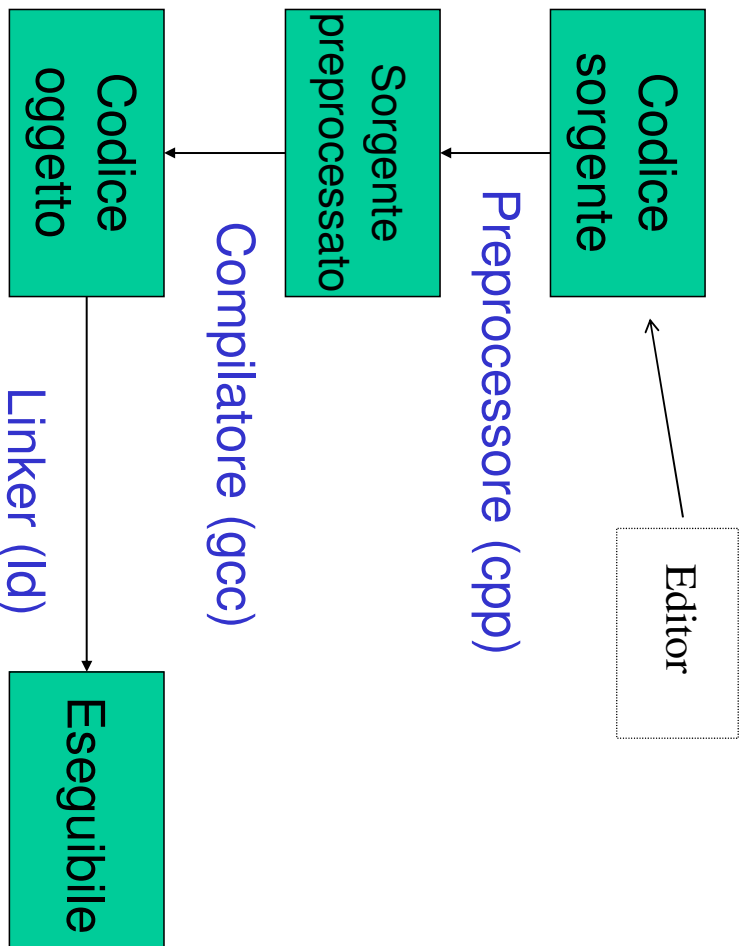


## Strumenti di sviluppo in UNIX

### Il processo di compilazione



Sis.Op. A - UNIX - Strumenti di sviluppo

1

## Strumenti di sviluppo in UNIX

### Emacs/Xemacs

Anche altri editor (gedit, kate, elvis, jed, nedit, vi, vim, xcoral, xedit,...)

SisOp@linus: xemacs

SisOp@linus: xemacs prova.c

SisOp@linus: xemacs prova.c &

**qualche comando da ricordare (C sta per Ctrl) :**

**CX**Cf: carica un nuovo file in emacs/xemacs

**CX**Cs: salva il file

**C**k: cancella dalla posizione del cursore alla fine della linea

**C**s <stringa>: cerca la stringa indicata

**C**x-2: divide lo schermo orizzontalmente

Sis.Op. A - UNIX - Strumenti di sviluppo

2

## Strumenti di sviluppo in UNIX

---

Il preprocessore C (cpp)

È un tool per trasformare il codice prima della compilazione. Le istruzioni del preprocessore sono precedute dal simbolo #.

### Definizione di macro ed espansioni

macro: definizione di un identificatore associato ad una stringa

viene definito con:

```
#define NAME expansion
```

tutti i successivi NAME vengono sostituiti con expansion

Per convenzioni i nomi delle macro sono composte da sole lettere maiuscole. Es: #define MAX 10

Le macro possono avere degli argomenti:

```
#define MIN(x,y) ((x<y)?(x):(y))
```

L'invocazione: MIN(a,b) viene espansa nel codice: ((a<b)?(a):(b))

## Strumenti di sviluppo in UNIX

---

### Inclusione di file

il preprocessore include un file per mezzo dell'istruzione

```
#include
```

in genere per un programma/modulo vengono inclusi diversi file header:

```
#include <unistd.h>
#include <stdio.h>
```

## Strumenti di sviluppo in UNIX

---

### Compilazione condizionale

Il preprocessore consente di compilare in modo selettivo delle porzioni di programma in base al verificarsi di certe condizioni.

`#ifdef NAME (#ifndef NAME)` inserisce il codice se NAME è stato definito (non definito).

**Es:**

```
#define FOO
#ifdef FOO
... this gets included...
#endif
#ifdef FOO
... this does NOT get included...
#endif
```

**Demo:**

```
cpp -P foo
cpp -P -DINCLUDE_BAR foo
cpp -P -DINCLUDE_BLAH foo
```

Sis.Op. A - UNIX - Strumenti di sviluppo

5

## Strumenti di sviluppo in UNIX

---

### Compilatore (gcc)

Può invocare automaticamente tutti gli strumenti necessari alla compilazione: preprocessore, compilatore, assembler e linker

Trasforma il codice sorgente in codice macchina ma non risolve necessariamente tutti i simboli:

```
gcc <opzioni> <filename>
SisOp@linus: gcc -c hello.c          # -c compila soltanto ma non
                                     # collega le librerie)
```

Sis.Op. A - UNIX - Strumenti di sviluppo

6

## Strumenti di sviluppo in UNIX

### Opzioni di compilazione per gcc

Per assicurarsi che il codice sia conforme allo standard ANSI:

- Wall: mostra tutti i messaggi di warning (avvisi) che gcc puo` fornire;
- pedantic: mostra tutti gli errori e i warning richiesti dallo standard ANSI C

### Per ottimizzare:

- O -O1 -O2 -O3: livelli crescenti di ottimizzazione del compilatore
- O0: nessuna ottimizzazione

Per includere le informazioni per il debug: -g

Per saperne di piu` : `info gcc`

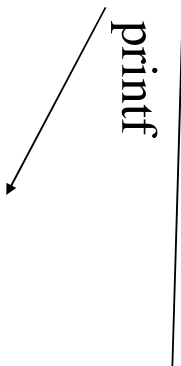
## Strumenti di sviluppo in UNIX

Il comando **nm** visualizza i simboli di un file .o

```
gcc -c hello.c # contiene printf("Hello world");
nm hello.o
```

```
00000000 t  gcc2_compiled.
00000000 T  main
U  printf
```

Il file definisce una funzione globale (T sta per text cioè codice) di nome main



Il file contiene un riferimento ad un simbolo `printf` non definito localmente (U sta per undefined). Il file andrà collegato alla libreria C che definisce quel simbolo.

## Strumenti di sviluppo in UNIX

### **Linker (ld)**

Risolve i simboli tra programmi e crea gli eseguibili

```
SisOp@linus: gcc -c hello.c
SisOp@linus: gcc hello.o -o hello # la libreria C (libc) è
# collegata automaticamente
SisOp@linus: hello
```

### **Esempio: link con altre funzioni**

```
SisOp@linus: gcc hello2.c -o hello2 [fallisce]
SisOp@linus: gcc hello2.c -lm -o hello2 [funziona]
```

**È necessario avere la funzione sqrt dal file**

```
/usr/lib/libm.so (collegamento dinamico - default) oppure /usr/lib/libm.a
(collegamento statico - opzione -B al linker)
```

**Alcune importanti librerie si trovano in:**

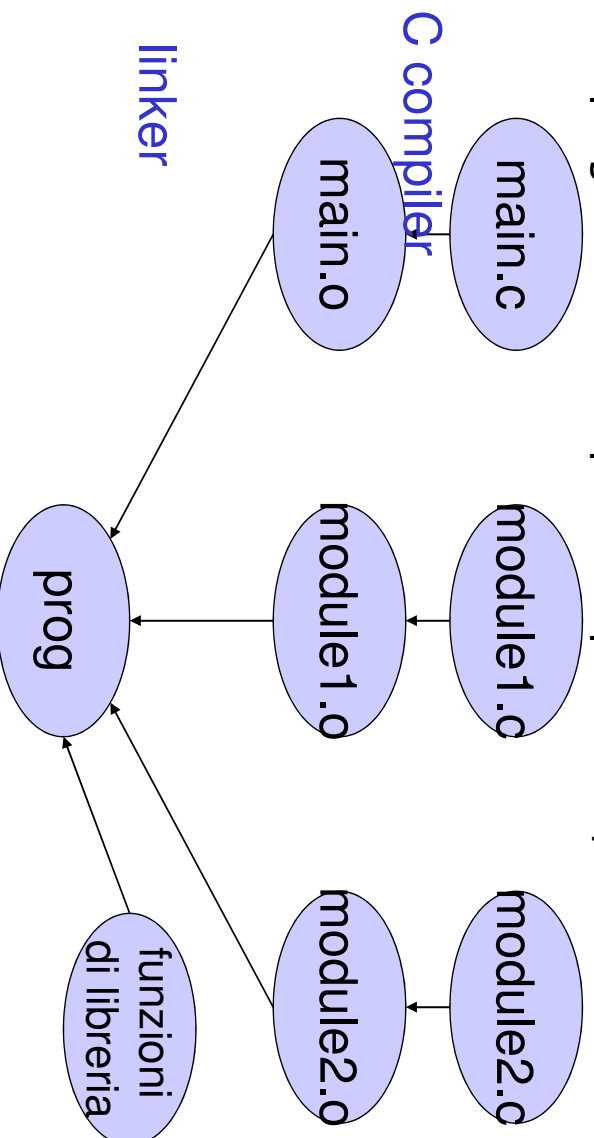
```
/usr/lib
/lib
/usr/X11R6/lib
```

Sis.Op. A - UNIX - Strumenti di sviluppo

9

## Strumenti di sviluppo in UNIX

Se il programma è composto da più moduli/file



```
gcc -c main.c
gcc -c module1.c
gcc -c module2.c
gcc -o prog main.o module1.o module2.o
```

Sis.Op. A - UNIX - Strumenti di sviluppo

10

## Strumenti di sviluppo in UNIX

Se il programma è composto da più moduli/file: vanno inseriti i prototipi per tutte le funzioni prima della loro chiamata:

**Esempio:**

```
#include <stdio.h>
/* This is a prototype. Use them */
int blah(int foo);

void main(void) {
    printf("blah(5) = %d\n", blah(5));
}
int blah(int foo) {
    return(2*foo);
}
```

L'uso dei prototipi definisce una interfaccia che aiuta a prevenire errori

Sis.Op. A - UNIX - Strumenti di sviluppo

11

## Strumenti di sviluppo in UNIX

**Simboli esterni e simboli globali**

Inserire la parola chiave `extern` crea un simbolo ma non alloca spazio per la variabile/funzione: definizione di un riferimento esterno

In un solo file la variabile/funzione non deve essere definita come `extern`: definizione del simbolo globale

**Esempio:**

```
gcc -c main.c # contiene extern int numero ; numero += 1;
gcc -c blah.c # contiene int numero=0 ;
gcc main.o -o example [non funzionale]
gcc main.o blah.o -o example [funzionale]
```

Sis.Op. A - UNIX - Strumenti di sviluppo

12

## Strumenti di sviluppo in UNIX

---

File header

hanno estensione .h

sono usati per specificare l'interfaccia di un modulo/file

Il file header può essere incluso in due modi:

tramite la notazione "nome\_del\_file"  
tramite la notazione <nome\_del\_file>

**L'opzione di compilazione -I**dir indica il percorso di ricerca per i file .h;

L'header dovrebbe contenere:

- prototipi delle funzioni condivise
- dichiarazione extern per le variabili condivise
- typedefs
- macros
- structs, enums, e altri tipi di dati

Sis.Op. A - UNIX - Strumenti di sviluppo

13

## Strumenti di sviluppo in UNIX

---

Uso dei defines per evitare la ricorsione:

```
#ifndef FOO_H_INC
#define FOO_H_INC
#include "foo.h"
...
#endif /* FOO_H_INC */
```

**Gli header file si possono trovare in:**

```
/usr/include
/usr/include/X11 (header per X Window System)
```

Sis.Op. A - UNIX - Strumenti di sviluppo

14

## Strumenti di sviluppo in UNIX

---

### File core

Contengono lo stato del programma nel momento che ha catturato un segnale, compreso stack, heap, registers, ..

Permette di fare delle analisi post-mortem

La creazione dei file core puo` essere attivata/disattivata

Per shells C (csh e tcsh)

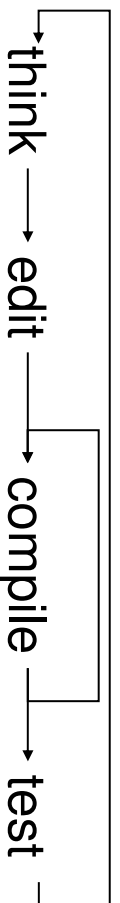
```
limit coredumpsize unlimited
limit coredumpsize 0
limit coredumpsize 50k
```

## Strumenti di sviluppo in UNIX

---

### Il programma **make**

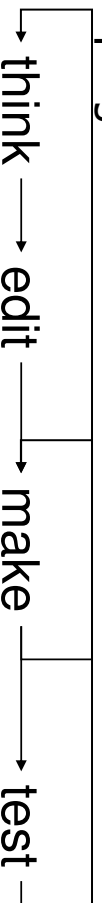
Ciclo di sviluppo di un programma



Problemi potenziali:

si modifica un file ma ci si dimentica di ricompilarlo  
si modifica un'interfaccia (.h) ma ci si dimentica di compilare tutti i file che dipendono da essa  
si compilano anche file non modificati

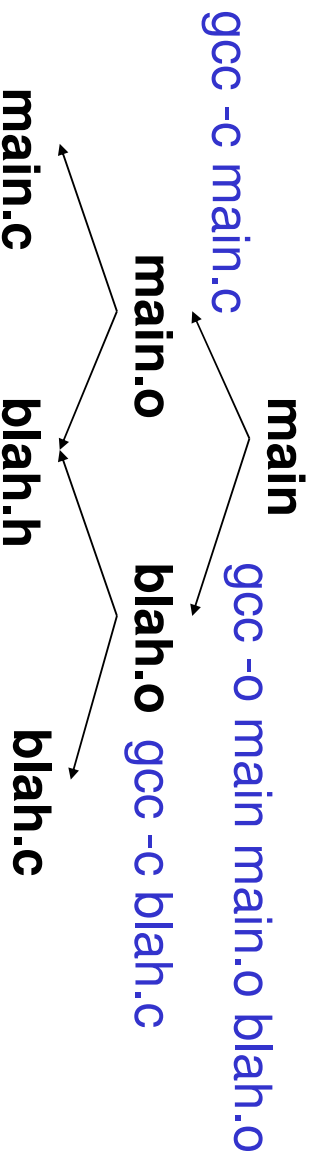
make rende automatica la compilazione e la costruzione del programma:





## Strumenti di sviluppo in UNIX

Make utilizza un grafo delle dipendenze



ogni nodo rappresenta un file  
di fianco ad ogni nodo vi è il comando che produce ("make") quel file

## Strumenti di sviluppo in UNIX

Per produrre il nodo X

make tutte le dipendenze di X (quelle modificate  
piu` recentemente di X)

aggiorna X con il comando associato

Es: se **blah.h** o **main.c** sono piu` recenti di  
**main.o** ricrea **main.o** con **gcc -c main.c**

## Strumenti di sviluppo in UNIX

---

### Makefile

I file *makefile* o *Makefile* specificano il grafo delle dipendenze

```
targets: dependents
      commands
```

I comandi devono iniziare con un carattere di tabulazione (nell'esempio rappresentato da

*[Tab]*):

```
main: main.o blah.o
[Tab]gcc -o main main.o blah.o
main.o: main.c blah.h
[Tab]gcc -c main.c
blah.o: blah.c blah.h
[Tab]gcc -c blah.c
```

Sis.Op. A - UNIX - Strumenti di sviluppo

19

## Strumenti di sviluppo in UNIX

---

Per invocare make: make targets

```
make blah.o
make main
```

Senza argomenti, make crea il primo target

nel *makefile*: `sisOp@linus: make`

```
gcc -c main.c
gcc -c blah.c
gcc -o main main.o blah.o
sisOp@linus: touch blah.c
sisOp@linus: make blah.o
gcc -c blah.c
sisOp@linus: make
gcc -o main main.o blah.o
```

Sis.Op. A - UNIX - Strumenti di sviluppo

20

## Strumenti di sviluppo in UNIX

---

### Built-in

Make contiene dipendenze e comandi già pronti per l'uso

si suppone che un file ".o" dipenda da un file ".c"

```
main: main.o blah.o
gcc -o main main.o blah.o
main.o blah.o: blah.h
```

## Strumenti di sviluppo in UNIX

---

### Macro

Make ha la possibilità di definire delle macro. Le macro comunicano con i comandi built-in e semplificano i *makefile*

```
CC = gcc
CFLAGS = -g
LDFLAGS = -g
OBSJ=main.o blah.o
a.out: $(OBSJ)
$(CC) $(LDFLAGS) $(OBSJ)
$(OBSJ): blah.h
```

## Strumenti di sviluppo in UNIX

---

Target "dummy" per sequenze di comandi comuni:

```
install: a.out
cp a.out main
strip main
clean:
-rm *.o core
clobber: clean
rm -f a.out main

make clean          rimuove i file ".o" e i core
```

Utilizzare i target dummy per tutti i programmi di "manutenzione":

```
clean    install    print
release submit    test
```

Sis.Op. A - UNIX - Strumenti di sviluppo

23

## Strumenti di sviluppo in UNIX

---

### Macro dinamiche

Make contiene un insieme di macro che si modificano dinamicamente in funzione del target:

- `$@` nome del target corrente
- `$?`  lista delle dipendenze piu ` recenti del target
- `$<`  nome dei dependency file
- `$*`  nome base del target corrente (privato dei suffissi)

**Esempio:**

```
foo.o: foo.c
$(CC) -c $(FLAGS) $< -o $@
```

Sis.Op. A - UNIX - Strumenti di sviluppo

24

### Opzioni di make

`make -n`

Mostra i comandi che dovrebbero essere eseguiti, senza eseguirli realmente.

É utile per verificare la corretta espansione della macro

`make -d`

Mostra quali sono i criteri grazie a cui make determina se un target è out-of-date

`make -k`

Continua quanto più possibile dopo che si é verificato un errore

`make -f <filename>`

Make usa <file> invece di makefile o Makefile