



64-040 Modul InfB-RSB

Rechnerstrukturen und Betriebssysteme

[https://tams.informatik.uni-hamburg.de/
lectures/2020ws/vorlesung/rsb](https://tams.informatik.uni-hamburg.de/lectures/2020ws/vorlesung/rsb)

– Kapitel 13 –

Andreas Mäder



Universität Hamburg
Fakultät für Mathematik, Informatik und Naturwissenschaften
Fachbereich Informatik

Technische Aspekte Multimodaler Systeme

Wintersemester 2020/2021

Assembler-Programmierung

Motivation

Grundlagen der Assemblerebene

x86 Assembler

Elementare Befehle + Adressierung

Operationen

Kontrollfluss

Sprungbefehle und Schleifen

Mehrfachverzweigung (Switch)

Funktionsaufrufe und Stack

Speicherverwaltung

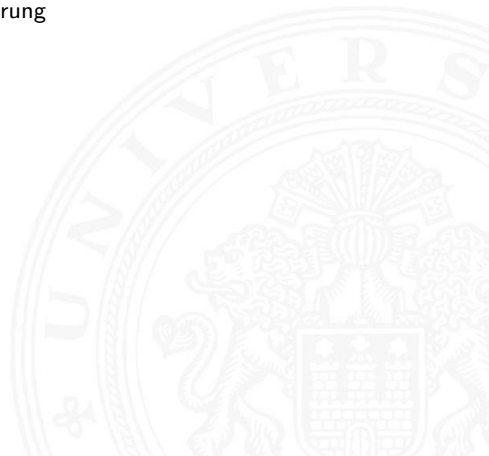
Elementare Datentypen

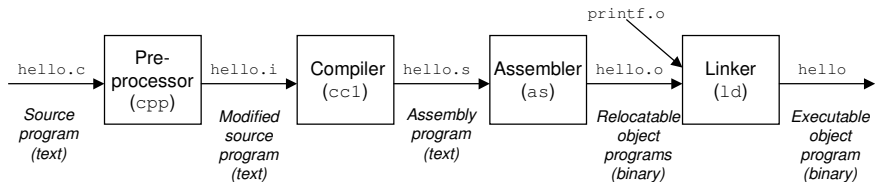
Arrays

Strukturen

Linker und Loader

Literatur





[BO15]

- ▶ verschiedene Repräsentationen des Programms
 - ▶ Hochsprache
 - ▶ Assembler
 - ▶ Maschinensprache
- ▶ Ausführung der Maschinensprache
 - ▶ von-Neumann Zyklus: Befehl holen, decodieren, ausführen
 - ▶ reale oder virtuelle Maschine

Programme werden nur noch selten in Assembler geschrieben

- ▶ Programmentwicklung in Hochsprachen weit produktiver
- ▶ Compiler/Tools oft besser als handcodierter Assembler

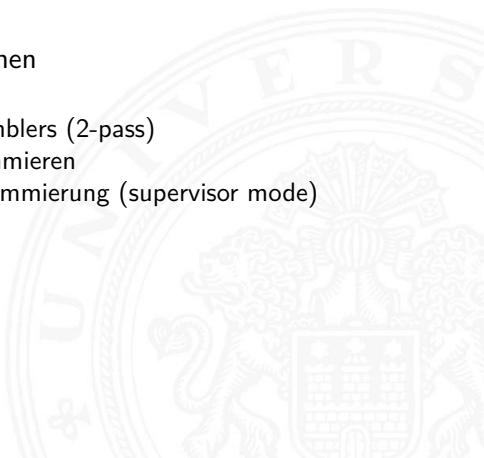
aber **Grundwissen** bleibt trotzdem **unverzichtbar**

- ▶ Verständnis des Ausführungsmodells auf der Maschinenebene
- ▶ Programmverhalten bei Fehlern / Debugging
 - ▶ das High-Level Sprachmodell ist dort nicht anwendbar
- ▶ Programmleistung verstärken
 - ▶ Ursachen für Programm-Ineffizienz verstehen
 - ▶ effiziente „maschinengerechte“ Datenstrukturen / Algorithmen
- ▶ Systemsoftware implementieren
 - ▶ Compilerbau: Maschinencode als Ziel
 - ▶ Betriebssysteme implementieren (Prozesszustände verwalten)
 - ▶ Gerätetreiber schreiben

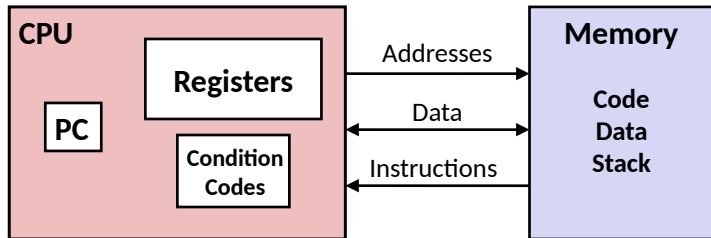


- ▶ Beschränkung auf wesentliche Konzepte
 - ▶ GNU Assembler für x86-64 (Linux, 64-bit)
 - ▶ nur ein Datentyp: 64-bit Integer (`long`)
 - ▶ nur kleiner Subset des gesamten Befehlssatzes

- ▶ diverse nicht behandelte Themen
 - ▶ Makros
 - ▶ Implementierung eines Assemblers (2-pass)
 - ▶ Tipps für effizientes Programmieren
 - ▶ Befehle für die Systemprogrammierung (supervisor mode)
 - ▶ x86 Gleitkommabefehle
 - ▶ ...



Assemblersicht des Programmierers



[BO15]

beobachtbare Zustände

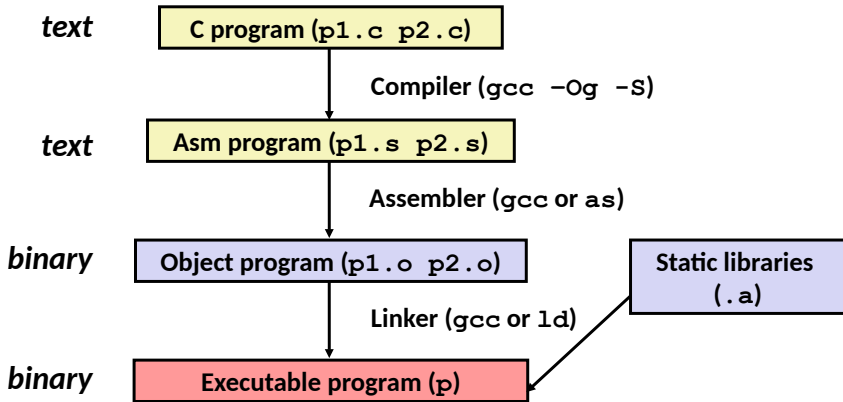
- ▶ Programmzähler (*Instruction Pointer*)
 - ▶ Adresse der nächsten Anweisung
 - ▶ Registerbank
 - ▶ häufig benutzte Programmdaten
 - ▶ Zustandscodes
 - ▶ gespeicherte Statusinformationen über die letzte arithmetische Operation
 - ▶ für bedingte Sprünge benötigt (*Conditional Branch*)
- x86-64 rip Register
rax...rbp Register
r8...r15 Register
EFLAGS Register

▶ Speicher

- ▶ byteweise adressierbares Array
- ▶ Code, Nutzerdaten, (einige) OS Daten
- ▶ beinhaltet Kellerspeicher für Unterprogrammaufrufe
- ▶ –"– dynamischen Adressraum

„Stack“
„Heap“

Umwandlung von C in Objektcode



[BO15]

Compilieren zu Assemblercode: Funktion sum()

sum.c

```
long plus(long x, long y);

void sumstore(long x, long y,
              long *dest)
{
    long t = plus(x, y);
    *dest = t;
}
```

sum.s

```
sumstore:
    pushq    %rbx
    movq    %rdx, %rbx
    call    plus
    movq    %rax, (%rbx)
    popq    %rbx
    ret
```

[BO15]

- ▶ Befehl `gcc -Og -S sum.c`
- ▶ Erzeugt `sum.s`

```
.globl sumstore
.type sumstore, @function
sumstore:
.LFB35:
.cfi_startproc
pushq %rbx
.cfi_def_cfa_offset 16
.cfi_offset 3, -16
movq %rdx, %rbx
call plus
movq %rax, (%rbx)
popq %rbx
.cfi_def_cfa_offset 8
ret
.cfi_endproc
.LFE35:
.size sumstore, .-sumstore
```

```
.globl sumstore  
.type sumstore, @function
```

sumstore:

```
.LFB35:  
.cfi_startproc  
pushq %rbx  
.cfi_def_cfa_offset 16  
.cfi_offset 3, -16  
movq %rdx, %rbx  
call plus  
movq %rax, (%rbx)  
popq %rbx  
.cfi_def_cfa_offset 8  
ret  
.cfi_endproc  
.LFE35:  
.size sumstore, .-sumstore
```

sumstore:

```
pushq %rbx  
movq %rdx, %rbx  
call plus  
movq %rax, (%rbx)  
popq %rbx  
ret
```

- ▶ alles was mit „.“ beginnt: Label, Anweisungen für Linker



- ▶ hardwarenahe Programmierung: Zugriff auf kompletten Befehlssatz und alle Register einer Maschine
- ▶ je ein Befehl pro Zeile
 - ▶ **Mnemonics** für die einzelnen Maschinenbefehle
 - ▶ Konstanten als Dezimalwerte oder Hex-Werte
 - ▶ eingängige Namen für alle Register
 - ▶ Adressen für alle verfügbaren Adressierungsarten
 - ▶ Konvention bei gcc/as x86: Ziel einer Operation steht rechts
- ▶ symbolische **Label** für Sprungadressen
 - ▶ Verwendung in Sprungbefehlen
 - ▶ globale Label definieren Einsprungpunkte für den Linker/Loader

- ▶ nur die von der Maschine unterstützten „primitiven“ Daten
- ▶ keine Aggregattypen wie Arrays, Strukturen, oder Objekte
 - ▶ nur fortlaufend adressierbare Bytes im Speicher
- ▶ Ganzzahl-Daten, z.B. 1, 2, 4, oder 8 Bytes
 - ▶ Datenwerte für Variablen
 - ▶ positiv oder vorzeichenbehaftet
 - ▶ Textzeichen (ASCII, Unicode)

8 ... 64 bits
int/long/long long
signed/unsigned
char
- ▶ Gleitkomma-Daten mit 4 oder 8 Bytes

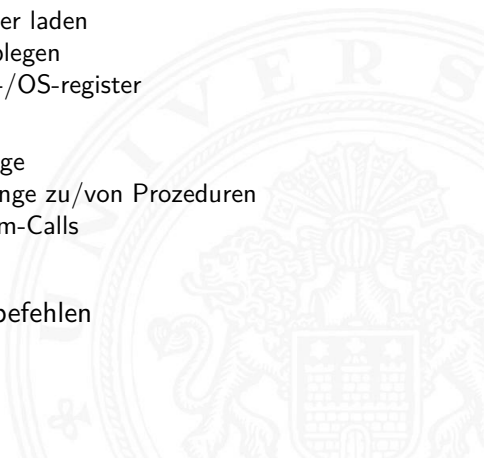
float/double
- ▶ Adressen bzw. „Pointer“

untypisierte Adressverweise



- ▶ arithmetische/logische Funktionen auf Registern und Speicher
 - ▶ Addition/Subtraktion, Multiplikation usw.
 - ▶ bitweise logische und Schiebe-Operationen
- ▶ Datentransfer zwischen Speicher und Registern
 - ▶ Daten aus Speicher in Register laden
 - ▶ Registerdaten im Speicher ablegen
 - ▶ ggf. auch Zugriff auf Spezial-/OS-register
- ▶ Kontrolltransfer
 - ▶ unbedingte / bedingte Sprünge
 - ▶ Unterprogrammaufrufe: Sprünge zu/von Prozeduren
 - ▶ Interrupts, Exceptions, System-Calls

- ▶ Makros: Folge von Assemblerbefehlen



Objektcode: Funktion `sumstore()`

- ▶ 14 Bytes Programmcode
- ▶ x86-Instruktionen mit 1-, 3- oder 5 Bytes
Erklärung s.u.
- ▶ Startadresse: `0x400595`
- ▶ vom Compiler/Assembler gewählt

0x0400595:

0x53

0x48

0x89

0xd3

0xe8

0xf2

0xff

0xff

0xff

0x48

0x89

0x03

0x5b

0xc3



Assembler

- ▶ übersetzt `.s` zu `.o`
- ▶ binäre Codierung jeder Anweisung
- ▶ (fast) vollständiges Bild des ausführbaren Codes
- ▶ keine Verknüpfungen zu Code aus anderen Dateien / zu Bibliotheksfunktionen

Linker / Binder

- ▶ löst Referenzen zwischen Dateien auf
- ▶ kombiniert mit statischen Laufzeit-Bibliotheken
 - ▶ z.B. Code für `malloc`, `printf`
- ▶ manche Bibliotheken sind *dynamisch* verknüpft
 - ▶ Verknüpfung wird beim Laden in Speicher bzw. zur Laufzeit erstellt

Beispiel: Maschinenbefehl für Speichern

▶ C-Code

```
*dest = t;
```

- ▶ speichert Wert t nach Adresse aus dest

▶ Assembler

```
movq %rax, (%rbx)
```

- ▶ Kopiere einen 8-Byte Wert in den Hauptspeicher
 - ▶ *Quad*-Worte in x86-64 Terminologie

▶ Operanden

t:	Register	%rax
dest:	Register	%rbx
*dest:	Speicher	M[%rbx]

▶ Objektcode (x86-Befehlssatz)

```
0x40059e: 48 89 03
```

- ▶ 3-Byte Befehl
- ▶ an Speicheradresse 0x40059e

```
0000000000400595 <sumstore>:  
  400595:  53                push   %rbx  
  400596:  48 89 d3          mov    %rdx,%rbx  
  400599:  e8 f2 ff ff ff   callq 400590 <plus>  
  40059e:  48 89 03          mov    %rax,(%rbx)  
  4005a1:  5b                pop    %rbx  
  4005a2:  c3                retq
```

[BO15]

- ▶ `objdump -d ...`
 - ▶ Werkzeug zur Untersuchung des Objektcodes
 - ▶ rekonstruiert aus Binärcode den Assemblercode
 - ▶ kann auf vollständigem, ausführbarem Programm (`a.out`) oder einer `.o` Datei ausgeführt werden

Was kann „disassembliert“ werden?

```
% objdump -d WINWORD.EXE

WINWORD.EXE:   file format pei-i386

No symbols in "WINWORD.EXE".
Disassembly of section .text:

30001000 <.text>:
30001000:
30001001:
30001003:
30001005:
3000100a:
```

**Reverse engineering forbidden by
Microsoft End User License Agreement**

[BO15]

- ▶ alles, was als ausführbarer Code interpretiert werden kann
- ▶ Disassembler untersucht Bytes und rekonstruiert Assemblerquelle (soweit wie möglich)

- ▶ Adressierungsarten
- ▶ arithmetische Operationen
- ▶ Statusregister
- ▶ Umsetzung von Programmstrukturen

Einschränkungen

- ▶ Beispiele nutzen nur die 64-bit Datentypen long bei Linux (unter Windows nur 4-Byte!)
 - ▶ x86-64 wird wie 16-Register 64-bit Maschine benutzt (=RISC)
 - ▶ CISC Komplexität und Tricks bewusst vermieden
- ▶ Beispiele nutzen gcc/as Syntax (vs. Microsoft, Intel)

Grafiken und Beispiele dieses Abschnitts sind aus R.E. Bryant, D.R. O'Hallaron: *Computer systems – A programmers perspective* [BO15], bzw. dem zugehörigen Foliensatz

- ▶ Format: `movq <src>, <dst>`
- ▶ transferiert ein 8-Byte „long“ Wort
- ▶ sehr häufige Instruktion

- ▶ Typ der Operanden
 - ▶ Immediate: Konstante, ganzzahlig
 - ▶ wie C-Konstante, aber mit dem Präfix \$
 - ▶ z.B.: `$0x400`, `$-533`
 - ▶ codiert mit 1, 2 oder 4 Bytes
 - ▶ Register: 16 Ganzzahl-Register
 - ▶ `%rsp` (ggf. auch `%rbp`) für spezielle Aufgaben reserviert
 - ▶ z.T. Spezialregister für andere Anweisungen
 - ▶ Speicher: 8 konsekutive Speicherbytes
 - ▶ zahlreiche Adressmodi

`%rax`

`%rcx`

`%rdx`

`%rbx`

`%rsi`

`%rdi`

`%rsp`

`%rbp`

`%r8`

...

`%r15`

movq Operanden-Kombinationen

13.3.1 Assembler-Programmierung - x86 Assembler - Elementare Befehle + Adressierung 64-040 Rechnerstrukturen und Betriebssysteme

	Source	Dest	Src, Dest	C Analog
movq	Imm	Reg	movq \$0x4, %rax	temp = 0x4;
		Mem	movq \$-147, (%rax)	*p = -147;
	Reg	Reg	movq %rax, %rdx	temp2 = temp1;
		Mem	movq %rax, (%rdx)	*p = temp;
	Mem	Reg	movq (%rax), %rdx	temp = *p;

- ▶ Mem-Mem Kombination nicht möglich

movq: Operanden/Adressierungsarten

13.3.1 Assembler-Programmierung - x86 Assembler - Elementare Befehle + Adressierung 64-040 Rechnerstrukturen und Betriebssysteme

- ▶ Immediate: $\$x \rightarrow x$
 - ▶ positiver (oder negativer) Integerwert
- ▶ Register: $\%R \rightarrow \text{Reg}[R]$
 - ▶ Inhalt eines der 16 Universalregister `rax...r15`
- ▶ Normal: $(R) \rightarrow \text{Mem}[\text{Reg}[R]]$
 - ▶ Register R spezifiziert die Speicheradresse
 - ▶ Beispiel: `movq (%rcx), %rax`
- ▶ Displacement: $D(R) \rightarrow \text{Mem}[\text{Reg}[R]+D]$
 - ▶ Register R
 - ▶ Konstantes „Displacement“ D spezifiziert den „offset“
 - ▶ Beispiel: `movq 8(%rbp), %rdx`

Beispiel: Funktion swap()

```
void swap
  (long *xp, long *yp)
{
  long t0 = *xp;
  long t1 = *yp;
  *xp = t1;
  *yp = t0;
}
```

```
swap:
  movq    (%rdi), %rax
  movq    (%rsi), %rdx
  movq    %rdx, (%rdi)
  movq    %rax, (%rsi)
  ret
```

Register	Funktion
%rdi	Argument xp
%rsi	Argument yp
%rax	t0
%rdx	t1

Funktionsweise von swap()

Register

<code>%rdi</code>	<code>0x120</code>
<code>%rsi</code>	<code>0x100</code>
<code>%rax</code>	
<code>%rdx</code>	

Speicher

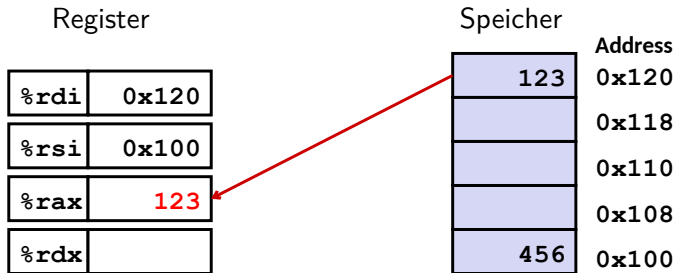
	Address
123	<code>0x120</code>
	<code>0x118</code>
	<code>0x110</code>
	<code>0x108</code>
456	<code>0x100</code>

swap:

```
movq    (%rdi), %rax    # t0 = *xp
movq    (%rsi), %rdx    # t1 = *yp
movq    %rdx, (%rdi)    # *xp = t1
movq    %rax, (%rsi)    # *yp = t0
ret
```

Funktionsweise von swap()

13.3.1 Assembler-Programmierung - x86 Assembler - Elementare Befehle + Adressierung 64-040 Rechnerstrukturen und Betriebssysteme



swap:

```
movq    (%rdi), %rax    # t0 = *xp
movq    (%rsi), %rdx    # t1 = *yp
movq    %rdx, (%rdi)    # *xp = t1
movq    %rax, (%rsi)    # *yp = t0
ret
```

Funktionsweise von swap()

13.3.1 Assembler-Programmierung - x86 Assembler - Elementare Befehle + Adressierung 64-040 Rechnerstrukturen und Betriebssysteme

Register

%rdi	0x120
%rsi	0x100
%rax	123
%rdx	456

Speicher

	Address
123	0x120
	0x118
	0x110
	0x108
456	0x100

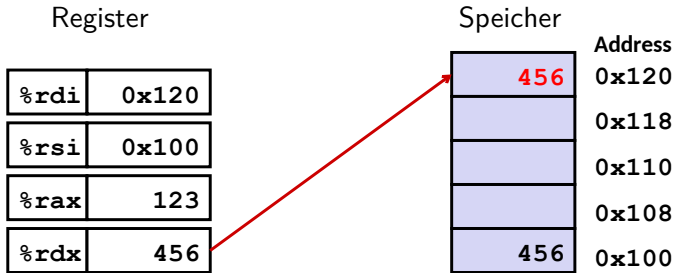


swap:

```
movq    (%rdi), %rax    # t0 = *xp
movq    (%rsi), %rdx    # t1 = *yp
movq    %rdx, (%rdi)    # *xp = t1
movq    %rax, (%rsi)    # *yp = t0
ret
```

Funktionsweise von swap()

13.3.1 Assembler-Programmierung - x86 Assembler - Elementare Befehle + Adressierung 64-040 Rechnerstrukturen und Betriebssysteme



swap:

```
movq    (%rdi), %rax    # t0 = *xp
movq    (%rsi), %rdx    # t1 = *yp
movq    %rdx, (%rdi)   # *xp = t1
movq    %rax, (%rsi)   # *yp = t0
ret
```

Funktionsweise von swap()

13.3.1 Assembler-Programmierung - x86 Assembler - Elementare Befehle + Adressierung 64-040 Rechnerstrukturen und Betriebssysteme

Register

%rdi	0x120
%rsi	0x100
%rax	123
%rdx	456

Speicher

	Address
456	0x120
	0x118
	0x110
	0x108
123	0x100

swap:

```
movq    (%rdi), %rax    # t0 = *xp
movq    (%rsi), %rdx    # t1 = *yp
movq    %rdx, (%rdi)   # *xp = t1
movq    %rax, (%rsi)   # *yp = t0
ret
```

▶ allgemeine Form

- ▶ $\text{Imm}(Rb, Ri, S) \rightarrow \text{Mem}[\text{Reg}[Rb] + S * \text{Reg}[Ri] + \text{Imm}]$
 - ▶ $\langle \text{Imm} \rangle$ Offset
 - ▶ $\langle Rb \rangle$ Basisregister: eines der 16 Integer-Register
 - ▶ $\langle Ri \rangle$ Indexregister: jedes außer %rsp
%rbp grundsätzlich möglich, jedoch unwahrscheinlich
 - ▶ $\langle S \rangle$ Skalierungsfaktor 1, 2, 4 oder 8

▶ gebräuchlichste Fälle

- ▶ $(Rb) \rightarrow \text{Mem}[\text{Reg}[Rb]]$
- ▶ $\text{Imm}(Rb) \rightarrow \text{Mem}[\text{Reg}[Rb] + \text{Imm}]$
- ▶ $(Rb, Ri) \rightarrow \text{Mem}[\text{Reg}[Rb] + \text{Reg}[Ri]]$
- ▶ $\text{Imm}(Rb, Ri) \rightarrow \text{Mem}[\text{Reg}[Rb] + \text{Reg}[Ri] + \text{Imm}]$
- ▶ $(Rb, Ri, S) \rightarrow \text{Mem}[\text{Reg}[Rb] + S * \text{Reg}[Ri]]$

Beispiel: Adressberechnung

<code>%rdx</code>	<code>0xf000</code>
<code>%rcx</code>	<code>0x0100</code>

Expression	Address Computation	Address
<code>0x8(%rdx)</code>	<code>0xf000 + 0x8</code>	<code>0xf008</code>
<code>(%rdx,%rcx)</code>	<code>0xf000 + 0x100</code>	<code>0xf100</code>
<code>(%rdx,%rcx,4)</code>	<code>0xf000 + 4*0x100</code>	<code>0xf400</code>
<code>0x80(,%rdx,2)</code>	<code>2*0xf000 + 0x80</code>	<code>0x1e080</code>

► binäre Operatoren

Format	Berechnung
addq $\langle src \rangle, \langle dst \rangle$	$\langle dst \rangle = \langle dst \rangle + \langle src \rangle$
subq $\langle src \rangle, \langle dst \rangle$	$\langle dst \rangle = \langle dst \rangle - \langle src \rangle$
imulq $\langle src \rangle, \langle dst \rangle$	$\langle dst \rangle = \langle dst \rangle * \langle src \rangle$
salq $\langle src \rangle, \langle dst \rangle$	$\langle dst \rangle = \langle dst \rangle \ll \langle src \rangle$ auch shlq
sarq $\langle src \rangle, \langle dst \rangle$	$\langle dst \rangle = \langle dst \rangle \gg \langle src \rangle$ arithmetisch
shrq $\langle src \rangle, \langle dst \rangle$	$\langle dst \rangle = \langle dst \rangle \gg \langle src \rangle$ logisch
xorq $\langle src \rangle, \langle dst \rangle$	$\langle dst \rangle = \langle dst \rangle \wedge \langle src \rangle$
andq $\langle src \rangle, \langle dst \rangle$	$\langle dst \rangle = \langle dst \rangle \& \langle src \rangle$
orq $\langle src \rangle, \langle dst \rangle$	$\langle dst \rangle = \langle dst \rangle \langle src \rangle$

► unäre Operatoren

Format	Berechnung
incq $\langle dst \rangle$	$\langle dst \rangle = \langle dst \rangle + 1$
decq $\langle dst \rangle$	$\langle dst \rangle = \langle dst \rangle - 1$
negq $\langle dst \rangle$	$\langle dst \rangle = -\langle dst \rangle$
notq $\langle dst \rangle$	$\langle dst \rangle = \sim \langle dst \rangle$

► leaq-Befehl: *load effective address*

leaq $\langle src \rangle, \langle dst \rangle$

- Adressberechnung für (späteren) Ladebefehl
- Speichert die Adressausdruck $\langle src \rangle$ in Register $\langle dst \rangle$
 $Imm(Rb, Ri, S) \rightarrow Reg[Rb] + S * Reg[Ri] + Imm$
- wird oft von Compilern für arithmetische Berechnung genutzt
s. Beispiele

Beispiel: arithmetische Operationen

```
long arith
(long x, long y, long z)
{
    long t1 = x+y;
    long t2 = z+t1;
    long t3 = x+4;
    long t4 = y * 48;
    long t5 = t3 + t4;
    long rval = t2 * t5;
    return rval;
}
```

arith:

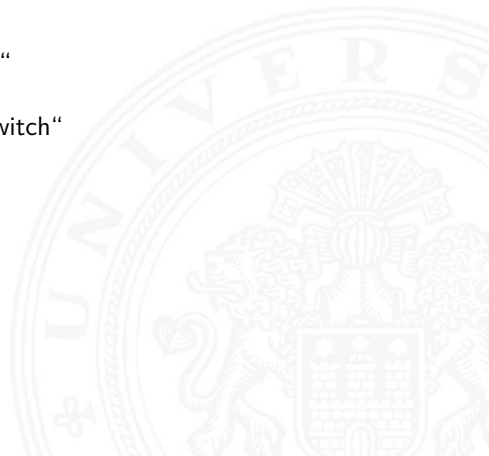
```
leaq    (%rdi,%rsi), %rax    # t1
addq    %rdx, %rax          # t2
leaq    (%rsi,%rsi,2), %rdx
salq    $4, %rdx           # t4
leaq    4(%rdi,%rdx), %rcx  # t5
imulq   %rcx, %rax         # rval
ret
```

Register	Funktion
%rdi	Argument x
%rsi	Argument y
%rdx	Argument z, t4
%rax	t1, t2, rval
%rcx	t5

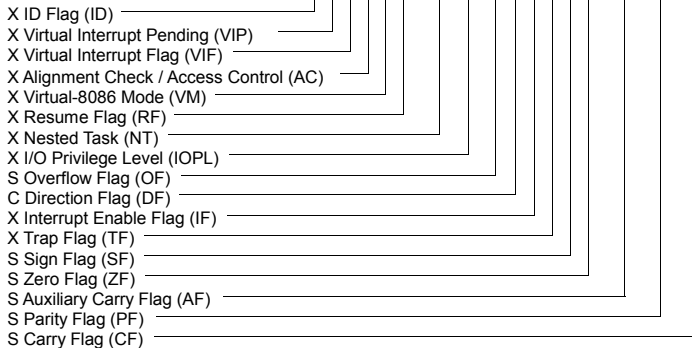
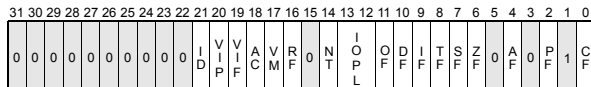


- ▶ Zustandscodes
 - ▶ Setzen
 - ▶ Testen

- ▶ Ablaufsteuerung
 - ▶ Verzweigungen: „If-then-else“
 - ▶ Schleifen: „Loop“-Varianten
 - ▶ Mehrfachverzweigungen: „Switch“



x86: EFLAGS Register



S Indicates a Status Flag
C Indicates a Control Flag
X Indicates a System Flag

Reserved bit positions. DO NOT USE.
Always set to values previously read.

[IA64]

► x86-64: RFLAGS $\hat{=}$ EFLAGS, mit „0“ erweitert

Prozessor aus Sicht des Programmierers

- ▶ temporäre Daten
%rax, ...
- ▶ Top of Stack
%rsp
- ▶ Programmzähler
%rip
- ▶ Flag-Bits
CF, ZF, SF, OF

%rax	%r8
%rbx	%r9
%rcx	%r10
%rdx	%r11
%rsi	%r12
%rdi	%r13
%rsp	%r14
%rbp	%r15

%rip

CF ZF SF OF

- ▶ vier relevante „Flags“ im Statusregister EFLAGS/RFLAGS
 - ▶ CF Carry Flag
 - ▶ ZF Zero Flag
 - ▶ SF Sign Flag
 - ▶ OF Overflow Flag

1. implizite Aktualisierung durch arithmetische Operationen

▶ Beispiel: `addq <src>, <dst>` in C: `t=a+b`

- ▶ CF höchstwertiges Bit generiert Übertrag: Unsigned-Überlauf
- ▶ ZF wenn $t = 0$
- ▶ SF wenn $t < 0$
- ▶ OF wenn das Zweierkomplement überläuft
 $(a > 0 \ \&\& \ b > 0 \ \&\& \ t < 0) \ || \ (a < 0 \ \&\& \ b < 0 \ \&\& \ t \geq 0)$

2. explizites Setzen durch Vergleichsoperation

- ▶ Beispiel: `cmpq <src2>, <src1>`
wie Berechnung von $\langle src1 \rangle - \langle src2 \rangle$ (`subq <src2>, <src1>`)
jedoch ohne Abspeichern des Resultats
- ▶ CF höchstwertiges Bit generiert Übertrag
- ▶ ZF setzen wenn $src1 = src2$
- ▶ SF setzen wenn $(src1 - src2) < 0$
- ▶ OF setzen wenn das Zweierkomplement überläuft
 $(a > 0 \ \&\& \ b < 0 \ \&\& \ (a - b) < 0) \ ||$
 $(a < 0 \ \&\& \ b > 0 \ \&\& \ (a - b) \geq 0)$

3. explizites Setzen durch Testanweisung

- ▶ Beispiel: `testq <src2>, <src1>`
wie Berechnung von `<src1>&<src2>` (`andq <src2>, <src1>`)
jedoch ohne Abspeichern des Resultats

⇒ hilfreich, wenn einer der Operanden eine Bitmaske ist

- ▶ ZF setzen wenn $src1 \& src2 = 0$
- ▶ SF setzen wenn $src1 \& src2 < 0$

Zustandscodes lesen: set...-Befehle

- ▶ Befehle setzen ein einzelnes Byte (LSB) in Universalregister
- ▶ die anderen 7-Bytes werden nicht verändert

SetX	Condition	Description
sete	ZF	Equal / Zero
setne	~ZF	Not Equal / Not Zero
sets	SF	Negative
setns	~SF	Nonnegative
setg	~(SF^OF) & ~ZF	Greater (Signed)
setge	~(SF^OF)	Greater or Equal (Signed)
setl	(SF^OF)	Less (Signed)
setle	(SF^OF) ZF	Less or Equal (Signed)
seta	~CF & ~ZF	Above (unsigned)
setb	CF	Below (unsigned)

Beispiel: Zustandscodes lesen

- ▶ ein-Byte Zieloperand (Register, Speicher)
- ▶ meist kombiniert mit `movzbl`
move with zero-extend byte to long
also Löschen der Bits 31...8

```
int gt (long x, long y)
{
    return x > y;
}
```

```
cmpq   %rsi, %rdi   # Compare x:y
setg   %al          # Set when >
movzbl %al, %eax    # Zero rest of %rax
ret
```

Sprünge („Jump“): j...-Befehle

- ▶ unbedingter- / bedingter Sprung (abhängig von Zustandscode)

jX	Condition	Description
jmp	1	Unconditional
je	ZF	Equal / Zero
jne	~ZF	Not Equal / Not Zero
js	SF	Negative
jns	~SF	Nonnegative
jg	~(SF^OF) & ~ZF	Greater (Signed)
jge	~(SF^OF)	Greater or Equal (Signed)
jl	(SF^OF)	Less (Signed)
jle	(SF^OF) ZF	Less or Equal (Signed)
ja	~CF & ~ZF	Above (unsigned)
jb	CF	Below (unsigned)

- ▶ Assemblercode enthält je einen Maschinenbefehl pro Zeile
- ▶ normale Programmausführung ist sequenziell
- ▶ Befehle beginnen an eindeutig bestimmten Speicheradressen

- ▶ **Label**: symbolische Namen für bestimmte Adressen
 - ▶ am Beginn einer Zeile oder vor einem Befehl
 - ▶ vom Programmierer / Compiler vergeben
 - ▶ als **symbolische Adressen** für Sprünge verwendet

 - ▶ `_max`: global, Beginn der Funktion `max()`
 - ▶ `L9`: lokal, nur vom Assembler verwendete interne Adresse

 - ▶ Label müssen in einem Programm eindeutig sein

if-Verzweigung / bedingter Sprung

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

```
absdiff:
    cmpq    %rsi, %rdi    # x:y
    jle    .L4
    movq    %rdi, %rax
    subq    %rsi, %rax
    ret
.L4:      # x <= y
    movq    %rsi, %rax
    subq    %rdi, %rax
    ret
```

Register	Funktion
%rdi	Argument x
%rsi	Argument y
%rax	Rückgabewert

- ▶ entspricht C Code mit goto

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

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

- ▶ Compilerabhängigkeit

-fno-if-conversion

if Übersetzung – goto (cont.)

- ▶ getrennte Code Abschnitte: then, else
- ▶ „passenden“ ausführen
- ▶ Codeäquivalent

```
val = Test ? Then_Expr : Else_Expr ;
```

```
val = x>y ? x-y : y-x;
```

```
ntest = !Test;  
if (ntest) goto Else;  
val = Then_Expr;  
goto Done;  
Else:  
    val = Else_Expr;  
Done:  
    . . .
```

if Übersetzung – conditional move

▶ `cmov..`-Befehl

-fif-conversion

▶ kein Sprung

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

Register	Funktion
<code>%rdi</code>	Argument x
<code>%rsi</code>	Argument y
<code>%rax</code>	Rückgabewert

`absdiff:`

```
movq    %rdi, %rax    # x
subq    %rsi, %rax    # result = x-y
movq    %rsi, %rdx
subq    %rdi, %rdx    # eval = y-x
cmpq    %rsi, %rdi    # x:y
cmovle  %rdx, %rax    # if <=, result = eval
ret
```


if Übersetzung – conditional move (cont.)

- + keine Sprünge (gut für Pipelining)
- *beide Ausdrücke werden berechnet*
 - Performanz, wenn komplizierte Berechnung
 - Unsicher
 - Seiteneffekte!
- ▶ Codeäquivalent

```
val = Test  
  ? Then_Expr  
  : Else_Expr ;
```

```
result = Then_Expr ;  
eval = Else_Expr ;  
nt = !Test ;  
if (nt) result = eval ;  
return result ;
```

do ... while Übersetzung

▶ C Code

```
do  
    Body  
while (Test);
```



goto-Version

```
loop:  
    Body  
    if (Test)  
        goto loop
```

- ▶ beliebige Folge von C Anweisungen als Schleifenkörper
- ▶ Abbruchbedingung ist zurückgelieferter Integer Wert
 - ▶ = 0 entspricht Falsch: Schleife verlassen
 - ▶ $\neq 0$ –"– Wahr: nächste Iteration
- ▶ Rückwärtssprung setzt Schleife fort

do ... while Übersetzung (cont.)

▶ C Code

```
long pcount_do
(unsigned long x) {
    long result = 0;
    do {
        result += x & 0x1;
        x >>= 1;
    } while (x);
    return result;
}
```

goto Version

```
long pcount_goto
(unsigned long x) {
    long result = 0;
loop:
    result += x & 0x1;
    x >>= 1;
    if(x) goto loop;
    return result;
}
```

do ... while Übersetzung (cont.)

```
long pcount_goto
(unsigned long x) {
    long result = 0;
loop:
    result += x & 0x1;
    x >>= 1;
    if(x) goto loop;
    return result;
}
```

Register	Funktion
%rdi	Argument x
%rax	Rückgabewert

```
        movl    $0, %eax    # result = 0
.L2:    # loop:
        movq    %rdi, %rdx
        andl    $1, %edx    # t = x & 0x1
        addq   %rdx, %rax   # result += t
        shrq   %rdi        # x >>= 1
        jne    .L2         # if(x) goto loop
        rep; ret
```

while Übersetzung – Sprung zu Test

▶ C Code

```
while (Test)  
    Body
```



Sprung zu *Test*

-0g

```
goto test;  
loop:  
    Body  
test:  
    if (Test)  
        goto loop;  
done:
```

► C Code

```
long pcount_while
(unsigned long x) {
    long result = 0;
    while (x) {
        result += x & 0x1;
        x >>= 1;
    }
    return result;
}
```

Sprung zu *Test*

```
long pcount_goto_jtm
(unsigned long x) {
    long result = 0;
    goto test;
loop:
    result += x & 0x1;
    x >>= 1;
test:
    if(x) goto loop;
    return result;
}
```

while Übersetzung – do ... while

▶ C Code

-01

```
while (Test)  
    Body
```



do ... while Äquivalent

```
if (!Test)  
    goto done;  
do  
    Body  
    while(Test);  
done:
```



goto-Version

```
if (!Test)  
    goto done;  
loop:  
    Body  
    if (Test)  
        goto loop;  
done:
```

while Übersetzung – do ... while (cont.)

▶ C Code

```
long pcount_while
(unsigned long x) {
    long result = 0;
    while (x) {
        result += x & 0x1;
        x >>= 1;
    }
    return result;
}
```

do ... while

```
long pcount_goto_dw
(unsigned long x) {
    long result = 0;
    if (!x) goto done;
loop:
    result += x & 0x1;
    x >>= 1;
    if(x) goto loop;
done:
    return result;
}
```


- ▶ mehrstufige Übersetzung: for ... \rightarrow while \rightarrow ...

For Version

```
for (Init; Test; Update)  
  Body
```

While Version

```
Init;  
while (Test) {  
  Body  
  Update ;  
}
```

Do-While Version

```
Init;  
if (!Test)  
  goto done;  
do {  
  Body  
  Update ;  
} while (Test)  
done:
```

Goto Version

```
Init;  
if (!Test)  
  goto done;  
loop:  
  Body  
  Update ;  
  if (Test)  
    goto loop;  
done:
```

for Übersetzung (cont.)

► C Code

```
#define WSIZE 8*sizeof(int)
long pcount_for
(unsigned long x)
{
    size_t i;
    long result = 0;
    for (i = 0; i < WSIZE; i++)
    {
        unsigned bit =
            (x >> i) & 0x1;
        result += bit;
    }
    return result;
}
```

goto Version

```
long pcount_for_goto_dw
(unsigned long x) {
    size_t i;
    long result = 0;
    i = 0;
    if (!(i < WSIZE))
    goto done;
    loop:
    {
        unsigned bit =
            (x >> i) & 0x1;
        result += bit;
    }
    i++;
    if (i < WSIZE)
        goto loop;
done:
    return result;
}
```

Init

!Test

Body

Update

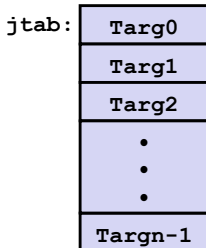
Test

- ▶ Implementierungsoptionen
 1. Folge von „If-then-else“
 - + gut bei wenigen Alternativen
 - langsam bei vielen Fällen
 2. Sprungtabelle „Jump Table“
 - ▶ Vermeidet einzelne Abfragen
 - ▶ möglich falls Alternativen kleine ganzzahlige Konstanten sind
 - ▶ Compiler (gcc) wählt eine der beiden Varianten entsprechend der Fallstruktur

```
long my_switch
(long x, long y, long z)
{
    long w = 1;
    switch(x) {
        case 1:
            w = y*z;
            break;
        case 2:
            w = y/z;
            /* Fall Through */
        case 3:
            w += z;
            break;
        case 5:
        case 6:
            w -= z;
            break;
        default:
            w = 2;
    }
    return w;
}
```

```
switch(x) {  
  case val_0:  
    Block 0  
  case val_1:  
    Block 1  
    . . .  
  case val_n-1:  
    Block n-1  
}
```

```
goto *JTab[x];
```



Targ0: Code Block 0

Targ1: Code Block 1

Targ2: Code Block 2

•
•
•

Targn-1: Code Block n-1

- ▶ Vorteil: k -fach Verzweigung in $\mathcal{O}(1)$ Operationen

C Code

```
long my_switch(long x, long y, long z)
{
    long w = 1;
    switch(x) {
        . . .
    }
    return w;
}
```

Sprungtabelle

```
.section .rodata
.align 8
.L4:
.quad .L8 # x = 0
.quad .L3 # x = 1
.quad .L5 # x = 2
.quad .L9 # x = 3
.quad .L8 # x = 4
.quad .L7 # x = 5
.quad .L7 # x = 6
```

my_switch:

```
movq    %rdx, %rcx
cmpq    $6, %rdi    # x:6
ja      .L8         # use default
jmp     *.L4(,%rdi,8) # goto *Jtab[x]
```

Register	Funktion
%rdi	Arg. x
%rsi	Arg. y
%rdx	Arg. z

- ▶ Compiler erzeugt Code für jeden case Zweig
 - ▶ je ein Label am Start der Zweige: `.L8`, `.L3`, `.L5`...
 - ▶ werden dann vom Assembler/Linker in Adressen umgesetzt
- ▶ Tabellenstruktur
 - ▶ jedes Ziel benötigt 4 Bytes
 - ▶ Basisadresse bei `.L4`
- ▶ Sprünge
 - ▶ Direkt: `jmp .L8`
 - ▶ Indirekt: `jmp *.L4(,%rdi,8)`
 - ▶ Start der Sprungtabelle: `.L4`
 - ▶ Register `%rdi` speichert `x`
 - ▶ Skalierungsfaktor 8 für Tabellenoffset
 - ▶ Sprungziel: effektive Adresse $.L4 + x \times 8$

Sprungtabelle (cont.)

```
.section .rodata
.align 8
.L4:
.quad .L8 # x = 0
.quad .L3 # x = 1
.quad .L5 # x = 2
.quad .L9 # x = 3
.quad .L8 # x = 4
.quad .L7 # x = 5
.quad .L7 # x = 6
```

```
switch(x) {
case 1:      // .L3
    w = y*z;
    break;
case 2:      // .L5
    w = y/z;
    /* Fall Through */
case 3:      // .L9
    w += z;
    break;
case 5:
case 6:      // .L7
    w -= z;
    break;
default:    // .L8
    w = 2;
}
```

- ▶ Kontrollübergabe
 - ▶ zu Unterprogrammcode
 - ▶ zurück zu Aufruf
- ▶ Datenübergabe
 - ▶ Argumente
 - ▶ Rückgabewert
- ▶ Speicherverwaltung
 - ▶ Allokation während der Ausführung
 - ▶ Freigabe nach return

```
P(...) {  
  •  
  •  
  y = Q(x);  
  print(y)  
  •  
}
```

```
int Q(int i)  
{  
  int t = 3*i;  
  int v[10];  
  •  
  •  
  return v[t];  
}
```


- ▶ **Kontrollübergabe**
 - ▶ zu Unterprogrammcode
 - ▶ zurück zu Aufruf
- ▶ **Datenübergabe**
 - ▶ Argumente
 - ▶ Rückgabewert
- ▶ **Speicherverwaltung**
 - ▶ Allokation während der Ausführung
 - ▶ Freigabe nach return

```
P(...) {  
  .  
  .  
  y = Q(x);  
  print(y)  
  .  
}
```

```
int Q(int i)  
{  
  int t = 3*i;  
  int v[10];  
  .  
  .  
  return v[t];  
}
```

- ▶ Kontrollübergabe
 - ▶ zu Unterprogrammcode
 - ▶ zurück zu Aufruf
- ▶ Datenübergabe
 - ▶ Argumente
 - ▶ Rückgabewert
- ▶ Speicherverwaltung
 - ▶ Allokation während der Ausführung
 - ▶ Freigabe nach return

```
P(...) {  
  .  
  .  
  y = Q(x);  
  print(y)  
  .  
}
```

```
int Q(int i)  
{  
  int t = 3*i;  
  int v[10];  
  .  
  .  
  return v[t];  
}
```

- ▶ Kontrollübergabe
 - ▶ zu Unterprogrammcode
 - ▶ zurück zu Aufruf
- ▶ Datenübergabe
 - ▶ Argumente
 - ▶ Rückgabewert
- ▶ Speicherverwaltung
 - ▶ Allokation während der Ausführung
 - ▶ Freigabe nach return

```
P(...) {  
  .  
  .  
  y = Q(x);  
  print(y)  
  .  
}
```

```
int Q(int i)  
{  
  int t = 3*i;  
  int v[10];  
  .  
  .  
  return v[t];  
}
```

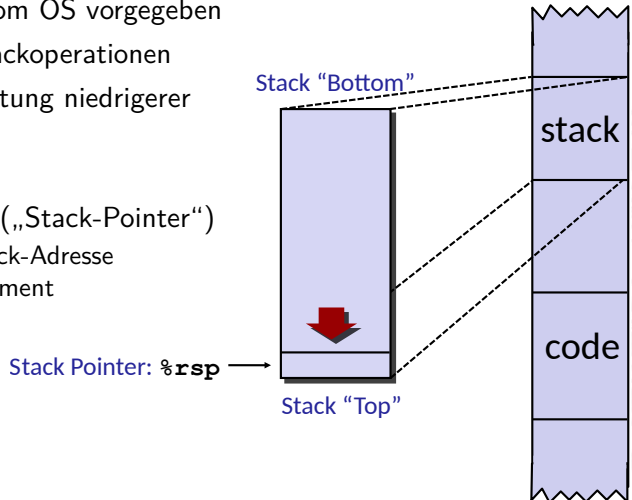
- ▶ Kontrollübergabe
 - ▶ zu Unterprogrammcode
 - ▶ zurück zu Aufruf
- ▶ Datenübergabe
 - ▶ Argumente
 - ▶ Rückgabewert
- ▶ Speicherverwaltung
 - ▶ Allokation während der Ausführung
 - ▶ Freigabe nach return

```
P(...) {  
  •  
  •  
  y = Q(x);  
  print(y)  
  •  
}
```

```
int Q(int i)  
{  
  int t = 3*i;  
  int v[10];  
  •  
  •  
  return v[t];  
}
```

Stack (Kellerspeicher)

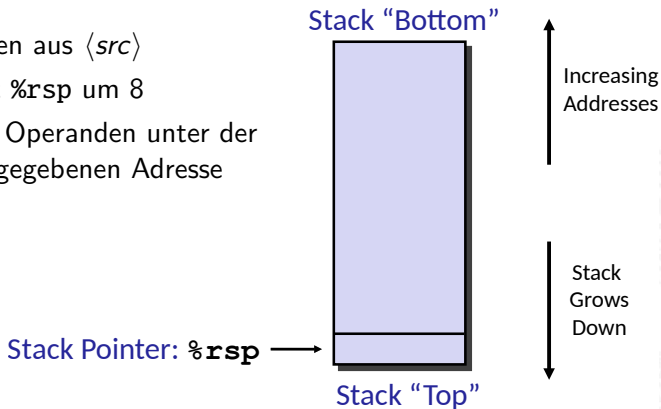
- ▶ Speicherregion
- ▶ Startadresse vom OS vorgegeben
- ▶ Zugriff mit Stackoperationen
- ▶ wächst in Richtung niedrigerer Adressen
- ▶ Register `%rsp` („Stack-Pointer“)
 - ▶ aktuelle Stack-Adresse
 - ▶ oberstes Element



- ▶ Implementierung von Funktionen/Prozeduren
 - ▶ Speicherplatz für Aufruf-Parameter
 - ▶ Speicherplatz für lokale Variablen
 - ▶ Rückgabe der Funktionswerte
 - ▶ auch für rekursive Funktionen (!)
- ▶ mehrere Varianten/Konventionen
 - ▶ Parameterübergabe in Registern
 - ▶ „Caller-Save“
 - ▶ „Callee-Save“
 - ▶ Kombinationen davon
 - ▶ Aufruf einer Funktion muss deren Konvention berücksichtigen

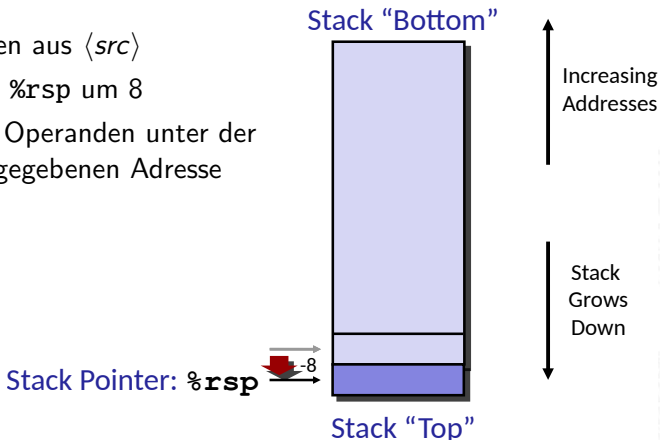
`pushq <src>`

- ▶ holt Operanden aus `<src>`
- ▶ dekrementiert `%rsp` um 8
- ▶ speichert den Operanden unter der von `%rsp` vorgegebenen Adresse



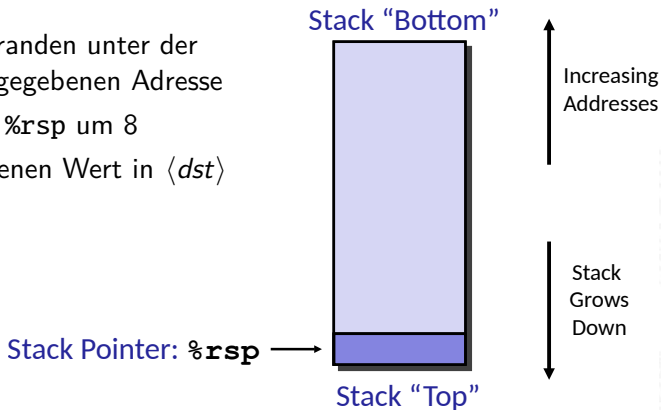
`pushq <src>`

- ▶ holt Operanden aus `<src>`
- ▶ dekrementiert `%rsp` um 8
- ▶ speichert den Operanden unter der von `%rsp` vorgegebenen Adresse



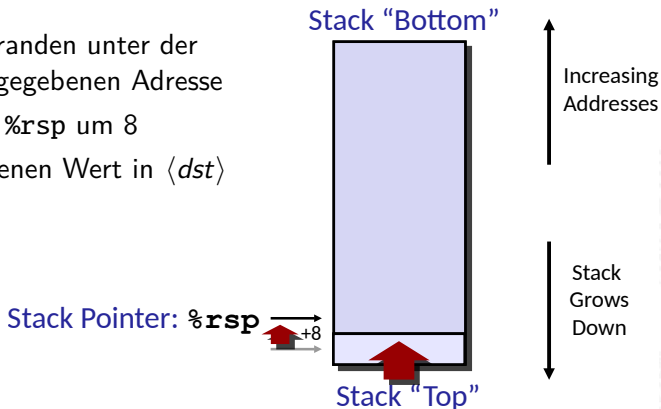
`popq <dst>`

- ▶ liest den Operanden unter der von `%rsp` vorgegebenen Adresse
- ▶ inkrementiert `%rsp` um 8
- ▶ schreibt gelesenen Wert in `<dst>`



`popq <dst>`

- ▶ liest den Operanden unter der von `%rsp` vorgegebenen Adresse
- ▶ inkrementiert `%rsp` um 8
- ▶ schreibt gelesenen Wert in `<dst>`



- ▶ x86 ist CISC: spezielle Maschinenbefehle für Funktionsaufruf
 - ▶ `call` zum Aufruf einer Funktion
 - ▶ `ret` zum Rücksprung aus der Funktion
 - ▶ beide Funktionen ähnlich `jmp`: `rip` wird modifiziert
 - ▶ Parameterübergabe über Register und/oder Stack
- ▶ Stack zur Unterstützung von `call` und `ret`
- ▶ Register mit Spezialaufgaben
 - ▶ `%rsp` „stack-pointer“: Speicheradresse des top-of-stack
 - ▶ `%rbp` „base-pointer“: Speicheradresse des aktuellen Frame (s.u.)
- ▶ Prozeduraufruf: `call <label>`
 - ▶ Rücksprungadresse auf Stack („Push“)
 - ▶ Sprung zu `<label>`
- ▶ Wert der Rücksprungadresse
 - ▶ Adresse der auf den `call` folgenden Anweisung
- ▶ Rücksprung `ret`
 - ▶ Rücksprungadresse vom Stack („Pop“)
 - ▶ Sprung zu dieser Adresse

Codebeispiel Unterprogrammaufruf

```
void multstore(long x, long y, long
*dest)
{
    long t = mult2(x, y);
    *dest = t;
}
```

```
0000000000400540 <multstore>:
400540: push    %rbx          # Save %rbx
400541: mov     %rdx,%rbx     # Save dest
400544: callq  400550 <mult2> # mult2(x,y)
400549: mov     %rax,(%rbx)   # Save at dest
40054c: pop     %rbx          # Restore %rbx
40054d: retq                   # Return
```

```
long mult2(long a, long b)
{
    long s = a * b;
    return s;
}
```

```
0000000000400550 <mult2>:
400550: mov     %rdi,%rax     # a
400553: imul   %rsi,%rax     # a * b
400557: retq                   # Return
```

► Prozeduraufruf callq

```
0000000000400540 <multstore>:  
.  
.  
400544: callq 400550 <mult2>  
400549: mov  %rax, (%rbx)  
.  
.
```

```
0000000000400550 <mult2>:  
400550: mov  %rdi,%rax  
.  
.  
400557: retq
```

0x130

0x128

0x120

%rsp

0x120

%rip

0x400544

Kontrollübergabe (cont.)

- ▶ Rücksprungadresse auf Stack
- ▶ Programmzähler setzen %rip

```
0000000000400540 <multstore>:  
.  
.  
400544: callq 400550 <mult2>  
400549: mov  %rax, (%rbx) ←
```

```
0000000000400550 <mult2>:  
400550: mov  %rdi,%rax ←  
.  
.  
400557: retq
```

0x130

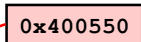
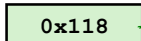
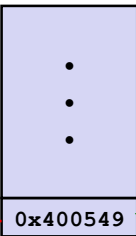
0x128

0x120

0x118

%rsp

%rip



Kontrollübergabe (cont.)

► Rücksprung `retq`

```
0000000000400540 <multstore>:  
.  
.  
400544: callq 400550 <mult2>  
400549: mov  %rax, (%rbx) ←  
.  
.
```

```
0000000000400550 <mult2>:  
400550: mov  %rdi,%rax  
.  
.  
400557: retq ←
```

0x130

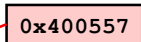
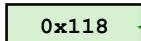
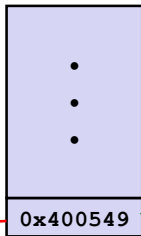
0x128

0x120

0x118

%rsp

%rip



Kontrollübergabe (cont.)

- ▶ Rücksprungadresse vom Stack
- ▶ Programmzähler setzen %rip

```
0000000000400540 <multstore>:  
.  
.  
400544: callq 400550 <mult2>  
400549: mov  %rax, (%rbx)  
.  
.
```

```
0000000000400550 <mult2>:  
400550: mov  %rdi,%rax  
.  
.  
400557: retq
```

0x130

0x128

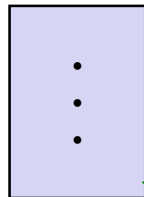
0x120

%rsp

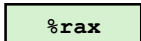
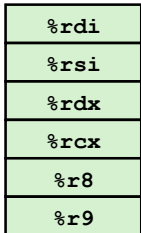
0x120

%rip

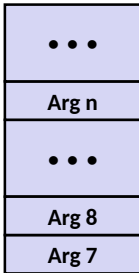
0x400549



▶ Register



Stack



▶ Konvention

- ▶ die ersten 6 Argumente: Register `%rdi`, `%rsi`...
- ▶ Stack wenn notwendig
- ▶ Rückgabewert: Register `%rax`

Datenübergabe (cont.)

```
void multstore
(long x, long y, long *dest)
{
    long t = mult2(x, y);
    *dest = t;
}
```

```
0000000000400540 <multstore>:
    # x in %rdi, y in %rsi, dest in %rdx
    . . .
400541: mov     %rdx,%rbx      # Save dest
400544: callq  400550 <mult2> # mult2(x,y)
    # t in %rax
400549: mov     %rax,(%rbx)    # Save at dest
    . . .
```

```
long mult2
(long a, long b)
{
    long s = a * b;
    return s;
}
```

```
0000000000400550 <mult2>:
    # a in %rdi, b in %rsi
400550: mov     %rdi,%rax      # a
400553: imul   %rsi,%rax      # a * b
    # s in %rax
400557: retq                               # Return
```



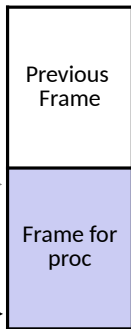
- ▶ für alle Programmiersprachen, die Rekursion unterstützen
 - ▶ C, Pascal, Java, Lisp usw.
 - ▶ Code muss „reentrant“ sein
 - ▶ erlaubt mehrfache, simultane Instanziierungen einer Prozedur
 - ▶ benötigt Platz, um den Zustand jeder Instanziierung zu speichern
 - ▶ ggf. Argumente
 - ▶ lokale Variable(n)
 - ▶ Rücksprungadresse
- ▶ Stack-„Prinzip“
 - ▶ dynamischer Zustandsspeicher für Aufrufe
 - ▶ zeitlich limitiert: vom Aufruf (`call`) bis zum Rücksprung (`ret`)
 - ▶ aufgerufenes Unterprogramm („Callee“) wird vor dem aufrufendem Programm („Caller“) beendet
- ▶ Stack-„Frame“
 - ▶ der Bereich/Zustand einer einzelnen Prozedur-Instanziierung

- ▶ „Closure“: alle Daten für einen Funktionsaufruf

- ▶ Daten
 - ▶ Rücksprungadresse
 - ▶ ggf. lokale Variablen
 - ▶ ggf. temporäre Daten

Frame Pointer: `%rbp`
(Optional)

Stack Pointer: `%rsp`



Stack "Top"

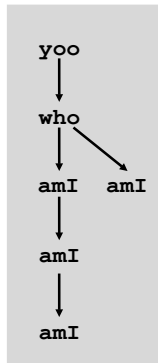
- ▶ Speicherverwaltung durch Funktion
 - ▶ bei Aufruf wird Stack gefüllt: „Set-up“ Code
 - ▶ bei Return wieder freigeben: „Finish“ Code

Beispiel: Prozeduraufrufe

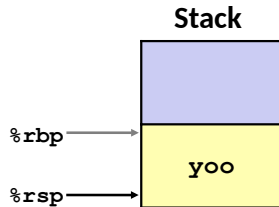
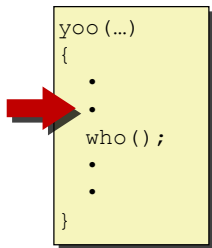
```
yoo (...)  
{  
  .  
  .  
  who ();  
  .  
  .  
}
```

```
who (...)  
{  
  . . .  
  amI ();  
  . . .  
  amI ();  
  . . .  
}
```

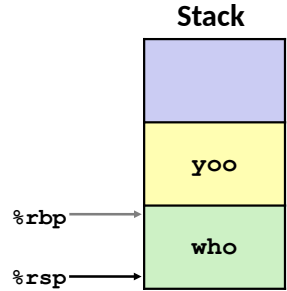
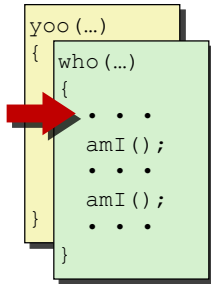
```
amI (...)  
{  
  .  
  .  
  amI ();  
  .  
  .  
}
```



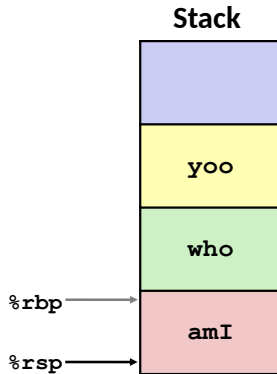
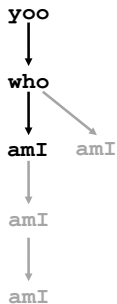
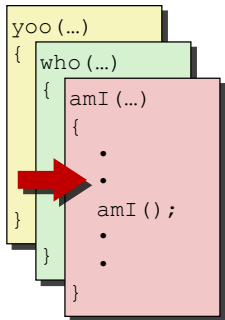
Beispiel: Prozeduraufrufe (cont.)



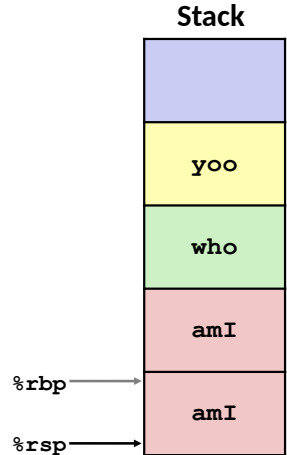
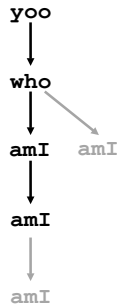
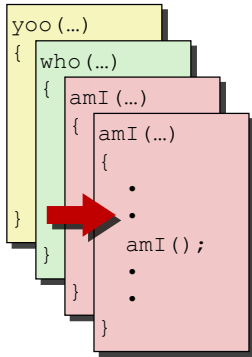
Beispiel: Prozeduraufrufe (cont.)



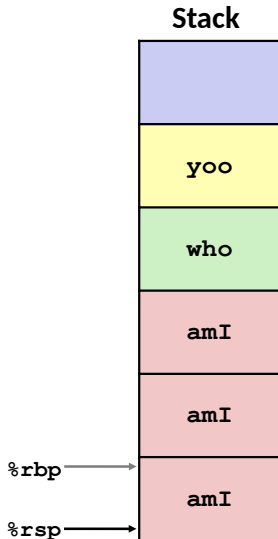
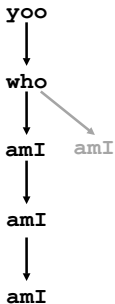
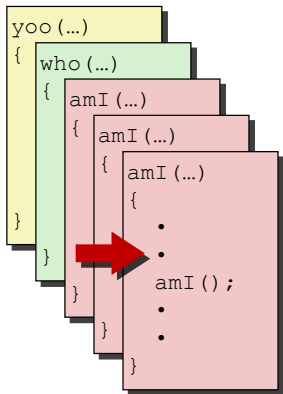
Beispiel: Prozeduraufrufe (cont.)



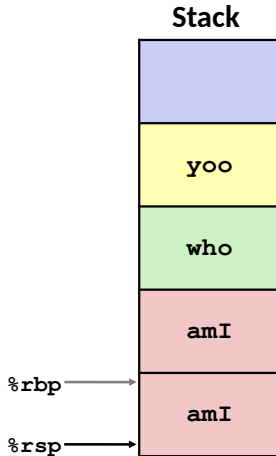
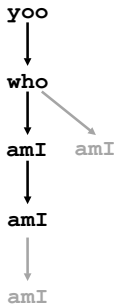
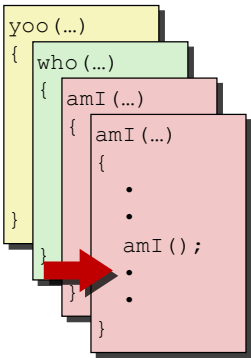
Beispiel: Prozeduraufrufe (cont.)



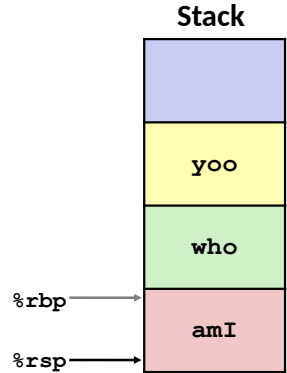
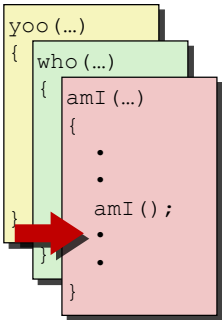
Beispiel: Prozeduraufrufe (cont.)



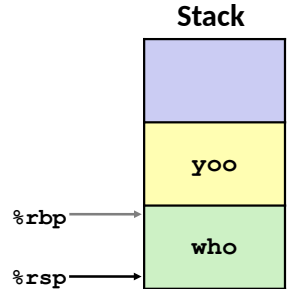
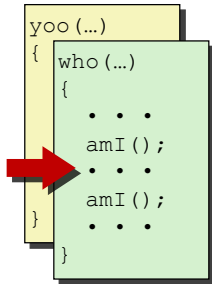
Beispiel: Prozeduraufrufe (cont.)



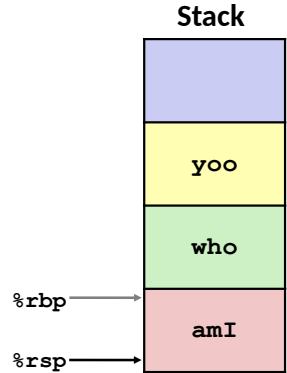
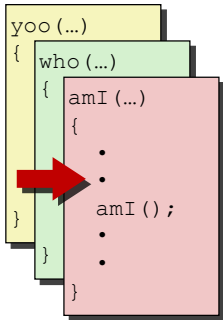
Beispiel: Prozeduraufrufe (cont.)



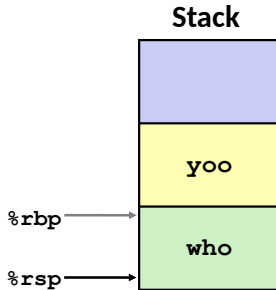
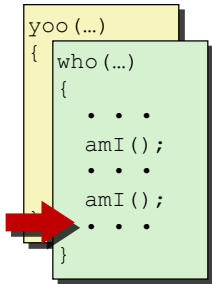
Beispiel: Prozeduraufrufe (cont.)



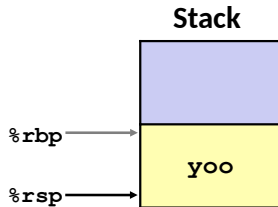
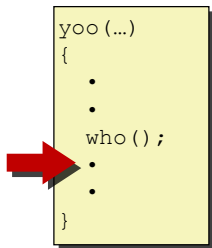
Beispiel: Prozeduraufrufe (cont.)



Beispiel: Prozeduraufrufe (cont.)



Beispiel: Prozeduraufrufe (cont.)

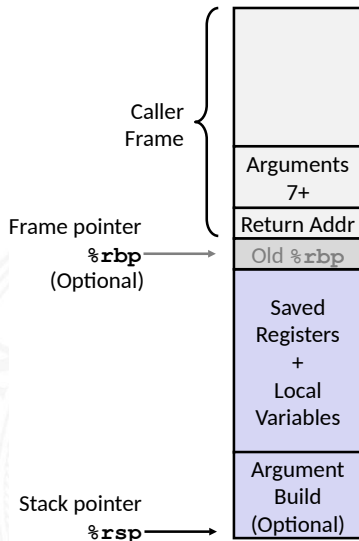


aktueller Stack-Frame / „Callee“

- ▶ Argumente: Parameter für Funktionsaufruf
- ▶ lokale Variablen
 - ▶ wenn sie nicht in Registern gehalten werden können
- ▶ gespeicherter Registerkontext
- ▶ Zeiger auf vorherigen Frame

„Caller“ Stack-Frame

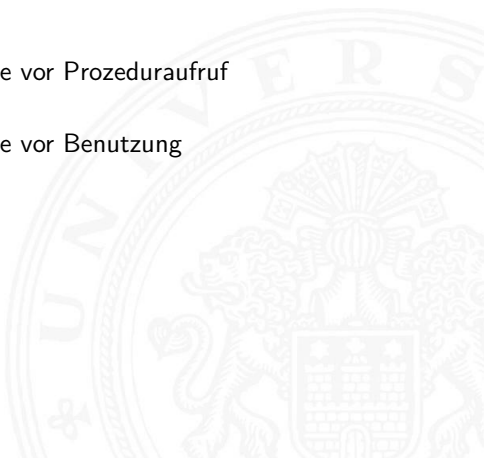
- ▶ Rücksprungadresse
 - ▶ von `call`-Anweisung erzeugt
- ▶ Argumente für aktuellen Aufruf





- ▶ `yoo` („Caller“) ruft Prozedur `who` („Callee“) auf
- ⇒ *Welche Register können temporär von `who` genutzt werden?*

- ▶ zwei mögliche Konventionen
 - ▶ „Caller-Saved“
`yoo` speichert in seinen Frame vor Prozeduraufruf
 - ▶ „Callee-Saved“
`who` speichert in seinen Frame vor Benutzung



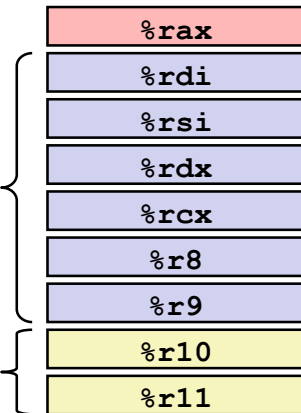
Register Sicherungskonventionen (cont.)

- ▶ **%rax**
 - ▶ Rückgabewert
 - ▶ Caller-Saved
 - ▶ kann lokal geschrieben werden
- ▶ **%rdi...%r9**
 - ▶ Argumente
 - ▶ Caller-Saved
 - ▶ können lokal geschrieben werden
- ▶ **%r10, %r11**
 - ▶ Caller-Saved
 - ▶ können lokal geschrieben werden

Return value

Arguments

Caller-saved
temporaries



Register Sicherungskonventionen (cont.)

▶ **%rbx, %r12...%r14**

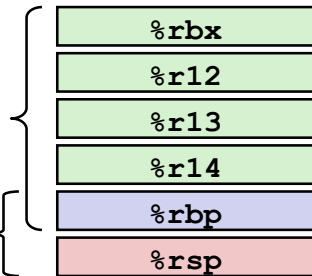
- ▶ Callee-Saved
- ▶ Prozedur muss sichern (Stack-Frame) und zurückschreiben

▶ **%rbp**

- ▶ Callee-Saved
- ▶ Prozedur muss sichern (Stack-Frame) und zurückschreiben
- ▶ Frame-Pointer $\hat{=}$ Beginn des eigenen Frames

Callee-saved
Temporaries

Special



▶ **%rsp**

- ▶ Behandlung durch call/return
- ▶ Sonderfall, quasi Callee-Save

▶ Ganzzahl (Integer)

- ▶ wird in allgemeinen Registern gespeichert
- ▶ abhängig von den Anweisungen: *signed/unsigned*

Intel x86	as	Bytes	C	Architektur-, Compiler-, OS-abhängig
byte	b	1	[unsigned] char	
word	w	2	[unsigned] short	
doubleword	d	4	[unsigned] int / long	
quadword	q	8	[unsigned] long / long long	

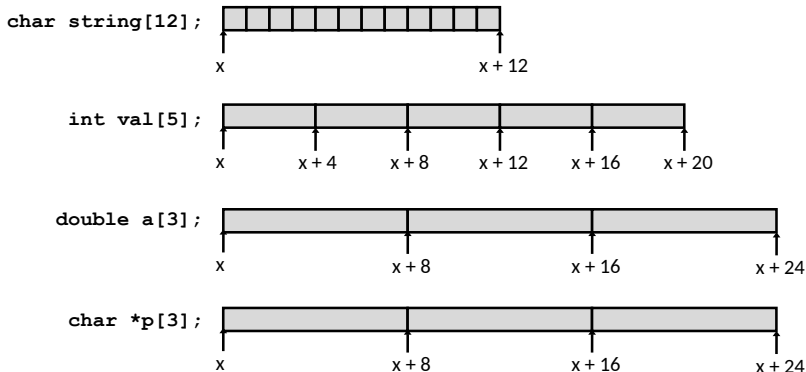
▶ Gleitkomma (Floating Point)

- ▶ wird in Gleitkomma-Registern gespeichert

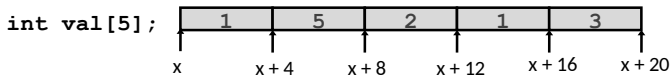
Intel x86	as	Bytes	C	as: <i>Gnu ASsembler</i>
Single	s	4	float	
Double	d	8	double	
Extended	t	10/12	long double	

Array: Allokation / Speicherung

- ▶ `T A[N];`
 - ▶ Array A mit Daten von Typ T und N Elementen
 - ▶ fortlaufender Speicherbereich von $N \times \text{sizeof}(T)$ Bytes



- ▶ `T A[N];`
 - ▶ Array A mit Daten von Typ T und N Elementen
 - ▶ Bezeichner A zeigt auf erstes Element des Arrays: Element 0



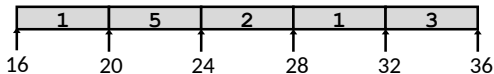
Reference	Type	Value
<code>val[4]</code>	<code>int</code>	3
<code>val</code>	<code>int *</code>	<code>x</code>
<code>val+1</code>	<code>int *</code>	<code>x + 4</code>
<code>&val[2]</code>	<code>int *</code>	<code>x + 8</code>
<code>val[5]</code>	<code>int</code>	??
<code>*(val+1)</code>	<code>int</code>	5 <code>//val[1]</code>
<code>val + i</code>	<code>int *</code>	<code>x + 4 * i</code> <code>//&val[i]</code>

Beispiel: einfacher Arrayzugriff

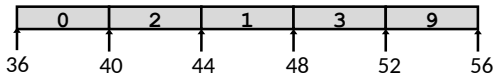
```
#define ZLEN 5
typedef int zip_dig[ZLEN];

zip_dig cmu = { 1, 5, 2, 1, 3 };
zip_dig mit = { 0, 2, 1, 3, 9 };
zip_dig ucb = { 9, 4, 7, 2, 0 };
```

zip_dig cmu;



zip_dig mit;



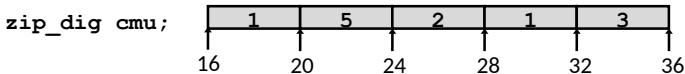
zip_dig ucb;



Beispiel: einfacher Arrayzugriff (cont.)

► Adressieren von $\%rdi + 4 \times \%rsi$

⇒ Speicheradresse $(\%rdi, \%rsi, 4)$



```
int get_digit
(zip_dig z, int digit)
{
    return z[digit];
}
```

Register	Funktion
$\%rdi$	Array Startadresse
$\%rsi$	Array Index

x86-64

```
# %rdi = z
# %rsi = digit
movl (%rdi,%rsi,4), %eax # z[digit]
```

Beispiel: einfacher Arrayzugriff (cont.)

Achtung bei Arrayzugriffen:

- ▶ keine Bereichsüberprüfung („*bounds checking*“)
- ▶ Verhalten außerhalb des Indexbereichs ist Implementierungsabhängig





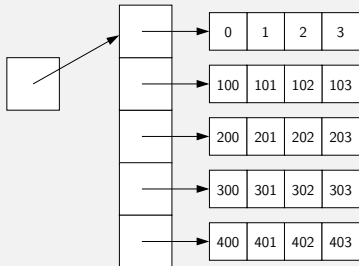
$(N \times M)$ Matrizen? drei grundsätzliche Möglichkeiten

1. Array von Pointern auf Zeilen-Arrays von Elementen Java
 - ▶ sehr flexibel, auch für nicht-rechteckige Layouts
 - ▶ Sharing/Aliasing von Zeilen möglich
- ▶ Array von $N \times M$ Elementen und passende Adressierung
 2. row-major Anordnung C, C++
 3. column-major Anordnung Matlab, FORTRAN
- ▶ bei Verwendung/Mischung von Bibliotheksfunktionen aus anderen Sprachen unbedingt berücksichtigen

Java: Array von Pointern auf Arrays von Elementen

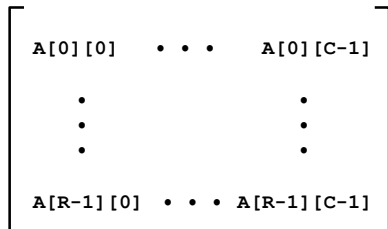
```
class MatrixDemo {
    int matrix[][]; // matrix[i]->

    public MatrixDemo( int NROWS, int NCOLS ) {
        matrix = new int[NROWS][NCOLS];
        for( int r=0; r < matrix.length; r++ ) {
            for( int c =0; c < matrix[r].length; c++ ) {
                matrix[r][c] = 100*r + c;
            }
        }
        // int[] row0 = matrix[0];
        // int    m23 = matrix[2][3];
    }
    public int get( int r, int c ) {
        return matrix[r][c];
    }
}
```

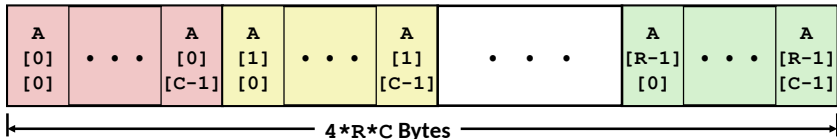


Zweidimensionale Arrays in C

- ▶ Deklaration $\langle T \rangle \langle A \rangle [\langle R \rangle][\langle C \rangle];$
- ▶ Größe: $\langle R \rangle * \langle C \rangle * \text{sizeof}(\langle T \rangle)$ Bytes
- ▶ „row-major“ Anordnung



```
int A[R][C];
```

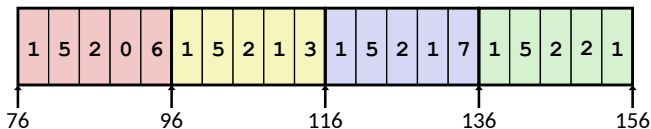


Zweidimensionale Arrays in C (cont.)

```
#define PCOUNT 4
typedef int zip_dig[5];

zip_dig pgh[PCOUNT] =
    {{1, 5, 2, 0, 6},
     {1, 5, 2, 1, 3},
     {1, 5, 2, 1, 7},
     {1, 5, 2, 2, 1}};
```

zip_dig
pgh[4];



Mehrdimensionale Arrays: entsprechend

- ▶ d-dimensionales $N_1 \times N_2 \times \dots \times N_d$ Array
 - ▶ Element adressiert mit Tupel (n_1, n_2, \dots, n_d) ,
mit d (zero-offset) Indizes $n_k \in [0, N - K - 1]$

- ▶ row-major Anordnung: letzte Dimension ist fortlaufend

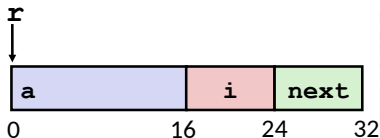
$$n_d + N_d \cdot (n_{d-1} + N_{d-1} \cdot (n_{d-2} + N_{d-2} \cdot (\dots))) = \sum_{k=1}^d \left(\prod_{\ell=k+1}^d N_\ell \right) n_k$$

- ▶ column-major Anordnung: erste Dimension ist fortlaufend

$$n_1 + N_1 \cdot (n_2 + N_2 \cdot (n_3 + N_3 \cdot (\dots + N_{d-1} n_d) \dots)) = \sum_{k=1}^d \left(\prod_{\ell=1}^{k-1} N_\ell \right) n_k$$

- ▶ Allokation eines zusammenhängenden Speicherbereichs
- ▶ Elemente der Struktur über Bezeichner referenziert
- ▶ verschiedene Typen der Elemente sind möglich
- ▶ Zeiger *r* auf Byte-Array
 - ▶ für Zugriff auf Struktur(element)
 - ▶ Compiler bestimmt Offset für jedes Element

```
struct rec {  
    int a[4];  
    size_t i;  
    struct rec *next;  
};
```

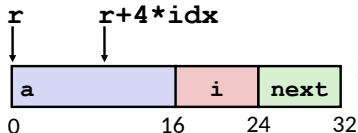


► Arrayzugriff in Struktur

```
struct rec {  
    int a[4];  
    size_t i;  
    struct rec *next;  
};
```

```
int *get_ap  
(struct rec *r, size_t idx)  
{  
    return &r->a[idx];  
}
```

```
# r in %rdi, idx in %rsi  
leaq (%rdi,%rsi,4), %rax  
ret
```

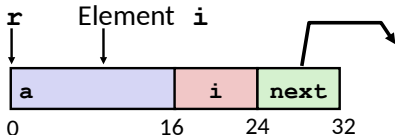


Beispiel: Strukturzugriffe (cont.)

► Verlinkte Liste durchlaufen

```
void set_val
(struct rec *r, int val)
{
    while (r) {
        int i = r->i;
        r->a[i] = val;
        r = r->next;
    }
}
```

```
struct rec {
    int a[4];
    size_t i;
    struct rec *next;
};
```



```
.L11:                                # loop:
    movslq 16(%rdi), %rax             # i = M[r+16]
    movl   %esi, (%rdi,%rax,4)        # M[r+4*i] = val
    movq   24(%rdi), %rdi             # r = M[r+24]
    testq  %rdi, %rdi                # Test r
    jne    .L11                       # if !=0 goto loop
```

Ausrichtung der Datenstrukturen (*Alignment*)

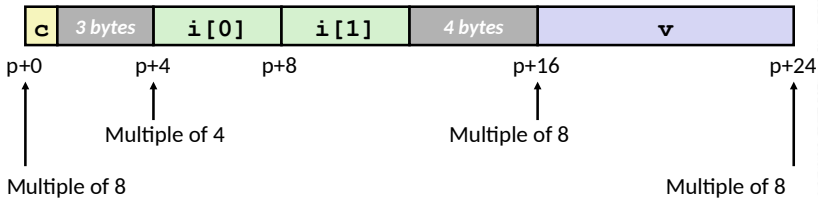
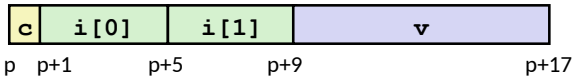
- ▶ Datenstrukturen an Wortgrenzen ausrichten
double- / quad-word
 - ▶ sonst Problem
 - ineffizienter Zugriff über Wortgrenzen hinweg
 - virtueller Speicher und Caching
- ⇒ Compiler erzeugt „Lücken“ zur richtigen Ausrichtung

- ▶ typisches Alignment (x86-64)

Länge	Typ		Alignment
1 Byte	char	keine speziellen Verfahren	
2 Byte	short	Adressbits:	... 0
4 Byte	int, float	–"–	... 00
8 Byte	double, long, char *	–"–	... 000

Beispiel: Structure Alignment

```
struct S1 {  
    char c;  
    int i[2];  
    double v;  
} *p;
```



- ▶ Programm in mehrere Quelldateien aufgeteilt

```
int sum(int *a, int n);

int array[2] = {1, 2};

int main(int argc, char** argv)
{
    int val = sum(array, 2);
    return val;
}
```

main.c

```
int sum(int *a, int n)
{
    int i, s = 0;

    for (i = 0; i < n; i++) {
        s += a[i];
    }
    return s;
}
```

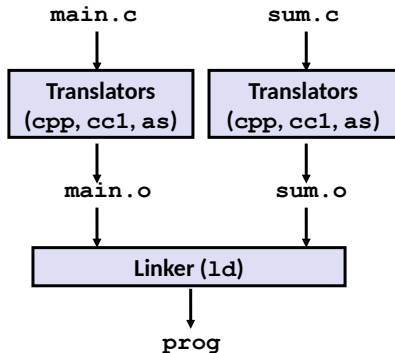
sum.c

- ▶ Compiler(-driver) startet einzelne Programme

Linux gcc

- ▶ Präprozessor (cpp), Compiler (cc), Assembler (as) und Linker (ld)
- ▶ „Feintuning“ und Steuerung über Kommandozeilen-Parameter 'zig Parameter für jedes Teilprogramm

man gcc





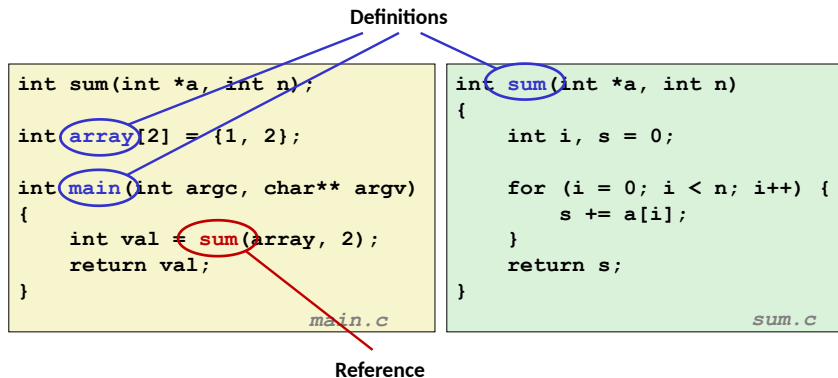
+ Modularität

- ▶ Programm in übersichtlichen kleinen Dateien
 - ▶ Funktionen können wiederverwendet werden
- ⇒ vorgefertigte Programmbibliotheken

+ Effizienz

- ⇒ Zeitvorteil
- ▶ nach Änderung müssen nur kleine Teile neu übersetzt werden
 - ▶ ermöglicht paralleles Compilieren
- ⇒ (Speicher-) Platzvorteil
- ▶ wichtige Funktionen in Datei aggregiert (z.B. `malloc`, `printf`)
 - ▶ ermöglicht gemeinsame Nutzung

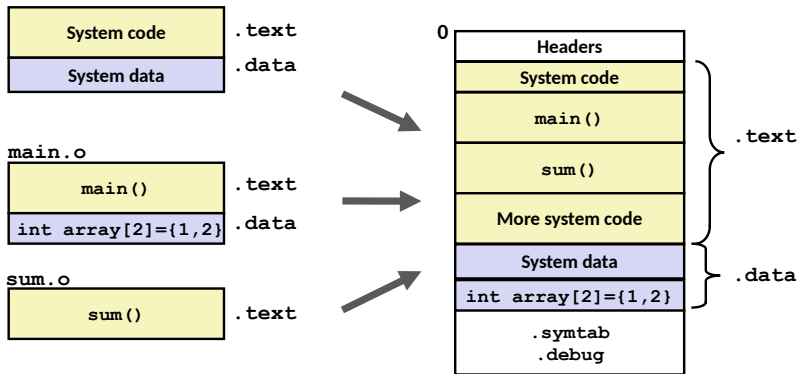
1. Symbole identifizieren (globale Variablen, Funktionen)
Symbole auflösen (= eindeutig machen) \Rightarrow Symboltabelle



Aufgaben des Linkers (cont.)

2. „Relocation“

- ▶ Programmcode und -daten der Quelldateien zusammenfassen
 - ▶ Symboltabellen zusammenfassen
- ⇒ Speicheradressen eindeutig machen: Sprünge+Symbole



⇒ erzeugt ein ausführbares Programm für *Loader*

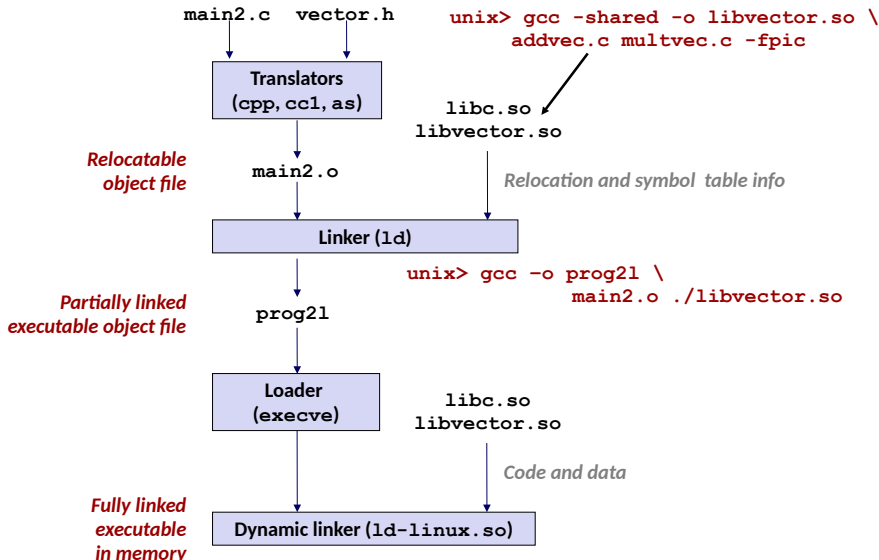
- ▶ **Statisches Binden** („static linking“)
 - ▶ Funktionen aus Bibliotheksarchiven (.a-Dateien) werden in ausführbares Programm eingebaut
 - ▶ nicht genutzte Funktionen werden entfernt
 - ▶ Linken während Compilierung

- ▶ **Dynamisches Binden** („dynamic linking“)
 - ▶ Bibliotheken werden erst beim Laden in Speicher oder sogar erst zur Laufzeit dazugelinkt
 - ▶ gemeinsame Nutzung von Funktionen durch mehrere Prozesse (incl. Betriebssystem); die zugehörigen Bibliotheken liegen aber (maximal) einmal im Speicher

 - ▶ signifikant effizienter als separat statische gelinkte Programme
 - ▶ Linux: .so-Dateien – „Shared Object“
Windows: .dll-Dateien – „Dynamic Link Libraries“

Statisches / dynamisches Linken (cont.)

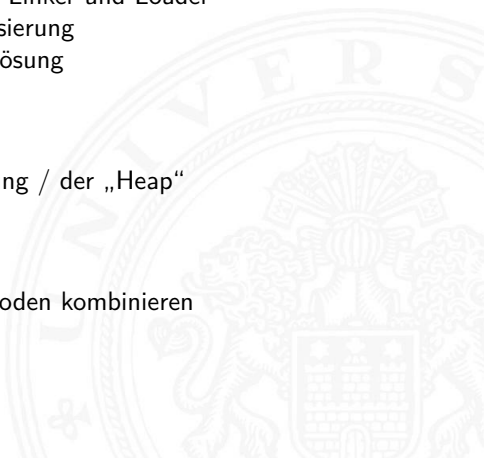
dynamisches Linken beim Laden





viele Themen aus Zeitgründen nicht behandelt

- ▶ Linker und Loader
 - ▶ genauere Funktionsweise von Linker und Loader
 - ▶ programmiertechnische Realisierung
 - ▶ Probleme bei der Symbolauflösung
- ▶ Speicherverwaltung
 - ▶ dynamische Speicherverwaltung / der „Heap“
- ▶ Objektorientierte Konzepte
 - ▶ Daten mit zugehörigen Methoden kombinieren





- ▶ *Was kann zur Laufzeit alles schief gehen?*
 - ▶ Pufferüberläufe
 - ▶ Sicherheitsaspekte

- ▶ *Wie ist die Verbindung zum Betriebssystem?*
- ▶ ...

weitere Informationen unter:

- R.E. Bryant, D.R. O'Hallaron:
Computer systems – A programmers perspective [BO15]
- die „passende“ Vorlesung der *Carnegie Mellon Uni.*
www.cs.cmu.edu/~213 – Foliensätze unter „Schedule“

- [BO15] R.E. Bryant, D.R. O'Hallaron:
Computer systems – A programmers perspective.
3rd global ed., Pearson Education Ltd., 2015.
ISBN 978–1–292–10176–7. csapp.cs.cmu.edu
- [TA14] A.S. Tanenbaum, T. Austin: *Rechnerarchitektur – Von der digitalen Logik zum Parallelrechner.*
6. Auflage, Pearson Deutschland GmbH, 2014.
ISBN 978–3–8689–4238–5
- [IA64] *Intel 64 and IA-32 Architectures Software Developer's Manual – Volume 1: Basic Architecture.*
Intel Corp.; Santa Clara, CA.
software.intel.com/en-us/articles/intel-sdm

- [PH20] D.A. Patterson, J.L. Hennessy: *Computer Organization and Design – The Hardware Software Interface – MIPS Edition*. 6th edition, Morgan Kaufmann Publishers Inc., 2020. ISBN 978-0-12-820109-1
- [PH16] D.A. Patterson, J.L. Hennessy: *Rechnerorganisation und Rechnerentwurf – Die Hardware/Software-Schnittstelle*. 5. Auflage, Oldenbourg, 2016. ISBN 978-3-11-044605-0
- [Hyd10] R. Hyde: *The Art of Assembly Language Programming*. 2nd edition, No Starch Press, 2010. ISBN 978-1-59327-207-4. www.plantation-productions.com/Webster/www.artofasm.com