
Zig Basics

Zig programmieren für Einsteiger

David Pierre Sugar

Zig Basics

David Pierre Sugar

Copyright © 2024 David Pierre Sugar. All rights reserved.

Munich, Germany 2024: First Edition (beta)



Self Publishers Worldwide
Seattle San Francisco New York
London Paris Rome Beijing Barcelona

Für Franzi und Pierre.

Inhaltsverzeichnis

Zig Crash Course	1
Zig installieren	1
Linux	1
Windows	3
Compiler Grundlagen	7
Funktionen	10
Unit Tests	11
Comptime	12
Kryptographie	16
Graphische Applikationen	22
Installation unter Linux	23
Installation unter Windows	23
Projekt anlegen	24
Die Anwendung	25
Zig als C Build-System	30
Bibliothek schreiben	30
Bibliothek einbinden	32
Grundlagen	37
Konstanten und Variablen	38
Variablen-Deklarationen	38
Typ-Annotationen	38
Variablen benennen	39
Lokale Variablen	40
Container-Level Variablen	41
Statisch-lokale Variablen	41
Kommentare	42
Ganzzahlen (Integer)	43
Darstellung von Integern im Speicher	44
Integer-Literale	44
Laufzeit-Variablen	45
Integer-Operatoren	45
Integer-Bounds	46
Fließkommazahlen (Float)	46
Float-Literale	47
Darstellung von Floats im Speicher	47
Konvertierung von numerischen Typen	48
Integer Konvertierung	48
Float Konvertierung	49
Typen Alias	50
Booleans	50
defer	51

Optionals	52
null	53
Zeiger (Pointer)	55
Arrays und Slices	56
Arrays	58
Slices	59
Sentinel-Terminierte Slices	61
Padding	62
Errors	63
Error-Set Coercion	64
Globales Error-Set	65
catch	65
try	66
errdefer	67
Error-Sets zusammenführen	67
Speicherverwaltung	69
Grundlagen	69
Lifetimes	72
Static Memory	72
Automatic Memory	73
Dynamic Memory	77
Häufige Fehler	80
Speicherzugriffsfehler (Access Errors)	80
Buffer Overflow/ Over-Read	80
Invalid Page Fault	81
Use After Free	81
Zusammenfassung	82
Hands-On: Taschenrechner	83
Projekt anlegen	84
Hello dvui	85
User Interface	87
Zustände Bitte	92
Ausdruck Evaluieren	95
Zusammenfassung	97
Control Flow	99
Bedingte Anweisungen	99
If	99
If mit Errors	101
If mit Optionals	102
Pointer-Capture	103
Switch	103

While-Schleifen 106

For-Schleifen 106

Vorwort

Zig ist eine Sprache geeignet für die Systemprogrammierung.

Das alleine macht Zig nicht besonders, jedoch verheiratet Zig die Simplizität von C mit vielen modernen Features, was vor allem Neulingen, die eine systemnahe Programmiersprache lernen wollen, zugute kommt.

Zig als Systemprogrammiersprache ist unter anderem geeignet für:

- Kryptographie
- Mikrokontrollerprogrammierung
- Dateisysteme
- Datenbanken
- Betriebssysteme
- Treiber
- Spiele
- Simulationen
- Die Entwicklung von höheren Programmiersprachen

Insbesondere Startups, aber auch große Unternehmen, haben in den letzten Jahren auf Zig als Programmiersprache und Build-System gesetzt. Darunter Uber¹, Tigerbeetle², und ZML³. Diese verwenden Zig in ganz unterschiedlichen Anwendungsbereichen, darunter Datenbanken und maschinellem Lernen.

In der Welt der Systemprogrammiersprachen reiht sich Zig neben C ein und verzichtet auf viele Konzepte die andere Programmiersprachen überkomplex machen, darunter Vererbung. Damit ist Zig erfrischend übersichtlich, was vor allem Einsteigern zu gute kommt, bietet jedoch auch viele Verbesserungen gegenüber C. Ein wichtiger Fokus liegt auf der Lesbarkeit des Codes, d.h. was man sieht wird vom Computer später auch tatsächlich so ausgeführt (mit Abstrichen natürlich). Insbesondere bedeutet das: keine versteckten Allokationen, bei denen die Sprache ohne Zutun des Entwicklers dynamisch Speicher alloziert. Alles was mit der Allokation von dynamischem Speicher zu tun hat ist in Zig explizit!

¹<https://www.uber.com/en-DE/blog/bootstrapping-ubers-infrastructure-on-arm64-with-zig/>

²<https://tigerbeetle.com/>

³<https://zml.ai/>

Fun-Fact: Während der StackOverflow 2024 Developer Survey⁴ gaben 6.2% der Befragten an „umfangreiche Entwicklungsarbeiten“ in Zig getätigt zu haben und 73.8% wollen die Sprache im kommenden Jahr (2025) nutzen. Damit ist Zig trotz seines Alpha-Status eine gern genutzte Programmiersprache und reiht sich von der Zahl der Anwender neben Sprachen wie Swift, Dart, Elixir und Ruby ein.

Zielgruppe

Falls Sie bereits Erfahrung mit C oder einer anderen systemnahen Programmiersprache haben und mehr über Zig erfahren wollen ist diese Buch für Sie. Wenn Sie Erfahrung mit einer höheren Programmiersprache haben und mehr über Systemprogrammierung und Zig erfahren wollen ist dieses Buch ebenfalls für Sie.

Grundsätzlich empfehle ich Ihnen parallel zum lesen dieses Buches eigene Programmierprojekte zu realisieren um praktische Erfahrung mit der Sprache zu sammeln. Beginnen Sie mit etwas einfachem, vertrauten und steigern Sie sich, sobald Sie ein Gefühl für die Sprache bekommen haben. Sie werden merken, dass die Grundlagen in Zig schnell zu erlernen sind, es gibt jedoch auch nach einiger Zeit viel zu entdecken. Sollten Sie etwas Inspiration benötigen, so kann Ihnen Project Euler⁵ eventuell weiterhelfen.

Wichtig zu erwähnen ist, dass Zig derzeit noch nicht die Version 1.0 erreicht hat, d.h. die Sprache und damit auch die Standardbibliothek werden sich in Zukunft noch ändern. Damit kann es sein, dass bestimmte Beispiele mit einer zukünftigen Zig-Compiler-Version nicht mehr compilieren. Sollte das für Sie ein Dealbreaker sein, so empfehle ich Ihnen die Finger von diesem Buch zu lassen und zu warten bis Zig Version 1.0 veröffentlicht wurde.

Voraussetzungen

Die Zig-Version, die in diesem Buch verwendet wird ist 0.13.0⁶. Je nachdem wann Sie dieses Buch lesen kann es sein, dass diese Version nicht mehr aktuell ist. Bei Abweichungen von der angegebenen Version ist nicht garantiert, dass die in diesem Buch abgebildeten Beispiele compilieren.

Zwar sind die meisten Konzepte und Beispiele in diesem Buch unabhängig von einem bestimmten Betriebssystem und Architektur, jedoch geht das Buch grundsätzlich von einem x86_64 Linux System aus. Dies wird relevant wenn auf Assembler, Calling-Conventions und ähnliche Konzepte Bezug genommen wird, da diese immer sowohl von der Architektur als auch dem Betriebssystem abhängen. Sollte Ihr Computer eine dieser Anforderungen nicht erfüllen, so empfiehlt es sich ggf. ein virtuelle Maschine zu verwenden⁷.

⁴<https://survey.stackoverflow.co/2024/>

⁵<https://projecteuler.net/about>

⁶<https://ziglang.org/download/>

⁷<https://ubuntu.com/tutorials/how-to-run-ubuntu-desktop-on-a-virtual-machine-using-virtualbox#1-overview>

Struktur

Die ersten Kapitel beschäftigen sich mit den Grundlagen der Programmiersprache Zig. Das erste Kapitel bietet anhand von Beispielen einen Überblick über die Sprache. Im zweiten Kapitel werden die grundlegenden Datentypen der Programmiersprache näher beleuchtet. In Kapitel drei wird der Leser in grundlegende Konzepte der Speicherverwaltung eingeführt, die für die korrekte und sichere Entwicklung von Anwendungen unabdingbar sind. In Kapitel vier nutzen wir das Gelernte und entwickeln wir einen kleinen, minimalistischen Taschenrechner. Kapitel fünf geht näher auf If-Statements, Switch und Schleifen ein.

Diese Buch befindet sich noch im Entstehungsprozess, das heißt es wird nach und nach um weitere Kapitel ergänzt. Weiterhin kann sich der Inhalt einzelner Kapitel ändern.

Zig bietet für jede Compiler-Version zusätzliche Ressourcen zum Lernen der Sprache und als Referenz⁸, darunter die Language Reference und die Online-Dokumentation der Standardbibliothek. Diese können beim Entwickeln eigener Projekte aber auch beim nachvollziehen der Code-Beispiele eine große Hilfe darstellen.

Konventionen

Die folgenden Konventionen werden in diesem Buch eingehalten:

Italic: Markiert neue Begriffe, URLs, Email-Adressen, Dateinamen und -endungen.

Konstanter Abstand: Wird verwendet für Programmbeispiele, sowie zum benennen von Programmbausteinen, wie etwa Variablennamen oder Umgebungsvariablen.

Konstanter Abstand Fett: Zeigt Kommandos oder ändern, vom Nutzer zu tippenden, Text.



Ziggy markiert einen Tipp bzw. einen Hinweis.

Code Beispiele

Die in diesem Buch abgebildeten Code-Beispiele finden sich auf Github unter `todo` zum Download.

Alle Beispiele können von Ihnen ohne Einschränkung verwendet werden. Sie brauchen die Autoren nicht explizit um Genehmigung fragen. Am Schluss geht es darum Ihnen zu helfen und nicht darum Ihnen Steine in den Weg zu legen.

Zitierungen würden uns freuen, sind jedoch keinesfalls notwendig. Ein Zitat umfasst gewöhnlich Titel, Autor, Publizist und ISBN. In diesem Fall wäre dies: „Zig Basics by David Pierre Sugar’.

Sollten Sie Fehler im Buch oder Code finden, die nicht auf unterschiedliche Compiler-Versionen zurückzuführen sind können Sie uns mit einem Verbesserungsvorschlag kontaktieren.

⁸<https://ziglang.org/learn/>

Fragen, Anmerkungen und Verbesserungen

Ich habe mein Bestes getan dieses Buch so informativ und technisch korrekt wie möglich zu gestalten. Ich bin mir jedoch auch sicher, dass dieses Buch besser sein könnte als es gerade ist. Sollten Sie Fehler finden oder generell Feedback zu diesem Buch geben wollen, so können Sie mich unter david@thesugar.de kontaktieren. Dies gibt mir die Möglichkeit dieses Buch über die Zeit zu verbessern. Es ist mir jedoch nicht immer möglich zu antworten. Nehmen Sie es sich deswegen nicht zu Herzen wenn Sie nichts von mir hören.

Danksagung

TDB

Kapitel 1

Zig Crash Course

In diesem Kapitel schauen wir uns einige kleine Zig Programme an, damit Sie ein Gespür für die Programmiersprache bekommen. Machen Sie sich nicht zu viele Sorgen wenn Sie nicht alles sofort verstehen, in den folgenden Kapiteln werden wir uns mit den hier vorkommenden Konzept noch näher beschäftigen. Wichtig ist, dass Sie diese Kapitel nicht nur lesen sondern die Beispiel auch ausführen, um das meiste aus diesem Kapitel herauszuholen.

Zig installieren

Um Zig zu installieren besuchen Sie die Seite <https://ziglang.org> und folgen den Instruktionen unter „GET STARTED“⁹.

Die Installation ist unter allen Betriebssystemen relativ einfach durchzuführen. In der Download Sektion¹⁰ finden Sie vorkompilierte Zig-Compiler für die gängigsten Betriebssysteme, darunter Linux, macOS und Windows.

Linux

Unter Linux können Sie mit dem Befehl `uname -a` Ihre Architektur bestimmen. In meinem Fall ist dies `x86_64`.

```
$ uname -a
Linux ... x86_64 x86_64 x86_64 GNU/Linux
```

Die Beispiele in diesem Buch basieren auf der Zig-Version 0.13.0, d.h. um den entsprechenden Compiler auf meinem Linux system zu installieren würde ich die Datei `zig-linux-x86_64-0.13.0.tar.xz` aus der Download-Sektion herunterladen.

⁹<https://ziglang.org/learn/getting-started/>

¹⁰<https://ziglang.org/download/>

0.13.0

- [2024-06-07](#)
- [Release Notes](#)
- [Language Reference](#)
- [Standard Library Documentation](#)

OS	Arch	Filename	Signature	Size
Source		zig-0.13.0.tar.xz	minisig	16.4MiB
		zig-bootstrap-0.13.0.tar.xz	minisig	44.3MiB
Windows	x86_64	zig-windows-x86_64-0.13.0.zip	minisig	75.5MiB
	x86	zig-windows-x86-0.13.0.zip	minisig	79.4MiB
	aarch64	zig-windows-aarch64-0.13.0.zip	minisig	71.6MiB
macOS	aarch64	zig-macos-aarch64-0.13.0.tar.xz	minisig	42.8MiB
	x86_64	zig-macos-x86_64-0.13.0.tar.xz	minisig	46.6MiB
Linux	x86_64	zig-linux-x86_64-0.13.0.tar.xz	minisig	44.9MiB
	x86	zig-linux-x86-0.13.0.tar.xz	minisig	49.7MiB
	aarch64	zig-linux-aarch64-0.13.0.tar.xz	minisig	41.1MiB
	armv7a	zig-linux-armv7a-0.13.0.tar.xz	minisig	42.0MiB
	riscv64	zig-linux-riscv64-0.13.0.tar.xz	minisig	43.4MiB
	powerpc64le	zig-linux-powerpc64le-0.13.0.tar.xz	minisig	44.4MiB
FreeBSD	x86_64	zig-freebsd-x86_64-0.13.0.tar.xz	minisig	45.0MiB

Abbildung 1: Download Seite von <https://ziglang.org/download/>

Mit dem `tar` Kommandozeilenwerkzeug kann das heruntergeladene Archiv danach entpackt werden.

```
$ tar -xf zig-linux-x86_64-0.13.0.tar.xz
```

Der entpackte Ordner enthält die Folgenden Dateien.

```
$ ls zig-linux-x86_64-0.13.0
doc lib LICENSE README.md zig
```

- **doc:** Die Referenzdokumentation der Sprache. Diese ist auch online, unter <https://ziglang.org/documentation/0.13.0/>, zu finden und enthält einen Überblick über die gesamte Sprache. Ich empfehle Ihnen ergänzend zu diesem Buch die Dokumentation zu Rate zu ziehen.
- **lib:** Enthält alle benötigten Bibliotheken, inklusive der Standardbibliothek. Die Standardbibliothek enthält viel nützliche Programmbausteine, darunter geläufige Datenstrukturen, einen JSON-Parser, Kompressionsalgorithmen, kryptographische Algorithmen und Protokolle und vieles mehr. Eine Dokumentation der gesamten Standardbibliothek findet sich online unter <https://ziglang.org/documentation/0.13.0/std/>.
- **zig:** Dies ist ein Kommandozeilenwerkzeug mit dem unter anderem Zig-Programme kompiliert werden können.

Um den Zig-Compiler nach dem Entpacken auf einem Linux System zu installieren, können wir diesen nach `/usr/local/bin` verschieben.

```
$ sudo mv zig-linux-x86_64-0.13.0 /usr/local/bin/zig-linux-x86_64-0.13.0
```

Danach erweitern wir die `$PATH` Umgebungsvariable um den Pfad zu unserem Zig-Compiler. Dies können wir in der Datei `~/.profile` oder auch `~/.bashrc` machen¹¹.

```
# Sample .bashrc for SuSE Linux

# ...

export PATH="$PATH:/usr/local/bin/zig-linux-x86_64-0.13.0"
```

Nach Änderung der Konfigurationsdatei muss diese neu geladen werden. Dies kann entweder durch das öffnen eines neuen Terminalfensters erfolgen oder wir führen im derzeitigen Terminal das Kommando `source ~/.bashrc` in unserem Home-Verzeichnis aus. Danach können wir zum überprüfen, ob alles korrekt installiert wurde, das Zig-Zen auf der Kommandozeile ausgeben lassen. Das Zig-Zen kann als die Kernprinzipien der Sprache und ihrer Community angesehen werden, wobei man dazu sagen muss, dass es nicht „die eine“ Community gibt.

```
$ source ~/.bashrc
$ zig zen

* Communicate intent precisely.
* Edge cases matter.
* Favor reading code over writing code.
* Only one obvious way to do things.
* Runtime crashes are better than bugs.
* Compile errors are better than runtime crashes.
* Incremental improvements.
* Avoid local maximums.
* Reduce the amount one must remember.
* Focus on code rather than style.
* Resource allocation may fail;
  resource deallocation must succeed.
* Memory is a resource.
* Together we serve the users.
```

Windows

Der einfachste Weg um den Zig-Compiler unter Windows zu installieren ist unter Verwendung von Visual Studio Code. Hierzu besuchen Sie <https://code.visualstudio.com/> und laden dort

¹¹Je nach verwendetem Terminal kann die Konfigurationsdatei auch anders heißen.

zuerst den Installer für Windows herunter. Öffnen Sie nach der Installation VS-Code, suchen Sie nach der **Zig Language** Extension und installieren Sie diese¹².

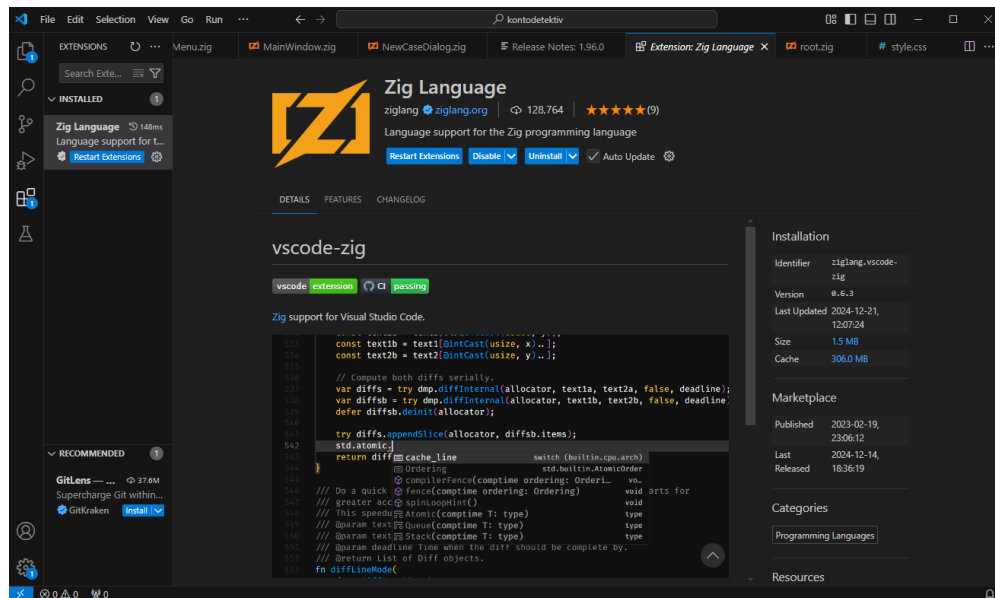


Abbildung 2: Installation der **Zig Language** Extension in Visual Studio Code

Die Extension installiert nicht nur den Zig-Compiler, sondern auch zusätzliche Tools, wie etwa den ZLS Language Server¹³.

Mit der Tastenkombination **CTRL + Shift + P** lässt sich ein Kontextmenü öffnen, über welches sich verschiedene Zig-Kommandos ausführen lassen:

- Mit dem Kommando **Zig Setup: Install Zig** lassen sich unterschiedlich Compiler-Versionen installieren. Für dieses Buch wird die Version 0.13.0 benötigt. Auf meinem Computer werden die verschiedenen Versionen alle unter `C:\Users\<UserName>\AppData\Roaming\Code\User\globalStorage\ziglang.vscode-zig\zig` abgelegt, d.h. Version 0.13.0 wird unter `C:\Users\<UserName>\AppData\Roaming\Code\User\globalStorage\ziglang.vscode-zig\zig\windows-x86_64-0.13.0` installiert.
- Das Kommando **Zig: Run Zig** kompiliert und führt das derzeitige Projekt aus.

Zum jetzigen Zeitpunkt gibt es leider keine einfache Möglichkeit, via Visual Studio Code, direkt ein neues Zig-Projekt anzulegen. Um ein neues Projekt anzulegen öffnen wir mittels **File > Open Folder...** zuerst einen leeren Projektordner. Danach kann mit **Terminal > New Terminal** ein neues Terminalfenster geöffnet werden. Innerhalb des Fensters kann mit **C:\Pfad\zu\Zig\zig.exe init** der Projektordner initialisiert werden. Der Pfad zu `zig.exe` sollte sich grundsätzlich nur in der Versionsnummer und dem Benutzernamen unterscheiden, d.h. es sollte ausreichen bei dem folgenden Komman-

¹²Stellen Sie sicher, dass Sie die korrekte Extension installieren. Der Herausgeber der Extension ist **ziglang**, markiert mit einem blauen Haken.

¹³<https://github.com/zigtools/zls>

do `C:\Users\Sugar\AppData\Roaming\Code\User\globalStorage\ziglang.vscod-
zig\zig\windows-x86_64-0.13.0\zig.exe init`

Sugar

durch Ihren Benutzernamen zu ersetzen.

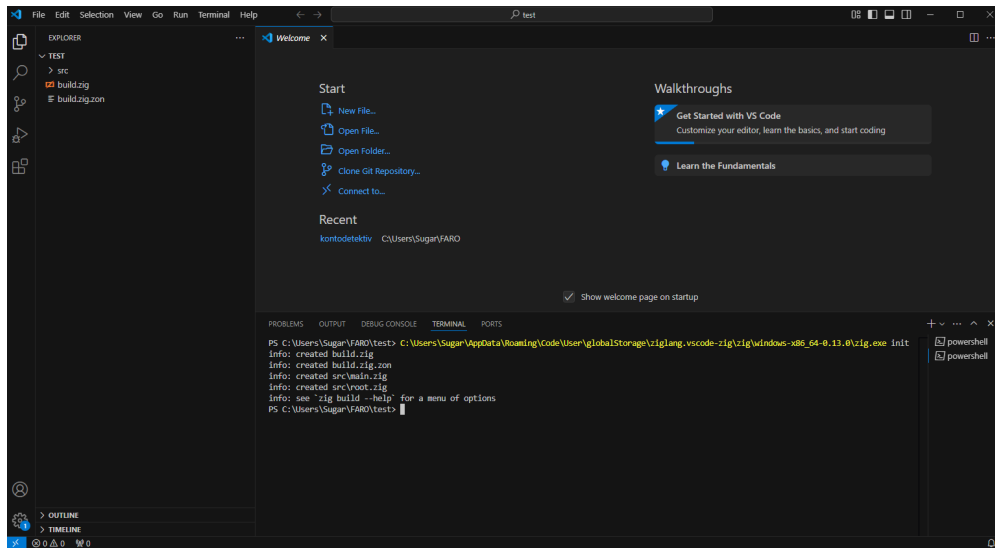


Abbildung 3: Initialisierung eines neuen Zig-Projekts über die Kommandozeile in VS-Code

Alternativ können Sie Zig auch manuell herunterladen und dessen Pfad zur Path-Umgebungsvariable hinzufügen. Der Vorteil hierbei ist, dass sie nicht bei jedem Aufruf von `zig.exe` den gesamten Pfad mit angeben müssen. Die Path-Variable wird vom Betriebssystem verwendet, um nach ausführbaren Dateien zu suchen. Um den Pfad hinzuzufügen gehen Sie wie folgt vor:

1. Öffnen sie die Systemsteuerungen (engl. System).
2. Wählen Sie **Erweiterte Systemsteuerungen** aus.
3. Klicken Sie auf **Umgebungsvariablen** und wählen Sie unter **Systemvariablen** die Variable *Path* aus. Wählen sie **Bearbeiten** (Edit) aus.
4. Fügen Sie den Pfad zu `zig.exe` zu den bestehenden Pfaden hinzu und schließen Sie alle Fenster mit **OK**.

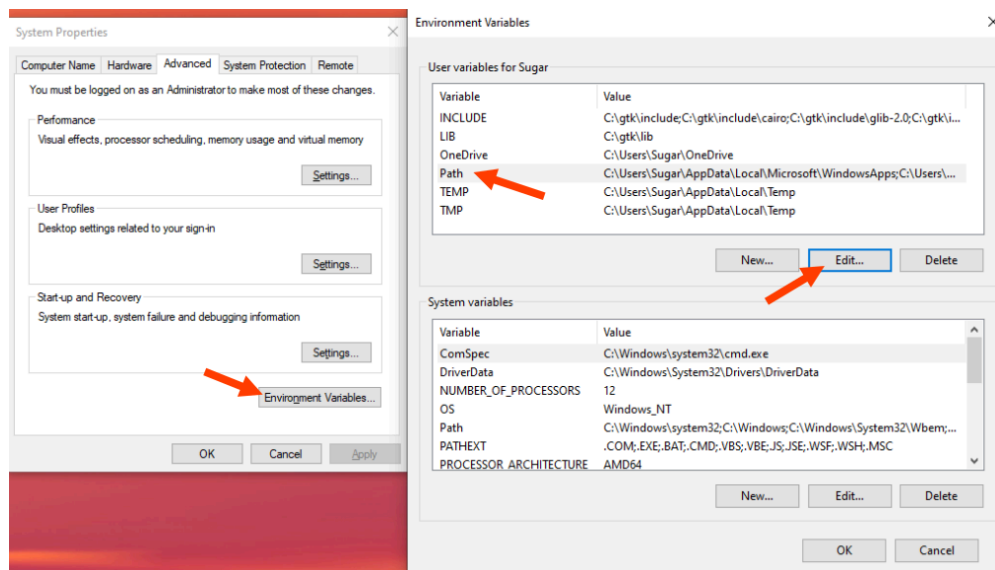


Abbildung 4: Neuen Pfad unter Windows hinzufügen

Angenommen wir haben die Datei *zig-windows-x86_64-0.13.0.zip* heruntergeladen und in den *Documents* Ordner entpackt (Bei mir wäre der vollständige Pfad in diesem Fall *C:\Users\Sugar\Documents\zig-windows-x86_64-0.13.0*). In diesem Fall können Sie die enthaltene *zig.exe* zugänglich machen, indem Sie, wie oben beschrieben, die *Path* umgebungsvariable auswählen und **Bearbeiten** beziehungsweise **Edit** auswählen. Danach sehen Sie eine Liste aller Pfade, auf die *Path* verweist. Klicken Sie auf **Neu** / **New** und tragen Sie hier *C:\Users\Sugar\Documents\zig-windows-x86_64-0.13.0* ein, wobei Sie Sugar durch Ihren Benutzernamen ersetzen. Danach drücken Sie **OK**.

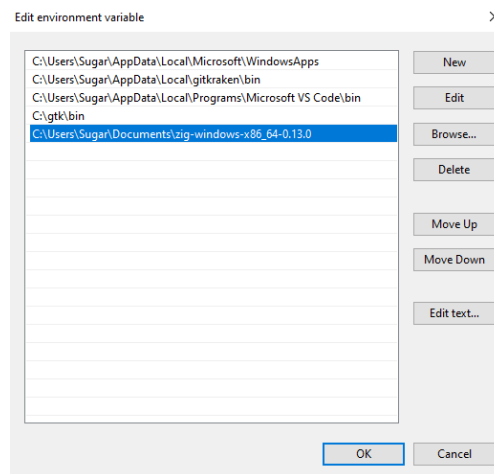
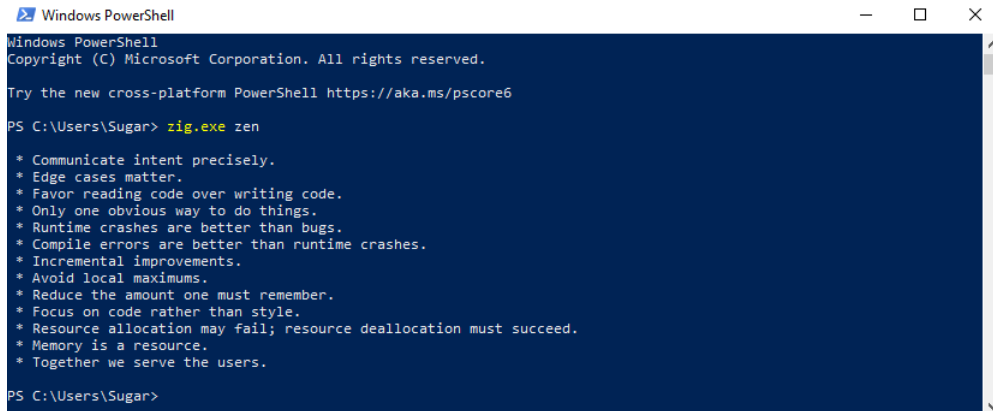


Abbildung 5: Der neue Pfad verweist auf den heruntergeladenen Zig-Ordner

Damit die Änderungen wirksam werden muss danach die Eingabeaufforderung bzw. PowerShell neu gestartet werden.



```

Windows PowerShell
Copyright (C) Microsoft Corporation. All rights reserved.

Try the new cross-platform PowerShell https://aka.ms/pscore6

PS C:\Users\Sugar> zig.exe zen

* Communicate intent precisely.
* Edge cases matter.
* Favor reading code over writing code.
* Only one obvious way to do things.
* Runtime crashes are better than bugs.
* Compile errors are better than runtime crashes.
* Incremental improvements.
* Avoid local maximums.
* Reduce the amount one must remember.
* Focus on code rather than style.
* Resource allocation may fail; resource deallocation must succeed.
* Memory is a resource.
* Together we serve the users.

PS C:\Users\Sugar>

```

Abbildung 6: Nach dem Hinzufügen des Zig-Ordners zu *Path* sollten *zig.exe* von überall, innerhalb der PowerShell, aufrufbar sein

Compiler Grundlagen

Mit dem Kommando **zig help** lässt sich ein Hilfetext auf der Kommandozeile anzeigen, der die zu Verfügung stehenden Kommandos auflistet.

Praktisch ist, dass Zig für uns ein neues Projekt, inklusive Standardkonfiguration, anlegen kann.

```

$ mkdir hello && cd hello
$ zig init
info: created build.zig
info: created build.zig.zon
info: created src/main.zig
info: created src/root.zig
info: see `zig build --help` for a menu of options

```

Das Kommando **zig init** initialisiert den gegebenen Ordner mit Template-Dateien, durch die sich sowohl eine Executable, als auch eine Bibliothek bauen lassen. Schaut man sich die erzeugten Dateien an so sieht man, dass Zig eine Datei namens *build.zig* erzeugt hat. Bei dieser handelt es sich um die Konfigurationsdatei des Projekts. Sie beschreibt aus welchen Dateien eine Executable bzw. Bibliothek gebaut werden soll und welche Abhängigkeiten (zu anderen Bibliotheken) diese besitzen. Ein bemerkenswertes Detail ist dabei, dass *build.zig* selbst ein Zig Programm ist, welches kompiliert und ausgeführt wird um die eigentliche Anwendung zu bauen.

Die Datei *build.zig.zon* enthält weitere Informationen über das Projekt, darunter dessen Namen, die Versionsnummer, sowie mögliche Dependencies. Dependencies können dabei lokal vorliegen und über einen relativen Pfad angegeben oder von einer Online-Quelle, wie etwa Github, bezogen werden. Die Endung der Datei steht im übrigen für Zig Object Notation (ZON), ein Dateiformat, welches an die Zig-Basistypen angelehnt ist.

Schauen wir in *src/main.zig*, so sehen wir das Zig für uns ein kleines Programm geschrieben hat.

```

const std = @import("std");

pub fn main() !void {
    std.debug.print("All your {s} are belong to us.\n", .{"codebase"});

    const stdout_file = std.io.getStdOut().writer();
    var bw = std.io.bufferedWriter(stdout_file);
    const stdout = bw.writer();

    try stdout.print("Run `zig build test` to run the tests.\n", .{});

    try bw.flush(); // don't forget to flush!
}

```

Der Code kann auf den ersten Blick überwältigend wirken, schauen wir ihn uns deswegen Stück für Stück an.

```

const std = @import("std");

```

Mit der `@import()` Funktion importieren wir die Standardbibliothek (`std`) und binden diese an eine Konstante mit dem selben Namen. Die Standardbibliothek ist eine Ansammlung von nützlichen Funktionen und Datentypen, die während der Entwicklung von Anwendungen häufiger zum Einsatz kommen und deswegen von Zig zur Verfügung gestellt werden. Die Funktion `@import()` wird nicht nur zum importieren der Standardbibliothek verwendet, sondern auch um auf Module und andere, zu einem Projekt gehörende, Quelldateien zuzugreifen.

Nach der Definition der Konstante `std` beginnt die `main` Funktion:

```

pub fn main() !void {

```

Unsere `main` Funktion beginnt, wie alle Funktionen, mit `fn` und dem Namen der Funktion. Sie gibt keinen Wert zurück, aus diesem Grund folgt auf die leere Parameterliste `()` der Rückgabebetyp `void`. Das Ausrufezeichen `!` weist darauf hin, dass die Funktion einen Fehler zurückgeben kann. Fehler in Zig sind eigenständige Werte, die von einer Funktion zurückgegeben werden können und sich semantisch vom eigentlichen Rückgabewert unterscheiden.

```

    std.debug.print("All your {s} are belong to us.\n", .{"codebase"});

```

Als erstes gibt die `main` Funktion einen String über die Debugausgabe auf der Kommandozeile aus. Die Funktion `print` erwartet dabei einen Format-String, der mit Platzhaltern (z.B. `{s}`) versehen werden kann, sowie eine Liste an Ausdrücken (z.B. `.{"codebase"}`) deren Werte in den String eingefügt werden sollen. Der Platzhalter `{s}` gibt z.B. an, dass an der gegebenen

Stelle ein String eingefügt werden soll. Neben `s` gibt es unter anderem noch `d` für Ganzzahlen und `any` für beliebige Werte.

```
const stdout_file = std.io.getStdOut().writer();
var bw = std.io.bufferedWriter(stdout_file);
const stdout = bw.writer();
```

Via `std.io` können wir mit `getStdIn()`, `getStdOut()` und `getStdErr()` auf `stdin`, `stdout` und `stderr` zugreifen. Alle drei Funktionen geben jeweils ein Objekt vom Typ `File` zurück. Die Funktion `writer()` welche auf der `stdout`-Datei aufgerufen wird, gibt einen `Writer` zurück. Ein `Writer` ist ein Wrapper um ein beliebiges Datenobjekt (z.B. eine offene Datei, ein Array, ...) und stellt eine standardisierte Interface zur Verfügung um Daten zu serialisieren. In unserem Fall wird der `stdout_file` `Writer` wiederum in einen `BufferedWriter` gewrapped, welcher nicht bei jedem einzelnen Schreibvorgang auf die Datei `stdout` zugreift, sondern erst wenn genug Daten geschrieben wurden bzw. wenn die Funktion `flush()` aufgerufen wird. Die Konstante `stdout` ist also ein `Writer` der einen `Writer` umschließt, der eine Datei umschließt, in die schlussendlich geschrieben werden soll.

```
try stdout.print("Run `zig build test` to run the tests.\n", .{});
```

Der `BufferedWriter` (`stdout`) wird verwendet um (indirekt) den String „Run zig build test to run the tests.“ nach `stdout` (standardmäßig die Kommandozeile) zu schreiben. Da diese Schreiboperation fehlschlagen kann wird vor den Ausdruck ein `try` gestellt. Damit wird ein potenzieller Fehler „nach oben“ propagiert, was im gegebenen Fall zu einem Programmabsturz führen würde, da `main` keine Funktion über sich besitzt. Als Alternative könnte mit einem `catch` Block der Fehler explizit abgefangen werden.

```
try bw.flush();
```

Um sicher zu gehen, dass auch alle Daten aus dem `BufferedWriter` tatsächlich geschrieben wurden, muss schlussendlich `flush()` aufgerufen werden.

Das von Zig vorbereitete „Hello, World“-Programm kann mit `zig build run`, von einem beliebigen Ordner innerhalb des Zig-Projekts, ausgeführt werden.

```
$ zig build run
All your codebase are belong to us.
Run `zig build test` to run the tests.
```

Im gegebenen Beispiel wurden zwei Schritte ausgeführt. Zuerst wurde der Zig-Compiler aufgerufen um das Programm in `src/main.zig` zu kompilieren und im zweiten Schritt wurde das Programm ausgeführt. Zig platziert dabei seine Kompilierten Anwendungen in `zig-out/bin` und Bibliotheken in `zig-out/lib`.

Funktionen

Zig's Grammatik ist sehr überschaubar und damit leicht zu erlernen. Diejenigen mit Erfahrung in anderen C ähnlichen Programmiersprachen wie C, C++, Java oder Rust sollten sich direkt Zuhause fühlen. Die unterhalb abgebildete Funktion berechnet den größten gemeinsamer Teiler (greatest common divisor) zweier Zahlen.

chapter01/gcd.zig

```
fn gcd(n: u64, m: u64) u64 {
    return if (n == 0)
        m
    else if (m == 0)
        n
    else if (n < m)
        gcd(m, n)
    else
        gcd(m, n % m);
}
```

Das `fn` Schlüsselwort markiert den Beginn einer Funktion. Im gegebenen Beispiel definieren wir eine Funktion mit dem Name `gcd`, welche zwei Argumente `m` und `n`, jeweils vom Typ `u64`, erwartet. Nach der Liste an Argumenten in runden Klammern folgt der Typ des erwarteten Rückgabewertes. Da die Funktion den größten gemeinsamen Teiler zweier `u64` Ganzzahlen berechnet ist auch der Rückgabewert vom Typ `u64`. Der Körper der Funktion wird in geschweifte Klammern gefasst.

Zig unterscheidet zwischen zwei Variablen-Typen, Variablen und Konstanten. Konstanten können nach ihrer Initialisierung nicht mehr verändert werden, während Variablen neu zugewiesen werden können. Funktionsargumente zählen grundsätzlich zu Konstanten, d.h. sie können nicht verändert werden. Der Zig-Compiler erzwingt die Nutzung von Konstanten, sollte eine Variable nach ihrer Initialisierung nicht mehr verändert werden. Dies ist eine durchaus kontroverse Designentscheidung, welche aber auf das Zig-Zen zurückgeführt werden kann, das besagt: „Favor reading code over writing code,“. Sollten Sie also eine Variable in fremden Code sehen so können Sie sicher sein, dass diese an einer anderen Stelle manipuliert bzw. neu zugewiesen wird.

Eine Besonderheit, die Zig von anderen Sprachen unterscheidet ist, dass Integer mit beliebiger Präzision unterstützt werden. Im obigen Beispiel handelt es sich bei `u64` um eine vorzeichenlose Ganzzahl (unsigned integer) mit 64 Bits, d.h. es können alle Zahlen zwischen 0 und $2^{64} - 1$ dargestellt werden. Zig unterstützt jedoch nicht nur `u8`, `u16`, `u32` oder `u128` sondern alle unsigned Typen zwischen `u0` und `u65535`.



Alle Zig-Basistypen sind Teil des selben `union : std.builtin.Type`. Das `union` beinhaltet den `Int` Typ welcher ein `struct` mit zwei Feldern ist, `signedness` und `bits`, wobei `bits` vom Typ `u16` ist, d.h. es können alle Integer-Typen zwischen 0 und $2^{16} - 1$ Bits verwendet werden. Ja Sie hören richtig, der Zig-Compiler ist seit Version 0.10.0 selbst in Zig geschrieben, d.h. er ist self-hosted.

Innerhalb des Funktionskörpers werden mittels `if` verschiedene Bedingungen abgefragt. Sollte eine beider Zahlen 0 sein, so wird jeweils die andere zurückgegeben, ansonsten wird `gcd` rekursiv aufgerufen bis für eine der beiden Zahlen die Abbruchbedingung (0) erreicht ist. Wie auch bei C muss die Bedingung in runde Klammern gefasst werden. Bei Einzeilern können die geschweiften Klammern um einen Bedingungsblock weggelassen werden. In diesem Fall wird der Rückgabewert der Bedingung an den umschließenden Block gereicht.

Mittels eines `return` Statements kann von einer Funktion in die aufrufende Funktion zurückgekehrt werden. Das Statement nimmt bei bedarf zusätzlich einen Wert der an die aufrufende Funktion zurückgegeben werden soll. Im obigen Beispiel gibt `gcd` mittels `return` den Wert des ausgeführten If-Else-Asudruck zurück.

Das vollständige Programm finden Sie im zugehörigen Github-Repository. Mittels `zig build-exe chapter01/gcd.zig` kann das Beispiel kompiliert werden.

Unit Tests

Wie von einer modernen Programmiersprache zu erwarten bietet Zig von Haus aus Unterstützung für Tests. Tests beginnen mit dem Schlüsselwort `test`, gefolgt von einem String der den Test bezeichnet. In geschweiften Klammern folgt der Test-Block.

chapter01/gcd.zig

```
test "assert that the gcd of 21 and 4 is 1" {
    try std.testing.expectEqual(@as(u64, 1), gcd(21, 4));
}
```

Die Standardbibliothek bietet unter `std.testing` eine ganze Reihe an Testfunktionen für verschiedene Datentypen und Situationen. Im obigen Beispiel verwenden wir `ExpectEqual`, welche als erstes Argument den erwarteten Wert erhält und als zweites Argument das Resultat eines Aufrufs von `gcd`. Die Funktion überprüft beide Werte auf ihre Gleichheit und gibt im Fehlerfall einen `error` zurück. Dieser Fehler kann mittels `try` propagiert werden, wodurch der Testrunner im obigen Beispiel erkennt, dass der Test fehlgeschlagen ist.

```
$ zig test chapter01/gcd.zig
All 1 tests passed.
```

Innerhalb einer Datei sind Definitionen auf oberster Ebene (top-level definitions) unabhängig von ihrer Reihenfolge, was die Definition von Tests mit einschließt. Damit können Tests an einer beliebigen Stelle definiert werden, darunter direkt neben der zu testenden Funktion oder am Ende einer Datei. Der Zig-Test-Runner sammelt automatisch alle definierten Tests und führt dies beim Aufruf von `zig test` aus. Worauf Sie jedoch achten müssen ist, dass Sie ausgehend von der Wurzel-Datei (in den meisten Fällen `src/root.zig`), die konzeptionell den Eintrittspunkt für den Compiler in ihr Programm oder Ihre Bibliothek darstellt, Zig mitteilen müssen in welchen Dateien zusätzlich nach Tests gesucht werden soll. Dies bewerkstelligen Sie, indem Sie die entsprechende Datei innerhalb eines Tests importieren.

```
const foo = @import("foo.zig");

test "main tests" {
    _ = foo; // Tell test runner to also look in foo for tests
}
```

Comptime

Die meisten Sprachen erlauben eine Form von Metaprogrammierung, d.h. das Schreiben von Code der wiederum Code generiert. In C können die gefürchteten Makros mit dem Präprozessor verwendet werden und Rust bietet sogar zwei verschiedene Typen von Makros, jeweils mit einer eigenen Syntax. Zig bietet mit `comptime` seine eigene Form der Metaprogrammierung. Was Zig von anderen kompilierten Sprachen unterscheidet ist, dass die Metaprogrammierung in der Sprache selber erfolgt, das heißt wer Zig programmieren kann, der hat das nötige Handwerkszeug um auch Metaprogrammierung in Zig zu betreiben.

Ein Aufgabe für die Metaprogrammierung sehr gut geeignet ist, ist die Implementierung von Container-Typen wie etwa `std.ArrayList`. Eine `ArrayList` ist ein Liste von Elementen eines beliebigen Typen, die eine Menge an Standardfunktionen bereitstellt um die Liste zu manipulieren. Nun wäre es sehr aufwändig die `ArrayList` für jeden Typen einzeln implementieren zu müssen. Aus diesem Grund ist `ArrayList` als Funktion implementiert, welche zur Compilezeit einen beliebigen Typen übergeben bekommt auf Basis dessen einen `ArrayList`-Typ generiert.

```
var list = std.ArrayList(u8).init(allocator);
try list.append(0x00);
```

Der Funktionsaufruf `ArrayList(u8)` wird zur Compilezeit ausgewertet und gibt einen neuen Listen-Typen zurück, mit dem sich eine Liste an `u8` Objekten managen lassen. Auf diesem Typ wird `init()` aufgerufen um eine neu Instanz des Listen-Typs zu erzeugen. Mit der Funktion `append()` kann z.B., ein Element an das Ende der Liste angehängt werden. Eine stark simplifizierte Version von `ArrayList` könnte wie folgt aussehen.


```

const std = @import("std");

// Die Funktion erwartet als Compilezeitargument einen Typen `T`
// und gibt ein Struct zurück, dass einen Wrapper um einen Slice
// des Type `T` darstellt.
//
// Der Wrapper implementiert Funktionen zum managen des Slices
// und unterstützt unter anderem:
// - das Hinzufügen neuer Elemente
pub fn MyArrayList(comptime T: type) type {
    return struct {
        items: []T,
        allocator: std.mem.Allocator,

        // Erzeuge eine neue Instanz von MyArrayList(T).
        // Der übergebene Allocator wird von dieser Instanz gemanaged.
        pub fn init(allocator: std.mem.Allocator) @This() {
            return .{
                .items = &[_]T{},
                .allocator = allocator,
            };
        }

        pub fn deinit(self: *@This()) void {
            self.allocator.free(self.items);
        }

        // Füge da Element `e` vom Typ `T` ans ende der Liste.
        pub fn append(self: *@This(), e: T) !void {
            // `realloc()` kopiert die Daten bei Bedarf in den neuen
            // Speicherbereich aber die Allokation kann auch
            // fehlschlagen. An dieser Stelle verbleiben wir der
            // Einfachheit halber bei einem `try`.
            self.items = try self.allocator.realloc(self.items, self.items.len
+ 1);
            self.items[self.items.len - 1] = e;
        }
    };
}

pub fn main() !void {
    var gpa = std.heap.GeneralPurposeAllocator(.{}){};
    const allocator = gpa.allocator();

    var list = MyArrayList(u8).init(allocator);
    defer list.deinit();

```

```

try list.append(0xAF);
try list.append(0xFE);

std.log.info("{s}", .{std.fmt.fmtSliceHexLower(list.items[0..])});
}

```

Mit dem `comptime` Keyword sagen wir dem Compiler, dass das Argument `T` zur Compilezeit erwartet wird. Beim Aufruf von `MyArrayList(u8)` wertet der Compiler die Funktion aus und generiert dabei einen neuen Typen. Das praktische ist, dass wir `MyArrayList` nur einmal implementieren müssen und diese im Anschluss mit einem beliebigen Typen verwenden können.

Der `comptime` Typ `T` kann innerhalb und auch außerhalb des von der Funktion `MyArrayList` zurückgegebenen Structs, anstelle eines expliziten Typs, verwendet werden.

Structs die mit `init()` initialisiert und mit `deinit()` deinitialisiert werden sind ein wiederkehrendes Muster in Zig. Dabei erwartet `init()` meist einen `std.mem.Allocator` der von der erzeugten Instanz verwaltet wird.

Ein weiterer Anwendungsfall bei dem Comptime zum Einsatz kommen kann ist die Implementierung von Parsern. Ein Beispiel hierfür ist der Json-Parser der Standardbibliothek (`std.json`), welcher dazu verwendet werden kann um Zig-Typen als Json zu serialisieren und umgekehrt¹⁴.

Um ein Zig-Objekt zu de-/serialisieren werden Informationen über den Typ des Objekts und dessen Beschaffenheit benötigt. Hierzu kommen die Funktionen `@TypeOf()` und `@typeInfo()` zum Einsatz, wie das folgende Beispiel zeigt.

chapter01/reflection.zig

```

const std = @import("std");

const MyStruct = struct {
    a: u32 = 12345,
    b: []const u8 = "Hello, World",
    c: bool = false,
};

fn isStruct(obj: anytype) bool {
    const T = @TypeOf(obj);
    const TInf = @typeInfo(T);

    return switch (TInf) {
        .Struct => |S| blk: {
            inline for (S.fields) |field| {
                std.log.info("{s}: {any}", .{ field.name, @field(obj,

```

¹⁴Die JavaScript Object Notation (JSON) ist eines der gängigsten Datenformate und wird unter anderem zur Übermittlung von Daten im Web verwendet (<https://en.wikipedia.org/wiki/JSON>).

```

        field.name) });
    }

    break :blk true;
},
else => return false,
};
}

pub fn main() void {
    const s = MyStruct{};

    std.debug.print("{s}", .{if (isStruct(s)) "is a struct!" else "is not
a struct!"});
}

```

Anstelle eines Typen kann `anytype` für Parameter verwendet werden. In diesem Fall wird der Typ des Parameters, beim Aufruf der Funktion, abgeleitet. Zig erlaubt Reflexion (type reflection). Unter anderem erlaubt Zig die Abfrage von (Typ-)Informationen über ein Objekt. Funktionen denen ein `@` vorangestellt sind heißen Builtin-Funktion (eingebaute Funktion) und werden direkt vom Compiler bereitgestellt, d.h., sie können überall in Programmen, ohne Einbindung der Standardbibliothek, verwendet werden.

Die Funktion `@TypeOf()` ist insofern speziell, als dass sie eine beliebige Anzahl an Ausdrücken als Argument annimmt und als Rückgabewert den Typ des Results zurückliefert. Die Ausdrücke werden dementsprechend evaluiert. Im obigen Beispiel wird `@TypeOf()` genutzt um den Typen des übergebenen Objekts zu bestimmen, da `isStruct()` aufgrund von `anytype` mit einem Objekt beliebigen Typs aufgerufen werden kann.

Die eigentliche Reflexion kann mithilfe der Funktion `@typeInfo()` durchgeführt werden, die zusätzliche Informationen über einen Typ zurückliefert. Felder sowie Deklarationen von `structs`, `unions`, `enums` und `error Sets` kommen dabei in der selben Reihenfolge vor, wie sie auch im Source Code zu sehen sind. Im obigen Beispiel testen wir mittels eines `switch` Statements ob es sich um ein `struct` handelt oder nicht und geben dementsprechend entweder `true` oder `false` zurück. Sollte es sich um ein `struct` handeln, so iterieren wir zusätzlich über dessen Felder und geben den Namen des Felds, sowie dessen Wert aus. Den Wert des jeweiligen Felds erhalten wir, indem wir mittels `@field()` darauf zugreifen. Die Funktion `@field()` erwartet als erstes Argument ein Objekt (ein Struct) und als zweites Argument einen zu Compile-Zeit bekannten String, der den Namen des Felds darstellt, auf das zugegriffen werden soll. Damit ist `@field(s, "b")` das Äquivalent zu `s.b`.

Für jeden Typen, mit dem `isStruct()` aufgerufen wird, wird eine eigene Kopie der Funktion (zur Compile Zeit) erstellt, die an den jeweiligen Typen angepasst ist. Das Iterieren über die einzelnen Felder eines `structs` muss zur Compile Zeit erfolgen, aus diesem Grund nutzt die

obige Funktion `inline` um die For-Schleife zu entrollen, d.h., aus der Schleife eine lineare Abfolge von Instruktionen zu machen.

```
$ zig build-exe chapter01/reflection.zig
$ ./reflection
info: a: 12345
info: b: { 72, 101, 108, 108, 111, 44, 32, 87, 111, 114, 108, 100 }
info: c: false
```

Reflexion kann in vielen Situationen äußerst nützlich sein, darunter der Implementierung von Parsern für Formate wie JSON oder CBOR¹⁵, da im Endeffekt nur zwei Funktionen implementiert werden müssen, eine zum Serialisieren der Daten und eine zum Deserialisieren. Mithilfe von Reflexion kann dann, vom Compiler, für jeden zu serialisierenden Datentyp eine Kopie der Funktionen erzeugt werden, die auf den jeweiligen Typen zugeschnitten ist.

Kryptographie

Ein Großteil der Anwendungen, die Sie wahrscheinlich täglich verwenden, benutzt in irgend einer Form Kryptographie. Dabei handelt es sich grob gesagt um mathematische Algorithmen, mit denen vorwiegend die Vertraulichkeit (Confidentiality), Integrität (Integrity) und Authentizität (Authenticity) von Daten gewährleistet werden kann. Typische Anwendungsbereiche die Kryptographie verwenden sind Messenger, Video Chats, Networking (TLS), Passwortmanager und Smart Cards. Zig bietet in seiner Standardbibliothek bereits jetzt eine Vielzahl an kryptographischen Algorithmen und Protokollen, wobei ein Großteil davon von Frank Denis¹⁶, Online auch bekannt als jedisct1, beigetragen wurde. Ohne groß ein Autoritätsargument aufmachen zu wollen, ist Frank der Maintainer von libsodium¹⁷ und libhydrogen¹⁸, zwei viel genutzte, kryptographische Bibliotheken.

Wir werden uns in einem späteren Kapitel noch genauer mit Kryptographie auseinandersetzen, machen Sie sich deshalb keine Sorgen, wenn Sie nicht alles in diesem Abschnitt auf Anhieb verstehen. Fürs erste schauen wir uns einen gängigen Anwendungsfall von Kryptographie an, die Verschlüsselung einer Datei. Angenommen wir haben eine Datei deren Inhalt geheim bleiben soll und wir wollen des weiteren überprüfen können, dass der Inhalt der Datei nicht verändert wurde. In solch einem Fall bietet sich die Verwendung eines AEAD (Authenticated Encryption with Associated Data) Ciphers an. Zig bietet unter `std.crypto.aead` verschiedene AEAD Cipher an. Die Unterschiede zwischen den Ciphern ist für dieses Beispiel Out-of-Scope. Sie müssen sich fürs erste damit begnügen mir zu glauben, dass `XChaCha20Poly1305`¹⁹ für diese Art von Problem

¹⁵<https://github.com/r4gus/zbor>

¹⁶<https://github.com/jedisct1>

¹⁷<https://github.com/jedisct1/libsodium>

¹⁸<https://github.com/jedisct1/libhydrogen>

¹⁹<https://datatracker.ietf.org/doc/html/rfc7539>

eine gute Wahl ist. Der Name `XChaCha20Poly1305` enthält dabei zwei Informationen, die uns Aufschluss über die Zusammensetzung des Ciphers geben:

- `XChaCha20`: Zur Verschlüsselung der Daten wird die „Nonce-eXtended“ Version der `ChaCha20` Stromchiffre verwendet. `XChaCha20` erwartet einen Schlüssel und eine Nonce (Number used once: Eine Byte-Sequenz die nur einmal für eine Verschlüsselung verwendet werden darf) und leitet daraus eine Schlüsselsequenz ab, die mit dem Klartext XORed wird. Die eXtended Version verwendet dabei eine 192-Bit Nonce anstelle einer 96-Bit Nonce, was es deutlich sicherer macht diese zufällig mittels eines (kryptographisch sicheren) Zufallszahlengenerators zu erzeugen. Dieser Teil des Algorithmus ist für die Vertraulichkeit der Daten verantwortlich.
- `Poly1305`: `Poly1305` ist ein Hash, der zur Erzeugung von (one-time) Message Authentication Codes (MAC) verwendet werden kann. MACs sind sogenannte Keyed-Hashfunktionen, bei denen in einen Hash (keine Sorge, wir werden uns noch näher damit beschäftigen) ein geheimer Schlüssel integriert wird. Die Hashsumme wird dabei in unserem Beispiel über den Ciphertext, d.h. den Verschlüsselten Text, gebildet²⁰. Durch den Einbezug eines Schlüssels kann nicht nur überprüft werden, dass die Integrität der Datei nicht verletzt wurde (sie wurde nicht verändert), sondern es kann auch sichergestellt werden, dass die MAC von Ihnen generiert wurde, da nur Sie als Nutzer der Anwendung den geheimen Schlüssel kennen.

chapter01/encrypt.zig

```
const std = @import("std");

const argon2 = std.crypto.pwhash.argon2;
const XChaCha20Poly1305 = std.crypto.aead.chacha_poly.XChaCha20Poly1305;

var gpa = std.heap.GeneralPurposeAllocator(.{}){};
const allocator = gpa.allocator();

const Mode = enum {
    encrypt,
    decrypt,
};

pub fn main() !void {
    var password: ?[]const u8 = null;
    var mode: ?Mode = null;

    // Als erstes parsen wir die übergebenen Kommandozeilenargumente.
    // Diese bestimmen zum einen mit welchem Passwort die Daten
    // verschlüsselt werden sollen und zum anderen den Modus, d.h.
    // ob ver- bzw. entschlüsselt werden soll.
    var ai = try std.process.argsWithAllocator(allocator);
```

²⁰Dies wird als Encrypt-than-Mac bezeichnet.

```

defer ai.deinit();

while (ai.next()) |arg| {
    // `std.mem.eql` kann dazu verwendet werden zwei Strings mit einander
    // zu vergleichen...
    if (arg.len > 11 and std.mem.eql(u8, "--password=", arg[0..11])) {
        password = arg[11..];
    } else if (arg.len >= 9 and std.mem.eql(u8, "--encrypt", arg[0..9])) {
        mode = .encrypt;
    } else if (arg.len >= 9 and std.mem.eql(u8, "--decrypt", arg[0..9])) {
        mode = .decrypt;
    }
}

// Sollten nicht alle benötigten Argumente übergeben worden sein, so
// beenden wir den Prozess.
if (password == null or mode == null) {
    std.log.err("usage: ./encrypt --password=<password> [--encrypt|--
decrypt]", .{});
    return;
}

// Als nächstes lesen wir die übergebenen Daten von `stdin` ein.
const stdin = std.io.getStdIn();
const data = try stdin.readToEndAlloc(allocator, 64_000);
defer {
    // Wir überschreiben die Daten bevor wir den Speicher wieder freigeben.
    @memset(data, 0);
    allocator.free(data);
}

if (mode == .encrypt) {
    // Bei der Verschlüsselung müssen wir eine Reihe an (öffentlichen)
    // Parametern festlegen, die bei der Entschlüsselung wiederverwendet
    // werden müssen.

    // Als erstes müssen wir ein Schlüssel von unserem Passwort ableiten.
    // Hierfür verwenden wir die Argon2id Key-Derivation-Function (KDF).
    var salt: [32]u8 = undefined;
    std.crypto.random.bytes(&salt);

    var key: [XChaCha20Poly1305.key_length]u8 = undefined;
    try argon2.kdf(allocator, &key, password.?, &salt, .{
        // Die Parameter bestimmen wie aufwendig die Berechnung des Schlüssels
        // `key` ist.
        // Damit wird verhindert, diesen durch "Brute-Forcing" brechen
        // zu können.
    })
}

```

```

        .t = 3,
        .m = 4096,
        .p = 1,
    }, .argon2id);

// Nun können wir die Daten ver-/ bzw. entschlüsseln.

// Der TAG wird von der encrypt() Funktion erzeugt und später
// von decrypt() überprüft.
var tag: [XChaCha20Poly1305.tag_length]u8 = undefined;

// Für jede Verschlüsselung muss eine neue, einzigartige Nonce
// verwendet werden. Da wir die eXtended Version von ChaCha20
// verwenden, kann diese durch einen kryptographisch sicheren
// Zufallszahlengenerator festgelegt werden.
var nonce: [XChaCha20Poly1305.nonce_length]u8 = undefined;
std.crypto.random.bytes(&nonce);

XChaCha20Poly1305.encrypt(data, &tag, data, "", nonce, key);

// Der Salt, Nonce und Tag müssen mit den verschlüsselten Daten
serialisiert werden,
// da wir diese später zur Entschlüsselung benötigen.
const stdout = std.io.getStdOut();
try std.fmt.format(stdout.writer(), "{s}:{s}:{s}:{s}", .{
    // Wir serialisieren die Binärdaten in Hexadezimal.
    std.fmt.fmtSliceHexLower(salt[0..]),
    std.fmt.fmtSliceHexLower(nonce[0..]),
    std.fmt.fmtSliceHexLower(tag[0..]),
    std.fmt.fmtSliceHexLower(data),
});
} else {
    // Da wir die Daten in Hexadezimal serialisiert haben, müssen wir diese
    // wieder voneinander trennen und in Binärdaten umwandeln.
    var si = std.mem.split(u8, data, ":");

    const salt = si.next();
    if (salt == null or salt?.len != 32 * 2) {
        std.log.err("invalid data (missing salt)", .{});
        return;
    }
    var salt_: [32]u8 = undefined;
    _ = try std.fmt.hexToBytes(&salt_, salt.?);

    const nonce = si.next();
    if (nonce == null or nonce?.len != XChaCha20Poly1305.nonce_length *
2) {

```

```

        std.log.err("invalid data (missing nonce)", .{});
        return;
    }
    var nonce_: [XChaCha20Poly1305.nonce_length]u8 = undefined;
    _ = try std.fmt.hexToBytes(&nonce_, nonce.?);

    const tag = si.next();
    if (tag == null or tag?.len != XChaCha20Poly1305.tag_length * 2) {
        std.log.err("invalid data (missing tag)", .{});
        return;
    }
    var tag_: [XChaCha20Poly1305.tag_length]u8 = undefined;
    _ = try std.fmt.hexToBytes(&tag_, tag.?);

    const ct = si.next();
    if (ct == null) {
        std.log.err("invalid data (missing cipher text)", .{});
        return;
    }

    const pt = try allocator.alloc(u8, ct?.len / 2);
    defer {
        @memset(pt, 0);
        allocator.free(pt);
    }

    _ = try std.fmt.hexToBytes(pt, ct.?);

    // Danach können wir die deserialisierten Daten verwenden um
    // den Ciphertext zu entschlüsseln.
    var key: [XChaCha20Poly1305.key_length]u8 = undefined;
    try argon2.kdf(allocator, &key, password.?, &salt_, .{
        .t = 3,
        .m = 4096,
        .p = 1,
    }, .argon2id);

    try XChaCha20Poly1305.decrypt(pt, pt, tag_, "", nonce_, key);

    const stdout = std.io.getStdOut();
    try std.fmt.format(stdout.writer(), "{s}", .{pt});
}
}

```

In diesem Beispiel laufen eine Vielzahl von Konzepten zusammen, die sie im Laufende dieses Buches noch häufiger antreffen werden. Unsere Anwendung erwartet Daten, z.B. den Inhalt einer Datei, über `stdin`, sowie zwei Kommandozeilenargumente: `--password` und `--encrypt`

bzw. `--decrypt`. Basierend auf diesen Argumenten werden die übergebenen Daten entweder verschlüsselt oder entschlüsselt und nach `stdout` geschrieben.

Wir beginnen mit einigen Top-Level-Deklarationen, damit wir den Pfad zu Datenstrukturen, wie etwa `XChaCha20Poly1305`, nicht immer ausschreiben müssen. Weiterhin definieren wir ein Enum `Mode` welches zwei operationelle Zustände ausdrücken kann, Verschlüsselung (`encrypt`) und Entschlüsselung (`decrypt`).

Innerhalb von `main` parsen wir zuerst die übergebenen Argumente, indem wir durch die Funktion `argsWithAllocator()` einen Iterator über die Kommandozeilenargumente beziehen und mithilfe dessen über die einzelnen Argumente iterieren. Iteratoren sind ein häufig wiederzufindendes Konzept und lassen sich hervorragend mit `while` Schleifen kombinieren. Solange `ai.next()` ein Element zurückliefert, wird diese an `arg` gebunden und die Schleife wird fortgeführt. Liefert `next()` den Wert `null` zurück, so wird automatisch aus der Schleife ausgebrochen.

Danach stellen wir sicher, dass sowohl ein Passwort als auch ein Modus vom Nutzer spezifiziert wurden. Sollte eines der beiden Argumente fehlen, so wird ein entsprechender Fehler gelogged und der Prozess vorzeitig beendet.

Als nächstes wird eine über `stdin` übergebene Datei eingelesen und an die Konstante `data` gebunden. Da der für die Datei benötigte Speicher dynamisch alloziert wird muss dieser wieder freigegeben werden. Hierfür wird eine `defer`-Block verwendet, der vor Beendigung der Anwendung ausgeführt wird. Innerhalb dieses Blocks wird zusätzlich der Speicherinhalt mittels `@memset` überschrieben.



Der Umgang mit Sicherheitsrelevanten Daten ist durchaus herausfordernd. Grundsätzlich muss darauf geachtet werden, dass sensible Daten nicht zu lange im Speicher verweilen. Voraussetzung hierfür ist, dass Sie überhaupt wissen wo überall sensible Daten abgespeichert werden. Zum einen können Sie Daten, nachdem diese nicht mehr benötigt werden, überschreiben. Sie sollten jedoch auch weniger offensichtlich Angriffsvektoren, wie das Swappen von Hauptspeicher, im Hinterkopf behalten.

Sowohl für die Ver- als auch Entschlüsselung muss zuerst ein geheimer Schlüssel vom übergebenen Passwort, mittels einer Key-Derivation-Funktion, abgeleitet werden. Für diese Beispiel wird *Argon2id*²¹, der Gewinner der 2015 Password Hashing Competition, verwendet. Die Berechnung eines Schlüssels durch Argon2 hängt von den Folgenden (öffentlichen) Parametern ab:

- Salt: eine zufällige Sequenz die in die Schlüsselberechnung einfließt.
- Time: Die Anzahl an Iterationen für die Berechnung.
- Memory: Die Speicher-Kosten für die Berechnung.
- Parallelismus: Die Anzahl an parallelen Berechnungen.

²¹<https://en.wikipedia.org/wiki/Argon2>

Time, Memory und Parallelismus bestimmen wie aufwändig die Ableitung eines Schlüssels ist. Grundsätzlich gilt: je aufwendiger desto besser, jedoch schlägt sich dies auch in einer längeren Wartezeit nieder (spielen Sie deshalb gerne mit den Parametern). Alle Parameter werden bei der Verschlüsselung festgelegt und müssen mit dem Ciphertext zusammen gespeichert werden, da bei der Entschlüsselung die selben Parameter wieder in die KDF einfließen müssen um den Selben Schlüssel vom Passwort abzuleiten.

Zur Verschlüsselung wird eine zufällige Nonce generiert welche zusammen mit den zu verschlüsselnden Daten, einem Zeiger auf ein Array für den Tag, zusätzliche Daten (in diesem Fall der leere String `""`) und dem abgeleiteten Schlüssel an `encrypt` übergeben werden. Die Funktion verschlüsselt daraufhin die Daten. Danach wird der Salt, die Nonce, der Tag, sowie die verschlüsselten Daten, getrennt durch ein `:`, in die Standardausgabe `stdout` geschrieben.

Für die Entschlüsselung wird dieser String anhand der `:`, mittels `split`, aufgeteilt. Sollten die eingelesenen Daten nicht im erwarteten Format vorliegen, das heißt Salt, Nonce, Tag oder Ciphertext fehlen, so wird ein Fehler ausgegeben und die Anwendung beendet. Andernfalls, werden die eingelesenen Parameter verwendet um den Ciphertext, mittels `decrypt`, wieder zu entschlüsseln.

Das kleine Verschlüsselungsprogramm kann wie folgt verwendet werden:

```
$ cat hello.txt
Hello, World!
$ cat hello.txt | ./encrypt --password=supersecret --encrypt > secret.txt
$ cat secret.txt
828dfa14efa4b1f8242a8258a411301bd79bc4b7528294500305a4e9baaecbba:
85e4593786697e4e49212131a8e6e6bb68d25f43613dd870:ec666e95ebe1fa4c
53a1183379ae0dbd:80a7fe0475834364229c15dfb96d
$ cat secret.txt | ./encrypt --password=supersecret --decrypt
Hello, World!
```

Graphische Applikationen

Ein weiterer Anwendungsfall für Zig ist die Entwicklung graphischer Applikationen. Hierfür existiert eine Vielzahl an Bibliotheken, darunter GTK und QT. Was beide Bibliotheken gemeinsam haben ist, dass sie in C beziehungsweise C++ geschrieben sind. Normalerweise würde das die Entwicklung von Bindings voraussetzen, um die Bibliotheken in anderen Sprachen nutzen zu können. Zig integriert jedoch direkt C, wodurch C-Bibliotheken direkt verwendet werden können²².

In diesem Abschnitt zeige ich Ihnen, wie sie eine simple GUI-Applikation mit GTK4 und Zig schreiben können. Hierfür müssen Sie zuerst eine GTK4-Entwicklungsumgebung installieren.

²²Mit wenigen Einschränkungen. Zig scheitert zurzeit noch an der Übersetzung einer Makros.

Installation unter Linux

Unter Linux ist die Installation von GTK4 relativ einfach. Für die meisten Distributionen kann GTK4 einfach über den mitgelieferten Paketmanager, zum Beispiel APT unter Debian und Ubuntu, installiert werden.

```
sudo apt install libgtk-4-dev
```

Installation unter Windows

Unter Windows ist die Installation von GTK4 etwas umständlicher als unter Linux. Ein Weg ist die Verwendung von gvsbuild²³, beziehungsweise den von gvsbuild gebauten GTK-Bibliotheken. Unter **Releases** finden sich sowohl Pre-Build GKT3 als GTK4 Bibliotheken für Windows.

Laden Sie das aktuellste Zip-Archiv, zum Beispiel *GTK4_Gvsbuild_2024.12.0_x64.zip* herunter und entpacken sie dessen Inhalt nach *C:\gtk*.

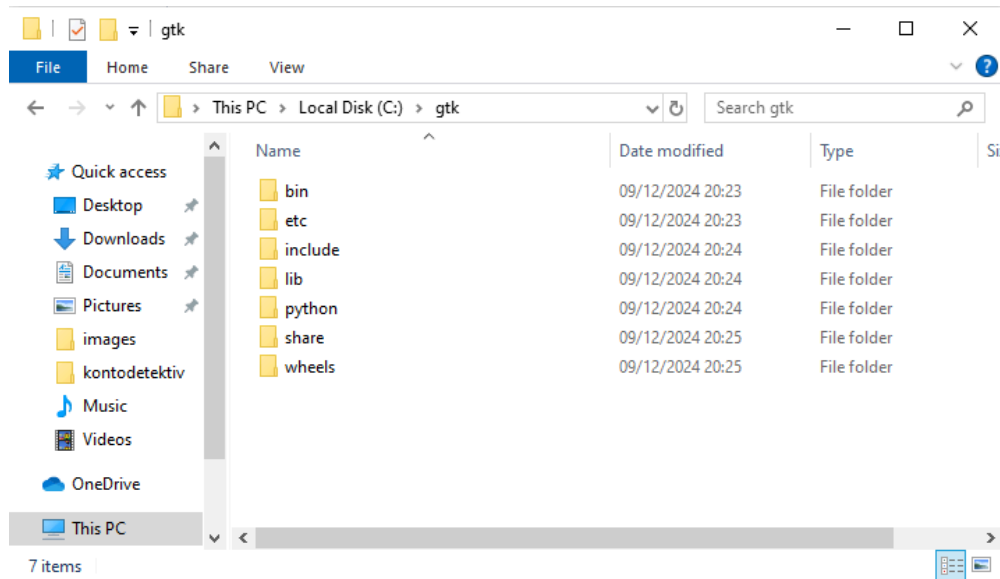


Abbildung 7: Der Inhalt von *C:\gtk* nach dem Entpacken.

Nachdem Sie den Ordner entpackt haben, müssen drei Umgebungsvariablen erzeugt beziehungsweise angepasst werden. Hierzu gehen Sie analog wie bei der Installation von Zig vor (siehe Anfang des Kapitels).

- Fügen Sie zu **Path** den Pfad *C:\gtk\bin* hinzu.
- Fügen Sie zu **LIB** den Pfad *C:\gtk\lib* hinzu. Erzeugen Sie eine neue Variable mit dem Namen **LIB**, falls diese nicht existiert.
- Fügen Sie zu **INCLUDE** die Pfade *C:\gtk\include;C:\gtk\include\cairo;C:\gtk\include\glib-2.0;C:\gtk\include\gobject-introspection-1.0;C:\gtk\lib\glib-2.0\include;* hinzu. Erzeugen Sie eine neue Variable mit dem Namen **INCLUDE**, falls diese nicht existiert.

²³<https://github.com/wingtk/gvsbuild>

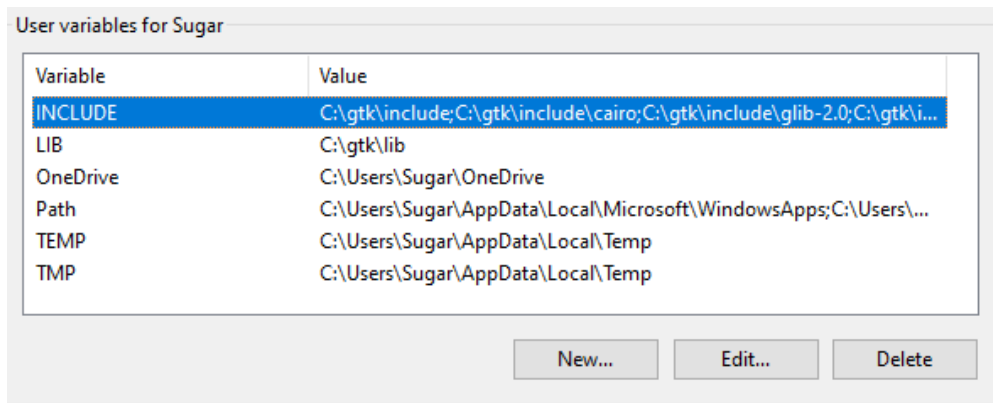


Abbildung 8: Erweiterung der Umgebungsvariablen Path , LIB und INCLUDE .

Weitere Informationen finden Sie im angegebenen Github-Repository.

Achten Sie darauf, dass Sie den Rechner neu starten beziehungsweise ein neues PowerShell-Fenster öffnen müssen, bevor die Änderungen wirksam werden.

Projekt anlegen

Nachdem GTK4 korrekt installiert wurde legen wir als erstes einen neuen Projektordner an und initialisieren diesn.

```
$ mkdir gui
$ cd gui
$ zig init
info: created build.zig
info: created build.zig.zon
info: created src/main.zig
info: created src/root.zig
info: see `zig build --help` for a menu of options
```

Fügen Sie danach `gtk4` als Bibliothek zu Ihrer Anwendung hinzu. Hierfür öffnen Sie `build.zig` mit einem Texteditor und erweitern die Datei um die folgenden Zeilen:

chapter01/gui/build.zig

```
//...
const exe = b.addExecutable(.{
    //...
});
// Fügen Sie die folgenden beiden Zeilen hinzu
exe.linkLibC();
// Gegebenfalls müssen Sie "gtk4" durch "gtk-4" ersetzen!
exe.linkSystemLibrary("gtk4");
//...
```

Mit `linkSystemLibrary` können Sie Systembibliotheken, in unserem Fall GTK4, verlinken. LibC ist eine standard C-Bibliothek und wird, bis auf wenige Ausnahmen, von allen C-Anwendungen, unter anderem GTK4, benötigt. Um LibC zu verlinken wird die Funktion `linkLibC` verwendet, deren Aufruf äquivalent zu dem Aufruf `linkSystemLibrary("c")` ist. Grundsätzlich können Sie sich merken, dass Sie bei der Verwendung einer C-Bibliothek mit Zig auch immer LibC verlinken müssen²⁴.

Führen Sie nach dem Hinzufügen der benötigten Bibliotheken `zig build` aus um zu überprüfen, dass Zig die benötigte Bibliothek auf Ihrem System findet. An dieser Stelle kann es zu Problemen kommen, die entweder auf eine falsche Installation von GTK4 oder auf einen falschen Bezeichner (probieren Sie gegebenenfalls `gtk-4` anstelle von `gtk4`) zurückzuführen sind. Stellen Sie bei Problemen sicher, dass GTK4 auf Ihrem System vorliegt und dass die entsprechenden Umgebungsvariablen auf GTK4 verweisen.

War der Build-Prozess erfolgreich, steht der eigentlichen Anwendung nichts mehr im Wege.

Die Anwendung

Erzeugen Sie als nächstes die Datei `src/gtk.zig` und fügen Sie den Folgenden Code hinzu:

chapter01/gui/src/gtk.zig

```
pub usingnamespace @cImport({
    @cInclude("gtk/gtk.h");
});

const c = @cImport({
    @cInclude("gtk/gtk.h");
});

/// g_signal_connect re-implementieren
pub fn z_signal_connect(
    instance: c.gpointer,
    detailed_signal: [*c]const c.gchar,
    c_handler: c.GCallback,
    data: c.gpointer,
) c.gulong {
    var zero: u32 = 0;
    const flags: *c.GConnectFlags = @as(*c.GConnectFlags, @ptrCast(&zero));
    return c.g_signal_connect_data(
        instance,
        detailed_signal,
        c_handler,
        data,
        null,
        flags.*,
    );
}
```

²⁴Seltene Ausnahmen bestätigen dabei die Regel

```
    );
}
```

Zig ist zwar ziemlich gut darin mit C zu integrieren, jedoch werden Sie von Zeit zu Zeit noch auf Probleme stoßen. In den meisten Fällen lässt sich dies jedoch relativ einfach lösen. Innerhalb von `src/gtk.zig` inkludieren wir zuerst die GTK4 Header-Datei `gtk.h`. Wie Ihnen vielleicht aufgefallen ist, haben wir an keiner Stelle innerhalb von `build.zig` auf diese Datei verwiesen. Zig reicht es in den aller meisten Fällen aus, wenn Sie die Bibliothek benennen die Sie einbinden möchten und fügt die benötigten Pfade automatisch hinzu.

Das Schlüsselwort `usingnamespace` sorgt dafür, dass wir auf alle in `gtk.h` deklarierten Objekte, über `gtk.zig`, direkt zugreifen können.

Eine in `gtk.h` deklarierte Funktion, die wir später noch benötigen, ist `g_signal_connect`. Diese lässt sich leider nicht ohne weiteres direkt verwenden (einer der seltenen Fälle bei denen Zig derzeit noch versagt). Aus diesem Grund implementieren wir die Funktion selber und nennen unsere Implementierung `z_signal_connect`.

Nun haben wir alles vorbereitet und können uns um die eigentliche Anwendung kümmern. Ersetzen Sie den Code in `src/main.zig` mit dem folgenden Programm:

chapter01/gui/src/main.zig

```
const std = @import("std");
const gtk = @import("gtk.zig");

fn onActivate(app: *gtk.GtkApplication) void {
    const window: *gtk.GtkWidget = gtk.gtk_application_window_new(app);

    gtk.gtk_window_set_title(
        @as(*gtk.GtkWindow, @ptrCast(window)),
        "Zig Basics",
    );
    gtk.gtk_window_set_default_size(
        @as(*gtk.GtkWindow, @ptrCast(window)),
        920,
        640,
    );

    gtk.gtk_window_present(@as(*gtk.GtkWindow, @ptrCast(window)));
}

pub fn main() !void {
    const application = gtk.gtk_application_new(
        "de.zig.basics",
        gtk.G_APPLICATION_FLAGS_NONE,
```

```

    );
    _ = gtk.z_signal_connect(
        application,
        "activate",
        @as(gtk.GCallback, @ptrCast(&onActivate)),
        null,
    );
    _ = gtk.g_application_run(
        @as(*gtk.GApplication, @ptrCast(application)),
        0,
        null,
    );
}

```

Ganz oben importieren wir die Standardbibliothek, als auch die Datei `gtk.zig` unter dem Namen `gtk`. Danach folgt die Funktion `onActivate`, welche verwendet wird um ein GTK-Fenster zu erzeugen. Schauen wir uns aber zuerst die `main` Funktion an.

Innerhalb von `main` wird als erstes, mithilfe von `gtk_application_new`, ein Anwendungsobjekt erzeugt, welches an die Konstante `application` gebunden wird. Als nächstes wird an Callback registriert, der durch das Signal `activate` aufgerufen wird. Als Callback nutzen wir die Funktion `onActivate`. Nachdem die Anwendung mittels `g_application_run` die GTK-Anwendung gestartet hat, wird das `activate` Signal ausgelöst, wodurch `onActivate` aufgerufen wird.

Die Funktion `onActivate` erzeugt als erstes ein neues Fenster für die Anwendung und weist dem Fenster, mithilfe von `get_window_set_title`, den Titel *Zig Basics* zu. Danach wird eine Fenstergröße von `920 x 640` Pixeln festgelegt, bevor das Fenster mit `gtk_window_present` angezeigt wird.

Innerhalb des Root-Verzeichnisses des Projekts können Sie mit **`zig build run`** die Anwendung starten. Nach dem Starten des Programms sollten Sie ein leeres Fenster sehen.



Abbildung 9: Leeres GKT4-Fenster

Nur ein leeres Fenster ist etwas langweilig, deshalb fügen wir als nächstes noch einen Button hinzu, der den Text „Hello, World!“ auf der Kommandozeile ausgibt. Ich weiß, ein Button ist nicht viel spannender als ein leeres Fenster, er sollte jedoch als Beispiel genügen.

Zuerst muss ein Callback definiert werden, der aufgerufen wird sobald der Button vom Nutzer gedrückt wird.

chapter01/gui/src/main.zig

```
fn onClicked(_ : *gtk.GtkWidget, _ : gtk.gpointer) void {
    std.log.info("Hello, World!", .{});
}
```

Callbacks in GTK erwarten zwei Argumente, einen Zeiger auf das Widget (z.B. der Button) welches den Callback ausgelöst hat und optional einen Zeiger auf Daten, die an die Funktion übergeben werden sollen. Da wir weder das Widget noch Daten benötigen, werden die Parameternamen durch `_` ersetzt. Damit stellen wir den Compiler zufrieden der erwartet, dass alle deklarierten Variablen verwendet werden, Parameter eingeschlossen.

Allgemein setzt sich eine GTK Anwendung aus Widgets (Bausteinen) zusammen. Alles was in einem Fenster angezeigt wird, wird intern als Baumstruktur, bestehend aus Objekten vom Typ `GtkWidget`, abgebildet, wobei das Fenster selber die Wurzel des Baums ist. `GtkWidget` ist dabei ein generischer Typ, das heißt er umfasst Verhalten das von allen Bausteinen geteilt wird, egal ob es sich dabei um einen Button, Text oder eine andere graphische Komponente handelt.

Fügen Sie den folgenden Code zwischen dem Aufruf von `gtk_window_set_default_size` und `z_signal_connect` ein.

chapter01/gui/src/main.zig


```

const button = gtk.gtk_button_new_with_label("Click Me!");
gtk.gtk_window_set_child(
    @as(*gtk.GtkWindow, @ptrCast(window)),
    @as(*gtk.GtkWidget, @ptrCast(button)),
);
_ = gtk.z_signal_connect(
    button,
    "clicked",
    @as(gtk.GCallback, @ptrCast(&onButtonClicked)),
    null,
);

```

Da alle Bausteine als `GtkWidget` verwendet werden können ist es teilweise nötig einzelne Zeiger auf den richtigen, von einer Funktion erwarteten, Parametertypen zu casten. Der Ausdruck `@as(*gtk.GtkWindow, @ptrCast(window))` bedeutet zum Beispiel: betrachte den Zeiger `window` als einen Zeiger zu einem `GtkWindow`.

Mit der Funktion `gtk_window_set_child` kann ein Widget als Kind des gegebenen Fensters gesetzt werden. Danach registrieren wir noch einen Callback für den Button, der bei einem Click (Signal „*clicked*“) ausgelöst wird. Als Callback verwenden wir die Funktion `onButtonClicked`, die wir zuvor definiert hatten.

Nachdem Sie das Programm mit `zig build run` gestartet haben sollten Sie innerhalb des Fensters einen Button sehen, der das Fenster ausfüllt.

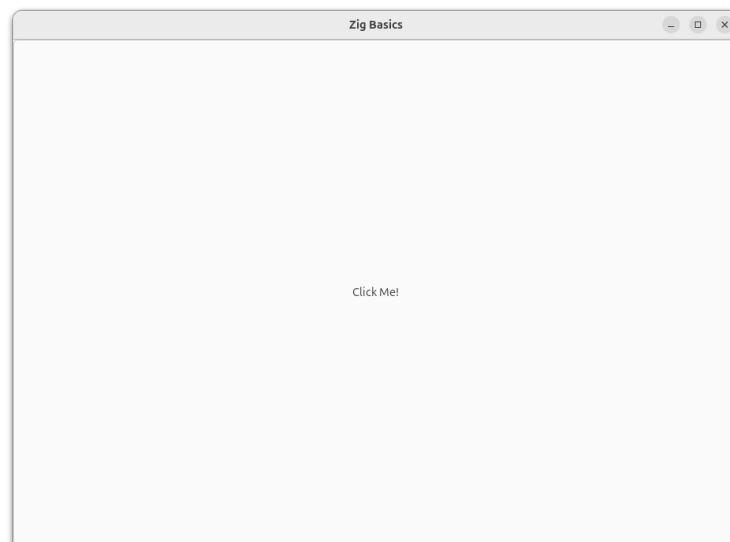


Abbildung 10: GKT4-Fenster mit Button

Beim klicken des Buttons sollte „*Hello, World!*“ auf der Kommandozeile ausgegeben werden. Herzlichen Glückwunsch! Sie haben ihre erste graphische Benutzeroberfläche in Zig programmiert.

Zig als C Build-System

Zig integriert nicht nur hervorragend mit C sondern kann auch als Build-System für C und C++ Projekte verwendet werden. Damit stellt Zig unter anderem eine Alternative zu Make oder CMake dar.

Genau wie für Zig Projekte können Sie auch zu Ihren C und C++ Projekten einen `build.zig` Datei hinzufügen, welche den Build-Prozess beschreibt. Außerdem macht es Sinn eine `build.zig.zon` Datei hinzuzufügen, die zusätzliche Metadaten zu Ihrem Projekt liefert.

In diesem Beispiel möchte ich ihnen Zeigen, wie Sie eine kleine Bibliothek in C schreiben und diese im Anschluss in einem weiteren Projekt verwenden können.

Bibliothek schreiben

Legen Sie zuerst einen Ordner *math* an und initialisieren Sie diesen mit `cd math && zig init`. Entfernen Sie danach alle Dateien in *src* und fügen Sie die Datei *math.c* hinzu, welche den folgenden Code enthält:

chapter01/math/src/math.c

```
#include "math.h"

int add(int a, int b) {
    return a + b;
}
```

Definieren Sie danach eine zugehörige Header-Datei:

chapter01/math/src/math.h

```
#ifdef __cplusplus
extern "C" {
#endif

    int add(int, int);

#ifdef __cplusplus
}
#endif
```

Unsere Bibliothek enthält genau eine Funktion `add()`, deren Prototyp in der Header-Datei deklariert wird. Damit die Bibliothek auch mit C++ verwendet werden kann, prüfen wir ob `__cplusplus` definiert ist und umschließen die Deklaration falls nötig mit `extern "C" { }`. Durch `extern "C"` sagen wir dem C++-Compiler, dass er keine zusätzlichen Parameterinformationen dem Namen hinzufügen soll, der zum linken verwendet wird.

Öffnen Sie danach *build.zig* und entfernen Sie alles bis auf den folgenden Code:

chapter01/math/build.zig

```
const std = @import("std");

pub fn build(b: *std.Build) void {
    const target = b.standardTargetOptions(.{});
    const optimize = b.standardOptimizeOption(.{});

    const lib = b.addSharedLibrary(.{
        // Wir verwenden mymath damit es keine Überschneidungen mit
        // der math.h aus der C-Standardbibliothek gibt!
        .name = "mymath",
        .target = target,
        .optimize = optimize,
    });
    lib.addCSourceFiles(.{
        .files = &{"src/math.c"},
        .flags = &{"-std=gnu11"},
    });

    lib.addIncludePath(b.path("src"));
    lib.installHeader(b.path("src/math.h"), "mymath.h");

    lib.linkLibC();
    b.installArtifact(lib);
}
```

Mit `addSharedLibrary()` erzeugen Sie eine neue dynamische Bibliothek. Sollten Sie eine statische Bibliothek benötigen, können Sie diesen Aufruf einfach durch `addStaticLibrary()` austauschen. Die Funktion erwartet ein Argument vom Typ `SharedLibraryOptions` mit dem die Eigenschaften der Bibliothek beeinflusst werden können. Dazu zählt unter anderem der Name der Bibliothek, sowie die Zielarchitektur (`target`) und der Optimierungsgrad (`optimize`).

C-Quelldateien können der Bibliothek `lib`, mit der Methode `addCSourceFiles()`, hinzugefügt werden. Zusätzlich zu den Quelldateien können auch Flags angegeben werden, die beim kompilieren mit berücksichtigt werden sollen. `addCSourceFiles()` kann dabei beliebig oft aufgerufen werden.

```
lib.addCSourceFiles(.{
    .files = &{"src/math.c"},
    .flags = &{"-std=gnu11"},
});
```

Zig sucht automatisch nach benötigten Headern im System (zum Beispiel in `/usr/include`), jedoch kann es auch nötig sein weitere Pfade anzugeben, in denen für das Projekt benötigte

Header liegen. Dies erfolgt durch die `addIncludePath()` Methode, welche auf dem mit `addStaticLibrary()` erzeugten Objekt aufgerufen wird. Der Pfad kann relativ zum Root-Verzeichnis des Projekts angegeben werden.

```
lib.addIncludePath(b.path("src"));
```

Wenn die eigene Bibliothek Header exportieren soll, die für die Verwendung der Bibliothek benötigt werden, so kann dies durch `installHeader()` erfolgen. Die Methode erwartet als erstes Argument einen Pfad zu der zu exportierenden Header-Datei und als zweites den Namen für die Header-Datei, unter welchem diese exportiert werden soll. Im gegebenen Fall exportieren wir die Header Datei unter dem Namen *mymath.h*, damit diese sich nicht mit der *math.h* aus der Standardbibliothek überschneidet.

```
lib.installHeader(b.path("src/math.h"), "mymath.h");
```

Bei der Verwendung von C wird in den meisten Fällen LibC benötigt, die Standardbibliothek für die Programmiersprache C. Diese kann mit `linkLibC()` gelinkt werden.

```
lib.linkLibC();
```

Mit `installArtifact()` kann Zig angewiesen werden die Bibliothek zu bauen.

```
b.installArtifact(lib);
```

Nach dem Ausführen von `zig build` sollten Sie die folgenden Dateien in *zig-out* vorfinden:

```
$ ls -R zig-out/
zig-out/:
include  lib

zig-out/include:
math.h

zig-out/lib:
libmath.a
```

Um die Bibliothek systemweit verwenden zu können, müssen die Dateien an die entsprechenden Stellen im Dateisystem kopiert werden. Unter Linux ist dies zum Beispiel */usr/local/include* für *math.h*. Für dieses Beispiel wird dies jedoch nicht benötigt.

Bibliothek einbinden

Um die im vorherigen Abschnitt implementierte Bibliothek zu verwenden, erzeugen wir mit `mkdir user && cd user && zig init` ein neues Projekt, im selben Verzeichnis, in dem auch *math* liegt.

Für diesen Teil des Beispiels verwenden wir C++, damit Sie mir auch glauben wenn ich Ihnen sage, dass Sie Zig sowohl für C als auch C++ Projekte verwenden können. Löschen Sie alle Dateien unter *src* und fügen Sie die Datei *src/main.cpp* hinzu.

chapter01/user/src/main.cpp

```
#include <iostream>
#include "mymath.h"

int main()
{
    std::cout << "4 + 3" << add(4, 3) << "\n";
}
```

Fügen Sie als nächstes unter *build.zig.zon* die *math* Bibliothek als Abhängigkeit hinzu:

chapter01/user/build.zig.zon

```
//...
.dependencies = .{
    .mymath = .{
        .path = "../math",
    },
},
//...
```

Entfernen Sie dann alles bis auf den folgenden Code aus *build.zig*:

chapter01/user.build.zig

```
const std = @import("std");

pub fn build(b: *std.Build) void {
    const target = b.standardTargetOptions(.{});
    const optimize = b.standardOptimizeOption(.{});

    const math_dep = b.dependency("mymath", .{
        .target = target,
        .optimize = optimize,
    });

    const exe = b.addExecutable(.{
        .name = "user",
```

```

        .target = target,
        .optimize = optimize,
    });
    exe.addCSourceFiles({
        .files = &{"src/main.cpp"},
        .flags = &{},
    });
    exe.linkLibrary(math_dep.artifact("mymath"));
    exe.linkLibCxx();
    b.installArtifact(exe);

    // Erlaubt es mit `zig build run` die Anwendung auszuführen.
    const run_cmd = b.addRunArtifact(exe);
    run_cmd.step.dependOn(b.getInstallStep());
    if (b.args) |args| {
        run_cmd.addArgs(args);
    }
    const run_step = b.step("run", "Run the app");
    run_step.dependOn(&run_cmd.step);
}

```

Zwei Besonderheiten dieses Build-Skripts sind zum einen der Aufruf von `b.dependency()`, sowie `exe.linkLibrary()`.

Mit `b.dependency()` können sie, über den Namen (in diesem Fall `mymath`), auf die in *build.zig.zon* definierten Abhängigkeiten zugreifen. Als zusätzliches Argument erwartet die Methode sowohl die Zielarchitektur als auch den Optimierungsgrad.

```

const math_dep = b.dependency("mymath", .{
    .target = target,
    .optimize = optimize,
});

```

Die `mymath` Abhängigkeit enthält sowohl die dynamische Bibliothek, als auch die zugehörige Header-Datei *mymath.h* (beziehungsweise die Bauanleitung für diese). Mit `exe.linkLibrary()` können wir die Bibliothek mit unserer Executable linken. Hierzu greifen wir mit `math_dep.artifact("mymath")` auf die Bibliothek zu und übergeben diese an `linkLibrary()`

²⁵.

```

exe.linkLibrary(math_dep.artifact("mymath"));

```

Mit **zig build run** können Sie die C++-Anwendung bauen und ausführen.

²⁵Eigentlich greifen wir mit `artifact()` auf den Compile-Step für `mymath` zu.

ZIG BASICS

```
$ zig build run  
4 + 3 = 7
```


Kapitel 2

Grundlagen

Zig ist eine kompilierte Sprache, d.h. sie wird, bevor der Programmcode ausgeführt werden kann, in eine Sprache übersetzt die vom Prozessor verstanden wird. Die Übersetzungsarbeit übernimmt dabei ein Compiler.

Zig verfügt über viel Datentypen, darunter vorzeichenbehaftete und -unbehaftete Ganzzahlen (Integer), Fließkommazahlen (Float), Booleans und Strings. Weiterhin besitzt Zig eine Vielzahl an Collection-Typen, darunter Arrays, Tuples.

Zig unterscheidet bei Variablen zwischen Variablen und Konstanten, welche Werte speichern, die über einen Namen referenziert werden. Der Name einer Variable beziehungsweise Konstante wird auch als Identifier bezeichnet. Konstanten sind nach ihrer Initialisierung nicht mehr veränderbar, während Variablen neu zugewiesen werden können. Durch die Unterscheidung zwischen Variablen und Konstanten kann die Absicht hinter einer Variablen-Deklaration eindeutiger ausgedrückt werden.

Zusätzlich zu simplen Typen stellt Zig zusätzliche Collection-Typen, darunter Hash-Maps und Array-Listen, über die Standardbibliothek bereit.

Weiterhin unterstützt Zig optionale Typen, welche die Abwesenheit eines Wertes ausdrücken. Das heißt ein optionaler Typ kann entweder einen Wert besitzen oder keinen. Optionals ersetzen unter anderem NULL-Pointer, wodurch vielen, aus C bekannten Speicherfehlern, vorgebeugt werden kann.

In Zig sind Fehler ebenfalls Werte, das heißt anstatt eine Exception zu werfen können Funktionen einen Fehler-Wert an die Aufrufende Funktion zurückgeben, welche potenzielle Fehler behandeln muss bevor auf den eigentlichen Rückgabewert zugegriffen werden kann.



Im Laufe dieses Buches werden Sie häufiger auf die Wörter *Ausdruck* (engl. *Expression*) und *Statement* stoßen. Ein Ausdruck ist ein „Stück-Code“, das evaluiert werden kann und einen Wert produziert. Statements dagegen, produzieren keinen Wert, das heißt sie können unter anderem nicht als Funktionsargument verwendet werden.

Konstanten und Variablen

Konstanten und Variablen bestehen aus einem Namen in Snake-Case (`buffer` oder `private_key`) und einem Typen (zum Beispiel `u8` oder `[]const u8`). Sie werden verwendet um Werte vom entsprechenden Typ zu binden (zum Beispiel `13` oder `"Hello, World!"`). Konstanten können nach ihrer Initialisierung nicht mehr neu zugewiesen werden.

Variablen-Deklarationen

Konstanten und Variablen müssen vor ihrer Verwendung deklariert und initialisiert werden. Konstanten werden mit dem `const` Schlüsselwort deklariert, während für Variablen `var` verwendet wird.

```
const es256 = "ES256";  
var retries = 3;  
retries -= 1;
```

In diesem Beispiel wird eine Konstante mit dem Namen `es256` deklariert und ihr wird der Wert `"ES256"` zugewiesen. Danach wird eine Variable mit dem Namen `retries` deklariert und der Wert `3` zugewiesen. Die Anzahl an Versuchen muss als Variable deklariert werden, da die Anzahl dekrementiert wird.

Sollte eine Variable sich nach ihrer Initialisierung nicht mehr verändern muss diese immer als Konstante deklariert werden! Dies wird vom Compiler sichergestellt.

Konstanten und Variablen müssen bei ihrer Deklaration auch initialisiert werden. Alternativ kann ihnen auch der Wert `undefined` zugewiesen werden, was so viel bedeutet wie „der Wert der Variable ist zu diesem Zeitpunkt undefiniert“.

```
var later: u8 = undefined;  
later = 3;
```

Wichtig zu betonen ist bei der Verwendung von `undefined`, dass Zig den Typ der Variable nicht ableiten kann. Deshalb muss der Typ, bei der Deklaration der Variable, explizit mit angegeben werden.

Typ-Annotationen

Durch Typ-Annotation kann der Typ einer Konstante oder Variable angegeben werden. Hierzu wird hinter dem Variablen-Namen ein „:“ angehängt, gefolgt vom Namen des Typen, der verwendet werden soll.

```
const hello: []const u8 = "Hello, World!";
```

Im obigen Beispiel wird eine Konstante mit dem Namen `hello` vom Typ `[]const u8` (String) deklariert.

In vielen Fällen kann Zig den Typ einer Variable ableiten, zum Beispiel durch den verwendeten Initialisierungswert. Es gibt jedoch auch Situationen, bei denen der Typ einer Variable klar ausgedrückt werden muss. Ein solcher Fall betrifft die Verwendung von `undefined`, bei dem der Compiler keinen Typen für die Variable ableiten kann. Es gibt jedoch auch Situationen, bei denen der Compiler den falschen Typen für eine Variable bestimmt.

```
var i = 0;
while (i < 10) : (i += 1) {}
```

Im obigen Beispiel wird der Variable `i` der Typ `comptime_int` zugewiesen, da Integer-Literale ebenfalls vom Typ `comptime_int` sind. Variablen vom Typ `comptime_int` müssen jedoch zur Kompilierzeit bekannt sein, was im gegebenen Fall nicht zutrifft, da `i` zur Laufzeit, innerhalb der Schleife, inkrementiert wird.

Dies führt zu dem folgenden Fehler beim Kompilieren:

```
$ zig build-exe chapter02/integer.zig
error: variable of type 'comptime_int' must be const or comptime
    var i = 0;
        ^
note: to modify this variable at runtime, it must be given an explicit fixed-size number type
```

Um das Problem zu lösen muss der Variable `i` ein Integer-Typ mit einer bekannten Größe zugewiesen werden. Für Zähler-Variablen ist dies oft `usize`.

```
var i: usize = 0;
while (i < 10) : (i += 1) {}
```

Variablen benennen

Die Namen von Konstanten und Variablen müssen mit einem Buchstaben oder Underscore (`_`) beginnen, gefolgt einer beliebigen Anzahl an Buchstaben oder Ziffern. Dabei ist darauf zu achten, dass der Name nicht mit dem Identifier eines Schlüsselworts überlappt. Zum Beispiel ist es nicht erlaubt eine Konstante `const` zu nennen.

```
const pi = 3.14;
const private_key = "\x01\x02\x03\x04";
```

Es ist Konvention, die Namen von Variablen und Konstanten in Snake-Case zu schreiben, das heißt Wörter werden in Kleinbuchstaben geschrieben, getrennt durch einen Unterstrich (`_`).

Die Namen von Variablen dürfen niemals die Namen von Variablen aus einem umschließenden Scope überschatten, das heißt sie dürfen nicht den selben Namen besitzen.

Sollte ein Name nicht die genannten Bedingungen erfüllen, so kann die `@""` Syntax verwendet werden.

```
const @"π" = 3.14;
```



Die `@""` Syntax kann auch verwendet werden um Schlüsselwörter als Variablen-Namen verwenden zu können. Dies sollte jedoch vermieden werden um Verwirrung vorzubeugen.

Lokale Variablen

Lokale Variablen erscheinen innerhalb von Funktionen, Comptime-Blöcken und `@cImport`-Blöcken.

Einer lokalen Variable kann das `comptime` Schlüsselwort vorangestellt werden. Dadurch ist der Wert der Variable zur Kompilierzeit bekannt und das Laden und Speichern der Variable passiert während der semantischen Analyse des Programms, anstatt zur Laufzeit.

```
const std = @import("std");

test "comptime vars" {
    var x: i32 = 1;
    comptime var y: i32 = 1;

    x += 1;
    y += 1;

    try std.testing.expect(x == 2);
    try std.testing.expect(y == 2);

    // Da `y` zur Kompilierzeit bekannt ist und die Bedingung ebenfalls
    // zur Kompilierzeit überprüft werden kann, wird der gegebene
    // Block vom Compiler weg-optimiert, wodurch der Compile-Error
    // nicht ausgelöst wird.
    if (y != 2) {
        @compileError("wrong y value");
    }
}
```

Die Life-Time einer lokalen Variable, das heißt der Zeitraum in dem die Variable existiert, beginnt und endet mit dem Block, indem sie deklariert wurde.

Container-Level Variablen

Container-Level Variablen werden außerhalb einer Funktion, Comptime-Blocks oder `@cImport`-Blocks deklariert und sind vergleichbar mit globalen Variablen in anderen Sprachen.



Jedes syntaktische Konstrukt in Zig, welches als Namensraum dient und Variablen- oder Funktionsdeklarationen umschließt, wird als Container bezeichnet. Weiterhin können Container selbst Typdeklarationen sein, welche instantiiert werden können. Dazu zählen `struct`s, `enum`s, `union`s und sogar Quellcode-Dateien mit der Dateiergung `.zig`.

Der Initialisierungswert einer container-level Variable ist implizit `comptime`. Ist die deklarierte Variable eine Konstante, so ist ihr Wert zur Kompilierzeit bekannt, andernfalls ihr Wert zur Laufzeit bekannt.

```
const std = @import("std");

var x: i32 = sub(y, 10);
const y: i32 = sub(34, 9);

fn sub(a: i32, b: i32) i32 {
    return a - b;
}

test "Container-Level Variablen" {
    try std.testing.expect(x == 15);
    try std.testing.expect(y == 25);
}
```

Die Life-Time einer container-level Variable ist statisch, das heißt die Variable existiert während der gesamten Laufzeit des Programms.

Statisch-lokale Variablen

Es ist möglich lokale Variablen mit einer statischen Life-Time zu deklarieren, indem ein Container innerhalb einer Funktion verwendet wird.

chapter02/static_local_variable.zig

```
const std = @import("std");

fn next() i32 {
    const S = struct {
        var x: i32 = 0;
    };
}
```

```

    defer S.x += 1;
    return S.x;
}

test "Statische, lokale Variable" {
    try std.testing.expect(next() == 0);
    try std.testing.expect(next() == 1);
    try std.testing.expect(next() == 2);
}

```

Kommentare

Kommentare können genutzt werden um die Funktionsweise von Programmabschnitten zu Dokumentieren. Dabei unterscheidet Zig zwischen drei Arten von Kommentaren.

Normale Kommentare beginnen mit `//` und können an einer beliebigen Stelle im Code platziert werden. Alles was auf `//` innerhalb einer Zeile folgt ist Teil des Kommentars.

```
// Das ist ein Kommentar
```

Doc-Kommentare können für die Dokumentation einzelner Programmteile genutzt werden und beginnen mit `///`. Mehrere, hintereinander folgende Doc-Kommentare bilden einen zusammenhängenden Block und erlauben es Kommentare über mehrere Zeilen hinweg zu verfassen. Doc-Kommentare sind kontextabhängig und dokumentieren was auch immer dem Kommentar folgt.

chapter02/docs.zig

```

///! Ein Modul bestehend aus einem Struct `Color` und
///! einer Funktion `add(u32, u32) u32`.

const std = @import("std");

/// Eine Farbe bestehend aus Red, Green und Blue.
pub const Color = struct {
    r: u8,
    g: u8,
    b: u8,
};

/// Addition zweier Zahlen.
///
/// # Argumente
/// * `a` - Die erste Zahl

```

```

/// * `b` - Die zweite Zahl
///
/// # Rückgabewert
/// Das Resultat von `a + b`.
pub fn add(a: u32, b: u32) u32 {
    return a + b;
}

test "Main Test" {
    _ = Color;
    try std.testing.expect(add(3, 4) == 7);
}

```

Top-Level-Kommentare beginnen mit `///` und dokumentieren den umschließenden Container. Sie werden in der Regel genutzt um Module zu dokumentieren.



Mit `zig test -femit-docs <your-code>.zig` können die Doc- und Top-Level-Kommentare in eine HTML-Seite umgewandelt werden. Zig wird hierfür einen neuen Ordner mit dem Namen `docs` anlegen. Mit `python3 -m http.server` kann ein HTTP-Server gestartet werden um die Dokumentation anzuzeigen.

Zurzeit scheint es jedoch noch Probleme mit dem Erzeugen zu geben.

Ganzzahlen (Integer)

Integer sind Ganzzahlen, das heißt sie besitzt keine Bruchkomponente und können entweder vorzeichenbehaftet (*signed*) oder vorzeichenunbehaftet (*unsigned*) sein.

Zig unterstützt Ganzzahlen mit einer beliebigen Bitbreite. Der Bezeichner eines jeden Integer-Typen beginnt mit einem Buchstaben `i` (signed) oder `u` (unsigned) gefolgt von einer oder mehreren Ziffern, welche die Bitbreite in Dezimal darstellen. Als Beispiel, `i7` ist eine vorzeichenbehaftete Ganzzahl der sieben Bit zur Kodierung der Zahl zur Verfügung stehen. Die Aussage, dass die Bitbreite beliebig ist entspricht dabei nicht ganz der Wahrheit. Die maximal erlaubte Bitbreite beträgt $2^{16} - 1 = 65535$. Beispiele für Integer sind:

Typ	Wertebereich
<code>i7</code>	-2^6 bis $2^6 - 1$
<code>i32</code>	-2^{31} bis $2^{31} - 1$
<code>u8</code>	0 bis $2^8 - 1$

Typ	Wertebereich
u64	0 bis $2^{64} - 1$

Darstellung von Integern im Speicher

Vorzeichenbehaftete Ganzzahlen werden im Zweierkomplement dargestellt²⁶. In Assembler wird nicht zwischen vorzeichenbehafteten und vorzeichenunbehafteten Zahlen unterschieden. Alle mathematischen Operationen werden von der CPU auf Registern, mit einer festen Bitbreite (meist 64 Bit auf modernen Computern), ausgeführt. Dabei entspricht jede, vom Computer ausgeführte, arithmetische Operation effektiv einem „Rechnen mit Rest“, auch bekannt als modulare Arithmetik²⁷. Die Bitbreite m der Register (z.B. 64) repräsentiert dabei den Modulo 2^m . Damit entspricht ein 64 Bit Register dem Restklassenring $\mathbb{Z}_{2^{64}} = \{0, 1, 2, \dots, 2^{64} - 1\}$ und jegliche Addition zweier Register resultiert in einem Wert der ebenfalls in $\mathbb{Z}_{2^{64}}$ liegt, d.h. auf `x86_64` wäre die Instruktion `add rax, rbx` äquivalent zu $\text{rax} = \text{rax} + \text{rbx} \bmod 2^{64}$. Dieses Verhalten überträgt sich analog auf Ganzzahlen in Zig.

Das Zweierkomplement einer Zahl $a \in \mathbb{Z}_m$ ist das additive Inverse a' dieser Zahl, d.h. $a + a' \equiv 0$. Dieses kann mit $a' = m - a$ berechnet werden. Für `i8` wäre das additive Inverse zu $a = 4$ die Zahl $a' = 2^8 - 4 = 256 - 4 = 252$. Addiert man beide Zahlen modulo 256, so erhält man wiederum das neutrale Element 0, $a + a' \bmod 256 = 4 + 252 \bmod 256 = 256 \bmod 256 = 0$. Das Zweierkomplement hat seinen Namen jedoch nicht von der Subtraktion, sondern von der speziellen Weise wie das additive Inverse einer Zahl bestimmt wird. Dieser Vorgang kann wie folgt beschrieben werden:

1. Gegeben eine Zahl in Binärdarstellung, invertiere jedes Bit, d.h. jede 1 wird zu einer 0 und umgekehrt.
2. Addiere 1 auf das Resultat und ignoriere mögliche Überläufe.

Für das obige Beispiel mit der Zahl 4 vom Typ `i8` sieht dies wie folgt aus:

$$\begin{aligned}
 00000100_2 &= 4_{16} && \text{invertiere alle Bits der Zahl 4} \\
 11111011_2 &= 251_{16} && \text{addiere 1 auf die Zahl 251} \\
 11111100_2 &= 252_{16}
 \end{aligned}$$

Integer-Literale

Zur Compile-Zeit bekannte Literale vom Typ `comptime_int` haben kein Limit was ihre Größe (in Bezug auf die Bitbreite) und konvertieren zu anderen Integertypen, solange das Literal im Wertebereich des Typen liegt.

²⁶https://en.wikipedia.org/wiki/Two's_complement

²⁷https://de.wikipedia.org/wiki/Modulare_Arithmetik


```
// Variable `i` vom Typ `comptime_int`
var i = 0;
```

Optional können die Prefixe `0x`, `0o` und `0b` an ein Literal angehängt werden um Literale in Hexadezimal, Octal oder Binär anzugeben, z.B. `0xcafebabe`.

Um größere Zahlen besser lesbar zu machen, kann ein Literal mit Hilfe von Unterstrichen aufgeteilt werden, z.B. `0xcafe_babe`.

Laufzeit-Variablen

Um die Variable zur Laufzeit modifizieren zu können, muss ihr eine expliziter Type mit fester Bitbreite zugewiesen werden. Dies kann auf zwei weisen erfolgen.

1. Deklaration der Variable `i` mit explizitem Typ, z.B. `var i: usize = 0`.
2. Verwendung der Funktion `@as()`, von welcher der Compiler den Type der Variable `i` ableiten kann, z.B. `var i = @as(usize, 0)`.

Ein häufiger Fehler, der aber schnell behoben ist, ist die Verwendung einer Variable vom Typ `comptime_int` in einer Schleife.

```
var i = 0;
while (i < 100) : (i += 1) {}
```

Was zu einem entsprechenden Fehler zur Kompilierzeit führt.

```
$ zig build-exe chapter02/integer.zig
error: variable of type 'comptime_int' must be const or comptime
    var i = 0;
      ^
note: to modify this variable at runtime, it must be given an explicit fixed-size number type
```

Der Zig-Compiler ist dabei hilfreich, indem er neben dem Fehler auch einen Lösungsansatz bietet. Nachdem der Variable `i` ein expliziter Typ zugewiesen wird (`var i: usize`) compiliert das Programm ohne weitere Fehler.

Integer-Operatoren

Zig unterstützt verschiedene Operator für das Rechnen mit Integern, darunter `+` (Addition), `-` (Subtraktion), `*` (Multiplikation) und `/` (Division).

Die Verwendung dieser Operatoren führt bei einem Überlauf jedoch zu undefiniertem Verhalten (engl. undefined behavior). Aus diesem Grund stellt Zig spezielle Versionen dieser Operatoren zur Verfügung, darunter:

- Operatoren für Sättigungsarithmetik: Alle Operationen laufen in einem festen Intervall zwischen einem Minimum und einem Maximum ab welches nicht unter- bzw. überschritten werden kann.
 - Addition (`+`): `@as(u8, 255) + 1 == @as(u8, 255)`
 - Subtraktion (`-`): `@as(u32, 0) - 1 == 0`
 - Multiplikation (`*`): `@as(u8, 200) * 2 == 255`
- Wrapping-Arithmetik: Dies ist äquivalent zu modularer Arithmetik.
 - Addition (`+`): `@as(u32, 0xffffffff) + 1 == 0`
 - Subtraktion (`-`): `@as(u8, 0) - 1 == 255`
 - Multiplikation (`*`): `@as(u8, 200) * 2 == 144`

Integer-Bounds

Auf den Minimal- und Maximalwert eines Integers kann mit `std.math.minInt` und `std.math.maxInt` zugegriffen werden.

```
try testing.expect(minInt(i128) == -170141183460469231731687303715884105728);
try testing.expect(maxInt(i128) == 170141183460469231731687303715884105727);
```

Beide Funktionen erwarten als Argument den Integer-Typ, für den das Minimum oder Maximum bestimmt werden soll. Da beide Funktionen `comptime` sind wird der Rückgabewert zur Kompilierzeit bestimmt.

Fließkommazahlen (Float)

Fließkommazahlen haben eine Bruchkomponente, wie etwa `3.14` oder `-0.5`.

Im Gegensatz zu Integern erlaubt Zig keine beliebige Bitbreite für Fließkommazahlen. Zur Verfügung stehen:

Typ	Repräsentation
<code>f16</code>	IEEE-754-2008 binary16
<code>f32</code>	IEEE-754-2008 binary32
<code>f64</code>	IEEE-754-2008 binary64
<code>f80</code>	IEEE-754-2008 80-bit extended precision
<code>f128</code>	IEEE-754-2008 binary128

Der Typ `f32` entspricht dem Typ `float` (single precision) in C, während `f64` dem Typ `double` (double precision) entspricht. Je nach Prozessortyp stehen dedizierte Maschineninstruktionen

für zumindest einen Teil der Typen zur Verfügung, was eine effizientere Verwendung ermöglicht. Auf `x86_64` Prozessor stehen z.B. Instruktionen für single und double Precision zur Verfügung.

Float-Literale

Literale sind immer vom Typ `comptime_float`, welcher äquivalent zum größtmöglichen Fließkommatypen (`f128`) ist, und können zu jedem beliebigen Fließkommatypen konvertiert werden. Enthält ein Literal keinen Bruchteil, so ist eine Konvertierung zu einem Integertyp ebenfalls möglich.

Alle Float-Literale haben einen Dezimalpunkt (`.`). Sie können entweder als Dezimalzahl angegeben werden (ohne Präfix) oder als Hexadezimalzahl (mit dem Präfix `0x`). Optional kann ein Exponent mit angegeben werden. Für Dezimalzahlen wird hierfür ein `E` oder `e` verwendet und für Hexadezimalzahlen ein `P` oder `p`.

Für Dezimalzahlen mit einem Exponenten `e` wird die angegebene Fließkommazahl mit 10^e multipliziert:

- `123.0E+77` = $123.0 * 10^{77}$

Für Hexadezimalzahlen mit einem Exponenten `p` wird die Fließkommazahl mit 2^p multipliziert:

- `0x103.70p-5` = $103.70_{16} * 2^{-5}$

```
const fp = 123.0E+77;
const hfp = 0x103.70p-5;
```

Darstellung von Floats im Speicher

Die interne Darstellung einer Fließkommazahl besteht für das Format *IEEE-754* aus einem Vorzeichenbit, gefolgt von einem Exponenten und einem Bruch. Wie viele Bits jeweils für Exponent und Bruch zur Verfügung stehen ist abhängig von der Bitbreite der Fließkommazahl. Für *IEEE-754 binary32* sieht dies wie folgt aus:

31	30	...	23	22	...	0
s	exponent (e)			fraction (f)		

Diese Darstellung entspricht der Gleichung $(-1)^s * 1.f * 2^{e-127}$. Der Bruch f entspricht einer normalisierten, binär kodierten Fließkommazahl, d.h. die Zahl wird um eine entsprechende Anzahl an Stelle verschoben, sodass genau eine führende Eins vor dem Komma steht. Als Beispiel entspricht die Fließkommazahl 3.25 in binär der Zahl 11.01 oder anders ausgedrückt $11.01 * 2^0$. Um die Zahl zu normalisieren wird diese nun um eine Stelle nach rechts verschoben $1.101 * 2^1$. Die Zahl nach der führenden Eins (101) entspricht f und der Exponent e ist die Summe des Exponenten der normalisierten Darstellung und einem Bias (im Fall von `f32` ist dieser 127), d.h. $e = 1 + 127 = 128_{16} = 10000000_2$. Damit wird 3.25 wie folgt kodiert:

31	30	...	23	22	...	0
0	10000000 ₂			101000000000000000000000 ₂		



Aufgrund der Darstellung von Fließkommazahlen kann sich die Ausführung bestimmter Operationen, wie ein Tests auf Gleichheit (`==`), als trickreich herausstellen. Ein Beispiel ist die wiederholte Addition der Fließkommazahl 0.1. Die Summe $\sum_{k=1}^{10} 0.1$ ist erwartungsgemäß 1.0, je nach Präzision der Fließkommazahl gilt jedoch $\sum_{k=1}^{10} 0.1 \neq 1.0$.

Konvertierung von numerischen Typen

Von Zeit zu Zeit kann es nötig sein einen numerischen Typen in einen anderen zu konvertieren. Hierfür stehen die eingebauten Funktionen `@intCast()` und `@floatCast()` zur Verfügung.

Integer Konvertierung

Die Funktion `@intCast(anytype)` konvertiert einen Integer zu einem anderen Integer, wobei der numerische Wert beibehalten wird. Der Typ des Rückgabewertes wird dabei vom Compiler abgeleitet. Hierzu muss `@as()` in Kombination mit `@intCast()` verwendet werden. Alternativ kann einer Variable auch explizit ein Typ zugewiesen werden, an den der konvertierte Wert gebunden werden soll.

chapter02/conversion.zig

```
test "Konvertierungs-Test: pass" {
    var a: u16 = 0x00ff; // runtime-known
    _ = &a;
    const b: u8 = @intCast(a);
    _ = b;
    const c = @as(u8, @intCast(a));
    _ = c;
}
```

Grundsätzlich kann zwischen einer Narrowing- und Widening-Konvertierung unterschieden werden. Bei ersterer ist der Ziel-Typ kleiner als der ursprüngliche Typ. Hierdurch kann es passieren das der numerische Wert „out-of-range“ ist, das heißt der Ziel-Typ hat nicht genug Bits um den Wert im Speicher darzustellen. Ein solcher Fall führt zu undefiniertem Verhalten, wobei Zig, je nach Optimierung, das „Abschneiden“ von Bits erkennt und den Prozess vorzeitig beendet.

chapter02/conversion.zig

```

test "Konvertierungs-Test: fail" {
    var a: u16 = 0x00ff; // runtime-known
    _ = &a;
    const b: u7 = @intCast(a);
    _ = b;
}

```

```

$ zig test conversion.zig
thread 363318 panic: integer cast truncated bits
zig-book/code/chapter02/conversion.zig:13:19:          0x103cdad      in
test.Konvertierungs-Test: fail (test)
    const b: u7 = @intCast(a);
                  ^
zig-linux-x86_64-0.13.0/lib/compiler/test_runner.zig:157:25: 0x1048099  in
mainTerminal (test)
    if (test_fn.func()) |_| {
                    ^
zig-linux-x86_64-0.13.0/lib/compiler/test_runner.zig:37:28: 0x103e11b in main
(test)
    return mainTerminal();
           ^
zig-linux-x86_64-0.13.0/lib/std/start.zig:514:22:          0x103d259      in
posixCallMainAndExit (test)
    root.main();
        ^
zig-linux-x86_64-0.13.0/lib/std/start.zig:266:5: 0x103cdc1 in _start (test)
    asm volatile (switch (native_arch) {
    ^
???:?:?: 0x0 in ??? (???)

```

Sollte es erlaubt sein einen Wert, bei einer Narrowing-Konvertierung, abzuschneiden, so kann entweder `@truncate` oder alternativ der Und-Operator (`&`) in Kombination mit einer Bit-Maske verwendet werden.

Widening-Konvertierungen wiederum sind unkritisch und damit immer erfolgreich.

Float Konvertierung

Die Funktion `@floatCast(anytype)` konvertiert einen Float zu einem anderen Float, wobei der numerische Wert an Präzision verlieren kann. Die Konvertierung von Floats ist dabei sicher. Der Typ des Rückgabewerts wird wie bei der Konvertierung von Integern abgeleitet.

chapter02/conversion.zig

```
test "Float Konvertierung" {
    var a: f32 = 1234567.0; // runtime-known
    _ = &a;
    const b: f16 = @floatCast(a);
    _ = b;
}
```

Typen Alias

Alle primitiven Typen in Zig haben `type` als ihren Meta-Typ und können selbst an Konstanten gebunden werden. Damit erlaubt Zig die Definition eines Alias für einen bestehenden Typen.

Ein Alias ist nützlich, um einen Typen bei einem Namen zu referenzieren. Beispielsweise werden Universally Unique Identifier (UUID)²⁸ als 128-Bit-Zahl kodiert.

<https://github.com/r4gus/uuid-zig/blob/master/src/core.zig>

```
/// Universally Unique Identifier
///
/// A UUID is 128 bits long, and can guarantee uniqueness across space and
/// time (RFC4122).
pub const Uuid = u128;
```

Nachdem ein Alias definiert wurde kann dieser überall verwendet werden, wo auch der ursprüngliche Bezeichner des Typen verwendet werden kann.

<https://github.com/r4gus/uuid-zig/blob/master/src/v4.zig>

```
/// Create a version 4 UUID using a user provided RNG
pub fn new2(r: std.rand.Random) Uuid {
    // Set all bits to pseudo-randomly chosen values.
    var uuid: Uuid = r.int(Uuid);
    // Set the two most significant bits of the
    // clock_seq_hi_and_reserved to zero and one.
    // Set the four most significant bits of the
    // time_hi_and_version field to the 4-bit version number.
    uuid &= 0xffffffffffffffff3fff0fffffffffffffff;
    uuid |= 0x00000000000000008000400000000000;
    return uuid;
}
```

Booleans

²⁸https://en.wikipedia.org/wiki/Universally_unique_identifier

Zig besitzt einen primitiven Boolean Typ `bool`. Ein Boolean ist ein Daten-Typ der zwei mögliche Werte annehmen kann `true` oder `false`. Er ist nach Georg Boole²⁹ benannt, der die Boolsche-Algebra definierte.

Booleans werden primär in Conditional-Satements und -Expressions (Kontrollstrukturen) verwendet³⁰, zum Beispiel in Kombination mit If-Then-Else Blöcken, um zu bestimmen, welcher Block ausgeführt werden soll.

```
const name = "Sesam, öffne dich!";

if (std.mem.eql(u8, name, "Sesam, öffne dich!")) {
    std.log.info("Ruhm und Reichtum!", .{});
} else {
    std.log.info("...", .{});
}
```

Die Funktion `std.mem.eql` überprüft ob die zwei gegebenen Strings, bezogen auf ihren Inhalt, gleich sind. Falls ja wird der Wert `true` zurückgegeben, andernfalls der Wert `false`.

Im Gegensatz zu C verhindert Zig, dass numerische Werte als Booleans verwendet werden³¹.

defer

Mit dem `defer` Schlüsselwort können Ausdrücke und Blöcke markiert werden, die beim Verlassen eines Blocks ausgeführt werden sollen. Solche `defer`-Ausdrücke und -Blöcke werden in der umgekehrten Reihenfolge ausgeführt, in welcher sie definiert wurden.

chapter02/defer.zig

```
const std = @import("std");
const print = std.debug.print;

fn myDefer() void {
    defer {
        print("Wird als zweites ausgeführt\n", .{});
    }

    defer print("Wird als erstes ausgeführt\n", .{});

    if (false) {
        defer print("Wird nie ausgeführt\n", .{});
    }
}
```

²⁹https://en.wikipedia.org/wiki/George_Boole

³⁰[https://en.wikipedia.org/wiki/Conditional_\(computer_programming\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Conditional_(computer_programming))

³¹In C ist der Wert `0` äquivalent zu `False` und alle verbleibenden Werte äquivalent zu `True`.

```

}

test "defer test #1" {
    myDefer();
}

```

`defer` s werden dabei nur ausgeführt, wenn Sie beim Ausführen eines Blocks auch erreicht wurden. Im obigen Beispiel kommt zuerst ein `defer`-Block vor, gefolgt von einem `defer`-Ausdruck. Da `defer` s in umgekehrter Reihenfolge ausgeführt werden, wird beim Verlassen der Funktion zuerst „Wird als erstes ausgeführt“ auf der Kommandozeile ausgegeben, gefolgt von „Wird als zweites ausgeführt“. „Wird nie ausgeführt“ wird nicht ausgegeben, da die If-Bedingung immer `false` ist und somit der If-Block nie ausgeführt wird.

`defer` s eignen sich besonders gut zum aufräumen von Ressourcen. Ein Beispiel hierfür ist die Deallokation von dynamisch alloziertem Speicher. Es ist gängige Praxis, dass auf die dynamische Allokation von Speicher ein `defer` folgt, welches den Speicher wieder frei gibt, sollte dieser nach dem Verlassen des umschließenden Blocks nicht mehr benötigt werden.

```

var mem = try std.heap.c_allocator.alloc(T: u8, n: 16);
defer std.heap.c_allocator.free(mem);
// do something...

```

Optionals

In Situationen bei denen ein Wert fehlen kann, können Optionals verwendet werden. Ein Optional repräsentiert zwei mögliche Zustände: Entweder es ist ein Wert vorhanden oder es ist kein Wert vorhanden. Dies ist nicht zu verwechseln mit undefinierten Werten, die bei der Verwendung von `undefined` vorkommen!

Als ein Beispiel stellt die Zig Standardbibliothek die Funktion `std.math.cast` zur Verfügung. Diese erlaubt das Konvertieren eines Integer in einen anderen Integer-Typen. Falls der gegebene Wert nicht in den neuen Integer-Typen passt, so wird von der Funktion `null` zurückgegeben.

```

const std = @import("std");
const cast = std.math.cast;

test "Integer Konvertierung" {
    try std.testing.expect(cast(u8, @as(u32, 300)) == null);
    try std.testing.expect(cast(u8, @as(u32, 255)).? == @as(u8, 255));
}

```

Ein optionaler Typ besteht aus einem beliebigen Typen, dem ein `?` vorangestellt wird, zum Beispiel `?u32` oder `?[]const u8`.

null

Um einer optionalen Variable einen wertlosen Zustand zuzuweisen, wird der Wert `null` verwendet.

```
var optional: ?u32 = 7;
optional = null;
```

Sollte eine optionale Variable einen Wert besitzen, so wird dieser als „ungleich zu `null`“ betrachtet. Dies kann mit dem Gleichheits- (`==`) beziehungsweise Ungleichheits-Operator (`!=`) abgefragt werden.

chapter02/optionals.zig

```
test "Optional" {
    const num: ?u8 = std.math.cast(u8, @as(u32, 255));

    if (num != null) {
        try std.testing.expect(num.? == 255);
    } else {
        try std.testing.expect(1 == 0); // fail
    }
}
```

Mit dem `?`-Operator kann auf den Wert eines Optionals zugegriffen werden. Es sollte jedoch sichergestellt werden, dass ein Wert existiert!

Das obige Beispiel kann auch wie folgt geschrieben werden:

chapter02/optionals.zig

```
test "Optional #2" {
    const num: ?u8 = std.math.cast(u8, @as(u32, 255));

    if (num) |n| {
        try std.testing.expect(n == 255);
    } else {
        try std.testing.expect(1 == 0); // fail
    }
}
```

Optionale Variablen können als Bedingung, innerhalb eines If-Statements, verwendet werden. Sollte `num` einen Wert besitzen, so wird dieser an `n` gebunden und der If-Block wird betreten. Andernfalls wird der Else-Block ausgeführt.

Variablen, die nicht als „optional“ deklariert wurden, enthalten garantiert immer einen Wert! Dies vereinfacht es, Fälle bei denen ein Wert fehlen kann, wie etwa der Zeiger bei einer verketteten

Liste, zu handhaben. Optionals erzwingen es, explizit auf den Wert einer optionalen Variable zuzugreifen. Entweder durch Verwendung des `?`-Operators oder eines If-Statements. Damit wird verhindert, dass ein optionaler Wert aus Versehen als nicht optionaler Wert gehandhabt wird.

Je nach Situation kann wie folgt mit fehlenden Werten umgegangen werden:

- Überspringe den Code der auf den eigentlichen Wert angewandt werden würde.
- Bereitstellen eines Fallback-Werts.
- Propagiere den `null` Wert an die darüber liegende Funktion oder beende den Prozess vorzeitig.

chapter02/optionals.zig

```
test "Handling" {
    var num: ?u8 = std.math.cast(u8, 250);

    // Überspringe Block falls `num == null`
    if (num) |*n| {
        n.* += 1;
    }
    try std.testing.expect(num.? == 251);

    // Stelle einen Fallback-Wert bereit
    const num2: u8 = if (std.math.cast(u8, 256)) |n| n else 255;
    try std.testing.expect(num2 == 255);
}
```

Neben If-Statements können Optionals auch in While-Schleifen verwendet werden. Sollte das verwendete Optional `null` sein so wird aus der Schleife ausgebrochen, andernfalls wird eine Iteration der schleife Durchlaufen.

chapter02/optionals.zig

```
test "while" {
    const S = struct {
        pub fn next() ?u2 {
            const T = struct {
                var v: ?u2 = 0;
            };

            defer {
                if (T.v) |*v| {
                    if (v.* == 3) T.v = null else v.* += 1;
                }
            }
        }
    }
}
```

```

        return T.v;
    }
};

const stdout = std.io.getStdOut();

while (S.next()) |value| {
    try stdout.writer().print("{d}\n", .{value});
}
}

```

In diesem Beispiel wird eine Funktion `next()` definiert, die eine statische, lokale Variable `v` besitzt. Diese wird mit `0` initialisiert. Bei jedem Aufruf von `next()` wird der aktuelle Wert von `v` zurückgegeben. Der `defer` Block wird vor der Rückkehr aus der Funktion ausgeführt und inkrementiert `v`, jedoch nur falls `v` nicht gleich drei ist. Sollte `v` gleich drei sein, so wird `v` der `null`-Wert zugewiesen.

Verwendet man den Rückgabewert von `next()` als Bedingung einer While-Schleife so wird der Rückgabewert an `value` gebunden, solange dieser nicht gleich `null` ist, das heißt `value` hat den Typ `u2`.

Führt man den Test aus, so sieht man, dass die Zahlen 0 bis 3 auf der Kommandozeile ausgegeben werden, bevor aus der Schleife ausgebrochen wird.

```

$ zig test optionals.zig
0
1
2
3
All 4 tests passed.

```

Zeiger (Pointer)

Zig unterscheidet zwischen zwei Arten von Zeigern, *single-item* und *many-item* Pointer.

Ein single-item Pointer `*T` zeigt auf exakt einen Wert im Speicher und kann mit der Syntax `ptr.*` dereferenziert werden. Mit Hilfe des Address-of-Operators `&` kann ein single-item Pointer bezogen werden.

```

// Definiere eine Variable vom Typ u8
var v: u8 = 128;
// Beziehe einen Zeiger auf `v`
const v_ptr: *u8 = &v;

```

```
// Dereferenziere den Zeiger `v_ptr` und addiere 1 zu `v`  
v.* += 1;
```

Ein multi-item Pointer `[*]T` zeigt auf eine lineare Sequenz an Werten im Speicher mit unbekannter Länge. Der Zeiger eines Slice (`.ptr`) ist ein multi-item Pointer. Allgemein teilen Slices und multi-item Pointer die selbe Index- und Slice-Syntax.

- `ptr[i]`
- `ptr[start..end]`
- `ptr[start..]`

Genau wie C erlaubt auch Zig Zeigerarithmetik auf multi-item Pointer.

chapter02/pointer.zig

```
var array = [_]i32{ 1, 2, 3, 4 };  
  
var array_ptr = array[0..].ptr;  
  
std.log.info("{d}", .{array_ptr[0]});  
array_ptr += 1;  
std.log.info("{d}", .{array_ptr[0]});
```

Nach dem Compilieren mit `zig build-exe chapter02/pointer.zig` können wir die Beispiel Anwendung ausführen und sehen, dass die ersten beiden Zahlen von `array` ausgegeben werden, obwohl wir den selben Index für `array_ptr` verwenden. Grund dafür ist, dass wir den Zeiger selbst, zwischen dem ersten und zweiten Aufruf von `std.log.info()`, inkrementiert haben.

```
$ ./pointer  
info: 1  
info: 2
```

Ein weit verbreitetes Konzept in C sind `NULL`-terminierte Strings, d.h. ein `0`-Byte wird hinter den letzten Character eines Strings geschrieben und markiert so dessen Ende. Zig bietet etwas sehr ähnliches, nämlich sentinel-terminated Pointer, auf die im nächsten Abschnitt noch näher eingegangen wird.

Arrays und Slices

Zig besitzt eine Vielzahl an Datentypen um eine (lineare) Sequenz an Werten im Speicher darzustellen, darunter:

- Der Typ `[N]T` repräsentiert ein Array vom Typ `T` bestehend aus `N` Werten. Die Größe eines Arrays ist zur Compilezeit bekannt und Arrays werden grundsätzlich auf dem Stack alloziert. Damit kann ein Array weder erweitert noch verkleinert werden.
- Der Typ `[]T` bzw. `[]const T` repräsentiert ein Slice vom Typ `T`, bestehend aus einem Zeiger und einer Länge. Die Länge eines Slices ist zur Laufzeit bekannt. Slices referenzieren eine Sequenz von Werten. Dies kann z.B. ein Array sein oder auch eine auf dem Heap gespeicherte Sequenz. Die von einem konstanten Slice `[]const T` referenzierten Werte können gelesen, jedoch nicht verändert werden, während die Werte eines Slices `[]T` sowohl gelesen als auch verändert werden können.

Sowohl Arrays als auch Slices erlauben den Zugriff auf deren Länge durch den Ausdruck `.len`.

chapter02/slices.zig

```
var a = [_]u8{ 1, 2, 3, 4 };
std.log.info("length of a is {d}", .{a.len});
const s = &a;
std.log.info("length of a is still {d}", .{s.len});
```

Mit dem Address-Of Operator `&` kann ein Slice für ein Array erzeugt werden. Alternativ kann auch der Ausdruck `a[0..]` verwendet werden, der einen Bereich innerhalb des Arrays beschreibt. Grundsätzlich liegt das erste Element einer Sequenz immer an Index 0 und es kann mit `a[0]` auf dieses zugegriffen werden. Das letzte Element liegt immer an der Stelle `a.len - 1` und es kann mit `a[a.len - 1]` darauf zugegriffen werden. Der Index muss dabei immer ein Integer vom Typ `usize` oder ein Literal sein, das zu diesem Typ konvertiert werden kann. Die Verwendung anderer Typen als Index führt zu einem Fehler zur Compilezeit.

Auf den Zeiger eines Slices kann mit `.ptr` zugegriffen werden, z.B. `s.ptr`.

Zig überprüft bei dem Zugriff auf eine Array oder Slice zur Laufzeit, dass der Index innerhalb des Speicherbereichs der Sequenz liegt. Läßt eine Anwendung über die Grenzen der Sequenz, so führt dies zu einem Fehler zur Laufzeit der den Prozess beendet. Dies verhindert typische Speicherfehler wie Buffer-Overflows and Buffer-Overreads die in Sprachen wie C weit verbreitet sind und in der Vergangenheit zu Hauf von Angreifern ausgenutzt wurden um Anwendungen zu exploiten.

chapter02/slices.zig

```
var i: usize = 0;
while (true) : (i += 1) {
    a[i] += 1;
}
```

```

$ zig build-exe slices.zig -Doptimize=ReleaseFast
$ ./slices
info: length of a is 4
info: length of a is still 4
thread 1232 panic: index out of bounds: index 4, len 4
slices.zig:14:10: 0x103544c in main (slices)
    a[i] += 1;
    ^
start.zig:514:22: 0x1034c99 in posixCallMainAndExit (slices)
    root.main();
    ^
start.zig:266:5: 0x1034801 in _start (slices)
    asm volatile (switch (native_arch) {
    ^
???:?:?: 0x0 in ??? (???)
Aborted (core dumped)

```

Arrays

Es gibt eine Vielzahl von Möglichkeiten um Arrays in Zig zu definieren. Die einfachste Möglichkeit ist, eine Sequenz von Werten in geschweiften Klammern anzugeben.

```

const prime: [5]u8 = {2, 3, 5, 7, 11};
const names = [3][]const u8{"David", "Franziska", "Sarah"};

```

Für den Fall, dass initial keine Werte bekannt sind kann ein Array mit `undefined` initialisiert werden. In diesem Fall ist der Inhalt des Speichers undefiniert.

```

const some: [1000]u8 = undefined;

```

Arrays können aber auch mit einem bestimmten Wert initialisiert werden. Im unteren Beispiel wird das gesamte Array mit `0` Werten initialisiert.

```

const some: [1000]u8 = {0} ** 1000;

```

Die Länge eines Arrays muss immer zur Compilezeit bekannt sein. Dementsprechend können keine Variablen zur Angabe der Länge verwendet werden, außer die Variable ist vom Typ `comptime_int`. Sollte ein Array benötigt werden, dessen Länge nur zur Laufzeit bekannt ist, so muss der Speicher entweder manuell alloziert oder auf einen Kontainertypen wie `ArrayList` aus der Standardbibliothek zurückgegriffen werden³².

³²Mehr dazu in folgenden Kapiteln.

Viel Funktionen die über Sequenzen arbeiten erwarten ein Slice und kein Array. Zig konvertiert dabei nicht automatisch Arrays zu Slices, d.h. bei einem Aufruf muss explizit der Address-Of Operator `&` auf das Array angewandt werden oder alternativ ein Slice mit dem `[]` Operator festgelegt werden.

chapter02/coersion.zig

```
const std = @import("std");

pub fn main() void {
    const a: [5]u8 = .{ 1, 2, 3, 4, 5 };

    foo(&a);
    foo(a[1..]);
}

fn foo(s: []const u8) void {
    for (s) |e| {
        std.log.info("{d}", .{e});
    }
}
```

```
$ ./coersion
info: 1
info: 2
info: 3
info: 4
info: 5
info: 2
info: 3
info: 4
info: 5
```

Slices

Slices `[]T` werden ohne Angabe einer Länge geschrieben und repräsentieren eine lineare Sequenz an Werten. Konzeptionell ist ein Slice eine Zeiger vom Typ `std.builtin.Type.Pointer`. Schaut man sich die Definition von `Slice` in `zig/src/mutable_value.zig`³³ an, so sieht man, dass ein Slice durch einen Zeiger (`ptr`), der auf den Beginn des referenzierten Speicherbereichs zeigt, sowie eine Länge (`len`) beschrieben wird.

github.com/ziglang/zig/src/mutable_value.zig

³³https://github.com/ziglang/zig/blob/624fa8523a2c4158ddc9fce231181a9e8583a633/src/mutable_value.zig

```
pub const Slice = struct {
    ty: InternPool.Index, // wir ignorieren dieses Feld :)
    /// Must have the appropriate many-ptr type.
    ptr: *MutableValue,
    /// Must be of type `usize`.
    len: *MutableValue,
};
```

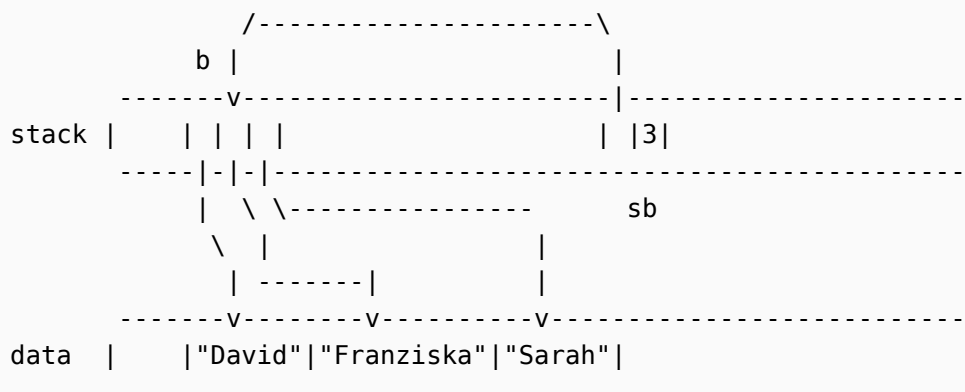
Je nach Typ einer Variable bzw. eines Parameters konvertiert Zig die Referenz zu einem Struct automatisch in ein Slice.

```
const b: [3][]const u8 = .{ "David", "Franziska", "Sarah" };

// Zig konvertiert die Referenz automatisch zu einem Slice.
const sb: []const []const u8 = &b;
_ = sb;

// `rb` ist ein Pointer zu einem Array.
const rb: *const [3][]const u8 = &b;
_ = rb;
```

Da `b` eine Konstante ist, muss auch das Slice `sb` (`[]const T`), sowie der Pointer `rb` auf das Array (`*const [N]T`) konstant sein. Wäre `b` eine Variable, so wäre auch das `const`, in Bezug auf das Slice bzw. den Pointer, optional, je nachdem ob das Array durch die jeweilige Referenz verändert werden soll oder nicht.



Mithilfe des `[]` Operators können Slices für einen bestehenden Speicherbereich angegeben werden. Innerhalb der eckigen Klammern muss dafür ein Bereich spezifiziert werden, der durch das Slice eingegrenzt werden soll:

- `[0..]` : Der gesamte Bereich, vom ersten bis zum letzten Element.
- `[N..M]` : Ein Bereich beginnend ab Index `N` (eingeschlossen) und endend bei Index `M` (ausgeschlossen).


```

const name = "David";
// Die ersten drei Buchstaben
try std.testing.expectEqualStrings("Dav", name[0..3]);
// Die letzten zwei Buchstaben
try std.testing.expectEqualStrings("id", name[3..]);
// Die mittleren drei Buchstaben
try std.testing.expectEqualStrings("avi", name[1..4]);

```

Um Buffer-Overreads vorzubeugen überprüft Zig, dass die angegebenen Indices valide sind. Sind die Indices zur Compilezeit bekannt, so führt ein invalider Index zu einem Compile-Fehler, andernfalls zu einer Panic zur Laufzeit.

chapter02/slice_error.zig

```

const a = "this won't work";
// ...
const n: usize = 20;
std.log.info("{s}", .{a[1..n]});

```

Versucht man den obigen Code mit `zig build-exe chapter02/slice_error.zig` zu Compilieren so erhält man den folgenden Fehler:

```

error: end index 20 out of bounds for array of length 15 +1 (sentinel)
std.log.info("{s}", .{a[1..n]});

```

Sentinel-Terminierte Slices

Slices definieren einen Speicherbereich, durch einen Zeiger und eine Länge. Dadurch wird der Speicherbereich explizit eingegrenzt, was in vielen Fällen die aus C bekannten NULL-Terminatoren überflüssig macht. Jedoch unterstützt Zig auch NULL-terminierte Strings.

Allgemein werden Slices, deren Ende durch einen bestimmten Wert begrenzt wird (zum Beispiel ein NULL-Byte), als sentinel-terminated Slices bezeichnet. Der Sentinel (Wächter) ist ein vordefinierter Wert der das Slice abschließt.

Sentinel-terminierte Slices werden mit der `[:x]T` Syntax definiert und besitzen wie auch alle anderen Slices eine Länge, auf die über das `.len` Feld zugegriffen werden kann. Die Länge ist dabei die Länge des Slices ohne den Sentinel-Wert!

```

const std = @import("std");

test "slice test" {
    const name: [:0]const u8 = "Pierre";
}

```

```
try std.testing.expect(name.len == 5);
try std.testing.expect(name[6] == 0);
}
```

Sentinel-terminierte Slices können auch mit der `data[start..end :x]` Syntax erzeugt werden, wobei `data` eine Zeiger auf mehrere Werte, ein Array oder ein Slice sein muss. Der Wert `x` ist der Sentinel.

```
const arr = [_]u8{'h', 'e', 'l', 'l', 'o', 0, 'h', 'e', 'l', 'l', 'o', 0};
const s = arr[0..5 :0];
```

Wichtig dabei ist, dass das mit `data[start..end :x]` erzeugte Slice auch tatsächlich vom angegebenen Sentinel terminiert wird! Sollte dies nicht der Fall sein, führt dies je zu undefiniertem Verhalten. Je nach gewählter Optimierung führt dies im besten Fall zur einer Panic zur Laufzeit, die den Prozess vorzeitig beendet.



Im Allgemeinen werden in Zig Slices, gegenüber sentinel-terminated Pointern, präferiert. Der Grund hierfür ist, dass Slices über Bounds-Checking verfügen und so gängige Speicherfehler abgefangen werden können. Es gibt jedoch auch Situationen, in denen many-item Pointer bzw. sentinel-terminated Pointer explizit benötigt werden, z.B. beim Arbeiten mit C Code. Auf die Interoperabilität zwischen Zig und C wird in einem späteren Kapitel noch näher eingegangen.

Padding

Ein Thema, welches immer wieder zu Verwirrung führt und teilweise online falsch dargestellt wird, ist der Speicherverbrauch von bestimmten Arten von Arrays beziehungsweise Slices. Ein klassisches Beispiel ist hierbei der Typ `[8]u1`.

Oft findet man Behauptungen, dass `[8]u1` genau ein Byte Speicher benötigt, da das Array aus exakt acht Bit besteht. Das ist jedoch nicht richtig. Das minimale Padding für einen Typen im Speicher beträgt ein Byte, d.h. obwohl `u1` nur ein Bit Speicher Benötigt wird trotzdem ein Byte pro `u1` reserviert. Hierfür gibt es verschiedene Erklärungsansätze. Einer davon ist die Adressierbarkeit einzelner Elemente eines Arrays. Angenommen ein Array `const arr: [8]u1 = .{0} ** 8;` Von solch einem Array erwarten wir, einzelne Elemente adressieren zu können, zum Beispiel `&arr[3]` (Adresse des vierten Elements des Arrays `arr`). Die Zeigerarithmetik hierfür wäre `ELEM3 = ARR_BASE + 3`, wobei `ARR_BASE` die Basisadresse von `arr` im Speicher ist. Das erste Element beginnt dementsprechend an der Adresse `ARR_BASE + 0`, das zweite Element an der Adresse `ARR_BASE + 1` und so weiter (Ausgehend davon, dass jedes Element ein Byte benötigt).

Gehen wir nun davon aus, jedes `u1` eines `[8]u1` würde tatsächlich nur ein Bit im Speicher belegen. Die Adressierung des ersten Elements wäre noch möglich (`ARR_BASE + 0`) aber wie

würden die restlichen Elemente referenziert? Die Antwort hierauf lautet: gar nicht! Die meisten CPUs erlauben die Adressierung einzelner Bytes, was auch als Byte-Addressing³⁴ bezeichnet wird. Es gibt weiterhin einzelne, vor allem ältere Architekturen die nur Wörter adressieren können (Word-Addressing³⁵). Nicht existent ist jedoch Bit-Adressierung in der Computerarchitektur.

Das Padding (von Arrays und Slices) ist dabei nicht nur nice to know, sondern hat reelle Konsequenzen beim Programmieren. Gehen wir nämlich im obigen Beispiel davon aus, dass ein `[8]u1` genau ein Byte im Speicher belegt, so könnten wir in die Versuchung geraten das folgende zu versuchen: `@as(*u8, @ptrCast(arr.ptr))`. In diesem Fall wäre die Erwartungshaltung, dass `u8` äquivalent zu einem `[8]u1` ist. Das ist jedoch falsch und würde zwangsläufig zu Bugs führen!

Mit `@sizeOf` lässt sich die Menge an Bytes bestimmen die benötigt werden um einen Bestimmten Typ im Speicher abzulegen. Für die Anzahl an Bits kann `@bitSizeOf` verwendet werden, zum Beispiel `@bitSizeOf([8]u8)`. In meinem Fall gibt `@bitSizeOf([8]u8)` den Wert 64 zurück, was das benötigt Padding mit einschließt.

Errors

Während der Ausführung von Zig-Code kann ein Programm auf Fehler zur Laufzeit stoßen. Dabei kann es sich zum Beispiel um eine fehlende Datei handeln, die nicht geöffnet werden kann.

Im Gegensatz zu Optionals, welche die Abwesenheit eines Wertes kommunizieren können, geben Fehler mehr Aufschluss über den Grund, warum der Aufruf einer Funktion fehlgeschlagen ist. Außerdem unterstützt Zig das Propagieren von Fehlern.

Zig betrachtet Errors als Werte, die in einem Error-Set zusammengefasst werden. Ein Error-Set ist vergleichbar zu einem Enum, wobei jedem Error-Bezeichner ein eindeutiger ganzzahliger Wert größer 0 zugewiesen wird³⁶. Wird ein Error-Bezeichner (zum Beispiel `error.OutOfMemory`) mehrfach definiert, so wird diesem immer der selbe numerische Wert zugewiesen.

Error-Sets können mit dem `error` Schlüsselwort definiert werden. Ein Error-Typ wird deklariert, indem dem Basistypen der Name des zugehörigen Error-Sets, gefolgt von einem `!`, vorangestellt wird. Angenommen eine Funktion gibt potenziell einen Fehler aus dem Error-Set `MyErrors` oder `void` (kein Rückgabewert) zurück, dann kann der Rückgabewert der Funktion wie folgt geschrieben werden: `MyErrors!void`. Um einen Error zurück zu geben kann der entsprechende Error-Wert, genau wie andere Rückgabewerte, mit `return` an die aufrufende Funktion gereicht werden.

chapter02/errors.zig

³⁴https://en.wikipedia.org/wiki/Byte_addressing

³⁵https://en.wikipedia.org/wiki/Word_addressing

³⁶Standardmäßig ist der einem Error zugrunde liegende Integer-Typ ein `u16`.

```

const std = @import("std");

const MyErrors = error{
    IsNotEight,
};

/// Check if the given number is eight.
/// Returns an error if `n` is not equal 8!
fn checkNumber(n: u8) MyErrors!void {
    if (n != 8) return MyErrors.IsNotEight;
}

test "Error test #1" {
    try std.testing.expectError(MyErrors.IsNotEight, checkNumber(7));
}

```

Da den gleichen Error-Bezeichnern der gleiche numerische Wert zugewiesen wird, kann im obigen Beispiel anstelle von `MyErrors.IsNotEight` auch `error.IsNotEight` zurückgegeben werden. Zig erlaubt mit der Syntax `error.<NameDesErrors>` die Definition von Errors innerhalb eines impliziten Error-Sets. Dies ist die Kurzform für `(error{<NameDesErrors>}).<NameDesErrors>`.

```

fn checkNumber(n: u8) MyErrors!void {
    if (n != 8) return error.IsNotEight;
}

```

Error-Set Coercion

Angenommen es existieren zwei Error-Sets, wobei das eine Error-Set eine Teilmenge des Anderen darstellt. In einem solchen Fall erlaubt Zig die Coercion, das heißt das Umwandeln, von der Teilmenge in die Obermenge.

chapter02/errors.zig

```

const FileOpenError = error{
    AccessDenied,
    OutOfMemory,
    FileNotFound,
};

const AllocationError = error{
    OutOfMemory,
};

fn coerce(err: AllocationError) FileOpenError {

```

```

    return err;
}

test "Error-Set Coercion" {
    try std.testing.expect(FileOpenError.OutOfMemory ==
        coerce(AllocationError.OutOfMemory));
}

```

Was jedoch nicht funktioniert ist die Umwandlung einer Obermenge in eine Teilmenge!

Globales Error-Set

Zig erlaubt es das explizite Error-Set links vom `!` wegzulassen, zum Beispiel `!void`. In diesem Fall ist das Error-Set implizit `anyerror`, das globalen Error-Set, dem alle Errors der gesamten Compilation-Unit angehören. Jedes Error-Set kann in `anyerror` umgewandelt werden. Außerdem kann eine Element aus dem globalen Error-Set explizit in ein nicht globales Error-Set ge-castet werden.

```

fn checkNumber(n: u8) !void {
    if (n != 8) return error.IsNotEight;
}

```

Im obigen Beispiel wird der Rückgabewert automatisch in einen Wert vom Typ `anyerror!void` umgewandelt.



In vielen Fällen ist es praktisch das Error-Set einer Funktion von Zig ableiten zu lassen. Je nach Anwendungsfall kann dies jedoch auch Nachteile mit sich bringen. Vor allem bei der Entwicklung von Modulen, die mit anderen Programmieren geteilt werden, sollten Sie sich angewöhnen explizite Error-Sets zu verwenden.

catch

Mit `catch` können Errors, die von einer Funktion zurückgegeben werden, abgefangen und entsprechend behandelt werden.

chapter02/errors.zig

```

pub fn main() void {
    const n = 7;
    checkNumber(n) catch |e| {
        std.log.err("The number {d} is not equal 8: {any}", .{ n, e });
    };
}

```

Das `catch` folgt direkt hinter dem Aufruf der Funktion. Optional kann der Fehler-Wert an eine Variable (im obigen Fall `e`) gebunden werden. Der `catch`-Block (eingegrenzt durch geschweifte Klammern `{}`) wird nur ausgeführt, falls die Funktion einen Error als Rückgabewert liefert.

`catch` eignet sich ebenfalls um im Fehlerfall einen Default-Wert bereitzustellen.

chapter02/errors.zig

```
test "Default-Wert" {
    const n = std.fmt.parseInt(u64, "0xdeaX", 16) catch 16;
    try std.testing.expect(n == 16);
}
```

In diesem Beispiel ist `n` entweder gleich dem entpackten Rückgabewert von `parseInt()` oder, falls `parseInt()` einen Error zurück gibt, 16. Wie zu sehen ist muss nicht zwangsläufig ein Block auf `catch` folgen, genauso zulässig ist ein Ausdruck. Der entpackte Rückgabewert der Funktion und der Ausdruck rechts vom `catch` müssen den selben Typ besitzen (in diesem Beispiel `u64`).

Alternativ kann auch ein Block mit einem frei wählbaren Bezeichner (zum Beispiel `blk`) verwendet werden. Der Bezeichner muss dabei die selben Anforderungen wie ein Variablen-Name erfüllen.

```
const n = std.fmt.parseInt(u64, "0xdeaX", 16) catch blk: {
    break :blk 16;
}
try std.testing.expect(n == 16);
```

Mittels `break` kann der Default-Wert 16 in den umschließenden Block gereicht werden, wo er an die Konstante `n` gebunden wird. Das Literal wird dabei automatisch vom Typ `comptime_int` in einen `u64` umgewandelt.

try

In vielen Fällen reicht es aus, beim Auftreten eines Errors, selbst einen Error an die aufrufende Funktion zurückzugeben. Dies wird als Fehler-Propagierung bezeichnet und kann in Zig durch die Verwendung von `try` umgesetzt werden. Hierzu wird vor den Aufruf einer Funktion, die einen Fehler-Typen als Rückgabetyt besitzt, das Schlüsselwort `try` gesetzt.

```
fn foo(str: []const u8) !void {
    const n = try std.fmt.parseInt(u64, str, 16);
    _ = n;
}
```

Das Schlüsselwort `try` evaluiert den zugehörigen Ausdruck und kehrt im Fehlerfall mit dem selben Error aus der Funktion zurück. Andernfalls wird der Rückgabewert der aufgerufenen Funktion entpackt.

Dies ist die Kurzform für den folgenden Code:

```
fn foo(str: []const u8) !void {
    const n = std.fmt.parseInt(u64, str, 16) catch |e| return e;
    _ = n;
}
```

errdefer

Es gibt Situationen, bei denen Code nur im Fehlerfall ausgeführt werden soll, zum Beispiel um Speicher zu de-allozieren, der nicht mehr benötigt wird. Für solche Fälle kann `errdefer` verwendet werden, das die gleichen Eigenschaften wie `defer` aufweist, mit dem großen Unterschied das `errdefer` nur ausgeführt wird, sollte die Funktion einen Fehler zurückgeben.

```
fn alwaysFail(a: std.mem.Allocator) ![]const u8 {
    const mem = try a.alloc(u8, 13);
    errdefer a.free(mem);

    @memcpy(mem, "Hello, World!");

    if (std.mem.eql(u8, "Hello", mem[0..5])) {
        // Weil der Fehler `HelloError` zurückgegeben wird,
        // wird auch der von `mem` referenzierte Speicher
        // freigegeben.
        return error.HelloError;
    }

    return mem;
}
```

Das praktische ist, dass durch `errdefer` die Allokation und Deallokation sehr nahe beieinander liegen können. Dies macht es einfacher sicherzustellen, dass im Fehlerfall kein Speicherleck (engl. Memory-Leak) entsteht.



Sowohl `defer` als auch `errdefer` beziehen sich auf den umschließenden Block. Dadurch wird `errdefer` nicht ausgeführt, sollte der Error außerhalb des Blocks zurückgegeben werden!

Error-Sets zusammenführen

Errors-Sets können mit dem `||`-Operator zusammengeführt werden.

```
const A = error{
  Foo,
};

const B = error{
  Bar,
};

const AB = A || B;
```

Speicherverwaltung

Im Vergleich zu anderen Sprachen, wie etwa Java oder Python, muss der Speicher in Zig manuell verwaltet werden. Dies bringt einige Vorteile mit sich, birgt aber auch Risiken, die bei Nichtbeachtung zu Schwachstellen in den eigenen Anwendungen führen können. Was Zig von anderen Sprachen mit manueller Speicherverwaltung hervorhebt ist die explizite Verwendung und Verwaltung von Allokatoren, in der Programmiersprache repräsentiert durch den `Allocator` Typ. Dies kann von anderen Programmiersprachen kommenden Entwicklern anfangs ungewohnt vorkommen, bietet jedoch ein hohes Maß an Flexibilität, da Speicher zur Laufzeit dynamisch von verschiedenen Speicherquellen alloziert werden kann.

Grundlagen

In den meisten Fällen kann ein Programm von zwei verschiedenen Quellen Speicher allozieren, dem Stack und dem Heap. Wird eine Funktion aufgerufen, so alloziert diese Speicher auf dem Stack der von den lokalen Variablen und Parametern zur Speicherung der zugehörigen Werte verwendet wird. Dieser, von einer Funktion allozierte, Speicherbereich wird als Stack-Frame bezeichnet. Die Allokation eines Stack-Frames wird durchgeführt, indem der Wert eines speziellen CPU-Register, der sog. Stack-Pointer welcher auf das Ende des Stacks zeigt, verringert wird. Die Anzahl an Bytes um die der Stack-Pointer verringert werden muss um alle lokalen Variablen halten zu können wird vom Compiler zur Compilezeit berechnet und in entsprechende Assemblerinstruktionen übersetzt.

Durch die Einschränkung, dass die Größe eines Stack-Frames zur Compilezeit bekannt sein muss, lassen sich bestimmte Aufgaben schwer lösen. Angenommen Sie wollen eine Zeichenkette unbekannter Länge von Ihrem Programm einlesen lassen, um diese später zu verarbeiten. Eine Möglichkeit um die Zeichenkette zu speichern wäre innerhalb der `main` Funktion eine Variable vom Typ `Array` mit fester Länge zu deklarieren, jedoch ist dieser Ansatz sehr unflexibel da Sie in dem gegebenen Szenario die Länge der zu erwartenden Zeichenkette nicht kennen. Bei besonders kurzen Zeichenketten verschwenden Sie ggf. Speicher während sich besonders lange Zeichenketten nicht einlesen lassen, da nicht genügend Speicher auf dem Stack alloziert wurde. Um Probleme solcher Art besser lösen zu können, kann Speicher dynamisch zur Laufzeit eines Programms alloziert werden. Der Heap kann als linearer Speicherbereich betrachtet werden, der

von einem Allokator verwaltet wird. Wird Speicher zur Laufzeit benötigt, so kann der Allokator durch einen Funktionsaufruf angewiesen werden eine bestimmte Menge an Bytes zu allozieren. Der Allokator sucht ein Stück Speicher mit der passenden Länge heraus, markiert dieses als alloziert und gibt einen Zeiger auf den Beginn des Speicherbereichs zurück. Wird der Speicher nicht mehr benötigt, so kann der Allokator durch einen weiteren Funktionsaufruf aufgefordert werden den Speicher wieder frei zu geben. In C und C++ verwenden Sie i.d.R. `malloc` und `free` um Speicher zu allozieren bzw. freizugeben, in den wenigsten Fällen müssen Sie sich jedoch Gedanken um den zu verwendenden Allokator machen. Im Gegensatz dazu verwenden Sie in Zig immer explizit einen Allokator.

In vielen Fällen, vor allem als Neuling, ist die Unterscheidung zwischen den vielen verschiedenen Arten von Allokatoren, welche die Zig Standardbibliothek bereitstellt, weniger interessant. Wird ein Standard-Allokator, im Sinne von `malloc` und `free`, benötigt, so kann auf den `GeneralPurposeAllocator` zurückgegriffen werden.

```
const Gpa = std.heap.GeneralPurposeAllocator(.{});  
var gpa = Gpa{};  
const allocator = gpa.allocator();
```

Die Funktion `GeneralPurposeAllocator` erwartet ein Konfigurationsstruct als Argument zur Compilezeit und gibt einen neuen `GeneralPurposeAllocator`-Typ zurück der der Konstante `Gpa` zugewiesen wird. In den meisten Fällen kann durch Verwendung von `.{}` als Argument die Standardkonfiguration übernommen werden. Danach kann der `Gpa` Allokator-Typ verwendet werden um ein neues Allokator-Object zu erzeugen und an die Variable `gpa` zu binden. Durch Aufruf der `allocator()` Funktion auf dem Objekt kann schlussendlich auf den eigentlichen Allokator zugegriffen werden. Dies mag auf den ersten Blick kompliziert wirken, vor allem im Vergleich zu anderen Sprachen wo Funktionen wie `malloc()` scheinbar immer zur Verfügung stehen, in den meisten Fällen reicht es aber aus, den Allokator einmal am Anfang der Anwendung zu instanziiieren. Danach kann dieser zur Allokation von Speicher verwendet werden. Der `Allocator`-Typ erlaubt es verschiedene Allokatoren durch das selbe, standardisierte Interface zu verwenden. Das bedeutet, dass Entwickler von Bibliotheken bzw. Modulen das gesamte dynamische Speichermanagement durch einen Typen (`Allocator`) handhaben können, während die Verwender von besagten Bibliotheken die freie Wahl bezüglich des dahinter liegenden Allokators besitzen.

Beim Allozieren von Speicher wird in Zig grundsätzlich zwischen der Allokation von exakt einem Objekt und der Allokation mehrerer Objekte unterschieden. Soll Speicher für genau ein Objekt alloziert werden, so muss `create()` zum allozieren und `destroy()` zum Freigeben des Speichers verwendet werden. Andernfalls können die Funktionen `alloc()` und `free()` verwendet werden. Die Funktion `create()` erwartet einen Typen (`type`) als Argument und alloziert daraufhin Speicher für exakt eine Instanz dieses Typen. Eine Allokation kann jedoch fehlschlagen, z.B. weil kein ausreichender Speicher auf dem Heap vorhanden ist. Aus diesem Grund gibt `create()` nicht direkt einen Zeiger auf den allozierten Speicher zurück, sondern einen Fehler-Typ. Damit werden Entwickler gezwungen sich bewusst zu machen, dass eine

Allokation fehlschlagen kann. Dies spiegelt sich auch im Zig-Zen wieder, in welchem es u.a. heißt: „Resource allocation may fail; resource deallocation must succeed“, (auf Deutsch: Die Allokation von Ressourcen kann fehlschlagen; die deallokation von Ressourcen muss gelingen).

```
// chapter03/hello_world.zig
const std = @import("std");

const Gpa = std.heap.GeneralPurposeAllocator(.{});
var gpa = Gpa{};
const allocator = gpa.allocator();

pub fn main() !void {
    const T = u8;
    const L = "Hello, World".len;

    // Hier allozieren wir Speicher für L Elemente vom Typ `u8` .
    const hello_world = allocator.alloc(T, L) catch {
        // Im Fall, dass der Speicher nicht alloziert werden kann,
        // geben wir eine Fehlermeldung aus und beenden den
        // Prozess ordnungsgemäß.
        std.log.err("We ran out of memory!", .{});
        return;
    };
    // Defer wird vor dem Verlassen der Funktion ausgeführt.
    // Es ist 'good practice' Speicher mittels `defer` zu
    // deallozieren.
    defer allocator.free(hello_world);

    // Wir kopieren "Hello, World" in den allozierten Speicher.
    @memcpy(hello_world, "Hello, World");

    // Nun geben wir den String auf der Kommandozeile aus.
    const stdout_file = std.io.getStdOut().writer();
    var bw = std.io.bufferedWriter(stdout_file);
    const stdout = bw.writer();

    try stdout.print("{s}\n", .{hello_world});
    try bw.flush();
}
```

Das obige Programm gibt „Hello, World“, auf der Kommandozeile aus, jedoch allozieren wir vor der Ausgabe, zur Veranschaulichung, Speicher für den auszugebenden String auf dem Heap. Die Funktion `alloc()` erwartet als Argument den Typ, für den Speicher alloziert werden soll (`u8`), sowie die Anzahl an Elementen. Aus dem Typ `T` und der Anzahl `L` berechnet sich die Anzahl an Bytes die benötigt werden um `L` mal den Typ `T` im Speicher zu halten (`@sizeOf(T) * L`). Wie bereits erwähnt kann die Speicherallokation fehlschlagen, aus diesem Grund müssen wir denn

Fehlerfall berücksichtigen bevor wir auf den Rückgabewert von `alloc()` zugreifen können³⁷. Da `alloc()` Speicher für mehr als ein Objekt alloziert, gibt die Funktion anstelle eines Zeigers auf den Typ `T` einen Slice vom Typ `T` zurück. Ein Slice ist ein Wrapper um einen Zeiger, der zusätzlich die Länge des referenzierten Speicherbereichs kodiert. Nach außen verhält sich ein Slice wie ein Zeiger in C, d.h. mit dem Square-Bracket-Operator `[]` kann auf einzelne Element zugegriffen werden, jedoch wird vor jedem Zugriff überprüft, ob der angegebene Index innerhalb des allozierten Bereichs liegt um Out-of-Bounds-Reads zu vorzubeugen. Slices ersetzen in vielen Fällen null-terminierte Strings, was dabei hilft Speicherfehlern vorzubeugen.

Ein wichtiger Punkt der zu jeder Allokation gehört ist die Deallokation des allozierten Speichers. In Zig kann diese direkt nach dem Aufruf von `alloc()` bzw. `create()` platziert werden, indem dem Aufruf von `free()` der `defer` Operator vorangestellt wird. `Defer` sorgt dafür, dass vor dem Verlassen eines Blocks, im obigen Beispiel ist dies der Funktionsblock von `main`, alle `defer` Blöcke ausgeführt werden und zwar in umgekehrter Reihenfolge in der sie deklariert werden. Dies ist vor allem zum Aufräumen von Ressourcen sehr hilfreich.



Sehen Sie beim Lesen von Zig-Code keinen `defer` Block zur Bereinigung von Speicher direkt nach einer Allokation sollten Sie erst einmal stutzig werden. Es gibt aber auch Situationen, z.B. bei der Verwendung eines `ArenaAllocators`, in denen nicht jede einzelne Allokation manuell bereinigt werden muss. In solchen Fällen ist es aber durchaus nützlich für Leser Ihres Quellcodes, wenn Sie durch ein Kommentar ersichtlich machen, dass das Fehlen einer Deallokation beabsichtigt ist.

Lifetimes

Bei der Verwendung von Programmiersprachen mit manuellem Speichermanagement ist die Berücksichtigung der Lifetime (Lebenszeit) von Objekten essenziell um Speicherfehler zu vermeiden. Die Lifetime eines Objekts beschreibt ein abstraktes Zeitintervall zur Laufzeit, in welchem ein bestimmtes Objekt oder eine Sequenz von Objekten im Speicher existieren und auf diese zugegriffen werden darf. Die Art wie bzw. wo Speicher für ein Objekt alloziert wird hat dabei großen Einfluss auf dessen Lebenszeit. Im Allgemeinen beginnt die Lifetime eines Objekts mit dessen Erzeugung und endet wenn der Speicher des Objekt wieder freigegeben wird. Bezogen auf die Art der Allokation kann grob zwischen den folgenden Fällen unterschieden werden:

- Statische Allokation
- Automatische Allokation
- Dynamische Allokation

Static Memory

³⁷ Anstelle eines `catch` Blocks hätten wir an dieser Stelle auch `try` verwenden können.

In Zig, wie auch in C, befinden sich statische Variablen und Konstanten, die im globalen Scope, bzw. im Fall von Zig in einem Container³⁸, einer Anwendung deklariert werden, in der `.data` oder `.bss` Section eines Programms. Speicher für diese Sektionen wird beim Start eines Prozesses gemapped und er bleibt bis zur Terminierung des Prozesses valide. Variablen die dies betrifft haben eine statische Lifetime, d.h. sie sind vom Start eines Prozesses bis zu dessen Beendigung valide. Selbes gilt für statische, lokale Variablen.

```
const std = @import("std");

const hello = "Hello, World";

pub fn main() void {
    const local_context = struct {
        var x: u8 = 128;
    };

    std.log.info("{s}, {d}", .{ hello, local_context.x });
}
```

Die Konstante `hello` wird im umschließenden Container, dargestellt durch die Quelldatei, deklariert und ist damit zum einen statisch, zum anderen ist sie aufgrund des `const` Modifiers zur Compilezeit bekannt. Selbes gilt für die lokale, statische Variable `x`. Im Gegensatz zu C werden statische, lokalen Variablen nicht mit dem `static` Keyword deklariert sondern innerhalb eines lokalen Structs welches ebenfalls einen Container darstellt. Lokale, statische Variablen können nützlich sein um z.B. einen gemeinsamen „Shared-State“ zwischen Aufrufen der selben Funktion zu verwirklichen.



In Zig wird jede Translationunit, d.h. jede Datei in der Quellcode liegt, als Struct und damit als Container betrachtet. Dementsprechend gibt es eigentlich keine global deklarierten Variablen wie man sie aus C kennt, sondern nur statische Variablen die in Containern deklariert werden.

Automatic Memory

Objekte die durch Deklaration bzw. Definition innerhalb eines (Funktions-)Blocks erzeugt werden erben ihre Lifetime von dem umschließenden Block. Für Variablen und Parameter von Funktionen bedeutet dies, dass sich ihre Lifetime an der Lifetime eines Stack-Frames orientiert. Bei jedem Funktionsaufruf wird für den Aufruf ein Stück zusammenhängender Speicher auf dem Stack alloziert (der Stack-Frame) welcher groß genug ist um alle lokalen Variablen und Parameter zu halten. Der Frame wird dabei durch zwei Spezialregister der CPU, dem Stack-Pointer (SP) und dem Base-Pointer (BP), eingegrenzt. Der Stack-Pointer zeigt dabei auf das Ende vom Stack.

³⁸Ein Container in Zig ist jedes Konstrukt, das als Namensraum (engl. namespace) dient. Dazu zählen u.a. Structs aber auch Sourcedateien.



Es gibt verschiedene Arten von Stacks, jedoch ist die wohl häufigst auftretende Form der Full-Descending-Stack. Das bedeutet, dass der Stack nach unten „wächst“ (Descending), d.h. von höheren zu niedrigeren Speicheradressen, und der Stack-Pointer auf das erste valide Element des Stacks zeigt (Full).

```
// chapter03/stack_01.zig
const std = @import("std");

pub fn main() !void {
    var i: usize = 0; // Begin der Lifetime von 'i' --/
                        //                               /
    try foo(&i); // foo referenziert 'i'                /
} // Ende der Lifetime von 'i' -----/

pub fn foo(a: *u64) !void { // Begin der Lifetime von 'a' --/
    a.* += 1;                //                               /
} // Ende der Lifetime von 'a' -----/
```

Das obige Programm übergibt eine Referenz auf die Variable `i` als Argument an die Funktion `foo()`, welche `i` inkrementiert. Die Lifetime der Variable startet mit ihrer Definition und endet mit dem Funktionsblock von `main`. Innerhalb der Lifetime darf `i` von anderen Programmteilen, in diesem Fall der Funktion `foo()`, referenziert und ggf. modifiziert werden.

Die Lifetime der Referenz `a` zu `i` beginnt mit dem Funktionsblock von `foo()` und endet mit dem Ende des Funktionsblocks. Wichtig ist, dass die Lifetime einer Referenz immer innerhalb der Lifetime des referenzierten Objekts liegen muss. Überschreitet die Lifetime einer Referenz die Lifetime des referenzierten Objekts so spricht man von einem dangling Pointer (auf Deutsch hängender Zeiger). Die Verwendung solcher dangling Pointer können zu schwerwiegenden Programmfehlern führen, da der referenzierte Speicher als undefiniert gilt.

Um das Verhalten der Anwendung besser nachvollziehen zu können, besteht die Möglichkeit mithilfe des Programms `objdump` die kompilierte Anwendung zu disassemblieren: `objdump -d -M intel stack_01`. Der Eintrittspunkt einer jeden Anwendung ist dabei die `main` Funktion.

```
00000000010349b0 <stack_01.main>:
10349b0: push    rbp          ; Begin Prolog ---|
10349b1: mov     rbp, rsp      ;                |
10349b4: sub     rsp, 0x10     ; End Prolog -----|
10349b8: mov     QWORD PTR [rbp-0x8], 0x0 ; i = 0
10349bf:         00
10349c0: lea     rdi, [rbp-0x8] ; &i
10349c4: call    10348e0 <stack_01.foo>
10349cb: add     rsp, 0x10     ; Begin Epilog --|
```

```

10349cf: pop    rbp          ; End Epilog ----|
10349d0: ret

```

Jede Funktion besitzt ein Symbol (im Fall von main ist dies `stack_01.main`) welches repräsentativ für die Adresse der ersten Instruktion steht. Beim Funktionsaufruf wird diese Adresse in das Instruktions-Zeiger-Register (Instruction Pointer - IP) geschrieben, welcher immer auf die nächste auszuführende Instruktion zeigt. Jede Funktion beginnt mit dem sogenannten Funktions-Prolog, welcher einen neuen Stack-Frame für den Funktionsaufruf erzeugt, und endet mit dem Funktions-Epilog, welcher den Stack-Frame wieder entfernt, d.h. den Stack in den Zustand vor dem Funktionsaufruf zurückversetzt.

Im Prolog wird zuerst der Zustand des Base Pointers (BP), welcher auf den oberen Teil des derzeitigen Stack-Frames zeigt, auf den Stack gepushed, um diesen im Epilog wieder herstellen zu können. Danach wird der BP mit dem Wert des SP überschrieben, d.h. BP und SP zeigen beide auf den alten BP auf dem Stack. Danach werden 16 Bytes (0x10) für die Variablen und Parameter von main auf dem Stack alloziert, indem der SP um die entsprechende Anzahl an Bytes verringert wird. Innerhalb des allozierten Speicherbereichs wird die Variable `i` mit dem Wert 0 initialisiert. Die Adresse der Variable `i` (BP - 8) wird an die Funktion `foo()` mittels des RDI Registers übergeben³⁹.



In einer kompilierten Anwendung existieren Variablen nur implizit, d.h. es gibt keine Symbole oder ähnliches mit denen z.B. die Variable `i` klar identifiziert werden kann. In Assembler ist eine Variable lediglich ein Bereich im (Haupt-)Speicher in welchem der Wert der Variable gespeichert ist.

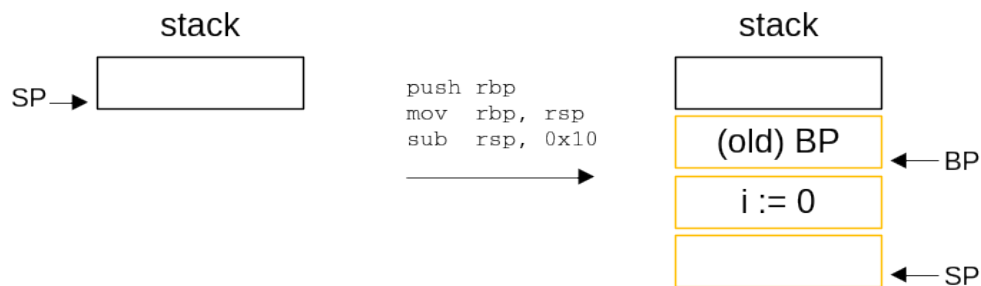


Abbildung 11: Stack-Frame von `main()`

```

0000000010348e0 <stack_01.foo>:
10348e0: push    rbp
10348e1: mov     rbp, rsp
10348e4: sub     rsp, 0x20
10348e8: mov     QWORD PTR [rbp-0x18], rdi

```

³⁹Wer mehr über Assembler-Programmierung lernen möchte, dem empfehle ich das Buch „x86-64 Assembly Language Programming with Ubuntu“, von Ed Jorgensen. Diese ist öffentlich zugänglich und bietet einen sehr guten und verständlichen Einstieg.

```

10348ec: mov     QWORD PTR [rbp-0x8],rdi
10348f0: mov     rax,QWORD PTR [rdi]
10348f3: add     rax,0x1
10348f7: mov     QWORD PTR [rbp-0x10],rax
10348fb: setb    al
10348fe: jb      1034902 <stack_01.foo+0x22>
1034900: jmp     1034924 <stack_01.foo+0x44>
1034902: movabs  rdi,0x101ed99
1034909:         00 00 00
103490c: mov     esi,0x10
1034911: xor     eax,eax
1034913: mov     edx,eax
1034915: movabs  rcx,0x101dfb0
103491c:         00 00 00
103491f: call    1034940 <builtin.default_panic>
1034924: mov     rax,QWORD PTR [rbp-0x18]
1034928: mov     rcx,QWORD PTR [rbp-0x10]
103492c: mov     QWORD PTR [rax],rcx
103492f: xor     eax,eax
1034931: add     rsp,0x20
1034935: pop     rbp
1034936: ret

```

Nach dem Aufruf von `foo()` wird zuerst ein neuer Stack-Frame für den Funktionsaufruf erzeugt. Innerhalb dieses Stack-Frames wird der Parameter `a` mit der Adressen von `i` initialisiert. Was auffällt ist, dass die in RDI gespeicherte Adresse gleich mehrmals auf den Stack geschrieben wird und zusätzlich direkt dereferenziert wird um den Wert von `i` in das Register RAX zu laden. Schaut man sich jedoch den gesamten Funktionskörper an so sieht man, dass von der Speicherstelle `BP - 24` die Adresse von `i` zum Zurückschreiben des inkrementierten Werts geladen wird. Damit ist `BP - 24` in diesem Fall der Parameter `a`. Dementsprechend sieht der Stack nach aufruf von `foo()` wie folgt aus.

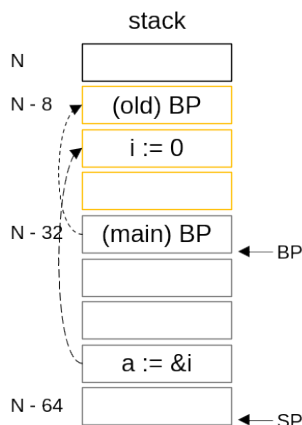


Abbildung 12: Stack-Frame von `foo()`

Diese im Funktionsprolog vollzogenen Schritte werden vor dem Verlassen der Funktion, im Epilog, umgekehrt, d.h. beim ausführen der `ret` Instruktion befindet sich der Stack, bezogen auf sein Layout, im selben Zustand wie vor dem Funktionsaufruf. Was sich natürlich geändert hat ist der Wert der Variable `i`.

Dynamic Memory

Wir haben uns die Allokation von dynamischem Speicher anhand des `GeneralPurposeAllocator` am Anfang dieses Kapitels schon etwas angeschaut. Die Lifetime von dynamisch allozierten Objekten ist etwas tückischer als die von statisch oder automatisch allozierten. Der Grund ist, dass bei komplexeren Programmen sowohl die Allokation als auch die Deallokation eines Objekts an verschiedenen Stellen im Code passieren kann, z.B. abhängig von einer Bedingung.

Ein Beispiel hierfür ist eine verkettete Liste, bei der alle Element dynamisch auf dem Heap alloziert werden. Bezogen auf die Allokation würde es in diesem Szenario mindestens eine Stelle geben und zwar der Bereich des Codes, in dem ein neues Listenelement erzeugt wird. Bei der Deallokation eines Elements muss zumindest unterschieden werden, ob ein Element aus der Liste entfernt wird oder ob die gesamte Liste, zum Ende des Programms, dealloziert werden soll, wobei letzteres als ein Sonderfall angesehen werden kann. Ein weiterer Aspekt auf den geachtet werden muss ist, dass nach dem Löschen eines Elements der Liste, alle Referenzen auf dieses Element invalide sind, d.h. es darf nicht mehr auf den Speicher zugegriffen werden.

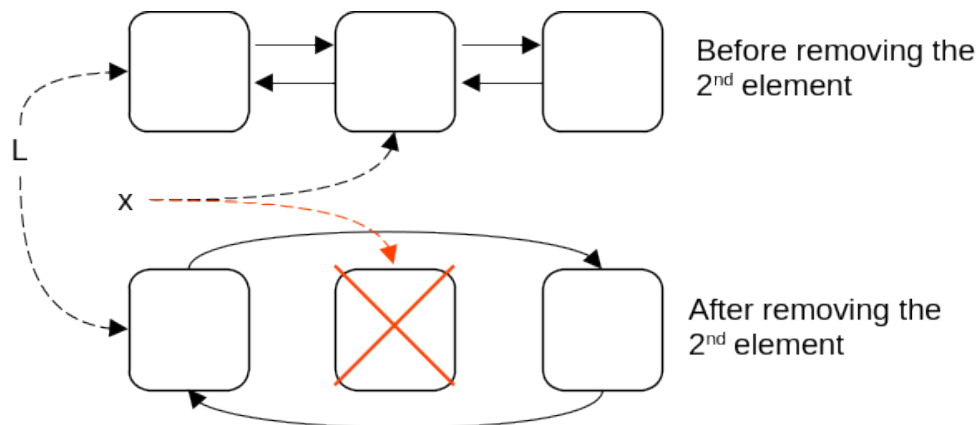


Abbildung 13: Beispiel einer verketteten Liste

```
// chapter03/linked-list.zig
const std = @import("std");

// Element einer verketteten Liste mit zwei (optionalen)
// Zeigern auf das nächste und vorherige Element.
const Elem = struct {
    prev: ?*Elem = null,
    next: ?*Elem = null,
    i: u32,
```

```

pub fn new(i: u32, allocator: std.mem.Allocator) !*@This() {
    var self = try allocator.create(@This());
    self.i = i;
    return self;
}

};

pub fn main() !void {
    // Hier fassen wir die Erzeugung eines neuen Allokator-Typen
    // und dessen Instanziierung in einen Ausdruck zusammen...
    var gpa = std.heap.GeneralPurposeAllocator(.{}){};
    // ... und binden dann den Allokator an eine Konstante.
    const allocator = gpa.allocator();

    // Als nächstes erzeugen wir (manuell) eine verkettete
    // Liste mit drei Elementen.
    var lhs = try Elem.new(1, allocator);
    defer allocator.destroy(lhs);
    var middle = try Elem.new(2, allocator);
    var rhs = try Elem.new(3, allocator);
    defer allocator.destroy(rhs);

    lhs.next = middle;
    middle.prev = lhs;

    middle.next = rhs;
    rhs.prev = middle;

    // Die Konstante L referenziert das erste Element aus
    // der Liste (`lhs`).
    const L = lhs;
    // Ausgehend vom ersten Element geben wir alle Werte der
    // Liste nacheinander aus.
    std.log.info("Wert von lhs: {d}", .{L.i});
    std.log.info("Wert von middle: {d}", .{L.next?.i});
    std.log.info("Wert von rhs: {d}", .{L.next?.next?.i});

    // Die Konstante `x` referenziert das mittlere Element...
    const x = middle;
    std.log.info(
        "Wert von Elem referenziert von x vor deallokation: {d}",
        .{x.i});

    // ... welches als nächstes aus der Liste (manuell) entfernt wird.
    lhs.next = middle.next;
    rhs.prev = middle.prev;

```

```

    allocator.destroy(middle);
    // ... ab diesem Zeitpunkt ist `x` ein dangling Pointer und
    // darf nicht mehr dereferenziert werden...

    // ... wir machen es trotzdem aber der Wert des referenzierten
    // Objekts ist ab diesem Zeitpunkt undefiniert.
    std.log.info(
        "Wert von Elem referenziert von x NACH deallokation: {d}",
        .{x.i});
}

```

In folgendem Beispiel erzeugen wir eine verkettete Liste mit drei Elementen. Als nächstes definieren wir eine Konstante `L`, die das erste Element der Liste `lhs` referenziert und geben nach und nach, durch Dereferenzierung, die Werte aller drei Elemente aus. Da weder `lhs`, `middle` noch `rhs` bis zum Zeitpunkt der Ausgabe dealloziert wurden, ist die Dereferenzierung erlaubt. Wie Sie vielleicht gesehen haben ist die dritte Ausgabe, die letzte Stelle an der `L` dereferenziert wird. Damit überschreitet die Lifetime von `L` zwar theoretisch die Lifetime von `lhs`, `middle` und `rhs`, in der Praxis spielt dies für die Korrektheit der Anwendung jedoch keine Rolle. Anders sieht es mit der Konstanten `x` aus. Zwischen der ersten und zweiten Dereferenzierung von `x` wird `middle` aus der Liste entfernt und dealloziert. Damit ist `x` ab der Deallokation von `middle` ein dangling Pointer was zum Problem wird, da `x` später noch einmal dereferenziert wird. Auch nach der Deallokation zeigt `x` weiterhin auf eine existierende Speicherstelle, jedoch wurde diese durch die Deallokation freigegeben, d.h. die Daten an dieser Stelle sind undefiniert. Das hält Zig jedoch nicht davon ab den referenzierten Speicher als Instanz von `Elem` zu interpretieren, was sich auch in der Kommandozeilenausgabe widerspiegelt.

```

$ ./linked-list
info: Wert von lhs: 1
info: Wert von middle: 2
info: Wert von rhs: 3
info: Wert von Elem ... von x vor deallokation: 2
info: Wert von Elem ... von x NACH deallokation: 2863311530

```

Diese Art von Speicherfehler wird als Use-After-Free bezeichnet und kann unter den richtigen Bedingungen von Angreifern genutzt werden, den Kontrollfluss des Programms zu übernehmen, sollte es für den Angreifer möglich sein die Speicherstelle zu kontrollieren.

Etwas das Sie sich grundsätzlich Angewöhnen sollten ist, Referenzen die Sie nicht mehr benötigen zu invalidieren. Eine Möglichkeit dies zu tun ist anstelle eines Pointers einen optionalen Pointer zu verwenden.

```

var x: ?*Elem = middle;
// ...

```

```
lhs.next = middle.next;
rhs.prev = middle.prev;
allocator.destroy(middle);
x = null; // wir invalidieren x direkt nach der Deallokation
```

Häufige Fehler

Im Gegensatz zu speichersicheren (engl. memory safe) Sprachen wie etwa Rust, bietet Zig einige Fallstricke, die das Leben als Entwickler schwer machen können, aber nicht müssen! In diesem Abschnitt werden wir uns einige davon näher anschauen und ich zeige Ihnen, wie Zig Ihnen dabei hilft sicheren Code zu schreiben.

Speicherzugriffsfehler (Access Errors)

Speicherzugriffsfehler sind eine typische Fehlerquelle und haben in der Vergangenheit schon zu so einigen Exploits geführt. Allgemein handelt es sich dabei um einen Oberbegriff für Programmierfehler, durch die unzulässig auf eine Speicherstelle zugegriffen wird. Zu den Speicherzugriffsfehlern gehören der Buffer-Overflow, Buffer-Over-Read, Invalid-Page-Fault und Use-After-Free. Den Use-After-Free haben wir uns im Kontext von Lifetimes schon angeschaut, an dieser Stelle möchte ich Ihnen die verbleibenden Fehler etwas näher bringen.

Buffer Overflow/ Over-Read

Der Buffer-Overflow und Buffer-Over-Read sind nah miteinander verwandt, kommen jedoch jeweils mit ihren eigenen Problemen. Beim Buffer-Overflow wird Speicher außerhalb eines validen Bereichs beschrieben. Dies ist meist das Resultat der unzureichenden Überprüfung der Grenzen eines Objekts, z.B. eines Arrays. Ein klassisches Beispiel ist ein Array, dass an einer Stelle indiziert wird die außerhalb der Grenzen des Arrays liegt.

```
var x: [10]u8 = .{0} ** 10;
x[10] = 1; // Index 10 ist out-of-bounds -> buffer overread!
```

Diese Art von Fehlern können genutzt werden um Daten von naheliegenden Objekten oder sogar Adressen zu überschreiben. In der Vergangenheit wurde diese Art von Fehler von Angreifern genutzt um Schadcode in Anwendungen einzuschleusen, die Rücksprungadresse zu überschreiben und so die Kontrolle über den Prozess zu übernehmen. Moderne Compiler injizieren deswegen sogenannte Stack-Canaries, einen randomisierten Wert der von einem Angreifer nicht erraten werden kann und der vor der Rückkehr in die aufrufende Funktion überprüft wird, in Stack-Frames die potenziell von einem Buffer-Overflow betroffen sein könnten. Ist ein Stack-Frame von einem Buffer-Overflow betroffen und wurde die Rücksprungadresse überschrieben, so bedeutet dies, dass auch der Canary überschrieben wurde. In diesem Fall wird der Prozess zur Sicherheit beendet. Wie das Zig-Zen so schön sagt: „Laufzeit-Crashes sind besser als Bugs“, (engl. „Runtime crashes are better than bugs“).

Im obigen Fall wird der Buffer-Overflow schon zur Compile-Zeit erkannt, da Arrays eine zur Compile-Zeit bekannte Länge besitzen (Zig-Zen: „Compile errors are better than runtime crashes“).

```
error: index 10 outside array of length 10
  x[10] = 1;
```

Allozieren wir den Speicher jedoch dynamisch so kann der Compiler uns nicht mehr vor unserem Fehler bewahren.

```
var x = try allocator.alloc(u8, 10);
x[10] = 1;
```

Da wir in Zig jedoch in den meisten Fällen mit Arrays oder Slices arbeiten und nicht mit rohen Zeigern und Zig für beide Datenstrukturen die Grenzen bei einem Speicherzugriff überprüft, wird der Buffer-Overflow zumindest zur Laufzeit erkannt und der Prozess beendet (Zig-Zen: „Runtime crashes are better than bugs“).

```
thread 7940 panic: index out of bounds: index 10, len 10
buffer-overflow.zig:12:6: 0x1037424 in main (buffer-overflow)
  x[10] = 1;
```

Invalid Page Fault

Moderne Betriebssysteme schirmen den Hauptspeicher ab und stellen jedem Prozess stattdessen virtuellen Speicher zur Verfügung, der aus Sicht des Prozesses nahezu unbegrenzt ist. Bei Bedarf werden Teile des Hauptspeichers, sogenannte Pages, in den virtuellen Adressraum eines Prozesses gemapped, wodurch dieser den Speicher lesend, so wie schreibend, nutzen kann.

Ein Invalid-Page-Fault ist ein Fehler bei dem ein Prozess versucht auf einen Speicherbereich zuzugreifen, der nicht durch eine Page gedeckt wird. Ein klassisches Beispiel hierfür ist die `NULL`-Pointer-Exception, bei dem innerhalb eines Programms versucht wird einen `NULL`-Zeiger zu dereferenzieren. Grund hierfür ist, dass die meisten Betriebssysteme keine physische Page auf den Speicherbereich mappen, der die Adresse `0x0000000000000000` mit einschließt. Wird eine Page-Fault durch das Betriebssystem erkannt, so erzeugt der Kernel einen Segmentation-Fault (Schutzverletzung) für den betroffenen Prozess, welcher diesen abnormal beendet. Jeder der schon einmal in C programmiert hat wird den entsprechenden Fehler `"sigsegv segmentation fault"` schon einmal auf der Kommandozeile gesehen haben.

Use After Free

Bei einem Use-After-Free wird Speicher, nach dem Ende dessen Lifetime, verwendet. Grundsätzlich hält Zig sie nicht davon ab, durch einen dangling Pointer, auf Speicher zuzugreifen, nachdem dieser wieder freigegeben wurde. Eine Möglichkeit das Risiko für Use-After-Free Bugs in Ihrem Code zu reduzieren, ist durch die Verwendung von optionalen Zeigern `?*T` bzw. `?*const T`.

Zusammenfassung

Bei dem Arbeiten mit Referenzen bzw. Slices sind zwei Fragen von essenzieller Bedeutung: Umschließt die Lifetime des referenzierten Objekts die der Referenz und wenn nein, habe ich dafür gesorgt, dass nach dem Ende der Lifetime des Objekts nicht mehr versucht wird auf dieses zuzugreifen. Fall Sie diese Fragen nicht beantworten können besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, dass sich Speicherfehler in Ihren Code einschleichen.

Hands-On: Taschenrechner

Jetzt wird es Zeit, dass wir die ganze Theorie einmal in die Praxis umsetzen. Das Ziel: einen Taschenrechner programmieren. Am Ende dieses Kapitels werden Sie einen Taschenrechner in den Händen halten, der die grundlegenden Rechenoperationen Plus, Minus, Mal und Geteilt unterstützt.

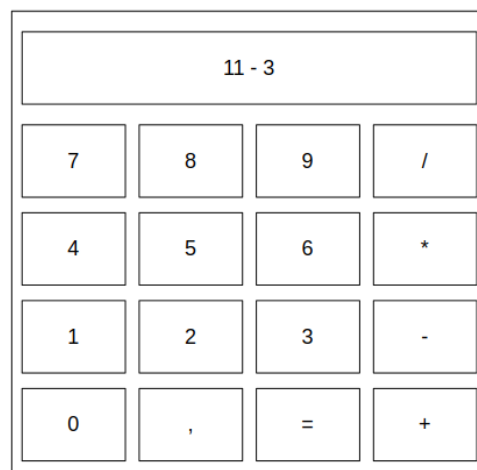


Abbildung 14: Skizze des zu programmierenden Taschenrechners

Für die graphische Benutzeroberfläche (GUI) unseres Taschenrechners verwenden wir `dvui`⁴⁰, eine Immediate-Mode-GUI-Library. Vereinfacht ausgedrückt bedeutet Immediate-Mode⁴¹, dass `dvui` keine Widgets zwischen den Frames speichert. Das heißt graphische Elemente sind nur dann sichtbar, wenn ein entsprechendes Kommando zum Zeichnen des Elements auch tatsächlich innerhalb des Frames ausgeführt wurde.

`Dvui` unterstützt verschiedene Backends, auf denen `dvui` aufbauen kann. Backends sind Low-Level-Bibliotheken die Zugriff zu Audio, Tastatur, Maus und Graphikhardware (etwa OpenGL) bieten. Das Backend, welches wir für `dvui` verwenden werden werden, heißt `SDL`⁴². `SDL` steht für die meisten gängigen Betriebssysteme zur Verfügung, darunter Windows, Linux, macOS, iOS und Android. Wir müssen uns jedoch nicht direkt mit `SDL` herumschlagen. `Dvui` bietet eine intuitive

⁴⁰<https://github.com/david-vanderson/dvui>

⁴¹[https://de.wikipedia.org/wiki/Immediate_Mode_\(Computergrafik\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Immediate_Mode_(Computergrafik))

⁴²<https://www.libsdl.org/>

API durch die sich GUIs beschreiben lassen ohne sich Gedanken um Low-Level-Konzepte machen zu müssen.

Dvui befindet sich, genau wie Zig selbst, noch in Entwicklung, weshalb wir für unsren Taschenrechner einen spezifischen Git-Commit verwenden, der in diesem Buch verwendeten Zig-Version kompatibel ist.

Projekt anlegen

Erzeugen Sie einen neuen Projektordner mit dem Namen *taschenrechner* und initialisieren Sie diesen.

```
$ cd taschenrechner/
$ zig init
info: created build.zig
info: created build.zig.zon
info: created src/main.zig
info: created src/root.zig
info: see `zig build --help` for a menu of options
```

Fügen Sie danach dvui als Dependency zu *build.zig.zon* hinzu.

taschenrechner/build.zig.zon

```
.dependencies = .{
    .dvui = .{
        .url = "https://github.com/david-vanderson/dvui/archive/316de718eef
5166cbdf9125656b35abaeb621445.tar.gz",
        .hash =
"12202bc99ddacde83c39ae59dc29b31b192ea20c9c67f62a4cffb19b2d2a31f0bccb",
    },
},
```

Innerhalb von *build.zig* können Sie im Anschluss auf die dvui Dependency zugreifen und das darin enthaltene Modul `dvui_sdl` importieren. Grundsätzlich kann eine Dependency mehrere Module und andere Ressourcen exportieren. Wie genau diese zu verwenden sind wird im besten Fall durch die jeweilige Dokumentation deutlich. Im Fall von dvui gibt es ein eigenständiges Demoprojekt⁴³, das als Vorlage dient.

taschenrechner/build.zig

```
pub fn build(b: *std.Build) void {
    // ...
```

⁴³<https://github.com/david-vanderson/dvui-demo>


```

    const dvui_dep = b.dependency("dvui", .{ .target = target, .optimize
= optimize });

    // ...

    exe.root_module.addImport("dvui", dvui_dep.module("dvui_sdl"));

    // ...
}

```

Durch `addImport` importieren wir `dvui_sdl` unter dem Namen `dvui`, das heißt wir können im Anschluss mit `@import("dvui")` auf das Modul zugreifen.

Hello dvui

Als nächstes brauchen wir ein Fenster, in dem unser Taschenrechner angezeigt werden soll. Kopieren sie hierfür den folgenden Code in `main.zig`.

taschenrechner/src/main.zig

```

const std = @import("std");
const dvui = @import("dvui");
comptime {
    std.debug.assert(dvui.backend_kind == .sdl);
}
const Backend = dvui.backend;

// Definiere einen Allokator für die Speicherallokation.
var gpa_instance = std.heap.GeneralPurposeAllocator(.{}){};
const gpa = gpa_instance.allocator();

const vsync = true;
var g_backend: ?Backend = null;

pub fn main() !void {
    defer _ = gpa_instance.deinit();

    // SDL-Backend initialisieren (erzeugt ein eigens Fenster)
    var backend = try Backend.initWindow(.{
        .allocator = gpa,
        .size = .{ .w = 400.0, .h = 600.0 },
        .min_size = .{ .w = 400.0, .h = 600.0 },
        .vsync = vsync,
        .title = "Taschenrechner",
    });
}

```

```

});
g_backend = backend;
defer backend.deinit();

// Fenster wird initialisiert
var win = try dvui.Window.init(
    @src(),
    gpa,
    backend.backend(),
    .{});
defer win.deinit();

main_loop: while (true) {

    // beginWait und waitTime spielen zusammen und rendern Frames
    // nur dann, wenn diese auch benötigt werden.
    const nstime = win.beginWait(backend.hasEvent());

    // Dieser Aufruf markiert den Anfang eines Frames. Nach diesem Aufruf
    // können dvui-Funktionen verwendet werden.
    try win.begin(nstime);

    // SDL hilft auch bei der Verarbeitung von Events, wie etwa
    // Tastatureingaben. Mit diesem Aufruf schicken wir alle SDL
    // Events zu dvui, zur Verarbeitung.
    const quit = try backend.addAllEvents(&win);
    if (quit) break :main_loop;

    // Mit dem folgenden Funktionsaufruf wird das Fenster zurückgesetzt.
    // Andererseits könnten Artefakte aus vorherigen Frames verbleiben,
    // die allgemein störend wirken.
    _ = Backend.c.SDL_SetRenderDrawColor(backend.renderer, 255, 255,
255, 255);
    _ = Backend.c.SDL_RenderClear(backend.renderer);

    // An dieser Stelle können wir weitere dvui-Funktionen aufrufen...

    // Dieser Funktionsaufruf markiert das Ende eines Frames. Es dürfen
    // keine dvui-Funktionen mehr aufgerufen werden!
    const end_micros = try win.end(.{});

    // Cursor-Management
    backend.setCursor(win.cursorRequested());
    backend.textInputRect(win.textInputRequested());

    // Render den Frame...

```

```

        backend.renderPresent();

        const wait_event_micros = win.waitForTime(end_micros, null);
        backend.waitForEventTimeout(wait_event_micros);
    }
}

```

Der obige Code besteht aus zwei Hauptteilen: dem Erzeugen eines neuen Fensters und der Hauptschleife `main_loop`. Die Funktion `initWindow` erwartet verschiedene Optionen, wobei für die meisten Standardwerte definiert sind, die automatisch übernommen werden. Für die Allokation von dynamischem Speicher verwenden wir einen `GeneralPurposeAllocator`, als initiale Fenstergröße geben wir 400 mal 600 Pixel an und der Titel unserer Applikation ist *Taschenrechner*.

Innerhalb von `main_loop` implementieren wir den Hauptteil der Anwendung. Die zu sehenden Funktionsaufrufe sind dabei Boiler-Plate-Code und bei allen dvui-Anwendungen mehr oder weniger gleich.

Wenn Sie nun `zig build run` ausführen, sollten Sie ein leeres Fenster mit dem Titel *Taschenrechner* sehen.

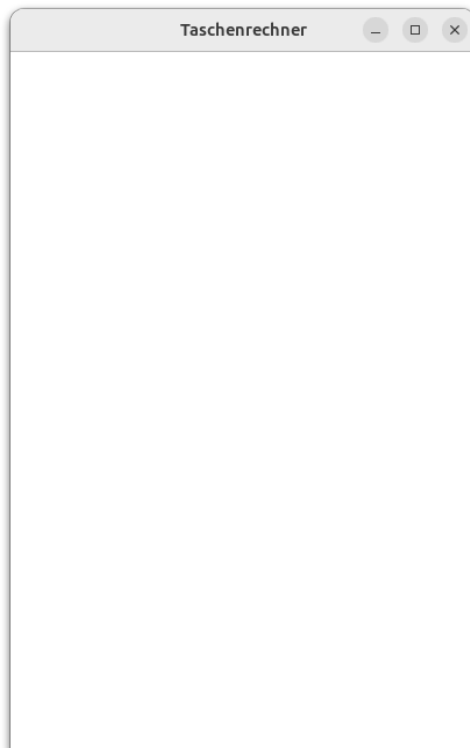


Abbildung 15: Fenster des Taschenrechners ohne weitere Widgets

User Interface

Unser Taschenrechner besteht rein konzeptionell aus zwei Teilen: einer Anzeige und einem Nummernblock, wobei der Block wiederum in einzelne Tasten unterteilt werden kann. Durch drücken dieser Tasten lässt sich der Zustand des Taschenrechners verändern, welcher über die Anzeige zurück an den Nutzer gespiegelt wird. Der interne Zustand kann dabei als Zustandsautomat betrachtet werden. Bevor wir uns jedoch um die Logik des Taschenrechners kümmern, wenden wir uns der Nutzeroberfläche zu.

Als erstes fügen wir einen Puffer für die Nutzereingaben hinzu. Hierfür bietet sich eine `ArrayList(u8)` an, welche eine lineare Sequenz an Bytes darstellt. Der Vorteil von `ArrayList` gegenüber einem `Array` ist, dass sich `ArrayList`s mühelos erweitern lassen, ohne dass wir uns Gedanken über den zu allozierenden Speicher machen müssen.

taschenrechner/src/main.zig

```
// ...

var display_text: std.ArrayList(u8) = std.ArrayList(u8).init(gpa);

// ...

pub fn main() !void {
    // ...

    display_text.deinit();
}
```

Die Variable `display_text`, an die unsere `ArrayList(u8)` gebunden wird, definieren wir im umschließenden Kontainer der Main-Funktion. Der Grund hierfür ist lediglich, dass wir damit auch von anderen Funktionen, innerhalb von `main.zig`, auf die Variable zugreifen können. Da unsere Anwendung mit nur einem Thread auskommt, ist das auch in Ordnung und wir müssen uns keine Gedanken um etwaige Wettlaufsituationen (Race-Condition/ -Hazard)⁴⁴ machen. Außerhalb von Funktionen können wir außerdem kein `defer` verwenden, weshalb wir `display_text` am Ende der Main-Funktion deinitialisieren, das heißt den allozierten Speicher wieder freigeben.

Für das Layout des Taschenrechners definieren wir eine Funktion mit dem Namen `taschenrechner` (ja ich weiß... sehr originär), die innerhalb der Hauptschleife aufgerufen wird.

taschenrechner/src/main.zig

```
pub fn main() !void {

    // ...
```

⁴⁴<https://de.wikipedia.org/wiki/Wettlaufsituation>

```

main_loop: while (true) {

    // ...

    // An dieser Stelle können wir weitere dvui-Funktionen aufrufen...
    try taschenrechner();

    // ...

}

// ...

}

pub fn taschenrechner() !void {
    var vbox = try dvui.box(@src(), .vertical, .{});
    {
        // Display
        try dvui.label(
            @src(),
            "{s}",
            .{display_text.items},
            .{ .gravity_y = 0.5 },
        );

        // Ziffernblock
        var block = try dvui.box(@src(), .vertical, .{});
        {
            var row1 = try dvui.box(@src(), .horizontal, .{});
            {
                if (try dvui.button(@src(), "7", .{}, .{ .gravity_y = 0.5 })) {
                    try display_text.append('7');
                }
                if (try dvui.button(@src(), "8", .{}, .{ .gravity_y = 0.5 })) {
                    try display_text.append('8');
                }
                if (try dvui.button(@src(), "9", .{}, .{ .gravity_y = 0.5 })) {
                    try display_text.append('9');
                }
                if (try dvui.button(@src(), "/", .{}, .{ .gravity_y = 0.5 })) {
                    try display_text.append('/');
                }
            }
            row1.deinit();
        }
    }
}

```

```

var row2 = try dvui.box(@src(), .horizontal, .{});
{
    if (try dvui.button(@src(), "4", .{}, .{ .gravity_y = 0.5 })) {
        try display_text.append('4');
    }
    if (try dvui.button(@src(), "5", .{}, .{ .gravity_y = 0.5 })) {
        try display_text.append('5');
    }
    if (try dvui.button(@src(), "6", .{}, .{ .gravity_y = 0.5 })) {
        try display_text.append('6');
    }
    if (try dvui.button(@src(), "*", .{}, .{ .gravity_y = 0.5 })) {
        try display_text.append('*');
    }
}
row2.deinit();

var row3 = try dvui.box(@src(), .horizontal, .{});
{
    if (try dvui.button(@src(), "1", .{}, .{ .gravity_y = 0.5 })) {
        try display_text.append('1');
    }
    if (try dvui.button(@src(), "2", .{}, .{ .gravity_y = 0.5 })) {
        try display_text.append('2');
    }
    if (try dvui.button(@src(), "3", .{}, .{ .gravity_y = 0.5 })) {
        try display_text.append('3');
    }
    if (try dvui.button(@src(), "-", .{}, .{ .gravity_y = 0.5 })) {
        try display_text.append('-');
    }
}
row3.deinit();

var row4 = try dvui.box(@src(), .horizontal, .{});
{
    if (try dvui.button(@src(), "0", .{}, .{ .gravity_y = 0.5 })) {
        try display_text.append('0');
    }
    if (try dvui.button(@src(), ",", .{}, .{ .gravity_y = 0.5 })) {
        try display_text.append(',');
    }
    if (try dvui.button(@src(), "=", .{}, .{ .gravity_y = 0.5 })) {
        try display_text.append('=');
    }
    if (try dvui.button(@src(), "+", .{}, .{ .gravity_y = 0.5 })) {
        try display_text.append('+');
    }
}

```

```

        }
    }
    row4.deinit();
}
block.deinit();
}
vbox.deinit();
}

```

Dvui erlaubt es mit einer Box mehrere graphische Elemente entweder horizontal (`.horizontal`) oder vertikal (`.vertical`) anzuordnen. Mit einem Aufruf der Funktion `box()` wird eine Container vom Typ Box geöffnet. Wird die `deinit()` Methode auf einer Box-Variable aufgerufen, so ist dies mit dem Schließen des Containers gleichzusetzen. Damit sind alle graphischen Element, zum Beispiel ein Button der mit der `button()` Funktion erzeugt wird, die zwischen der Definition einer Containervariable und dem Aufruf von `deinit()` erzeugt werden automatisch Teil des Containers.

Die GUI unseres Taschenrechners besteht aus einer vertikalen Box `vbox` die zwei Elemente enthält: das Display, welches die Eingabe anzeigt, und dem Ziffernblock.

Für das Display verwenden wir die Funktion `label()` mit der Text dargestellt wird. Die Funktion erwartet unter anderem einen Format-String, sowie eine beliebige Anzahl an Ausdrücken, deren Werte in den Format-String übernommen werden sollen. In unserem Fall soll nur der Inhalt von `display_text` angezeigt werden. Aus diesem Grund verwenden wir den Format-String `"{s}"` (`{s}` steht für ersetze durch String) und übergeben als zugehörigen Ausdruck den in der `ArrayList` gespeicherten String.

Der Ziffernblock besteht aus einer vertikalen Box, die insgesamt vier horizontale Boxen umschließt. Jeder der horizontalen Boxen enthält vier Buttons, die jeweils eine Taste unseres Taschenrechners darstellen. Der Vorteil von dvui ist, dass wir für Buttons nicht umständlich Callbacks registrieren müssen (vielleicht erinnern Sie sich noch an das GTK-Beispiel aus Kapitel 1), stattdessen gibt jeder Button direkt `true` zurück, sollte er gedrückt worden sein. Das heißt wir können einfach mit `if` überprüfen ob der jeweilige Button gedrückt wurde und eine gewünschte Aktion ausführen. Fürs Erste begnügen wir uns damit, das Symbol der jeweiligen gedrückten Taste an `display_text` anzufügen.

Nach erneutem kompilieren und starten der Anwendung sollten Sie das folgende sehen.



Abbildung 16: Taschenrechner mit grundlegendem Layout aber ohne Logik

Zustände Bitte

Um die Logik des Taschenrechners zu implementieren gibt es verschiedene Ansätze. Manche Mathematikbibliotheken besitzen zum Beispiel eine `eval()` Funktion, mit der sich beliebige mathematische Ausdrücke evaluieren lassen. Die Logik unseres Taschenrechners implementieren wir jedoch selber. Damit dies nicht komplett ausartet, reduzieren wir die Möglichkeiten des Taschenrechners auf ein Minimum.

Der in Abbildung 17 abgebildete Taschenrechner akzeptiert Ausdrücke bestehend aus genau zwei (Fließkomma-)Zahlen, getrennt durch ein mathematisches Symbol `sym` (Plus `+`, Minus `-`, Mal `*` oder Geteilt `/`)⁴⁵.

Ausgehen vom initialen Zustand `start` können wir eine beliebige Folge an Ziffern (Null bis Neun) eingeben. Danach folgt entweder ein Komma oder eines der erlaubten, mathematischen Symbole. Nach dem Symbol folgt wieder eine (Fließkomma-)Zahl. Durch Eingabe des Gleichheitszeichens `=` erreichen wir den Endzustand, das heißt der Ausdruck wird ausgewertet und auf dem Display des Taschenrechners angezeigt. Folgt keine Ziffer hinter einem Komma, so wird dieses bei der Auswertung ignoriert.

Eingaben für die keine Kante existiert, werden von unserem Taschenrechner ignoriert, das heißt sie werden nicht an `display_text` angefügt.

⁴⁵Die theoretischen Informatiker mögen mir den verunstalteten Automaten verzeihen.

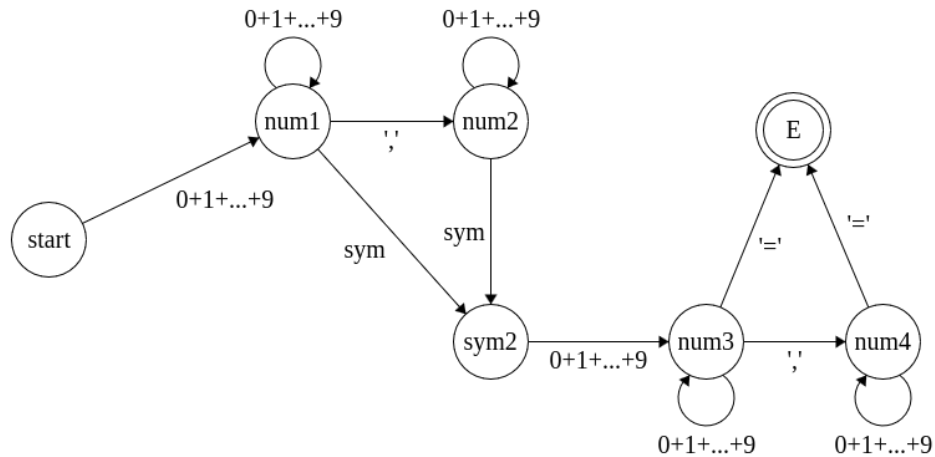


Abbildung 17: Zustandsautomat eines extrem vereinfachten Taschenrechners

Die einzelnen Zustände können wir als Enum repräsentieren. Fügen sie den folgenden Code an den Anfang von *main.zig* hinzu.

taschenrechner/src/main.zig

```
// ...

const State = enum {
    start,
    num1,
    num2,
    sym2,
    num3,
    num4,
    E,
};

// Am Anfang befinden wir uns im `start` Zustand
var state: State = .start;
var display_text: std.ArrayList(u8) = std.ArrayList(u8).init(gpa);

// ...
```

Für die Verarbeitung der Nutzereingaben definieren wir eine Funktion `addValue`, sowie zwei Hilfsfunktionen `isDigit` und `isSym`. Die Funktion `addValue` bildet den Zustandsautomaten aus Abbildung 17 ab und fügt die jeweilige Eingabe zu unserem Textbuffer `display_text` hinzu.

Die Funktion `isDigit` prüft ob die Eingabe eine Zahl zwischen Null und Neun ist, während `isSym` überprüft, ob die Eingabe eines der Symbole `+`, `-`, `*` oder `/` darstellt.

taschenrechner/src/main.zig

```
fn addValue(v: u8) !void {
    switch (state) {
        .start => {
            if (isDigit(v)) {
                try display_text.append(v);
                state = .num1;
            }
        },
        .num1 => {
            if (isDigit(v)) {
                try display_text.append(v);
            } else if (isSym(v)) {
                // Wir nutzen ein Leerzeichen um Zahlen von +, -, * oder /
                // zu trennen. Das erleichtert uns später das Parsen.
                try display_text.append(' ');
                try display_text.append(v);
                state = .sym2;
            } else if (v == ',') {
                try display_text.append(v);
                state = .num2;
            }
        },
        .num2 => {
            if (isDigit(v)) {
                try display_text.append(v);
            } else if (isSym(v)) {
                try display_text.append(' ');
                try display_text.append(v);
                state = .sym2;
            }
        },
        .sym2 => {
            if (isDigit(v)) {
                try display_text.append(' ');
                try display_text.append(v);
                state = .num3;
            }
        },
        .num3 => {
            if (isDigit(v)) {
                try display_text.append(v);
            } else if (v == '=') {
                state = .E;
            }
        }
    }
}
```

```

        } else if (v == ',') {
            try display_text.append(v);
            state = .num4;
        }
    },
    .num4 => {
        if (isDigit(v)) {
            try display_text.append(v);
        } else if (v == '=') {
            state = .E;
        }
    },
    .E => {}, // Nichts zu tun...
}

fn isDigit(v: u8) bool {
    return v >= 0x30 and v <= 0x39;
}

fn isSym(v: u8) bool {
    return v == '+' or v == '-' or v == '*' or v == '/';
}

```

Die einzige Aufgabe von `addValue` ist es sicher zu stellen, dass der Nutzer nur (nach unseren Maßstäben) korrekte Eingaben tätigen kann. Damit die Funktion jedoch auch Anwendung findet müssen die Aufrufe von `display_text.append()`, innerhalb von `taschenrechner()`, durch einen Aufruf von `addValue()` ersetzt werden, zum Beispiel `try display_text.append('+');` durch `try addValue('+');`.

Danach können Sie mit **zig build run** die Anwendung neu kompilieren, welche jetzt, je nach Zustand, nur noch bestimmte Eingaben annimmt.

Ausdruck Evaluieren

Nachdem wir die Regeln für (aus unserer Sicht) korrekte Ausdrücke festgelegt haben, müssen wir diese nun nur noch Evaluieren. Zum Glück bestehen unsere Ausdrücke jeweils nur aus zwei Zahlen. Damit müssen wir uns um die Reihenfolge der Auswertung keine Sorgen machen.

taschenrechner/src/main.zig

```

fn eval() !void {
    // Die Auswertung findet nur statt, sollten wir im
    // Endzustand sein.
    switch (state) {

```

```

.E => {
    // Wir müssen das Komma durch einen Punkt ersetzen,
    // da ansonsten der Parser einen Fehler wirft.
    for (display_text.items) |*item| {
        if (item.* == ',') item.* = '.';
    }

    // Als nächstes teilen wir den String an den Leerzeichen.
    var iter = std.mem.splitSequence(u8, display_text.items, " ");

    // Erste Zahl
    const n1_ = iter.next().?;
    const n1 = if (n1_[n1_.len - 1] == '.') n1_[0 .. n1_.len - 1]
else n1_;

    // Symbol
    const sym = iter.next().?;
    // Zweite Zahl
    const n2_ = iter.next().?;
    const n2 = if (n2_[n2_.len - 1] == '.') n2_[0 .. n2_.len - 1]
else n2_;

    // Nun müssen wir die Zahlenstrings in eine Fließkommazahl
    // umwandeln. Hierzu haben wir im Vornhinein die Kommas
    // durch Punkte ersetzt.
    const num1 = try std.fmt.parseFloat(f128, n1);
    const num2 = try std.fmt.parseFloat(f128, n2);

    // Je nach Symbol führen wir eine andere mathematische
    // Operation aus.
    const res = switch (sym[0]) {
        '+' => num1 + num2,
        '-' => num1 - num2,
        '*' => num1 * num2,
        '/' => num1 / num2,
        else => unreachable,
    };

    // Jetzt schreiben wir das Ergebnis zurück in den `display_text`.
    display_text.clearAndFree();
    try display_text.writer().print("{d}", .{res});

    // Sollte das Ergebnis kein Komma enthalten, sind wir wieder
    // in Zustand num1...
    state = .num1;
    for (display_text.items) |*item| {
        if (item.* == '.') {
            item.* = ',';
        }
    }
}

```

```

        // ...ansonsten sind wir in Zustand num2.
        state = .num2;
    }
}
},
else => {},
}
}

```

Die Funktion `eval()` parsed, falls wir im Endzustand sind, den in `display_text` enthaltenen String in drei Bausteine: die erste Zahl, ein Symbol und die zweite Zahl. Da wir alle eingaben Überprüfen wissen wir beim Parsen, dass der String das erwartete Format hat, wodurch wir beim Aufruf von `next()` den `null`-Fall nicht explizit prüfen müssen.

Das Ergebnis wird zurück in `display_text` geschrieben. Dadurch können wir mit dem Ergebnis direkt weiterrechnen. Je nachdem, ob das Ergebnis ein Komma enthält, ist der Taschenrechner nach der Berechnung entweder in Zustand `num1` oder `num2`.

Damit das Ergebnis auch berechnet wird, fügen sie einen Aufruf der `eval()` Funktion an das Ende der `taschenrechner()` Funktion hinzu.

taschenrechner/src/main.zig

```

pub fn taschenrechner() !void {
    // ...

    try eval();
}

```

Herzlichen Glückwunsch! Sie haben Ihren ersten, sehr minimalistischen Taschenrechner in Zig programmiert.

Zusammenfassung

In diesem Kapitel haben Sie gelernt, wie Sie graphische Anwendungen mit `dvui` entwickeln. Wir haben uns angeschaut, wie ein neues Fenster erzeugt wird und haben dieses mit verschiedenen graphischen Elementen befüllt. Durch die Interaktion mit Buttons haben wir den Zustand unserer Anwendung verändert. Im weiteren haben wir gesehen, wie wir mit der Hilfe von Enums den Zustand unserer Anwendung im Blick behalten und ausgehend von diesem Zustand nur bestimmte Interaktionen zulassen.

Bei unserem Taschenrechner gibt es noch viel Verbesserungsbedarf. Scheuen Sie sich deshalb nicht mit dem bestehenden Code zu experimentieren. Wie wäre es zum Beispiel mit einer Rücksetzfunktion?

Control Flow

Zig bietet eine ganze Reihe an Kontrollstrukturen, mit denen vorgegeben werden kann, in welcher Reihenfolge die Handlungsschritte eines Algorithmus, beziehungsweise einer Funktion, abzuarbeiten sind. Hierzu zählen bedingte Anweisungen (`if`, `else if`, `else` und `switch`) mit denen verschiedene Zweige, basierend auf einer Bedingung, ausgeführt werden können, Schleifen (`while` und `for`) durch die eine bestimmte Aufgabe mehrere male ausgeführt werden kann und `break`, sowie `continue`, um den Ausführungsfluss an einer anderen Stelle fortzuführen. Zigs `for`-Loops machen es nicht nur einfach über Arrays, Slices und die Elemente von Many-Item-Pointers zu iterieren, sondern sie erlauben auch das parallele Iterieren über mehrere Kollektionen.

Bedingte Anweisungen

Eine der grundlegendsten Kontrollstrukturen in der strukturierten Programmierung sind bedingte Anweisungen. Hierdurch können einzelne Ausdrücke oder Blöcke, basierend auf einer Bedingung, ausgeführt werden.

Zig bietet zwei Wege, Verzweigungen zu implementieren: If-Statements und Switch-Statements. Während sich If-Statements vor allem für die Überprüfung einer kleinen Menge an Bedingungen eignen, machen es `switch`-Statements einfach, auch auf einer größeren Menge an möglichen Bedingungen zu agieren.

If

Die einfachste Form eines If-Statements ist eine bedingte Anweisung, bestehend aus einer Bedingung und einem zugehörigen Code-Abschnitt. Dieser Abschnitt kann entweder ein Block sein, eingegrenzt durch geschweifte Klammern `{ }` oder ein Ausdruck (engl. Expression).

Jede einfache bedingte Anweisung beginnt mit dem Schlüsselwort `if`, gefolgt von einer Bedingung in runden Klammern `()`. Die Bedingung muss ein Ausdruck sein, der zu einem `bool` evaluiert, das heißt der Ausdruck ist entweder `true` oder `false`. Nach der Bedingung folgt entweder ein Block oder ein Ausdruck, welcher ausgeführt wird, sollte die Bedingung zu `true` evaluieren.

```
const temp = 31;
if (temp < 20) {
    std.debug.print("Es hat {d} Grad! Pack ne Jacke ein!", .{temp});
}
```

Im obigen Beispiel wird geprüft, ob es weniger als 20 Grad Celsius hat. Ist dies der Fall wird eine Nachricht ausgegeben, dass es kalt ist und man eine Jacke einpacken soll. Andernfalls wird der zum `if` gehörende Block nicht ausgeführt.

Oft ist es nötig, entweder einen bestimmten Fall abzudecken oder falls dieser nicht eintritt, unabhängig von weiteren möglichen Fällen, auf eine Alternative zurückzufallen. Hierzu werden Verzweigungen verwendet. Die einfachste Verzweigung ist ein `if - else`. Ein `else` ist optional und kann niemals alleine stehen, es muss immer auf ein `if` beziehungsweise `else if` folgen. Es wird ausgeführt, sollte keiner der zuvorkommenden Bedingungen erfüllt worden sein.

```
const temp = 31;
if (temp < 20) {
    std.debug.print("Es hat {d} Grad! Pack ne Jacke ein!", .{temp});
} else {
    std.debug.print("Eigentlich ganz schön heute!", .{});
}
```

Das obige Beispiel bedeutet: falls es weniger als 20 Grad Celsius hat gib die erste Nachricht aus, ansonsten gib die zweite Nachricht aus. Dabei ist garantiert, dass einer der beiden Zweige definitiv ausgeführt wird.

Unter der Verwendung von `else if` können beliebig viele Zweige miteinander verkettet werden. Genau wie bei `if` enthält ein `else if` eine Bedingung die erfüllt sein muss, damit der zugehörige Zweig ausgeführt wird. Dabei ist zu betonen, dass bei verketteten, bedingten Anweisung immer nur einer der definierten Fälle zutreffen kann! Die Fälle werden dabei von oben nach unten abgearbeitet.

chapter04/if.zig

```
const temp = 31;
if (temp < 20) {
    std.debug.print("Es hat {d} Grad! Pack ne Jacke ein!", .{temp});
} else if (temp > 30) {
    std.debug.print("Wow {d} Grad! Pack die Badehose ein!", .{temp});
} else {
    std.debug.print("Eigentlich ganz schön heute!", .{});
}
```

Das obige Beispiel liest sich wie folgt. Hat es weniger als 20 Grad Celsius so wird der Nutzer aufgefordert eine Jacke einzupacken. Hat es mehr als 30 Grad Celsius, so wird er aufgefordert

eine Badehose einzupacken. Ansonsten, falls die Temperatur zwischen 20 und 30 Grad liegt, wird der `else`-Block ausgeführt.

`if`, `else if` und `else` können auch dazu verwendet werden, basierend auf einer oder mehreren Bedingungen, eine Variable zu initialisieren. Hierzu wird eine If-Expression verwendet. Der Unterschied ist, dass anstelle eines Blocks ein Ausdruck auf die jeweilige Bedingung bzw. `else` folgt. Wie alle anderen Ausdrücke auch, müssen If-Expressions mit einem Semikolon `;` abgeschlossen werden.

chapter04/if.zig

```
const nachricht =
    if (temp < 20)
        "Pack ne Jacke ein!"
    else if (temp > 30)
        "Pack die Badehose ein!"
    else
        "Eigentlich ganz schön heute!";

std.debug.print(nachricht, .{});
```

In diesem Beispiel wird je nachdem welche Bedingung wahr ist, die Konstante `nachricht` mit dem entsprechenden String initialisiert. Alle Zweige müssen hierfür einen Wert des selben Typs zurückgeben, das heißt der Rückgabetytpe der If-Expression wird durch die Rückgabewerte aller zweige bestimmt. Außerdem ist in diesem Fall das `else` nicht optional, da es sonst zu Fällen kommen kann, in denen `nachricht` gar kein Wert zugewiesen wird.

Sollte für bestimmte Fälle kein vernünftiger Rückgabewert angegeben werden können, so kann innerhalb einer If-Expression auch `null` verwendet werden. In diesem Fall ist der Rückgabewert des Ausdrucks ein Optional.

```
const nachricht: ?[]const u8 =
    if (temp < 20)
        "Pack ne Jacke ein!"
    else if (temp > 30)
        "Pack die Badehose ein!"
    else
        null;
```

If mit Errors

Mit `if` kann auch auf Fehler geprüft werden. Hierfür muss die Bedingung eines If-Statements ein Ausdruck sein, der zu einem Error-Typ evaluiert (zum Beispiel `anyerror!u32`). Das `else` ist bei der Prüfung von Fehlern nicht optional und muss immer verwendet werden.

chapter04/if.zig

```
test "error capture #1" {
  const a: anyerror!u32 = 7;
  if (a) |value| {
    try std.testing.expect(value == 7);
  } else |err| {
    _ = err;
    unreachable;
  }
}
```

Die durch `| |` eingerahmten Variablen hinter dem `if` und `else` werden als Capture bezeichnet. Sie „fangen“ jeweils den zum Zweig gehörenden Wert des Error-Typs.

Evaluiert der Ausdruck (im obigen Fall ist dies lediglich die Variable `a`) zu einem Error, so wird der `else`-Zweig betreten und der Error wird an `err` gebunden. Andernfalls wird der If-Zweig betreten und der Wert (in diesem Beispiel `7` vom Typ `u32`) wird an `value` gebunden. Die Namen der Captures sind, nach den Syntax-Regeln für Variablen, frei wählbar. Wird ein Capture nicht benötigt, so kann anstelle eines Namen auch ein `_` verwendet werden.

Im Kontrast zu `catch` entpackt ein `if` den Wert eines Ausdrucks nicht automatisch, sondern bindet ihn lediglich an ein Capture. Das Verhalten von `catch` lässt sich jedoch auch mit `if` reproduzieren:

chapter04/if.zig

```
test "error capture #2" {
  const a: anyerror!u32 = 7;
  const value = if (a) |value| value else |_| {
    unreachable;
  };
  try std.testing.expect(value == 7);
}
```



Das im obigen Beispiel zu sehende `unreachable` hilft bei der Code-Optimierung. Es sagt aus, dass der Zweig nicht erreicht werden kann. Wenn Sie `unreachable` verwenden müssen Sie sich absolut sicher sein, dass dies auch zutrifft! Für den gegebenen Fall ist dies trivial, da `a` immer den Wert `7` hält.

If mit Optionals

Analog zu Errors kann mit `if` auch auf `null` getestet werden. Während bei Errors der `else`-Zweig Pflicht ist, kann dieser für Optionals auch weggelassen werden.

chapter04/if.zig

```
test "optionals capture #1" {
    const a: ?u32 = 7;
    if (a) |value| {
        try std.testing.expect(value == 7);
    } else {
        // Mach etwas falls `a == null`
    }
}
```

Evaluiert der gegebene Ausdruck (im obigen Beispiel die Variable `a`) zu `null`, so wird der `else`-Zweig ausgeführt, falls dieser vorhanden ist. Andernfalls wird der If-Zweig ausgeführt und der entpackte Wert an den Capture `value` gebunden.

Pointer-Capture

Durch Pointer-Capture können, bei der Verwendung von `if` mit Errors oder Optionals, die Werte einer Variable modifiziert werden. Dabei ist das Capture ein Zeiger auf die ursprüngliche Variable.

chapter04/if.zig

```
test "optionals with pointer-capture #1" {
    var a: ?u32 = 7;
    if (a) |*value| {
        try std.testing.expect(value.* == 7);
        value.* += 1;
    }
    try std.testing.expect(a == 8);
}
```

Switch

Während bei If-Statements der Zweig basierend auf einem Boolean (`true`) ausgewählt wird, verwenden Switch-Statements einen Musterabgleich (engl. Pattern-Matching). Hierfür wird ein Wert, mit einem oder mehreren Werten des selben Typs, verglichen. So lässt sich zum Beispiel überprüfen, ob ein Integer in einem bestimmten Wertebereich liegt.

Jedes Switch-Statement beginnt mit dem Schlüsselwort `switch` gefolgt von einem Ausdruck in runden Klammern. Der Wert dieses Ausdrucks wird mit einem oder mehreren Mustern verglichen, die jeweils einen Zweig darstellen. Die Zweige werden in geschweiften Klammern zusammengefasst und bestehen aus `Muster => {}` oder `Muster => Ausdruck`, jeweils getrennt durch ein Komma.

chapter04/switch.zig

```

const std = @import("std");

test "basic switch statement" {
    const a: u64 = 7;
    var b: u64 = 5;

    switch (b) {
        // Jeder Zweig kann aus einem einzigen Wert bestehen.
        1 => b += a,
        // Mehrere Wert können mit `,` verknüpft werden.
        2, 3, 4, 5, 6 => b *= a,
        // Auf der Rechten Seite des `=>` kann neben einem
        // Ausdruck auch ein Block stehen.
        7 => {
            b -= a;
        },
        // Als Muster für einen Zweig können beliebige Ausdrücke
        // verwendet werden, solange diese zur Kompilierzeit
        // bekannt sind!
        blk: {
            const x = 5;
            const y = 3;
            break :blk x + y;
        } => b /= a,
        // Der `else`-Zweig deckt alles bisher nicht abgedeckte ab.
        else => b = a,
    }

    try std.testing.expectEqual(@as(u64, 35), b);
}

```

Wichtig ist, dass bei einem `switch` alle möglichen Fälle abgedeckt sein müssen. Ist dies nicht möglich oder zu aufwendig kann ein `else`-Zweig verwendet werden, der alle bisher nicht abgedeckten Möglichkeiten abdeckt. Sollten nicht alle möglichen Fälle abgedeckt werden, so resultiert dies in einem Fehler während des Kompilierens.



Jeder Fall eines `switch` steht für sich alleine, das heißt es muss nicht explizit aus dem `switch` „ausgebrochen“ werden. Dies steht im Kontrast zu Sprachen, wie etwa C, bei denen, von oben nach unten, durch die einzelnen Fälle durchgefallen werden kann, das heißt solange nicht das Ende des `switch` erreicht ist, wird in C der nächste Switch-Case ausgeführt.

Genau wie bei `else` kann auch ein `switch` als Ausdruck verwendet werden.

```

test "basic switch expression" {
    const a: u64 = 7;
    var b: u64 = 5;

    b = switch (b) {
        // `b + a` ist ein Ausdruck, dessen Resultat, falls der Zweig
        // ausgewählt wird, als Resultat des `switch`-Ausdrucks verwendet
        // wird.
        1 => b + a,
        2, 3, 4, 5, 6 => b * a,
        // Durch die Verwendung eines Labels (in diesem Fall `blk`). kann
        // das Ergebnis von `b - a` aus dem Block herausgereicht werden.
        7 => blk: {
            break :blk b - a;
        },
        blk: {
            const x = 5;
            const y = 3;
            break :blk x + y;
        } => b / a,
        else => a,
    };

    try std.testing.expectEqual(@as(u64, 35), b);
}

```

Genau wie alle anderen Ausdrücke auch, wird `switch` mit einem Semikolon abgeschlossen. Bei der Verwendung eines `switch` als Ausdruck ist wichtig, dass alle Zweige einen Rückgabewert besitzen und dass die Rückgabewerte aller Zweige vom selben Typ ist, bzw. in einen gemeinsamen Typ konvertiert werden kann. Dies schließt die Verwendung von `null` mit ein.

Mit Switch-Cases kann ebenfalls überprüft werden, ob ein Wert in einem bestimmten Wertebereich liegt. Wertebereiche werden durch einen Start- und Endwert eingegrenzt, der entweder inklusive (`start...end`) oder exklusive (`start..end`) angegeben werden kann.

<https://github.com/r4gus/zbor/blob/master/src/build.zig>

```

fn encode(out: anytype, head: u8, v: u64) !void {
    switch (v) {
        0x00...0x17 => {
            try out.writeByte(head | @as(u8, @intCast(v)));
        },
        0x18...0xff => {
            try out.writeByte(head | 24);
            try out.writeByte(@as(u8, @intCast(v)));
        },
    }
}

```

```

    0x0100...0xffff => try cbor.encode_2(out, head, v),
    0x00010000...0xffffffff => try cbor.encode_4(out, head, v),
    0x00000000100000000...0xffffffffffffffff => try cbor.encode_8(out,
head, v),
    }
}

```

Das obige Beispiel ist Teil eines CBOR-Parsers⁴⁶, implementiert in Zig. Der Code ist dafür verantwortlich, einen Wert `v` so klein wie möglich zu kodieren. Hierfür wird, anhand des Wertebereichs, geprüft, wie viele Bytes zur Kodierung benötigt werden. Die Wertebereiche werden in diesem Beispiel inklusive angegeben. Liegt `v` zum Beispiel zwischen 0 und 23 (beide Werte eingeschlossen), so wird exakt ein Bytes zur Kodierung verwendet.

While-Schleifen

While-Schleifen führen einen Code-Block wiederholt aus, bis eine Bedingung zu `false` evaluiert.

For-Schleifen

Es kann äußerst nützlich sein über den Inhalt eines Arrays oder Slices zu iterieren. Eine Möglichkeit dies zu tun ist mit Hilfe einer For-Schleife.

chapter02/loop.zig

```

const names = [_][]const u8{ "David", "Franziska", "Sarah" };

for (names) |name| {
    std.log.info("{s}", .{name});
}

```

Eine for-Schleife beginnt mit dem Schlüsselwort `for`, gefolgt von einer Sequenz, über die iteriert werden soll, in runden Klammern. Danach wird ein Bezeichner zwischen zwei `| |` angegeben. Dem Bezeichner wird für jede Iteration der aktuelle Wert zugewiesen, d.h. für das obige Beispiel wird im ersten Schleifendurchlauf `name` der Wert `"David"` zugewiesen, im zweiten Durchlauf `"Franziska"` und so weiter. Nachdem über alle Elemente iteriert wurde, wird automatisch aus der Schleife ausgebrochen.

Eine Besonderheit von Zig ist, dass innerhalb einer for-Schleife simultan über mehrere Sequenzen iteriert werden kann.

⁴⁶<https://github.com/r4gus/zbor>

```
for (names, 0..) |name, i| {
    std.log.info("{s} ({d})", .{ name, i });
}
```

Die Sequenzen werden, getrennt durch ein Komma, innerhalb der runden Klammer angegeben. Selbes gilt für die Bezeichner, an die die einzelnen Werte der Sequenzen gebunden werden. Im obigen Beispiel wird als zweite Sequenz `0..` angegeben, d.h. eine Sequenz von Ganzzahlen beginnend bei 0. Zig sorgt dabei automatisch dafür, dass `names` und `0..` über die selbe Länge verfügen, indem das Ende von `0..` automatisch bestimmt wird, d.h. für das gegebene Beispiel ist `0..` äquivalent zu `0..3`.

Sollten Sie über mehrere Arrays bzw. Slices gleichzeitig iterieren, so müssen sie sicherstellen, dass alle die selbe Länge besitzen!

```
const dishes = [_][]const u8{ "Apfelstrudel", "Pasta", "Quiche" };

for (names, dishes) |name, dish| {
    std.log.info("{s} likes {s}", .{ name, dish });
}
```

Mit dem Schlüsselwort `break` kann aus einer umschließenden Schleife ausgebrochen werden, d.h. das Programm wird unter der Schleife fortgeführt.

```
for (1..5) |i| {
    std.log.info("{d}", .{i});
    if (i == 2) break;
}
```

Mit dem Schlüsselwort `continue` können sie den restlichen Körper der Schleife überspringen und mit der nächsten Iteration beginnen. Sollten `continue` in der letzten Iteration der Schleife ausgeführt werden, so wird aus dieser ausgebrochen.

```
for (1..5) |i| {
    if (i == 2) continue;
    std.log.info("{d}", .{i});
}
```

Schleifen können auch geschachtelt werden. Wenn Sie innerhalb einer der inneren Schleifen, aus einer der Äußeren ausbrechen wollen, müssen Sie sogenannte Label verwenden, mit der sie einer bestimmten Schleife einen Namen geben können. Labels kommen vor dem `for` Schlüsselwort und enden immer mit einem `:`. Sie können sowohl mit `break` als auch `continue` verwendet werden.

```

outer: for (names) |name| {
    for (dishes) |dish| {
        std.log.info("{s}, {s}", .{ name, dish });
        // Da wir an dieser stelle aus der äußeren Schleife ausbrechen
        // ist nur eine Ausgabe auf der Kommandozeile zu sehen.
        break :outer;
    }
}

```

Zig erlaubt auch die Verwendung von for-Loops in Ausdrücken.

```

const pname = outer: for (names) |name| {
    if (name.len > 0 and (name[0] == 'p' or name[0] == 'P'))
        break :outer name;
} else blk: {
    break :blk "no name starts with p!";
};
std.log.info("found: {s}", .{pname});

```

In diesem Beispiel suchen wir nach einem Namen der mit dem Buchstaben P bzw. p beginnt. Sollte aus der Schleife mit `break` ausgebrochen werden, so wird der `else` Block nicht ausgeführt. Da `names` keinen solchen Namen beinhaltet wird der `else` Block aufgerufen und der String `"no name starts with p!"` der Konstanten `pname` zugewiesen.

Neben Schleifen können auch `if / else` Blöcken Label zugewiesen werden. Dies erlaubt es, mittels `break`, Werte aus dem Block heraus zu reichen, wie oben zu sehen ist.

Sie können das Beispiel mit `zig build-exe chapter02/loop.zig && ./loop` compilieren und ausführen.