# CSE3013 (컴퓨터공학 설계 및 실험 I) UNIX-2 예비 보고서

서강대학교 컴퓨터공학과 박수현 (20181634)

서강대학교 컴퓨터공학과

## 1 목적

UNIX 상에서 제공하는 C/C++ 관련 도구를 미리 사용해 봄으로써 실습이 원활히 진행될 수 있도록 한다.

## 2 예비학습

C/C++ 소스 파일의 빌드 과정은 **프리프로세싱**<sup>preprocessing</sup>, **컴파일링**<sup>compiling</sup>, **어셈블링**<sup>assembling</sup>, **링 킹**<sup>linking</sup>으로 구성된다.

### 2.1 프리프로세싱

프리프로세싱은 선행 처리기라고도 불리는 **프리프로세서**Preprocessor에 의해 이루어진다. 이름에서 보이듯이, 코드를 컴파일러가 처리하기 전에 특정 변수를 미리 정의된 문자열로 치환하는 등의 작업을 수행한다.

C/C++에서는 매크로<sup>macro</sup>와 매크로 확장<sup>macro</sup> expansion을 정의할 수 있다. 사용예는 다음과 같다.

```
#include <stdio.h>
#define PI 3.141592653
#define area(x) (PI * (x) * (x))

int main() {
    printf("%f\n", area(10.0f));
    return 0;
}
```

이 코드는 프리프로세서에 의해 컴파일러가 처리하기 전에 다음과 같이 바뀐다.

```
#include <stdio.h>

int main() {
    printf("%f\n", (3.141592653 * (10.0f) * (10.0f)));
    return 0;
}
```

#### 2.2 컴파일링

컴파일은 **컴파일러**<sup>compiler</sup>에 의해 이루어진다. C/C++ 소스 파일은 컴파일러를 통해 어셈블리 소스파일이 된다. '컴파일'은 이 과정이지만, 일반적으로 어셈블링과 묶여서, 혹은 소스가 실행 파일이 되는 전 과정을 묶어서 '컴파일'이라고 부르기도 한다. 대표적인 컴파일러들로는 gcc <sup>GNU Compiler Collection</sup>, LLVM, 그리고 MS Visual C++ compiler가 있는데, 이들은 프리프로세서의 역할도 한다.

컴파일 과정은 전단부<sup>front-end</sup>, 중단부<sup>middle-end</sup>, 후단부<sup>back-end</sup>로 구성된다. 이 전 과정이 실행되는 시 가을 **컴파일 타임**<sup>compile time</sup>이라고 한다.

전단부에서는 **렉서**lexer(구문 해석기)가 소스코드를 토큰<sup>token</sup>으로 나누고, 이 토큰들로 **파서**<sup>parser</sup>(어 휘 해석기)가 파스 트리<sup>parse tree</sup>를 구성하여 문법적, 기능적 오류를 검출한다. 마지막으로 언어에 비종 속적인 GIMPLE 트리를 만들어 중단부에 제공한다.

중단부에서는 GIMPLE 트리를 SSA<sup>Static Single Assignment</sup> 형식의 자료로 변환한 후, 환경에 종속적이지 않은 최적화를 진행한다. 여기서 환경이랑 OS 혹은 CPU 아키텍쳐를 말한다. 최적화가 완료되면 후단부에 RTL<sup>Register Transfer Language</sup> 형식으로 제공한다.

후단부에서는 RTL 최적화 이후 환경에 종속적인 최적화를 수행한다. 최적화가 완료되면 코드 생성기가 어셈블리 코드를 생성하고, 최종적으로 어셈블러에 코드를 넘겨주게 된다.

gcc의 경우 -00, -01, -02, -03, -0s, -0g, -0fast 등의 플래그로 최적화 단계를 지정할 수 있다.

#### 2.3 어셈블링

컴파일된 코드는 **어셈블러**<sup>assembler</sup>가 한 번 더 처리한다. 이 때 어셈블러가 생성하는 파일을 목적 코드<sup>object code</sup>라고 한다. 이 목적 파일은 명령어와 자료가 저장된 ELF 바이너리 포맷이다.

어셈블러는 주로 어셈블리 니모닉<sup>mnemonics</sup>을 op-code로 해석하는 작업을 하며, 컴파일러보다 구조가 훨씬 간단하다. 어셈블러가 실행되는 시간을 **어셈블리 타임**<sup>assembly time</sup>이라고 한다.

#### 2.4 링킹

프리프로세싱, 컴파일링, 어셈블링을 거친 코드는 마지막으로 **링커**linker에 의해 라이브러리와 링킹 된다. 링커는 목적 파일들과 프로그래머가 프로그램에서 명시한 표준 C 라이브러리(stdio.h 따위의), 사용자 라이브러리 등을 링크<sup>link</sup>한다. 만들어진 목적 파일들은 링킹 과정을 거치면서 최종적으로 OS 가 런타임에서 실행할 수 있는 실행 파일<sup>executable file</sup>이 된다.