný vložený prvok je prvým vybraným.

prvku z vrcholu zásobníka. JVM nemá registre na ukladanie hodnôt, preto musia byť pred použitím všetky uložené na zásobník.

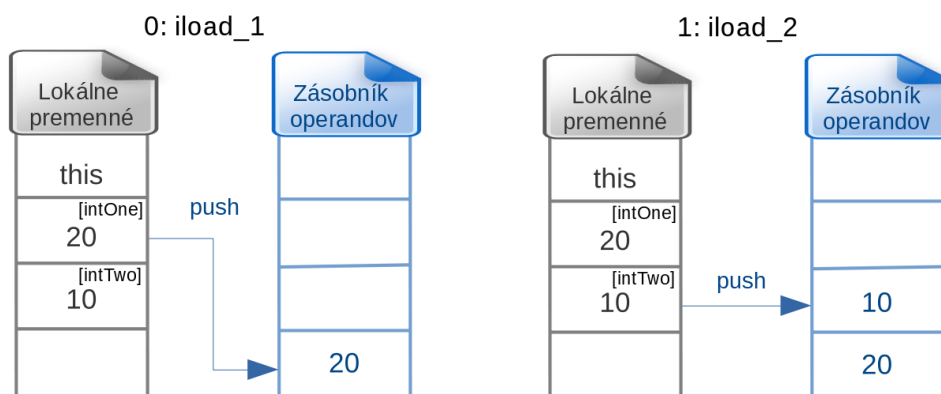
Na nasledujúcom jednoduchom príklade sú popísané základné inštrukcie bajtkódu pre prácu s premennými a konštantami.

### Metóda *greaterThen* pred a po kompilácii

```
public int greaterThen(int intOne, int intTwo) {
    if (intOne > intTwo) {
        return 0;
    } else {
        return 1;
    }
}
```

```
0: iload_1
1: iload_2
2: if_icmple 7
5: iconst_0
6: ireturn
7: iconst_1
8: ireturn
```

Inštrukcie *iload\_1* a *iload\_2* pridajú do zásobníka operandov (ďalej len zásobník) hodnoty lokálnych premenných na indexoch 1 a 2. V tomto prípade ide o parametre *intOne* a *intTwo*.



Obr. 2.1: Znázornenie funkcionality inštrukcií *iload\_1* a *iload\_2*.

Vo všeobecnosti môžeme túto inštrukciu chápať ako *xload* s predponou *extitx* označujúcou ľubovoľný primitívny datový typ (napríklad: *lload* pre long, *float* pre float). Existujú dva tvary, volania tejto inštrukcie:



- *load\_<n>*, kde *n* označuje index (celé číslo) lokálnej premennej, zároveň musí platiť:  $0 \leq n \leq 4$ ,
- *load vindex*, kde pozíciou lokálnej premennej je hodnota *vindex*.

Ďalšou inštrukciou je *if\_icmple* s parametrom 7, ktorá porovná dva objekty na vrchole zásobníka a prejde na siedmu inštrukciu v prípade, že je hodnota položky na vrchole zásobníka väčšia ako hodnota druhej položky. V príklade sú na zásobníku len položky vložené predchádzajúcimi inštrukciami. Podmienka teda platí v prípade, že hodnota parametra *intOne* je menšia hodnota *intTwo*. Vo všeobecnosti je možné podmienené výrazy vyjadriť pomocou inštrukcií: *if\_acmp<cond>*, *if\_icmp<cond>*, *if<cond>*, *ifnonnull*, *ifnull*.

Inštrukcie *iconst\_0* a *iconst\_1* vložia na zásobník hodnotu 0 respektíve 1 v závislosti od vyhodnotenia podmienky *if\_icmple*. Táto hodnota je následne vrátená inštrukciou *ireturn*. Inštrukcie *iconst\_<n>*, a *ireturn* sú taktiež dostupné vo variantách s predponou ľubovoľného primitívneho dátového typu.

Dôkladný popis všetkých inštrukcií vrátane ich parametrov možno nájsť v špecifikácii JVM [LYBB13].

## Kapitola 3

### Classloadery

*Class loader* je objekt zodpovedný za načítavanie tried. Trieda *ClassLoader* je abstraktná. Pomocou mena *class* súboru by mal *class loader* nájsť a generovať obsah definujúci danú triedu. Každá trieda obsahuje referenciu na *ClassLoader*, ktorý ju definoval. [Ora11]

Zvyčajne je trieda do JVM načítaná len v prípade, že je potrebná. Načítané sú zároveň všetky triedy na ktoré sa odkazuje. Pomocou *class loaderov* je možné za behu programu dynamicky načítať ďalšie triedy, prípadne načítať nové inštancie pôvodných tried.

Pri štandardnom načítaní triedy niektorá z implementácií *ClassLoader* vykoná nasledujúce tri kroky:

1. Skontroluje či trieda už nebola načítaná
2. Ak nebola, požiada nadtriedu o načítanie danej triedy
3. V prípade, že nuspje pokúsi sa načítať triedu pomocou vlastného *class loaderu*

#### 3.0.3 Dynamické načítavanie tried

K načítaniu novej triedy za behu programu je potrebný *class loader*. Získať ho je možné pomocou príkazu *MyClass.class.getClassLoader()*. Novú triedu reprezentovanú súborom *class* následne vráti metóda *class loaderu*: *loadClass(class)*.

#### 3.0.4 Znovunačítanie triedy

Dynamické znovunačítanie triedy je komplikovanejšie. Vstavané implementácie triedy *ClassLoader* vždy kontrolujú, či trieda už nebola do JVM načítaná. Preto nie je možné žiadnu triedu načítať dvakrát pomocou vstavaných *class loaderov*. Je nutné navrhnuť vlastnú implementáciu.

-

! PRÍKLAD VLASTNÉHO CLASSLOADERA - TODO ... !

-

Ďalšou komplikáciou je trieda *ClassLoader.resolve()*, ktorá zabezpečuje linkovanie. Táto trieda je *final*, z čoho vyplíva, že ju nieje možné prepísať, nepovolí však žiadnemu *class loaderu* linkovať dva-krát tú istú triedu. Preto je nutné pri každom ďalšom znovunačítaní triedy vytvoriť novú inštanciu *class loaderu*.

-

! PRÍKLAD POUŽITIA CLASSLOADERA - TODO ... !

## Kapitola 4

### Byteman

*Byteman* je nástroj manipulujúci s bajtkódmi určený na zásah do bajtkódu Java aplikácií počas načítavania JVM, alebo za behu programu. Používa sa najmä na zjednodušenie trasovania a testovania aplikácií. Umožňuje používateľovi pridávať novú funkčnosť do ktorejkoľvek časti programu. Funguje bez nutnosti prepisovania a opätovnej kompilácie pôvodnej aplikácie.

*Byteman* modifikuje bajtkód aplikácie za behu programu. Preto môže zmeniť Java kód, popisujúci časť treid JVM ako napríklad *String*, *Thread* a podobne. Vďaka tejto funkčnosti je taktiež možné napríklad trasovanie správania sa JVM.

*Byteman* používa jednoduchý jazyk ECA pravdiel <sup>1</sup> založený na Jave. Tieto ECA pravidlá používajú na špecifikáciu kde, kedy a ako má byť pôvodný Java kód transformovaný aby modifikoval operáciu [Red].

Primárne bol *Byteman* určený na podporu testovania multivláknových a multi-JVM aplikácií za použitia techniky nazývanej *fault injection* <sup>2</sup>. Zahŕňa preto funkčnosť, ktorá bola navrhnutá na riešenie problémov súvisiacich s týmto typom testovania. *Byteman* poskytuje podporu pre automatizáciu v štyroch hlavných oblastiach:

- trasovanie špecifických väzieb kódu a zobrazovanie stavu aplikácie, prípadne JVM,
- narúšanie normálneho priebehu zmenou stavov, volanie nenaplánovaných metód, vynucovanie návratových volaní, prípadne vyhadzovanie neočakávaných výnimiek,
- organizácia časovania aktivít vykonaných nezávislými vláknami aplikácie,

---

1. ECA (*event-condition-action*) pravidlá pozostávajú z udalosti, podmienky a akcie. Význam pravidla znamená: Ak nastane udalosť, skontroluj podmienku a v prípade, že platí, vykonaj akciu [Sel95].

2. TODO...

- monitorovanie a zhromažďovanie štatistík, sumarizujúcich aplikáciu a operácie JVM.

V súčasnosti je *Byteman* využívaný oveľa širšie ako nástroj na testovanie [Red].

Najjednoduchším použitím *Bytemana* je vkladanie kódu, ktorý trasuje správanie sa aplikácie. Táto metóda môže byť využitá na monitorovanie, alebo ladenie, ako aj na úpravu kódu pri testovaní a overenie, správneho fungovania aplikácie. Pri vkladaní kódu na veľmi špecifické miesta je možné vyhnúť sa režijným nákladom, ktoré často rastú pri ladení, alebo trasovaní programu [Byt].

#### 4.1 Byteman Agent

Aby mohol *Byteman* manipulovať s programom, musí na ňom bežať *Byteman Agent*, ktorý konfiguruje JVM pre prácu s pravidlami jeho jazyka.

Pri inštalácii agenta s prekladom programu je riešením použitie argumentu príkazu *java -javaagent*, ktorý zadáva cestu k JAR súboru popisujúcemu pravidlá jazyka. Agentovi je možné pomocou argumentov nakonfigurovať dve základné možnosti funkcionality:

- Základnou možnosťou je použiť argument *script:[PATH]*, ktorý načíta do programu skript definovaný pravidlami v súbore s cestou *PATH*
- V prípade potreby načítavania pravidiel do programu aj po spustení je nutné nastaviť argument *listener* na hodnotu *true*. Do takto spusteného programu je možné následne pomocou skriptu *bmsubmit.sh* pridávať a odoberať ľubovoľné pravidlá.

*Byteman* je nastavený aby neinjektoval kód do tried JVM. Pri zmene tried ako napríklad *String* a *Thread* je preto nutné zmeniť túto vlastnosť nastavením *system property* *org.jboss.byteman.transform.all*. Zároveň je nutné zaistiť, aby bol *Byteman Agent* načítaný (rovnako ako tieto triedy) defaultným (*bootstrap*) *classloaderom*.

Agentu je možné inštalovať taktiež do už bežiacich aplikácií<sup>3</sup> bez nutnosti ich opätovného spustenia. Slúži na to skript *bminstall.sh*. *Byteman* je následne možné využiť ako nástroj na kontrolu správania sa programu [Red].

3. typicky ide o dlho bežiacie aplikácie ako napríklad aplikačný server JBoss

## 4.2 Štruktúra jazyka pravidiel

Pravidlá jazyka Byteman sú definované v skriptoch s príponou *btm*. Každé pravidlo pozostáva zo sekvencie definícií. Všeobecný predpis takto definovaného pravidla je nasledovný:

### Kostra pravidla

```
RULE <rule name>
CLASS <class name>
METHOD <method name>
BIND <bindings>
IF <condition>
DO <actions>
ENDRULE
```

Každá z definícií, ktorú je možné v pravidle použiť patrí do niektorej z kategórií: Udalosti, Závislosti, Výrazy, Podmienky, Akcie, Vstavané volania. Tieto kategórie a jednotlivé definície popisujú nasledujúce podkapitoly. Definície musia byť zároveň zadané v správnom poradí pričom prvou je vždy *RULE* a poslednou *ENDRULE*.

### 4.2.1 Udalosti

Udalosti pravidiel (*Rule Events*) identifikujú umiestnenie pravidla v cieľovej metóde, ktorá sa nachádza v cieľovej triede.

Za kľúčovým slovom *RULE* musí nasledovať meno pravidla, ktoré je ľubovoľným textovým reťazcom, pričom musí obsahovať medzeru. Kvôli rozlišovaniu jednotlivých pravidiel by mali byť tieto mená unikátne.

Rovnako za kľúčovými slovami *CLASS* a *METHOD* sa nachádza meno triedy a metódy do ktorej bude pravidlo načítané. Meno triedy môže byť špecifikované aj bez cesty ku balíku, v ktorom sa nachádza. V takomto prípade, Byteman spracováva každú triedu s týmto menom, ktorá je do JVM načítaná. Definíciu *CLASS* je možné nahradiť kľúčovým slovom *INTERFACE*, ktoré rovnakým spôsobom ako *CLASS* popisuje rozhranie. Doplnením znaku *~* na začiatok mena triedy, respektíve rozhrania je možné zabezpečiť dedičnosť - prenos pravidiel na potomkov. Metódu je možné okrem samotného názvu špecifikovať aj jej návratovým typom, prípadne argumentami. Tieto bližšie špecifikácie nie sú povinné, preto je možné načítať pravidlo do viacerých preťažených metód zároveň.

Po nájdení metódy, respektíve metód, ktoré vyplývajú s definícií *CLASS*, *METHOD*, prípadne *INTERFACE* je do každej z nich vložený takzvaný spúšťač *trigger point*. Tento spúšťač presne identifikuje miesto v metóde,

kde bude bajtkód injektovaný. Pomocou špecifikácie umiestnenia je možné zvoliť rôzne umiestnenie tohto spúšťača. Defaultne je zvolené umiestnenie *AT ENTRY*, čo znamená, že spúšťač bude vložený na začiatok - pred prvú inštrukciu <sup>4</sup> danej metódy. Ďalšie možnosti umiestnenia spúšťača sú napríklad: *AT EXIT*, *AT LINE*, *AT READ*, <sup>5</sup>. Tieto definície vkladajú spúšťač na koniec metódy, prípadne pred operáciu čítania / zápisu do premennej. Tabuľka všetkých možností umiestnení je uvedená v: TODO...

#### 4.2.2 Závislosti

Skript definujúci pravidlo jazyka *Byteman* je možné obohatiť o takzvané závislosti pravidiel (*Rule Bindings*). Tieto závislosti počítajú hodnoty premenných, ktoré môžu byť použité v ďalšom tele pravidla. Sú počítané pri každom spustení pravidla. Závislosti sú definované pomocou klauzule *BIND* nasledovanej názvom a prípadne typom premennej. Každé premennej je pomocou výrazu nasledujúceho za = priradená hodnota, napríklad:

##### Závislosť

```
RULE Bindings example
...
BIND thisClass = $0;
...
ENDRULE
```

Vytvára premennú *thisClass*, korej bude automaticky odvodený typ a priradzuje jej hodnotu reprezentujúcu metódu tohto pravidla.

#### 4.2.3 Výrazy

Výrazy (*Rule expressions*) sa nachádzajú na pravej strane definície závislosti. Existujú dva základné typy výrazov:

- Jednoduché výrazy ako napríklad: referencie na predošlé závislosti, referencie na lokálne premenné v okolí spúšťača, vstavané operátory ako napríklad: *\$!*, *\$*, *\$@*, ... a mnohé iné.
- Výrazy zložené z iných výrazov pomocou štandardných operátorov jazyka Java. operácie JVM.

Tabuľka základných vsatavaných operátorov je uvedená v TODO...

4. Výnimkou sú inštrukcie volajúce konštruktor predka, prípadne alternatívny konštruktor.

5. *AT WRITE*

Podmienkami pravidla (Rule Conditions) sú výrazy typu boolean. Tieto pravidlá nasledujúce klauzulu *IF* sú overené po inicializácii závislostí.

#### 4.2.4 Akcie

Jednou z najdôležitejších súčastí pravidla sú akcie pravidiel (*Rule Actions*). Sú tvorené výrazmi, návratovými klauzulami, prípadne klauzulou *throw*. Na začiatku definície je klauzula *DO*, ktorá je nasledovaná jednotlivými akciami. Každá akcia je na samostatnom riadku, odedeľuje ich bodkočiarka.

##### Akcie

```
RULE Actions example
...
DO System.out.println("This method is:" + $0);
   return;
...
ENDRULE
```

Tento príklad zobrazuje zjednodušené pravidlo, ktorého akciou je výpis názvu metódy na štandardný výstup.

#### 4.2.5 Vstavané volania

Vstavané volania (*Built-In Calls*) TODO... Rule Helpers?



## **Kapitola 5**

### **Nástroj Javassist**

TODO...

## Literatúra

- [Byt] Byteman project description. <http://byteman.jboss.org>. Accessed: 2015-03-09.
- [LYBB13] Tim Lindholm, Frank Yellin, Gilad Bracha, and Alex Buckley. *The Java Virtual Machine Specification, Java SE 7 Edition*. Addison-Wesley Professional, 1st edition, 2013. <http://docs.oracle.com/javase/specs/jvms/se7/html/>.
- [Ora11] Oracle. *Class ClassLoader documentation*, 7th edition, 2011. <http://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/java/lang/ClassLoader.html>.
- [Red] Red Hat and individual contributors. *Byteman Programmer's Guide*. <http://downloads.jboss.org/byteman/2.2.1/ProgrammersGuide.pdf>.
- [Sel95] Timos Sellis. *Rules in Database Systems: Second International Workshop, RIDS '95, Glyfada, Athens, Greece, September 25 - 27, 1995. Proceedings*. Lecture Notes in Artificial Intelligence. Springer, 1995.

## **Dodatok A**

### **Tabuľky**

Zdrojom nasledujúcich tabuliek je špecifikácia JVM [LYBB13].

Constant Type	Value
CONSTANT_Class	7
CONSTANT_Fieldref	9
CONSTANT_Methodref	10
CONSTANT_InterfaceMethodref	11
CONSTANT_String	8
CONSTANT_Integer	3
CONSTANT_Float	4
CONSTANT_Long	5
CONSTANT_Double	6
CONSTANT_NameAndType	12
CONSTANT_Utf8	1
CONSTANT_MethodHandle	15
CONSTANT_MethodType	16
CONSTANT_InvokeDynamic	18

Tabuľka A.1: Tabuľka značiek určujúcich typ záznamu v *constant\_pool*. Stĺpec *Constant Type* označuje názov typu, stĺpec *value* priradí každému typu číselnú hodnotu.

Meno Indikátora	Hodnota	Interpretácia
ACC_PUBLIC	0x0001	Deklarovaná ako verejná; prístupná aj mimo balíka.
ACC_FINAL	0x0010	Deklarovaná ako final; žiadne podtriedy po inicializácii.
ACC_SUPER	0x0020	Volá metódu nadtriedy, hlavne inštrukcia invokespecial.
ACC_INTERFACE	0x0200	Je rozhranie, nie trieda.
ACC_ABSTRACT	0x0400	Deklarovaná ako abstraktná, nemôže byť inštanciovaná.
ACC_SYNTHETIC	0x1000	Deklarovaná ako synthetic, nieje prítomná v zdrojovom kóde.
ACC_ANNOTATION	0x2000	Deklarovaná ako typ annotation.
ACC_ENUM	0x4000	Deklarovaná ako typ enum.

Tabuľka A.2: Tabuľka indikátorov prístupových práv *ClassFile* štruktúry.

Reprezentácia pomocou reťazca	Typ	Interpretácia
B	byte	znamienkové celé číslo veľkosti jedného bajtu
C	char	Znak s kódovaním UTF-16
D	double	číselná hodnota s dvojitou presnosťou a plávajúcou desatinnou čiarkou
F	float	číselná hodnota s plávajúcou desatinnou čiarkou
I	int	celé číslo
J	long	celé číslo väčšieho rozsahu
L ClassName ;	referencia	inštancia triedy ClassName
S	short	znamienkové celé číslo krátkeho rozsahu
Z	boolean	pravda alebo nepravda
[	reference	jednorozmerné pole

Tabuľka A.3: Tabuľka reprezentácie datových typov pre premenné.

Meno Indikátora	Hodnota	Interpretácia
ACC_PUBLIC	0x0001	Deklarovaná ako verejná; prístupná aj mimo balíka.
ACC_PRIVATE	0x0002	Deklarovaná ako privátna; použiteľná len v rámci triedy, v ktorej bola definovaná.
ACC_PROTECTED	0x0004	Deklarovaná ako protected; prístupná aj podtriedam.
ACC_STATIC	0x0008	Deklarovaná ako statická.
ACC_FINAL	0x0010	Deklarovaná ako final; žiadne ďalšie priradenia po inicializácii.
ACC_VOLATILE	0x0040	Deklarovaná ako volatile; nemôže byť uložená do medzipamäte.
ACC_TRANSIENT	0x0080	Deklarovaná ako transient; nieje čítaná ani modifikovaná objektovým manažérom.
ACC_SYNTHETIC	0x1000	Deklarovaná ako synthetic, nieje prítomná v zdrojovom kóde.
ACC_ENUM	0x4000	Deklarovaná ako prvok objektu enum

Tabuľka A.4: Tabuľka indikátorov prístupových práv a vlastností štruktúry *field\_info*.

Meno Indikátora	Hodnota	Interpretácia
ACC_PUBLIC	0x0001	Deklarovaná ako verejná; prístupná aj mimo balíka.
ACC_PRIVATE	0x0002	Deklarovaná ako privátna; použiteľná len vrámci triedy, v ktorej bola definovaná.
ACC_PROTECTED	0x0004	Deklarovaná ako protected; prístupná aj podtriedam.
ACC_STATIC	0x0008	Deklarovaná ako statická.
ACC_FINAL	0x0010	Deklarovaná ako final; nemôže byť prepísaná.
ACC_SYNCHRONIZED	0x0020	Deklarovaná ako synchronized; pri volaní je zabalená za použitia monitora.
ACC_BRIDGE	0x0040	Bridge metóda; je generovaná prekladačom.
ACC_VARARGS	0x0080	Deklarovaná s dynamickým počtom argumentov.
ACC_NATIVE	0x0100	Deklarovaná ako natívna; implementovaná v inom jazyku ako Java.
ACC_ABSTRACT	0x0400	Deklarovaná ako abstraktná, nieje implementovaná.
ACC_STRICT	0x0800	Deklarovaná ako strictfp, výpočty s plávajúcou čiarkou sú FP - strict.
ACC_SYNTHETIC	0x1000	Deklarovaná ako synthetic, nieje prítomná v zdrojovom kóde.

Tabuľka A.5: Tabuľka indikátorov prístupových práv a vlastností štruktúry *method\_info*.