

Speicherverwaltung

Lebensdauer:

Global: unbegrenzt

Stack: Allokation/freigabe mit Funktionsaufruf/rückgabe

Heap: Anlegen: Blöcke mit Längenangaben, verkettet, werden nach Speicher durchsucht
=> explizite Reservierung/freigabe (Bei Fehlern: Memory Leak/dangling reference)

Zugriff:

Symboltabelle (von Funktion/Struct) speichert Offset

Alignment:

primitive Typen: Adresse muss durch Größe teilbar sein (z.B. Pointer: x8-Adressen)

Zusammengesetzte Typen (Struct): Alignment vom größten Element;
padding auf nächste alignte Größe, auch am Ende (z.B. int, bool => x4)
Struct/Class: Reihenfolge wird nicht verändert.

Frame: ggf. durch umordnen optimiert

Größen in Byte:

Sprache	bool	char	int	float	double	Pointer(x64)
C++	1	1	4	4	8	8
C#	1	2	4	4	8	8
Javascript	1				8	8

RTTI:

Am Anfang Dynamischer Typ (u.a. Vererbung) => Zeiger auf Typobjekt im Deskriptor
Typobjekt: Virtual Table (Adressen der **virtuellen** Methoden)

In C#/Java: zus.: Verweis auf Obertyp und andere Metadaten

Stack

Aufbau Stackframe(x64 Windows): geregelt im ABI (Application Binary Interface):

Aufruf erzeugt neuen Stackframe (groß genug für alle Parameter) und lädt Parameter.

Aufbau:

Unterfunktionsframe, Achtung x16 Alignment
Shadowspace (wenn Funktionsaufruf) 4 x 8 Byte
...
Variablen (aligned) ggf. Padding ...
Return Address (8 Byte)
Aufruferframe, Achtung x16 Alignment

Parameterübergaberegister :

RCX, RDX, R8, R9

Rückgaberegister:

RAX

Caller saved:

RAX, RCX, RDX, R8, R9, R10, R11
(Unterprogramm kann überschreiben)

Callee preserved:

RBX, RBP, RDI, RSI, RSP, R12...R15
(Unterprogramm muss sichern(Prolog)
und restaurieren (Epilog))

Speicherfreigabe/Garbage Collection

manuell:

freigabe durch Programmierer (C++: delete)

Reference Counting:

Zähler für darauf zeigende Pointer, löschen wenn Zähler=0

Probleme: Zyklen sind selbsterhaltend

=> schwache Pointer: Beeinflussen Counter nicht -> Existenzprüfung!

manuell: Programmierer muss Zähler selbst erhöhen/reduzieren (Bsp: COM)

automatisch: Smartpointer (shared_ptr / weak_ptr, unabhängig davon unique_ptr)

Implementierung (C++) Handle mit Zeiger, #ptr und #wptr

Garbage Collection:

Wurzeln: direkt verwendbare Objekte: Register, Stack, globale Variablen

Lebendige Objekte sind direkt oder indirekt von Wurzeln erreichbar, Rest Garbage

Vorraussetzung: Zeiger müssen durch Metadaten gefunden werden (Funktionen werden anhand von Rücksprungadresse identifiziert, Objekte mit RTTI)

Copy GC /Scavenge/ Stop& Copy: Halbierung Speicher in from-space (genutzt) und to-space (ungenutzt); Tausch der Rollen nach jedem Vorgang

1. Alle direkt von Wurzeln erreichbaren Objekte => in den to-space kopieren; Eintragen der neuen Adresse an alter Speicherstelle (wird in allen Zeigern darauf eingetragen)

2. Dasselbe mit allen von den Objekten im to-space erreichbaren Objekten. (Breitensuche)

Vorteil: Laufzeit linear zu Anzahl gültiger Objekte; kompaktifiziert

Nachteil: Hälfte des Speichers nicht nutzbar

Mark-Sweep-Compact:

1. Tiefensuche lebendiger Objekte (von der Wurzel aus); Markierung im Mark-Word des Objekts oder globaler Tabelle; Forward-Zeiger auf zukünftige Speicherstelle;

2. Korrigieren aller Zeiger (durch Forward-Zeiger)

3. Verschieben des Objekts auf den Forward-Zeiger, zurücksetzen Mark-Word

Aufwand: Mark-Phase linear zu Anzahl lebendiger Objekte, Sweep-Compact linear zu Heap-Größe;

Mark-Sweep: Analog zu Mark-Sweep Compact ohne 3. Schritt;

Vorteil: keine Zeigerkorrekturen nötig

Nachteil: Fragmentierung des Speichers

Mehrgenerationen GC: kurzlebige temporäre Objekte, langlebige Geschäftsobjekte

=> Aufteilen des Heaps in Generationen (0-...); Nach Überleben mehrerer GCs verschieben in höhere Generation; GC höherer Generationen nur wenn GC unterer Generationen nicht ausreichend. Gen 0: Copy GC; darüber Mark-Sweep(-Compact)

Schreibbarriere: Protokollieren der Zeiger Gen 1 auf Gen 0 pro Card (8kB Block) in Card Table (1Byte pro Karte). => Traversieren nicht durch Generation 1 sondern nur in den markierten Cards.

=> Markierung und Zeigerkorrektur schneller, Zeigerupdates langsamer

Funktionen

Statische Kette: nichtlokale Variablen in darunterliegenden Stackframes, implementierung durch Pointer

Closure:

wird bei Übergabe/Speichern von Funktion gebildet. (Lambda)

Besteht aus Funktionszeiger und Zeiger auf Heap-Objekt mit den gefangenen Variablen

Löst upward Funarg problem (Verweis auf nicht mehr existierende Stackframes)

Ggf. Teil der statischen Kette

C#: Func<T1, ..., Result>, Action<T>, Predicate<T>, Lambda

Bsp: Func<int, double> cast = i => 1.0 * i;

C++: 2 Varianten:

capture-by-copy: gefangene Variablen werden kopiert: [=](int a) {return a+4;}

capture-by-reference: Closure erhält Pointer auf Variablen: [&](int a) {return a+4;}

Parameterübergabe:

Call by Value: Wert wird kopiert

methode (int)

"Call by Sharing": Call by Value einer Pointervariablen (=> Swap nicht möglich)

methode (int)*

Call by Reference: Zeiger auf übergebene Variable

methode (int &)

Call by const Reference (C++): analog Call by reference, Verbot Schreibzugriff

methode (const int &)

Call by name: unausgewertete Übergabe durch implizite (explizite) Closures

Methoden:

methoden:

C++/C#:

statische Methoden werden zu normalen Funktionen aufgelöst,

normale Methoden: Call-by-Reference von this als 1. Parameter

Virtuelle Methoden: zur Laufzeit über vptr/RTTI in der virtual Table gesucht;

JavaScript: Suche der Methode in den Properties (Hashtable)

Konversionen

⇔	
Explizit Conversion Cast	Implizit Conversion /Typanpassung /Coercion
Converting Cast: Bits werden umgerechnet	Non-converting Cast: Bitmuster bleibt
Narrowing: keine Teilmenge (int->float)	Widening: Zieltyp ist umfassender
Checked Conversion: Prüfung zur Laufzeit, ggf. Exception	Unchecked Conversion: ohne Prüfung

Arrays

Adressrechnung: a mit Größe n1, n2, n3

a[i1, i2, i3] => a[0] + (i1 * n2 * n3 + i2 * n3 + i3) * sizeof(type);

Prüfen Adressgrenzen: C#: Deskriptor mit Längenangaben für jede Dimension

Iteration

Äußere Iteration: Foreach Schleife: von außen über die Collection

Innere Iteration: Collectionfunktion: Übergabe von Closure, ausführen für alle Elemente

Generatoren: Erzeugung von Iteratoren mit yield => nächster Einsprung erfolgt hinter dem letzten yield, Kontext bleibt erhalten

Tail-recursion: wenn Rekursion letzter Schritt, dann goto statt Funktionsaufruf

Konstanten

Compilezeitkonstanten: feste Adressen / immediate Werte

Laufzeitkonstanten: (readonly, final)

Immutable Typen: bieten keine Setter an, Variablen können unverzeigert werden.

Exceptions

Ersatz von Fehlercode-Rückgabewerten durch Exceptions;

Globale Tabellen ordnen Programmzählerbereiche entsprechenden Handlern zu;

Stack unwinding: Werfen einer Exception => Stack nach unten durchlaufen bis gehandelt

Referenztyp

Typ der als Zeiger auf Heapobjekt implementiert ist.

Mit Wertsemantik: ist immutable => kein Unterschied zum Werttyp feststellbar (z.B. C# String)

Bindungen

statisch: zur Compilezeit in Symboltabelle

z.B. int i = 32; Achtung: auch Typinferenz (var in C#)

dynamisch: zur Laufzeit im Speicher z.B. Werte, virtuelle Methoden, Typen

z.B. Javascript, dynamic in C#

=> Ducktyping

Methoden: siehe Funktionen

misc:

"use strict": Wechsel zu ECMA-Script 5: let, const => Variable erst nach Definition gültig

Codesamples Closure

C#: static Func<int, int> buildAdd(int n) { return x => x + n; }

JavaScript: function buildAdd(n) {
 return function(x) { return x + n }
}

Codesample C++ Smartpointer

Löschen: p6.reset();

Kopieren (nicht):: std::weak_ptr<int> wp9 = p9;

Verschieben unique: std::unique_ptr<int> p4 = std::move(p2);

Test weakpointer: std::shared_ptr<int> p11 = wp9.lock();