

LẬP TRÌNH HỆ THỐNG

ThS. Đỗ Thị Thu Hiền
(hiendtt@uit.edu.vn)



TRƯỜNG ĐH CÔNG NGHỆ THÔNG TIN - ĐHQG-HCM
KHOA MẠNG MÁY TÍNH & TRUYỀN THÔNG
FACULTY OF COMPUTER NETWORK AND COMMUNICATIONS

Tầng 8 - Tòa nhà E, trường ĐH Công nghệ Thông tin, ĐHQG-HCM
Điện thoại: (08)3 725 1993 (122)

Machine-level programming: Điều khiển luồng



Làm thế nào biểu diễn trong assembly?

Code C

if (x>y)

result = x + y; → addl %ebx, %eax

else

result = x - y; → subl %ebx, %eax

Assembly code

// lệnh **if** để kiểm tra điều kiện trong assembly??

// **else??**



for(i=0; i<8; i++)

result += i;

// Lệnh **for??**
và... ??



Ví dụ if/else trong assembly

Code C

```
int result;  
if (x < y)  
    result = y-x;  
else  
    result = x-y;  
return result;
```

Assembly code

x at %ebp+8, y at %ebp+12

```
1    movl    8(%ebp), %edx  
2    movl    12(%ebp), %eax  
3    cmpl    %eax, %edx  
4    jge     .L2  
5    subl    %edx, %eax  
6    jmp     .L3  
7    .L2:  
8    subl    %eax, %edx  
9    movl    %edx, %eax  
10   .L3:
```

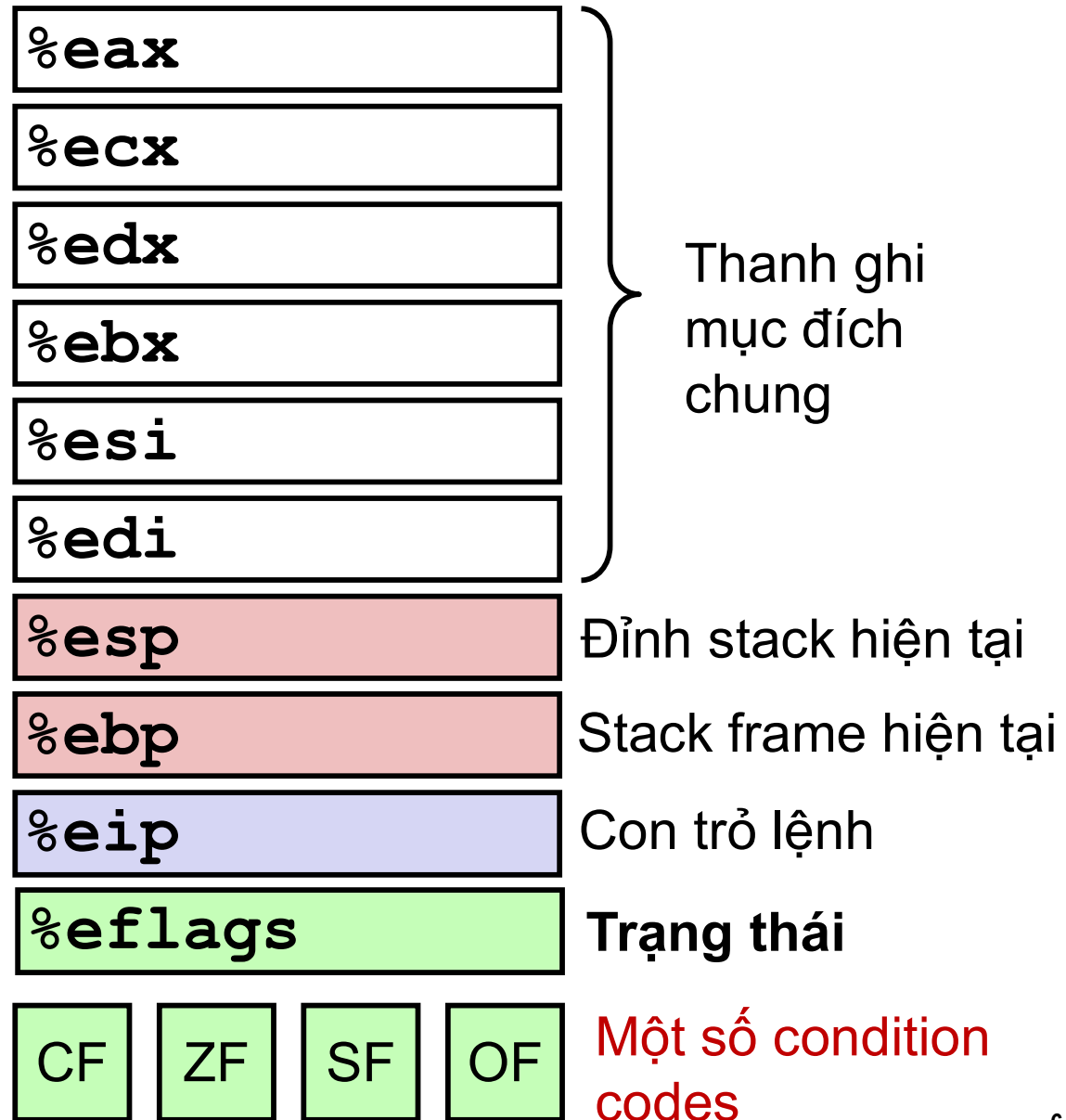
Nội dung

- Điều khiển luồng: **Condition codes**
- Rẽ nhánh có điều kiện
- Vòng lặp

Trạng thái bộ xử lý (IA32)

■ Các thông tin về chương trình hiện đang thực thi

- Dữ liệu tạm thời
(**%eax**, ...)
- Vị trí của stack trong lúc chạy
(**%esp**, **%ebp**)
- Vị trí kiểm soát câu lệnh được thực thi
(**%eip**, ...)
- Trạng thái của một số test gần nhất
(CF, ZF, SF, OF)



Trạng thái bộ xử lý (x86-64)?

■ Các thông tin về chương trình hiện đang thực thi

- Dữ liệu tạm thời
(`%rax`, ...)
- Vị trí của stack trong lúc chạy
(`%rsp`)
- Vị trí kiểm soát câu lệnh được thực thi
(`%rip`, ...)
- Trạng thái của một số test gần nhất
(`CF`, `ZF`, `SF`, `OF`)

Registers

<code>%rax</code>	<code>%r8</code>
<code>%rbx</code>	<code>%r9</code>
<code>%rcx</code>	<code>%r10</code>
<code>%rdx</code>	<code>%r11</code>
<code>%rsi</code>	<code>%r12</code>
<code>%rdi</code>	<code>%r13</code>
<code>%rsp</code>	<code>%r14</code>
<code>%rbp</code>	<code>%r15</code>
<code>%rip</code>	Con trỏ lệnh
<code>%rflags</code>	Trạng thái

Đỉnh stack
hiện tại

<code>CF</code>	<code>ZF</code>	<code>SF</code>	<code>OF</code>	Một số Condition codes
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	------------------------

Condition Codes

■ Các “thanh ghi” 1-bit (0 hoặc 1)

- **CF** - Carry Flag (for unsigned) Được bật khi xảy ra tràn số không dấu
- **SF** - Sign Flag (for signed) Được bật khi kết quả là số âm
- **ZF** - Zero Flag Được bật khi kết quả là số 0
- **OF** - Overflow Flag (for signed) Được bật khi xảy ra tràn số có dấu

■ Chứa trong thanh ghi `%eflag` / `%rflag`

■ Gán giá trị cho các condition codes

- Gán ngầm: qua các phép tính toán học
- Gán tường minh: các lệnh so sánh, test

■ **Condition codes** có thể được dùng để:

- Thực thi các đoạn lệnh dựa trên các điều kiện
- Gán giá trị dựa trên điều kiện
- Chuyển dữ liệu dựa trên các điều kiện

Gán giá trị Condition Codes (1)

Gán ngầm qua phép tính toán học

■ Các “thanh ghi” 1-bit

- | | | | |
|------|---------------------------|----|----------------------------|
| ■ CF | Carry Flag (for unsigned) | SF | Sign Flag (for signed) |
| ■ ZF | Zero Flag | OF | Overflow Flag (for signed) |

■ Được gán ngầm bằng các phép tính toán học

- Có thể được xem là tác dụng phụ (side affect) của các phép toán này

Ví dụ: `addl Src, Dest` \leftrightarrow `t = a+b`

CF được gán nếu có nhớ bit ở most significant bit (tràn số không dấu)

ZF được gán nếu `t == 0`

SF được gán nếu `t < 0` (có dấu)

OF được gán nếu tràn số bù 2 (có dấu)

`(a>0 && b>0 && t<0) || (a<0 && b<0 && t>=0)`

■ **Không** được gán giá trị bằng lệnh `leal` !

Gán giá trị Condition Codes (2)

Gán tường minh qua phép so sánh

■ Giá trị được gán tường minh bằng các lệnh So sánh

- `cmp1 Src2, Src1`

- `cmp1 b, a` tương tự như tính $a - b$ mà không cần lưu lại kết quả tính

- **CF được gán** nếu có nhớ bit ở most significant bit (dùng cho so sánh số không dấu)

- **ZF được gán** nếu $a == b$

- **SF được gán** nếu $(a-b) < 0$ (phép trừ có dấu - âm)

- **OF được gán** nếu tràn số bù 2 (có dấu)

$(a > 0 \ \&\& \ b < 0 \ \&\& \ (a-b) < 0) \ || \ (a < 0 \ \&\& \ b > 0 \ \&\& \ (a-b) > 0)$

Gán giá trị Condition Codes (3)

Gán tường minh qua lệnh test

■ Gán tường minh bằng lệnh test

- `testl Src2, Src1`

- `testl b, a` tương tự tính `a & b` mà không lưu lại kết quả tính

- Gán giá trị các condition codes dựa trên giá trị của `Src1` & `Src2`

- Hữu ích khi có 1 toán hạng đóng vai trò là mask

- ZF được gán khi `a & b == 0`

- SF được gán khi `a & b < 0`



Sử dụng Condition Codes

Điều khiển luồng dựa trên điều kiện

- Gán giá trị dựa trên điều kiện
 - setX
- Chuyển dữ liệu dựa trên điều kiện
 - Conditional move
- Rẽ nhánh có điều kiện
 - Instruction rẽ nhánh: jX
 - If/else
 - Vòng lặp (loop)

Nội dung

- Điều khiển luồng: Condition codes
- Rẽ nhánh có điều kiện
- Vòng lặp

Các câu lệnh jump

■ Các lệnh rẽ nhánh: **jX**

- **jX** label
- Nhảy đến đoạn mã khác (được gán nhãn `label`) để thực thi dựa trên các condition codes.

jX	Điều kiện	Mô tả
<code>jmp</code>	1	Nhảy không điều kiện
<code>je</code>	ZF	Equal / Zero
<code>jne</code>	$\sim ZF$	Not Equal / Not Zero
<code>js</code>	SF	Negative
<code>jns</code>	$\sim SF$	Nonnegative
<code>jg</code>	$\sim (SF \wedge OF) \ \& \ \sim ZF$	Greater (Signed)
<code>jge</code>	$\sim (SF \wedge OF)$	Greater or Equal (Signed)
<code>jl</code>	$(SF \wedge OF)$	Less (Signed)
<code>jle</code>	$(SF \wedge OF) \ \ ZF$	Less or Equal (Signed)
<code>ja</code>	$\sim CF \ \& \ \sim ZF$	Above (unsigned)
<code>jb</code>	CF	Below (unsigned)

Các câu lệnh jump kết hợp với so sánh

- Các lệnh jump thường kết hợp với các lệnh so sánh/test
 - Kết quả của lệnh so sánh/test quyết định có thực hiện jump hay không.

```
cmpl src2, src1
```

```
jX label
```

jX	Điều kiện nhảy
je	src1 == src2
jne	src1 != src2
jg	src1 > src2
jge	src1 ≥ src2
jl	src1 < src2
jle	src1 ≤ src2

Sử dụng lệnh jX nào?

- Cho các giá trị: `%eax = x` `%ebx = y` `%ecx = z`
- Một đoạn mã gán nhãn `.L1`

Điều kiện nhảy đến <code>.L1</code>	Tổ hợp lệnh <code>cmp1/test</code> và <code>jX</code>
<code>x == y</code>	
<code>y != z</code>	
<code>z > x</code>	
<code>x < 0</code>	
<code>y == 0</code>	
<code>z</code>	
<code>true</code>	

Rẽ nhánh có điều kiện – Ví dụ

```
int absdiff(int x, int y)
{
    int result;
    if (x < y)
        result = y-x;
    else
        result = x-y;
    return result;
}
```

x at %ebp+8, y at %ebp+12

```
1    movl    8(%ebp), %edx    //x
2    movl    12(%ebp), %eax   //y
3    [cmpl    %eax, %edx]
4    [jge     .L2]
5    [subl    %edx, %eax]
6    [jmp     .L3]
7    .L2:                                # x >= y
8    [subl    %eax, %edx]
9    [movl    %edx, %eax]
10   .L3:
```

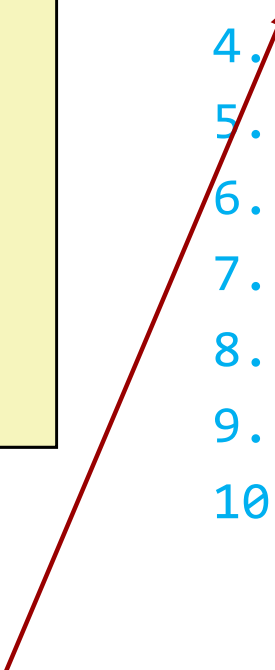
Sử dụng điều kiện nhảy là điều kiện **false** của if

Rẽ nhánh có điều kiện – Ví dụ (tt)

```
int absdiff(int x, int y)
{
    int result;
    if (x < y)
        result = y-x;
    else
        result = x-y;
    return result;
}
```

x at %ebp+8, y at %ebp+12

1.	movl	8(%ebp), %edx	//x
2.	movl	12(%ebp), %eax	//y
3.	cmpl	%eax, %edx	
4.	j1	.L2	
5.	subl	%eax, %edx	
6.	movl	%edx, %eax	
7.	jmp	.L3	
8.	.L2:		
9.	subl	%edx, %eax	
10.	.L3		



Sử dụng điều kiện nhảy là điều kiện **true** của if

Chuyển mã rẽ nhánh có điều kiện

Từ C sang assembly: Dạng Goto

- C hỗ trợ **goto** statement → bản chất giống lệnh **jmp**
- Nhảy đến vị trí xác định bởi **label**

```
int absdiff(int x, int y)
{
    int result;
    if (x > y)
        result = x-y;
    else
        result = y-x;
    return result;
}
```

```
int absdiff_j(int x, int y)
{
    int result;
    int ntest = x <= y;
    if (ntest) goto Else;
    result = x-y;
    goto Done;
Else:
    result = y-x;
Done:
    return result;
}
```

Chuyển mã rẽ nhánh có điều kiện

Từ C sang assembly: Phương pháp chung

C code

```
if (test-expr)
    then-statement;
else
    else-statement;
```

Dạng Goto (thực hiện tính toán và luồng tương tự mã assembly)

```
nt = !test-expr;
if (nt)
    goto False;
then-statement;
goto Done;
False:
    else-statement;
Done:
```

Assembly code

```
...
<instructions to check nt>
jX False
<instructions of then-statement>
jmp Done
False:
    <instruction of else-statement>
Done:
...
```

Chuyển mã rẽ nhánh có điều kiện

Từ C sang assembly: Phương pháp chung

C code

```
if (a>b)
    result = a^b;
else
    result = a&b;
```

Dạng Goto (thực hiện tính toán và luồng tương tự mã assembly)

```
nt = a <= b;
if (nt)
    goto False;
result = a^b;
goto Done;
False:
    result = a&b;
Done:
```

Assembly code

```
%eax = a
%ebx = b
```

```
...
cmpl %ebx, %eax
jle False
xorl %ebx, %eax
jmp Done
False:
    andl %ebx, %eax
Done:
    // return value in %eax
```

Chuyển mã rẽ nhánh có điều kiện

Ví dụ 2.1: if/else - Từ C sang assembly

```
1  int func(int x, int y)
2  {
3      int result = 0;
4      if (x > 2)
5          result = x + y;
6      else
7          result = x - y;
8      return result;
9  }
```

// x at %ebp+8, y at %ebp+12

```
1.      movl    $0, -4(%ebp) //result
```

Dạng Goto (thực hiện tính toán và luồng tương tự mã assembly)

```
1. int func(int x, int y)
2. {
3.     int result = 0;
4.     not_true = ;
5.     if (not_true)
6.         goto False;
7.     ;
8.     goto Done;
9.     False:
10.    ;
11.    Done:
12. }
```

Chuyển mã rẽ nhánh có điều kiện

Ví dụ 2.2: if/else - Từ C sang assembly

```
1  int func(int x, int y) {
2      int sum = 0;
3      if (x != 0)
4          y--;
5      sum = x + y;
6      return sum;
7  }
```

```
// x at %ebp+8, y at %ebp+12
1.      movl $0, -4(%ebp) //sum
```

Dạng Goto (thực hiện tính toán và luồng tương tự mã assembly)

```
1. int func(int x, int y)
2. {
3.     int sum = 0;
4.     not_true =  ;
5.     if (not_true)
6.         goto False;
7.     
8.     goto Done;
9. False:
10. Done:
11.     ;
12. }
```

Chuyển mã rẽ nhánh có điều kiện

Ví dụ 3: Nested if - Từ C sang assembly

C code

```
1  int func(int x, int y)
2  {
3      int result = 0;
4      if (x)          if #1
5      {
6          if (y > 1)   if #2
7              result = x + y;
8          else
9              result = x * y;
10     }
11 }
```

Goto code

```
1. int func(int x, int y)
2. {
3.     int result = 0;
4.     notif1 = ;
5.     if (notif1)
6.         goto F1;
7.     notif2 = ;
8.     if (notif2)
9.         goto F2;
10.    result = x + y;
11.    goto Done;
12.    F2:
13.        result = x * y;
14.    F1:
15.    Done:
16. }
```


Chuyển mã rẽ nhánh có điều kiện

Ví dụ 3: Nested if - Từ C sang assembly

C code

```
1  int func(int x, int y)
2  {
3      int result = 0;
4      if (x) if #1
5      {
6          if (y > 1) if #2
7          |   result = x + y;
8          else
9          |   result = x * y;
10     }
11 }
```

Assembly code

```
// x at %ebp+8, y at %ebp+12
1.      movl    $0, -4(%ebp) #result
```

Chuyển mã rẽ nhánh có điều kiện

Ví dụ 4: if/else - Từ C sang assembly

C code

```
1  int func(int x, int y)
2  {
3      int result = 0;
4      if ( y && x!= y)
5          result = x + y;
6      return result;
7  }
```

Viết Assembly code tương ứng?

Biết giá trị trả về sẽ lưu trong thanh ghi %eax

```
// x at %ebp+8, y at %ebp+12
1.      movl    $0, -4(%ebp) //result
```

Chuyển mã rẽ nhánh có điều kiện

Ví dụ 5: if/else - Từ C sang assembly

C code

```
1. int arith(int a, int b, int c)
2. {
3.     int sum = 0;
4.     if(c < 0 || a == b)
5.         sum = (a & b)^c;
6.     return sum;
7. }
```

Viết **Code Goto** và **Assembly** tương ứng?

Biết giá trị trả về sẽ lưu trong thanh ghi %eax

// a at %ebp+8, b at %ebp+12, c at %ebp+16

1. movl \$0, -4(%ebp) // sum

2.

Chuyển mã rẽ nhánh có điều kiện

Ví dụ 1: if/else - Từ assembly sang C

Assembly code

```
x at ebp+8, y at ebp+12, sum at eax
1.      movl 8(%ebp),%ecx    //x
2.      movl 12(%ebp),%ebx   //y
3.      cmpl $0,%ecx
4.      jle .L2
5.      leal (%ecx,%ebx),%eax
6.      jmp .L3
7. .L2:
8.      movl %ebx,%eax
9.      subl %ecx,%eax
10. .L3:
```

Dự đoán Code C?

- Điều kiện **true** của if:
- Đoạn code tương ứng với điều kiện true của if?
- Đoạn code tương ứng với false của if?

Chuyển mã rẽ nhánh có điều kiện

Ví dụ 2: if/else - Từ assembly sang C

Assembly code

```
x at ebp+8, y at ebp+12, sum at ebp-4  
1.      movl 8(%ebp),%eax  
2.      cmpl 12(%ebp),%eax  
3.      jg   .L1  
4.      addl 12(%ebp),%eax  
5.      movl %eax,-4(%ebp)  
6. .L1:  
7.      incl -4(%ebp)
```

Dự đoán Code C?