# Экстремальный Си

## Глава 3. Объектные файлы

В этой главе подробно обсуждаются различные продукты компиляции проектов на языках C/C++, включая переносимые, исполняемые и разделяемые объектные файлы, а также статические библиотеки.

Эта глава состоит из шести разделов.

1. *Двоичный интерфейс приложений*. Здесь мы поговорим об ABI (application binary interface) и его значимости.
2. *Форматы объектных файлов*. Этот раздел посвящен разным форматам объектных файлов — как актуальным, так и устаревшим. Вы также познакомитесь с самым распространенным форматом объектных файлов в Unix-подобных системах — ELF.
3. *Переносимые объектные файлы*. Здесь будут рассмотрены переносимые объектные файлы и самые первые продукты компиляции проекта на языке C. Мы заглянем внутрь этих файлов (на примере ELF) и посмотрим, что они хранят.
4. *Исполняемые объектные файлы*. В этом разделе мы поговорим об исполняемых объектных файлах и объясним, как они создаются из разных переносимых объектных файлов. Вы увидите различия в их внутренней структуре на примере формата ELF.