

Денис Юричев

Понимание языка  
ассемблера.

Reverse Engineering  
для начинающих



# Reverse Engineering for Beginners

---

# Reverse Engineering для начинающих

(Понимание языка ассемблера)

Почему два названия? Читайте здесь: (стр. [xvi](#)).

Денис Юричев  
<book@beginners.re>



©2013-2020, Денис Юричев.

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons  
«Attribution-ShareAlike 4.0 International» (CC BY-SA 4.0). Чтобы увидеть копию  
этой лицензии, посетите

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Версия этого текста (27 ноября 2020 г.).

Самая новая версия текста (а также англоязычная версия) доступна на сайте  
<https://beginners.re/>.

## Нужны переводчики!

Возможно, вы захотите мне помочь с переводом этой работы на другие языки, кроме английского и русского. Просто пришлите мне любой фрагмент переведенного текста (не важно, насколько короткий), и я добавлю его в исходный код на LaTeX.

Не спрашивайте, нужно ли переводить. Просто делайте хоть что-нибудь. Я уже перестал отвечать на емейлы вроде “что нужно сделать?”

[Также, прочитайте это.](#)

Посмотреть статистику языков можно прямо здесь: <https://beginners.re/>.

Скорость не важна, потому что это опен-сорсный проект все-таки. Ваше имя будет указано в числе участников проекта. Корейский, китайский и персидский языки зарезервированы издателями. Английскую и русскую версии я делаю сам, но английский у меня все еще ужасный, так что я буду очень признателен за коррективы, итд. Даже мой русский несовершенный, так что я благодарен за коррективы и русского текста!

Не стесняйтесь писать мне: <book@beginners.re>.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

# Краткое оглавление

<b>1 Образцы кода</b>	<b>1</b>
<b>2 Важные фундаментальные вещи</b>	<b>574</b>
<b>3 Более сложные примеры</b>	<b>604</b>
<b>4 Java</b>	<b>857</b>
<b>5 Поиск в коде того что нужно</b>	<b>910</b>
<b>6 Специфичное для ОС</b>	<b>956</b>
<b>7 Инструменты</b>	<b>1030</b>
<b>8 Примеры из практики</b>	<b>1033</b>
<b>9 Примеры разбора закрытых (проприетарных) форматов файлов</b>	<b>1189</b>
<b>10 Прочее</b>	<b>1266</b>
<b>11 Что стоит почитать</b>	<b>1288</b>
<b>12 Сообщества</b>	<b>1292</b>



<b>Послесловие</b>	<b>1294</b>
<b>Приложение</b>	<b>1296</b>
<b>Список принятых сокращений</b>	<b>1335</b>
<b>Глоссарий</b>	<b>1342</b>
<b>Предметный указатель</b>	<b>1345</b>

# Оглавление

<b>1 Образцы кода</b>	<b>1</b>
1.1 Метод	1
1.2 Некоторые базовые понятия	2
1.2.1 Краткое введение в CPU	2
1.2.2 Представление чисел	4
1.3 Пустая функция	8
1.3.1 x86	8
1.3.2 ARM	8
1.3.3 MIPS	8
1.3.4 Пустые функции на практике	9
1.4 Возврат значения	10
1.4.1 x86	10
1.4.2 ARM	11
1.4.3 MIPS	11
1.4.4 На практике	11
1.5 Hello, world!	12
1.5.1 x86	12
1.5.2 x86-64	20
1.5.3 ARM	24
1.5.4 MIPS	33
1.5.5 Вывод	39
1.5.6 Упражнения	39
1.6 Пролог и эпилог функций	40
1.6.1 Рекурсия	40
1.7 Еще кое-что о пустой ф-ции	40
1.8 Еще кое-что о возвращаемых значениях	41

	iv
1.9 Стек	41
1.9.1 Почему стек растет в обратную сторону?	42
1.9.2 Для чего используется стек?	43
1.9.3 Разметка типичного стека	51
1.9.4 Мусор в стеке	51
1.9.5 Упражнения	56
1.10 Почти пустая ф-ция	56
1.11 printf() с несколькими аргументами	57
1.11.1 x86	57
1.11.2 ARM	72
1.11.3 MIPS	80
1.11.4 Вывод	88
1.11.5 Кстати	89
1.12 scanf()	89
1.12.1 Простой пример	89
1.12.2 Классическая ошибка	102
1.12.3 Глобальные переменные	103
1.12.4 Проверка результата scanf()	115
1.12.5 Упражнение	129
1.13 Стоит отметить: глобальные и локальные переменные	130
1.14 Доступ к переданным аргументам	130
1.14.1 x86	130
1.14.2 x64	133
1.14.3 ARM	137
1.14.4 MIPS	141
1.15 Ещё о возвращаемых результатах	142
1.15.1 Попытка использовать результат функции возвращающей <i>void</i>	143
1.15.2 Что если не использовать результат функции?	144
1.15.3 Возврат структуры	145
1.16 Указатели	146
1.16.1 Возврат значений	146
1.16.2 Обменять входные значения друг с другом	157
1.17 Оператор GOTO	158
1.17.1 Мертвый код	161
1.17.2 Упражнение	162
1.18 Условные переходы	162
1.18.1 Простой пример	162
1.18.2 Вычисление абсолютной величины	183
1.18.3 Тернарный условный оператор	186
1.18.4 Поиск минимального и максимального значения	190
1.18.5 Вывод	196
1.18.6 Упражнение	198
1.19 Взлом ПО	198
1.20 Пранк: невозможность выйти из Windows 7	201
1.21 switch()/case/default	201
1.21.1 Если вариантов мало	201
1.21.2 И если много	217
1.21.3 Когда много case в одном блоке	232

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

	v
1.21.4 Fall-through	237
1.21.5 Упражнения	240
1.22 Циклы	240
1.22.1 Простой пример	240
1.22.2 Функция копирования блоков памяти	254
1.22.3 Проверка условия	257
1.22.4 Вывод	258
1.22.5 Упражнения	261
1.23 Еще кое-что о строках	261
1.23.1 strlen()	261
1.24 Замена одних арифметических инструкций на другие	275
1.24.1 Умножение	275
1.24.2 Деление	281
1.24.3 Упражнение	282
1.25 Работа с FPU	283
1.25.1 IEEE 754	283
1.25.2 x86	283
1.25.3 ARM, MIPS, x86/x64 SIMD	283
1.25.4 Си/Си++	283
1.25.5 Простой пример	284
1.25.6 Передача чисел с плавающей запятой в аргументах	295
1.25.7 Пример со сравнением	298
1.25.8 Некоторые константы	337
1.25.9 Копирование	337
1.25.10 Стек, калькуляторы и обратная польская запись	337
1.25.11 80 бит?	337
1.25.12 x64	338
1.25.13 Упражнения	338
1.26 Массивы	338
1.26.1 Простой пример	338
1.26.2 Переполнение буфера	347
1.26.3 Защита от переполнения буфера	355
1.26.4 Еще немного о массивах	361
1.26.5 Массив указателей на строки	361
1.26.6 Многомерные массивы	371
1.26.7 Набор строк как двухмерный массив	381
1.26.8 Вывод	386
1.26.9 Упражнения	386
1.27 Пример: ошибка в Angband	386
1.28 Работа с отдельными битами	389
1.28.1 Проверка какого-либо бита	390
1.28.2 Установка и сброс отдельного бита	395
1.28.3 Сдвиги	405
1.28.4 Установка и сброс отдельного бита: пример с FPU <sup>1</sup>	405
1.28.5 Подсчет выставленных бит	411
1.28.6 Вывод	429
1.28.7 Упражнения	432

---

<sup>1</sup>Floating-Point Unit

1.29	Линейный конгруэнтный генератор	432
1.29.1	x86	433
1.29.2	x64	435
1.29.3	32-bit ARM	435
1.29.4	MIPS	436
1.29.5	Версия этого примера для многопоточной среды	439
1.30	Структуры	439
1.30.1	MSVC: Пример SYSTEMTIME	439
1.30.2	Выделяем место для структуры через malloc()	444
1.30.3	UNIX: struct tm	447
1.30.4	Упаковка полей в структуре	460
1.30.5	Вложенные структуры	469
1.30.6	Работа с битовыми полями в структуре	472
1.30.7	Упражнения	481
1.31	Классическая ошибка с <i>struct</i>	481
1.32	Объединения (union)	483
1.32.1	Пример генератора случайных чисел	483
1.32.2	Вычисление машинного эпсилона	487
1.32.3	Замена инструкции FSCALE	490
1.32.4	Быстрое вычисление квадратного корня	491
1.33	Указатели на функции	492
1.33.1	MSVC	493
1.33.2	GCC	500
1.33.3	Опасность указателей на ф-ции	505
1.34	64-битные значения в 32-битной среде	506
1.34.1	Возврат 64-битного значения	506
1.34.2	Передача аргументов, сложение, вычитание	507
1.34.3	Умножение, деление	511
1.34.4	Сдвиг вправо	516
1.34.5	Конвертирование 32-битного значения в 64-битное	518
1.35	Случай со структурой LARGE_INTEGER	519
1.36	SIMD	522
1.36.1	Векторизация	523
1.36.2	Реализация strlen() при помощи SIMD	536
1.37	64 бита	541
1.37.1	x86-64	541
1.37.2	ARM	550
1.37.3	Числа с плавающей запятой	550
1.37.4	Критика 64-битной архитектуры	550
1.38	Работа с числами с плавающей запятой (SIMD)	551
1.38.1	Простой пример	551
1.38.2	Передача чисел с плавающей запятой в аргументах	559
1.38.3	Пример со сравнением	560
1.38.4	Вычисление машинного эпсилона: x64 и SIMD	563
1.38.5	И снова пример генератора случайных чисел	564
1.38.6	Итог	565
1.39	Кое-что специфичное для ARM	565
1.39.1	Знак номера (#) перед числом	565
1.39.2	Режимы адресации	565

	vii
1.39.3 Загрузка констант в регистр	567
1.39.4 Релоки в ARM64	569
1.40 Кое-что специфичное для MIPS	571
1.40.1 Загрузка 32-битной константы в регистр	571
1.40.2 Книги и прочие материалы о MIPS	573
<b>2 Важные фундаментальные вещи</b>	<b>574</b>
2.1 Целочисленные типы данных	574
2.1.1 Бит	574
2.1.2 Ниббл AKA nibble AKA nybble	575
2.1.3 Байт	576
2.1.4 Wide char	577
2.1.5 Знаковые целочисленные и беззнаковые	577
2.1.6 Слово (word)	577
2.1.7 Регистр адреса	579
2.1.8 Числа	580
2.2 Представление знака в числах	583
2.2.1 Использование IMUL вместо MUL	585
2.2.2 Еще кое-что о дополнительном коде	586
2.2.3 -1	587
2.3 Целочисленное переполнение (integer overflow)	587
2.4 AND	588
2.4.1 Проверка того, находится ли значение на границе $2^n$	588
2.4.2 Кириллическая кодировка KOI-8R	589
2.5 И и ИЛИ как вычитание и сложение	590
2.5.1 Текстовые строки в ПЗУ <sup>2</sup> ZX Spectrum	590
2.6 XOR (исключающее ИЛИ)	593
2.6.1 Логическая разница (logical difference)	594
2.6.2 Бытовая речь	594
2.6.3 Шифрование	594
2.6.4 RAID <sup>3</sup>	594
2.6.5 Алгоритм обмена значений при помощи исключающего ИЛИ	595
2.6.6 Список связанный при помощи XOR	595
2.6.7 Трюк с переключением значений	596
2.6.8 Хэширование Зобриста / табуляционное хэширование	597
2.6.9 Кстати	598
2.6.10 AND/OR/XOR как MOV	598
2.7 Подсчет бит	598
2.8 Endianness (порядок байт)	599
2.8.1 Big-endian (от старшего к младшему)	599
2.8.2 Little-endian (от младшего к старшему)	599
2.8.3 Пример	599
2.8.4 Bi-endian (переключаемый порядок)	600
2.8.5 Конвертирование	600
2.9 Память	601
2.10 CPU	601
2.10.1 Предсказатели переходов	601

<sup>2</sup>Постоянное запоминающее устройство

<sup>3</sup>Redundant Array of Independent Disks

	viii
2.10.2 Зависимости между данными	602
2.11 Хеш-функции	602
2.11.1 Как работает односторонняя функция?	602
<b>3 Более сложные примеры</b>	<b>604</b>
3.1 Двойное отрицание	604
3.2 Использование const (const correctness)	605
3.2.1 Пересекающиеся const-строки	607
3.3 Пример strstr()	608
3.4 Конвертирование температуры	609
3.4.1 Целочисленные значения	609
3.4.2 Числа с плавающей запятой	611
3.5 Числа Фибоначчи	615
3.5.1 Пример #1	615
3.5.2 Пример #2	619
3.5.3 Итог	622
3.6 Пример вычисления CRC32	623
3.7 Пример вычисления адреса сети	627
3.7.1 calc_network_address()	629
3.7.2 form_IP()	630
3.7.3 print_as_IP()	632
3.7.4 form_netmask() и set_bit()	633
3.7.5 Итог	634
3.8 Циклы: несколько итераторов	635
3.8.1 Три итератора	635
3.8.2 Два итератора	636
3.8.3 Случай Intel C++ 2011	638
3.9 Duff's device	640
3.9.1 Нужно ли использовать развернутые циклы?	644
3.10 Деление используя умножение	644
3.10.1 x86	644
3.10.2 Как это работает	646
3.10.3 ARM	646
3.10.4 MIPS	648
3.10.5 Упражнение	649
3.11 Конверсия строки в число (atoi())	649
3.11.1 Простой пример	649
3.11.2 Немного расширенный пример	654
3.11.3 Упражнение	657
3.12 Inline-функции	658
3.12.1 Функции работы со строками и памятью	659
3.13 C99 restrict	669
3.14 Функция abs() без переходов	672
3.14.1 Оптимизирующий GCC 4.9.1 x64	672
3.14.2 Оптимизирующий GCC 4.9 ARM64	673
3.15 Функции с переменным количеством аргументов	674
3.15.1 Вычисление среднего арифметического	674
3.15.2 Случай с функцией vprintf()	679
3.15.3 Случай с Pin	681

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

3.15.4 Эксплуатация строки формата	681
3.16 Обрезка строк	683
3.16.1 x64: Оптимизирующий MSVC 2013	684
3.16.2 x64: Неоптимизирующий GCC 4.9.1	686
3.16.3 x64: Оптимизирующий GCC 4.9.1	687
3.16.4 ARM64: Неоптимизирующий GCC (Linaro) 4.9	689
3.16.5 ARM64: Оптимизирующий GCC (Linaro) 4.9	690
3.16.6 ARM: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)	691
3.16.7 ARM: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)	692
3.16.8 MIPS	693
3.17 Функция toupper()	694
3.17.1 x64	695
3.17.2 ARM	697
3.17.3 Используя битовые операции	699
3.17.4 Итог	700
3.18 Обфускация	700
3.18.1 Текстовые строки	700
3.18.2 Исполняемый код	701
3.18.3 Виртуальная машина / псевдо-код	704
3.18.4 Еще кое-что	704
3.18.5 Упражнение	704
3.19 Си++	704
3.19.1 Классы	704
3.19.2 ostream	726
3.19.3 References	728
3.19.4 STL	729
3.19.5 Память	774
3.20 Отрицательные индексы массивов	775
3.20.1 Адресация строки с конца	775
3.20.2 Адресация некоторого блока с конца	776
3.20.3 Массивы начинающиеся с 1	776
3.21 Больше об указателях	779
3.21.1 Работа с адресами вместо указателей	780
3.21.2 Передача значений как указателей; тэггированные объединения	783
3.21.3 Издевательство над указателями в ядре Windows	784
3.21.4 Нулевые указатели	790
3.21.5 Массив как аргумент функции	796
3.21.6 Указатель на функцию	797
3.21.7 Указатель на функцию: защита от копирования	798
3.21.8 Указатель на ф-цию: частая ошибка (или опечатка)	799
3.21.9 Указатель как идентификатор объекта	800
3.22 Оптимизации циклов	801
3.22.1 Странная оптимизация циклов	801
3.22.2 Еще одна оптимизация циклов	803
3.23 Еще о структурах	806
3.23.1 Иногда вместо массива можно использовать структуру в Си	806
3.23.2 Безразмерный массив в структуре Си	807
3.23.3 Версия структуры в Си	809

3.23.4	Файл с рекордами в игре «Block out» и примитивная сериализация	811
3.24	memmove() и memcpy()	817
3.24.1	Анти-отладочный прием	818
3.25	setjmp/longjmp	818
3.26	Другие нездоровые хаки связанные со стеком	822
3.26.1	Доступ к аргументам и локальным переменным вызывающей ф-ции	822
3.26.2	Возврат строки	824
3.27	OpenMP	826
3.27.1	MSVC	829
3.27.2	GCC	832
3.28	Еще одна heisenbug-a	834
3.29	Случай с забытым return	835
3.30	Домашнее задание: больше об указателях на ф-ции и объединениях (union)	840
3.31	Windows 16-bit	841
3.31.1	Пример #1	842
3.31.2	Пример #2	842
3.31.3	Пример #3	843
3.31.4	Пример #4	844
3.31.5	Пример #5	848
3.31.6	Пример #6	852
<b>4</b>	<b>Java</b>	<b>857</b>
4.1	Java	857
4.1.1	Введение	857
4.1.2	Возврат значения	858
4.1.3	Простая вычисляющая функция	864
4.1.4	Модель памяти в JVM <sup>4</sup>	867
4.1.5	Простой вызов функций	868
4.1.6	Вызов beer()	870
4.1.7	Линейный конгруэнтный ГПСЧ <sup>5</sup>	871
4.1.8	Условные переходы	872
4.1.9	Передача аргументов	875
4.1.10	Битовые поля	876
4.1.11	Циклы	878
4.1.12	switch()	880
4.1.13	Массивы	882
4.1.14	Строки	893
4.1.15	Исключения	896
4.1.16	Классы	900
4.1.17	Простейшая модификация	903
4.1.18	Итоги	908
<b>5</b>	<b>Поиск в коде того что нужно</b>	<b>910</b>
5.1	Идентификация исполняемых файлов	911

<sup>4</sup>Java Virtual Machine

<sup>5</sup>Генератор псевдослучайных чисел



5.1.1 Microsoft Visual C++	911
5.1.2 GCC	912
5.1.3 Intel Fortran	912
5.1.4 Watcom, OpenWatcom	912
5.1.5 Borland	912
5.1.6 Другие известные DLL	914
5.2 Связь с внешним миром (на уровне функции)	914
5.3 Связь с внешним миром (win32)	914
5.3.1 Часто используемые функции Windows API	915
5.3.2 Расширение триального периода	916
5.3.3 Удаление pag-окна	916
5.3.4 tracer: Перехват всех функций в отдельном модуле	916
5.4 Строки	917
5.4.1 Текстовые строки	917
5.4.2 Поиск строк в бинарном файле	924
5.4.3 Сообщения об ошибках и отладочные сообщения	925
5.4.4 Подозрительные магические строки	926
5.5 Вызовы assert()	926
5.6 Константы	927
5.6.1 Магические числа	928
5.6.2 Специфические константы	930
5.6.3 Поиск констант	931
5.7 Поиск нужных инструкций	931
5.8 Подозрительные паттерны кода	933
5.8.1 Инструкции XOR	933
5.8.2 Вручную написанный код на ассемблере	933
5.9 Использование magic numbers для трассировки	934
5.10 Циклы	935
5.10.1 Некоторые паттерны в бинарных файлах	936
5.10.2 Сравнение «снимков» памяти	945
5.11 Определение ISA <sup>6</sup>	947
5.11.1 Неверно дизассемблированный код	947
5.11.2 Корректно дизассемблированный код	954
5.12 Прочее	954
5.12.1 Общая идея	954
5.12.2 Порядок функций в бинарном коде	954
5.12.3 Крохотные функции	955
5.12.4 Си++	955
5.12.5 Намеренный сбой	955
<b>6 Специфичное для ОС</b>	<b>956</b>
6.1 Способы передачи аргументов при вызове функций	956
6.1.1 cdecl	956
6.1.2 stdcall	956
6.1.3 fastcall	958
6.1.4 thiscall	959
6.1.5 x86-64	960
6.1.6 Возвращение переменных типа <i>float</i> , <i>double</i>	964

---

<sup>6</sup>Instruction Set Architecture (Архитектура набора команд)

6.1.7 Модификация аргументов	964
6.1.8 Указатель на аргумент функции	965
6.2 Thread Local Storage	967
6.2.1 Вернемся к линейному конгруэнтному генератору	968
6.3 Системные вызовы (syscall-ы)	974
6.3.1 Linux	974
6.3.2 Windows	975
6.4 Linux	975
6.4.1 Адресно-независимый код	975
6.4.2 Трюк с <i>LD_PRELOAD</i> в Linux	979
6.5 Windows NT	982
6.5.1 CRT (win32)	982
6.5.2 Win32 PE	987
6.5.3 Windows SEH	998
6.5.4 Windows NT: Критические секции	1027
<b>7 Инструменты</b>	<b>1030</b>
7.1 Дизассемблеры	1030
7.1.1 IDA	1030
7.2 Отладчики	1030
7.2.1 OllyDbg	1030
7.2.2 GDB	1030
7.2.3 tracer	1030
7.3 Трассировка системных вызовов	1031
7.4 Декомпиляторы	1031
7.5 Прочие инструменты	1032
7.5.1 Калькуляторы	1032
7.6 Чего-то здесь недостает?	1032
<b>8 Примеры из практики</b>	<b>1033</b>
8.1 Шутка с Маджонгом (Windows 7)	1034
8.2 Шутка с task manager (Windows Vista)	1036
8.2.1 Использование LEA для загрузки значений	1040
8.3 Шутка с игрой Color Lines	1042
8.4 Сапёр (Windows XP)	1045
8.4.1 Автоматический поиск массива	1052
8.4.2 Упражнения	1053
8.5 Хакаем часы в Windows	1053
8.6 Донглы	1063
8.6.1 Пример #1: MacOS Classic и PowerPC	1063
8.6.2 Пример #2: SCO OpenServer	1073
8.6.3 Пример #3: MS-DOS	1086
8.7 Случай с зашифрованной БД #1	1093
8.7.1 Base64 и энтропия	1093
8.7.2 Данные сжаты?	1096
8.7.3 Данные зашифрованы?	1096
8.7.4 CryptoPP	1097
8.7.5 Режим обратной связи по шифротексту	1100
8.7.6 Инициализирующий вектор	1103

8.7.7 Структура буфера	1104
8.7.8 Шум в конце	1107
8.7.9 Вывод	1108
8.7.10 Post Scriptum: перебор всех IV <sup>7</sup>	1108
8.8 Разгон майнера биткоинов Cointerra	1109
8.9 Взлом простого шифровальщика исполняемого кода	1115
8.9.1 Еще идеи для рассмотрения	1121
8.10 SAP	1121
8.10.1 Касательно сжимания сетевого трафика в клиенте SAP	1121
8.10.2 Функции проверки пароля в SAP 6.0	1136
8.11 Oracle RDBMS	1141
8.11.1 Таблица V\$VERSION в Oracle RDBMS	1141
8.11.2 Таблица X\$KSMRLU в Oracle RDBMS	1152
8.11.3 Таблица V\$TIMER в Oracle RDBMS	1154
8.12 Вручную написанный на ассемблере код	1158
8.12.1 Тестовый файл EICAR	1158
8.13 Демо	1160
8.13.1 10 PRINT CHR\$(205.5+RND(1)); : GOTO 10	1160
8.13.2 Множество Мандельброта	1164
8.14 Как я переписывал 100 килобайт x86-кода на чистый Си	1177
8.15 "Прикуп" в игре "Марьяж"	1178
8.15.1 Упражнение	1188
8.16 Другие примеры	1188
<b>9 Примеры разбора закрытых (проприетарных) форматов файлов</b>	<b>1189</b>
9.1 Примитивное XOR-шифрование	1189
9.1.1 Простейшее XOR-шифрование	1189
9.1.2 Norton Guide: простейшее однобайтное XOR-шифрование	1191
9.1.3 Простейшее четырехбайтное XOR-шифрование	1195
9.1.4 Простое шифрование используя XOR-маску	1199
9.1.5 Простое шифрование используя XOR-маску, второй случай	1208
9.1.6 Домашнее задание	1215
9.2 Информационная энтропия	1215
9.2.1 Анализирование энтропии в Mathematica	1216
9.2.2 Вывод	1228
9.2.3 Инструменты	1228
9.2.4 Кое-что о примитивном шифровании как XOR	1228
9.2.5 Еще об энтропии исполняемого кода	1228
9.2.6 ГПСЧ	1229
9.2.7 Еще примеры	1229
9.2.8 Энтропия различных файлов	1229
9.2.9 Понижение уровня энтропии	1231
9.3 Файл сохранения состояния в игре Millenium	1232
9.4 Файл с индексами в программе <i>fortune</i>	1239
9.4.1 Хакинг	1245
9.4.2 Файлы	1246
9.5 Oracle RDBMS: .SYM-файлы	1247
9.6 Oracle RDBMS: .MSB-файлы	1259

---

<sup>7</sup>Initialization Vector

	xiv
9.6.1 Вывод	1265
9.7 Упражнения	1265
9.8 Дальнейшее чтение	1265
<b>10 Прочее</b>	<b>1266</b>
10.1 Модификация исполняемых файлов	1266
10.1.1 x86-код	1266
10.2 Статистика количества аргументов функций	1267
10.3 Compiler intrinsic	1268
10.4 Аномалии компиляторов	1268
10.4.1 Oracle RDBMS 11.2 and Intel C++ 10.1	1268
10.4.2 MSVC 6.0	1269
10.4.3 ftoi2() в MSVC 2012	1269
10.4.4 Итог	1271
10.5 Itanium	1271
10.6 Модель памяти в 8086	1274
10.7 Перестановка basic block-ов	1276
10.7.1 Profile-guided optimization	1276
10.8 Мой опыт с Hex-Rays 2.2.0	1278
10.8.1 Ошибки	1278
10.8.2 Странности	1280
10.8.3 Безмолвие	1282
10.8.4 Запятая	1283
10.8.5 Типы данных	1284
10.8.6 Длинные и запутанные выражения	1285
10.8.7 Правила де Моргана и декомпиляция	1285
10.8.8 Мой план	1287
10.8.9 Итог	1287
<b>11 Что стоит почитать</b>	<b>1288</b>
11.1 Книги и прочие материалы	1288
11.1.1 Reverse Engineering	1288
11.1.2 Windows	1288
11.1.3 Си/Си++	1289
11.1.4 x86 / x86-64	1289
11.1.5 ARM	1290
11.1.6 Язык ассемблера	1290
11.1.7 Java	1290
11.1.8 UNIX	1290
11.1.9 Программирование	1290
11.1.10 Криптография	1290
11.1.11 Что-то попроче	1291
<b>12 Сообщества</b>	<b>1292</b>
<b>Послесловие</b>	<b>1294</b>
12.1 Вопросы?	1294

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

<b>Приложение</b>	<b>1296</b>
.1 x86	1296
.1.1 Терминология	1296
.1.2 Регистры общего пользования	1296
.1.3 Регистры FPU	1301
.1.4 Регистры SIMD	1304
.1.5 Отладочные регистры	1304
.1.6 Инструкции	1305
.1.7 nrad	1322
.2 ARM	1324
.2.1 Терминология	1324
.2.2 Версии	1325
.2.3 32-битный ARM (AArch32)	1325
.2.4 64-битный ARM (AArch64)	1327
.2.5 Инструкции	1327
.3 MIPS	1328
.3.1 Регистры	1328
.3.2 Инструкции	1329
.4 Некоторые библиотечные функции GCC	1330
.5 Некоторые библиотечные функции MSVC	1330
.6 Cheatsheets	1331
.6.1 IDA	1331
.6.2 OllyDbg	1331
.6.3 MSVC	1332
.6.4 GCC	1332
.6.5 GDB	1332
 <b>Список принятых сокращений</b>	 <b>1335</b>
<b>Глоссарий</b>	<b>1342</b>
<b>Предметный указатель</b>	<b>1345</b>

## Предисловие

### Почему два названия?

В 2014-2018 книга называлась “Reverse Engineering для начинающих”, но я всегда подозревал что это слишком сужает аудиторию.

Люди от инфобезопасности знают о “reverse engineering”, но я от них редко слышу слово “ассемблер”.

Точно также, термин “reverse engineering” слишком незнакомый для общей аудитории программистов, но они знают про “ассемблер”.

В июле 2018, для эксперимента, я заменил название на “Assembly Language for Beginners” и запостил ссылку на сайт Hacker News<sup>8</sup>, и книгу приняли, в общем, хорошо.

Так что, пусть так и будет, у книги будет два названия.

Хотя, я поменял второе название на “Understanding Assembly Language” (“Понимание языка ассемблера”), потому что кто-то уже написал книгу “Assembly Language for Beginners”. Также, люди говорят что “для начинающих” уже звучит немного саркастично для книги объемом в ~1000 страниц.

Книги отличаются только названием, именем файла (UAL-XX.pdf и RE4B-XX.pdf), URL-ом и парой первых страниц.

### O reverse engineering

У термина «[reverse engineering](#)» несколько популярных значений: 1) исследование скомпилированных программ; 2) сканирование трехмерной модели для последующего копирования; 3) восстановление структуры СУБД.

Настоящая книга связана с первым значением.

### Желательные знания перед началом чтения

Очень желательно базовое знание [ЯП](#)<sup>9</sup> Си. Рекомендуемые материалы: [11.1.3](#) (стр. [1289](#)).

### Упражнения и задачи

...все перемещены на отдельный сайт: <http://challenges.re>.

### Отзывы об этой книге

<https://beginners.re/#praise>.

---

<sup>8</sup><https://news.ycombinator.com/item?id=17549050>

<sup>9</sup>Язык Программирования

## Университеты

Эта книга рекомендуется по крайней мере в этих университетах: <https://beginners.re/#uni>.

## Благодарности

Тем, кто много помогал мне отвечая на массу вопросов: SkullC0DEr.

Тем, кто присылал замечания об ошибках и неточностях: Александр Лысенко, Федерико Рамондино, Марк Уилсон, Разихова Мейрамгуль Кайратовна, Анатолий Прокофьев, Костя Бегунец, Валентин “netch” Нечаев, Александр Плахов, Артем Метла, Александр Ястребов, Влад Головкин<sup>10</sup>, Евгений Прошин, Александр Мясников, Алексей Третьяков, Олег Песков, Zhu Ruijin, Changmin Heo, Vitor Vidal, Stijn Crevits, Jean-Gregoire Foulon<sup>11</sup>, Ben L., Etienne Khan, Norbert Szetei<sup>12</sup>, Marc Remy, Michael Hansen, Derk Barten, The Renaissance<sup>13</sup>, Hugo Chan, Emil Mursalimov, Tanner Hoke, Tan90909090@GitHub, Ole Petter Orhagen, Sourav Punoriyar, Vitor Oliveira, Alexis Ehret, Maxim Shlochiski, Greg Paton, Pierrick Lebourgeois, Abdullah Alomair..

Просто помогали разными способами: Андрей Зубинский, Arnaud Patard (rtp на #debian-arm IRC), noshadow на #gcc IRC, Александр Автаев, Mohsen Mostafa Jokar, Пётр Советов, Миша “tiphareth” Вербицкий.

Переводчикам на китайский язык: Antiy Labs ([antiy.cn](http://antiy.cn)), Archer.

Переводчику на корейский язык: Byungho Min.

Переводчику на голландский язык: Cedric Sambre (AKA Midas).

Переводчикам на испанский язык: Diego Boy, Luis Alberto Espinosa Calvo, Fernando Guida, Diogo Mussi, Patricio Galdames, Emiliano Estevarena.

Переводчикам на португальский язык: Thales Stevan de A. Gois, Diogo Mussi, Luiz Filipe, Primo David Santini.

Переводчикам на итальянский язык: Federico Ramondino<sup>14</sup>, Paolo Stivanin<sup>15</sup>, twyK, Fabrizio Bertone, Matteo Sticco, Marco Negro<sup>16</sup>, bluepulsar.

Переводчикам на французский язык: Florent Besnard<sup>17</sup>, Marc Remy<sup>18</sup>, Baudouin Landais, Téó Dacquet<sup>19</sup>, BlueSkeye@GitHub<sup>20</sup>.

<sup>10</sup>[goto-vlad@github](mailto:goto-vlad@github)

<sup>11</sup><https://github.com/pixjuan>

<sup>12</sup><https://github.com/73696e65>

<sup>13</sup><https://github.com/TheRenaissance>

<sup>14</sup><https://github.com/pinkrab>

<sup>15</sup><https://github.com/paolostivanin>

<sup>16</sup><https://github.com/Internaut401>

<sup>17</sup><https://github.com/besnardf>

<sup>18</sup><https://github.com/mremy>

<sup>19</sup><https://github.com/T30rix>

<sup>20</sup><https://github.com/BlueSkeye>

Переводчикам на немецкий язык: Dennis Siekmeier<sup>21</sup>, Julius Angres<sup>22</sup>, Dirk Loser<sup>23</sup>, Clemens Tamme, Philipp Schweinzer.

Переводчикам на польский язык: Kateryna Rozanova, Aleksander Mistewicz, Wiktoria Lewicka, Marcin Sokołowski.

Переводчикам на японский язык: shmz@github<sup>24</sup>, 4ryuJP@github<sup>25</sup>.

Корректорам: Владимир Ботов, Андрей Бражук, Марк “Logxen” Купер, Yuan Jochen Kang, Mal Malakov, Lewis Porter, Jarle Thorsen, Hong Xie.

Васил Колев<sup>26</sup> сделал очень много исправлений и указал на многие ошибки.

И ещё всем тем на github.com кто присылал замечания и исправления.

Было использовано множество пакетов  $\text{\LaTeX}$ . Их авторов я также хотел бы поблагодарить.

## Жертвователи

Тем, кто поддерживал меня во время написания этой книги:

2 \* Oleg Vygovsky (50+100 UAH), Daniel Bilar (\$50), James Truscott (\$4.5), Luis Rocha (\$63), Joris van de Vis (\$127), Richard S Shultz (\$20), Jang Minchang (\$20), Shade Atlas (5 AUD), Yao Xiao (\$10), Pawel Szczur (40 CHF), Justin Simms (\$20), Shawn the Rock (\$27), Ki Chan Ahn (\$50), Triop AB (100 SEK), Ange Albertini (€10+50), Sergey Lukianov (300 RUR), Ludvig Gislason (200 SEK), Gérard Labadie (€40), Sergey Volchkov (10 AUD), Vankayala Vigneswararao (\$50), Philippe Teuwen (\$4), Martin Haeberli (\$10), Victor Cazacov (€5), Tobias Sturzenegger (10 CHF), Sonny Thai (\$15), Bayna AlZaabi (\$75), Redfive B.V. (€25), Joona Oskari Heikkilä (€5), Marshall Bishop (\$50), Nicolas Werner (€12), Jeremy Brown (\$100), Alexandre Borges (\$25), Vladimir Dikovski (€50), Jiarui Hong (100.00 SEK), Jim Di (500 RUR), Tan Vincent (\$30), Sri Harsha Kandrakota (10 AUD), Pillay Harish (10 SGD), Timur Valiev (230 RUR), Carlos Garcia Prado (€10), Salikov Alexander (500 RUR), Oliver Whitehouse (30 GBP), Katy Moe (\$14), Maxim Dyakonov (\$3), Sebastian Aguilera (€20), Hans-Martin Münch (€15), Jarle Thorsen (100 NOK), Vitaly Osipov (\$100), Yuri Romanov (1000 RUR), Aliaksandr Autayeu (€10), Tudor Azoitei (\$40), Zovsky (€10), Yu Dai (\$10), Anonymous (\$15), Vladislav Chelnokov (\$25), Nenad Noveljic (\$50), Ryan Smith (\$25), Andreas Schommer (€5), Nikolay Gavrilov (\$300), Ernesto Bonev Reynoso (\$30).

Огромное спасибо каждому!

## mini-ЧаВО

Q: Эта книга проще/легче других?

<sup>21</sup><https://github.com/DSiekmeier>

<sup>22</sup><https://github.com/JAngres>

<sup>23</sup><https://github.com/PolymathMonkey>

<sup>24</sup><https://github.com/shmz>

<sup>25</sup><https://github.com/4ryuJP>

<sup>26</sup><https://vasil.ludost.net/>



A: Нет, примерно на таком же уровне, как и остальные книги посвященные этой теме.

Q: Мне страшно начинать читать эту книгу, здесь более 1000 страниц. "... для начинающих" в названии звучит слегка саркастично.

A: Основная часть книги это масса разных листингов. И эта книга действительно для начинающих, тут многого (пока) не хватает.

Q: Что необходимо знать перед чтением книги?

A: Желательно иметь базовое понимание Си/Си++.

Q: Должен ли я изучать сразу x86/x64/ARM и MIPS? Это не многовато?

A: Для начала, вы можете читать только о x86/x64, пропуская/пролистывая части о ARM/MIPS.

Q: Возможно ли купить русскую/английскую бумажную книгу?

A: К сожалению нет, пока ни один издатель не заинтересовался в издании русской или английской версии. А пока вы можете распечатать/переплести её в вашем любимом копи-шопе/копи-центре. [https://yurichev.com/news/20200222\\_printed\\_RE4B/](https://yurichev.com/news/20200222_printed_RE4B/).

Q: Существует ли версия epub/mobi?

A: Книга очень сильно завязана на специфические для TeX/LaTeX хаки, поэтому преобразование в HTML (epub/mobi это набор HTML) легким не будет.

Q: Зачем в наше время нужно изучать язык ассемблера?

A: Если вы не разработчик ОС<sup>27</sup>, вам наверное не нужно писать на ассемблере: современные компиляторы (2010-ые) оптимизируют код намного лучше человека<sup>28</sup>.

К тому же, современные CPU<sup>29</sup> это крайне сложные устройства и знание ассемблера вряд ли поможет узнать их внутренности.

Но все-таки остается по крайней мере две области, где знание ассемблера может хорошо помочь: 1) исследование malware (зловредов) с целью анализа; 2) лучшее понимание вашего скомпилированного кода в процессе отладки. Таким образом, эта книга предназначена для тех, кто хочет скорее понимать ассемблер, нежели писать на нем, и вот почему здесь масса примеров, связанных с результатами работы компиляторов.

Q: Я кликнул на ссылку внутри PDF-документа, как теперь вернуться назад?

A: В Adobe Acrobat Reader нажмите сочетание Alt+LeftArrow. В Evince кликните на "<".

Q: Могу ли я распечатать эту книгу? Использовать её для обучения?

---

<sup>27</sup>Операционная Система

<sup>28</sup>Очень хороший текст на эту тему: [Agner Fog, *The microarchitecture of Intel, AMD and VIA CPUs*, (2016)]

<sup>29</sup>Central Processing Unit

A: Конечно, поэтому книга и лицензирована под лицензией Creative Commons (CC BY-SA 4.0).

Q: Почему эта книга бесплатная? Вы проделали большую работу. Это подозрительно, как и многие другие бесплатные вещи.

A: По моему опыту, авторы технической литературы делают это, в основном ради саморекламы. Такой работой заработать приличные деньги невозможно.

Q: Как можно найти работу reverse engineer-а?

A: На reddit, посвященному RE<sup>30</sup>, время от времени бывают hiring thread. Посмотрите там.

В смежном субреддите «netsec» имеется похожий тред.

Q: Версии компиляторов в книге уже устарели давно...

A: Следовать всем шагам в точности не обязательно. Пользуйтесь теми компиляторами, которые уже инсталлированы в вашу ОС. Также, всегда есть: [Compiler Explorer](#).

Q: У меня есть вопрос...

A: Напишите мне его емейлом (<[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>).

## О переводе на корейский язык

В январе 2015, издательство Ascom в Южной Корее сделало много работы в переводе и издании моей книги (по состоянию на август 2014) на корейский язык. Она теперь доступна на [их сайте](#).

Переводил Byunggho Min ([twitter/tais9](https://twitter.com/tais9)). Обложку нарисовал мой хороший знакомый художник Андрей Нечаевский [facebook/andydinka](https://facebook.com/andydinka). Они также имеют права на издание книги на корейском языке. Так что если вы хотите иметь *настоящую* книгу на полке на корейском языке и хотите поддержать мою работу, вы можете купить её.

## О переводе на персидский язык (фарси)

В 2016 году книга была переведена Mohsen Mostafa Jokar (который также известен иранскому сообществу по переводу руководства Radare<sup>31</sup>). Книга доступна на сайте издательства<sup>32</sup> (Pendare Pars).

Первые 40 страниц: <https://beginners.re/farsi.pdf>.

Регистрация книги в Национальной Библиотеке Ирана: <http://opac.nlai.ir/opac-prod/bibliographic/4473995>.

<sup>30</sup>[reddit.com/r/ReverseEngineering/](https://reddit.com/r/ReverseEngineering/)

<sup>31</sup><http://rada.re/get/radare2book-persian.pdf>

<sup>32</sup><http://goo.gl/2Tzx0H>

---

## О переводе на китайский язык

В апреле 2017, перевод на китайский был закончен китайским издательством RTPress. Они также имеют права на издание книги на китайском языке.

Она доступна для заказа здесь: <http://www.epubit.com.cn/book/details/4174>.  
Что-то вроде рецензии и история о переводе: <http://www.cptoday.cn/news/detail/3155>.

Основным переводчиком был Archer, перед которым я теперь в долгу. Он был крайне дотошным (в хорошем смысле) и сообщил о большинстве известных ошибок и баг, что крайне важно для литературы вроде этой книги. Я буду рекомендовать его услуги всем остальным авторам!

Ребята из [Anti Labs](#) также помогли с переводом. [Здесь предисловие](#) написанное ими.

# Глава 1

## Образцы кода

### 1.1. Метод

Когда автор этой книги учил Си, а затем Си++, он просто писал небольшие фрагменты кода, компилировал и смотрел, что получилось на ассемблере. Так было намного проще понять<sup>1</sup>. Он делал это такое количество раз, что связь между кодом на Си/Си++ и тем, что генерирует компилятор, вбилась в его подсознание достаточно глубоко. После этого не трудно, глядя на код на ассемблере, сразу в общих чертах понимать, что там было написано на Си. Возможно это поможет кому-то ещё.

Иногда здесь используются достаточно древние компиляторы, чтобы получить самый короткий (или простой) фрагмент кода.

Кстати, есть очень неплохой вебсайт где можно делать всё то же самое, с разными компиляторами, вместо того чтобы устанавливать их у себя. Вы можете использовать и его: <http://godbolt.org/>.

### Упражнения

Когда автор этой книги учил ассемблер, он также часто компилировал короткие функции на Си и затем постепенно переписывал их на ассемблер, с целью получить как можно более короткий код. Наверное, этим не стоит заниматься в наше время на практике (потому что конкурировать с современными компиляторами в плане эффективности очень трудно), но это очень хороший способ разобраться в ассемблере лучше. Так что вы можете взять любой фрагмент кода на ассемблере в этой книге и постараться сделать его короче. Но не забывайте о тестировании своих результатов.

---

<sup>1</sup>Честно говоря, он и до сих пор так делает, когда не понимает, как работает некий код. Недавний пример из 2019-го года: `p += p+(i&1)+2;` из SAT-солвера “SAT0W” написанного Д.Кнутом.

## Уровни оптимизации и отладочная информация

Исходный код можно компилировать различными компиляторами с различными уровнями оптимизации. В типичном компиляторе этих уровней около трёх, где нулевой уровень — отключить оптимизацию. Различают также уровни оптимизации кода по размеру и по скорости. Неоптимизирующий компилятор работает быстрее, генерирует более понятный (хотя и более объемный) код. Оптимизирующий компилятор работает медленнее и старается сгенерировать более быстрый (хотя и не обязательно краткий) код. Наряду с уровнями оптимизации компилятор может включать в конечный файл отладочную информацию, производя таким образом код, который легче отлаживать. Одна очень важная черта отладочного кода в том, что он может содержать связи между каждой строкой в исходном коде и адресом в машинном коде. Оптимизирующие компиляторы обычно генерируют код, где целые строки из исходного кода могут быть оптимизированы и не присутствовать в итоговом машинном коде. Практикующий reverse engineer обычно сталкивается с обеими версиями, потому что некоторые разработчики включают оптимизацию, некоторые другие — нет. Вот почему мы постараемся поработать с примерами для обеих версий.

## 1.2. Некоторые базовые понятия

### 1.2.1. Краткое введение в CPU

**CPU** это устройство исполняющее все программы.

**Немного терминологии:**

**Инструкция** : примитивная команда **CPU**. Простейшие примеры: перемещение между регистрами, работа с памятью, примитивные арифметические операции. Как правило, каждый **CPU** имеет свой набор инструкций (**ISA**).

**Машинный код** : код понимаемый **CPU**. Каждая инструкция обычно кодируется несколькими байтами.

**Язык ассемблера** : машинный код плюс некоторые расширения, призванные облегчить труд программиста: макросы, имена, итд.

**Регистр CPU** : Каждый **CPU** имеет некоторый фиксированный набор регистров общего назначения (**GPR**<sup>2</sup>).  $\approx 8$  в x86,  $\approx 16$  в x86-64,  $\approx 16$  в ARM. Проще всего понимать регистр как временную переменную без типа. Можно представить, что вы пишете на **ЯП** высокого уровня и у вас только 8 переменных шириной 32 (или 64) бита. Можно сделать очень много используя только их!

Откуда взялась разница между машинным кодом и **ЯП** высокого уровня? Ответ в том, что люди и **CPU**-ы отличаются друг от друга — человеку проще писать

---

<sup>2</sup>General Purpose Registers (регистры общего пользования)

на [ЯП](#) высокого уровня вроде Си/Си++, Java, Python, а [CPU](#) проще работать с абстракциями куда более низкого уровня. Возможно, можно было бы придумать [CPU](#) исполняющий код [ЯП](#) высокого уровня, но он был бы значительно сложнее, чем те, что мы имеем сегодня. И наоборот, человеку очень неудобно писать на ассемблере из-за его низкоуровневости, к тому же, крайне трудно обойтись без мелких ошибок. Программа, переводящая код из [ЯП](#) высокого уровня в ассемблер называется *компилятором* <sup>3</sup>.

## Несколько слов о разнице между [ISA](#)

x86 всегда был архитектурой с инструкциями переменной длины, так что когда пришла 64-битная эра, расширения x64 не очень сильно повлияли на [ISA](#). ARM это [RISC](#)<sup>4</sup>-процессор разработанный с учетом инструкций одинаковой длины, что было некоторым преимуществом в прошлом. Так что в самом начале все инструкции ARM кодировались 4-мя байтами<sup>5</sup>. Это то, что сейчас называется «режим ARM». Потом они подумали, что это не очень экономично. На самом деле, самые используемые инструкции<sup>6</sup> процессора на практике могут быть закодированы с использованием меньшего количества информации. Так что они добавили другую [ISA](#) с названием Thumb, где каждая инструкция кодируется всего лишь 2-мя байтами. Теперь это называется «режим Thumb». Но не все инструкции ARM могут быть закодированы в двух байтах, так что набор инструкций Thumb ограниченный. Код, скомпилированный для режима ARM и Thumb может сосуществовать в одной программе. Затем создатели ARM решили, что Thumb можно расширить: так появился Thumb-2 (в ARMv7). Thumb-2 это всё ещё двухбайтные инструкции, но некоторые новые инструкции имеют длину 4 байта. Распространено заблуждение, что Thumb-2 — это смесь ARM и Thumb. Это не верно. Режим Thumb-2 был дополнен до более полной поддержки возможностей процессора и теперь может легко конкурировать с режимом ARM. Основное количество приложений для iPod/iPhone/iPad скомпилировано для набора инструкций Thumb-2, потому что Xcode делает так по умолчанию. Потом появился 64-битный ARM. Это [ISA](#) снова с 4-байтными инструкциями, без дополнительного режима Thumb. Но 64-битные требования повлияли на [ISA](#), так что теперь у нас 3 набора инструкций ARM: режим ARM, режим Thumb (включая Thumb-2) и ARM64. Эти наборы инструкций частично пересекаются, но можно сказать, это скорее разные наборы, нежели вариации одного. Следовательно, в этой книге постараемся добавлять фрагменты кода на всех трех ARM [ISA](#). Существует ещё много [RISC ISA](#) с инструкциями фиксированной 32-битной длины — это как минимум MIPS, PowerPC и Alpha AXP.

<sup>3</sup>В более старой русскоязычной литературе также часто встречается термин «транслятор».

<sup>4</sup>Reduced Instruction Set Computing

<sup>5</sup>Кстати, инструкции фиксированного размера удобны тем, что всегда можно легко узнать адрес следующей (или предыдущей) инструкции. Эта особенность будет рассмотрена в секции об операторе switch() (1.21.2 (стр. 225)).

<sup>6</sup>А это MOV/PUSH/CALL/Jcc

## 1.2.2. Представление чисел

Nowadays octal numbers seem to be used for exactly one purpose—file permissions on POSIX systems—but hexadecimal numbers are widely used to emphasize the bit pattern of a number over its numeric value.

---

Alan A. A. Donovan, Brian W. Kernighan —  
The Go Programming Language

Люди привыкли к десятичной системе счисления вероятно потому что почти у каждого есть по 10 пальцев. Тем не менее, число 10 не имеет особого значения в науке и математике. Двоичная система естественна для цифровой электроники: 0 означает отсутствие тока в проводе и 1 — его присутствие. 10 в двоичной системе это 2 в десятичной; 100 в двоичной это 4 в десятичной, итд.

Если в системе счисления есть 10 цифр, её *основание* или *radix* это 10. Двоичная система имеет *основание* 2.

Важные вещи, которые полезно вспомнить: 1) *число* это число, в то время как *цифра* это термин из системы письменности, и это обычно один символ; 2) само число не меняется, когда конвертируется из одного основания в другое: меняется способ его записи (или представления в памяти).

Как сконвертировать число из одного основания в другое?

Позиционная нотация используется почти везде, это означает, что всякая цифра имеет свой вес, в зависимости от её расположения внутри числа. Если 2 расположена в самом последнем месте справа, это 2. Если она расположена в месте перед последним, это 20.

Что означает 1234?

$$10^3 \cdot 1 + 10^2 \cdot 2 + 10^1 \cdot 3 + 1 \cdot 4 = 1234 \text{ или } 1000 \cdot 1 + 100 \cdot 2 + 10 \cdot 3 + 4 = 1234$$

Та же история и для двоичных чисел, только основание там 2 вместо 10. Что означает 0b101011?

$$2^5 \cdot 1 + 2^4 \cdot 0 + 2^3 \cdot 1 + 2^2 \cdot 0 + 2^1 \cdot 1 + 2^0 \cdot 1 = 43 \text{ или } 32 \cdot 1 + 16 \cdot 0 + 8 \cdot 1 + 4 \cdot 0 + 2 \cdot 1 + 1 = 43$$

Позиционную нотацию можно противопоставить непозиционной нотации, такой как римская система записи чисел <sup>7</sup>. Вероятно, человечество перешло на позиционную нотацию, потому что так проще работать с числами (сложение, умножение, итд) на бумаге, в ручную.

Действительно, двоичные числа можно складывать, вычитать, итд, точно также, как этому обычно обучают в школах, только доступны лишь 2 цифры.

Двоичные числа громоздки, когда их используют в исходных кодах и дампах, так что в этих случаях применяется шестнадцатеричная система. Используются цифры 0..9 и еще 6 латинских букв: A..F. Каждая шестнадцатеричная цифра

---

<sup>7</sup>Об эволюции способов записи чисел, см.также: [Donald E. Knuth, *The Art of Computer Programming*, Volume 2, 3rd ed., (1997), 195-213.]

занимает 4 бита или 4 двоичных цифры, так что конвертировать из двоичной системы в шестнадцатеричную и назад, можно легко вручную, или даже в уме.

шестнадцатеричная	двоичная	десятичная
0	0000	0
1	0001	1
2	0010	2
3	0011	3
4	0100	4
5	0101	5
6	0110	6
7	0111	7
8	1000	8
9	1001	9
A	1010	10
B	1011	11
C	1100	12
D	1101	13
E	1110	14
F	1111	15

Как понять, какое основание используется в конкретном месте?

Десятичные числа обычно записываются как есть, т.е., 1234. Но некоторые ассемблеры позволяют подчеркивать этот факт для ясности, и это число может быть дополнено суффиксом "d": 1234d.

К двоичным числам иногда спереди добавляют префикс "0b": 0b100110111 (В GCC<sup>8</sup> для этого есть нестандартное расширение языка<sup>9</sup>). Есть также еще один способ: суффикс "b", например: 100110111b. В этой книге я буду пытаться придерживаться префикса "0b" для двоичных чисел.

Шестнадцатеричные числа имеют префикс "0x" в Си/Си++ и некоторых других ЯП: 0x1234ABCD. Либо они имеют суффикс "h": 1234ABCDh — обычно так они представляются в ассемблерах и отладчиках. Если число начинается с цифры A..F, перед ним добавляется 0: 0ABCDEFh. Во времена 8-битных домашних компьютеров, был также способ записи чисел используя префикс \$, например, \$ABCD. В книге я попытаюсь придерживаться префикса "0x" для шестнадцатеричных чисел.

Нужно ли учиться конвертировать числа в уме? Таблицу шестнадцатеричных чисел из одной цифры легко запомнить. А запоминать большие числа, наверное, не стоит.

Наверное, чаще всего шестнадцатеричные числа можно увидеть в URL<sup>10</sup>-ах. Так кодируются буквы не из числа латинских. Например: <https://en.wiktionary.org/wiki/na%C3%AFvet%C3%A9> это URL страницы в Wiktionary о слове «naïveté».

<sup>8</sup>GNU Compiler Collection

<sup>9</sup><https://gcc.gnu.org/onlinedocs/gcc/Binary-constants.html>

<sup>10</sup>Uniform Resource Locator



## Восьмеричная система

Еще одна система, которая в прошлом много использовалась в программировании это восьмеричная: есть 8 цифр (0..7) и каждая описывает 3 бита, так что легко конвертировать числа туда и назад. Она почти везде была заменена шестнадцатеричной, но удивительно, в \*NIX имеется утилита использующаяся многими людьми, которая принимает на вход восьмеричное число: `chmod`.

Как знают многие пользователи \*NIX, аргумент `chmod` это число из трех цифр. Первая цифра это права владельца файла, вторая это права группы (которой файл принадлежит), третья для всех остальных. И каждая цифра может быть представлена в двоичном виде:

десятичная	двоичная	значение
7	111	<b>rwX</b>
6	110	<b>rw-</b>
5	101	<b>r-X</b>
4	100	<b>r--</b>
3	011	<b>-wX</b>
2	010	<b>-w-</b>
1	001	<b>--X</b>
0	000	<b>---</b>

Так что каждый бит привязан к флагу: `read/write/execute` (чтение/запись/исполнение).

И вот почему я вспомнил здесь о `chmod`, это потому что всё число может быть представлено как число в восьмеричной системе. Для примера возьмем 644. Когда вы запускаете `chmod 644 file`, вы выставляете права `read/write` для владельца, права `read` для группы, и снова, `read` для всех остальных. Сконвертируем число 644 из восьмеричной системы в двоичную, это будет 110100100, или (в группах по 3 бита) 110 100 100.

Теперь мы видим, что каждая тройка описывает права для владельца/группы/остальных: первая это `rw-`, вторая это `r--` и третья это `r--`.

Восьмеричная система была также популярная на старых компьютерах вроде PDP-8, потому что слово там могло содержать 12, 24 или 36 бит, и эти числа делятся на 3, так что выбор восьмеричной системы в той среде был логичен. Сейчас, все популярные компьютеры имеют размер слова/адреса 16, 32 или 64 бита, и эти числа делятся на 4, так что шестнадцатеричная система здесь удобнее.

Восьмеричная система поддерживается всеми стандартными компиляторами Си/Си++. Это иногда источник недоумения, потому что восьмеричные числа кодируются с нулем вперед, например, 0377 это 255. И иногда, вы можете сделать опечатку, и написать "09" вместо 9, и компилятор выдаст ошибку. GCC может выдать что-то вроде:

```
error: invalid digit "9" in octal constant.
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

Также, восьмеричная система популярна в Java: когда IDA показывает строку с непечатаемыми символами, они кодируются в восьмеричной системе вместо шестнадцатеричной. Точно также себя ведет декомпилятор с Java JAD.

## Делимость

Когда вы видите десятичное число вроде 120, вы можете быстро понять что оно делится на 10, потому что последняя цифра это 0. Точно также, 123400 делится на 100, потому что две последних цифры это нули.

Точно также, шестнадцатеричное число 0x1230 делится на 0x10 (или 16), 0x123000 делится на 0x1000 (или 4096), итд.

Двоичное число 0b1000101000 делится на 0b1000 (8), итд.

Это свойство можно часто использовать, чтобы быстро понять, что длина какого-либо блока в памяти выровнена по некоторой границе. Например, секции в PE<sup>11</sup>-файлах почти всегда начинаются с адресов заканчивающихся 3 шестнадцатеричными нулями: 0x41000, 0x10001000, итд. Причина в том, что почти все секции в PE выровнены по границе 0x1000 (4096) байт.

## Арифметика произвольной точности и основание

Арифметика произвольной точности (multi-precision arithmetic) может использовать огромные числа, которые могут храниться в нескольких байтах. Например, ключи RSA, и открытые и закрытые, могут занимать до 4096 бит и даже больше.

В [Donald E. Knuth, *The Art of Computer Programming*, Volume 2, 3rd ed., (1997), 265] можно найти такую идею: когда вы сохраняете число произвольной точности в нескольких байтах, всё число может быть представлено как имеющую систему счисления по основанию  $2^8 = 256$ , и каждая цифра находится в соответствующем байте. Точно также, если вы сохраняете число произвольной точности в нескольких 32-битных целочисленных значениях, каждая цифра отправляется в каждый 32-битный слот, и вы можете считать что это число записано в системе с основанием  $2^{32}$ .

## Произношение

Числа в недесятичных системах счисления обычно произносятся по одной цифре: “один-ноль-ноль-один-один-...”. Слова вроде “десять”, “тысяча”, итд, обычно не произносятся, потому что тогда можно спутать с десятичной системой.

## Числа с плавающей запятой

Чтобы отличать числа с плавающей запятой от целочисленных, часто, в конце добавляют “.0”, например 0.0, 123.0, итд.

---

<sup>11</sup>Portable Executable

## 1.3. Пустая функция

Простейшая функция из всех возможных, это функция, которая ничего не делает:

Листинг 1.1: Код на Си/Си++

```
void f()
{
    return;
};
```

Скомпилируем!

### 1.3.1. x86

Для x86 и MSVC и GCC делает одинаковый код:

Листинг 1.2: Оптимизирующий GCC/MSVC (вывод на ассемблере)

```
f:
    ret
```

Тут только одна инструкция: RET, которая возвращает управление в [вызывающую ф-цию](#).

### 1.3.2. ARM

Листинг 1.3: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM) ASM Output

```
f      PROC
      BX      lr
      ENDP
```

Адрес возврата ([RA](#)<sup>12</sup>) в ARM не сохраняется в локальном стеке, а в регистре [LR](#)<sup>13</sup>. Так что инструкция BX LR делает переход по этому адресу, и это то же самое что и вернуть управление в вызывающую ф-цию.

### 1.3.3. MIPS

Есть два способа называть регистры в мире MIPS. По номеру (от \$0 до \$31) или по псевдоимени (\$V0, \$A0, итд.).

Вывод на ассемблере в GCC показывает регистры по номерам:

Листинг 1.4: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (вывод на ассемблере)

```
j      $31
nop
```

<sup>12</sup>Адрес возврата

<sup>13</sup>Link Register

...а [IDA<sup>14</sup>](#) — по псевдоименам:

Листинг 1.5: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```
j      $ra
nop
```

Первая инструкция — это инструкция перехода (J или JR), которая возвращает управление в [вызывающую ф-цию](#), переходя по адресу в регистре \$31 (или \$RA).

Это аналог регистра [LR](#) в ARM.

Вторая инструкция это [NOP<sup>15</sup>](#), которая ничего не делает. Пока что мы можем её игнорировать.

### Еще кое-что об именах инструкций и регистров в MIPS

Имена регистров и инструкций в мире MIPS традиционно пишутся в нижнем регистре. Но мы будем использовать верхний регистр, потому что имена инструкций и регистров других [ISA](#) в этой книге так же в верхнем регистре.

### 1.3.4. Пустые функции на практике

Не смотря на то, что пустые функции бесполезны, они довольно часто встречаются в низкоуровневом коде.

Во-первых, популярны функции, выводящие информацию в отладочный лог, например:

Листинг 1.6: Код на Си/Си++

```
void dbg_print (const char *fmt, ...)
{
#ifdef _DEBUG
    // открыть лог-файл
    // записать в лог-файл
    // закрыть лог-файл
#endif
};

void some_function()
{
    ...

    dbg_print ("we did something\n");

    ...
};
```

<sup>14</sup> Интерактивный дизассемблер и отладчик, разработан [Hex-Rays](#)

<sup>15</sup> No Operation

В не-отладочной сборке (например, “release”), `_DEBUG` не определен, так что функция `dbg_print()`, не смотря на то, что будет продолжаться вызываться в процессе исполнения, будет пустой.

Во-вторых, популярный способ защиты ПО это компиляция нескольких сборок: одной для легальных покупателей, второй — демонстрационной. Демонстрационная сборка может не иметь каких-то важных функций, например:

Листинг 1.7: Код на Си/Си++

```
void save_file ()
{
#ifdef DEMO
    // код, сохраняющий что-то
#endif
};
```

Функция `save_file()` может быть вызвана, когда пользователь кликает меню `File->Save`. Демо-версия может поставляться с отключенным пунктом меню, но даже если кракер разрешит этот пункт, будет вызываться пустая функция, в которой полезного кода нет.

IDA маркирует такие функции именами вроде `nullsub_00`, `nullsub_01`, итд.

## 1.4. Возврат значения

Еще одна простейшая функция это та, что возвращает некоторую константу: Вот, например:

Листинг 1.8: Код на Си/Си++

```
int f()
{
    return 123;
};
```

Скомпилируем её.

### 1.4.1. x86

И вот что делает оптимизирующий GCC:

Листинг 1.9: Оптимизирующий GCC/MSVC (вывод на ассемблере)

```
f:
    mov     eax, 123
    ret
```

Здесь только две инструкции. Первая помещает значение 123 в регистр EAX, который используется для передачи возвращаемых значений. Вторая это RET, которая возвращает управление в вызывающую функцию.

Вызывающая функция возьмет результат из регистра EAX.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

## 1.4.2. ARM

А что насчет ARM?

Листинг 1.10: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM) ASM Output

f	PROC	
	MOV	r0, #0x7b ; 123
	BX	lr
	ENDP	

ARM использует регистр R0 для возврата значений, так что здесь 123 помещается в R0.

Нужно отметить, что название инструкции MOV в x86 и ARM сбивает с толку.

На самом деле, данные не *перемещаются*, а скорее *копируются*.

## 1.4.3. MIPS

Вывод на ассемблере в GCC показывает регистры по номерам:

Листинг 1.11: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (вывод на ассемблере)

j	\$31	
li	\$2, 123	# 0x7b

...а [IDA](#) — по псевдоименам:

Листинг 1.12: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

jr	\$ra	
li	\$v0, 0x7B	

Так что регистр \$2 (или \$V0) используется для возврата значений. LI это “Load Immediate”, и это эквивалент MOV в MIPS.

Другая инструкция это инструкция перехода (J или JR), которая возвращает управление в [вызывающую ф-цию](#).

Но почему инструкция загрузки (LI) и инструкция перехода (J или JR) поменяны местами? Это артефакт [RISC](#) и называется он “branch delay slot”.

На самом деле, нам не нужно вникать в эти детали. Нужно просто запомнить: в MIPS инструкция после инструкции перехода выполняется *перед* инструкцией перехода.

Таким образом, инструкция перехода всегда поменяна местами с той, которая должна быть исполнена перед ней.

## 1.4.4. На практике

На практике крайне часто встречаются ф-ции, которые возвращают 1 (*true*) или 0 (*false*).

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Самые маленькие утилиты UNIX, `/bin/true` и `/bin/false` возвращают 0 и 1 соответственно, как код возврата (ноль как код возврата обычно означает успех, не ноль означает ошибку).

## 1.5. Hello, world!

Продолжим, используя знаменитый пример из книги [Брайан Керниган, Деннис Ритчи, *Язык программирования Си*, второе издание, (1988, 2009)]:

Листинг 1.13: код на Си/Си++

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    printf("hello, world\n");
    return 0;
}
```

### 1.5.1. x86

#### MSVC

Компилируем в MSVC 2010:

```
cl 1.cpp /Fa1.asm
```

(Ключ `/Fa` означает сгенерировать листинг на ассемблере)

Листинг 1.14: MSVC 2010

```
CONST    SEGMENT
$SG3830 DB      'hello, world', 0AH, 00H
CONST    ENDS
PUBLIC   _main
EXTRN    _printf:PROC
; Function compile flags: /Odtp
_TEXT    SEGMENT
_main    PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    OFFSET $SG3830
    call    _printf
    add     esp, 4
    xor     eax, eax
    pop     ebp
    ret     0
_main    ENDP
_TEXT    ENDS
```

MSVC выдает листинги в синтаксисе Intel. Разница между синтаксисом Intel и AT&T будет рассмотрена немного позже:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

Компилятор сгенерировал файл 1.obj, который впоследствии будет слинкован линкером в 1.exe. В нашем случае этот файл состоит из двух сегментов: CONST (для данных-констант) и \_TEXT (для кода).

Строка `hello, world` в Си/Си++ имеет тип `const char[]` [Bjarne Stroustrup, *The C++ Programming Language, 4th Edition*, (2013)p176, 7.3.2], однако не имеет имени. Но компилятору нужно как-то с ней работать, поэтому он дает ей внутреннее имя `$SG3830`.

Поэтому пример можно было бы переписать вот так:

```
#include <stdio.h>

const char $SG3830[]="hello, world\n";

int main()
{
    printf($SG3830);
    return 0;
}
```

Вернемся к листингу на ассемблере. Как видно, строка заканчивается нулевым байтом — это требования стандарта Си/Си++ для строк. Больше о строках в Си/Си++: [5.4.1](#) (стр. [917](#)).

В сегменте кода \_TEXT находится пока только одна функция: `main()`. Функция `main()`, как и практически все функции, начинается с пролога и заканчивается эпилогом <sup>16</sup>.

Далее следует вызов функции `printf()`: `CALL _printf`. Перед этим вызовом адрес строки (или указатель на неё) с нашим приветствием ("Hello, world!") при помощи инструкции `PUSH` помещается в стек.

После того, как функция `printf()` возвращает управление в функцию `main()`, адрес строки (или указатель на неё) всё ещё лежит в стеке. Так как он больше не нужен, то [указатель стека](#) (регистр ESP) корректируется.

`ADD ESP, 4` означает прибавить 4 к значению в регистре ESP.

Почему 4? Так как это 32-битный код, для передачи адреса нужно 4 байта. В x64-коде это 8 байт.

`ADD ESP, 4` эквивалентно `POP` регистр, но без использования какого-либо регистра<sup>17</sup>.

Некоторые компиляторы, например, Intel C++ Compiler, в этой же ситуации могут вместо `ADD` сгенерировать `POP ECX` (подобное можно встретить, например, в коде Oracle RDBMS, им скомпилированном), что почти то же самое, только портится значение в регистре ECX. Возможно, компилятор применяет `POP ECX`, потому что эта инструкция короче (1 байт у `POP` против 3 у `ADD`).

Вот пример использования `POP` вместо `ADD` из Oracle RDBMS:

<sup>16</sup>Об этом смотрите подробнее в разделе о прологе и эпилоге функции ([1.6](#) (стр. [40](#))).

<sup>17</sup>Флаги процессора, впрочем, модифицируются



Листинг 1.15: Oracle RDBMS 10.2 Linux (файл app.o)

.text:0800029A	push	ebx
.text:0800029B	call	qksfroChild
.text:080002A0	pop	ecx

Впрочем, MSVC был замечен в подобном же.

Листинг 1.16: Minesweeper из Windows 7 32-bit

.text:0102106F	push	0
.text:01021071	call	ds:time
.text:01021077	pop	ecx

После вызова `printf()` в оригинальном коде на Си/Си++ указано `return 0` — вернуть 0 в качестве результата функции `main()`.

В сгенерированном коде это обеспечивается инструкцией `XOR EAX, EAX`.

`XOR`, как легко догадаться — «исключающее ИЛИ»<sup>18</sup>, но компиляторы часто используют его вместо простого `MOV EAX, 0` — снова потому, что опкод короче (2 байта у `XOR` против 5 у `MOV`).

Некоторые компиляторы генерируют `SUB EAX, EAX`, что значит *отнять значение в EAX от значения в EAX*, что в любом случае даст 0 в результате.

Самая последняя инструкция `RET` возвращает управление в вызывающую функцию. Обычно это код Си/Си++ `CRT`<sup>19</sup>, который, в свою очередь, вернёт управление в `ОС`.

## GCC

Теперь скомпилируем то же самое компилятором GCC 4.4.1 в Linux: `gcc 1.c -o 1`. Затем при помощи `IDA` посмотрим как скомпилировалась функция `main()`. `IDA`, как и MSVC, показывает код в синтаксисе Intel<sup>20</sup>.

Листинг 1.17: код в IDA

main	proc near
var_10	= dword ptr -10h
	push ebp
	mov ebp, esp
	and esp, 0FFFFFFF0h
	sub esp, 10h
	mov eax, offset aHelloWorld ; "hello, world\n"
	mov [esp+10h+var_10], eax
	call _printf

<sup>18</sup>[wikipedia](#)

<sup>19</sup>C Runtime library

<sup>20</sup>Мы также можем заставить GCC генерировать листинги в этом формате при помощи ключей `-S -masm=intel`.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

	mov	eax, 0
	leave	
	retn	
main	endp	

Почти то же самое. Адрес строки `hello, world`, лежащей в сегменте данных, вначале сохраняется в `EAX`, затем записывается в стек. А ещё в прологе функции мы видим `AND ESP, 0FFFFFFF0h` — эта инструкция выравнивает значение в `ESP` по 16-байтной границе, делая все значения в стеке также выровненными по этой границе (процессор более эффективно работает с переменными, расположенными в памяти по адресам кратным 4 или 16).

`SUB ESP, 10h` выделяет в стеке 16 байт. Хотя, как будет видно далее, здесь достаточно только 4.

Это происходит потому, что количество выделяемого места в локальном стеке тоже выровнено по 16-байтной границе.

Адрес строки (или указатель на строку) затем записывается прямо в стек без помощи инструкции `PUSH`. `var_10` одновременно и локальная переменная и аргумент для `printf()`. Подробнее об этом будет ниже.

Затем вызывается `printf()`.

В отличие от `MSVC`, `GCC` в компиляции без включенной оптимизации генерирует `MOV EAX, 0` вместо более короткого опкода.

Последняя инструкция `LEAVE` — это аналог команд `MOV ESP, EBP` и `POP EBP` — то есть возврат [указателя стека](#) и регистра `EBP` в первоначальное состояние. Это необходимо, т.к. в начале функции мы модифицировали регистры `ESP` и `EBP` (при помощи `MOV EBP, ESP` / `AND ESP, ...`).

### **GCC: Синтаксис AT&T**

Попробуем посмотреть, как выглядит то же самое в синтаксисе AT&T языка ассемблера. Этот синтаксис больше распространен в UNIX-мире.

Листинг 1.18: компилируем в GCC 4.7.3

<code>gcc -S 1_1.c</code>
---------------------------

Получим такой файл:

Листинг 1.19: GCC 4.7.3

	<code>.file</code>	<code>"1_1.c"</code>
	<code>.section</code>	<code>.rodata</code>
<code>.LC0:</code>	<code>.string</code>	<code>"hello, world\n"</code>
	<code>.text</code>	
	<code>.globl</code>	<code>main</code>
	<code>.type</code>	<code>main, @function</code>
<code>main:</code>		

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```
.LFB0:
    .cfi_startproc
    pushl   %ebp
    .cfi_def_cfa_offset 8
    .cfi_offset 5, -8
    movl    %esp, %ebp
    .cfi_def_cfa_register 5
    andl    $-16, %esp
    subl    $16, %esp
    movl    $.LC0, (%esp)
    call    printf
    movl    $0, %eax
    leave
    .cfi_restore 5
    .cfi_def_cfa 4, 4
    ret
    .cfi_endproc
.LFE0:
    .size   main, .-main
    .ident  "GCC: (Ubuntu/Linaro 4.7.3-1ubuntu1) 4.7.3"
    .section        .note.GNU-stack,"",@progbits
```

Здесь много макросов (начинающихся с точки). Они нам пока не интересны.

Пока что, ради упрощения, мы можем их игнорировать (кроме макроса *.string*, при помощи которого кодируется последовательность символов, оканчивающихся нулем — такие же строки как в Си). И тогда получится следующее <sup>21</sup>:

Листинг 1.20: GCC 4.7.3

```
.LC0:
    .string "hello, world\n"
main:
    pushl   %ebp
    movl    %esp, %ebp
    andl    $-16, %esp
    subl    $16, %esp
    movl    $.LC0, (%esp)
    call    printf
    movl    $0, %eax
    leave
    ret
```

Основные отличия синтаксиса Intel и AT&T следующие:

- Операнды записываются наоборот.

В Intel-синтаксисе:

<инструкция> <операнд назначения> <операнд-источник>.

В AT&T-синтаксисе:

<инструкция> <операнд-источник> <операнд назначения>.

<sup>21</sup>Кстати, для уменьшения генерации «лишних» макросов, можно использовать такой ключ GCC: *-fno-asynchronous-unwind-tables*

Чтобы легче понимать разницу, можно запомнить следующее: когда вы работаете с синтаксисом Intel — можете в уме ставить знак равенства (=) между операндами, а когда с синтаксисом AT&T — мысленно ставьте стрелку направо (→) <sup>22</sup>.

- AT&T: Перед именами регистров ставится символ процента (%), а перед числами символ доллара (\$). Вместо квадратных скобок используются круглые.
- AT&T: К каждой инструкции добавляется специальный символ, определяющий тип данных:
  - q — quad (64 бита)
  - l — long (32 бита)
  - w — word (16 бит)
  - b — byte (8 бит)

Возвращаясь к результату компиляции: он идентичен тому, который мы посмотрели в IDA. Одна мелочь: 0FFFFFFF0h записывается как \$-16. Это то же самое: 16 в десятичной системе это 0x10 в шестнадцатеричной. -0x10 будет как раз 0xFFFFFFF0 (в рамках 32-битных чисел).

Возвращаемый результат устанавливается в 0 обычной инструкцией MOV, а не XOR. MOV просто загружает значение в регистр. Её название не очень удачное (данные не перемещаются, а копируются). В других архитектурах подобная инструкция обычно носит название «LOAD» или «STORE» или что-то в этом роде.

## Коррекция (патчинг) строки (Win32)

Мы можем легко найти строку “hello, world” в исполняемом файле при помощи Hiew:

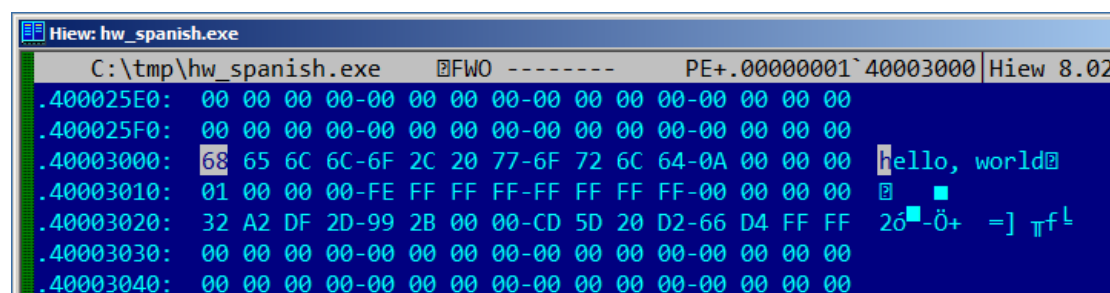


Рис. 1.1: Hiew

Можем перевести наше сообщение на испанский язык:

<sup>22</sup>Кстати, в некоторых стандартных функциях библиотеки Си (например, memcpy(), strcpy()) также применяется расстановка аргументов как в синтаксисе Intel: вначале указатель в памяти на блок назначения, затем указатель на блок-источник.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

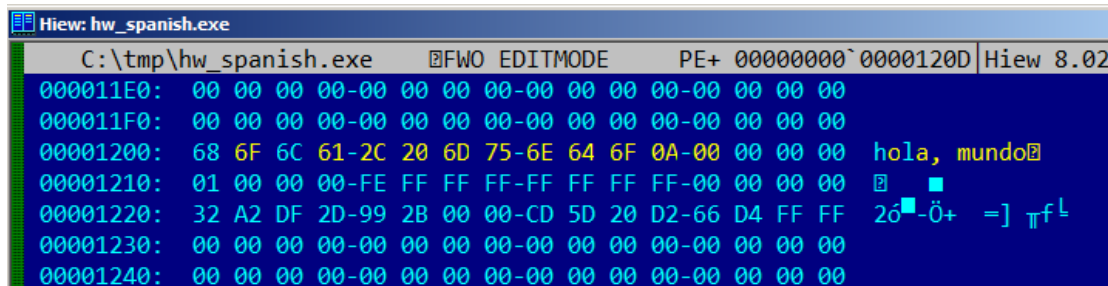


Рис. 1.2: Hiew

Испанский текст на 1 байт короче английского, так что добавляем в конце байт 0x0A (\n) и нулевой байт.

Работает.

Что если мы хотим вставить более длинное сообщение? После оригинального текста на английском есть какие-то нулевые байты. Трудно сказать, можно ли их перезаписывать: они могут где-то использоваться в CRT-коде, а может и нет. Так или иначе, вы можете их перезаписывать, только если вы действительно знаете, что делаете.

### Коррекция строки (Linux x64)

Попробуем пропатчить исполняемый файл для Linux x64 используя rada.re:

Листинг 1.21: Сессия в rada.re

```
dennis@bigbox ~/tmp % gcc hw.c

dennis@bigbox ~/tmp % radare2 a.out
-- SHALL WE PLAY A GAME?
[0x00400430]> / hello
Searching 5 bytes from 0x00400000 to 0x00601040: 68 65 6c 6c 6f
Searching 5 bytes in [0x400000-0x601040]
hits: 1
0x004005c4 hit0_0 .HHhello, world;0.

[0x00400430]> s 0x004005c4

[0x004005c4]> px
- offset - 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F 0123456789ABCDEF
0x004005c4 6865 6c6c 6f2c 2077 6f72 6c64 0000 0000 hello, world....
0x004005d4 011b 033b 3000 0000 0500 0000 1cfe ffff ...;0.....
0x004005e4 7c00 0000 5cfe ffff 4c00 0000 52ff ffff |...\...L...R...
0x004005f4 a400 0000 6cff ffff c400 0000 dcff ffff ....l.....
0x00400604 0c01 0000 1400 0000 0000 0000 017a 5200 .....zR.
0x00400614 0178 1001 1b0c 0708 9001 0710 1400 0000 .x.....
0x00400624 1c00 0000 08fe ffff 2a00 0000 0000 0000 .....*.....
0x00400634 0000 0000 1400 0000 0000 0000 017a 5200 .....zR.
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

0x00400644 0178 1001 1b0c 0708 9001 0000 2400 0000 .x.....$...
0x00400654 1c00 0000 98fd ffff 3000 0000 000e 1046 .....0.....F
0x00400664 0e18 4a0f 0b77 0880 003f 1a3b 2a33 2422 ..J..w...?.;*3$"
0x00400674 0000 0000 1c00 0000 4400 0000 a6fe ffff .....D.....
0x00400684 1500 0000 0041 0e10 8602 430d 0650 0c07 .....A....C..P..
0x00400694 0800 0000 4400 0000 6400 0000 a0fe ffff ....D...d.....
0x004006a4 6500 0000 0042 0e10 8f02 420e 188e 0345 e....B....B....E
0x004006b4 0e20 8d04 420e 288c 0548 0e30 8606 480e . . .B.(. .H.0..H.

[0x004005c4]> oo+
File a.out reopened in read-write mode

[0x004005c4]> w hola, mundo\x00

[0x004005c4]> q

dennis@bigbox ~/tmp % ./a.out
hola, mundo

```

Что я здесь делаю: ищу строку «hello» используя команду `/`, я затем я выставляю курсор (*seek* в терминах *gda.re*) на этот адрес. Потом я хочу удостовериться, что это действительно нужное место: `rx` выводит байты по этому адресу. `oo+` переключает *gda.re* в режим *чтения-записи*. `w` записывает ASCII-строку на месте курсора (*seek*). Нужно отметить `\x00` в конце — это нулевой байт. `q` заканчивает работу.

## Это реальная история взлома ПО

Некое ПО обрабатывало изображения, и когда не было зарегистрировано, оно добавляло водяные знаки, вроде “This image was processed by evaluation version of [software name]”, поперек картинки. Мы попробовали от балды: нашли эту строку в исполняемом файле и забили пробелами. Водяные знаки пропали. Технически, они продолжали добавляться. При помощи соответствующих ф-ций Qt, надпись продолжала добавляться в итоговое изображение. Но добавление пробелов не меняло само изображение...

## Локализация ПО во времена MS-DOS

Описанный способ был очень распространен для перевода ПО под MS-DOS на русский язык в 1980-е и 1990-е. Эта техника доступна даже для тех, кто вообще не разбирается в машинном коде и форматах исполняемых файлов. Новая строка не должна быть длиннее старой, потому что имеется риск затереть какую-то другую переменную или код. Русские слова и предложения обычно немного длиннее английских, так что *локализованное* ПО содержало массу странных акронимов и труднопонятных сокращений.

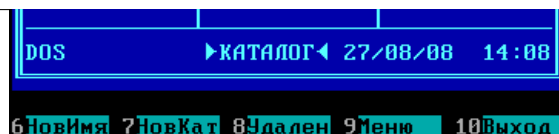


Рис. 1.3: Русифицированный Norton Commander 5.51

Вероятно, так было и с другими языками в других странах.

В строках в Delphi, длина строки также должна быть поправлена, если нужно.

### 1.5.2. x86-64

#### MSVC: x86-64

Попробуем также 64-битный MSVC:

Листинг 1.22: MSVC 2012 x64

```
$SG2989 DB      'hello, world', 0AH, 00H

main      PROC
          sub     rsp, 40
          lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG2989
          call    printf
          xor     eax, eax
          add     rsp, 40
          ret     0
main      ENDP
```

В x86-64 все регистры были расширены до 64-х бит и теперь имеют префикс R-. Чтобы поменьше задействовать стек (иными словами, поменьше обращаться к кэшу и внешней памяти), уже давно имелся довольно популярный метод передачи аргументов функции через регистры (*fastcall*) [6.1.3](#) (стр. [958](#)). Т.е. часть аргументов функции передается через регистры и часть — через стек. В Win64 первые 4 аргумента функции передаются через регистры RCX, RDX, R8, R9. Это мы здесь и видим: указатель на строку в `printf()` теперь передается не через стек, а через регистр RCX. Указатели теперь 64-битные, так что они передаются через 64-битные части регистров (имеющие префикс R-). Но для обратной совместимости можно обращаться и к нижним 32 битам регистров используя префикс E-. Вот как выглядит регистр RAX/EAX/AX/AL в x86-64:

Номер байта:							
7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й	0-й
RAX <sup>x64</sup>							
				EAX			
						AX	
						AH	AL

Функция `main()` возвращает значение типа *int*, который в Си/Си++, надо полагать, для лучшей совместимости и переносимости, оставили 32-битным. Вот

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

почему в конце функции `main()` обнуляется не RAX, а EAX, т.е. 32-битная часть регистра. Также видно, что 40 байт выделяются в локальном стеке. Это «shadow space» которое мы будем рассматривать позже: [1.14.2](#) (стр. [135](#)).

## GCC: x86-64

Попробуем GCC в 64-битном Linux:

Листинг 1.23: GCC 4.4.6 x64

```
.string "hello, world\n"
main:
    sub     rsp, 8
    mov     edi, OFFSET FLAT:.LC0 ; "hello, world\n"
    xor     eax, eax ; количество переданных векторных регистров
    call    printf
    xor     eax, eax
    add     rsp, 8
    ret
```

В Linux, \*BSD и Mac OS X для x86-64 также принят способ передачи аргументов функции через регистры [Michael Matz, Jan Hubicka, Andreas Jaeger, Mark Mitchell, *System V Application Binary Interface. AMD64 Architecture Processor Supplement*, (2013)] <sup>23</sup>.

6 первых аргументов передаются через регистры RDI, RSI, RDX, RCX, R8, R9, а остальные — через стек.

Так что указатель на строку передается через EDI (32-битную часть регистра). Но почему не через 64-битную часть, RDI?

Важно запомнить, что в 64-битном режиме все инструкции MOV, записывающие что-либо в младшую 32-битную часть регистра, обнуляют старшие 32-бита (это можно найти в документации от Intel: [11.1.4](#) (стр. [1289](#))). То есть, инструкция `MOV EAX, 011223344h` корректно запишет это значение в RAX, старшие биты сбросятся в ноль.

Если посмотреть в [IDA](#) скомпилированный объектный файл (.o), увидим также опкоды всех инструкций <sup>24</sup>:

Листинг 1.24: GCC 4.4.6 x64

.text:00000000004004D0	main	proc near
.text:00000000004004D0 48 83 EC 08	sub	rsp, 8
.text:00000000004004D4 BF E8 05 40 00	mov	edi, offset format ; "hello, world\n"
.text:00000000004004D9 31 C0	xor	eax, eax
.text:00000000004004DB E8 D8 FE FF FF	call	_printf
.text:00000000004004E0 31 C0	xor	eax, eax
.text:00000000004004E2 48 83 C4 08	add	rsp, 8
.text:00000000004004E6 C3	ret	
.text:00000000004004E6	main	endp

<sup>23</sup>Также доступно здесь: <https://software.intel.com/sites/default/files/article/402129/mpx-linux64-abi.pdf>

<sup>24</sup>Это нужно задать в **Options** → **Disassembly** → **Number of opcode bytes**

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



Как видно, инструкция, записывающая в EDI по адресу 0x4004D4, занимает 5 байт. Та же инструкция, записывающая 64-битное значение в RDI, занимает 7 байт. Возможно, GCC решил немного сэкономить. К тому же, вероятно, он уверен, что сегмент данных, где хранится строка, никогда не будет расположен в адресах выше 4GiB.

Здесь мы также видим обнуление регистра EAX перед вызовом printf(). Это делается потому что по упомянутому выше стандарту передачи аргументов в \*NIX для x86-64 в EAX передается количество задействованных векторных регистров.

### Коррекция (патчинг) адреса (Win64)

Если наш пример скомпилирован в MSVC 2013 используя опцию /MD (подразумеваемая меньший исполняемый файл из-за внешнего связывания файла MSVCR\*.DLL), функция main() идет первой, и её легко найти:

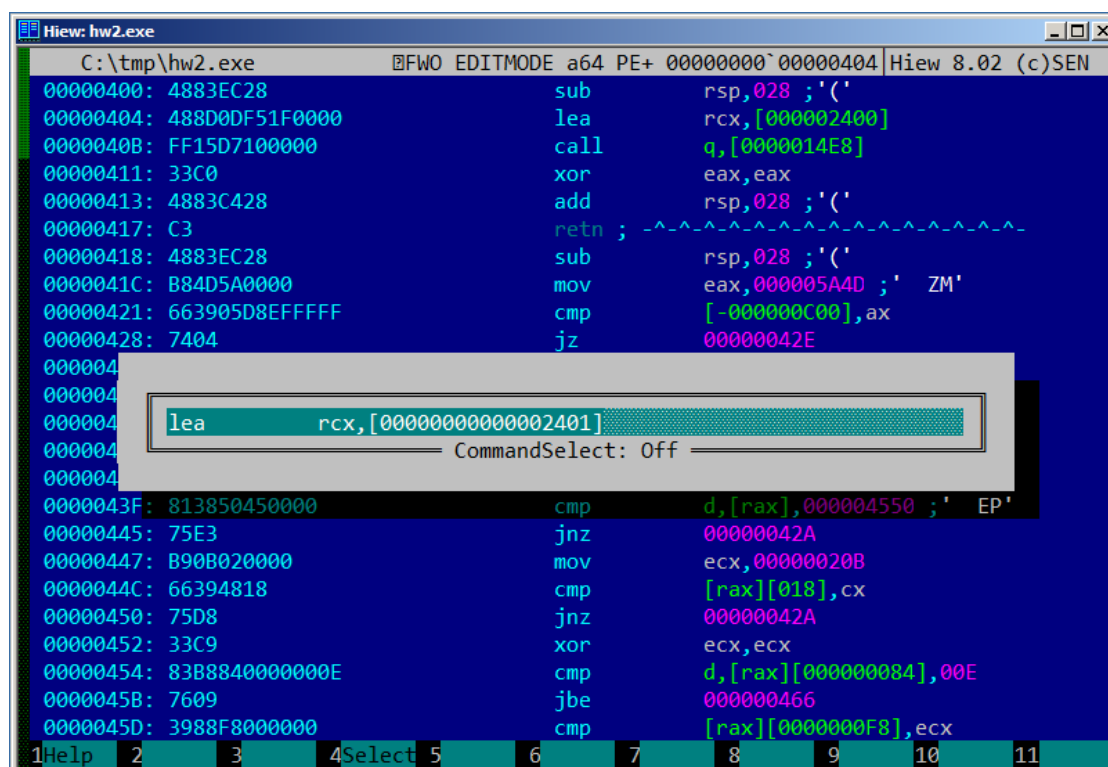


Рис. 1.4: Hiew

В качестве эксперимента, мы можем [инкрементировать](#) адрес на 1:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

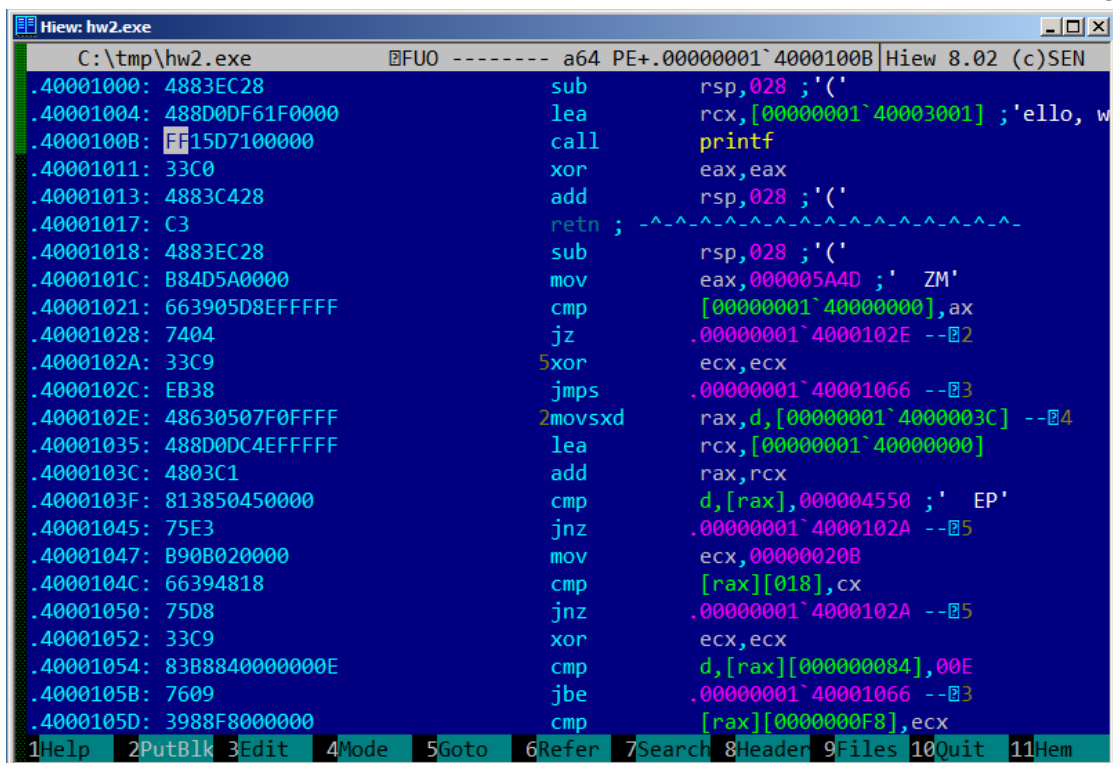


Рис. 1.5: Hiew

Нiew показывает строку «ello, world». И когда мы запускаем исполняемый файл, именно эта строка и выводится.

## Выбор другой строки из исполняемого файла (Linux x64)

Исполняемый файл, если скомпилировать используя GCC 5.4.0 на Linux x64, имеет множество других строк: в основном, это имена импортированных функций и имена библиотек.

Запускаю `objdump`, чтобы посмотреть содержимое всех секций скомпилированного файла:

```
% objdump -s a.out
```

```
a.out:      file format elf64-x86-64
```

```
Contents of section .interp:
```

```
400238 2f6c6962 36342f6c 642d6c69 6e75782d /lib64/ld-linux-
400248 7838362d 36342e73 6f2e3200 x86_64.so.2.
```

## Contents of section .note.ABI-tag:

```
400254 04000000 10000000 01000000 474e5500 .....GNU.
400264 00000000 02000000 06000000 20000000 .....
```

```
Contents of section .note.gnu.build-id:
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

400274 04000000 14000000 03000000 474e5500 .....GNU.
400284 fe461178 5bb710b4 bbf2aca8 5ec1ec10 .F.x[.....^...
400294 cf3f7ae4                      .?z.

```

```
...
```

Не проблема передать адрес текстовой строки «/lib64/ld-linux-x86-64.so.2» в вызов `printf()`:

```

#include <stdio.h>

int main()
{
    printf(0x400238);
    return 0;
}

```

Трудно поверить, но этот код печатает вышеуказанную строку.

Измените адрес на `0x400260`, и напечатается строка «GNU». Адрес точен для конкретной версии GCC, GNU toolset, итд. На вашей системе, исполняемый файл может быть немного другой, и все адреса тоже будут другими. Также, добавление/удаление кода из исходных кодов, скорее всего, сдвинет все адреса вперед или назад.

### 1.5.3. ARM

Для экспериментов с процессором ARM было использовано несколько компиляторов:

- Популярный в embedded-среде Keil Release 6/2013.
- Apple Xcode 4.6.3 с компилятором LLVM-GCC 4.2 <sup>25</sup>.
- GCC 4.9 (Linaro) (для ARM64), доступный в виде исполняемого файла для win32 на <http://www.linaro.org/projects/armv8/>.

Везде в этой книге, если не указано иное, идет речь о 32-битном ARM (включая режимы Thumb и Thumb-2). Когда речь идет о 64-битном ARM, он называется здесь ARM64.

#### Неоптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

Для начала скомпилируем наш пример в Keil:

```
armcc.exe --arm --c90 -00 1.c
```

Компилятор *armcc* генерирует листинг на ассемблере в формате Intel. Этот листинг содержит некоторые высокоуровневые макросы, связанные с ARM <sup>26</sup>, а

<sup>25</sup>Это действительно так: Apple Xcode 4.6.3 использует open-сорсный GCC как компилятор переднего плана и кодогенератор LLVM

<sup>26</sup>например, он показывает инструкции PUSH/POP, отсутствующие в режиме ARM

нам важнее увидеть инструкции «как есть», так что посмотрим скомпилированный результат в [IDA](#).

Листинг 1.25: Неоптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM) [IDA](#)

```
.text:00000000      main
.text:00000000 10 40 2D E9      STMFD    SP!, {R4,LR}
.text:00000004 1E 0E 8F E2      ADR      R0, aHelloWorld ; "hello, world"
.text:00000008 15 19 00 EB      BL      __2printf
.text:0000000C 00 00 A0 E3      MOV      R0, #0
.text:00000010 10 80 BD E8      LDMFD    SP!, {R4,PC}

.text:000001EC 68 65 6C 6C+aHelloWorld DCB "hello, world",0 ; DATA XREF:
main+4
```

В вышеприведённом примере можно легко увидеть, что каждая инструкция имеет размер 4 байта. Действительно, ведь мы же компилировали наш код для режима ARM, а не Thumb.

Самая первая инструкция, `STMFD SP!, {R4,LR}`<sup>27</sup>, работает как инструкция `PUSH` в x86, записывая значения двух регистров (R4 и [LR](#)) в стек. Действительно, в выдаваемом листинге на ассемблере компилятор *armcc* для упрощения указывает здесь инструкцию `PUSH {r4,lr}`. Но это не совсем точно, инструкция `PUSH` доступна только в режиме Thumb, поэтому, во избежание путаницы, я предложил работать в [IDA](#).

Итак, эта инструкция уменьшает [SP](#)<sup>29</sup>, чтобы он указывал на место в стеке, свободное для записи новых значений, затем записывает значения регистров R4 и [LR](#) по адресу в памяти, на который указывает изменённый регистр [SP](#).

Эта инструкция, как и инструкция `PUSH` в режиме Thumb, может сохранить в стеке одновременно несколько значений регистров, что может быть очень удобно. Кстати, такого в x86 нет. Также следует заметить, что `STMFD` — генерализация инструкции `PUSH` (то есть расширяет её возможности), потому что может работать с любым регистром, а не только с [SP](#). Другими словами, `STMFD` можно использовать для записи набора регистров в указанном месте памяти.

Инструкция `ADR R0, aHelloWorld` прибавляет или отнимает значение регистра [PC](#)<sup>30</sup> к смещению, где хранится строка `hello, world`. Причем здесь [PC](#), можно спросить? Притом, что это так называемый «адресно-независимый код»<sup>31</sup>. Он предназначен для исполнения будучи не привязанным к каким-либо адресам в памяти. Другими словами, это относительная от [PC](#) адресация. В опкоде инструкции `ADR` указывается разница между адресом этой инструкции и местом, где хранится строка. Эта разница всегда будет постоянной, вне зависимости от того, куда был загружен [OC](#) наш код. Поэтому всё, что нужно — это прибавить адрес текущей инструкции (из [PC](#)), чтобы получить текущий абсолютный адрес нашей Си-строки.

<sup>27</sup> [STMFD](#)<sup>28</sup>

<sup>29</sup> [указатель стека](#). SP/ESP/RSP в x86/x64. SP в ARM.

<sup>30</sup> Program Counter. IP/EIP/RIP в x86/64. PC в ARM.

<sup>31</sup> читайте больше об этом в соответствующем разделе ([6.4.1](#) (стр. [975](#)))

Инструкция BL `__2printf`<sup>32</sup> вызывает функцию `printf()`. Работа этой инструкции состоит из двух фаз:

- записать адрес после инструкции BL (0xC) в регистр LR;
- передать управление в `printf()`, записав адрес этой функции в регистр PC.

Ведь когда функция `printf()` закончит работу, нужно знать, куда вернуть управление, поэтому закончив работу, всякая функция передает управление по адресу, записанному в регистре LR.

В этом разница между «чистыми» RISC-процессорами вроде ARM и CISC<sup>33</sup>-процессорами как x86, где адрес возврата обычно записывается в стек (1.9 (стр. 41)).

Кстати, 32-битный абсолютный адрес (либо смещение) невозможно закодировать в 32-битной инструкции BL, в ней есть место только для 24-х бит. Поскольку все инструкции в режиме ARM имеют длину 4 байта (32 бита) и инструкции могут находиться только по адресам кратным 4, то последние 2 бита (всегда нулевых) можно не кодировать. В итоге имеем 26 бит, при помощи которых можно закодировать  $current\_PC \pm \approx 32M$ .

Следующая инструкция `MOV R0, #0`<sup>34</sup> просто записывает 0 в регистр R0. Ведь наша Си-функция возвращает 0, а возвращаемое значение всякая функция оставляет в R0.

Последняя инструкция `LDMFD SP!, R4, PC`<sup>35</sup>. Она загружает из стека (или любого другого места в памяти) значения для сохранения их в R4 и PC, увеличивая указатель стека SP. Здесь она работает как аналог POP.

N.B. Самая первая инструкция `STMFD` сохранила в стеке R4 и LR, а восстанавливаются во время исполнения `LDMFD` регистры R4 и PC.

Как мы уже знаем, в регистре LR обычно сохраняется адрес места, куда нужно всякой функции вернуть управление. Самая первая инструкция сохраняет это значение в стеке, потому что наша функция `main()` позже будет сама пользоваться этим регистром в момент вызова `printf()`. А затем, в конце функции, это значение можно сразу записать прямо в PC, таким образом, передав управление туда, откуда была вызвана наша функция.

Так как функция `main()` обычно самая главная в Си/Си++, управление будет возвращено в загрузчик OC, либо куда-то в CRT или что-то в этом роде.

Всё это позволяет избавиться от инструкции BX LR в самом конце функции.

DCB — директива ассемблера, описывающая массивы байт или ASCII-строк, аналог директивы DB в x86-ассемблере.

## Неоптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

Скомпилируем тот же пример в Keil для режима Thumb:

<sup>32</sup>Branch with Link

<sup>33</sup>Complex Instruction Set Computing

<sup>34</sup>Означает MOVE

<sup>35</sup>`LDMFD`<sup>36</sup> — это инструкция, обратная `STMFD`

```
armcc.exe --thumb --c90 -00 1.c
```

Получим (в [IDA](#)):

Листинг 1.26: Неоптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb) + [IDA](#)

```
.text:00000000          main
.text:00000000 10 B5          PUSH    {R4,LR}
.text:00000002 C0 A0          ADR     R0, aHelloWorld ; "hello, world"
.text:00000004 06 F0 2E F9    BL      __2printf
.text:00000008 00 20          MOVS    R0, #0
.text:0000000A 10 BD          POP     {R4,PC}

.text:00000304 68 65 6C 6C+aHelloWorld DCB "hello, world",0 ; DATA XREF:
main+2
```

Сразу бросаются в глаза двухбайтные (16-битные) опкоды — это, как уже было отмечено, Thumb.

Кроме инструкции BL. Но на самом деле она состоит из двух 16-битных инструкций. Это потому что в одном 16-битном опкоде слишком мало места для задания смещения, по которому находится функция `printf()`. Так что первая 16-битная инструкция загружает старшие 10 бит смещения, а вторая — младшие 11 бит смещения.

Как уже было упомянуто, все инструкции в Thumb-режиме имеют длину 2 байта (или 16 бит). Поэтому невозможна такая ситуация, когда Thumb-инструкция начинается по нечетному адресу.

Учитывая сказанное, последний бит адреса можно не кодировать. Таким образом, в Thumb-инструкции BL можно закодировать адрес  $current\_PC \pm \approx 2M$ .

Остальные инструкции в функции (PUSH и POP) здесь работают почти так же, как и описанные STMFD/LDMFD, только регистр [SP](#) здесь не указывается явно. ADR работает так же, как и в предыдущем примере. MOVS записывает 0 в регистр R0 для возврата нуля.

### Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим ARM)

Xcode 4.6.3 без включенной оптимизации выдает слишком много лишнего кода, поэтому включим оптимизацию компилятора (ключ `-O3`), потому что там меньше инструкций.

Листинг 1.27: Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим ARM)

```
__text:000028C4          _hello_world
__text:000028C4 80 40 2D E9    STMFD    SP!, {R7,LR}
__text:000028C8 86 06 01 E3    MOV     R0, #0x1686
__text:000028CC 0D 70 A0 E1    MOV     R7, SP
__text:000028D0 00 00 40 E3    MOVT    R0, #0
__text:000028D4 00 00 8F E0    ADD     R0, PC, R0
__text:000028D8 C3 05 00 EB    BL      _puts
__text:000028DC 00 00 A0 E3    MOV     R0, #0
__text:000028E0 80 80 BD E8    LDMFD    SP!, {R7,PC}
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```
__cstring:00003F62 48 65 6C 6C+aHelloWorld_0 DCB "Hello world!",0
```

Инструкции STMFD и LDMFD нам уже знакомы.

Инструкция MOV просто записывает число 0x1686 в регистр R0 — это смещение, указывающее на строку «Hello world!».

Регистр R7 (по стандарту, принятому в [iOS ABI Function Call Guide, (2010)]<sup>37</sup>) это frame pointer, о нем будет рассказано позже.

Инструкция MOVT R0, #0 (MOVE Top) записывает 0 в старшие 16 бит регистра. Дело в том, что обычная инструкция MOV в режиме ARM может записывать какое-либо значение только в младшие 16 бит регистра, ведь в ней нельзя закодировать больше. Помните, что в режиме ARM опкоды всех инструкций ограничены длиной в 32 бита. Конечно, это ограничение не касается перемещений данных между регистрами.

Поэтому для записи в старшие биты (с 16-го по 31-й включительно) существует дополнительная команда MOVT. Впрочем, здесь её использование избыточно, потому что инструкция MOV R0, #0x1686 выше и так обнулила старшую часть регистра. Возможно, это недочет компилятора.

Инструкция ADD R0, PC, R0 прибавляет PC к R0 для вычисления действительного адреса строки «Hello world!». Как нам уже известно, это «адресно-независимый код», поэтому такая корректура необходима.

Инструкция BL вызывает puts() вместо printf().

LLVM заменил вызов printf() на puts(). Действительно, printf() с одним аргументом это почти аналог puts().

Почти, если принять условие, что в строке не будет управляющих символов printf(), начинающихся со знака процента. Тогда эффект от работы этих двух функций будет разным <sup>38</sup>.

Зачем компилятор заменил один вызов на другой? Наверное потому что puts() работает быстрее <sup>39</sup>. Видимо потому что puts() проталкивает символы в stdout не сравнивая каждый со знаком процента.

Далее уже знакомая инструкция MOV R0, #0, служащая для установки в 0 возвращаемого значения функции.

### Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим Thumb-2)

По умолчанию Xcode 4.6.3 генерирует код для режима Thumb-2 примерно в такой манере:

<sup>37</sup>Также доступно здесь: <http://developer.apple.com/library/ios/documentation/Xcode/Conceptual/iPhoneOSABIReference/iPhoneOSABIReference.pdf>

<sup>38</sup>Также нужно заметить, что puts() не требует символа перевода строки '\n' в конце строки, поэтому его здесь нет.

<sup>39</sup>[ciselant.de/projects/gcc\\_printf/gcc\\_printf.html](http://ciselant.de/projects/gcc_printf/gcc_printf.html)



Листинг 1.28: Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим Thumb-2)

```

__text:00002B6C      _hello_world
__text:00002B6C 80 B5      PUSH      {R7,LR}
__text:00002B6E 41 F2 D8 30    MOVW      R0, #0x13D8
__text:00002B72 6F 46      MOV      R7, SP
__text:00002B74 C0 F2 00 00    MOVT.W    R0, #0
__text:00002B78 78 44      ADD      R0, PC
__text:00002B7A 01 F0 38 EA    BLX      _puts
__text:00002B7E 00 20      MOVS     R0, #0
__text:00002B80 80 BD      POP      {R7,PC}

...

__cstring:00003E70 48 65 6C 6C 6F 20+aHelloWorld DCB "Hello world!",0xA,0

```

Инструкции BL и BLX в Thumb, как мы помним, кодируются как пара 16-битных инструкций, а в Thumb-2 эти *суррогатные* опкоды расширены так, что новые инструкции кодируются здесь как 32-битные инструкции. Это можно заметить по тому что опкоды Thumb-2 инструкций всегда начинаются с 0xFx либо с 0xEх. Но в листинге [IDA](#) байты опкода переставлены местами. Это из-за того, что в процессоре ARM инструкции кодируются так: в начале последний байт, потом первый (для Thumb и Thumb-2 режима), либо, (для инструкций в режиме ARM) в начале четвертый байт, затем третий, второй и первый (т.е. другой [endianness](#)).

Вот так байты следуют в листингах IDA:

- для режимов ARM и ARM64: 4-3-2-1;
- для режима Thumb: 2-1;
- для пары 16-битных инструкций в режиме Thumb-2: 2-1-4-3.

Так что мы видим здесь что инструкции MOVW, MOVT.W и BLX начинаются с 0xFx.

Одна из Thumb-2 инструкций это MOVW R0, #0x13D8 — она записывает 16-битное число в младшую часть регистра R0, очищая старшие биты.

Ещё MOVT.W R0, #0 — эта инструкция работает так же, как и MOVT из предыдущего примера, но она работает в Thumb-2.

Помимо прочих отличий, здесь используется инструкция BLX вместо BL. Отличие в том, что помимо сохранения адреса возврата в регистре [LR](#) и передаче управления в функцию puts(), происходит смена режима процессора с Thumb/Thumb-2 на режим ARM (либо назад). Здесь это нужно потому, что инструкция, куда ведет переход, выглядит так (она закодирована в режиме ARM):

```

__symbolstub1:00003FEC _puts      ; CODE XREF: _hello_world+E
__symbolstub1:00003FEC 44 F0 9F E5    LDR PC, =__imp__puts

```

Это просто переход на место, где записан адрес puts() в секции импортов. Итак, внимательный читатель может задать справедливый вопрос: почему бы



не вызывать `puts()` сразу в том же месте кода, где он нужен? Но это не очень выгодно из-за экономии места и вот почему.

Практически любая программа использует внешние динамические библиотеки (будь то DLL в Windows, `.so` в \*NIX либо `.dylib` в Mac OS X). В динамических библиотеках находятся часто используемые библиотечные функции, в том числе стандартная функция Си `puts()`.

В исполняемом бинарном файле (Windows PE `.exe`, ELF либо Mach-O) имеется секция импортов, список символов (функций либо глобальных переменных) импортируемых из внешних модулей, а также названия самих модулей. Загрузчик ОС загружает необходимые модули и, перебирая импортируемые символы в основном модуле, проставляет правильные адреса каждого символа. В нашем случае, `__imp_puts` это 32-битная переменная, куда загрузчик ОС запишет правильный адрес этой же функции во внешней библиотеке. Так что инструкция LDR просто берет 32-битное значение из этой переменной, и, записывая его в регистр PC, просто передает туда управление. Чтобы уменьшить время работы загрузчика ОС, нужно чтобы ему пришлось записать адрес каждого символа только один раз, в соответствующее, выделенное для них, место.

К тому же, как мы уже убедились, нельзя одной инструкцией загрузить в регистр 32-битное число без обращений к памяти. Так что наиболее оптимально выделить отдельную функцию, работающую в режиме ARM, чья единственная цель — передавать управление дальше, в динамическую библиотеку. И затем ссылаться на эту короткую функцию из одной инструкции (так называемую **thunk-функцию**) из Thumb-кода.

Кстати, в предыдущем примере (скомпилированном для режима ARM), переход при помощи инструкции BL ведет на такую же **thunk-функцию**, однако режим процессора не переключается (отсюда отсутствие «X» в мнемонике инструкции).

## Еще о thunk-функциях

Thunk-функции трудновато понять, скорее всего, из-за путаницы в терминах. Проще всего представлять их как адаптеры-переходники из одного типа разъемов в другой. Например, адаптер, позволяющий вставить в американскую розетку британскую вилку, или наоборот. Thunk-функции также иногда называются *wrappers-ами*. *Wrap* в английском языке это *обертывать, завертывать*. Вот еще несколько описаний этих функций:

“A piece of coding which provides an address:”, according to P. Z. Ingerman, who invented thunks in 1961 as a way of binding actual parameters to their formal definitions in Algol-60 procedure calls. If a procedure is called with an expression in the place of a formal parameter, the compiler generates a thunk which computes the expression and leaves the address of the result in some standard location.

...

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

Microsoft and IBM have both defined, in their Intel-based systems, a “16-bit environment” (with bletcherous segment registers and 64K address limits) and a “32-bit environment” (with flat addressing and semi-real memory management). The two environments can both be running on the same computer and OS (thanks to what is called, in the Microsoft world, WOW which stands for Windows On Windows). MS and IBM have both decided that the process of getting from 16- to 32-bit and vice versa is called a “thunk”; for Windows 95, there is even a tool, THUNK.EXE, called a “thunk compiler”.

( [The Jargon File](#) )

Еще один пример мы можем найти в библиотеке LAPACK — (“Linear Algebra PAcKage”) написанная на FORTRAN. Разработчики на Си/Си++ также хотят использовать LAPACK, но переписывать её на Си/Си++, а затем поддерживать несколько версий, это безумие. Так что имеются короткие функции на Си вызываемые из Си/Си++-среды, которые, в свою очередь, вызывают функции на FORTRAN, и почти ничего больше не делают:

```
double Blas_Dot_Prod(const LaVectorDouble &dx, const LaVectorDouble &dy)
{
    assert(dx.size()==dy.size());
    integer n = dx.size();
    integer incx = dx.inc(), incy = dy.inc();

    return F77NAME(ddot)(&n, &dx(0), &incx, &dy(0), &incy);
}
```

Такие ф-ции еще называют “wrappers” (т.е., “обертка”).

## ARM64

### GCC

Компилируем пример в GCC 4.8.1 для ARM64:

Листинг 1.29: Неоптимизирующий GCC 4.8.1 + objdump

```
1 0000000000400590 <main>:
2 400590: a9bf7bfd stp x29, x30, [sp,#-16]!
3 400594: 910003fd mov x29, sp
4 400598: 90000000 adrp x0, 400000 <_init-0x3b8>
5 40059c: 91192000 add x0, x0, #0x648
6 4005a0: 97ffffa0 bl 400420 <puts@plt>
7 4005a4: 52800000 mov w0, #0x0 // #0
8 4005a8: a8c17bfd ldp x29, x30, [sp],#16
9 4005ac: d65f03c0 ret
10
11 ...
12
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

13 Contents of section .rodata:
14 400640 01000200 00000000 48656c6c 6f210a00 .....Hello!..

```

В ARM64 нет режима Thumb и Thumb-2, только ARM, так что тут только 32-битные инструкции.

Регистров тут в 2 раза больше: [2.4](#) (стр. [1327](#)). 64-битные регистры теперь имеют префикс X-, а их 32-битные части — W-.

Инструкция STP (*Store Pair*) сохраняет в стеке сразу два регистра: X29 и X30. Конечно, эта инструкция может сохранять эту пару где угодно в памяти, но здесь указан регистр SP, так что пара сохраняется именно в стеке.

Регистры в ARM64 64-битные, каждый имеет длину в 8 байт, так что для хранения двух регистров нужно именно 16 байт.

Восклицательный знак (!) после операнда означает, что сначала от SP будет отнято 16 и только затем значения из пары регистров будут записаны в стек.

Это называется *pre-index*. Больше о разнице между *post-index* и *pre-index* описано здесь: [1.39.2](#) (стр. [565](#)).

Таким образом, в терминах более знакомого всем процессора x86, первая инструкция — это просто аналог пары инструкций PUSH X29 и PUSH X30. X29 в ARM64 используется как FP<sup>40</sup>, а X30 как LR, поэтому они сохраняются в прологе функции и восстанавливаются в эпилоге.

Вторая инструкция копирует SP в X29 (или FP). Это нужно для установки стекового фрейма функции.

Инструкции ADRP и ADD нужны для формирования адреса строки «Hello!» в регистре X0, ведь первый аргумент функции передается через этот регистр. Но в ARM нет инструкций, при помощи которых можно записать в регистр длинное число (потому что сама длина инструкции ограничена 4-я байтами. Больше об этом здесь: [1.39.3](#) (стр. [567](#))). Так что нужно использовать несколько инструкций. Первая инструкция (ADRP) записывает в X0 адрес 4-килобайтной страницы где находится строка, а вторая (ADD) просто прибавляет к этому адресу остаток. Читайте больше об этом: [1.39.4](#) (стр. [569](#)).

$0x400000 + 0x648 = 0x400648$ , и мы видим, что в секции данных .rodata по этому адресу как раз находится наша Си-строка «Hello!».

Затем при помощи инструкции BL вызывается puts(). Это уже рассматривалось ранее: [1.5.3](#) (стр. [28](#)).

Инструкция MOV записывает 0 в W0. W0 это младшие 32 бита 64-битного регистра X0:

Старшие 32 бита	младшие 32 бита
X0	
	W0

А результат функции возвращается через X0, и main() возвращает 0, так что вот так готовится возвращаемый результат.

<sup>40</sup>Frame Pointer

Почему именно 32-битная часть? Потому что в ARM64, как и в x86-64, тип *int* оставили 32-битным, для лучшей совместимости.

Следовательно, раз уж функция возвращает 32-битный *int*, то нужно заполнить только 32 младших бита регистра X0.

Для того, чтобы удостовериться в этом, немного отредактируем этот пример и перекомпилируем его.

Теперь `main()` возвращает 64-битное значение:

Листинг 1.30: `main()` возвращающая значение типа `uint64_t`

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

uint64_t main()
{
    printf ("Hello!\n");
    return 0;
}
```

Результат точно такой же, только MOV в той строке теперь выглядит так:

Листинг 1.31: Неоптимизирующий GCC 4.8.1 + objdump

4005a4:	d2800000	mov	x0, #0x0	// #0
---------	----------	-----	----------	-------

Далее при помощи инструкции LDP (*Load Pair*) восстанавливаются регистры X29 и X30.

Восклицательного знака после инструкции нет. Это означает, что сначала значения достаются из стека, и только потом *SP* увеличивается на 16.

Это называется *post-index*.

В ARM64 есть новая инструкция: RET. Она работает так же как и BX LR, но там добавлен специальный бит, подсказывающий процессору, что это именно выход из функции, а не просто переход, чтобы процессор мог более оптимально исполнять эту инструкцию.

Из-за простоты этой функции оптимизирующий GCC генерирует точно такой же код.

## 1.5.4. MIPS

### О «глобальном указателе» («global pointer»)

«Глобальный указатель» («global pointer») — это важная концепция в MIPS. Как мы уже возможно знаем, каждая инструкция в MIPS имеет размер 32 бита, поэтому невозможно закодировать 32-битный адрес внутри одной инструкции. Вместо этого нужно использовать пару инструкций (как это сделал GCC для загрузки адреса текстовой строки в нашем примере). С другой стороны, используя только одну инструкцию, возможно загружать данные по адресам в

пределах  $register - 32768 \dots register + 32767$ , потому что 16 бит знакового смещения можно закодировать в одной инструкции). Так мы можем выделить какой-то регистр для этих целей и ещё выделить буфер в 64KiB для самых часто используемых данных. Выделенный регистр называется «глобальный указатель» («global pointer») и он указывает на середину области 64KiB. Эта область обычно содержит глобальные переменные и адреса импортированных функций вроде `printf()`, потому что разработчики GCC решили, что получение адреса функции должно быть как можно более быстрой операцией, исполняющейся за одну инструкцию вместо двух. В ELF-файле эта 64KiB-область находится частично в секции `.sbss` («small BSS<sup>41</sup>») для неинициализированных данных и в секции `.sdata` («small data») для инициализированных данных. Это значит что программист может выбирать, к чему нужен как можно более быстрый доступ, и затем расположить это в секциях `.sdata/.sbss`. Некоторые программисты «старой школы» могут вспомнить модель памяти в MS-DOS 10.6 (стр. 1274) или в менеджерах памяти вроде XMS/EMS, где вся память делилась на блоки по 64KiB.

Эта концепция применяется не только в MIPS. По крайней мере PowerPC также использует эту технику.

### Оптимизирующий GCC

Рассмотрим следующий пример, иллюстрирующий концепцию «глобального указателя».

Листинг 1.32: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (вывод на ассемблере)

```

1  $LC0:
2  ; \000 это ноль в восьмеричной системе:
3  .ascii "Hello, world!\012\000"
4  main:
5  ; пролог функции
6  ; установить GP:
7      lui    $28,%hi(__gnu_local_gp)
8      addiu  $sp,$sp,-32
9      addiu  $28,$28,%lo(__gnu_local_gp)
10 ; сохранить RA в локальном стеке:
11     sw      $31,28($sp)
12 ; загрузить адрес функции puts() из GP в $25:
13     lw      $25,%call16(puts)($28)
14 ; загрузить адрес текстовой строки в $4 ($a0):
15     lui     $4,%hi($LC0)
16 ; перейти на puts(), сохранив адрес возврата в link-регистре:
17     jalr    $25
18     addiu   $4,$4,%lo($LC0) ; branch delay slot
19 ; восстановить RA:
20     lw      $31,28($sp)
21 ; скопировать 0 из $zero в $v0:
22     move    $2,$0
23 ; вернуть управление сделав переход по адресу в RA:
24     j       $31

```

<sup>41</sup>Block Started by Symbol

```

25 ; эпилог функции:
26     addiu    $sp,$sp,32 ; branch delay slot + освободить стек от локальных
    переменных

```

Как видно, регистр \$GP в прологе функции выставляется в середину этой области. Регистр [RA](#) сохраняется в локальном стеке. Здесь также используется `puts()` вместо `printf()`. Адрес функции `puts()` загружается в \$25 инструкцией LW («Load Word»). Затем адрес текстовой строки загружается в \$4 парой инструкций LUI («Load Upper Immediate») и ADDIU («Add Immediate Unsigned Word»). LUI устанавливает старшие 16 бит регистра (поэтому в имени инструкции присутствует «upper») и ADDIU прибавляет младшие 16 бит к адресу. ADDIU следует за JALR (помните о *branch delay slots*?). Регистр \$4 также называется \$A0, который используется для передачи первого аргумента функции <sup>42</sup>. JALR («Jump and Link Register») делает переход по адресу в регистре \$25 (там адрес `puts()`) при этом сохраняя адрес следующей инструкции (LW) в [RA](#). Это так же как и в ARM. И ещё одна важная вещь: адрес сохраняемый в [RA](#) это адрес не следующей инструкции (потому что это *delay slot* и выполняется перед инструкцией перехода), а инструкции после неё (после *delay slot*). Таким образом во время исполнения JALR в [RA](#) записывается  $PC+8$ . В нашем случае это адрес инструкции LW следующей после ADDIU.

LW («Load Word») в строке 20 восстанавливает [RA](#) из локального стека (эта инструкция скорее часть эпилога функции).

MOVE в строке 22 копирует значение из регистра \$0 (\$ZERO) в \$2 (\$V0).

В MIPS есть *константный* регистр, всегда содержащий ноль. Должно быть, разработчики MIPS решили, что 0 это самая востребованная константа в программировании, так что пусть будет использоваться регистр \$0, всякий раз, когда будет нужен 0. Другой интересный факт: в MIPS нет инструкции, копирующей значения из регистра в регистр. На самом деле, MOVE DST, SRC это ADD DST, SRC, \$ZERO ( $DST = SRC + 0$ ), которая делает тоже самое. Очевидно, разработчики MIPS хотели сделать как можно более компактную таблицу опкодов. Это не значит, что сложение происходит во время каждой инструкции MOVE. Скорее всего, эти псевдоинструкции оптимизируются в CPU и АЛУ<sup>43</sup> никогда не используются.

J в строке 24 делает переход по адресу в [RA](#), и это работает как выход из функции. ADDIU после J на самом деле выполняется перед J (помните о *branch delay slots*?) и это часть эпилога функции.

Вот листинг сгенерированный IDA. Каждый регистр имеет свой псевдоним:

Листинг 1.33: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```

1 .text:00000000 main:
2 .text:00000000
3 .text:00000000 var_10          = -0x10
4 .text:00000000 var_4          = -4
5 .text:00000000
6 ; пролог функции

```

<sup>42</sup>Таблица регистров в MIPS доступна в приложении [3.1](#) (стр. [1328](#))

<sup>43</sup>Арифметико-логическое устройство

```

7 ; установить GP:
8 .text:00000000      lui      $gp, (__gnu_local_gp >> 16)
9 .text:00000004      addiu    $sp, -0x20
10 .text:00000008      la       $gp, (__gnu_local_gp & 0xFFFF)
11 ; сохранить RA в локальном стеке:
12 .text:0000000C      sw       $ra, 0x20+var_4($sp)
13 ; сохранить GP в локальном стеке:
14 ; по какой-то причине, этой инструкции не было в ассемблерном выводе в GCC:
15 .text:00000010      sw       $gp, 0x20+var_10($sp)
16 ; загрузить адрес функции puts() из GP в $t9:
17 .text:00000014      lw       $t9, (puts & 0xFFFF)($gp)
18 ; сформировать адрес текстовой строки в $a0:
19 .text:00000018      lui      $a0, ($LC0 >> 16) # "Hello, world!"
20 ; перейти на puts(), сохранив адрес возврата в link-регистре:
21 .text:0000001C      jalr     $t9
22 .text:00000020      la       $a0, ($LC0 & 0xFFFF) # "Hello,
    world!"
23 ; восстановить RA:
24 .text:00000024      lw       $ra, 0x20+var_4($sp)
25 ; скопировать 0 из $zero в $v0:
26 .text:00000028      move     $v0, $zero
27 ; вернуть управление сделав переход по адресу в RA:
28 .text:0000002C      jr       $ra
29 ; эпилог функции:
30 .text:00000030      addiu    $sp, 0x20

```

Инструкция в строке 15 сохраняет GP в локальном стеке. Эта инструкция мистическим образом отсутствует в листинге от GCC, может быть из-за ошибки в самом GCC<sup>44</sup>. Значение GP должно быть сохранено, потому что всякая функция может работать со своим собственным окном данных размером 64KiB. Регистр, содержащий адрес функции puts() называется \$T9, потому что регистры с префиксом T- называются «temporaries» и их содержимое можно не сохранять.

## Неоптимизирующий GCC

Неоптимизирующий GCC более многословный.

Листинг 1.34: Неоптимизирующий GCC 4.4.5 (вывод на ассемблере)

```

1 $LC0:
2     .ascii "Hello, world!\012\000"
3 main:
4 ; пролог функции
5 ; сохранить RA ($31) и FP в стеке:
6     addiu    $sp,$sp,-32
7     sw       $31,28($sp)
8     sw       $fp,24($sp)
9 ; установить FP (указатель стекового фрейма):
10    move     $fp,$sp
11 ; установить GP:
12    lui      $28,%hi(__gnu_local_gp)

```

<sup>44</sup>Очевидно, функция вывода листингов не так критична для пользователей GCC, поэтому там вполне могут быть неисправленные косметические ошибки.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

13      addiu    $28,$28,%lo(__gnu_local_gp)
14      ; загрузить адрес текстовой строки:
15      lui      $2,%hi($LC0)
16      addiu    $4,$2,%lo($LC0)
17      ; загрузить адрес функции puts() используя GP:
18      lw       $2,%call16(puts)($28)
19      nop
20      ; вызвать puts():
21      move     $25,$2
22      jalr     $25
23      nop      ; branch delay slot
24
25      ; восстановить GP из локального стека:
26      lw       $28,16($fp)
27      ; установить регистр $2 ($V0) в ноль:
28      move     $2,$0
29      ; эпилог функции.
30      ; восстановить SP:
31      move     $sp,$fp
32      ; восстановить RA:
33      lw       $31,28($sp)
34      ; восстановить FP:
35      lw       $fp,24($sp)
36      addiu    $sp,$sp,32
37      ; переход на RA:
38      j        $31
39      nop      ; branch delay slot

```

Мы видим, что регистр FP используется как указатель на фрейм стека. Мы также видим 3 **NOP**-а. Второй и третий следуют за инструкциями перехода. Видимо, компилятор GCC всегда добавляет **NOP**-ы (из-за *branch delay slots*) после инструкций переходов и затем, если включена оптимизация, от них может избавляться. Так что они остались здесь.

Вот также листинг от [IDA](#):

Листинг 1.35: Неоптимизирующий GCC 4.4.5 ([IDA](#))

```

1  .text:00000000 main:
2  .text:00000000
3  .text:00000000 var_10      = -0x10
4  .text:00000000 var_8      = -8
5  .text:00000000 var_4      = -4
6  .text:00000000
7  ; пролог функции
8  ; сохранить RA и FP в стеке:
9  .text:00000000      addiu    $sp, -0x20
10 .text:00000004      sw       $ra, 0x20+var_4($sp)
11 .text:00000008      sw       $fp, 0x20+var_8($sp)
12 ; установить FP (указатель стекового фрейма):
13 .text:0000000C      move     $fp, $sp
14 ; установить GP:
15 .text:00000010      la       $gp, __gnu_local_gp
16 .text:00000018      sw       $gp, 0x20+var_10($sp)

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!



```

17 ; загрузить адрес текстовой строки:
18 .text:0000001C      lui      $v0, (aHelloWorld >> 16) # "Hello,
    world!"
19 .text:00000020      addiu    $a0, $v0, (aHelloWorld & 0xFFFF) #
    "Hello, world!"
20 ; загрузить адрес функции puts() используя GP:
21 .text:00000024      lw       $v0, (puts & 0xFFFF)($gp)
22 .text:00000028      or       $at, $zero ; NOP
23 ; вызвать puts():
24 .text:0000002C      move     $t9, $v0
25 .text:00000030      jalr     $t9
26 .text:00000034      or       $at, $zero ; NOP
27 ; восстановить GP из локального стека:
28 .text:00000038      lw       $gp, 0x20+var_10($fp)
29 ; установить регистр $2 ($V0) в ноль:
30 .text:0000003C      move     $v0, $zero
31 ; эпилог функции.
32 ; восстановить SP:
33 .text:00000040      move     $sp, $fp
34 ; восстановить RA:
35 .text:00000044      lw       $ra, 0x20+var_4($sp)
36 ; восстановить FP:
37 .text:00000048      lw       $fp, 0x20+var_8($sp)
38 .text:0000004C      addiu    $sp, 0x20
39 ; переход на RA:
40 .text:00000050      jr       $ra
41 .text:00000054      or       $at, $zero ; NOP

```

Интересно что [IDA](#) распознала пару инструкций LUI/ADDIU и собрала их в одну псевдоинструкцию LA («Load Address») в строке 15. Мы также видим, что размер этой псевдоинструкции 8 байт! Это псевдоинструкция (или *макрос*), потому что это не настоящая инструкция MIPS, а скорее просто удобное имя для пары инструкций.

Ещё кое что: [IDA](#) не распознала [NOP](#)-инструкции в строках 22, 26 и 41.

Это OR \$AT, \$ZERO. По своей сути это инструкция, применяющая операцию *ИЛИ* к содержимому регистра \$AT с нулем, что, конечно же, холостая операция. MIPS, как и многие другие [ISA](#), не имеет отдельной [NOP](#)-инструкции.

### Роль стекового фрейма в этом примере

Адрес текстовой строки передается в регистре. Так зачем устанавливать локальный стек? Причина в том, что значения регистров [RA](#) и GP должны быть сохранены где-то (потому что вызывается `printf()`) и для этого используется локальный стек.

Если бы это была [leaf function](#), тогда можно было бы избавиться от пролога и эпилога функции. Например: [1.4.3](#) (стр. 11).

### Оптимизирующий GCC: загрузим в GDB

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

Листинг 1.36: пример сессии в GDB

```

root@debian-mips:~# gcc hw.c -O3 -o hw

root@debian-mips:~# gdb hw
GNU gdb (GDB) 7.0.1-debian
...
Reading symbols from /root/hw...(no debugging symbols found)...done.
(gdb) b main
Breakpoint 1 at 0x400654
(gdb) run
Starting program: /root/hw

Breakpoint 1, 0x00400654 in main ()
(gdb) set step-mode on
(gdb) disas
Dump of assembler code for function main:
0x00400640 <main+0>:   lui      gp,0x42
0x00400644 <main+4>:   addiu   sp,sp,-32
0x00400648 <main+8>:   addiu   gp,gp,-30624
0x0040064c <main+12>:  sw      ra,28(sp)
0x00400650 <main+16>:  sw      gp,16(sp)
0x00400654 <main+20>:  lw      t9,-32716(gp)
0x00400658 <main+24>:  lui     a0,0x40
0x0040065c <main+28>:  jalr    t9
0x00400660 <main+32>:  addiu   a0,a0,2080
0x00400664 <main+36>:  lw      ra,28(sp)
0x00400668 <main+40>:  move    v0,zero
0x0040066c <main+44>:  jr      ra
0x00400670 <main+48>:  addiu   sp,sp,32
End of assembler dump.
(gdb) s
0x00400658 in main ()
(gdb) s
0x0040065c in main ()
(gdb) s
0x2ab2de60 in printf () from /lib/libc.so.6
(gdb) x/s $a0
0x400820:      "hello, world"
(gdb)

```

### 1.5.5. Вывод

Основная разница между кодом x86/ARM и x64/ARM64 в том, что указатель на строку теперь 64-битный. Действительно, ведь для того современные CPU и стали 64-битными, потому что подешевела память, её теперь можно поставить в компьютер намного больше, и чтобы её адресовать, 32-х бит уже недостаточно. Поэтому все указатели теперь 64-битные.

### 1.5.6. Упражнения

- <http://challenges.re/48>

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

- <http://challenges.re/49>

## 1.6. Пролог и эпилог функций

Пролог функции это инструкции в самом начале функции. Как правило, это что-то вроде такого фрагмента кода:

```
push    ebp
mov     ebp, esp
sub     esp, X
```

Эти инструкции делают следующее: сохраняют значение регистра EBP на будущее, выставляют EBP равным ESP, затем подготавливают место в стеке для хранения локальных переменных.

EBP сохраняет свое значение на протяжении всей функции, он будет использоваться здесь для доступа к локальным переменным и аргументам. Можно было бы использовать и ESP, но он постоянно меняется и это не очень удобно.

Эпилог функции аннулирует выделенное место в стеке, восстанавливает значение EBP на старое и возвращает управление в вызывающую функцию:

```
mov     esp, ebp
pop     ebp
ret     0
```

Пролог и эпилог функции обычно находятся в дизассемблерах для отделения функций друг от друга.

### 1.6.1. Рекурсия

Наличие эпилога и пролога может несколько ухудшить эффективность рекурсии.

Больше о рекурсии в этой книге: [3.5.3](#) (стр. [622](#)).

## 1.7. Еще кое-что о пустой ф-ции

Вернемся к примеру с пустой ф-цией [1.3](#) (стр. [8](#)). Теперь, когда мы уже знаем о прологе и эпилоге ф-ции, вот эта пустая ф-ция [1.1](#) (стр. [8](#)) скомпилированная неоптимизирующим GCC:

Листинг 1.37: Неоптимизирующий GCC 8.2 x64 (вывод на ассемблере)

```
f:
    push    rbp
    mov     rbp, rsp
    nop
    pop     rbp
    ret
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

Это RET, но пролог и эпилог ф-ции, вероятно, не был оптимизирован и остался как есть. NOP это, похоже, артефакт компилятора. Так или иначе, единственная здесь рабочая инструкция это RET. Остальные инструкции могут быть убраны (или оптимизированы).

## 1.8. Еще кое-что о возвращаемых значениях

Теперь, когда мы уже знаем о прологе и эпилоге ф-ции, попробуем скомпилировать пример, возвращающий значение (1.4 (стр. 10), 1.8 (стр. 10)), используя неоптимизирующий GCC:

Листинг 1.38: Неоптимизирующий GCC 8.2 x64 (вывод на ассемблере)

```
f:
    push    rbp
    mov     rbp, rsp
    mov     eax, 123
    pop     rbp
    ret
```

Рабочие здесь инструкции это MOV и RET, остальные – пролог и эпилог.

## 1.9. Стек

Стек в компьютерных науках — это одна из наиболее фундаментальных структур данных <sup>45</sup>. АКА<sup>46</sup> LIFO<sup>47</sup>.

Технически это просто блок памяти в памяти процесса + регистр ESP в x86 или RSP в x64, либо SP в ARM, который указывает где-то в пределах этого блока.

Часто используемые инструкции для работы со стеком — это PUSH и POP (в x86 и Thumb-режиме ARM). PUSH уменьшает ESP/RSP/SP на 4 в 32-битном режиме (или на 8 в 64-битном), затем записывает по адресу, на который указывает ESP/RSP/SP, содержимое своего единственного операнда.

POP это обратная операция — сначала достает из [указателя стека](#) значение и помещает его в операнд (который очень часто является регистром) и затем увеличивает указатель стека на 4 (или 8).

В самом начале [регистр-указатель](#) указывает на конец стека. Конец стека находится в начале блока памяти, выделенного под стек. Это странно, но это так. PUSH уменьшает [регистр-указатель](#), а POP — увеличивает.

В процессоре ARM, тем не менее, есть поддержка стеков, растущих как в сторону уменьшения, так и в сторону увеличения.

Например, инструкции [STMFD/LDMFD](#), [STMED](#)<sup>48</sup>/[LDMED](#)<sup>49</sup> предназначены для descending-

<sup>45</sup>[wikipedia.org/wiki/Call\\_stack](https://wikipedia.org/wiki/Call_stack)

<sup>46</sup> Also Known As — Также известный как

<sup>47</sup> Last In First Out (последним вошел, первым вышел)

<sup>48</sup> Store Multiple Empty Descending (инструкция ARM)

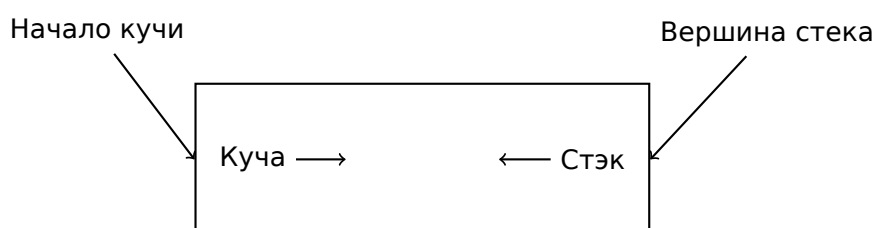
<sup>49</sup> Load Multiple Empty Descending (инструкция ARM)

стека (растет назад, начиная с высоких адресов в сторону низких). Инструкции [STMFA<sup>50</sup>](#)/[LDMFA<sup>51</sup>](#), [STMEA<sup>52</sup>](#)/[LDMEA<sup>53</sup>](#) предназначены для ascending-стека (растет вперед, начиная с низких адресов в сторону высоких).

### 1.9.1. Почему стек растет в обратную сторону?

Интуитивно мы можем подумать, что, как и любая другая структура данных, стек мог бы расти вперед, т.е. в сторону увеличения адресов.

Причина, почему стек растет назад, видимо, историческая. Когда компьютеры были большие и занимали целую комнату, было очень легко разделить сегмент на две части: для *кучи* и для стека. Заранее было неизвестно, насколько большой может быть *куча* или стек, так что это решение было самым простым.



В [D. M. Ritchie and K. Thompson, *The UNIX Time Sharing System*, (1974)]<sup>54</sup> можно прочитать:

The user-core part of an image is divided into three logical segments. The program text segment begins at location 0 in the virtual address space. During execution, this segment is write-protected and a single copy of it is shared among all processes executing the same program. At the first 8K byte boundary above the program text segment in the virtual address space begins a nonshared, writable data segment, the size of which may be extended by a system call. Starting at the highest address in the virtual address space is a stack segment, which automatically grows downward as the hardware's stack pointer fluctuates.

Это немного напоминает как некоторые студенты пишут два конспекта в одной тетрадке: первый конспект начинается обычным образом, второй пишется с конца, перевернув тетрадку. Конспекты могут встретиться где-то посередине, в случае недостатка свободного места.

<sup>50</sup>Store Multiple Full Ascending (инструкция ARM)

<sup>51</sup>Load Multiple Full Ascending (инструкция ARM)

<sup>52</sup>Store Multiple Empty Ascending (инструкция ARM)

<sup>53</sup>Load Multiple Empty Ascending (инструкция ARM)

<sup>54</sup>Также доступно здесь: [URL](#)

## 1.9.2. Для чего используется стек?

### Сохранение адреса возврата управления

#### x86

При вызове другой функции через CALL сначала в стек записывается адрес, указывающий на место после инструкции CALL, затем делается безусловный переход (почти как JMP) на адрес, указанный в операнде.

CALL — это аналог пары инструкций PUSH address\_after\_call / JMP.

RET вытаскивает из стека значение и передает управление по этому адресу — это аналог пары инструкций POP tmp / JMP tmp.

Крайне легко устроить переполнение стека, запустив бесконечную рекурсию:

```
void f()
{
    f();
};
```

MSVC 2008 предупреждает о проблеме:

```
c:\tmp6>cl ss.cpp /Fass.asm
Microsoft (R) 32-bit C/C++ Optimizing Compiler Version 15.00.21022.08 for x
  ↳ 80x86
Copyright (C) Microsoft Corporation. All rights reserved.

ss.cpp
c:\tmp6\ss.cpp(4) : warning C4717: 'f' : recursive on all control paths, x
  ↳ function will cause runtime stack overflow
```

...но, тем не менее, создает нужный код:

```
?f@@YAXXZ PROC                                ; f
; Line 2
    push    ebp
    mov     ebp, esp
; Line 3
    call    ?f@@YAXXZ                          ; f
; Line 4
    pop     ebp
    ret     0
?f@@YAXXZ ENDP                                ; f
```

...причем, если включить оптимизацию (/Ox), то будет даже интереснее, без переполнения стека, но работать будет *корректно*<sup>55</sup>:

```
?f@@YAXXZ PROC                                ; f
; Line 2
$LL3@f:
```

<sup>55</sup>здесь ирония

```
; Line 3
      jmp      SHORT $LL3@f
?f@@YAXXZ ENDP      ; f
```

GCC 4.4.1 генерирует точно такой же код в обоих случаях, хотя и не предупреждает о проблеме.

## ARM

Программы для ARM также используют стек для сохранения [RA](#), куда нужно вернуться, но несколько иначе. Как уже упоминалось в секции «Hello, world!» ([1.5.3](#) (стр. 24)), [RA](#) записывается в регистр [LR](#) ([link register](#)). Но если есть необходимость вызывать какую-то другую функцию и использовать регистр [LR](#) ещё раз, его значение желательно сохранить.

Обычно это происходит в прологе функции, часто мы видим там инструкцию вроде `PUSH {R4-R7, LR}`, а в эпилоге `POP {R4-R7, PC}` — так сохраняются регистры, которые будут использоваться в текущей функции, в том числе [LR](#).

Тем не менее, если некая функция не вызывает никаких более функций, в терминологии [RISC](#) она называется *leaf function*<sup>56</sup>. Как следствие, «leaf»-функция не сохраняет регистр [LR](#) (потому что не изменяет его). А если эта функция небольшая, использует мало регистров, она может не использовать стек вообще. Таким образом, в ARM возможен вызов небольших leaf-функций не используя стек. Это может быть быстрее чем в старых x86, ведь внешняя память для стека не используется<sup>57</sup>. Либо это может быть полезным для тех ситуаций, когда память для стека ещё не выделена, либо недоступна,

Некоторые примеры таких функций: [1.14.3](#) (стр. 138), [1.14.3](#) (стр. 139), [1.282](#) (стр. 403), [1.298](#) (стр. 425), [1.28.5](#) (стр. 425), [1.192](#) (стр. 272), [1.190](#) (стр. 270), [1.209](#) (стр. 292).

## Передача параметров функции

Самый распространенный способ передачи параметров в x86 называется «cdecl»:

```
push arg3
push arg2
push arg1
call f
add esp, 12 ; 4*3=12
```

Вызываемая функция получает свои параметры также через указатель стека.

Следовательно, так расположены значения в стеке перед исполнением самой первой инструкции функции `f()`:

<sup>56</sup>[infocenter.arm.com/help/index.jsp?topic=/com.arm.doc.faqs/ka13785.html](http://infocenter.arm.com/help/index.jsp?topic=/com.arm.doc.faqs/ka13785.html)

<sup>57</sup> Когда-то, очень давно, на PDP-11 и VAX на инструкцию `CALL` (вызов других функций) могло тратиться вплоть до 50% времени (возможно из-за работы с памятью), поэтому считалось, что много небольших функций это [анти-паттерн](#) [Eric S. Raymond, *The Art of UNIX Programming*, (2003)Chapter 4, Part II].

ESP	адрес возврата
ESP+4	аргумент#1, маркируется в IDA как arg_0
ESP+8	аргумент#2, маркируется в IDA как arg_4
ESP+0xC	аргумент#3, маркируется в IDA как arg_8
...	...

См. также в соответствующем разделе о других способах передачи аргументов через стек (6.1 (стр. 956)).

Кстати, вызываемая функция не имеет информации о количестве переданных ей аргументов. Функции Си с переменным количеством аргументов (как `printf()`) могут определять их количество по спецификаторам строки формата (начинающиеся со знака %).

Если написать что-то вроде:

```
printf("%d %d %d", 1234);
```

`printf()` выведет 1234, затем ещё два случайных числа<sup>58</sup>, которые волею случая оказались в стеке рядом.

Вот почему не так уж и важно, как объявлять функцию `main()`: как `main()`, `main(int argc, char *argv[])` либо `main(int argc, char *argv[], char *envp[])`.

В реальности, CRT-код вызывает `main()` примерно так:

```
push envp
push argv
push argc
call main
...
```

Если вы объявляете `main()` без аргументов, они, тем не менее, присутствуют в стеке, но не используются. Если вы объявите `main()` как `main(int argc, char *argv[])`, вы можете использовать два первых аргумента, а третий останется для вашей функции «невидимым». Более того, можно даже объявить `main(int argc)`, и это будет работать.

## Альтернативные способы передачи аргументов

Важно отметить, что, в общем, никто не заставляет программистов передавать параметры именно через стек, это не является требованием к исполняемому коду. Вы можете делать это совершенно иначе, не используя стек вообще.

В каком-то смысле, популярный метод среди начинающих использовать язык ассемблера, это передавать аргументы в глобальных переменных, например:

### Листинг 1.39: Код на ассемблере

<sup>58</sup>В строгом смысле, они не случайны, скорее, непредсказуемы: 1.9.4 (стр. 51)



```

    ...

    mov     X, 123
    mov     Y, 456
    call    do_something

    ...

X         dd     ?
Y         dd     ?

do_something proc near
    ; take X
    ; take Y
    ; do something
    ret
do_something endp

```

Но у этого метода есть очевидный недостаток: ф-ция *do\_something()* не сможет вызвать саму себя рекурсивно (либо, через какую-то стороннюю ф-цию), потому что тогда придется затереть свои собственные аргументы. Та же история с локальными переменными: если хранить их в глобальных переменных, ф-ция не сможет вызывать сама себя. К тому же, этот метод не безопасный для мультитредовой среды<sup>59</sup>. Способ хранения подобной информации в стеке заметно всё упрощает — он может хранить столько аргументов ф-ций и/или значений вообще, сколько в нем есть места.

В [Donald E. Knuth, *The Art of Computer Programming*, Volume 1, 3rd ed., (1997), 189] можно прочитать про еще более странные схемы передачи аргументов, которые были очень удобны на IBM System/360.

В MS-DOS был метод передачи аргументов через регистры, например, этот фрагмент кода для древней 16-битной MS-DOS выводит "Hello, world!":

```

mov  dx, msg      ; адрес сообщения
mov  ah, 9        ; 9 означает ф-цию "вывод строки"
int  21h          ; DOS "syscall"

mov  ah, 4ch      ; ф-ция "закончить программу"
int  21h          ; DOS "syscall"

msg  db 'Hello, World!\$'

```

Это очень похоже на метод 6.1.3 (стр. 958). И еще на метод вызовов сисколлов в Linux (6.3.1 (стр. 974)) и Windows.

Если ф-ция в MS-DOS возвращает булево значение (т.е., один бит, обычно сигнализирующий об ошибке), часто использовался флаг CF.

Например:

<sup>59</sup>При корректной реализации, каждый тред будет иметь свой собственный стек со своими аргументами/переменными.

```

mov ah, 3ch          ; создать файл
lea dx, filename
mov cl, 1
int 21h
jc error
mov file_handle, ax
...
error:
...

```

В случае ошибки, флаг CF будет выставлен. Иначе, хэндл только что созданного файла возвращается в AX.

Этот метод до сих пор используется программистами на ассемблере. В исходных кодах Windows Research Kernel (который очень похож на Windows 2003) мы можем найти такое (файл *base/ntos/ke/i386/cpu.asm*):

```

        public  Get386Stepping
Get386Stepping  proc

        call    MultiplyTest          ; Perform multiplication test
        jnc     short G3s00           ; if nc, muttest is ok
        mov     ax, 0
        ret

G3s00:
        call    Check386B0            ; Check for B0 stepping
        jnc     short G3s05           ; if nc, it's B1/later
        mov     ax, 100h              ; It is B0/earlier stepping
        ret

G3s05:
        call    Check386D1            ; Check for D1 stepping
        jc      short G3s10           ; if c, it is NOT D1
        mov     ax, 301h              ; It is D1/later stepping
        ret

G3s10:
        mov     ax, 101h              ; assume it is B1 stepping
        ret

        ...

MultiplyTest  proc

mlt00:  xor     cx,cx                  ; 64K times is a nice round number
        push    cx
        call    Multiply              ; does this chip's multiply work?
        pop     cx
        jc      short mltx            ; if c, No, exit
        loop    mlt00                 ; if nc, YEs, loop to try again
        clc

mltx:

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        ret
MultiplyTest    endp

```

## Хранение локальных переменных

Функция может выделить для себя некоторое место в стеке для локальных переменных, просто отодвинув [указатель стека](#) глубже к концу стека.

Это очень быстро вне зависимости от количества локальных переменных. Хранить локальные переменные в стеке не является необходимым требованием. Вы можете хранить локальные переменные где угодно. Но по традиции всё сложилось так.

### x86: Функция `alloca()`

Интересен случай с функцией `alloca()` <sup>60</sup>. Эта функция работает как `malloc()`, но выделяет память прямо в стеке. Память освобождать через `free()` не нужно, так как эпилог функции (1.6 (стр. 40)) вернет ESP в изначальное состояние и выделенная память просто *выкидывается*. Интересна реализация функции `alloca()`. Эта функция, если упрощенно, просто сдвигает ESP вглубь стека на столько байт, делая так, что ESP указывает на *выделенный* блок.

Попробуем:

```

#ifdef __GNUC__
#include <alloca.h> // GCC
#else
#include <malloc.h> // MSVC
#endif
#include <stdio.h>

void f()
{
    char *buf=(char*)alloca (600);
#ifdef __GNUC__
    snprintf (buf, 600, "hi! %d, %d, %d\n", 1, 2, 3); // GCC
#else
    _snprintf (buf, 600, "hi! %d, %d, %d\n", 1, 2, 3); // MSVC
#endif

    puts (buf);
};

```

Функция `_snprintf()` работает так же, как и `printf()`, только вместо выдачи результата в [stdout](#) (т.е. на терминал или в консоль), записывает его в буфер `buf`. Функция `puts()` выдает содержимое буфера `buf` в [stdout](#). Конечно, можно было бы заменить оба этих вызова на один `printf()`, но здесь нужно проиллюстрировать использование небольшого буфера.

<sup>60</sup>В MSVC, реализацию функции можно посмотреть в файлах `alloca16.asm` и `chkstk.asm` в `C:\Program Files (x86)\Microsoft Visual Studio 10.0\VC\src\intel`

**MSVC**

Компилируем (MSVC 2010):

Листинг 1.40: MSVC 2010

```
...
mov     eax, 600 ; 00000258H
call    __alloca_probe_16
mov     esi, esp

push    3
push    2
push    1
push    OFFSET $SG2672
push    600 ; 00000258H
push    esi
call    __snprintf

push    esi
call    _puts
add     esp, 28
...
```

Единственный параметр в `alloca()` передается через EAX, а не как обычно через стек <sup>61</sup>.

**GCC + Синтаксис Intel**

А GCC 4.4.1 обходится без вызова других функций:

Листинг 1.41: GCC 4.7.3

```
.LC0:
.string "hi! %d, %d, %d\n"
f:
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    ebx
    sub     esp, 660
    lea     ebx, [esp+39]
    and     ebx, -16 ; выровнять указатель по 16-байтной
    границе
    mov     DWORD PTR [esp], ebx ; s
    mov     DWORD PTR [esp+20], 3
```

<sup>61</sup>Это потому, что `alloca()` — это не сколько функция, сколько т.н. *compiler intrinsic* (10.3 (стр. 1268)) Одна из причин, почему здесь нужна именно функция, а не несколько инструкций прямо в коде в том, что в реализации функции `alloca()` от MSVC<sup>62</sup> есть также код, читающий из только что выделенной памяти, чтобы ОС подключила физическую память к этому региону VM<sup>63</sup>. После вызова `alloca()` ESP указывает на блок в 600 байт, который мы можем использовать под `buf`.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

mov     DWORD PTR [esp+16], 2
mov     DWORD PTR [esp+12], 1
mov     DWORD PTR [esp+8], OFFSET FLAT:.LC0 ; "hi! %d, %d, %d\n"
mov     DWORD PTR [esp+4], 600      ; maxlen
call    _snprintf
mov     DWORD PTR [esp], ebx        ; s
call    puts
mov     ebx, DWORD PTR [ebp-4]
leave
ret

```

## GCC + Синтаксис AT&T

Посмотрим на тот же код, только в синтаксисе AT&T:

Листинг 1.42: GCC 4.7.3

```

.LC0:
.string "hi! %d, %d, %d\n"
f:
    pushl    %ebp
    movl     %esp, %ebp
    pushl    %ebx
    subl     $660, %esp
    leal     39(%esp), %ebx
    andl     $-16, %ebx
    movl     %ebx, (%esp)
    movl     $3, 20(%esp)
    movl     $2, 16(%esp)
    movl     $1, 12(%esp)
    movl     $.LC0, 8(%esp)
    movl     $600, 4(%esp)
    call     _snprintf
    movl     %ebx, (%esp)
    call     puts
    movl     -4(%ebp), %ebx
    leave
    ret

```

Всё то же самое, что и в прошлом листинге.

Кстати, `movl $3, 20(%esp)` — это аналог `mov DWORD PTR [esp+20], 3` в синтаксисе Intel. Адресация памяти в виде *регистр+смещение* записывается в синтаксисе AT&T как *смещение(%регистр)*.

## (Windows) SEH

В стеке хранятся записи [SEH<sup>64</sup>](#) для функции (если они присутствуют). Читайте больше о нем здесь: [\(6.5.3 \(стр. 998\)\)](#).

<sup>64</sup>Structured Exception Handling

## Защита от переполнений буфера

Здесь больше об этом ([1.26.2](#) (стр. [347](#))).

### Автоматическое освобождение данных в стеке

Возможно, причина хранения локальных переменных и SEH-записей в стеке в том, что после выхода из функции, всё эти данные освобождаются автоматически, используя только одну инструкцию корректирования указателя стека (часто это ADD). Аргументы функций, можно сказать, тоже освобождаются автоматически в конце функции. А всё что хранится в куче (*heap*) нужно освобождать явно.

### 1.9.3. Разметка типичного стека

Разметка типичного стека в 32-битной среде перед исполнением самой первой инструкции функции выглядит так:

...	...
ESP-0xC	локальная переменная#2, маркируется в IDA как var_8
ESP-8	локальная переменная#1, маркируется в IDA как var_4
ESP-4	сохраненное значениеEBP
ESP	Адрес возврата
ESP+4	аргумент#1, маркируется в IDA как arg_0
ESP+8	аргумент#2, маркируется в IDA как arg_4
ESP+0xC	аргумент#3, маркируется в IDA как arg_8
...	...

### 1.9.4. Мусор в стеке

When one says that something seems random, what one usually means in practice is that one cannot see any regularities in it.

Stephen Wolfram, A New Kind of Science.

Часто в этой книге говорится о «шуме» или «мусоре» в стеке или памяти. Откуда он берется? Это то, что осталось там после исполнения предыдущих функций.

Короткий пример:

```
#include <stdio.h>

void f1()
{
    int a=1, b=2, c=3;
};

void f2()
{
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

        int a, b, c;
        printf ("%d, %d, %d\n", a, b, c);
};

int main()
{
    f1();
    f2();
};

```

Компилируем...

Листинг 1.43: Неоптимизирующий MSVC 2010

```

$SG2752 DB      '%d, %d, %d', 0aH, 00H

_c$ = -12      ; size = 4
_b$ = -8      ; size = 4
_a$ = -4      ; size = 4
_f1 PROC
    push      ebp
    mov      ebp, esp
    sub      esp, 12
    mov      DWORD PTR _a$[ebp], 1
    mov      DWORD PTR _b$[ebp], 2
    mov      DWORD PTR _c$[ebp], 3
    mov      esp, ebp
    pop      ebp
    ret      0
_f1 ENDP

_c$ = -12      ; size = 4
_b$ = -8      ; size = 4
_a$ = -4      ; size = 4
_f2 PROC
    push      ebp
    mov      ebp, esp
    sub      esp, 12
    mov      eax, DWORD PTR _c$[ebp]
    push      eax
    mov      ecx, DWORD PTR _b$[ebp]
    push      ecx
    mov      edx, DWORD PTR _a$[ebp]
    push      edx
    push      OFFSET $SG2752 ; '%d, %d, %d'
    call     DWORD PTR __imp__printf
    add      esp, 16
    mov      esp, ebp
    pop      ebp
    ret      0
_f2 ENDP

_main PROC
    push      ebp

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        mov     ebp, esp
        call    _f1
        call    _f2
        xor     eax, eax
        pop     ebp
        ret     0
_main   ENDP

```

Компилятор поворчит немного...

```

c:\Polygon\c>cl st.c /Fast.asm /MD
Microsoft (R) 32-bit C/C++ Optimizing Compiler Version 16.00.40219.01 for x
  ↪ 80x86
Copyright (C) Microsoft Corporation. All rights reserved.

st.c
c:\polygon\c\st.c(11) : warning C4700: uninitialized local variable 'c' ↪
  ↪ used
c:\polygon\c\st.c(11) : warning C4700: uninitialized local variable 'b' ↪
  ↪ used
c:\polygon\c\st.c(11) : warning C4700: uninitialized local variable 'a' ↪
  ↪ used
Microsoft (R) Incremental Linker Version 10.00.40219.01
Copyright (C) Microsoft Corporation. All rights reserved.

/out:st.exe
st.obj

```

Но когда мы запускаем...

```

c:\Polygon\c>st
1, 2, 3

```

Ох. Вот это странно. Мы ведь не устанавливали значения никаких переменных в `f2()`. Эти значения — это «привидения», которые всё ещё в стеке.



Загрузим пример в OllyDbg:

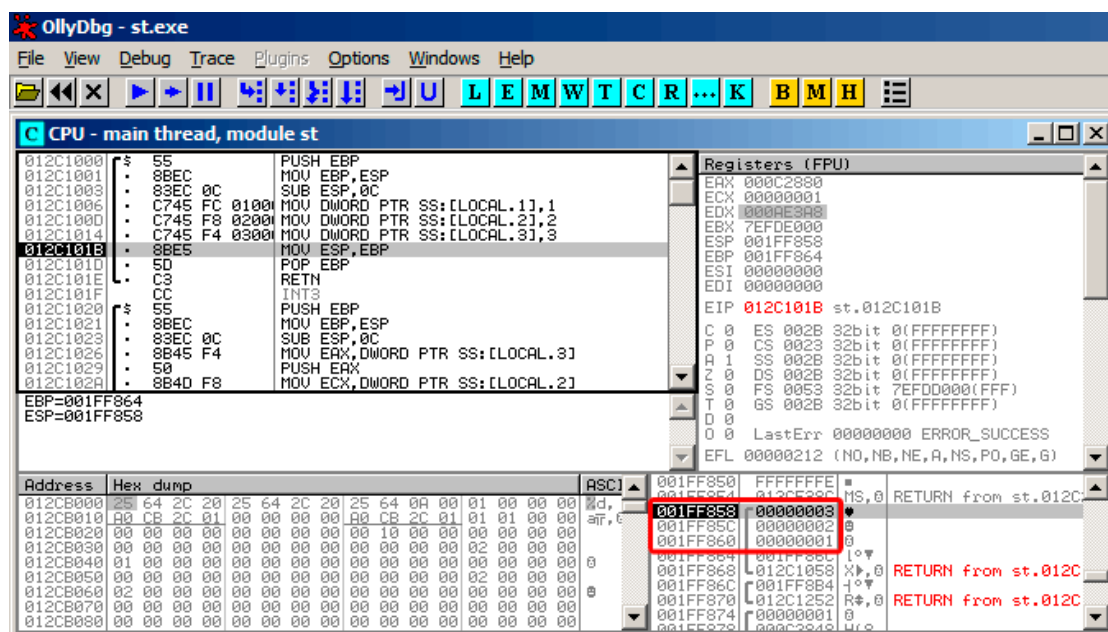


Рис. 1.6: OllyDbg: f1()

Когда f1() заполняет переменные *a*, *b* и *c* они сохраняются по адресу 0x1FF860, итд.

А когда выполняется `f2()`:

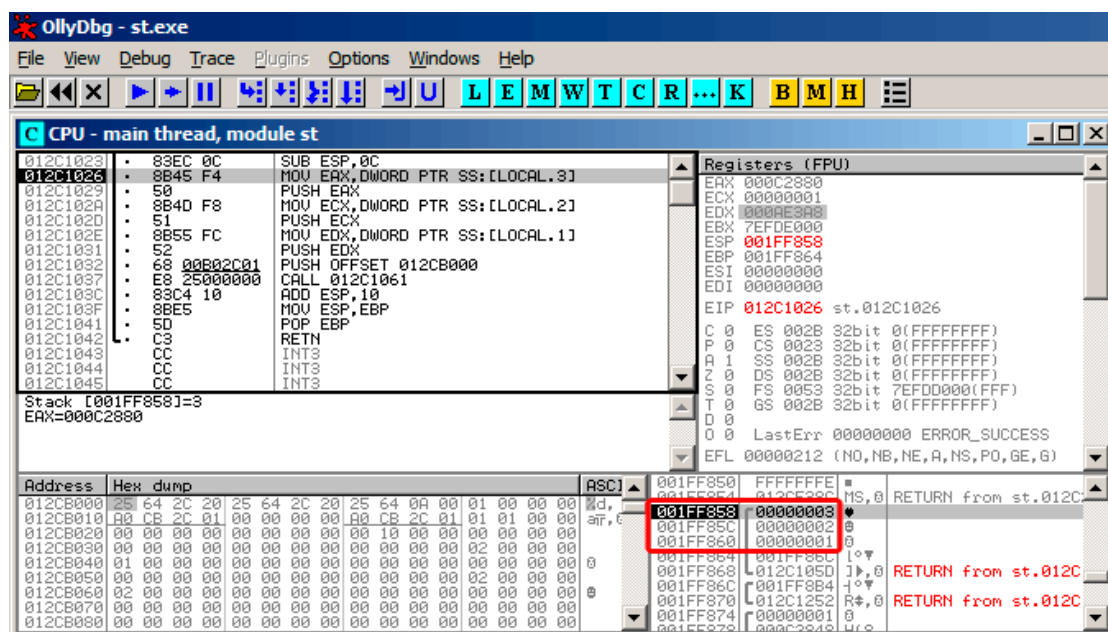


Рис. 1.7: OllyDbg: `f2()`

... `a`, `b` и `c` в функции `f2()` находятся по тем же адресам! Пока никто не перезаписал их, так что они здесь в нетронутым виде. Для создания такой странной ситуации несколько функций должны выполняться друг за другом и `SP` должен быть одинаковым при входе в функции, т.е. у функций должно быть равное количество аргументов). Тогда локальные переменные будут расположены в том же месте стека. Подводя итоги, все значения в стеке (да и памяти вообще) это значения оставшиеся от исполнения предыдущих функций. Строго говоря, они не случайны, они скорее непредсказуемы. А как иначе? Можно было бы очищать части стека перед исполнением каждой функции, но это слишком много лишней (и ненужной) работы.

## MSVC 2013

Этот пример был скомпилирован в MSVC 2010. Но один читатель этой книги сделал попытку скомпилировать пример в MSVC 2013, запустил и увидел 3 числа в обратном порядке:

```
c:\Polygon\c>st
3, 2, 1
```

Почему? Я также попробовал скомпилировать этот пример в MSVC 2013 и увидел это:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Листинг 1.44: MSVC 2013

```

_a$ = -12      ; size = 4
_b$ = -8       ; size = 4
_c$ = -4       ; size = 4
_f2      PROC

...

_f2      ENDP

_c$ = -12      ; size = 4
_b$ = -8       ; size = 4
_a$ = -4       ; size = 4
_f1      PROC

...

_f1      ENDP

```

В отличие от MSVC 2010, MSVC 2013 разместил переменные a/b/c в функции f2() в обратном порядке. И это полностью корректно, потому что в стандартах Си/Си++ нет правила, в каком порядке локальные переменные должны быть размещены в локальном стеке, если вообще. Разница есть из-за того что MSVC 2010 делает это одним способом, а в MSVC 2013, вероятно, что-то немного изменили во внутренностях компилятора, так что он ведет себя слегка иначе.

### 1.9.5. Упражнения

- <http://challenges.re/51>
- <http://challenges.re/52>

## 1.10. Почти пустая ф-ция

Это фрагмент реального кода найденного в Boolector<sup>65</sup>:

```

// forward declaration. the function is residing in some other module:
int boolector_main (int argc, char **argv);

// executable
int main (int argc, char **argv)
{
    return boolector_main (argc, argv);
}

```

Зачем кому-то это делать? Не ясно, но можно предположить что boolector\_main() может быть скомпилирована в виде DLL или динамической библиотеки, и может вызываться во время тестов. Конечно, тесты могут подготовить переменные argc/argv так же, как это сделал бы CRT.

<sup>65</sup><https://boolector.github.io/>

Интересно, как это компилируется:

Листинг 1.45: Неоптимизирующий GCC 8.2 x64 (вывод на ассемблере)

```
main:
    push    rbp
    mov     rbp, rsp
    sub     rsp, 16
    mov     DWORD PTR -4[rbp], edi
    mov     QWORD PTR -16[rbp], rsi
    mov     rdx, QWORD PTR -16[rbp]
    mov     eax, DWORD PTR -4[rbp]
    mov     rsi, rdx
    mov     edi, eax
    call    boolector_main
    leave
    ret
```

Здесь у нас: пролог, ненужная (не оптимизированная) перетасовка двух аргументов, CALL, эпилог, RET. Посмотрим на оптимизированную версию:

Листинг 1.46: Оптимизирующий GCC 8.2 x64 (вывод на ассемблере)

```
main:
    jmp     boolector_main
```

Вот так просто: стек/регистры остаются как есть, а ф-ция `boolector_main()` имеет тот же набор аргументов. Так что всё что нужно, это просто передать управление по другому адресу.

Это близко к [thunk function](#).

Кое-что посложнее мы увидим позже: [1.11.2](#) (стр. 73), [1.21.1](#) (стр. 203).

## 1.11. printf() с несколькими аргументами

Попробуем теперь немного расширить пример *Hello, world!* ([1.5](#) (стр. 12)), написав в теле функции `main()`:

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    printf("a=%d; b=%d; c=%d", 1, 2, 3);
    return 0;
};
```

### 1.11.1. x86

#### x86: 3 целочисленных аргумента

##### MSVC

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

Компилируем при помощи MSVC 2010 Express, и в итоге получим:

```
$SG3830 DB      'a=%d; b=%d; c=%d', 00H

...

        push    3
        push    2
        push    1
        push    OFFSET $SG3830
        call    _printf
        add     esp, 16
```

Всё почти то же, за исключением того, что теперь видно, что аргументы для `printf()` затапливаются в стек в обратном порядке: самый первый аргумент затапливается последним.

Кстати, вспомним, что переменные типа *int* в 32-битной системе, как известно, имеют ширину 32 бита, это 4 байта.

Итак, у нас всего 4 аргумента.  $4 * 4 = 16$  — именно 16 байт занимают в стеке указатель на строку плюс ещё 3 числа типа *int*.

Когда при помощи инструкции `ADD ESP, X` корректируется [указатель стека](#) ESP после вызова какой-либо функции, зачастую можно сделать вывод о том, сколько аргументов у вызываемой функции было, разделив X на 4.

Конечно, это относится только к `cdecl`-методу передачи аргументов через стек, и только для 32-битной среды.

См. также в соответствующем разделе о способах передачи аргументов через стек ([6.1](#) (стр. [956](#))).

Иногда бывает так, что подряд идут несколько вызовов разных функций, но стек корректируется только один раз, после последнего вызова:

```
push a1
push a2
call ...
...
push a1
call ...
...
push a1
push a2
push a3
call ...
add esp, 24
```

Вот пример из реальной жизни:

Листинг 1.47: x86

```
.text:100113E7  push    3
.text:100113E9  call    sub_100018B0 ; берет один аргумент (3)
.text:100113EE  call    sub_100019D0 ; не имеет аргументов вообще
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

.text:100113F3	call	sub_10006A90	; не имеет аргументов вообще
.text:100113F8	push	1	
.text:100113FA	call	sub_100018B0	; берет один аргумент (1)
.text:100113FF	add	esp, 8	; выбрасывает из стека два аргумента

## MSVC и OllyDbg

Попробуем этот же пример в OllyDbg. Это один из наиболее популярных win32-отладчиков пользовательского режима. Мы можем компилировать наш пример в MSVC 2012 с опцией /MD что означает линковать с библиотекой MSVCRT\*.DLL, чтобы импортируемые функции были хорошо видны в отладчике.

Затем загружаем исполняемый файл в OllyDbg. Самая первая точка останова в ntdll.dll, нажмите F9 (запустить). Вторая точка останова в CRT-коде. Теперь мы должны найти функцию main().

Найдите этот код, прокрутив окно кода до самого верха (MSVC располагает функцию main() в самом начале секции кода):

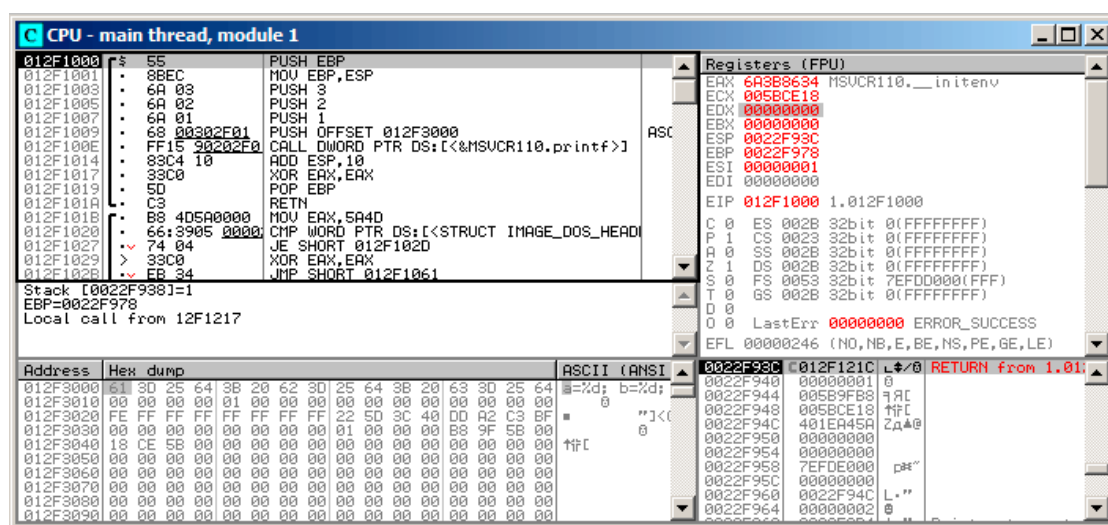


Рис. 1.8: OllyDbg: самое начало функции main()

Кликните на инструкции PUSH EBP, нажмите F2 (установка точки останова) и нажмите F9 (запустить). Нам нужно произвести все эти манипуляции, чтобы пропустить CRT-код, потому что нам он пока не интересен.

Нажмите F8 (сделать шаг, не входя в функцию) 6 раз, т.е. пропустить 6 инструкций:

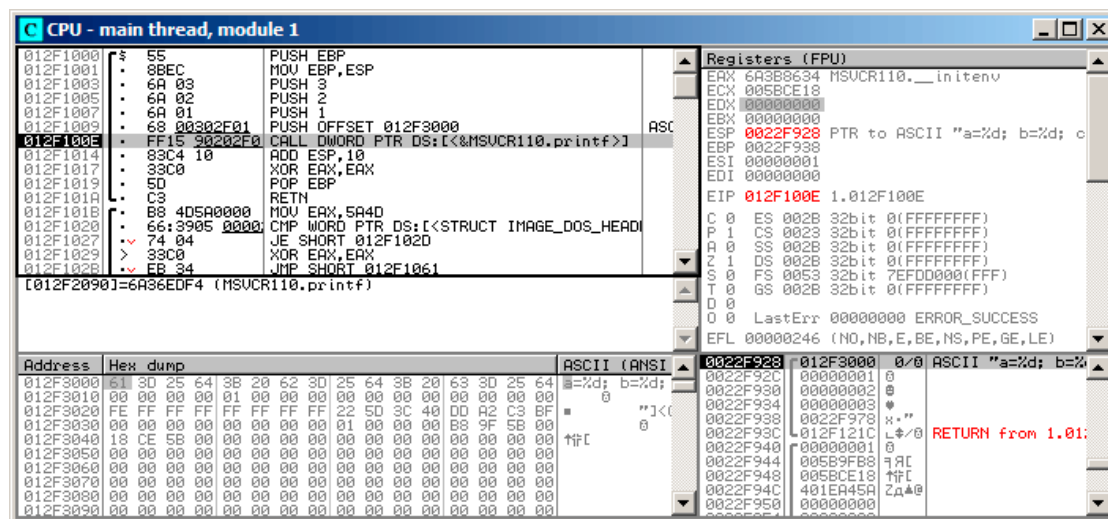


Рис. 1.9: OllyDbg: перед исполнением printf()

Теперь **PC** указывает на инструкцию CALL printf. OllyDbg, как и другие отладчики, подсвечивает регистры со значениями, которые изменились. Поэтому каждый раз когда мы нажимаем F8, EIP изменяется и его значение подсвечивается красным. ESP также меняется, потому что значения затапливаются в стек.

Где находятся эти значения в стеке? Посмотрите на правое нижнее окно в отладчике:

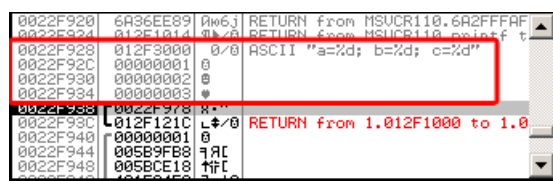


Рис. 1.10: OllyDbg: стек с сохраненными значениями (красная рамка добавлена в графическом редакторе)

Здесь видно 3 столбца: адрес в стеке, значение в стеке и ещё дополнительный комментарий от OllyDbg. OllyDbg может находить указатели на ASCII-строки в стеке, так что он показывает здесь printf()-строку.

Можно кликнуть правой кнопкой мыши на строке формата, кликнуть на «Follow in dump» и строка формата появится в окне слева внизу, где всегда виден

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



какой-либо участок памяти. Эти значения в памяти можно редактировать. Можно изменить саму строку формата, и тогда результат работы нашего примера будет другой. В данном случае пользы от этого немного, но для упражнения это полезно, чтобы начать чувствовать как тут всё работает.

Нажмите F8 (сделать шаг, не входя в функцию).

В консоли мы видим вывод:

```
a=1; b=2; c=3
```

Посмотрим как изменились регистры и состояние стека:

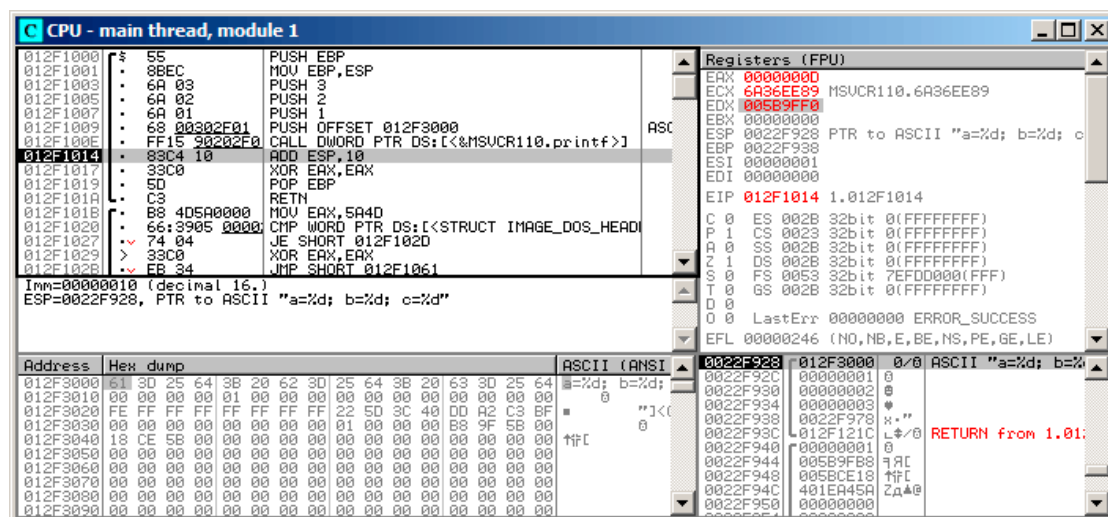


Рис. 1.11: OllyDbg после исполнения `printf()`

Регистр EAX теперь содержит `0xD (13)`. Всё верно: `printf()` возвращает количество выведенных символов. Значение EIP изменилось. Действительно, теперь здесь адрес инструкции после `CALL printf`. Значения регистров ECX и EDX также изменились. Очевидно, внутренности функции `printf()` используют их для каких-то своих нужд.

Очень важно то, что значение ESP не изменилось. И аргументы-значения в стеке также! Мы ясно видим здесь и строку формата и соответствующие ей 3 значения, они всё ещё здесь. Действительно, по соглашению вызовов *cdecl*, вызываемая функция не возвращает ESP назад. Это должна делать вызывающая функция (*caller*).

Нажмите F8 снова, чтобы исполнилась инструкция ADD ESP, 10:

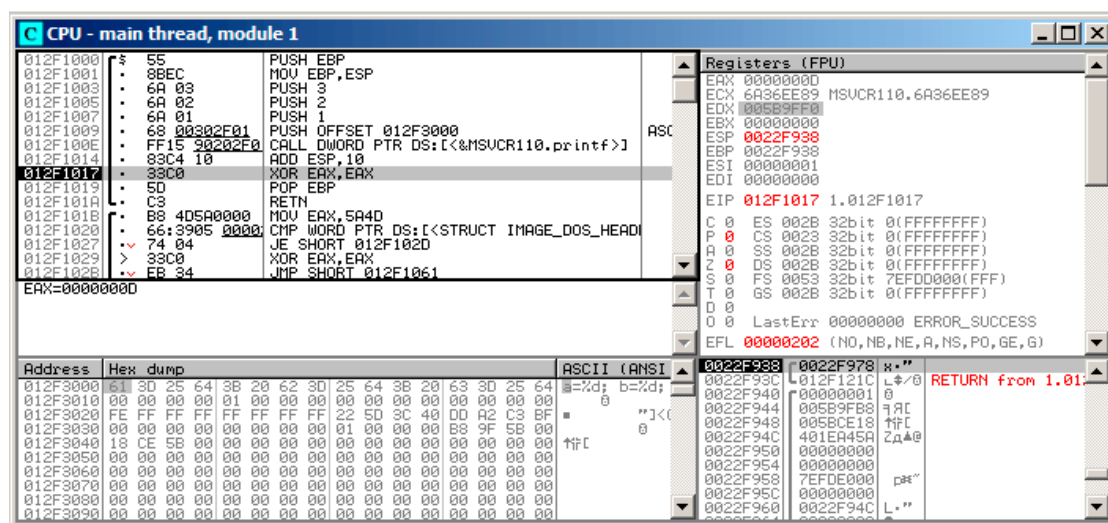


Рис. 1.12: OllyDbg: после исполнения инструкции ADD ESP, 10

ESP изменился, но значения всё ещё в стеке! Конечно, никому не нужно заполнять эти значения нулями или что-то в этом роде. Всё что выше указателя стека (SP) это шум или мусор и не имеет особой ценности. Было бы очень затратно по времени очищать ненужные элементы стека, к тому же, никому это и не нужно.

## GCC

Скомпилируем то же самое в Linux при помощи GCC 4.4.1 и посмотрим на результат в IDA:

```
main      proc near

var_10    = dword ptr -10h
var_C     = dword ptr -0Ch
var_8     = dword ptr -8
var_4     = dword ptr -4

        push    ebp
        mov     ebp, esp
        and     esp, 0FFFFFFF0h
        sub     esp, 10h
        mov     eax, offset aADBD CD ; "a=%d; b=%d; c=%d"
        mov     [esp+10h+var_4], 3
        mov     [esp+10h+var_8], 2
        mov     [esp+10h+var_C], 1
        mov     [esp+10h+var_10], eax
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

                call    _printf
                mov     eax, 0
                leave
                retn
main            endp

```

Можно сказать, что этот короткий код, созданный GCC, отличается от кода MSVC только способом помещения значений в стек. Здесь GCC снова работает со стеком напрямую без PUSH/POP.

## GCC и GDB

Попробуем также этот пример и в [GDB](#)<sup>66</sup> в Linux.

-g означает генерировать отладочную информацию в выходном исполняемом файле.

```
$ gcc 1.c -g -o 1
```

```
$ gdb 1
GNU gdb (GDB) 7.6.1-ubuntu
...
Reading symbols from /home/dennis/polygon/1...done.
```

### Листинг 1.48: установим точку останова на printf()

```
(gdb) b printf
Breakpoint 1 at 0x80482f0
```

Запускаем. У нас нет исходного кода функции, поэтому [GDB](#) не может его показать.

```
(gdb) run
Starting program: /home/dennis/polygon/1

Breakpoint 1, __printf (format=0x80484f0 "a=%d; b=%d; c=%d") at printf.c:29
29      printf.c: No such file or directory.
```

Выдать 10 элементов стека. Левый столбец — это адрес в стеке.

```
(gdb) x/10w $esp
0xbffff11c: 0x0804844a    0x080484f0    0x00000001    0x00000002
0xbffff12c: 0x00000003    0x08048460    0x00000000    0x00000000
0xbffff13c: 0xb7e29905    0x00000001
```

Самый первый элемент это [RA](#) (0x0804844a). Мы можем удостовериться в этом, дизассемблируя память по этому адресу:

<sup>66</sup>GNU Debugger

```
(gdb) x/5i 0x0804844a
0x0804844a <main+45>: mov    $0x0,%eax
0x0804844f <main+50>: leave
0x08048450 <main+51>: ret
0x08048451:   xchg   %ax,%ax
0x08048453:   xchg   %ax,%ax
```

Две инструкции XCHG это холостые инструкции, аналогичные [NOP](#).

Второй элемент (0x080484f0) это адрес строки формата:

```
(gdb) x/s 0x080484f0
0x080484f0:      "a=%d; b=%d; c=%d"
```

Остальные 3 элемента (1, 2, 3) это аргументы функции printf(). Остальные элементы это может быть и мусор в стеке, но могут быть и значения от других функций, их локальные переменные, итд. Пока что мы можем игнорировать их.

Исполняем «finish». Это значит исполнять все инструкции до самого конца функции. В данном случае это означает исполнять до завершения printf().

```
(gdb) finish
Run till exit from #0  __printf (format=0x080484f0 "a=%d; b=%d; c=%d") at ↵
    ↵ printf.c:29
main () at 1.c:6
6          return 0;
Value returned is $2 = 13
```

[GDB](#) показывает, что вернула printf() в EAX (13). Это, так же как и в примере с OllyDbg, количество напечатанных символов.

А ещё мы видим «return 0;» и что это выражение находится в файле 1.c в строке 6. Действительно, файл 1.c лежит в текущем директории и [GDB](#) находит там эту строку. Как [GDB](#) знает, какая строка Си-кода сейчас исполняется? Компилятор, генерируя отладочную информацию, также сохраняет информацию о соответствии строк в исходном коде и адресов инструкций. GDB это всё-таки отладчик уровня исходных текстов.

Посмотрим регистры. 13 в EAX:

```
(gdb) info registers
eax          0xd          13
ecx          0x0          0
edx          0x0          0
ebx          0xb7fc0000    -1208221696
esp          0xbffff120    0xbffff120
ebp          0xbffff138    0xbffff138
esi          0x0          0
edi          0x0          0
eip          0x0804844a    0x0804844a <main+45>
...
```

Попробуем дизассемблировать текущие инструкции. Стрелка указывает на инструкцию, которая будет исполнена следующей.

```
(gdb) disas
Dump of assembler code for function main:
0x0804841d <+0>:    push    %ebp
0x0804841e <+1>:    mov     %esp,%ebp
0x08048420 <+3>:    and     $0xffffffff0,%esp
0x08048423 <+6>:    sub     $0x10,%esp
0x08048426 <+9>:    movl    $0x3,0xc(%esp)
0x0804842e <+17>:   movl    $0x2,0x8(%esp)
0x08048436 <+25>:   movl    $0x1,0x4(%esp)
0x0804843e <+33>:   movl    $0x80484f0,(%esp)
0x08048445 <+40>:   call    0x80482f0 <printf@plt>
=> 0x0804844a <+45>:   mov     $0x0,%eax
0x0804844f <+50>:   leave
0x08048450 <+51>:   ret
End of assembler dump.
```

По умолчанию **GDB** показывает дизассемблированный листинг в формате AT&T. Но можно также переключиться в формат Intel:

```
(gdb) set disassembly-flavor intel
(gdb) disas
Dump of assembler code for function main:
0x0804841d <+0>:    push    ebp
0x0804841e <+1>:    mov     ebp,esp
0x08048420 <+3>:    and     esp,0xffffffff0
0x08048423 <+6>:    sub     esp,0x10
0x08048426 <+9>:    mov     DWORD PTR [esp+0xc],0x3
0x0804842e <+17>:   mov     DWORD PTR [esp+0x8],0x2
0x08048436 <+25>:   mov     DWORD PTR [esp+0x4],0x1
0x0804843e <+33>:   mov     DWORD PTR [esp],0x80484f0
0x08048445 <+40>:   call    0x80482f0 <printf@plt>
=> 0x0804844a <+45>:   mov     eax,0x0
0x0804844f <+50>:   leave
0x08048450 <+51>:   ret
End of assembler dump.
```

Исполняем следующую строку Си/Си++-кода. **GDB** покажет закрывающуюся скобку, означая, что это конец блока в функции.

```
(gdb) step
7      };
```

Посмотрим регистры после исполнения инструкции `MOV EAX, 0`. `EAX` здесь уже действительно ноль.

```
(gdb) info registers
eax                0x0          0
ecx                0x0          0
edx                0x0          0
ebx                0xb7fc0000    -1208221696
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

esp	0xbffff120	0xbffff120
ebp	0xbffff138	0xbffff138
esi	0x0	0
edi	0x0	0
eip	0x804844f	0x804844f <main+50>
...		

## x64: 8 целочисленных аргументов

Для того чтобы посмотреть, как остальные аргументы будут передаваться через стек, изменим пример ещё раз, увеличив количество передаваемых аргументов до 9 (строка формата `printf()` и 8 переменных типа `int`):

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    printf("a=%d; b=%d; c=%d; d=%d; e=%d; f=%d; g=%d; h=%d\n", 1, 2, 3, 4,
    ↪ 4, 5, 6, 7, 8);
    return 0;
};
```

## MSVC

Как уже было сказано ранее, первые 4 аргумента в Win64 передаются в регистрах RCX, RDX, R8, R9, а остальные — через стек. Здесь мы это и видим. Впрочем, инструкция `PUSH` не используется, вместо неё при помощи `MOV` значения сразу записываются в стек.

Листинг 1.49: MSVC 2012 x64

```
$SG2923 DB      'a=%d; b=%d; c=%d; d=%d; e=%d; f=%d; g=%d; h=%d', 0aH, 00H

main      PROC
sub       rsp, 88

        mov     DWORD PTR [rsp+64], 8
        mov     DWORD PTR [rsp+56], 7
        mov     DWORD PTR [rsp+48], 6
        mov     DWORD PTR [rsp+40], 5
        mov     DWORD PTR [rsp+32], 4
        mov     r9d, 3
        mov     r8d, 2
        mov     edx, 1
        lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG2923
        call    printf

        ; возврат 0
        xor     eax, eax

        add     rsp, 88
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

main    ret    0
        ENDP
_TEXT   ENDS
        END

```

Наблюдательный читатель может спросить, почему для значений типа *int* отводится 8 байт, ведь нужно только 4? Да, это нужно запомнить: для значений всех типов более коротких чем 64-бита, отводится 8 байт. Это сделано для удобства: так всегда легко рассчитать адрес того или иного аргумента. К тому же, все они расположены по выровненным адресам в памяти. В 32-битных средах точно также: для всех типов резервируется 4 байта в стеке.

## GCC

В \*NIX-системах для x86-64 ситуация похожая, вот только первые 6 аргументов передаются через RDI, RSI, RDX, RCX, R8, R9. Остальные — через стек. GCC генерирует код, записывающий указатель на строку в EDI вместо RDI — это мы уже рассмотрели чуть раньше: [1.5.2](#) (стр. 22).

Почему перед вызовом `printf()` очищается регистр EAX мы уже рассмотрели ранее [1.5.2](#) (стр. 22).

Листинг 1.50: Оптимизирующий GCC 4.4.6 x64

```

.LC0:
    .string "a=%d; b=%d; c=%d; d=%d; e=%d; f=%d; g=%d; h=%d\n"

main:
    sub     rsp, 40

    mov     r9d, 5
    mov     r8d, 4
    mov     ecx, 3
    mov     edx, 2
    mov     esi, 1
    mov     edi, OFFSET FLAT:.LC0
    xor     eax, eax ; количество переданных векторных регистров
    mov     DWORD PTR [rsp+16], 8
    mov     DWORD PTR [rsp+8], 7
    mov     DWORD PTR [rsp], 6
    call    printf

    ; возврат 0

    xor     eax, eax
    add     rsp, 40
    ret

```

## GCC + GDB

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!



Попробуем этот пример в [GDB](#).

```
$ gcc -g 2.c -o 2
```

```
$ gdb 2
GNU gdb (GDB) 7.6.1-ubuntu
...
Reading symbols from /home/dennis/polygon/2...done.
```

Листинг 1.51: ставим точку останова на `printf()`, запускаем

```
(gdb) b printf
Breakpoint 1 at 0x400410
(gdb) run
Starting program: /home/dennis/polygon/2

Breakpoint 1, __printf (format=0x400628 "a=%d; b=%d; c=%d; d=%d; e=%d; f=%d; g=%d; h=%d\n") at printf.c:29
↳ ; g=%d; h=%d\n") at printf.c:29
29 printf.c: No such file or directory.
```

В регистрах RSI/RDX/RCX/R8/R9 всё предсказуемо. А RIP содержит адрес самой первой инструкции функции `printf()`.

```
(gdb) info registers
rax            0x0            0
rbx            0x0            0
rcx            0x3            3
rdx            0x2            2
rsi            0x1            1
rdi            0x400628 4195880
rbp            0x7fffffffdf60  0x7fffffffdf60
rsp            0x7fffffffdf38  0x7fffffffdf38
r8             0x4            4
r9             0x5            5
r10            0x7fffffffdfce0  140737488346336
r11            0x7ffff7a65f60  140737348263776
r12            0x400440 4195392
r13            0x7fffffffef040  140737488347200
r14            0x0            0
r15            0x0            0
rip            0x7ffff7a65f60  0x7ffff7a65f60 <__printf>
...
```

Листинг 1.52: смотрим на строку формата

```
(gdb) x/s $rdi
0x400628: "a=%d; b=%d; c=%d; d=%d; e=%d; f=%d; g=%d; h=%d\n"
```

Дампим стек на этот раз с командой `x/g` — *g* означает *giant words*, т.е. 64-битные слова.

```
(gdb) x/10g $rsp
0x7fffffffdf38: 0x0000000000400576 0x0000000000000006
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

0x7fffffffdf48: 0x0000000000000007	0x00007fff00000008
0x7fffffffdf58: 0x0000000000000000	0x0000000000000000
0x7fffffffdf68: 0x00007ffff7a33de5	0x0000000000000000
0x7fffffffdf78: 0x00007ffffffe048	0x0000000100000000

Самый первый элемент стека, как и в прошлый раз, это **RA**. Через стек также передаются 3 значения: 6, 7, 8. Видно, что 8 передается с неочищенной старшей 32-битной частью: 0x00007fff00000008. Это нормально, ведь передаются числа типа *int*, а они 32-битные. Так что в старшей части регистра или памяти стека остался «случайный мусор».

**GDB** показывает всю функцию `main()`, если попытаться посмотреть, куда вернется управление после исполнения `printf()`.

```
(gdb) set disassembly-flavor intel
(gdb) disas 0x0000000000400576
Dump of assembler code for function main:
   0x000000000040052d <+0>:    push    rbp
   0x000000000040052e <+1>:    mov     rbp, rsp
   0x0000000000400531 <+4>:    sub     rsp, 0x20
   0x0000000000400535 <+8>:    mov     DWORD PTR [rsp+0x10], 0x8
   0x000000000040053d <+16>:   mov     DWORD PTR [rsp+0x8], 0x7
   0x0000000000400545 <+24>:   mov     DWORD PTR [rsp], 0x6
   0x000000000040054c <+31>:   mov     r9d, 0x5
   0x0000000000400552 <+37>:   mov     r8d, 0x4
   0x0000000000400558 <+43>:   mov     ecx, 0x3
   0x000000000040055d <+48>:   mov     edx, 0x2
   0x0000000000400562 <+53>:   mov     esi, 0x1
   0x0000000000400567 <+58>:   mov     edi, 0x400628
   0x000000000040056c <+63>:   mov     eax, 0x0
   0x0000000000400571 <+68>:   call    0x400410 <printf@plt>
   0x0000000000400576 <+73>:   mov     eax, 0x0
   0x000000000040057b <+78>:   leave
   0x000000000040057c <+79>:   ret
End of assembler dump.
```

Заканчиваем исполнение `printf()`, исполняем инструкцию обнуляющую `EAX`, удостоверяемся что в регистре `EAX` именно ноль. `RIP` указывает сейчас на инструкцию `LEAVE`, т.е. предпоследнюю в функции `main()`.

```
(gdb) finish
Run till exit from #0  __printf (format=0x400628 "a=%d; b=%d; c=%d; d=%d; e=
↳ =%d; f=%d; g=%d; h=%d\n") at printf.c:29
a=1; b=2; c=3; d=4; e=5; f=6; g=7; h=8
main () at 2.c:6
6         return 0;
Value returned is $1 = 39
(gdb) next
7         };
(gdb) info registers
rax                0x0          0
rbx                0x0          0
rcx                0x26        38
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

rdx	0x7ffff7dd59f0	140737351866864
rsi	0x7fffffd9	2147483609
rdi	0x0	0
rbp	0x7ffffffffffdf60	0x7ffffffffffdf60
rsp	0x7ffffffffffdf40	0x7ffffffffffdf40
r8	0x7ffff7dd26a0	140737351853728
r9	0x7ffff7a60134	140737348239668
r10	0x7ffffffffffd5b0	140737488344496
r11	0x7ffff7a95900	140737348458752
r12	0x400440 4195392	
r13	0x7ffffffffffe040	140737488347200
r14	0x0	0
r15	0x0	0
rip	0x40057b 0x40057b	<main+78>
...		

## 1.11.2. ARM

### ARM: 3 целочисленных аргумента

В ARM традиционно принята такая схема передачи аргументов в функцию: 4 первых аргумента через регистры R0-R3; а остальные — через стек. Это немного похоже на то, как аргументы передаются в `fastcall` (6.1.3 (стр. 958)) или `win64` (6.1.5 (стр. 960)).

### 32-битный ARM

#### Неоптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

Листинг 1.53: Неоптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```
.text:00000000 main
.text:00000000 10 40 2D E9   STMFD    SP!, {R4,LR}
.text:00000004 03 30 A0 E3   MOV     R3, #3
.text:00000008 02 20 A0 E3   MOV     R2, #2
.text:0000000C 01 10 A0 E3   MOV     R1, #1
.text:00000010 08 00 8F E2   ADR     R0, aADBCD          ; "a=%d; b=%d; c=%d"
.text:00000014 06 00 00 EB   BL     __2printf
.text:00000018 00 00 A0 E3   MOV     R0, #0              ; return 0
.text:0000001C 10 80 BD E8   LDMFD   SP!, {R4,PC}
```

Итак, первые 4 аргумента передаются через регистры R0-R3, по порядку: указатель на формат-строку для `printf()` в R0, затем 1 в R1, 2 в R2 и 3 в R3.

Инструкция на 0x18 записывает 0 в R0 — это выражение в Си `return 0`. Пока что здесь нет ничего необычного. Оптимизирующий Keil 6/2013 генерирует точно такой же код.

## Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

Листинг 1.54: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

```
.text:00000000 main
.text:00000000 10 B5      PUSH    {R4,LR}
.text:00000002 03 23      MOVVS   R3, #3
.text:00000004 02 22      MOVVS   R2, #2
.text:00000006 01 21      MOVVS   R1, #1
.text:00000008 02 A0      ADR     R0, aADBDCD      ; "a=%d; b=%d; c=%d"
.text:0000000A 00 F0 0D F8  BL      __2printf
.text:0000000E 00 20      MOVVS   R0, #0
.text:00000010 10 BD      POP     {R4,PC}
```

Здесь нет особых отличий от неоптимизированного варианта для режима ARM.

## Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM) + убираем return

Немного переделаем пример, убрав *return 0*:

```
#include <stdio.h>

void main()
{
    printf("a=%d; b=%d; c=%d", 1, 2, 3);
};
```

Результат получится необычным:

Листинг 1.55: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```
.text:00000014 main
.text:00000014 03 30 A0 E3  MOV     R3, #3
.text:00000018 02 20 A0 E3  MOV     R2, #2
.text:0000001C 01 10 A0 E3  MOV     R1, #1
.text:00000020 1E 0E 8F E2  ADR     R0, aADBDCD      ; "a=%d; b=%d; c=%d\n"
.text:00000024 CB 18 00 EA  B       __2printf
```

Это оптимизированная версия (-O3) для режима ARM, и здесь мы видим последнюю инструкцию B вместо привычной нам BL. Отличия между этой оптимизированной версией и предыдущей, скомпилированной без оптимизации, ещё и в том, что здесь нет пролога и эпилога функции (инструкций, сохраняющих состояние регистров R0 и LR). Инструкция B просто переходит на другой адрес, без манипуляций с регистром LR, то есть это аналог JMP в x86. Почему это работает нормально? Потому что этот код эквивалентен предыдущему.

Основных причин две: 1) стек не модифицируется, как и [указатель стека SP](#); 2) вызов функции printf() последний, после него ничего не происходит. Функция printf(), отработав, просто возвращает управление по адресу, записанному в LR.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Но в [LR](#) находится адрес места, откуда была вызвана наша функция! А следовательно, управление из `printf()` вернется сразу туда.

Значит нет нужды сохранять [LR](#), потому что нет нужды модифицировать [LR](#). А нет нужды модифицировать [LR](#), потому что нет иных вызовов функций, кроме `printf()`, к тому же, после этого вызова не нужно ничего здесь больше делать! Поэтому такая оптимизация возможна.

Эта оптимизация часто используется в функциях, где последнее выражение — это вызов другой функции.

Ещё один похожий пример описан здесь: [1.21.1](#) (стр. 204).

## ARM64

### Неоптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

Листинг 1.56: Неоптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

```
.LC1:
    .string "a=%d; b=%d; c=%d"
f2:
; сохранить FP и LR в стековом фрейме:
    stp    x29, x30, [sp, -16]!
; установить стековый фрейм (FP=SP):
    add    x29, sp, 0
    adrp   x0, .LC1
    add    x0, x0, :lo12:.LC1
    mov    w1, 1
    mov    w2, 2
    mov    w3, 3
    bl     printf
    mov    w0, 0
; восстановить FP и LR
    ldp    x29, x30, [sp], 16
    ret
```

Итак, первая инструкция STP (*Store Pair*) сохраняет [FP](#) (X29) и [LR](#) (X30) в стеке. Вторая инструкция ADD X29, SP, 0 формирует стековый фрейм. Это просто запись значения [SP](#) в X29.

Далее уже знакомая пара инструкций ADRP/ADD формирует указатель на строку.

*lo12* означает младшие 12 бит, т.е., линкер запишет младшие 12 бит адреса метки LC1 в опкод инструкции ADD. 1, 2 и 3 это 32-битные значения типа *int*, так что они загружаются в 32-битные части регистров <sup>67</sup>

Оптимизирующий GCC (Linaro) 4.9 генерирует почти такой же код.

<sup>67</sup>Изменение 1 на 1L изменит эту константу на 64-битную и она будет загружаться в 64-битный регистр. См. о целочисленных константах/литералах: [1](#), [2](#).

## ARM: 8 целочисленных аргументов

Снова воспользуемся примером с 9-ю аргументами из предыдущей секции: [1.11.1](#) (стр. 68).

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    printf("a=%d; b=%d; c=%d; d=%d; e=%d; f=%d; g=%d; h=%d\n", 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8);
    return 0;
};
```

## Оптимизирующий Keil 6/2013: Режим ARM

```
.text:00000028      main
.text:00000028
.text:00000028      var_18 = -0x18
.text:00000028      var_14 = -0x14
.text:00000028      var_4  = -4
.text:00000028
.text:00000028 04 E0 2D E5 STR    LR, [SP,#var_4]!
.text:0000002C 14 D0 4D E2 SUB    SP, SP, #0x14
.text:00000030 08 30 A0 E3 MOV    R3, #8
.text:00000034 07 20 A0 E3 MOV    R2, #7
.text:00000038 06 10 A0 E3 MOV    R1, #6
.text:0000003C 05 00 A0 E3 MOV    R0, #5
.text:00000040 04 C0 8D E2 ADD    R12, SP, #0x18+var_14
.text:00000044 0F 00 8C E8 STMIA  R12, {R0-R3}
.text:00000048 04 00 A0 E3 MOV    R0, #4
.text:0000004C 00 00 8D E5 STR    R0, [SP,#0x18+var_18]
.text:00000050 03 30 A0 E3 MOV    R3, #3
.text:00000054 02 20 A0 E3 MOV    R2, #2
.text:00000058 01 10 A0 E3 MOV    R1, #1
.text:0000005C 6E 0F 8F E2 ADR    R0, aADBDCDDDEDFDGD ; "a=%d; b=%d; c=%d;
    d=%d; e=%d; f=%d; g=%"...
.text:00000060 BC 18 00 EB BL     __2printf
.text:00000064 14 D0 8D E2 ADD    SP, SP, #0x14
.text:00000068 04 F0 9D E4 LDR    PC, [SP+4+var_4],#4
```

Этот код можно условно разделить на несколько частей:

- Пролог функции:

Самая первая инструкция `STR LR, [SP,#var_4]!` сохраняет в стеке [LR](#), ведь нам придется использовать этот регистр для вызова `printf()`. Восклицательный знак в конце означает *pre-index*. Это значит, что в начале [SP](#) должно быть уменьшено на 4, затем по адресу в [SP](#) должно быть записано значение [LR](#).

Это аналог знакомой в x86 инструкции `PUSH`. Читайте больше об этом: [1.39.2](#) (стр. 565).

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

Вторая инструкция `SUB SP, SP, #0x14` уменьшает [указатель стека SP](#), но, на самом деле, эта процедура нужна для выделения в локальном стеке места размером `0x14` (20) байт. Действительно, нам нужно передать 5 32-битных значений через стек в `printf()`. Каждое значение занимает 4 байта, все вместе —  $5 * 4 = 20$ . Остальные 4 32-битных значения будут переданы через регистры.

- Передача 5, 6, 7 и 8 через стек: они записываются в регистры R0, R1, R2 и R3 соответственно.

Затем инструкция `ADD R12, SP, #0x18+var_14` записывает в регистр R12 адрес места в стеке, куда будут помещены эти 4 значения. `var_14` — это макрос ассемблера, равный `-0x14`. Такие макросы создает [IDA](#), чтобы удобнее было показывать, как код обращается к стеку.

Макросы `var_?`, создаваемые [IDA](#), отражают локальные переменные в стеке. Так что в R12 будет записано `SP+4`.

Следующая инструкция `STMIA R12, R0-R3` записывает содержимое регистров R0-R3 по адресу в памяти, на который указывает R12.

Инструкция `STMIA` означает *Store Multiple Increment After*.

*Increment After* означает, что R12 будет увеличиваться на 4 после записи каждого значения регистра.

- Передача 4 через стек: 4 записывается в R0, затем инструкция `STR R0, [SP, #0x18+var_18]` записывает его в стек. `var_18` равен `-0x18`, смещение будет 0, так что значение из регистра R0 (4) запишется туда, куда указывает [SP](#).
- Передача 1, 2 и 3 через регистры:  
Значения для первых трех чисел (a, b, c) (1, 2, 3 соответственно) передаются в регистрах R1, R2 и R3 перед самым вызовом `printf()`.
- Вызов `printf()`.
- Эпилог функции:

Инструкция `ADD SP, SP, #0x14` возвращает [SP](#) на прежнее место, аннулируя таким образом всё, что было записано в стек. Конечно, то что было записано в стек, там пока и останется, но всё это будет многократно перезаписано во время исполнения последующих функций.

Инструкция `LDR PC, [SP+4+var_4], #4` загружает в [PC](#) сохраненное значение [LR](#) из стека, обеспечивая таким образом выход из функции.

Здесь нет восклицательного знака — действительно, сначала [PC](#) загружается из места, куда указывает [SP](#) ( $4 + var_4 = 4 + (-4) = 0$ ), так что эта инструкция аналогична `LDR PC, [SP], #4`, затем [SP](#) увеличивается на 4. Это называется *post-index*<sup>68</sup>. Почему [IDA](#) показывает инструкцию именно так? Потому что она хочет показать разметку стека и тот факт, что `var_4` выделена в локальном стеке именно для сохраненного значения [LR](#). Эта инструкция в каком-то смысле аналогична `P0P PC` в x86<sup>69</sup>.

<sup>68</sup>Читайте больше об этом: [1.39.2](#) (стр. 565).

<sup>69</sup>В x86 невозможно установить значение IP/EIP/RIP используя `P0P`, но будем надеяться, вы

## Оптимизирующий Keil 6/2013: Режим Thumb

```
.text:0000001C      printf_main2
.text:0000001C
.text:0000001C      var_18 = -0x18
.text:0000001C      var_14 = -0x14
.text:0000001C      var_8  = -8
.text:0000001C
.text:0000001C 00 B5      PUSH    {LR}
.text:0000001E 08 23      MOVVS   R3, #8
.text:00000020 85 B0      SUB     SP, SP, #0x14
.text:00000022 04 93      STR     R3, [SP,#0x18+var_8]
.text:00000024 07 22      MOVVS   R2, #7
.text:00000026 06 21      MOVVS   R1, #6
.text:00000028 05 20      MOVVS   R0, #5
.text:0000002A 01 AB      ADD     R3, SP, #0x18+var_14
.text:0000002C 07 C3      STMIA   R3!, {R0-R2}
.text:0000002E 04 20      MOVVS   R0, #4
.text:00000030 00 90      STR     R0, [SP,#0x18+var_18]
.text:00000032 03 23      MOVVS   R3, #3
.text:00000034 02 22      MOVVS   R2, #2
.text:00000036 01 21      MOVVS   R1, #1
.text:00000038 A0 A0      ADR     R0, aADBDCDDDEDFDGD ; "a=%d; b=%d; c=%d;
    d=%d; e=%d; f=%d; g=%"...
.text:0000003A 06 F0 D9 F8 BL      __2printf
.text:0000003E
.text:0000003E      loc_3E ; CODE XREF: example13_f+16
.text:0000003E 05 B0      ADD     SP, SP, #0x14
.text:00000040 00 BD      POP     {PC}
```

Это почти то же самое что и в предыдущем примере, только код для Thumb и значения помещаются в стек немного иначе: сначала 8 за первый раз, затем 5, 6, 7 за второй раз и 4 за третий раз.

## Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM): Режим ARM

```
__text:0000290C      _printf_main2
__text:0000290C
__text:0000290C      var_1C = -0x1C
__text:0000290C      var_C  = -0xC
__text:0000290C
__text:0000290C 80 40 2D E9      STMFD   SP!, {R7,LR}
__text:00002910 0D 70 A0 E1      MOV     R7, SP
__text:00002914 14 D0 4D E2      SUB     SP, SP, #0x14
__text:00002918 70 05 01 E3      MOV     R0, #0x1570
__text:0000291C 07 C0 A0 E3      MOV     R12, #7
__text:00002920 00 00 40 E3      MOVTS   R0, #0
__text:00002924 04 20 A0 E3      MOV     R2, #4
__text:00002928 00 00 8F E0      ADD     R0, PC, R0
```

поняли аналогию.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

__text:0000292C 06 30 A0 E3  MOV    R3, #6
__text:00002930 05 10 A0 E3  MOV    R1, #5
__text:00002934 00 20 8D E5  STR     R2, [SP,#0x1C+var_1C]
__text:00002938 0A 10 8D E9  STMFA   SP, {R1,R3,R12}
__text:0000293C 08 90 A0 E3  MOV    R9, #8
__text:00002940 01 10 A0 E3  MOV    R1, #1
__text:00002944 02 20 A0 E3  MOV    R2, #2
__text:00002948 03 30 A0 E3  MOV    R3, #3
__text:0000294C 10 90 8D E5  STR     R9, [SP,#0x1C+var_C]
__text:00002950 A4 05 00 EB  BL      _printf
__text:00002954 07 D0 A0 E1  MOV    SP, R7
__text:00002958 80 80 BD E8  LDMFDD SP!, {R7,PC}

```

Почти то же самое, что мы уже видели, за исключением того, что STMFA (Store Multiple Full Ascending) — это синоним инструкции STMIB (Store Multiple Increment Before). Эта инструкция увеличивает **SP** и только затем записывает в память значение очередного регистра, но не наоборот.

Далее бросается в глаза то, что инструкции как будто бы расположены случайно. Например, значение в регистре R0 подготавливается в трех местах, по адресам 0x2918, 0x2920 и 0x2928, когда это можно было бы сделать в одном месте. Однако, у оптимизирующего компилятора могут быть свои доводы о том, как лучше составлять инструкции друг с другом для лучшей эффективности исполнения. Процессор обычно пытается исполнять одновременно идущие друг за другом инструкции. К примеру, инструкции MOV R0, #0 и ADD R0, PC, R0 не могут быть исполнены одновременно, потому что обе инструкции модифицируют регистр R0. А вот инструкции MOV R0, #0 и MOV R2, #4 легко можно исполнить одновременно, потому что эффекты от их исполнения никак не конфликтуют друг с другом. Вероятно, компилятор старается генерировать код именно таким образом там, где это возможно.

### Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM): Режим Thumb-2

```

__text:00002BA0                                _printf_main2
__text:00002BA0
__text:00002BA0                                var_1C = -0x1C
__text:00002BA0                                var_18 = -0x18
__text:00002BA0                                var_C  = -0xC
__text:00002BA0
__text:00002BA0 80 B5          PUSH    {R7,LR}
__text:00002BA2 6F 46          MOV     R7, SP
__text:00002BA4 85 B0          SUB     SP, SP, #0x14
__text:00002BA6 41 F2 D8 20     MOVW    R0, #0x12D8
__text:00002BAA 4F F0 07 0C     MOV.W   R12, #7
__text:00002BAE C0 F2 00 00     MOVT.W  R0, #0
__text:00002BB2 04 22          MOVS    R2, #4
__text:00002BB4 78 44          ADD     R0, PC ; char *
__text:00002BB6 06 23          MOVS    R3, #6
__text:00002BB8 05 21          MOVS    R1, #5
__text:00002BBA 0D F1 04 0E     ADD.W   LR, SP, #0x1C+var_18
__text:00002BBE 00 92          STR     R2, [SP,#0x1C+var_1C]

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

__text:00002BC0 4F F0 08 09    MOV.W    R9, #8
__text:00002BC4 8E E8 0A 10    STMIA.W  LR, {R1,R3,R12}
__text:00002BC8 01 21         MOV.S    R1, #1
__text:00002BCA 02 22         MOV.S    R2, #2
__text:00002BCC 03 23         MOV.S    R3, #3
__text:00002BCE CD F8 10 90    STR.W    R9, [SP,#0x1C+var_C]
__text:00002BD2 01 F0 0A EA    BLX      _printf
__text:00002BD6 05 B0         ADD     SP, SP, #0x14
__text:00002BD8 80 BD         POP     {R7,PC}

```

Почти то же самое, что и в предыдущем примере, лишь за тем исключением, что здесь используются Thumb/Thumb-2-инструкции.

## ARM64

### Неоптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

Листинг 1.57: Неоптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

```

.LC2:
.string "a=%d; b=%d; c=%d; d=%d; e=%d; f=%d; g=%d; h=%d\n"
f3:
; выделить больше места в стеке:
    sub    sp, sp, #32
; сохранить FP и LR в стековом фрейме:
    stp    x29, x30, [sp,16]
; установить указатель фрейма (FP=SP+16):
    add    x29, sp, 16
    adrp   x0, .LC2 ; "a=%d; b=%d; c=%d; d=%d; e=%d; f=%d; g=%d; h=%d\n"
    add    x0, x0, :lo12:LC2
    mov    w1, 8          ; 9-й аргумент
    str    w1, [sp]       ; сохранить 9-й аргумент в стеке
    mov    w1, 1
    mov    w2, 2
    mov    w3, 3
    mov    w4, 4
    mov    w5, 5
    mov    w6, 6
    mov    w7, 7
    bl     printf
    sub    sp, x29, #16
; восстановить FP и LR
    ldp    x29, x30, [sp,16]
    add    sp, sp, 32
    ret

```

Первые 8 аргументов передаются в X- или W-регистрах: [*Procedure Call Standard for the ARM 64-bit Architecture (AArch64)*, (2013)]<sup>70</sup>. Указатель на строку требует

<sup>70</sup>Также доступно здесь: [http://infocenter.arm.com/help/topic/com.arm.doc.ih0055b/IHI0055B\\_aapcs64.pdf](http://infocenter.arm.com/help/topic/com.arm.doc.ih0055b/IHI0055B_aapcs64.pdf)

64-битного регистра, так что он передается в X0. Все остальные значения имеют 32-битный тип *int*, так что они записываются в 32-битные части регистров (W-). Девятый аргумент (8) передается через стек. Действительно, невозможно передать большое количество аргументов в регистрах, потому что количество регистров ограничено.

Оптимизирующий GCC (Linaro) 4.9 генерирует почти такой же код.

### 1.11.3. MIPS

#### 3 целочисленных аргумента

#### Оптимизирующий GCC 4.4.5

Главное отличие от примера «Hello, world!» в том, что здесь на самом деле вызывается `printf()` вместо `puts()` и ещё три аргумента передаются в регистрах \$5...\$7 (или \$A0...\$A2). Вот почему эти регистры имеют префикс A-. Это значит, что они используются для передачи аргументов.

Листинг 1.58: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (вывод на ассемблере)

```
$LC0:
    .ascii  "a=%d; b=%d; c=%d\000"
main:
; пролог функции:
    lui     $28,%hi(__gnu_local_gp)
    addiu   $sp,$sp,-32
    addiu   $28,$28,%lo(__gnu_local_gp)
    sw      $31,28($sp)
; загрузить адрес printf():
    lw      $25,%call16(printf)($28)
; загрузить адрес текстовой строки и установить первый аргумент printf():
    lui     $4,%hi($LC0)
    addiu   $4,$4,%lo($LC0)
; установить второй аргумент printf():
    li      $5,1                # 0x1
; установить третий аргумент printf():
    li      $6,2                # 0x2
; вызов printf():
    jalr    $25
; установить четвертый аргумент printf() (branch delay slot):
    li      $7,3                # 0x3

; эпилог функции:
    lw      $31,28($sp)
; установить возвращаемое значение в 0:
    move    $2,$0
; возврат
    j       $31
    addiu   $sp,$sp,32 ; branch delay slot
```

Листинг 1.59: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

.text:00000000 main:
.text:00000000
.text:00000000 var_10          = -0x10
.text:00000000 var_4          = -4
.text:00000000
; пролог функции:
.text:00000000                lui     $gp, (__gnu_local_gp >> 16)
.text:00000004                addiu   $sp, -0x20
.text:00000008                la      $gp, (__gnu_local_gp & 0xFFFF)
.text:0000000C                sw      $ra, 0x20+var_4($sp)
.text:00000010                sw      $gp, 0x20+var_10($sp)
; загрузить адрес printf():
.text:00000014                lw      $t9, (printf & 0xFFFF)($gp)
; загрузить адрес текстовой строки и установить первый аргумент printf():
.text:00000018                la      $a0, $LC0          # "a=%d; b=%d; c=%d"
; установить второй аргумент printf():
.text:00000020                li      $a1, 1
; установить третий аргумент printf():
.text:00000024                li      $a2, 2
; вызов printf():
.text:00000028                jalr    $t9
; установить четвертый аргумент printf() (branch delay slot):
.text:0000002C                li      $a3, 3
; эпилог функции:
.text:00000030                lw      $ra, 0x20+var_4($sp)
; установить возвращаемое значение в 0:
.text:00000034                move    $v0, $zero
; возврат
.text:00000038                jr      $ra
.text:0000003C                addiu   $sp, 0x20 ; branch delay slot

```

IDA объединила пару инструкций LUI и ADDIU в одну псевдоинструкцию LA. Вот почему здесь нет инструкции по адресу 0x1C: потому что LA *занимает* 8 байт.

## Неоптимизирующий GCC 4.4.5

Неоптимизирующий GCC более многословен:

Листинг 1.60: Неоптимизирующий GCC 4.4.5 (вывод на ассемблере)

```

$LC0:
    .ascii "a=%d; b=%d; c=%d\000"
main:
; пролог функции:
    addiu   $sp,$sp,-32
    sw      $31,28($sp)
    sw      $fp,24($sp)
    move    $fp,$sp
    lui     $28,%hi(__gnu_local_gp)
    addiu   $28,$28,%lo(__gnu_local_gp)
; загрузить адрес текстовой строки:
    lui     $2,%hi($LC0)

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        addiu    $2,$2,%lo($LC0)
; установить первый аргумент printf():
        move     $4,$2
; установить второй аргумент printf():
        li       $5,1                # 0x1
; установить третий аргумент printf():
        li       $6,2                # 0x2
; установить четвертый аргумент printf():
        li       $7,3                # 0x3
; получить адрес printf():
        lw       $2,%call16(printf)($28)
        nop
; вызов printf():
        move     $25,$2
        jalr     $25
        nop

; эпилог функции:
        lw       $28,16($fp)
; установить возвращаемое значение в 0:
        move     $2,$0
        move     $sp,$fp
        lw       $31,28($sp)
        lw       $fp,24($sp)
        addiu    $sp,$sp,32
; возврат
        j        $31
        nop

```

Листинг 1.61: Неоптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```

.text:00000000 main:
.text:00000000
.text:00000000 var_10                = -0x10
.text:00000000 var_8                  = -8
.text:00000000 var_4                  = -4
.text:00000000
; пролог функции:
.text:00000000                addiu    $sp, -0x20
.text:00000004                sw       $ra, 0x20+var_4($sp)
.text:00000008                sw       $fp, 0x20+var_8($sp)
.text:0000000C                move     $fp, $sp
.text:00000010                la       $gp, __gnu_local_gp
.text:00000018                sw       $gp, 0x20+var_10($sp)
; загрузить адрес текстовой строки:
.text:0000001C                la       $v0, aADBDCD        # "a=%d; b=%d; c=%d"
; установить первый аргумент printf():
.text:00000024                move     $a0, $v0
; установить второй аргумент printf():
.text:00000028                li       $a1, 1
; установить третий аргумент printf():
.text:0000002C                li       $a2, 2
; установить четвертый аргумент printf():
.text:00000030                li       $a3, 3

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

; получить адрес printf():
.text:00000034      lw      $v0, (printf & 0xFFFF)($gp)
.text:00000038      or      $at, $zero
; вызов printf():
.text:0000003C      move    $t9, $v0
.text:00000040      jalr    $t9
.text:00000044      or      $at, $zero ; NOP
; эпилог функции:
.text:00000048      lw      $gp, 0x20+var_10($fp)
; установить возвращаемое значение в 0:
.text:0000004C      move    $v0, $zero
.text:00000050      move    $sp, $fp
.text:00000054      lw      $ra, 0x20+var_4($sp)
.text:00000058      lw      $fp, 0x20+var_8($sp)
.text:0000005C      addiu   $sp, 0x20
; возврат
.text:00000060      jr      $ra
.text:00000064      or      $at, $zero ; NOP

```

## 8 целочисленных аргументов

Снова воспользуемся примером с 9-ю аргументами из предыдущей секции: [1.11.1](#) (стр. 68).

```

#include <stdio.h>

int main()
{
    printf("a=%d; b=%d; c=%d; d=%d; e=%d; f=%d; g=%d; h=%d\n", 1, 2, 3, 4,
    ↵ 4, 5, 6, 7, 8);
    return 0;
};

```

## Оптимизирующий GCC 4.4.5

Только 4 первых аргумента передаются в регистрах \$A0 ...\$A3, так что остальные передаются через стек.

Это соглашение о вызовах O32 (самое популярное в мире MIPS). Другие соглашения о вызовах, или вручную написанный код на ассемблере, могут наделять регистры другими функциями.

SW означает «Store Word» (записать слово из регистра в память). В MIPS нет инструкции для записи значения в память, так что для этого используется пара инструкций (LI/SW).

Листинг 1.62: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (вывод на ассемблере)

```

$LC0:
    .ascii  "a=%d; b=%d; c=%d; d=%d; e=%d; f=%d; g=%d; h=%d\012\000"
main:

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

; пролог функции:
    lui    $28,%hi(__gnu_local_gp)
    addiu  $sp,$sp,-56
    addiu  $28,$28,%lo(__gnu_local_gp)
    sw     $31,52($sp)
; передать 5-й аргумент в стеке:
    li     $2,4                # 0x4
    sw     $2,16($sp)
; передать 6-й аргумент в стеке:
    li     $2,5                # 0x5
    sw     $2,20($sp)
; передать 7-й аргумент в стеке:
    li     $2,6                # 0x6
    sw     $2,24($sp)
; передать 8-й аргумент в стеке:
    li     $2,7                # 0x7
    lw     $25,%call16(sprintf)($28)
    sw     $2,28($sp)
; передать 1-й аргумент в $a0:
    lui    $4,%hi($LC0)
; передать 9-й аргумент в стеке:
    li     $2,8                # 0x8
    sw     $2,32($sp)
    addiu  $4,$4,%lo($LC0)
; передать 2-й аргумент в $a1:
    li     $5,1                # 0x1
; передать 3-й аргумент в $a2:
    li     $6,2                # 0x2
; вызов printf():
    jalr   $25
; передать 4-й аргумент в $a3 (branch delay slot):
    li     $7,3                # 0x3

; эпилог функции:
    lw     $31,52($sp)
; установить возвращаемое значение в 0:
    move   $2,$0
; возврат
    j      $31
    addiu  $sp,$sp,56 ; branch delay slot

```

Листинг 1.63: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```

.text:00000000 main:
.text:00000000
.text:00000000 var_28          = -0x28
.text:00000000 var_24          = -0x24
.text:00000000 var_20          = -0x20
.text:00000000 var_1C          = -0x1C
.text:00000000 var_18          = -0x18
.text:00000000 var_10          = -0x10
.text:00000000 var_4           = -4
.text:00000000
; пролог функции:

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

.text:00000000      lui      $gp, (__gnu_local_gp >> 16)
.text:00000004      addiu    $sp, -0x38
.text:00000008      la       $gp, (__gnu_local_gp & 0xFFFF)
.text:0000000C      sw       $ra, 0x38+var_4($sp)
.text:00000010      sw       $gp, 0x38+var_10($sp)
; передать 5-й аргумент в стеке:
.text:00000014      li       $v0, 4
.text:00000018      sw       $v0, 0x38+var_28($sp)
; передать 6-й аргумент в стеке:
.text:0000001C      li       $v0, 5
.text:00000020      sw       $v0, 0x38+var_24($sp)
; передать 7-й аргумент в стеке:
.text:00000024      li       $v0, 6
.text:00000028      sw       $v0, 0x38+var_20($sp)
; передать 8-й аргумент в стеке:
.text:0000002C      li       $v0, 7
.text:00000030      lw       $t9, (printf & 0xFFFF)($gp)
.text:00000034      sw       $v0, 0x38+var_1C($sp)
; готовить 1-й аргумент в $a0:
.text:00000038      lui      $a0, ($LC0 >> 16) # "a=%d; b=%d;
      c=%d; d=%d; e=%d; f=%d; g=%"...
; передать 9-й аргумент в стеке:
.text:0000003C      li       $v0, 8
.text:00000040      sw       $v0, 0x38+var_18($sp)
; передать 1-й аргумент в $a0:
.text:00000044      la       $a0, ($LC0 & 0xFFFF) # "a=%d; b=%d;
      c=%d; d=%d; e=%d; f=%d; g=%"...
; передать 2-й аргумент в $a1:
.text:00000048      li       $a1, 1
; передать 3-й аргумент в $a2:
.text:0000004C      li       $a2, 2
; вызов printf():
.text:00000050      jalr     $t9
; передать 4-й аргумент в $a3 (branch delay slot):
.text:00000054      li       $a3, 3
; эпилог функции:
.text:00000058      lw       $ra, 0x38+var_4($sp)
; установить возвращаемое значение в 0:
.text:0000005C      move     $v0, $zero
; возврат
.text:00000060      jr       $ra
.text:00000064      addiu    $sp, 0x38 ; branch delay slot

```

## Неоптимизирующий GCC 4.4.5

Неоптимизирующий GCC более многословен:

Листинг 1.64: Неоптимизирующий GCC 4.4.5 (вывод на ассемблере)

```

$LC0:
      .ascii  "a=%d; b=%d; c=%d; d=%d; e=%d; f=%d; g=%d; h=%d\012\000"
main:
; пролог функции:

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

        addiu    $sp,$sp,-56
        sw       $31,52($sp)
        sw       $fp,48($sp)
        move     $fp,$sp
        lui      $28,%hi(__gnu_local_gp)
        addiu    $28,$28,%lo(__gnu_local_gp)
        lui      $2,%hi($LC0)
        addiu    $2,$2,%lo($LC0)
; передать 5-й аргумент в стеке:
        li       $3,4                                # 0x4
        sw       $3,16($sp)
; передать 6-й аргумент в стеке:
        li       $3,5                                # 0x5
        sw       $3,20($sp)
; передать 7-й аргумент в стеке:
        li       $3,6                                # 0x6
        sw       $3,24($sp)
; передать 8-й аргумент в стеке:
        li       $3,7                                # 0x7
        sw       $3,28($sp)
; передать 9-й аргумент в стеке:
        li       $3,8                                # 0x8
        sw       $3,32($sp)
; передать 1-й аргумент в $a0:
        move     $4,$2
; передать 2-й аргумент в $a1:
        li       $5,1                                # 0x1
; передать 3-й аргумент в $a2:
        li       $6,2                                # 0x2
; передать 4-й аргумент в $a3:
        li       $7,3                                # 0x3
; вызов printf():
        lw       $2,%call16(printf)($28)
        nop
        move     $25,$2
        jalr     $25
        nop
; эпилог функции:
        lw       $28,40($fp)
; установить возвращаемое значение в 0:
        move     $2,$0
        move     $sp,$fp
        lw       $31,52($sp)
        lw       $fp,48($sp)
        addiu    $sp,$sp,56
; возврат
        j        $31
        nop

```

Листинг 1.65: Неоптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```

.text:00000000 main:
.text:00000000
.text:00000000 var_28          = -0x28

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

.text:00000000 var_24      = -0x24
.text:00000000 var_20      = -0x20
.text:00000000 var_1C      = -0x1C
.text:00000000 var_18      = -0x18
.text:00000000 var_10      = -0x10
.text:00000000 var_8       = -8
.text:00000000 var_4       = -4
.text:00000000
; пролог функции:
.text:00000000          addiu   $sp, -0x38
.text:00000004          sw      $ra, 0x38+var_4($sp)
.text:00000008          sw      $fp, 0x38+var_8($sp)
.text:0000000C          move    $fp, $sp
.text:00000010          la      $gp, __gnu_local_gp
.text:00000018          sw      $gp, 0x38+var_10($sp)
.text:0000001C          la      $v0, aADBDCDDDEDFDGD # "a=%d; b=%d;
               c=%d; d=%d; e=%d; f=%d; g=%"...
; передать 5-й аргумент в стеке:
.text:00000024          li      $v1, 4
.text:00000028          sw      $v1, 0x38+var_28($sp)
; передать 6-й аргумент в стеке:
.text:0000002C          li      $v1, 5
.text:00000030          sw      $v1, 0x38+var_24($sp)
; передать 7-й аргумент в стеке:
.text:00000034          li      $v1, 6
.text:00000038          sw      $v1, 0x38+var_20($sp)
; передать 8-й аргумент в стеке:
.text:0000003C          li      $v1, 7
.text:00000040          sw      $v1, 0x38+var_1C($sp)
; передать 9-й аргумент в стеке:
.text:00000044          li      $v1, 8
.text:00000048          sw      $v1, 0x38+var_18($sp)
; передать 1-й аргумент в $a0:
.text:0000004C          move    $a0, $v0
; передать 2-й аргумент в $a1:
.text:00000050          li      $a1, 1
; передать 3-й аргумент в $a2:
.text:00000054          li      $a2, 2
; передать 4-й аргумент в $a3:
.text:00000058          li      $a3, 3
; вызов printf():
.text:0000005C          lw      $v0, (printf & 0xFFFF)($gp)
.text:00000060          or      $at, $zero
.text:00000064          move    $t9, $v0
.text:00000068          jalr    $t9
.text:0000006C          or      $at, $zero ; NOP
; эпилог функции:
.text:00000070          lw      $gp, 0x38+var_10($fp)
; установить возвращаемое значение в 0:
.text:00000074          move    $v0, $zero
.text:00000078          move    $sp, $fp
.text:0000007C          lw      $ra, 0x38+var_4($sp)
.text:00000080          lw      $fp, 0x38+var_8($sp)
.text:00000084          addiu   $sp, 0x38

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
; возврат
.text:00000088          jr      $ra
.text:0000008C          or      $at, $zero ; NOP
```

### 1.11.4. Вывод

Вот примерный скелет вызова функции:

Листинг 1.66: x86

```
...
PUSH третий аргумент
PUSH второй аргумент
PUSH первый аргумент
CALL функция
; модифицировать указатель стека (если нужно)
```

Листинг 1.67: x64 (MSVC)

```
MOV RCX, первый аргумент
MOV RDX, второй аргумент
MOV R8, третий аргумент
MOV R9, 4-й аргумент
...
PUSH 5-й, 6-й аргумент, и т.д. (если нужно)
CALL функция
; модифицировать указатель стека (если нужно)
```

Листинг 1.68: x64 (GCC)

```
MOV RDI, первый аргумент
MOV RSI, второй аргумент
MOV RDX, третий аргумент
MOV RCX, 4-й аргумент
MOV R8, 5-й аргумент
MOV R9, 6-й аргумент
...
PUSH 7-й, 8-й аргумент, и т.д. (если нужно)
CALL функция
; модифицировать указатель стека (если нужно)
```

Листинг 1.69: ARM

```
MOV R0, первый аргумент
MOV R1, второй аргумент
MOV R2, третий аргумент
MOV R3, 4-й аргумент
; передать 5-й, 6-й аргумент, и т.д., в стеке (если нужно)
BL функция
; модифицировать указатель стека (если нужно)
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

## Листинг 1.70: ARM64

```
MOV X0, первый аргумент
MOV X1, второй аргумент
MOV X2, третий аргумент
MOV X3, 4-й аргумент
MOV X4, 5-й аргумент
MOV X5, 6-й аргумент
MOV X6, 7-й аргумент
MOV X7, 8-й аргумент
; передать 9-й, 10-й аргумент, и т.д., в стеке (если нужно)
BL функция
; модифицировать указатель стека (если нужно)
```

## Листинг 1.71: MIPS (соглашение о вызовах O32)

```
LI $4, первый аргумент ; AKA $A0
LI $5, второй аргумент ; AKA $A1
LI $6, третий аргумент ; AKA $A2
LI $7, 4-й аргумент ; AKA $A3
; передать 5-й, 6-й аргумент, и т.д., в стеке (если нужно)
LW temp_reg, адрес функции
JALR temp_reg
```

### 1.11.5. Кстати

Кстати, разница между способом передачи параметров принятая в x86, x64, fastcall, ARM и MIPS неплохо иллюстрирует тот важный момент, что процессору, в общем, всё равно, как будут передаваться параметры функций. Можно создать компилятор, который будет передавать их при помощи указателя на структуру с параметрами, не пользуясь стеком вообще.

Регистры \$A0...\$A3 в MIPS так названы только для удобства (это соглашение о вызовах O32). Программисты могут использовать любые другие регистры (может быть, только кроме \$ZERO) для передачи данных или любое другое соглашение о вызовах.

**CPU** не знает о соглашениях о вызовах вообще.

Можно также вспомнить, что начинающие программисты на ассемблере передают параметры в другие функции обычно через регистры, без всякого явного порядка, или даже через глобальные переменные. И всё это нормально работает.

## 1.12. scanf()

Теперь попробуем использовать `scanf()`.

### 1.12.1. Простой пример

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int x;
    printf ("Enter X:\n");

    scanf ("%d", &x);

    printf ("You entered %d...\n", x);

    return 0;
};
```

Использовать `scanf()` в наши времена для того, чтобы спросить у пользователя что-то — не самая хорошая идея. Но так мы проиллюстрируем передачу указателя на переменную типа *int*.

## Об указателях

Это одна из фундаментальных вещей в программировании. Часто большой массив, структуру или объект передавать в другую функцию путем копирования данных невыгодно, а передать адрес массива, структуры или объекта куда проще. Например, если вы собираетесь вывести в консоль текстовую строку, достаточно только передать её адрес в ядро ОС.

К тому же, если вызываемая функция (*callee*) должна изменить что-то в этом большом массиве или структуре, то возвращать её полностью так же абсурдно. Так что самое простое, что можно сделать, это передать в функцию-*callee* адрес массива или структуры, и пусть *callee* что-то там изменит.

Указатель в Си/Си++ — это просто адрес какого-либо места в памяти.

В x86 адрес представляется в виде 32-битного числа (т.е. занимает 4 байта), а в x86-64 как 64-битное число (занимает 8 байт). Кстати, отсюда негодование некоторых людей, связанное с переходом на x86-64 — на этой архитектуре все указатели занимают в 2 раза больше места, в том числе и в “дорогой” кэш-памяти.

При некотором упорстве можно работать только с безтиповыми указателями (*void\**), например, стандартная функция `memcpy()`, копирующая блок из одного места памяти в другое принимает на вход 2 указателя типа *void\**, потому что нельзя заранее предугадать, какого типа блок вы собираетесь копировать. Для копирования тип данных не важен, важен только размер блока.

Также указатели широко используются, когда функции нужно вернуть более одного значения (мы ещё вернемся к этому в будущем (3.21 (стр. 779))).

Функция `scanf()` — это как раз такой случай.

Помимо того, что этой функции нужно показать, сколько значений было прочитано успешно, ей ещё и нужно вернуть сами значения.

Тип указателя в Си/Си++ нужен только для проверки типов на стадии компиляции.

Внутри, в скомпилированном коде, никакой информации о типах указателей нет вообще.

## x86

### MSVC

Что получаем на ассемблере, компилируя в MSVC 2010:

```
CONST    SEGMENT
$SG3831   DB    'Enter X:', 0aH, 00H
$SG3832   DB    '%d', 00H
$SG3833   DB    'You entered %d...', 0aH, 00H
CONST    ENDS
PUBLIC    _main
EXTRN     _scanf:PROC
EXTRN     _printf:PROC
; Function compile flags: /OdtP
_TEXT    SEGMENT
_x$ = -4                                     ; size = 4
_main     PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    ecx
    push    OFFSET $SG3831 ; 'Enter X:'
    call    _printf
    add     esp, 4
    lea     eax, DWORD PTR _x$[ebp]
    push    eax
    push    OFFSET $SG3832 ; '%d'
    call    _scanf
    add     esp, 8
    mov     ecx, DWORD PTR _x$[ebp]
    push    ecx
    push    OFFSET $SG3833 ; 'You entered %d...'
    call    _printf
    add     esp, 8

    ; возврат 0
    xor     eax, eax
    mov     esp, ebp
    pop     ebp
    ret     0
_main     ENDP
_TEXT     ENDS
```

Переменная x является локальной.

По стандарту Си/Си++ она доступна только из этой же функции и нигде более. Так получилось, что локальные переменные располагаются в стеке. Мо-

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

жет быть, можно было бы использовать и другие варианты, но в x86 это традиционно так.

Следующая после пролога инструкция `PUSH ECX` не ставит своей целью сохранить значение регистра `ECX`. (Заметьте отсутствие соответствующей инструкции `POP ECX` в конце функции).

Она на самом деле выделяет в стеке 4 байта для хранения `x` в будущем.

Доступ к `x` будет осуществляться при помощи объявленного макроса `_x$` (он равен `-4`) и регистра `EBP` указывающего на текущий фрейм.

Во всё время исполнения функции `EBP` указывает на текущий фрейм и через `EBP+смещение` можно получить доступ как к локальным переменным функции, так и аргументам функции.

Можно было бы использовать `ESP`, но он во время исполнения функции часто меняется, а это не удобно. Так что можно сказать, что `EBP` это замороженное состояние `ESP` на момент начала исполнения функции.

Разметка типичного стекового фрейма в 32-битной среде:

...	...
<code>EBP-8</code>	локальная переменная #2, маркируется в IDA как <code>var_8</code>
<code>EBP-4</code>	локальная переменная #1, маркируется в IDA как <code>var_4</code>
<code>EBP</code>	сохраненное значение <code>EBP</code>
<code>EBP+4</code>	адрес возврата
<code>EBP+8</code>	аргумент #1, маркируется в IDA как <code>arg_0</code>
<code>EBP+0xC</code>	аргумент #2, маркируется в IDA как <code>arg_4</code>
<code>EBP+0x10</code>	аргумент #3, маркируется в IDA как <code>arg_8</code>
...	...

У функции `scanf()` в нашем примере два аргумента.

Первый — указатель на строку, содержащую `%d` и второй — адрес переменной `x`.

Вначале адрес `x` помещается в регистр `EAX` при помощи инструкции `lea eax, DWORD PTR _x$[ebp]`.

Инструкция `LEA` означает *load effective address*, и часто используется для формирования адреса чего-либо (.1.6 (стр. 1308)).

Можно сказать, что в данном случае `LEA` просто помещает в `EAX` результат суммы значения в регистре `EBP` и макроса `_x$`.

Это тоже что и `lea eax, [ebp-4]`.

Итак, от значения `EBP` отнимается 4 и помещается в `EAX`. Далее значение `EAX` заталкивается в стек и вызывается `scanf()`.

После этого вызывается `printf()`. Первый аргумент вызова строка: `You entered %d...\n`.

Второй аргумент: `mov ecx, [ebp-4]`. Эта инструкция помещает в `ECX` не адрес переменной `x`, а её значение.

---

Далее значение ECX заталкивается в стек и вызывается `printf()`.



## MSVC + OllyDbg

Попробуем этот же пример в OllyDbg. Загружаем, нажимаем F8 (сделать шаг, не входя в функцию) до тех пор, пока не окажемся в своем исполняемом файле, а не в `ntdll.dll`. Прокручиваем вверх до тех пор, пока не найдем `main()`. Щелкаем на первой инструкции (`PUSH EBP`), нажимаем F2 (*set a breakpoint*), затем F9 (*Run*) и точка останова срабатывает на начале `main()`.

Трассируем до того места, где готовится адрес переменной `x`:

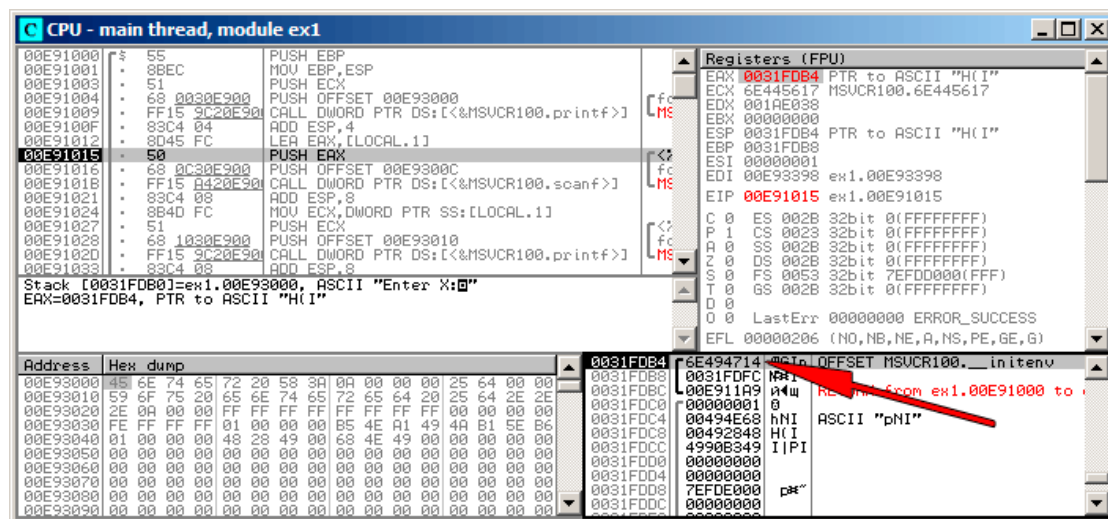


Рис. 1.13: OllyDbg: вычисляется адрес локальной переменной

На EAX в окне регистров можно нажать правой кнопкой и далее выбрать «Follow in stack». Этот адрес покажется в окне стека.

Смотрите, это переменная в локальном стеке. Там дорисована красная стрелка. И там сейчас какой-то мусор (0x6E494714). Адрес этого элемента стека сейчас, при помощи `PUSH` запишется в этот же стек рядом. Трассируем при помощи F8 вплоть до конца исполнения `scanf()`. А пока `scanf()` выполняется, в консольном окне, вводим, например, 123:

```
Enter X:
123
```

Вот тут scanf() отработал:

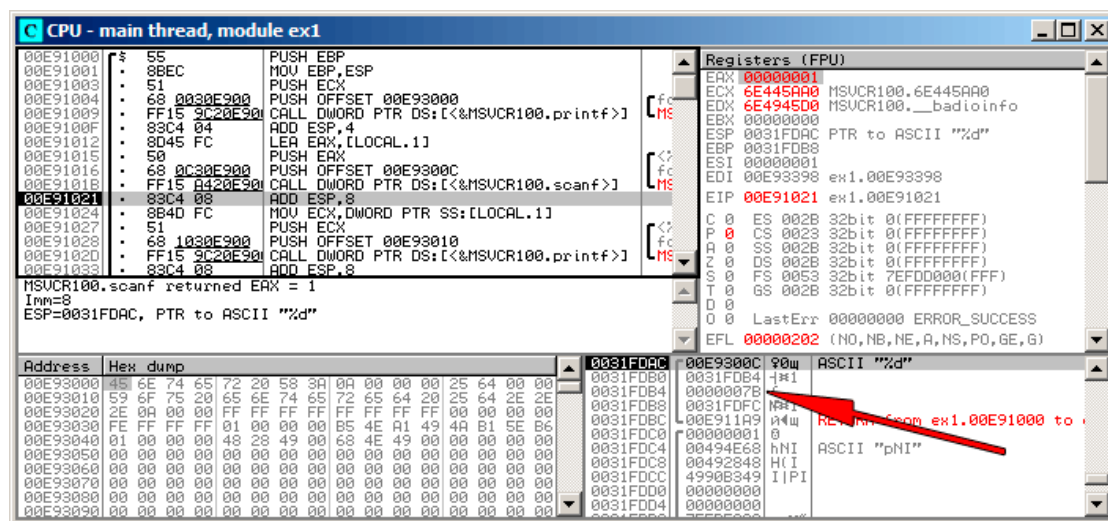


Рис. 1.14: OllyDbg: scanf() исполнилась

scanf() вернул 1 в EAX, что означает, что он успешно прочитал одно значение. В наблюдаемом нами элементе стека теперь 0x7B (123).

Чуть позже это значение копируется из стека в регистр ECX и передается в printf():

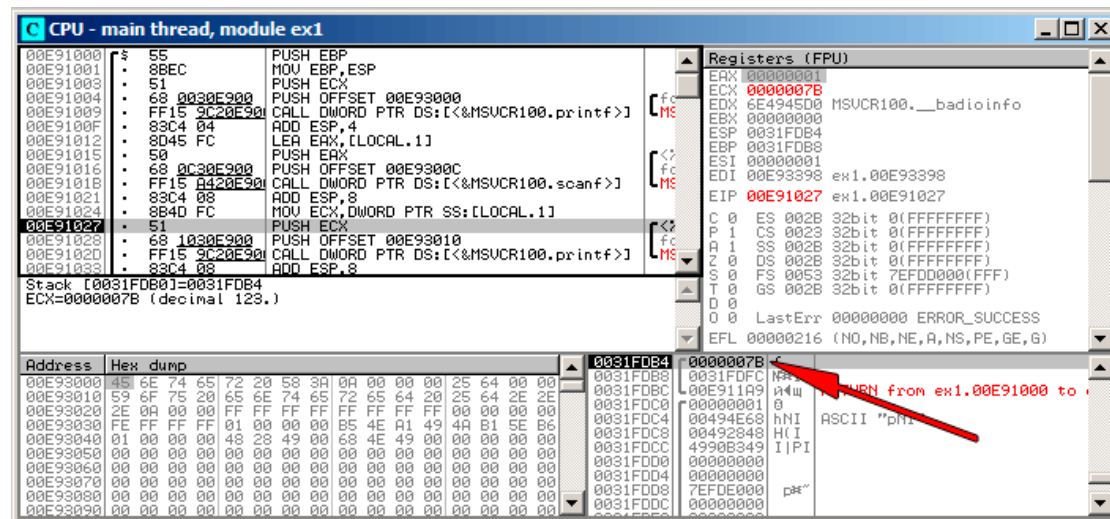


Рис. 1.15: OllyDbg: готовим значение для передачи в printf()

## GCC

Попробуем тоже самое скомпилировать в Linux при помощи GCC 4.4.1:

```
main                proc near

var_20              = dword ptr -20h
var_1C              = dword ptr -1Ch
var_4               = dword ptr -4

    push    ebp
    mov     ebp, esp
    and     esp, 0FFFFFFF0h
    sub     esp, 20h
    mov     [esp+20h+var_20], offset aEnterX ; "Enter X:"
    call    _puts
    mov     eax, offset aD ; "%d"
    lea     edx, [esp+20h+var_4]
    mov     [esp+20h+var_1C], edx
    mov     [esp+20h+var_20], eax
    call    __isoc99_scanf
    mov     edx, [esp+20h+var_4]
    mov     eax, offset aYouEnteredD____ ; "You entered %d...\n"
    mov     [esp+20h+var_1C], edx
    mov     [esp+20h+var_20], eax
    call    _printf
    mov     eax, 0
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

main	leave retn endp
------	-----------------------

GCC заменил первый вызов `printf()` на `puts()`. Почему это было сделано, уже было описано ранее (1.5.3 (стр. 28)).

Далее всё как и прежде — параметры заталкиваются через стек при помощи `MOV`.

## Кстати

Этот простой пример иллюстрирует то обстоятельство, что компилятор преобразует список выражений в Си/Си++-блоке просто в последовательный набор инструкций. Между выражениями в Си/Си++ ничего нет, и в итоговом машинном коде между ними тоже ничего нет, управление переходит от одной инструкции к следующей за ней.

## x64

Всё то же самое, только используются регистры вместо стека для передачи аргументов функций.

## MSVC

Листинг 1.72: MSVC 2012 x64

_DATA	SEGMENT	
\$SG1289	DB	'Enter X:', 0aH, 00H
\$SG1291	DB	'%d', 00H
\$SG1292	DB	'You entered %d...', 0aH, 00H
_DATA	ENDS	
_TEXT	SEGMENT	
x\$ = 32		
main	PROC	
\$LN3:		
	sub	rsp, 56
	lea	rcx, OFFSET FLAT:\$SG1289 ; 'Enter X:'
	call	printf
	lea	rdx, QWORD PTR x\$[rsp]
	lea	rcx, OFFSET FLAT:\$SG1291 ; '%d'
	call	scanf
	mov	edx, DWORD PTR x\$[rsp]
	lea	rcx, OFFSET FLAT:\$SG1292 ; 'You entered %d...'
	call	printf
		; возврат 0
	xor	eax, eax
	add	rsp, 56

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        ret     0
main     ENDP
_TEXT   ENDS

```

## GCC

Листинг 1.73: Оптимизирующий GCC 4.4.6 x64

```

.LC0:
.string "Enter X:"
.LC1:
.string "%d"
.LC2:
.string "You entered %d...\n"

main:
    sub     rsp, 24
    mov     edi, OFFSET FLAT:.LC0 ; "Enter X:"
    call    puts
    lea     rsi, [rsp+12]
    mov     edi, OFFSET FLAT:.LC1 ; "%d"
    xor     eax, eax
    call    __isoc99_scanf
    mov     esi, DWORD PTR [rsp+12]
    mov     edi, OFFSET FLAT:.LC2 ; "You entered %d...\n"
    xor     eax, eax
    call    printf

    ; возврат 0
    xor     eax, eax
    add     rsp, 24
    ret

```

## ARM

### Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

```

.text:00000042          scanf_main
.text:00000042
.text:00000042          var_8          = -8
.text:00000042
.text:00000042 08 B5          PUSH    {R3,LR}
.text:00000044 A9 A0          ADR     R0, aEnterX ; "Enter X:\n"
.text:00000046 06 F0 D3 F8    BL      __2printf
.text:0000004A 69 46          MOV     R1, SP
.text:0000004C AA A0          ADR     R0, aD ; "%d"
.text:0000004E 06 F0 CD F8    BL      __0scanf
.text:00000052 00 99          LDR     R1, [SP,#8+var_8]
.text:00000054 A9 A0          ADR     R0, aYouEnteredD__ ; "You entered
    %d...\n"

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
.text:00000056 06 F0 CB F8 BL      __2printf
.text:0000005A 00 20      MOVS    R0, #0
.text:0000005C 08 BD      POP     {R3,PC}
```

Чтобы `scanf()` мог вернуть значение, ему нужно передать указатель на переменную типа *int*. *int* — 32-битное значение, для его хранения нужно только 4 байта, и оно помещается в 32-битный регистр.

Место для локальной переменной *x* выделяется в стеке, IDA наименовала её *var\_8*. Впрочем, место для неё выделять не обязательно, т.к. [указатель стека SP](#) уже указывает на место, свободное для использования. Так что значение указателя [SP](#) копируется в регистр R1, и вместе с *format*-строкой, передается в `scanf()`.

Инструкции PUSH/POP в ARM работают иначе, чем в x86 (тут всё наоборот). Это синонимы инструкций STM/STMDB/LDM/LDMIA. И инструкция PUSH в начале записывает в стек значение, затем вычитает 4 из [SP](#). POP в начале прибавляет 4 к [SP](#), затем читает значение из стека. Так что после PUSH, [SP](#) указывает на неиспользуемое место в стеке. Его и использует `scanf()`, а затем и `printf()`.

LDMIA означает *Load Multiple Registers Increment address After each transfer*. STMDB означает *Store Multiple Registers Decrement address Before each transfer*.

Позже, при помощи инструкции LDR, это значение перемещается из стека в регистр R1, чтобы быть переданным в `printf()`.

## ARM64

Листинг 1.74: Неоптимизирующий GCC 4.9.1 ARM64

```
1  .LC0:
2      .string "Enter X:"
3  .LC1:
4      .string "%d"
5  .LC2:
6      .string "You entered %d...\n"
7  scanf_main:
8      ; вычесть 32 из SP, затем сохранить FP и LR в стековом фрейме:
9      stp    x29, x30, [sp, -32]!
10     ; установить стековый фрейм (FP=SP)
11     add    x29, sp, 0
12     ; загрузить указатель на строку "Enter X:"
13     adrp   x0, .LC0
14     add    x0, x0, :lo12:LC0
15     ; X0=указатель на строку "Enter X:"
16     ; вывести её:
17     bl     puts
18     ; загрузить указатель на строку "%d":
19     adrp   x0, .LC1
20     add    x0, x0, :lo12:LC1
21     ; найти место в стековом фрейме для переменной "x" (X1=FP+28):
22     add    x1, x29, 28
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

23 ; X1=адрес переменной "x"
24 ; передать адрес в scanf() и вызвать её:
25     bl    __isoc99_scanf
26 ; загрузить 32-битное значение из переменной в стековом фрейме:
27     ldr    w1, [x29,28]
28 ; W1=x
29 ; загрузить указатель на строку "You entered %d...\n"
30 ; printf() возьмет текстовую строку из X0 и переменную "x" из X1 (или W1)
31     adrp   x0, .LC2
32     add    x0, x0, :lo12:.LC2
33     bl     printf
34 ; возврат 0
35     mov    w0, 0
36 ; восстановить FP и LR, затем прибавить 32 к SP:
37     ldp    x29, x30, [sp], 32
38     ret

```

Под стековый фрейм выделяется 32 байта, что больше чем нужно. Может быть, это связано с выравниваем по границе памяти? Самая интересная часть — это поиск места под переменную *x* в стековом фрейме (строка 22). Почему 28? Почему-то, компилятор решил расположить эту переменную в конце стекового фрейма, а не в начале. Адрес потом передается в `scanf()`, которая просто сохраняет значение, введенное пользователем, в памяти по этому адресу. Это 32-битное значение типа *int*. Значение загружается в строке 27 и затем передается в `printf()`.

## MIPS

Для переменной *x* выделено место в стеке, и к нему будут производиться обращения как `$sp + 24`.

Её адрес передается в `scanf()`, а значение прочитанное от пользователя загружается используя инструкцию LW («Load Word» — загрузить слово) и затем оно передается в `printf()`.

Листинг 1.75: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (вывод на ассемблере)

```

$LC0:
    .ascii  "Enter X:\000"
$LC1:
    .ascii  "%d\000"
$LC2:
    .ascii  "You entered %d...\012\000"
main:
; пролог функции:
    lui     $28,%hi(__gnu_local_gp)
    addiu   $sp,$sp,-40
    addiu   $28,$28,%lo(__gnu_local_gp)
    sw      $31,36($sp)
; вызов puts():
    lw      $25,%call16(puts)($28)
    lui     $4,%hi($LC0)
    jalr    $25

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

        addiu    $4,$4,%lo($LC0) ; branch delay slot
; вызов scanf():
        lw       $28,16($sp)
        lui      $4,%hi($LC1)
        lw       $25,%call16(__isoc99_scanf)($28)
; установить второй аргумент для scanf(), $a1=$sp+24:
        addiu    $5,$sp,24
        jalr     $25
        addiu    $4,$4,%lo($LC1) ; branch delay slot

; вызов printf():
        lw       $28,16($sp)
; установить второй аргумент для printf(),
; загрузить слово по адресу $sp+24:
        lw       $5,24($sp)
        lw       $25,%call16(printf)($28)
        lui      $4,%hi($LC2)
        jalr     $25
        addiu    $4,$4,%lo($LC2) ; branch delay slot

; эпилог функции:
        lw       $31,36($sp)
; установить возвращаемое значение в 0:
        move     $2,$0
; возврат:
        j        $31
        addiu    $sp,$sp,40      ; branch delay slot

```

IDA показывает разметку стека следующим образом:

Листинг 1.76: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```

.text:00000000 main:
.text:00000000
.text:00000000 var_18    = -0x18
.text:00000000 var_10    = -0x10
.text:00000000 var_4     = -4
.text:00000000
; пролог функции:
.text:00000000          lui      $gp, (__gnu_local_gp >> 16)
.text:00000004          addiu    $sp, -0x28
.text:00000008          la       $gp, (__gnu_local_gp & 0xFFFF)
.text:0000000C          sw       $ra, 0x28+var_4($sp)
.text:00000010          sw       $gp, 0x28+var_18($sp)
; вызов puts():
.text:00000014          lw       $t9, (puts & 0xFFFF)($gp)
.text:00000018          lui      $a0, ($LC0 >> 16) # "Enter X:"
.text:0000001C          jalr     $t9
.text:00000020          la       $a0, ($LC0 & 0xFFFF) # "Enter X:" ; branch
                    delay slot
; вызов scanf():
.text:00000024          lw       $gp, 0x28+var_18($sp)
.text:00000028          lui      $a0, ($LC1 >> 16) # "%d"
.text:0000002C          lw       $t9, (__isoc99_scanf & 0xFFFF)($gp)

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!



```

; установить второй аргумент для scanf(), $a1=$sp+24:
.text:00000030      addiu   $a1, $sp, 0x28+var_10
.text:00000034      jalr    $t9 ; branch delay slot
.text:00000038      la      $a0, ($LC1 & 0xFFFF) # "%d"
; вызов printf():
.text:0000003C      lw      $gp, 0x28+var_18($sp)
; установить второй аргумент для printf(),
; загрузить слово по адресу $sp+24:
.text:00000040      lw      $a1, 0x28+var_10($sp)
.text:00000044      lw      $t9, (printf & 0xFFFF)($gp)
.text:00000048      lui     $a0, ($LC2 >> 16) # "You entered %d...\n"
.text:0000004C      jalr    $t9
.text:00000050      la      $a0, ($LC2 & 0xFFFF) # "You entered %d...\n"
; branch delay slot
; эпилог функции:
.text:00000054      lw      $ra, 0x28+var_4($sp)
; установить возвращаемое значение в 0:
.text:00000058      move    $v0, $zero
; возврат:
.text:0000005C      jr      $ra
.text:00000060      addiu   $sp, 0x28 ; branch delay slot

```

### 1.12.2. Классическая ошибка

Это очень популярная ошибка (и/или опечатка) — передать значение `x` вместо указателя на `x`:

```

#include <stdio.h>

int main()
{
    int x;
    printf ("Enter X:\n");

    scanf ("%d", x); // BUG

    printf ("You entered %d...\n", x);

    return 0;
};

```

Что тут происходит? `x` не инициализирована и содержит случайный шум из локального стека. Когда вызывается `scanf()`, ф-ция берет строку от пользователя, парсит её, получает число и пытается записать в `x`, считая его как адрес в памяти. Но там случайный шум, так что `scanf()` будет пытаться писать по случайному адресу. Скорее всего, процесс упадет.

Интересно что некоторые [CRT](#)-библиотеки, в отладочной сборке, заполняют только что выделенную память визуальными различимыми числами вроде `0xCCCCCCCC` или `0x0BADF00D`, итд. В этом случае, `x` может содержать `0xCCCCCCCC`, и `scanf()` попытается писать по адресу `0xCCCCCCCC`. Если вы заметите что что-то в вашем процессе пытается писать по адресу `0xCCCCCCCC`, вы поймете, что неини-

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

циализированная переменная (или указатель) используется без инициализации. Это лучше, чем если только что выделенная память очищается нулевыми байтами.

### 1.12.3. Глобальные переменные

А что если переменная `x` из предыдущего примера будет глобальной переменной, а не локальной? Тогда к ней смогут обращаться из любого другого места, а не только из тела функции. Глобальные переменные считаются **анти-паттерном**, но ради примера мы можем себе это позволить.

```
#include <stdio.h>

// теперь x это глобальная переменная
int x;

int main()
{
    printf ("Enter X:\n");

    scanf ("%d", &x);

    printf ("You entered %d...\n", x);

    return 0;
};
```

#### MSVC: x86

```
_DATA    SEGMENT
_COMM    _x:DWORD
$SG2456  DB    'Enter X:', 0aH, 00H
$SG2457  DB    '%d', 00H
$SG2458  DB    'You entered %d...', 0aH, 00H
_DATA    ENDS
PUBLIC   _main
EXTRN    _scanf:PROC
EXTRN    _printf:PROC
; Function compile flags: /Odtp
_TEXT    SEGMENT
_main    PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    OFFSET $SG2456
    call    _printf
    add     esp, 4
    push    OFFSET _x
    push    OFFSET $SG2457
    call    _scanf
    add     esp, 8
    mov     eax, DWORD PTR _x
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

push    eax
push    OFFSET $SG2458
call    _printf
add     esp, 8
xor     eax, eax
pop     ebp
ret     0
_main   ENDP
_TEXT   ENDS

```

В целом ничего особенного. Теперь `x` объявлена в сегменте `_DATA`. Память для неё в стеке более не выделяется. Все обращения к ней происходит не через стек, а уже напрямую. Неинициализированные глобальные переменные не занимают места в исполняемом файле (и действительно, зачем в исполняемом файле нужно выделять место под изначально нулевые переменные?), но тогда, когда к этому месту в памяти кто-то обратится, ОС подставит туда блок, состоящий из нулей<sup>71</sup>.

Попробуем изменить объявление этой переменной:

```
int x=10; // значение по умолчанию
```

Выйдет в итоге:

```

_DATA   SEGMENT
_x      DD      0aH
...

```

Здесь уже по месту этой переменной записано `0xA` с типом `DD` (dword = 32 бита).

Если вы откроете скомпилированный `.exe`-файл в [IDA](#), то увидите, что `x` находится в начале сегмента `_DATA`, после этой переменной будут текстовые строки.

А вот если вы откроете в [IDA.exe](#) скомпилированный в прошлом примере, где значение `x` не определено, то вы увидите:

Листинг 1.77: [IDA](#)

```

.data:0040FA80 _x          dd ?      ; DATA XREF: _main+10
.data:0040FA80          ; _main+22
.data:0040FA84 dword_40FA84  dd ?      ; DATA XREF: _memset+1E
.data:0040FA84          ; unknown_libname_1+28
.data:0040FA88 dword_40FA88  dd ?      ; DATA XREF: __sbh_find_block+5
.data:0040FA88          ; __sbh_free_block+2BC
.data:0040FA8C ; LPVOID lpMem
.data:0040FA8C lpMem      dd ?      ; DATA XREF: __sbh_find_block+B
.data:0040FA8C          ; __sbh_free_block+2CA
.data:0040FA90 dword_40FA90  dd ?      ; DATA XREF: _V6_HeapAlloc+13
.data:0040FA90          ; __calloc_impl+72
.data:0040FA94 dword_40FA94  dd ?      ; DATA XREF: __sbh_free_block+2FE

```

<sup>71</sup>Так работает [VM](#)

\_x обозначен как ?, наряду с другими переменными не требующими инициализации. Это означает, что при загрузке .exe в память, место под всё это выделено будет и будет заполнено нулевыми байтами [ISO/IEC 9899:TC3 (C C99 standard), (2007)6.7.8p10]. Но в самом .exe ничего этого нет. Неинициализированные переменные не занимают места в исполняемых файлах. Это удобно для больших массивов, например.

## MSVC: x86 + OllyDbg

Тут даже проще:

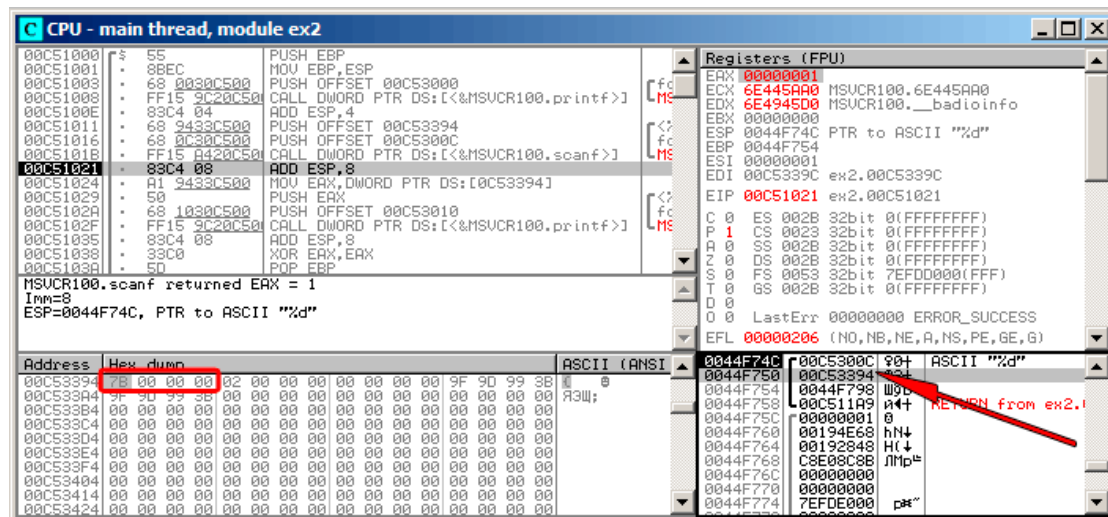


Рис. 1.16: OllyDbg: после исполнения scanf()

Переменная хранится в сегменте данных. Кстати, после исполнения инструкции PUSH (заталкивающей адрес  $x$ ) адрес появится в стеке, и на этом элементе можно нажать правой кнопкой, выбрать «Follow in dump». И в окне памяти слева появится эта переменная.

После того как в консоли введем 123, здесь появится 0x7B.

Почему самый первый байт это 7B? По логике вещей, здесь должно было бы быть 00 00 00 7B. Это называется [endianness](#), и в x86 принят формат *little-endian*. Это означает, что в начале записывается самый младший байт, а заканчивается самым старшим байтом. Больше об этом: [2.8](#) (стр. 599).

Позже из этого места в памяти 32-битное значение загружается в EAX и передается в printf().

Адрес переменной  $x$  в памяти 0x00C53394.

В OllyDbg мы можем посмотреть карту памяти процесса (Alt-M) и увидим, что этот адрес внутри PE-сегмента `.data` нашей программы:

Address	Size	Owner	Section	Contains	Type	Access	Initial	Mapped as
00070000	00007000				Map	R	R	C:\Windows\System32\locale.nls
00190000	00005000			Heap	Priv	RW	RW	
00209000	00007000				Priv	RW	Gua	Gua
0044C000	00001000				Priv	RW	Gua	Gua
0044D000	00003000			Stack of main thread	Priv	RW	RW	
00590000	00007000				Priv	RW	RW	
00750000	0000C000			Default heap	Priv	RW	RW	
00C50000	00001000	ex2		PE header	Img	R	RWE	Cop
00C51000	00001000	ex2	.text	Code	Img	R E	RWE	Cop
00C52000	00001000	ex2	.rdata	Imports	Img	R	RWE	Cop
00C53000	00001000	ex2	.data	Data	Img	RW	RWE	Cop
00C54000	00001000	ex2	.reloc	Relocations	Img	R	RWE	Cop
6E3E0000	00001000	MSUCR100		PE header	Img	R	RWE	Cop
6E3E1000	00002000	MSUCR100	.text	Code, imports, exports	Img	R E	RWE	Cop
6E493000	00006000	MSUCR100	.data	Data	Img	RW	RWE	Cop
6E499000	00001000	MSUCR100	.rsrc	Resources	Img	R	RWE	Cop
6E49A000	00005000	MSUCR100	.reloc	Relocations	Img	R	RWE	Cop
755D0000	00001000	Mod_755D		PE header	Img	R	RWE	Cop
755D1000	00003000				Img	R E	RWE	Cop
755D4000	00001000				Img	RW	RWE	Cop
755D5000	00003000				Img	R	RWE	Cop
755E0000	00001000	Mod_755E		PE header	Img	R	RWE	Cop
755E1000	00004000				Img	R E	RWE	Cop
7562E000	00005000				Img	RW	RWE	Cop
75633000	00009000				Img	R	RWE	Cop
75640000	00001000	Mod_7564		PE header	Img	R	RWE	Cop
75641000	00003000				Img	R E	RWE	Cop
75679000	00002000				Img	RW	RWE	Cop
7567B000	00004000				Img	R	RWE	Cop
76F50000	00010000	kernel32		PE header	Img	R	RWE	Cop
76F60000	0000D000	kernel32	.text	Code, imports, exports	Img	R E	RWE	Cop
77000000	00010000	kernel32	.data	Data	Img	RW	RWE	Cop
77040000	00010000	kernel32	.rsrc	Resources	Img	R	RWE	Cop
77050000	0000B000	kernel32	.reloc	Relocations	Img	R	RWE	Cop
77810000	00001000	KERNELBASE		PE header	Img	R	RWE	Cop
77811000	00004000	KERNELBASE	.text	Code, imports, exports	Img	R E	RWE	Cop
77851000	00002000	KERNELBASE	.data	Data	Img	RW	RWE	Cop
77853000	00001000	KERNELBASE	.rsrc	Resources	Img	R	RWE	Cop
77854000	00003000	KERNELBASE	.reloc	Relocations	Img	R	RWE	Cop
77B20000	00001000	Mod_77B2		PE header	Img	R	RWE	Cop
77B21000	00102000				Img	R E	RWE	Cop
77C23000	00002000				Img	R	RWE	Cop
77C52000	0000C000				Img	RW	RWE	Cop
77C5E000	0000B000				Img	R	RWE	Cop
77D00000	00001000	ntdll		PE header	Img	R	RWE	Cop
77D10000	00006000	ntdll	.text	Code, exports	Img	R E	RWE	Cop
77DF0000	00001000	ntdll	.rsrc	Code	Img	R E	RWE	Cop
77E00000	00009000	ntdll	.data	Data	Img	RW	RWE	Cop

Рис. 1.17: OllyDbg: карта памяти процесса

## GCC: x86

В Linux всё почти также. За исключением того, что если значение `x` не определено, то эта переменная будет находиться в сегменте `_bss`. В ELF<sup>72</sup> этот сегмент имеет такие атрибуты:

```
; Segment type: Uninitialized
; Segment permissions: Read/Write
```

Ну а если сделать статическое присвоение этой переменной какого-либо значения, например, 10, то она будет находиться в сегменте `_data`, это сегмент с такими атрибутами:

```
; Segment type: Pure data
; Segment permissions: Read/Write
```

<sup>72</sup>Executable and Linkable Format: Формат исполняемых файлов, использующийся в Linux и некоторых других \*NIX

**MSVC: x64**

Листинг 1.78: MSVC 2012 x64

```

_DATA    SEGMENT
COMM     x:DWORD
$SG2924 DB      'Enter X:', 0aH, 00H
$SG2925 DB      '%d', 00H
$SG2926 DB      'You entered %d...', 0aH, 00H
_DATA    ENDS

_TEXT    SEGMENT
main     PROC
$LN3:
    sub     rsp, 40

    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG2924 ; 'Enter X:'
    call    printf
    lea     rdx, OFFSET FLAT:x
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG2925 ; '%d'
    call    scanf
    mov     edx, DWORD PTR x
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG2926 ; 'You entered %d...'
    call    printf

    ; возврат 0
    xor     eax, eax

    add     rsp, 40
    ret     0
main     ENDP
_TEXT    ENDS

```

Почти такой же код как и в x86. Обратите внимание что для `scanf()` адрес переменной `x` передается при помощи инструкции `LEA`, а во второй `printf()` передается само значение переменной при помощи `MOV. DWORD PTR` — это часть языка ассемблера (не имеющая отношения к машинным кодам) показывающая, что тип переменной в памяти именно 32-битный, и инструкция `MOV` должна быть здесь закодирована соответственно.

**ARM: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)**

Листинг 1.79: IDA

```

.text:00000000 ; Segment type: Pure code
.text:00000000     AREA .text, CODE
...
.text:00000000 main
.text:00000000     PUSH     {R4,LR}
.text:00000002     ADR      R0, aEnterX ; "Enter X:\n"
.text:00000004     BL       __2printf
.text:00000008     LDR      R1, =x
.text:0000000A     ADR      R0, aD ; "%d"

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

.text:0000000C      BL      __0scanf
.text:00000010      LDR      R0, =x
.text:00000012      LDR      R1, [R0]
.text:00000014      ADR      R0, aYouEnteredD____ ; "You entered %d...\n"
.text:00000016      BL      __2printf
.text:0000001A      MOVS     R0, #0
.text:0000001C      POP      {R4,PC}
...
.text:00000020 aEnterX DCB "Enter X:",0xA,0 ; DATA XREF: main+2
.text:0000002A      DCB      0
.text:0000002B      DCB      0
.text:0000002C off_2C DCD x ; DATA XREF: main+8
.text:0000002C      ; main+10
.text:00000030 aD      DCB "%d",0 ; DATA XREF: main+A
.text:00000033      DCB      0
.text:00000034 aYouEnteredD____ DCB "You entered %d...",0xA,0 ; DATA XREF:
main+14
.text:00000047      DCB      0
.text:00000047 ; .text ends
.text:00000047
...
.data:00000048 ; Segment type: Pure data
.data:00000048 AREA .data, DATA
.data:00000048 ; ORG 0x48
.data:00000048 EXPORT x
.data:00000048 x DCD 0xA ; DATA XREF: main+8
.data:00000048 ; main+10
.data:00000048 ; .data ends

```

Итак, переменная `x` теперь глобальная, и она расположена, почему-то, в другом сегменте, а именно сегменте данных (`.data`). Можно спросить, почему текстовые строки расположены в сегменте кода (`.text`), а `x` нельзя было разместить тут же?

Потому что эта переменная, и как следует из определения, она может меняться. И может быть, меняться часто.

Ну а текстовые строки имеют тип констант, они не будут меняться, поэтому они располагаются в сегменте `.text`.

Сегмент кода иногда может быть расположен в ПЗУ микроконтроллера (не забывайте, мы сейчас имеем дело с встраиваемой (*embedded*) микроэлектроникой, где дефицит памяти — обычное дело), а изменяемые переменные — в ОЗУ.

Хранить в ОЗУ неизменяемые данные, когда в наличии есть ПЗУ, не экономно.

К тому же, сегмент данных в ОЗУ с константами нужно инициализировать перед работой, ведь, после включения ОЗУ, очевидно, она содержит в себе случайную информацию.

Далее мы видим в сегменте кода хранится указатель на переменную `x` (`off_2C`) и все операции с переменной происходят через этот указатель.

Это связано с тем, что переменная `x` может быть расположена где-то довольно



далеко от данного участка кода, так что её адрес нужно сохранить в непосредственной близости к этому коду.

Инструкция LDR в Thumb-режиме может адресовать только переменные в пределах вплоть до 1020 байт от своего местоположения.

Эта же инструкция в ARM-режиме — переменные в пределах  $\pm 4095$  байт.

Таким образом, адрес глобальной переменной *x* нужно расположить в непосредственной близости, ведь нет никакой гарантии, что компоновщик<sup>73</sup> сможет разместить саму переменную где-то рядом, она может быть даже в другом чипе памяти!

Ещё одна вещь: если переменную объявить, как *const*, то компилятор Keil разместит её в сегменте *.constdata*.

Должно быть, впоследствии компоновщик и этот сегмент сможет разместить в ПЗУ вместе с сегментом кода.

## ARM64

Листинг 1.80: Неоптимизирующий GCC 4.9.1 ARM64

```

1      .comm    x,4,4
2      .LC0:
3          .string "Enter X:"
4      .LC1:
5          .string "%d"
6      .LC2:
7          .string "You entered %d...\n"
8      f5:
9      ; сохранить FP и LR в стековом фрейме:
10         stp    x29, x30, [sp, -16]!
11      ; установить стековый фрейм (FP=SP)
12         add    x29, sp, 0
13      ; загрузить указатель на строку "Enter X:":
14         adrp   x0, .LC0
15         add    x0, x0, :lo12:LC0
16         bl     puts
17      ; загрузить указатель на строку "%d":
18         adrp   x0, .LC1
19         add    x0, x0, :lo12:LC1
20      ; сформировать адрес глобальной переменной x:
21         adrp   x1, x
22         add    x1, x1, :lo12:x
23         bl     __isoc99_scanf
24      ; снова сформировать адрес глобальной переменной x:
25         adrp   x0, x
26         add    x0, x0, :lo12:x
27      ; загрузить значение из памяти по этому адресу:
28         ldr    w1, [x0]
29      ; загрузить указатель на строку "You entered %d...\n":
30         adrp   x0, .LC2

```

<sup>73</sup>linker в англоязычной литературе

```

31      add    x0, x0, :lo12:.LC2
32      bl     printf
33 ; возврат 0
34      mov     w0, 0
35 ; восстановить FP и LR:
36      ldp     x29, x30, [sp], 16
37      ret

```

Теперь *x* это глобальная переменная, и её адрес вычисляется при помощи пары инструкций ADRP/ADD (строки 21 и 25).

## MIPS

### Неинициализированная глобальная переменная

Так что теперь переменная *x* глобальная. Сделаем исполняемый файл вместо объектного и загрузим его в [IDA](#). IDA показывает присутствие переменной *x* в ELF-секции `.sbss` (помните о «Global Pointer»? [1.5.4](#) (стр. 33)), так как переменная не инициализируется в самом начале.

Листинг 1.81: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```

.text:004006C0 main:
.text:004006C0
.text:004006C0 var_10 = -0x10
.text:004006C0 var_4 = -4
.text:004006C0
; пролог функции:
.text:004006C0      lui     $gp, 0x42
.text:004006C4      addiu   $sp, -0x20
.text:004006C8      li      $gp, 0x418940
.text:004006CC      sw      $ra, 0x20+var_4($sp)
.text:004006D0      sw      $gp, 0x20+var_10($sp)
; вызов puts():
.text:004006D4      la      $t9, puts
.text:004006D8      lui     $a0, 0x40
.text:004006DC      jalr    $t9 ; puts
.text:004006E0      la      $a0, aEnterX      # "Enter X:" ; branch delay
slot
; вызов scanf():
.text:004006E4      lw      $gp, 0x20+var_10($sp)
.text:004006E8      lui     $a0, 0x40
.text:004006EC      la      $t9, __isoc99_scanf
; подготовить адрес x:
.text:004006F0      la      $a1, x
.text:004006F4      jalr    $t9 ; __isoc99_scanf
.text:004006F8      la      $a0, aD          # "%d" ; branch delay slot
; вызов printf():
.text:004006FC      lw      $gp, 0x20+var_10($sp)
.text:00400700      lui     $a0, 0x40
; взять адрес x:
.text:00400704      la      $v0, x
.text:00400708      la      $t9, printf

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

; загрузить значение из переменной "x" и передать его в printf() в $a1:
.text:0040070C      lw      $a1, (x - 0x41099C)($v0)
.text:00400710      jalr     $t9 ; printf
.text:00400714      la       $a0, aYouEnteredD____ # "You entered %d...\n"
; branch delay slot
; эпилог функции:
.text:00400718      lw       $ra, 0x20+var_4($sp)
.text:0040071C      move     $v0, $zero
.text:00400720      jr       $ra
.text:00400724      addiu    $sp, 0x20 ; branch delay slot

...

.sbss:0041099C # Segment type: Uninitialized
.sbss:0041099C      .sbss
.sbss:0041099C      .globl x
.sbss:0041099C x:    .space 4
.sbss:0041099C

```

IDA уменьшает количество информации, так что сделаем также листинг используя objdump и добавим туда свои комментарии:

Листинг 1.82: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (objdump)

```

1 004006c0 <main>:
2 ; пролог функции:
3 4006c0: 3c1c0042 lui      gp,0x42
4 4006c4: 27bdf0e0 addiu    sp,sp,-32
5 4006c8: 279c8940 addiu    gp,gp,-30400
6 4006cc: afbf001c sw       ra,28(sp)
7 4006d0: afbc0010 sw       gp,16(sp)
8 ; вызов puts():
9 4006d4: 8f998034 lw       t9,-32716(gp)
10 4006d8: 3c040040 lui      a0,0x40
11 4006dc: 0320f809 jalr     t9
12 4006e0: 248408f0 addiu    a0,a0,2288 ; branch delay slot
13 ; вызов scanf():
14 4006e4: 8fbc0010 lw       gp,16(sp)
15 4006e8: 3c040040 lui      a0,0x40
16 4006ec: 8f998038 lw       t9,-32712(gp)
17 ; подготовить адрес x:
18 4006f0: 8f858044 lw       a1,-32700(gp)
19 4006f4: 0320f809 jalr     t9
20 4006f8: 248408fc addiu    a0,a0,2300 ; branch delay slot
21 ; вызов printf():
22 4006fc: 8fbc0010 lw       gp,16(sp)
23 400700: 3c040040 lui      a0,0x40
24 ; взять адрес x:
25 400704: 8f828044 lw       v0,-32700(gp)
26 400708: 8f99803c lw       t9,-32708(gp)
27 ; загрузить значение из переменной "x" и передать его в printf() в $a1:
28 40070c: 8c450000 lw       a1,0(v0)
29 400710: 0320f809 jalr     t9
30 400714: 24840900 addiu    a0,a0,2304 ; branch delay slot

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

31 ; эпилог функции:
32 400718: 8fbf001c lw      ra,28(sp)
33 40071c: 00001021 move    v0,zero
34 400720: 03e00008 jr      ra
35 400724: 27bd0020 addiu   sp,sp,32 ; branch delay slot
36 ; набор NOP-ов для выравнивания начала следующей ф-ции по 16-байтной границе:
37 400728: 00200825 move    at,at
38 40072c: 00200825 move    at,at

```

Теперь мы видим, как адрес переменной  $x$  берется из буфера 64KiB, используя GP и прибавление к нему отрицательного смещения (строка 18).

И даже более того: адреса трех внешних функций, используемых в нашем примере (`puts()`, `scanf()`, `printf()`) также берутся из буфера 64KiB используя GP (строки 9, 16 и 26).

GP указывает на середину буфера, так что такие смещения могут нам подсказать, что адреса всех трех функций, а также адрес переменной  $x$  расположены где-то в самом начале буфера. Действительно, ведь наш пример крохотный.

Ещё нужно отметить что функция заканчивается двумя **NOP**-ами (`MOVE $AT, $AT` — это холостая инструкция), чтобы выровнять начало следующей функции по 16-байтной границе.

### Инициализированная глобальная переменная

Немного изменим наш пример и сделаем, чтобы у  $x$  было значение по умолчанию:

```
int x=10; // значение по умолчанию
```

Теперь IDA показывает что переменная  $x$  располагается в секции `.data`:

Листинг 1.83: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```

.text:004006A0 main:
.text:004006A0
.text:004006A0 var_10 = -0x10
.text:004006A0 var_8  = -8
.text:004006A0 var_4  = -4
.text:004006A0
.text:004006A0      lui      $gp, 0x42
.text:004006A4      addiu   $sp, -0x20
.text:004006A8      li       $gp, 0x418930
.text:004006AC      sw       $ra, 0x20+var_4($sp)
.text:004006B0      sw       $s0, 0x20+var_8($sp)
.text:004006B4      sw       $gp, 0x20+var_10($sp)
.text:004006B8      la       $t9, puts
.text:004006BC      lui      $a0, 0x40
.text:004006C0      jalr     $t9 ; puts
.text:004006C4      la       $a0, aEnterX      # "Enter X:"
.text:004006C8      lw       $gp, 0x20+var_10($sp)
; подготовить старшую часть адреса x:

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

.text:004006CC      lui      $s0, 0x41
.text:004006D0      la       $t9, __isoc99_scanf
.text:004006D4      lui      $a0, 0x40
; прибавить младшую часть адреса x:
.text:004006D8      addiu     $a1, $s0, (x - 0x410000)
; теперь адрес x в $a1.
.text:004006DC      jalr     $t9 ; __isoc99_scanf
.text:004006E0      la       $a0, aD          # "%d"
.text:004006E4      lw       $gp, 0x20+var_10($sp)
; загрузить слово из памяти:
.text:004006E8      lw       $a1, x
; значение x теперь в $a1.
.text:004006EC      la       $t9, printf
.text:004006F0      lui      $a0, 0x40
.text:004006F4      jalr     $t9 ; printf
.text:004006F8      la       $a0, aYouEnteredD__ # "You entered %d...\n"
.text:004006FC      lw       $ra, 0x20+var_4($sp)
.text:00400700      move     $v0, $zero
.text:00400704      lw       $s0, 0x20+var_8($sp)
.text:00400708      jr       $ra
.text:0040070C      addiu     $sp, 0x20

...

.data:00410920      .globl x
.data:00410920 x:    .word 0xA

```

Почему не .sdata? Может быть, нужно было указать какую-то опцию в GCC? Тем не менее, *x* теперь в .data, а это уже общая память и мы можем посмотреть как происходит работа с переменными там.

Адрес переменной должен быть сформирован парой инструкций. В нашем случае это LUI («Load Upper Immediate» — загрузить старшие 16 бит) и ADDIU («Add Immediate Unsigned Word» — прибавить значение). Вот так же листинг сгенерированный objdump-ом для лучшего рассмотрения:

Листинг 1.84: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (objdump)

```

004006a0 <main>:
 4006a0: 3c1c0042 lui      gp,0x42
 4006a4: 27bdffe0 addiu     sp,sp,-32
 4006a8: 279c8930 addiu     gp,gp,-30416
 4006ac: afbf001c sw       ra,28(sp)
 4006b0: afb00018 sw       s0,24(sp)
 4006b4: afbc0010 sw       gp,16(sp)
 4006b8: 8f998034 lw       t9,-32716(gp)
 4006bc: 3c040040 lui      a0,0x40
 4006c0: 0320f809 jalr     t9
 4006c4: 248408d0 addiu     a0,a0,2256
 4006c8: 8fbc0010 lw       gp,16(sp)
; подготовить старшую часть адреса x:
 4006cc: 3c100041 lui      s0,0x41
 4006d0: 8f998038 lw       t9,-32712(gp)
 4006d4: 3c040040 lui      a0,0x40

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

; прибавить младшую часть адреса x:
4006d8: 26050920 addiu  a1,s0,2336
; теперь адрес x в $a1.
4006dc: 0320f809 jalr   t9
4006e0: 248408dc addiu  a0,a0,2268
4006e4: 8fbc0010 lw     gp,16(sp)
; старшая часть адреса x всё ещё в $s0.
; прибавить младшую часть к ней и загрузить слово из памяти:
4006e8: 8e050920 lw     a1,2336(s0)
; значение x теперь в $a1.
4006ec: 8f99803c lw     t9,-32708(gp)
4006f0: 3c040040 lui    a0,0x40
4006f4: 0320f809 jalr   t9
4006f8: 248408e0 addiu  a0,a0,2272
4006fc: 8fbf001c lw     ra,28(sp)
400700: 00001021 move   v0,zero
400704: 8fb00018 lw     s0,24(sp)
400708: 03e00008 jr     ra
40070c: 27bd0020 addiu  sp,sp,32

```

Адрес формируется используя LUI и ADDIU, но старшая часть адреса всё ещё в регистре \$S0, и можно закодировать смещение в инструкции LW («Load Word»), так что одной LW достаточно для загрузки значения из переменной и передачи его в printf(). Регистры хранящие временные данные имеют префикс T-, но здесь есть также регистры с префиксом S-, содержимое которых должно быть сохранено в других функциях (т.е. «saved»).

Вот почему \$S0 был установлен по адресу 0x4006cc и затем был использован по адресу 0x4006e8 после вызова scanf().

Функция scanf() не изменяет это значение.

#### 1.12.4. Проверка результата scanf()

Как уже было упомянуто, использовать scanf() в наше время слегка старомодно. Но если уж пришлось, нужно хотя бы проверять, сработал ли scanf() правильно или пользователь ввел вместо числа что-то другое, что scanf() не смог трактовать как число.

```

#include <stdio.h>

int main()
{
    int x;
    printf ("Enter X:\n");

    if (scanf ("%d", &x)==1)
        printf ("You entered %d...\n", x);
    else
        printf ("What you entered? Huh?\n");

    return 0;
};

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

По стандарту, `scanf()`<sup>74</sup> возвращает количество успешно полученных значений.

В нашем случае, если всё успешно и пользователь ввел так некое число, `scanf()` вернет 1. А если нет, то 0 (или [EOF](#)<sup>75</sup>).

Добавим код, проверяющий результат `scanf()` и в случае ошибки он сообщает пользователю что-то другое.

Это работает предсказуемо:

```
C:\...>ex3.exe
Enter X:
123
You entered 123...

C:\...>ex3.exe
Enter X:
ouch
What you entered? Huh?
```

## MSVC: x86

Вот что выходит на ассемблере (MSVC 2010):

```
    lea     eax, DWORD PTR _x$[ebp]
    push    eax
    push    OFFSET $SG3833 ; '%d', 00H
    call    _scanf
    add     esp, 8
    cmp     eax, 1
    jne     SHORT $LN2@main
    mov     ecx, DWORD PTR _x$[ebp]
    push    ecx
    push    OFFSET $SG3834 ; 'You entered %d...', 0aH, 00H
    call    _printf
    add     esp, 8
    jmp     SHORT $LN1@main
$LN2@main:
    push    OFFSET $SG3836 ; 'What you entered? Huh?', 0aH, 00H
    call    _printf
    add     esp, 4
$LN1@main:
    xor     eax, eax
```

Для того чтобы вызывающая функция имела доступ к результату вызываемой функции, вызываемая функция (в нашем случае `scanf()`) оставляет это значение в регистре EAX.

<sup>74</sup>`scanf`, `wscanf`: [MSDN](#)

<sup>75</sup>End of File (конец файла)

Мы проверяем его инструкцией `CMP EAX, 1` (*CoMPare*), то есть сравниваем значение в `EAX` с 1.

Следующий за инструкцией `CMP`: условный переход `JNE`. Это означает *Jump if Not Equal*, то есть условный переход *если не равно*.

Итак, если `EAX` не равен 1, то `JNE` заставит `CPU` перейти по адресу указанном в операнде `JNE`, у нас это `$LN2@main`. Передав управление по этому адресу, `CPU` начнет исполнять вызов `printf()` с аргументом `What you entered? Huh?`. Но если всё нормально, перехода не случится и исполнится другой `printf()` с двумя аргументами:

`'You entered %d...'` и значением переменной `x`.

Для того чтобы после этого вызова не исполнился сразу второй вызов `printf()`, после него есть инструкция `JMP`, безусловный переход, который отправит процессор на место после второго `printf()` и перед инструкцией `XOR EAX, EAX`, которая реализует `return 0`.

Итак, можно сказать, что в подавляющих случаях сравнение какой-либо переменной с чем-то другим происходит при помощи пары инструкций `CMP` и `Jcc`, где `cc` это *condition code*. `CMP` сравнивает два значения и выставляет флаги процессора<sup>76</sup>. `Jcc` проверяет нужные ему флаги и выполняет переход по указанному адресу (или не выполняет).

Но на самом деле, как это не парадоксально поначалу звучит, `CMP` это почти то же самое что и инструкция `SUB`, которая отнимает числа одно от другого. Все арифметические инструкции также выставляют флаги в соответствии с результатом, не только `CMP`. Если мы сравним 1 и 1, от единицы отнимется единица, получится 0, и выставится флаг `ZF` (*zero flag*), означающий, что последний полученный результат был 0. Ни при каких других значениях `EAX`, флаг `ZF` не может быть выставлен, кроме тех, когда операнды равны друг другу. Инструкция `JNE` проверяет только флаг `ZF`, и совершает переход только если флаг не поднят. Фактически, `JNE` это синоним инструкции `JNZ` (*Jump if Not Zero*). Ассемблер транслирует обе инструкции в один и тот же опкод. Таким образом, можно `CMP` заменить на `SUB` и всё будет работать также, но разница в том, что `SUB` всё-таки испортит значение в первом операнде. `CMP` это *SUB без сохранения результата, но изменяющая флаги*.

## MSVC: x86: IDA

Наверное, уже пора делать первые попытки анализа кода в `IDA`. Кстати, начинающим полезно компилировать в `MSVC` с ключом `/MD`, что означает, что все эти стандартные функции не будут скомпонованы с исполняемым файлом, а будут импортироваться из файла `MSVCR*.DLL`. Так будет легче увидеть, где какая стандартная функция используется.

Анализируя код в `IDA`, очень полезно делать пометки для себя (и других). Например, разбирая этот пример, мы сразу видим, что `JNZ` срабатывает в случае ошибки. Можно навести курсор на эту метку, нажать «n» и переименовать метку в «error». Ещё одну метку — в «exit». Вот как у меня получилось в итоге:

<sup>76</sup>См. также о флагах x86-процессора: [wikipedia](https://ru.wikipedia.org/wiki/Список_флагов_процессора_x86).



```

.text:00401000 _main proc near
.text:00401000
.text:00401000 var_4 = dword ptr -4
.text:00401000 argc = dword ptr 8
.text:00401000 argv = dword ptr 0Ch
.text:00401000 envp = dword ptr 10h
.text:00401000
.text:00401000      push    ebp
.text:00401001      mov     ebp, esp
.text:00401003      push    ecx
.text:00401004      push    offset Format ; "Enter X:\n"
.text:00401009      call    ds:printf
.text:0040100F      add     esp, 4
.text:00401012      lea     eax, [ebp+var_4]
.text:00401015      push    eax
.text:00401016      push    offset aD ; "%d"
.text:0040101B      call    ds:scanf
.text:00401021      add     esp, 8
.text:00401024      cmp     eax, 1
.text:00401027      jnz     short error
.text:00401029      mov     ecx, [ebp+var_4]
.text:0040102C      push    ecx
.text:0040102D      push    offset aYou ; "You entered %d...\n"
.text:00401032      call    ds:printf
.text:00401038      add     esp, 8
.text:0040103B      jmp     short exit
.text:0040103D error: ; CODE XREF: _main+27
.text:0040103D      push    offset aWhat ; "What you entered? Huh?\n"
.text:00401042      call    ds:printf
.text:00401048      add     esp, 4
.text:0040104B exit: ; CODE XREF: _main+3B
.text:0040104B      xor     eax, eax
.text:0040104D      mov     esp, ebp
.text:0040104F      pop     ebp
.text:00401050      retn
.text:00401050 _main endp

```

Так понимать код становится чуть легче. Впрочем, меру нужно знать во всем и комментировать каждую инструкцию не стоит.

В [IDA](#) также можно скрывать части функций: нужно выделить скрываемую часть, нажать Ctrl-«-» на цифровой клавиатуре и ввести текст.

Скроем две части и придумаем им названия:

```

.text:00401000 _text segment para public 'CODE' use32
.text:00401000      assume cs:_text
.text:00401000      ;org 401000h
.text:00401000 ; ask for X
.text:00401012 ; get X
.text:00401024      cmp     eax, 1

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```
.text:00401027      jnz  short error
.text:00401029      ; print result
.text:0040103B      jmp  short exit
.text:0040103D
.text:0040103D error: ; CODE XREF: _main+27
.text:0040103D      push offset aWhat ; "What you entered? Huh?\n"
.text:00401042      call ds:printf
.text:00401048      add  esp, 4
.text:0040104B
.text:0040104B exit: ; CODE XREF: _main+3B
.text:0040104B      xor  eax, eax
.text:0040104D      mov  esp, ebp
.text:0040104F      pop  ebp
.text:00401050      retn
.text:00401050 _main endp
```

Раскрывать скрытые части функций можно при помощи Ctrl-«+» на цифровой клавиатуре.

Нажав «пробел», мы увидим, как IDA может представить функцию в виде графа:

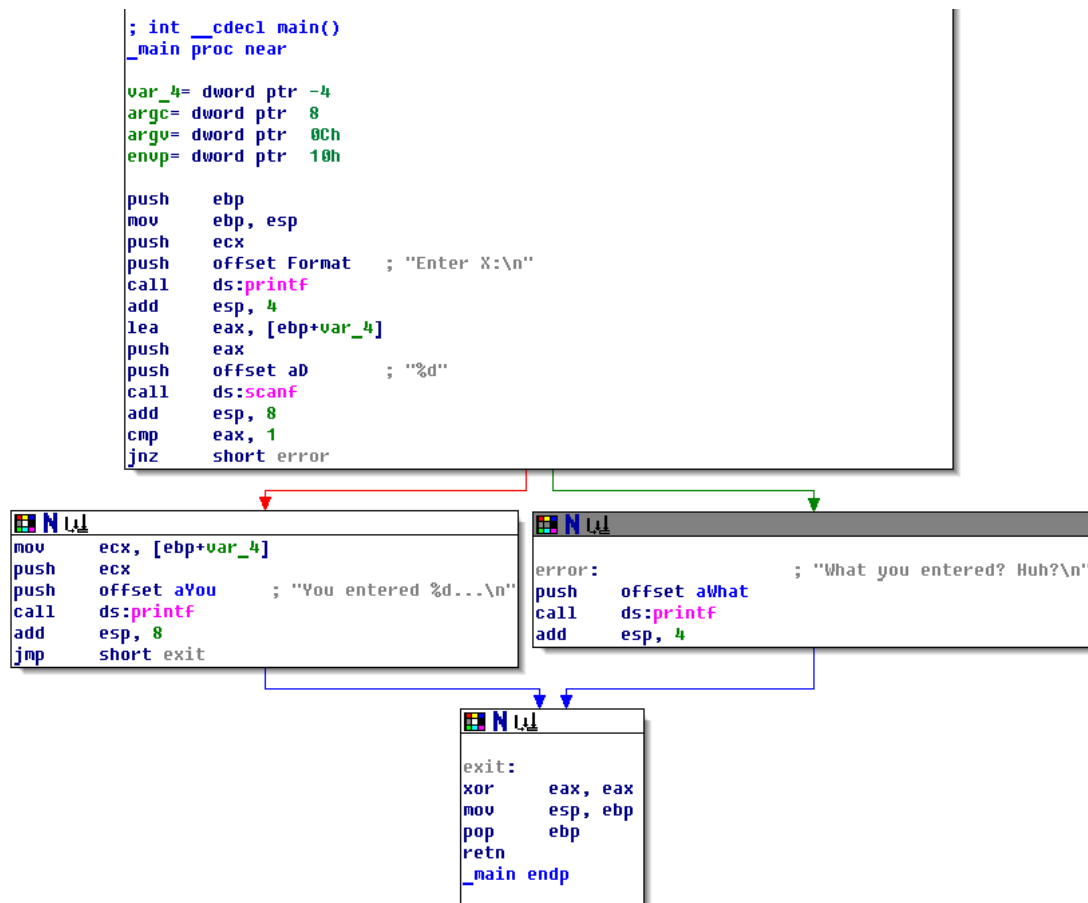


Рис. 1.18: Отображение функции в IDA в виде графа

После каждого условного перехода видны две стрелки: зеленая и красная. Зеленая ведет к тому блоку, который исполнится если переход сработает, а красная — если не сработает.

В этом режиме также можно сворачивать узлы и давать им названия («group nodes»). Сделаем это для трех блоков:

```
; int __cdecl main()
_main proc near

var_4= dword ptr -4
argc= dword ptr  8
argv= dword ptr  0Ch
envp= dword ptr  10h

push    ebp
mov     ebp, esp
push    ecx
push    offset Format    ; "Enter X:\n"
call    ds:printf
add     esp, 4
lea     eax, [ebp+var_4]
push    eax
push    offset aD        ; "%d"
call    ds:scanf
add     esp, 8
cmp     eax, 1
jnz     short error
```

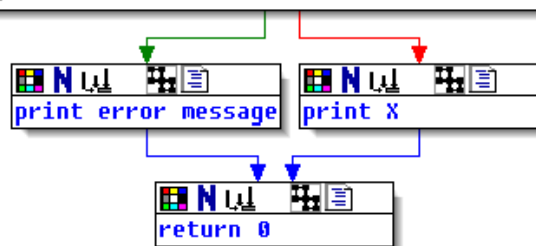


Рис. 1.19: Отображение в IDA в виде графа с тремя свернутыми блоками

Всё это очень полезно делать. Вообще, очень важная часть работы реверсера (да и любого исследователя) состоит в том, чтобы уменьшать количество имеющейся информации.

## MSVC: x86 + OllyDbg

Попробуем в OllyDbg немного хакнуть программу и сделать вид, что `scanf()` срабатывает всегда без ошибок. Когда в `scanf()` передается адрес локальной переменной, изначально в этой переменной находится некий мусор. В данном случае это `0x6E494714`:

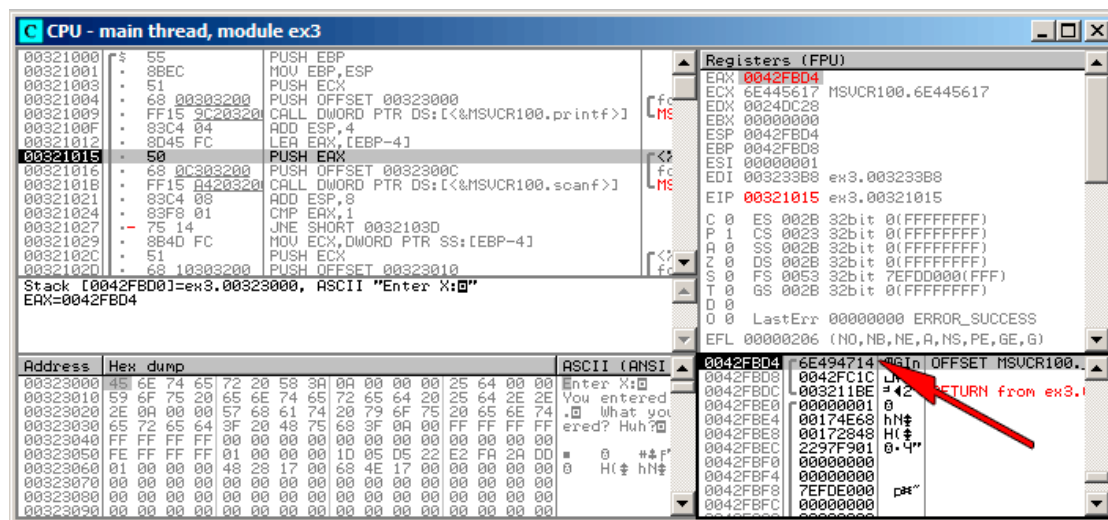


Рис. 1.20: OllyDbg: передача адреса переменной в `scanf()`

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Когда `scanf()` запускается, вводим в консоли что-то непохожее на число, например «asdasd». `scanf()` заканчивается с 0 в EAX, что означает, что произошла ошибка.

Вместе с этим мы можем посмотреть на локальную переменную в стеке — она не изменилась. Действительно, ведь что туда записала бы функция `scanf()`? Она не делала ничего кроме возвращения нуля. Попробуем ещё немного «хакнуть» нашу программу. Щелкнем правой кнопкой на EAX, там, в числе опций, будет также «Set to 1». Это нам и нужно.

В EAX теперь 1, последующая проверка пройдет как надо, и `printf()` выведет значение переменной из стека.

Запускаем (F9) и видим в консоли следующее:

Листинг 1.85: консоль

```
Enter X:  
asdasd  
You entered 1850296084...
```

Действительно, 1850296084 это десятичное представление числа в стеке (0x6E494714)!

## MSVC: x86 + Hiew

Это ещё может быть и простым примером исправления исполняемого файла. Мы можем попробовать исправить его таким образом, что программа всегда будет выводить числа, вне зависимости от ввода.

Исполняемый файл скомпилирован с импортированием функций из MSVCR\*.DLL (т.е. с опцией /MD)<sup>77</sup>, поэтому мы можем отыскать функцию `main()` в самом начале секции `.text`. Откроем исполняемый файл в Hiew, найдем самое начало секции `.text` (Enter, F8, F6, Enter, Enter).

Мы увидим следующее:

```

Hiew: ex3.exe
C:\Polygon\ollydbg\ex3.exe  a32 PE .00401000 Hie
.00401000: 55          push     ebp
.00401001: 8BEC       mov      ebp,esp
.00401003: 51         push     ecx
.00401004: 6800304000 push     000403000 ;'Enter X:' --E1
.00401009: FF1594204000 call     printf
.0040100F: 83C404     add      esp,4
.00401012: 8D45FC     lea      eax,[ebp][-4]
.00401015: 50         push     eax
.00401016: 680C304000 push     00040300C --E2
.0040101B: FF158C204000 call     scanf
.00401021: 83C408     add      esp,8
.00401024: 83F801     cmp      eax,1
.00401027: 7514      jnz      .00040103D --E3
.00401029: 8B4DFC     mov      ecx,[ebp][-4]
.0040102C: 51         push     ecx
.0040102D: 6810304000 push     000403010 ;'You entered %d...'
.00401032: FF1594204000 call     printf
.00401038: 83C408     add      esp,8
.0040103B: EB0E      jmps     .00040104B --E5
.0040103D: 6824304000 push     000403024 ;'What you entered?'
.00401042: FF1594204000 call     printf
.00401048: 83C404     add      esp,4
.0040104B: 33C0      xor      eax,eax
.0040104D: 8BE5      mov      esp,ebp
.0040104F: 5D         pop      ebp
.00401050: C3        retn     ; ^^^^
.00401051: B84D5A0000 mov      eax,00005A4D ;' ZM'
1Global 2FilBlk 3CryBlk 4ReLoad 5OrdLdr 6String 7Direct 8Table 9byte 10Leave 11Nak

```

Рис. 1.21: Hiew: функция `main()`

Hiew находит [ASCIIZ](#)<sup>78</sup>-строки и показывает их, также как и имена импортируемых функций.

<sup>77</sup>то, что ещё называют «dynamic linking»

<sup>78</sup>ASCII Zero (ASCII-строка заканчивающаяся нулем )



Можно изменить и наоборот: первый байт заменить на EB, второй байт (сместив переход) не трогать. Получится всегда срабатывающий безусловный переход. Теперь сообщение об ошибке будет выдаваться всегда, даже если мы ввели число.



**MSVC: x64**

Так как здесь мы работаем с переменными типа *int*, а они в x86-64 остались 32-битными, то мы здесь видим, как продолжают использоваться регистры с префиксом E-. Но для работы с указателями, конечно, используются 64-битные части регистров с префиксом R-.

Листинг 1.86: MSVC 2012 x64

```

_DATA    SEGMENT
$SG2924 DB      'Enter X:', 0aH, 00H
$SG2926 DB      '%d', 00H
$SG2927 DB      'You entered %d...', 0aH, 00H
$SG2929 DB      'What you entered? Huh?', 0aH, 00H
_DATA    ENDS

_TEXT    SEGMENT
x$ = 32
main     PROC
$LN5:
    sub     rsp, 56
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG2924 ; 'Enter X:'
    call    printf
    lea     rdx, QWORD PTR x$[rsp]
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG2926 ; '%d'
    call    scanf
    cmp     eax, 1
    jne     SHORT $LN2@main
    mov     edx, DWORD PTR x$[rsp]
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG2927 ; 'You entered %d...'
    call    printf
    jmp     SHORT $LN1@main
$LN2@main:
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG2929 ; 'What you entered? Huh?'
    call    printf
$LN1@main:
    ; возврат 0
    xor     eax, eax
    add     rsp, 56
    ret     0
main     ENDP
_TEXT    ENDS
END

```

**ARM****ARM: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)**

Листинг 1.87: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

```

var_8    = -8

        PUSH    {R3,LR}

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        ADR    R0, aEnterX      ; "Enter X:\n"
        BL     __2printf
        MOV    R1, SP
        ADR    R0, aD           ; "%d"
        BL     __0scanf
        CMP    R0, #1
        BEQ    loc_1E
        ADR    R0, aWhatYouEntered ; "What you entered? Huh?\n"
        BL     __2printf

loc_1A:                                ; CODE XREF: main+26
        MOV    R0, #0
        POP    {R3,PC}

loc_1E:                                ; CODE XREF: main+12
        LDR    R1, [SP,#8+var_8]
        ADR    R0, aYouEnteredD___ ; "You entered %d...\n"
        BL     __2printf
        B      loc_1A

```

Здесь для нас есть новые инструкции: CMP и BEQ<sup>79</sup>.

CMP аналогична той что в x86: она отнимает один аргумент от второго и сохраняет флаги.

BEQ совершает переход по другому адресу, если операнды при сравнении были равны, либо если результат последнего вычисления был 0, либо если флаг Z равен 1. То же что и JZ в x86.

Всё остальное просто: исполнение разветвляется на две ветки, затем они сходятся там, где в R0 записывается 0 как возвращаемое из функции значение и происходит выход из функции.

## ARM64

Листинг 1.88: Неоптимизирующий GCC 4.9.1 ARM64

```

1  .LC0:
2      .string "Enter X:"
3  .LC1:
4      .string "%d"
5  .LC2:
6      .string "You entered %d...\n"
7  .LC3:
8      .string "What you entered? Huh?"
9  f6:
10 ; сохранить FP и LR в стековом фрейме:
11     stp     x29, x30, [sp, -32]!
12 ; установить стековый фрейм (FP=SP)
13     add     x29, sp, 0
14 ; загрузить указатель на строку "Enter X:"

```

<sup>79</sup>(PowerPC, ARM) Branch if Equal

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

15      adrp    x0, .LC0
16      add     x0, x0, :lo12:LC0
17      bl      puts
18 ; загрузить указатель на строку "%d":
19      adrp    x0, .LC1
20      add     x0, x0, :lo12:LC1
21 ; вычислить адрес переменной x в локальном стеке
22      add     x1, x29, 28
23      bl      __isoc99_scanf
24 ; scanf() возвращает результат в W0.
25 ; проверяем его:
26      cmp     w0, 1
27 ; BNE это Branch if Not Equal (переход, если не равно)
28 ; так что если W0<>0, произойдет переход на L2
29      bne     .L2
30 ; в этот момент W0=1, означая, что ошибки не было
31 ; загрузить значение x из локального стека
32      ldr     w1, [x29,28]
33 ; загрузить указатель на строку "You entered %d...\n":
34      adrp    x0, .LC2
35      add     x0, x0, :lo12:LC2
36      bl      printf
37 ; пропустить код, печатающий строку "What you entered? Huh?":
38      b       .L3
39 .L2:
40 ; загрузить указатель на строку "What you entered? Huh?":
41      adrp    x0, .LC3
42      add     x0, x0, :lo12:LC3
43      bl      puts
44 .L3:
45 ; возврат 0
46      mov     w0, 0
47 ; восстановить FP и LR:
48      ldp     x29, x30, [sp], 32
49      ret

```

Исполнение здесь разветвляется, используя пару инструкций CMP/BNE (Branch if Not Equal: переход если не равно).

## MIPS

Листинг 1.89: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```

.text:004006A0 main:
.text:004006A0
.text:004006A0 var_18    = -0x18
.text:004006A0 var_10    = -0x10
.text:004006A0 var_4     = -4
.text:004006A0
.text:004006A0          lui     $gp, 0x42
.text:004006A4          addiu   $sp, -0x28
.text:004006A8          li      $gp, 0x418960
.text:004006AC          sw      $ra, 0x28+var_4($sp)

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

.text:004006B0      sw      $gp, 0x28+var_18($sp)
.text:004006B4      la       $t9, puts
.text:004006B8      lui      $a0, 0x40
.text:004006BC      jalr     $t9 ; puts
.text:004006C0      la       $a0, aEnterX      # "Enter X:"
.text:004006C4      lw       $gp, 0x28+var_18($sp)
.text:004006C8      lui      $a0, 0x40
.text:004006CC      la       $t9, __isoc99_scanf
.text:004006D0      la       $a0, aD           # "%d"
.text:004006D4      jalr     $t9 ; __isoc99_scanf
.text:004006D8      addiu    $a1, $sp, 0x28+var_10 # branch delay slot
.text:004006DC      li       $v1, 1
.text:004006E0      lw       $gp, 0x28+var_18($sp)
.text:004006E4      beq      $v0, $v1, loc_40070C
.text:004006E8      or       $at, $zero        # branch delay slot, NOP
.text:004006EC      la       $t9, puts
.text:004006F0      lui      $a0, 0x40
.text:004006F4      jalr     $t9 ; puts
.text:004006F8      la       $a0, aWhatYouEntered # "What you entered?
                        Huh?"
.text:004006FC      lw       $ra, 0x28+var_4($sp)
.text:00400700      move     $v0, $zero
.text:00400704      jr       $ra
.text:00400708      addiu    $sp, 0x28

.text:0040070C loc_40070C:
.text:0040070C      la       $t9, printf
.text:00400710      lw       $a1, 0x28+var_10($sp)
.text:00400714      lui      $a0, 0x40
.text:00400718      jalr     $t9 ; printf
.text:0040071C      la       $a0, aYouEnteredD__ # "You entered
                        %d...\n"
.text:00400720      lw       $ra, 0x28+var_4($sp)
.text:00400724      move     $v0, $zero
.text:00400728      jr       $ra
.text:0040072C      addiu    $sp, 0x28

```

scanf() возвращает результат своей работы в регистре \$V0 и он проверяется по адресу 0x004006E4 сравнивая значения в \$V0 и \$V1 (1 записан в \$V1 ранее, на 0x004006DC). BEQ означает «Branch Equal» (переход если равно). Если значения равны (т.е. в случае успеха), произойдет переход по адресу 0x0040070C.

## Упражнение

Как мы можем увидеть, инструкцию JNE/JNZ можно вполне заменить на JE/JZ или наоборот (или BNE на BEQ и наоборот). Но при этом ещё нужно переставить базовые блоки местами. Попробуйте сделать это в каком-нибудь примере.

### 1.12.5. Упражнение

- <http://challenges.re/53>

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

## 1.13. Стоит отметить: глобальные и локальные переменные

Теперь вы знаете, что глобальные переменные обнуляются в начале в [OC \(1.12.3 \(стр. 105\)\)](#), [ISO/IEC 9899:TC3 (C C99 standard), (2007)6.7.8p10]], а локальные – нет ([1.9.4 \(стр. 51\)\)](#)).

Иногда, у вас есть глобальная переменная, которую вы забыли проинициализировать, и исполнение вашей программы зависит от того факта, что в начале исполнения там ноль. Потом вы редактируете вашу программу и перемещаете глобальную переменную внутрь ф-ции, делая её локальной. Она не будет более инициализироваться в ноль, и это может в итоге приводить к труднонаходимым ошибкам.

## 1.14. Доступ к переданным аргументам

Как мы уже успели заметить, вызывающая функция передает аргументы для вызываемой через стек. А как вызываемая функция получает к ним доступ?

Листинг 1.90: простой пример

```
#include <stdio.h>

int f (int a, int b, int c)
{
    return a*b+c;
};

int main()
{
    printf ("%d\n", f(1, 2, 3));
    return 0;
};
```

### 1.14.1. x86

#### MSVC

Рассмотрим пример, скомпилированный в (MSVC 2010 Express):

Листинг 1.91: MSVC 2010 Express

_TEXT	SEGMENT
_a\$ = 8	; size = 4
_b\$ = 12	; size = 4
_c\$ = 16	; size = 4
_f	PROC
	push ebp
	mov ebp, esp
	mov eax, DWORD PTR _a\$[ebp]
	imul eax, DWORD PTR _b\$[ebp]

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

        add     eax, DWORD PTR _c$[ebp]
        pop     ebp
        ret     0
_f      ENDP

_main   PROC
        push    ebp
        mov     ebp, esp
        push    3 ; третий аргумент
        push    2 ; второй аргумент
        push    1 ; первый аргумент
        call    _f
        add     esp, 12
        push    eax
        push    OFFSET $SG2463 ; '%d', 0aH, 00H
        call    _printf
        add     esp, 8
        ; возврат 0
        xor     eax, eax
        pop     ebp
        ret     0
_main   ENDP

```

Итак, здесь видно: в функции `main()` заталкиваются три числа в стек и вызывается функция `f(int,int,int)`.

Внутри `f()` доступ к аргументам, также как и к локальным переменным, происходит через макросы: `_a$ = 8`, но разница в том, что эти смещения со знаком *плюс*, таким образом если прибавить макрос `_a$` к указателю на `EBP`, то адресуете *внешняя* часть *фрейма* стека относительно `EBP`.

Далее всё более-менее просто: значение *a* помещается в `EAX`. Далее `EAX` умножается при помощи инструкции `IMUL` на то, что лежит в `_b`, и в `EAX` остается *произведение* этих двух значений.

Далее к регистру `EAX` прибавляется то, что лежит в `_c`.

Значение из `EAX` никуда не нужно перекладывать, оно уже лежит где надо. Возвращаем управление вызывающей функции — она возьмет значение из `EAX` и отправит его в `printf()`.

## MSVC + OllyDbg

Проиллюстрируем всё это в `OllyDbg`. Когда мы протрассируем до первой инструкции в `f()`, которая использует какой-то из аргументов (первый), мы увидим, что `EBP` указывает на *фрейм стека*. Он выделен красным прямоугольником.

Самый первый элемент *фрейма стека* — это сохраненное значение `EBP`, затем *RA*. Третий элемент это первый аргумент функции, затем второй аргумент и третий.

Для доступа к первому аргументу функции нужно прибавить к EBP 8 (2 32-битных слова).

OllyDbg в курсе этого, так что он добавил комментарии к элементам стека вроде «RETURN from» и «Arg1 = ...», итд.

N.B.: аргументы функции являются членами фрейма стека вызывающей функции, а не текущей. Поэтому OllyDbg отметил элементы «Arg» как члены другого фрейма стека.

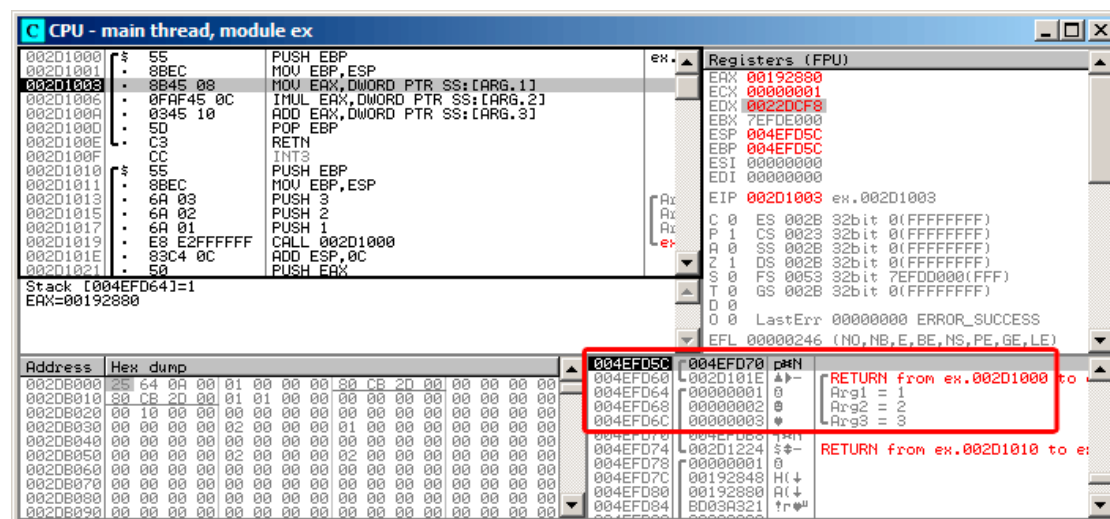


Рис. 1.23: OllyDbg: внутри функции f()

## GCC

Скомпилируем то же в GCC 4.4.1 и посмотрим результат в [IDA](#):

Листинг 1.92: GCC 4.4.1

```

public f
f:
proc near

arg_0 = dword ptr 8
arg_4 = dword ptr 0Ch
arg_8 = dword ptr 10h

    push    ebp
    mov     ebp, esp
    mov     eax, [ebp+arg_0] ; первый аргумент
    imul    eax, [ebp+arg_4] ; второй аргумент
    add     eax, [ebp+arg_8] ; третий аргумент
    pop     ebp
    retn
f:
endp

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

main      public main
          proc near

var_10    = dword ptr -10h
var_C     = dword ptr -0Ch
var_8     = dword ptr -8

          push    ebp
          mov     ebp, esp
          and     esp, 0FFFFFFF0h
          sub     esp, 10h
          mov     [esp+10h+var_8], 3 ; третий аргумент
          mov     [esp+10h+var_C], 2 ; второй аргумент
          mov     [esp+10h+var_10], 1 ; первый аргумент
          call    f
          mov     edx, offset aD ; "%d\n"
          mov     [esp+10h+var_C], eax
          mov     [esp+10h+var_10], edx
          call    _printf
          mov     eax, 0
          leave
          retn
main      endp

```

Практически то же самое, если не считать мелких отличий описанных ранее.

После вызова обеих функций [указатель стека](#) не возвращается назад, потому что предпоследняя инструкция LEAVE ([1.6](#) (стр. [1308](#))) делает это за один раз, в конце исполнения.

### 1.14.2. x64

В x86-64 всё немного иначе, здесь аргументы функции (4 или 6) передаются через регистры, а [callee](#) из читает их из регистров, а не из стека.

#### MSVC

Оптимизирующий MSVC:

Листинг 1.93: Оптимизирующий MSVC 2012 x64

```

$SG2997 DB      '%d', 0aH, 00H

main      PROC
          sub     rsp, 40
          mov     edx, 2
          lea     r8d, QWORD PTR [rdx+1] ; R8D=3
          lea     ecx, QWORD PTR [rdx-1] ; ECX=1
          call    f
          lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG2997 ; '%d'
          mov     edx, eax
          call    printf
          xor     eax, eax

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!



```

    add     rsp, 40
    ret     0
main      ENDP

f         PROC
; ECX - первый аргумент
; EDX - второй аргумент
; R8D - третий аргумент
    imul    ecx, edx
    lea     eax, DWORD PTR [rsp+rcx]
    ret     0
f         ENDP

```

Как видно, очень компактная функция `f()` берет аргументы прямо из регистров.

Инструкция `LEA` используется здесь для сложения чисел. Должно быть компилятор посчитал, что это будет эффективнее использования `ADD`.

В самой `main()` `LEA` также используется для подготовки первого и третьего аргумента: должно быть, компилятор решил, что `LEA` будет работать здесь быстрее, чем загрузка значения в регистр при помощи `MOV`.

Попробуем посмотреть вывод неоптимизирующего `MSVC`:

Листинг 1.94: `MSVC 2012 x64`

```

f         proc near
; область "shadow":
arg_0     = dword ptr 8
arg_8     = dword ptr 10h
arg_10    = dword ptr 18h

; ECX - первый аргумент
; EDX - второй аргумент
; R8D - третий аргумент
    mov     [rsp+arg_10], r8d
    mov     [rsp+arg_8], edx
    mov     [rsp+arg_0], ecx
    mov     eax, [rsp+arg_0]
    imul    eax, [rsp+arg_8]
    add     eax, [rsp+arg_10]
    retn
f         endp

main      proc near
    sub     rsp, 28h
    mov     r8d, 3 ; третий аргумент
    mov     edx, 2 ; второй аргумент
    mov     ecx, 1 ; первый аргумент
    call    f
    mov     edx, eax
    lea     rcx, $SG2931 ; "%d\n"
    call    printf

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

; возврат 0
xor     eax, eax
add     rsp, 28h
retn
main    endp

```

Немного путаннее: все 3 аргумента из регистров зачем-то сохраняются в стеке. Это называется «shadow space»<sup>80</sup>: каждая функция в Win64 может (хотя и не обязана) сохранять значения 4-х регистров там.

Это делается по крайней мере из-за двух причин: 1) в большой функции отвести целый регистр (а тем более 4 регистра) для входного аргумента слишком расточительно, так что к нему будет обращение через стек;

2) отладчик всегда знает, где найти аргументы функции в момент останова<sup>81</sup>.

Так что, какие-то большие функции могут сохранять входные аргументы в «shadow space» для использования в будущем, а небольшие функции, как наша, могут этого и не делать.

Место в стеке для «shadow space» выделяет именно [caller](#).

## GCC

Оптимизирующий GCC также делает понятный код:

Листинг 1.95: Оптимизирующий GCC 4.4.6 x64

```

f:
; EDI - первый аргумент
; ESI - второй аргумент
; EDX - третий аргумент
imul    esi, edi
lea     eax, [rdx+rsi]
ret

main:
sub     rsp, 8
mov     edx, 3
mov     esi, 2
mov     edi, 1
call    f
mov     edi, OFFSET FLAT:.LC0 ; "%d\n"
mov     esi, eax
xor     eax, eax ; количество переданных векторных регистров
call    printf
xor     eax, eax
add     rsp, 8
ret

```

<sup>80</sup> [MSDN](#)

<sup>81</sup> [MSDN](#)

Неоптимизирующий GCC:

Листинг 1.96: GCC 4.4.6 x64

```
f:
    ; EDI - первый аргумент
    ; ESI - второй аргумент
    ; EDX - третий аргумент
    push    rbp
    mov     rbp, rsp
    mov     DWORD PTR [rbp-4], edi
    mov     DWORD PTR [rbp-8], esi
    mov     DWORD PTR [rbp-12], edx
    mov     eax, DWORD PTR [rbp-4]
    imul    eax, DWORD PTR [rbp-8]
    add     eax, DWORD PTR [rbp-12]
    leave
    ret

main:
    push    rbp
    mov     rbp, rsp
    mov     edx, 3
    mov     esi, 2
    mov     edi, 1
    call    f
    mov     edx, eax
    mov     eax, OFFSET FLAT:.LC0 ; "%d\n"
    mov     esi, edx
    mov     rdi, rax
    mov     eax, 0 ; количество переданных векторных регистров
    call    printf
    mov     eax, 0
    leave
    ret
```

В соглашении о вызовах System V\*UNIX ([Michael Matz, Jan Hubicka, Andreas Jaeger, Mark Mitchell, *System V Application Binary Interface. AMD64 Architecture Processor Supplement*, (2013)]<sup>82</sup>) нет «shadow space», но *callee* тоже иногда должен сохранять где-то аргументы, потому что, опять же, регистров может и не хватить на все действия. Что мы здесь и видим.

### **GCC: uint64\_t вместо int**

Наш пример работал с 32-битным *int*, поэтому использовались 32-битные части регистров с префиксом E-.

Его можно немного переделать, чтобы он заработал с 64-битными значениями:

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

<sup>82</sup>Также доступно здесь: <https://software.intel.com/sites/default/files/article/402129/mpx-linux64-abi.pdf>

```

uint64_t f (uint64_t a, uint64_t b, uint64_t c)
{
    return a*b+c;
};

int main()
{
    printf ("%lld\n", f(0x1122334455667788,
                        0x1111111122222222,
                        0x3333333344444444));
    return 0;
};

```

Листинг 1.97: Оптимизирующий GCC 4.4.6 x64

```

f      proc near
        imul     rsi, rdi
        lea      rax, [rdx+rsi]
        retn
f      endp

main   proc near
        sub      rsp, 8
        mov      rdx, 3333333344444444h ; третий аргумент
        mov      rsi, 1111111122222222h ; второй аргумент
        mov      rdi, 1122334455667788h ; первый аргумент
        call     f
        mov      edi, offset format ; "%lld\n"
        mov      rsi, rax
        xor      eax, eax ; количество переданных векторных регистров
        call     _printf
        xor      eax, eax
        add      rsp, 8
        retn
main   endp

```

Собственно, всё то же самое, только используются регистры *целиком*, с префиксом R-.

### 1.14.3. ARM

#### Неоптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```

.text:000000A4 00 30 A0 E1      MOV     R3, R0
.text:000000A8 93 21 20 E0      MLA     R0, R3, R1, R2
.text:000000AC 1E FF 2F E1      BX      LR
...
.text:000000B0                main
.text:000000B0 10 40 2D E9      STMFD   SP!, {R4,LR}
.text:000000B4 03 20 A0 E3      MOV     R2, #3
.text:000000B8 02 10 A0 E3      MOV     R1, #2
.text:000000BC 01 00 A0 E3      MOV     R0, #1

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
.text:000000C0 F7 FF FF EB    BL    f
.text:000000C4 00 40 A0 E1    MOV    R4, R0
.text:000000C8 04 10 A0 E1    MOV    R1, R4
.text:000000CC 5A 0F 8F E2    ADR    R0, aD_0        ; "%d\n"
.text:000000D0 E3 18 00 EB    BL    __2printf
.text:000000D4 00 00 A0 E3    MOV    R0, #0
.text:000000D8 10 80 BD E8    LDMFD  SP!, {R4,PC}
```

В функции `main()` просто вызываются две функции, в первую (`f()`) передается три значения. Как уже было упомянуто, первые 4 значения в ARM обычно передаются в первых 4-х регистрах (R0-R3). Функция `f()`, как видно, использует три первых регистра (R0-R2) как аргументы.

Инструкция `MLA` (*Multiply Accumulate*) перемножает два первых операнда (R3 и R1), прибавляет к произведению третий операнд (R2) и помещает результат в нулевой регистр (R0), через который, по стандарту, возвращаются значения функций.

Умножение и сложение одновременно (*Fused multiply-add*) это часто применяемая операция. Кстати, аналогичной инструкции в x86 не было до появления FMA-инструкций в SIMD <sup>83</sup>.

Самая первая инструкция `MOV R3, R0`, по-видимому, избыточна (можно было бы обойтись только одной инструкцией `MLA`). Компилятор не оптимизировал её, ведь, это компиляция без оптимизации.

Инструкция `BX` возвращает управление по адресу, записанному в `LR` и, если нужно, переключает режимы процессора с Thumb на ARM или наоборот. Это может быть необходимым потому, что, как мы видим, функции `f()` неизвестно, из какого кода она будет вызываться, из ARM или Thumb. Поэтому, если она будет вызываться из кода Thumb, `BX` не только возвращает управление в вызывающую функцию, но также переключает процессор в режим Thumb. Либо не переключит, если функция вызывалась из кода для режима ARM: [ARM(R) Architecture Reference Manual, ARMv7-A and ARMv7-R edition, (2012)A2.3.2].

### Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```
.text:00000098                f
.text:00000098 91 20 20 E0    MLA    R0, R1, R0, R2
.text:0000009C 1E FF 2F E1    BX     LR
```

А вот и функция `f()`, скомпилированная компилятором Keil в режиме полной оптимизации (-O3). Инструкция `MOV` была оптимизирована: теперь `MLA` использует все входящие регистры и помещает результат в R0, где вызываемая функция будет его читать и использовать.

### Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

<sup>83</sup>[wikipedia](#)

.text:0000005E	48 43	MULS	R0, R1
.text:00000060	80 18	ADDS	R0, R0, R2
.text:00000062	70 47	BX	LR

В режиме Thumb инструкция MLA недоступна, так что компилятору пришлось сгенерировать код, делающий обе операции по отдельности.

Первая инструкция MULS умножает R0 на R1, оставляя результат в R0. Вторая (ADDS) складывает результат и R2, оставляя результат в R0.

## ARM64

### Оптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

Тут всё просто. MADD это просто инструкция, производящая умножение и сложение одновременно (как MLA, которую мы уже видели). Все 3 аргумента передаются в 32-битных частях X-регистров. Действительно, типы аргументов это 32-битные *int*'ы. Результат возвращается в W0.

Листинг 1.98: Оптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

```
f:
    madd    w0, w0, w1, w2
    ret

main:
; сохранить FP и LR в стековом фрейме:
    stp     x29, x30, [sp, -16]!
    mov     w2, 3
    mov     w1, 2
    add     x29, sp, 0
    mov     w0, 1
    bl      f
    mov     w1, w0
    adrp    x0, .LC7
    add     x0, x0, :lo12:.LC7
    bl      printf
; возврат 0
    mov     w0, 0
; восстановить FP и LR
    ldp     x29, x30, [sp], 16
    ret

.LC7:
    .string "%d\n"
```

Также расширим все типы данных до 64-битных `uint64_t` и попробуем:

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

uint64_t f (uint64_t a, uint64_t b, uint64_t c)
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

{
    return a*b+c;
};

int main()
{
    printf ("%lld\n", f(0x1122334455667788,
                        0x1111111122222222,
                        0x3333333344444444));
    return 0;
};

```

```

f:
    madd    x0, x0, x1, x2
    ret
main:
    mov     x1, 13396
    adrp    x0, .LC8
    stp     x29, x30, [sp, -16]!
    movk    x1, 0x27d0, lsl 16
    add     x0, x0, :lo12:.LC8
    movk    x1, 0x122, lsl 32
    add     x29, sp, 0
    movk    x1, 0x58be, lsl 48
    bl      printf
    mov     w0, 0
    ldp     x29, x30, [sp], 16
    ret

.LC8:
    .string "%lld\n"

```

Функция `f()` точно такая же, только теперь используются полные части 64-битных X-регистров. Длинные 64-битные значения загружаются в регистры по частям, это описано здесь: [1.39.3](#) (стр. 567).

## Неоптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

Неоптимизирующий компилятор выдает немного лишнего кода:

```

f:
    sub     sp, sp, #16
    str     w0, [sp,12]
    str     w1, [sp,8]
    str     w2, [sp,4]
    ldr     w1, [sp,12]
    ldr     w0, [sp,8]
    mul     w1, w1, w0
    ldr     w0, [sp,4]
    add     w0, w1, w0
    add     sp, sp, 16
    ret

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

Код сохраняет входные аргументы в локальном стеке на случай если кому-то (или чему-то) в этой функции понадобится использовать регистры W0...W2, перезаписывая оригинальные аргументы функции, которые могут понадобиться в будущем. Это называется *Register Save Area*. [Procedure Call Standard for the ARM 64-bit Architecture (AArch64), (2013)]<sup>84</sup>. Вызываемая функция не обязана сохранять их. Это то же что и «Shadow Space»: 1.14.2 (стр. 135).

Почему оптимизирующий GCC 4.9 убрал этот, сохраняющий аргументы, код?

Потому что он провел дополнительную работу по оптимизации и сделал вывод, что аргументы функции не понадобятся в будущем и регистры W0...W2 также не будут использоваться.

Также мы видим пару инструкций MUL/ADD вместо одной MADD.

### 1.14.4. MIPS

Листинг 1.99: Оптимизирующий GCC 4.4.5

```
.text:00000000 f:
; $a0=a
; $a1=b
; $a2=c
.text:00000000      mult    $a1, $a0
.text:00000004      mflo    $v0
.text:00000008      jr      $ra
.text:0000000C      addu    $v0, $a2, $v0      ; branch delay slot
; результат в $v0 во время выхода
.text:00000010 main:
.text:00000010
.text:00000010 var_10 = -0x10
.text:00000010 var_4  = -4
.text:00000010
.text:00000010      lui     $gp, (__gnu_local_gp >> 16)
.text:00000014      addiu   $sp, -0x20
.text:00000018      la      $gp, (__gnu_local_gp & 0xFFFF)
.text:0000001C      sw      $ra, 0x20+var_4($sp)
.text:00000020      sw      $gp, 0x20+var_10($sp)
; установить c:
.text:00000024      li      $a2, 3
; установить a:
.text:00000028      li      $a0, 1
.text:0000002C      jal     f
; установить b:
.text:00000030      li      $a1, 2      ; branch delay slot
; результат сейчас в $v0
.text:00000034      lw      $gp, 0x20+var_10($sp)
.text:00000038      lui     $a0, ($LC0 >> 16)
.text:0000003C      lw      $t9, (printf & 0xFFFF)($gp)
.text:00000040      la      $a0, ($LC0 & 0xFFFF)
.text:00000044      jalr    $t9
```

<sup>84</sup>Также доступно здесь: [http://infocenter.arm.com/help/topic/com.arm.doc.ih0055b/INI0055B\\_aapcs64.pdf](http://infocenter.arm.com/help/topic/com.arm.doc.ih0055b/INI0055B_aapcs64.pdf)



```

; взять результат ф-ции f() и передать его
; как второй аргумент в printf():
.text:00000048      move    $a1, $v0          ; branch delay slot
.text:0000004C      lw      $ra, 0x20+var_4($sp)
.text:00000050      move    $v0, $zero
.text:00000054      jr      $ra
.text:00000058      addiu   $sp, 0x20          ; branch delay slot

```

Первые 4 аргумента функции передаются в четырех регистрах с префиксами A-.

В MIPS есть два специальных регистра: HI и LO, которые выставляются в 64-битный результат умножения во время исполнения инструкции MULT.

К регистрам можно обращаться только используя инструкции MFL0 и MFHI. Здесь MFL0 берет младшую часть результата умножения и записывает в \$V0. Так что старшая 32-битная часть результата игнорируется (содержимое регистра HI не используется). Действительно, мы ведь работаем с 32-битным типом *int*.

И наконец, ADDU («Add Unsigned» — добавить беззнаковое) прибавляет значение третьего аргумента к результату.

В MIPS есть две разных инструкции сложения: ADD и ADDU. На самом деле, дело не в знаковых числах, а в исключениях: ADD может вызвать исключение во время переполнения. Это иногда полезно<sup>85</sup> и поддерживается, например, в ЯП Ada.

ADDU не вызывает исключения во время переполнения. А так как Си/Си++ не поддерживает всё это, мы видим здесь ADDU вместо ADD.

32-битный результат оставляется в \$V0.

В `main()` есть новая для нас инструкция: JAL («Jump and Link»). Разница между JAL и JALR в том, что относительное смещение кодируется в первой инструкции, а JALR переходит по абсолютному адресу, записанному в регистр («Jump and Link Register»).

Обе функции `f()` и `main()` расположены в одном объектном файле, так что относительный адрес `f()` известен и фиксирован.

## 1.15. Ещё о возвращаемых результатах

Результат выполнения функции в x86 обычно возвращается<sup>86</sup> через регистр EAX, а если результат имеет тип байт или символ (*char*), то в самой младшей части EAX — AL. Если функция возвращает число с плавающей запятой, то будет использован регистр FPU ST(0). В ARM обычно результат возвращается в регистре R0.

<sup>85</sup><http://blog.regehr.org/archives/1154>

<sup>86</sup>См. также: MSDN: Return Values (C++): [MSDN](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/6790fa5c.aspx)

### 1.15.1. Попытка использовать результат функции возвращающей *void*

Кстати, что будет, если возвращаемое значение в функции `main()` объявлять не как *int*, а как *void*? Т.н. startup-код вызывает `main()` примерно так:

```
push envp
push argv
push argc
call main
push eax
call exit
```

Иными словами:

```
exit(main(argc,argv,envp));
```

Если вы объявите `main()` как *void*, и ничего не будете возвращать явно (при помощи выражения *return*), то в единственный аргумент `exit()` попадет то, что лежало в регистре EAX на момент выхода из `main()`. Там, скорее всего, будет какое-то случайное число, оставшееся от работы вашей функции. Так что код завершения программы будет псевдослучайным.

Мы можем это проиллюстрировать. Заметьте, что у функции `main()` тип возвращаемого значения именно *void*:

```
#include <stdio.h>

void main()
{
    printf ("Hello, world!\n");
};
```

Скомпилируем в Linux.

GCC 4.8.1 заменила `printf()` на `puts()` (мы видели это прежде: [1.5.3](#) (стр. 28)), но это нормально, потому что `puts()` возвращает количество выведенных символов, так же как и `printf()`. Обратите внимание на то, что EAX не обнуляется перед выходом из `main()`. Это значит что EAX перед выходом из `main()` содержит то, что `puts()` оставляет там.

Листинг 1.100: GCC 4.8.1

```
.LC0:
    .string "Hello, world!"
main:
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    and     esp, -16
    sub     esp, 16
    mov     DWORD PTR [esp], OFFSET FLAT:.LC0
    call    puts
    leave
    ret
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

Напишем небольшой скрипт на `bash`, показывающий статус возврата («`exit status`» или «`exit code`»):

Листинг 1.101: `tst.sh`

```
#!/bin/sh
./hello_world
echo $?
```

И запустим:

```
$ tst.sh
Hello, world!
14
```

14 это как раз количество выведенных символов. Количество выведенных символов *проскальзывает* из `printf()` через `EAX/RAX` в «`exit code`».

Кстати, когда в `Hex-Rays` мы разбираем `C++` код, нередко можно наткнуться на ф-цию, которая заканчивается деструктором какого-либо класса:

```
...
call    ??1CString@@QAE@XZ ; CString::~CString(void)
mov     ecx, [esp+30h+var_C]
pop     edi
pop     ebx
mov     large fs:0, ecx
add     esp, 28h
retn
```

По стандарту `C++` деструкторы ничего не возвращают, но когда `Hex-Rays` об этом не знает и думает, что и деструктор и эта ф-ция по умолчанию возвращает `int`, то на выходе получается такой код:

```
...
        return CString::~CString(&Str);
}
```

### 1.15.2. Что если не использовать результат функции?

`printf()` возвращает количество успешно выведенных символов, но результат работы этой функции редко используется на практике.

Можно даже явно вызывать функции, чей смысл именно в возвращаемых значениях, но явно не использовать их:

```
int f()
{
    // пропускаем первые 3 случайных значения:
    rand();
    rand();
    rand();
}
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

    rand();
    // и используем 4-е:
    return rand();
};

```

Результат работы `rand()` остается в `EAX` во всех четырех случаях. Но в первых трех случаях значение, лежащее в `EAX`, просто не используется.

### 1.15.3. Возврат структуры

Вернемся к тому факту, что возвращаемое значение остается в регистре `EAX`. Вот почему старые компиляторы Си не способны создавать функции, возвращающие нечто большее, нежели помещается в один регистр (обычно тип *int*), а когда нужно, приходится возвращать через указатели, указываемые в аргументах. Так что, как правило, если функция должна вернуть несколько значений, она возвращает только одно, а остальные — через указатели. Хотя позже и стало возможным, вернуть, скажем, целую структуру, но этот метод до сих пор не очень популярен. Если функция должна вернуть структуру, вызывающая функция должна сама, скрыто и прозрачно для программиста, выделить место и передать указатель на него в качестве первого аргумента. Это почти то же самое что и сделать это вручную, но компилятор прячет это.

Небольшой пример:

```

struct s
{
    int a;
    int b;
    int c;
};

struct s get_some_values (int a)
{
    struct s rt;

    rt.a=a+1;
    rt.b=a+2;
    rt.c=a+3;

    return rt;
};

```

...получим (MSVC 2010 /Ox):

```

$T3853 = 8                ; size = 4
_a$ = 12                  ; size = 4
?get_some_values@@YA?AUs@H@Z PROC                ; get_some_values
    mov     ecx, DWORD PTR _a$[esp-4]
    mov     eax, DWORD PTR $T3853[esp-4]
    lea     edx, DWORD PTR [ecx+1]
    mov     DWORD PTR [eax], edx
    lea     edx, DWORD PTR [ecx+2]

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

add    ecx, 3
mov     DWORD PTR [eax+4], edx
mov     DWORD PTR [eax+8], ecx
ret     0
?get_some_values@@YA?AU?@H@Z ENDP          ; get_some_values

```

\$T3853 это имя внутреннего макроса для передачи указателя на структуру.

Этот пример можно даже переписать, используя расширения C99:

```

struct s
{
    int a;
    int b;
    int c;
};

struct s get_some_values (int a)
{
    return (struct s){.a=a+1, .b=a+2, .c=a+3};
};

```

Листинг 1.102: GCC 4.8.1

```

_get_some_values proc near
ptr_to_struct    = dword ptr 4
a                = dword ptr 8

        mov     edx, [esp+a]
        mov     eax, [esp+ptr_to_struct]
        lea     ecx, [edx+1]
        mov     [eax], ecx
        lea     ecx, [edx+2]
        add     edx, 3
        mov     [eax+4], ecx
        mov     [eax+8], edx
        retn
_get_some_values endp

```

Как видно, функция просто заполняет поля в структуре, выделенной вызывающей функцией. Как если бы передавался просто указатель на структуру. Так что никаких проблем с эффективностью нет.

## 1.16. Указатели

### 1.16.1. Возврат значений

Указатели также часто используются для возврата значений из функции (вспомните случай со `scanf()` (1.12 (стр. 89))).

Например, когда функции нужно вернуть сразу два значения.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

**Пример с глобальными переменными**

```
#include <stdio.h>

void f1 (int x, int y, int *sum, int *product)
{
    *sum=x+y;
    *product=x*y;
};

int sum, product;

void main()
{
    f1(123, 456, &sum, &product);
    printf ("sum=%d, product=%d\n", sum, product);
};
```

Это компилируется в:

Листинг 1.103: Оптимизирующий MSVC 2010 (/Ob0)

```
COMM    _product:DWORD
COMM    _sum:DWORD
$SG2803 DB      'sum=%d, product=%d', 0aH, 00H

_x$ = 8          ; size = 4
_y$ = 12         ; size = 4
_sum$ = 16       ; size = 4
_product$ = 20   ; size = 4
_f1 PROC
    mov     ecx, DWORD PTR _y$[esp-4]
    mov     eax, DWORD PTR _x$[esp-4]
    lea     edx, DWORD PTR [eax+ecx]
    imul    eax, ecx
    mov     ecx, DWORD PTR _product$[esp-4]
    push    esi
    mov     esi, DWORD PTR _sum$[esp]
    mov     DWORD PTR [esi], edx
    mov     DWORD PTR [ecx], eax
    pop     esi
    ret     0
_f1 ENDP

_main PROC
    push    OFFSET _product
    push    OFFSET _sum
    push    456      ; 000001c8H
    push    123      ; 0000007bH
    call    _f1
    mov     eax, DWORD PTR _product
    mov     ecx, DWORD PTR _sum
    push    eax
    push    ecx
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```
    push    OFFSET $SG2803
    call    DWORD PTR __imp__printf
    add     esp, 28
    xor     eax, eax
    ret     0
_main     ENDP
```

Посмотрим это в OllyDbg:

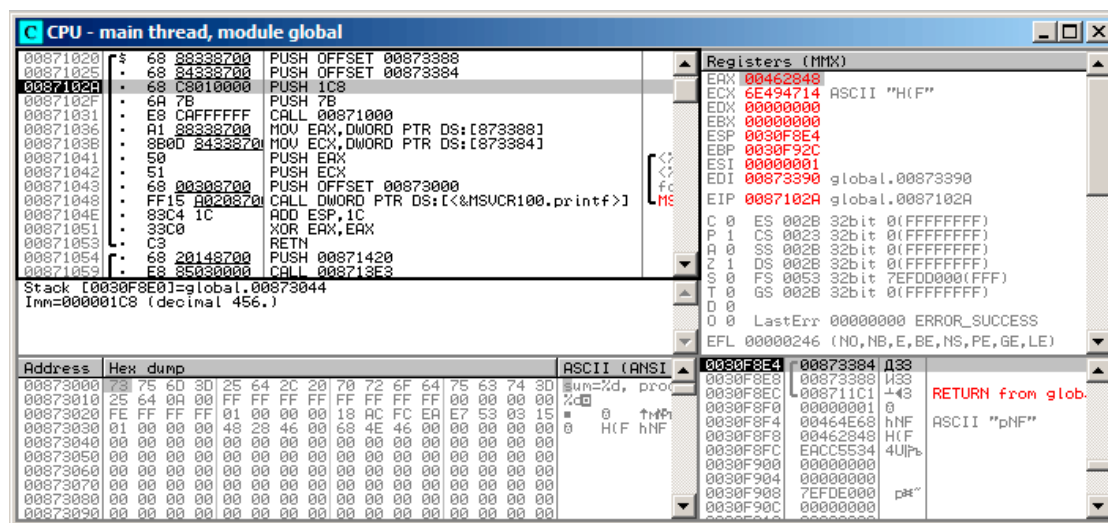


Рис. 1.24: OllyDbg: передаются адреса двух глобальных переменных в f1()

В начале адреса обоих глобальных переменных передаются в f1(). Можно нажать «Follow in dump» на элементе стека и в окне слева увидим место в сегменте данных, выделенное для двух переменных.

Эти переменные обнулены, потому что по стандарту неинициализированные данные (BSS) обнуляются перед началом исполнения: [ISO/IEC 9899:TC3 (C C99 standard), (2007)6.7.8p10].



И они находятся в сегменте данных, о чем можно удостовериться, нажав Alt-M и увидев карту памяти:

Memory map								
Address	Size	Owner	Section	Contains	Type	Access	Initial	Mapped as
00050000	00004000				Map	R	R	
00060000	00001000				Priv	RW	RW	
00070000	00067000				Map	R	R	C:\Windows\System32\loc
00159000	00007000				Priv	RW	Gua	RW
0030D000	00001000				Priv	RW	Gua	RW
0030E000	00002000			Stack of main thread	Priv	RW	RW	
00460000	00005000			Heap	Priv	RW	RW	
004A0000	00007000				Priv	RW	RW	
006B0000	0000C000			Default heap	Priv	RW	RW	
00870000	00001000	global		PE header	Ing	R	RWE	Cop
00871000	00001000	global	.text	Code	Ing	R E	RWE	Cop
00872000	00001000	global	.rdata	Imports	Ing	R	RWE	Cop
00873000	00001000	global	.data	Data	Ing	RW	RWE	Cop
00874000	00001000	global	.reloc	Relocations	Ing	R	RWE	Cop
6E3E0000	00001000	MSUCR100		PE header	Ing	R	RWE	Cop
6E3E1000	00002000	MSUCR100	.text	Code, imports, exports	Ing	R E	RWE	Cop
6E493000	00006000	MSUCR100	.data	Data	Ing	RW	Cop	RWE
6E499000	00001000	MSUCR100	.rsrc	Resources	Ing	R	RWE	Cop
6E49A000	00005000	MSUCR100	.reloc	Relocations	Ing	R	RWE	Cop
755D0000	00001000	Mod_755D		PE header	Ing	R	RWE	Cop
755D1000	00003000				Ing	R E	RWE	Cop
755D4000	00001000				Ing	RW	RWE	Cop
755D5000	00003000				Ing	R	RWE	Cop
755E0000	00001000	Mod_755E		PE header	Ing	R	RWE	Cop
755E1000	00004000				Ing	R E	RWE	Cop
7562E000	00005000				Ing	RW	Cop	RWE
75633000	00009000				Ing	R	RWE	Cop

Рис. 1.25: OllyDbg: карта памяти

Трассируем (F7) до начала исполнения f1():

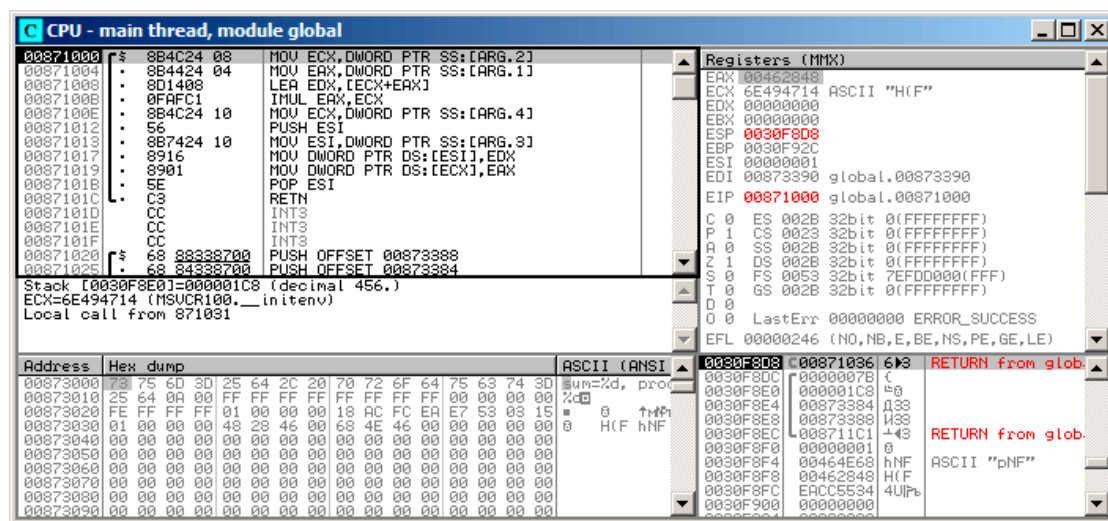


Рис. 1.26: OllyDbg: начало работы f1()

В стеке видны значения 456 (0x1C8) и 123 (0x7B), а также адреса двух глобальных переменных.

Трассируем до конца `f1()`. Мы видим в окне слева, как результаты вычисления появились в глобальных переменных:

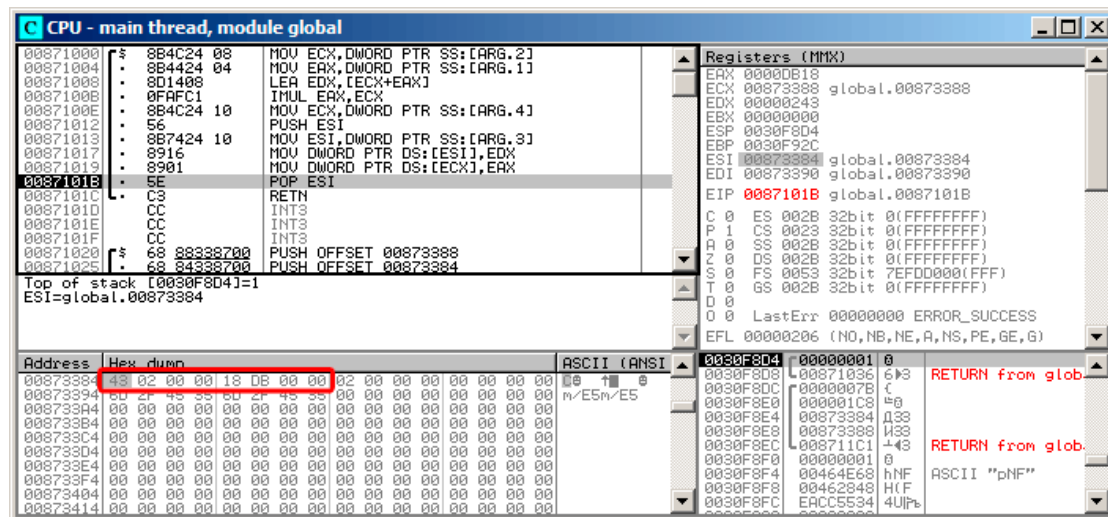


Рис. 1.27: OllyDbg: `f1()` заканчивает работу

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Теперь из глобальных переменных значения загружаются в регистры для передачи в printf():

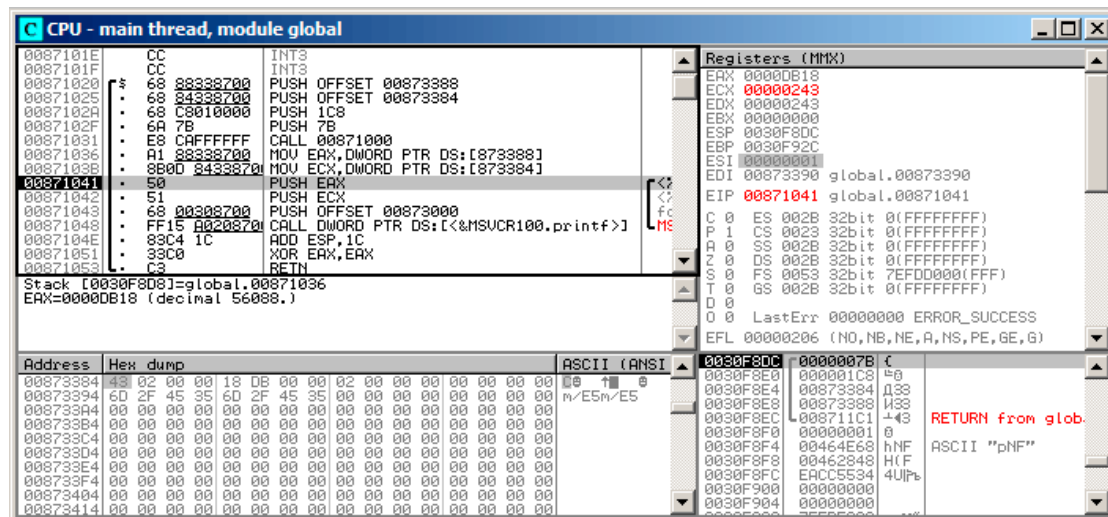


Рис. 1.28: OllyDbg: адреса глобальных переменных передаются в printf()

### Пример с локальными переменными

Немного переделаем пример:

Листинг 1.104: теперь переменные локальные

```
void main()
{
    int sum, product; // теперь эти переменные для этой ф-ции ---
                       локальные

    f1(123, 456, &sum, &product);
    printf ("sum=%d, product=%d\n", sum, product);
};
```

Код функции f1() не изменится. Изменится только main():

Листинг 1.105: Оптимизирующий MSVC 2010 (/Ob0)

```
_product$ = -8           ; size = 4
_sum$ = -4               ; size = 4
_main PROC
; Line 10
    sub     esp, 8
; Line 13
    lea     eax, DWORD PTR _product$[esp+8]
    push    eax
    lea     ecx, DWORD PTR _sum$[esp+12]
    push    ecx
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
    push    456      ; 000001c8H
    push    123      ; 0000007bH
    call    _f1
; Line 14
    mov     edx, DWORD PTR _product$[esp+24]
    mov     eax, DWORD PTR _sum$[esp+24]
    push    edx
    push    eax
    push    OFFSET $SG2803
    call    DWORD PTR __imp__printf
; Line 15
    xor     eax, eax
    add     esp, 36
    ret     0
```

Снова посмотрим в OllyDbg. Адреса локальных переменных в стеке это 0x2EF854 и 0x2EF858. Видно, как они заталкиваются в стек:

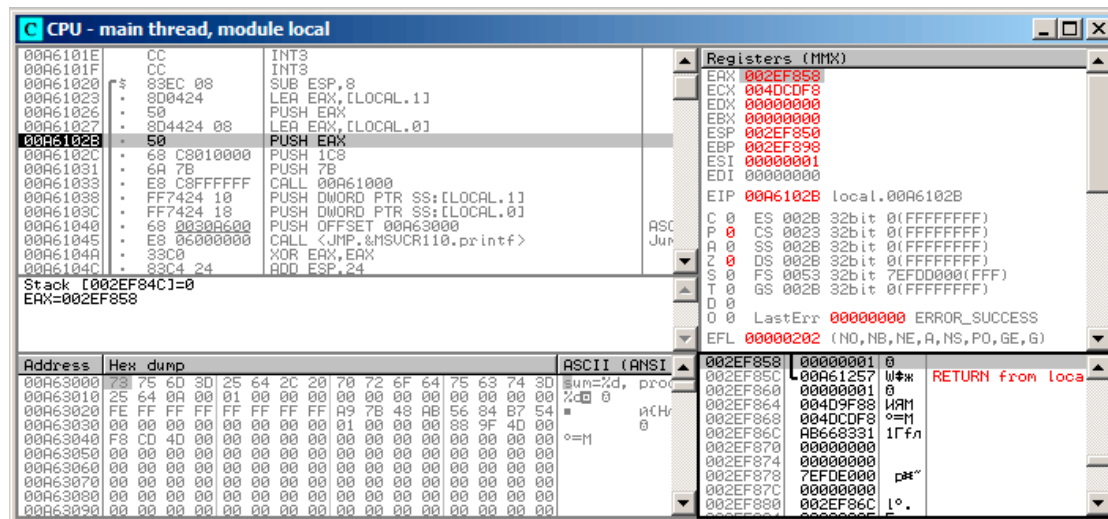


Рис. 1.29: OllyDbg: адреса локальных переменных заталкиваются в стек

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Начало работы `f1()`. В стеке по адресам `0x2EF854` и `0x2EF858` пока находится случайный мусор:

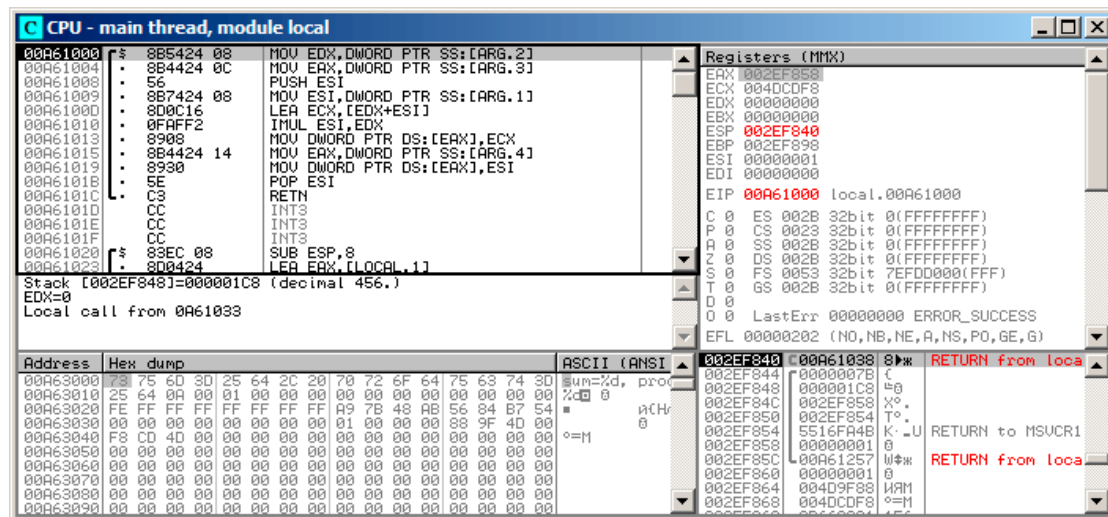


Рис. 1.30: OllyDbg: `f1()` начинает работу

Конец работы f1():

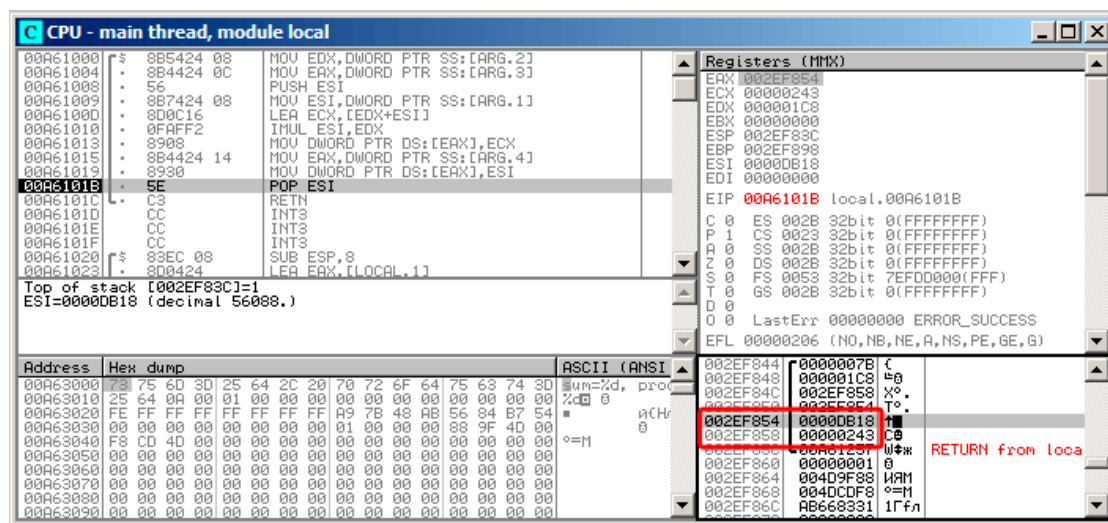


Рис. 1.31: OllyDbg: f1() заканчивает работу

В стеке по адресам 0x2EF854 и 0x2EF858 теперь находятся значения 0xDB18 и 0x243, это результаты работы f1().

## Вывод

f1() может одинаково хорошо возвращать результаты работы в любые места памяти. В этом суть и удобство указателей. Кстати, *references* в Си++ работают точно так же. Читайте больше об этом: (3.19.3 (стр. 728)).

## 1.16.2. Обменять входные значения друг с другом

Вот так:

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

void swap_bytes (unsigned char* first, unsigned char* second)
{
    unsigned char tmp1;
    unsigned char tmp2;

    tmp1=*first;
    tmp2=*second;

    *first=tmp2;
    *second=tmp1;
};
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

int main()
{
    // копируем строку в кучу, чтобы у нас была возможность эту самую
    // строку модифицировать
    char *s=strdup("string");

    // меняем 2-й и 3-й символы
    swap_bytes (s+1, s+2);

    printf ("%s\n", s);
};

```

Как видим, байты загружаются в младшие 8-битные части регистров ECX и EBX используя MOVZX (так что старшие части регистров очищаются), затем байты записываются назад в другом порядке.

Листинг 1.106: Optimizing GCC 5.4

```

swap_bytes:
    push    ebx
    mov     edx, DWORD PTR [esp+8]
    mov     eax, DWORD PTR [esp+12]
    movzx   ecx, BYTE PTR [edx]
    movzx   ebx, BYTE PTR [eax]
    mov     BYTE PTR [edx], bl
    mov     BYTE PTR [eax], cl
    pop     ebx
    ret

```

Адреса обоих байтов берутся из аргументов и во время исполнения ф-ции попадают в регистрах EDX и EAX.

Так что используем указатели — вероятно, без них нет способа решить эту задачу лучше.

## 1.17. Оператор GOTO

Оператор GOTO считается анти-паттерном, см: [Edgar Dijkstra, *Go To Statement Considered Harmful* (1968)<sup>87</sup>]. Но тем не менее, его можно использовать в разумных пределах, см: [Donald E. Knuth, *Structured Programming with go to Statements* (1974)<sup>88</sup>]<sup>89</sup>.

Вот простейший пример:

```

#include <stdio.h>

int main()
{

```

<sup>87</sup><http://yurichev.com/mirrors/Dijkstra68.pdf>

<sup>88</sup><http://yurichev.com/mirrors/KnuthStructuredProgrammingGoTo.pdf>

<sup>89</sup>В [Денис Юричев, *Заметки о языке программирования Си/Си++*] также есть примеры.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    printf ("begin\n");
    goto exit;
    printf ("skip me!\n");
exit:
    printf ("end\n");
};

```

Вот что мы получаем в MSVC 2012:

Листинг 1.107: MSVC 2012

```

$SG2934 DB      'begin', 0aH, 00H
$SG2936 DB      'skip me!', 0aH, 00H
$SG2937 DB      'end', 0aH, 00H

_main  PROC
        push    ebp
        mov     ebp, esp
        push    OFFSET $SG2934 ; 'begin'
        call    _printf
        add     esp, 4
        jmp     SHORT $exit$3
        push    OFFSET $SG2936 ; 'skip me!'
        call    _printf
        add     esp, 4
$exit$3:
        push    OFFSET $SG2937 ; 'end'
        call    _printf
        add     esp, 4
        xor     eax, eax
        pop     ebp
        ret     0
_main  ENDP

```

Выражение *goto* заменяется инструкцией **JMP**, которая работает точно также: безусловный переход в другое место. Вызов второго `printf()` может исполниться только при помощи человеческого вмешательства, используя отладчик или модифицирование кода.

Это также может быть простым упражнением на модификацию кода.

Откроем исполняемый файл в Hiew:

```

Hiew: goto.exe
C:\Polygon\goto.exe  FRO -----  a32 PE .00401000
.00401000: 55          push     ebp
.00401001: 8BEC       mov      ebp,esp
.00401003: 6800304000 push     000403000 ;'begin' --01
.00401008: FF1590204000 call     printf
.0040100E: 83C404     add      esp,4
.00401011: EB0E       jmps     .000401021 --02
.00401013: 6800304000 push     000403008 ;'skip me!' --03
.00401018: FF1590204000 call     printf
.0040101E: 83C404     add      esp,4
.00401021: 6814304000 2push    000403014 --04
.00401026: FF1590204000 call     printf
.0040102C: 83C404     add      esp,4
.0040102F: 33C0       xor      eax,eax
.00401031: 5D         pop      ebp
.00401032: C3         retn    ; ^.^.^.^.^.^.^.^.^.^.^.^

```

Рис. 1.32: Hiew

Поместите курсор по адресу JMP (0x410), нажмите F3 (редактирование), нажмите два нуля, так что опкод становится EB 00:

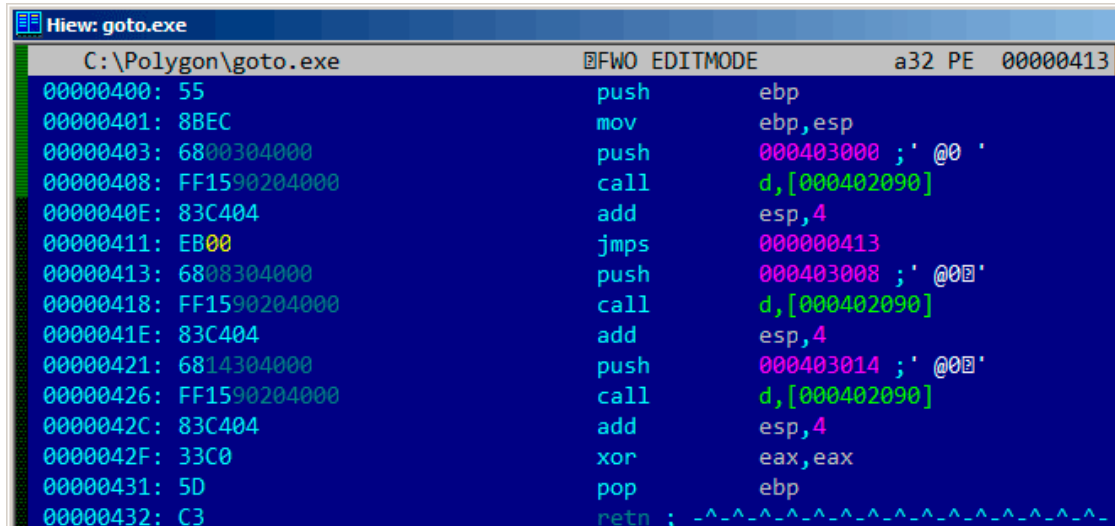


Рис. 1.33: Hiew

Второй байт опкода JMP это относительное смещение от перехода. 0 означает место прямо после текущей инструкции. Теперь JMP не будет пропускать следующий вызов printf(). Нажмите F9 (запись) и выйдите. Теперь мы запускаем исполняемый файл и видим это:

Листинг 1.108: Результат

```
C:\...\>goto.exe
begin
skip me!
end
```

Подобного же эффекта можно достичь, если заменить инструкцию JMP на две инструкции NOP. NOP имеет опкод 0x90 и длину в 1 байт, так что нужно 2 инструкции для замены.

### 1.17.1. Мертвый код

Вызов второго printf() также называется «мертвым кодом» («dead code») в терминах компиляторов. Это значит, что он никогда не будет исполнен. Так что если вы компилируете этот пример с оптимизацией, компилятор удаляет «мертвый код» не оставляя следа:

Листинг 1.109: Оптимизирующий MSVC 2012

```
$SG2981 DB 'begin', 0aH, 00H
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

$SG2983 DB      'skip me!', 0aH, 00H
$SG2984 DB      'end', 0aH, 00H

_main PROC
    push    OFFSET $SG2981 ; 'begin'
    call    _printf
    push    OFFSET $SG2984 ; 'end'
$exit$4:
    call    _printf
    add     esp, 8
    xor     eax, eax
    ret     0
_main ENDP

```

Впрочем, строку «skip me!» компилятор убрать забыл.

### 1.17.2. Упражнение

Попробуйте добиться того же самого в вашем любимом компиляторе и отладчике.

## 1.18. Условные переходы

### 1.18.1. Простой пример

```

#include <stdio.h>

void f_signed (int a, int b)
{
    if (a>b)
        printf ("a>b\n");
    if (a==b)
        printf ("a==b\n");
    if (a<b)
        printf ("a<b\n");
};

void f_unsigned (unsigned int a, unsigned int b)
{
    if (a>b)
        printf ("a>b\n");
    if (a==b)
        printf ("a==b\n");
    if (a<b)
        printf ("a<b\n");
};

int main()
{
    f_signed(1, 2);
    f_unsigned(1, 2);
}

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```
    return 0;
};
```

## x86

### x86 + MSVC

Имеем в итоге функцию `f_signed()`:

Листинг 1.110: Неоптимизирующий MSVC 2010

```
_a$ = 8
_b$ = 12
_f_signed PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    cmp     eax, DWORD PTR _b$[ebp]
    jle     SHORT $LN3@f_signed
    push    OFFSET $SG737          ; 'a>b'
    call    _printf
    add     esp, 4
$LN3@f_signed:
    mov     ecx, DWORD PTR _a$[ebp]
    cmp     ecx, DWORD PTR _b$[ebp]
    jne     SHORT $LN2@f_signed
    push    OFFSET $SG739          ; 'a==b'
    call    _printf
    add     esp, 4
$LN2@f_signed:
    mov     edx, DWORD PTR _a$[ebp]
    cmp     edx, DWORD PTR _b$[ebp]
    jge     SHORT $LN4@f_signed
    push    OFFSET $SG741          ; 'a<b'
    call    _printf
    add     esp, 4
$LN4@f_signed:
    pop     ebp
    ret     0
_f_signed ENDP
```

Первая инструкция `JLE` значит *Jump if Less or Equal*. Если второй операнд больше первого или равен ему, произойдет переход туда, где будет следующая проверка.

А если это условие не срабатывает (то есть второй операнд меньше первого), то перехода не будет, и сработает первый `printf()`.

Вторая проверка это `JNE`: *Jump if Not Equal*. Переход не произойдет, если операнды равны.

Третья проверка `JGE`: *Jump if Greater or Equal* — переход если первый операнд больше второго или равен ему. Кстати, если все три условных перехода сра-

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

ботают, ни один `printf()` не вызовется. Но без внешнего вмешательства это невозможно.

Функция `f_unsigned()` точно такая же, за тем исключением, что используются инструкции `JBE` и `JAЕ` вместо `JLE` и `JGE`:

Листинг 1.111: GCC

```
_a$ = 8    ; size = 4
_b$ = 12   ; size = 4
_f_unsigned PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    cmp     eax, DWORD PTR _b$[ebp]
    jbe     SHORT $LN3@f_unsigned
    push     OFFSET $SG2761    ; 'a>b'
    call    _printf
    add     esp, 4
$LN3@f_unsigned:
    mov     ecx, DWORD PTR _a$[ebp]
    cmp     ecx, DWORD PTR _b$[ebp]
    jne     SHORT $LN2@f_unsigned
    push     OFFSET $SG2763    ; 'a==b'
    call    _printf
    add     esp, 4
$LN2@f_unsigned:
    mov     edx, DWORD PTR _a$[ebp]
    cmp     edx, DWORD PTR _b$[ebp]
    jae     SHORT $LN4@f_unsigned
    push     OFFSET $SG2765    ; 'a<b'
    call    _printf
    add     esp, 4
$LN4@f_unsigned:
    pop     ebp
    ret     0
_f_unsigned ENDP
```

Здесь всё то же самое, только инструкции условных переходов немного другие:

`JBE`— *Jump if Below or Equal* и `JAЕ`— *Jump if Above or Equal*. Эти инструкции (`JA/JAE/JB/JBE`) отличаются от `JG/JGE/JL/JLE` тем, что работают с беззнаковыми переменными.

Отступление: смотрите также секцию о представлении знака в числах (2.2 (стр. 583)). Таким образом, увидев где используется `JG/JL` вместо `JA/JB` и наоборот, можно сказать почти уверенно насчет того, является ли тип переменной знаковым (`signed`) или беззнаковым (`unsigned`).

Далее функция `main()`, где ничего нового для нас нет:

Листинг 1.112: `main()`

```
_main PROC
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    2
    push    1
    call    _f_signed
    add     esp, 8
    push    2
    push    1
    call    _f_unsigned
    add     esp, 8
    xor     eax, eax
    pop     ebp
    ret     0
_main     ENDP
```



## x86 + MSVC + OllyDbg

Если попробовать этот пример в OllyDbg, можно увидеть, как выставляются флаги. Начнем с функции `f_unsigned()`, которая работает с беззнаковыми числами.

В целом в каждой функции `cmp` выполняется три раза, но для одних и тех же аргументов, так что флаги все три раза будут одинаковы.

Результат первого сравнения:

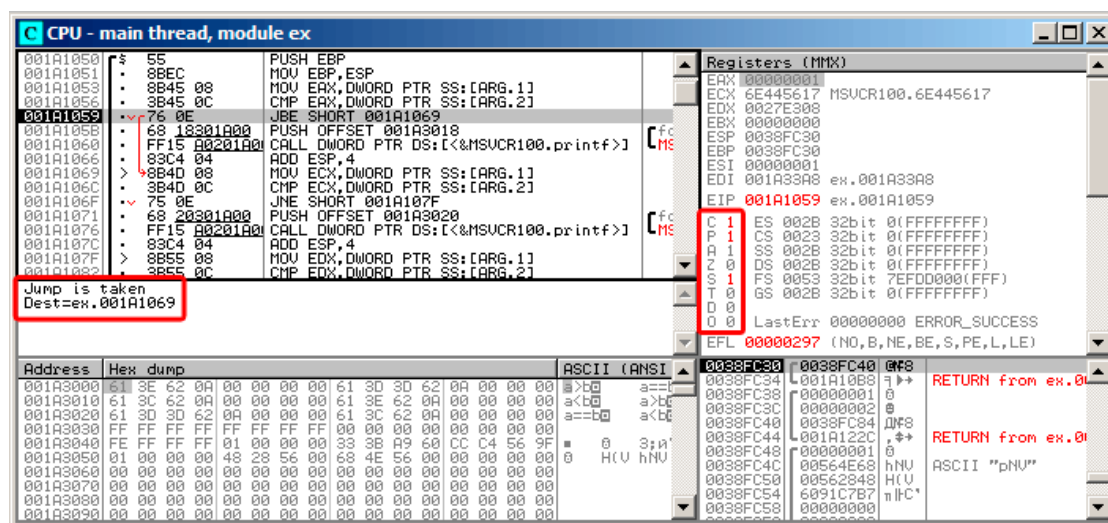


Рис. 1.34: OllyDbg: `f_unsigned()`: первый условный переход

Итак, флаги: `C=1`, `P=1`, `A=1`, `Z=0`, `S=1`, `T=0`, `D=0`, `O=0`. Для краткости, в OllyDbg флаги называются только одной буквой.

OllyDbg подсказывает, что первый переход (`JBE`) сейчас сработает. Действительно, если заглянуть в документацию от Intel, ([11.1.4](#) (стр. 1289)) прочитаем там, что `JBE` срабатывает в случаях если `CF=1` или `ZF=1`. Условие здесь выполняется, так что переход срабатывает.

Следующий переход:

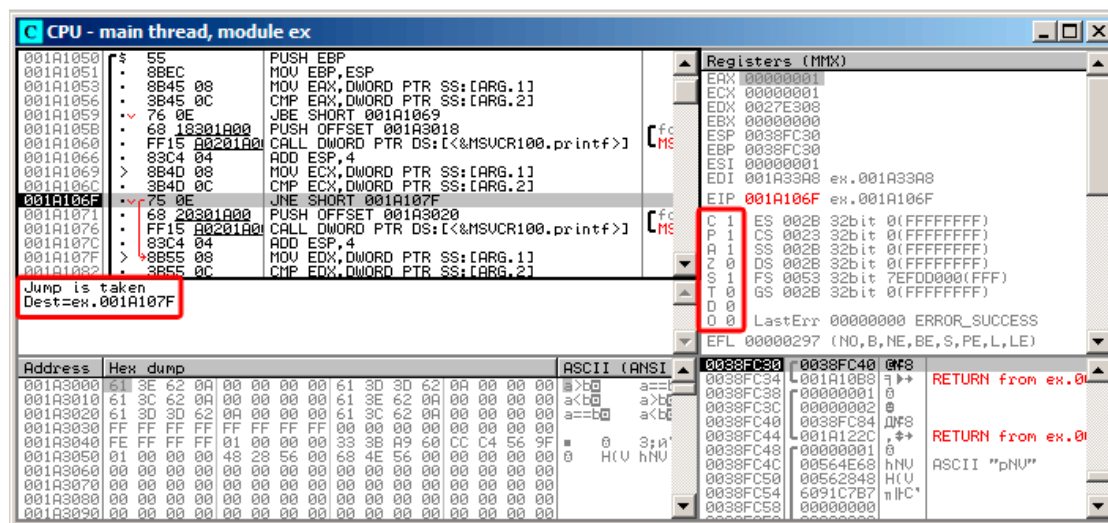


Рис. 1.35: OllyDbg: `f_unsigned()`: второй условный переход

OllyDbg подсказывает, что JNZ сработает. Действительно, JNZ срабатывает если ZF=0 (zero flag).

Третий переход, JNB:

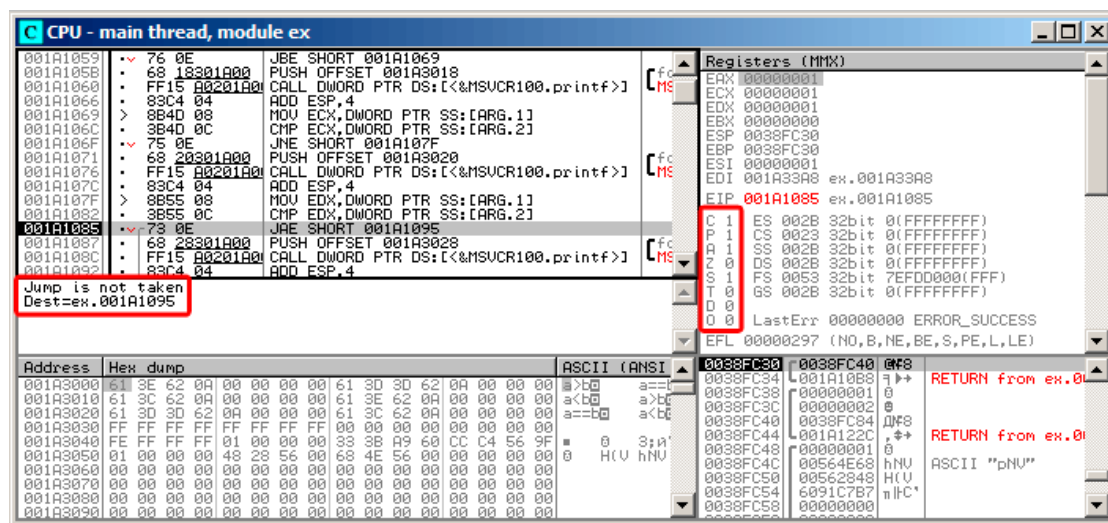


Рис. 1.36: OllyDbg: f\_unsigned(): третий условный переход

В документации от Intel (11.1.4 (стр. 1289)) мы можем найти, что JNB срабатывает если CF=0 (carry flag). В нашем случае это не так, переход не срабатывает, и выполняется третий по счету printf().

Теперь можно попробовать в OllyDbg функцию `f_signed()`, работающую со знаковыми величинами. Флаги выставляются точно так же: C=1, P=1, A=1, Z=0, S=1, T=0, D=0, O=0. Первый переход `JLE` сработает:

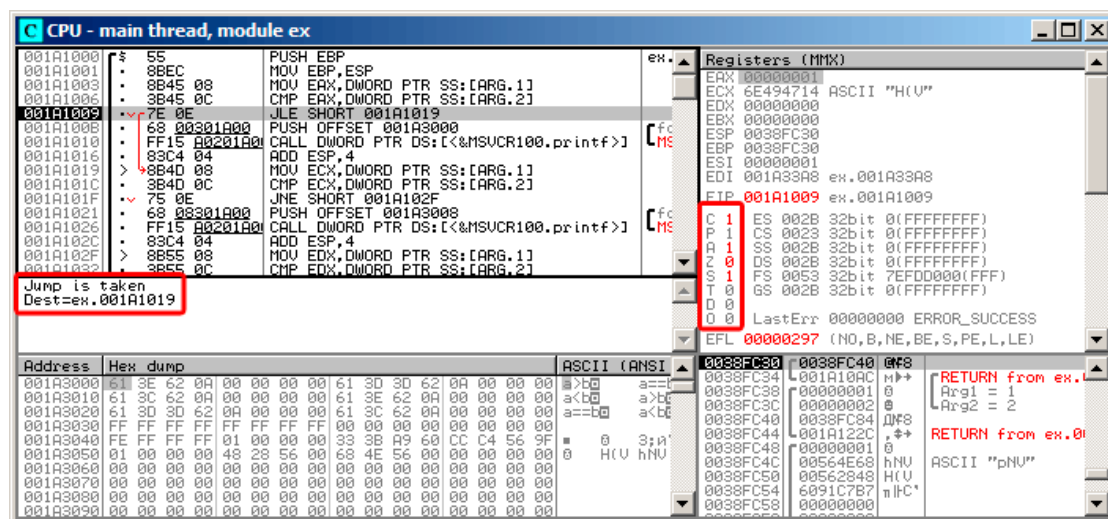


Рис. 1.37: OllyDbg: `f_signed()`: первый условный переход

В документации от Intel (11.1.4 (стр. 1289)) мы можем прочитать, что эта инструкция срабатывает если `ZF=1` или `SF≠OF`. В нашем случае `SF≠OF`, так что переход срабатывает.

Второй переход JNZ работает: он срабатывает если ZF=0 (zero flag):

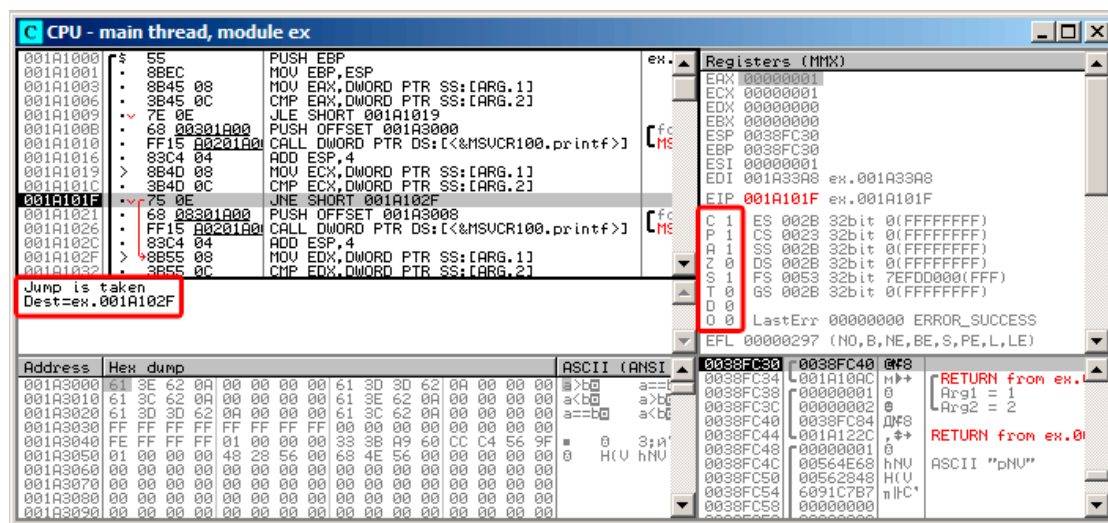


Рис. 1.38: OllyDbg: f\_signed(): второй условный переход

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Третий переход JGE не сработает, потому что он срабатывает, только если SF=OF, что в нашем случае не так:

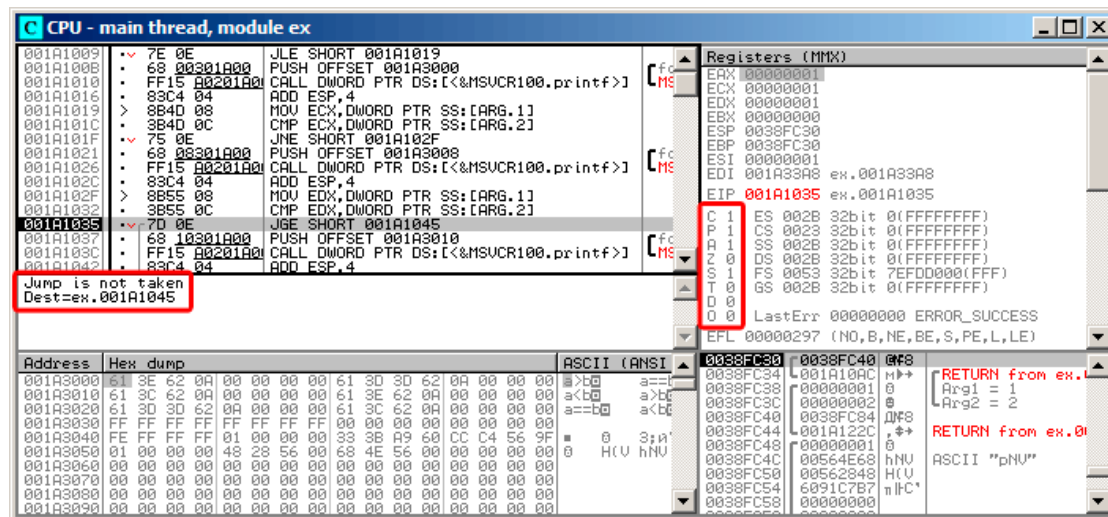


Рис. 1.39: OllyDbg: f\_signed(): третий условный переход

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

## x86 + MSVC + Hiew

Можем попробовать модифицировать исполняемый файл так, чтобы функция `f_unsigned()` всегда показывала «a==b», при любых входящих значениях. Вот как она выглядит в Hiew:

```

Hiew: 7_1.exe
C:\Polygon\ollydbg\7_1.exe  FRO ----- a32 PE .00401000 Hiew 8.02 (c)SEN
.00401000: 55          push     ebp
.00401001: 8BEC       mov     ebp, esp
.00401003: 8B4508     mov     eax, [ebp+8]
.00401006: 3B450C     cmp     eax, [ebp+00C]
.00401009: 7E0D      jle     .00401018 --E1
.0040100B: 6800B04000 push    00040B00 --E2
.00401010: E8AA000000 call     .0004010B --E3
.00401015: 83C404     add     esp, 4
.00401018: 8B4D08     1mov    ecx, [ebp+8]
.0040101B: 3B4D0C     cmp     ecx, [ebp+00C]
.0040101E: 750D      jnz     .0040102D --E4
.00401020: 6800B04000 push    00040B00 ; 'a==b' --E5
.00401025: E895000000 call     .0004010B --E3
.0040102A: 83C404     add     esp, 4
.0040102D: 8B5508     4mov    edx, [ebp+8]
.00401030: 3B550C     cmp     edx, [ebp+00C]
.00401033: 7D0D      jge     .00401042 --E6
.00401035: 6810B04000 push    00040B10 --E7
.0040103A: E880000000 call     .0004010B --E3
.0040103F: 83C404     add     esp, 4
.00401042: 5D        6pop     ebp
.00401043: C3        retn    ; ^-^-^-^-^-^-^-^-^-^-^-^-^-^-^-
.00401044: CC        int     3
.00401045: CC        int     3
.00401046: CC        int     3
.00401047: CC        int     3
.00401048: CC        int     3

1Global 2FillBlk 3CryBlk 4Reload 5OrdLdr 6String 7Direct 8Table 9byte 10Leave 11Naked 12AddName

```

Рис. 1.40: Hiew: функция `f_unsigned()`

Собственно, задач три:

- заставить первый переход срабатывать всегда;
- заставить второй переход не срабатывать никогда;
- заставить третий переход срабатывать всегда.

Так мы направим путь исполнения кода (code flow) во второй `printf()`, и он всегда будет срабатывать и выводить на консоль «a==b».

Для этого нужно изменить три инструкции (или байта):

- Первый переход теперь будет `JMP`, но смещение перехода ([jump offset](#)) останется прежним.
- Второй переход может быть и будет срабатывать иногда, но в любом случае он будет совершать переход только на следующую инструкцию, пото-

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

---

му что мы выставяем смещение перехода ([jump offset](#)) в 0.

В этих инструкциях смещение перехода просто прибавляется к адресу следующей инструкции.

Когда смещение 0, переход будет на следующую инструкцию.

- Третий переход конвертируем в JMP точно так же, как и первый, он будет срабатывать всегда.





Если забыть про какой-то из переходов, то тогда будет срабатывать несколько вызовов `printf()`, а нам ведь нужно чтобы исполнялся только один.

## Неоптимизирующий GCC

Неоптимизирующий GCC 4.4.1 производит почти такой же код, за исключением `puts()` (1.5.3 (стр. 28)) вместо `printf()`.

## Оптимизирующий GCC

Наблюдательный читатель может спросить, зачем исполнять CMP так много раз, если флаги всегда одни и те же? По-видимому, оптимизирующий MSVC не может этого делать, но GCC 4.8.1 делает больше оптимизаций:

Листинг 1.113: GCC 4.8.1 f signed()

```
f_signed:
    mov     eax, DWORD PTR [esp+8]
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

        cmp     DWORD PTR [esp+4], eax
        jg      .L6
        je      .L7
        jge     .L1
        mov     DWORD PTR [esp+4], OFFSET FLAT:.LC2 ; "a<b"
        jmp     puts
.L6:
        mov     DWORD PTR [esp+4], OFFSET FLAT:.LC0 ; "a>b"
        jmp     puts
.L1:
        rep ret
.L7:
        mov     DWORD PTR [esp+4], OFFSET FLAT:.LC1 ; "a==b"
        jmp     puts

```

Мы здесь также видим JMP puts вместо CALL puts / RETN. Этот прием описан немного позже: [1.21.1](#) (стр. 203).

Нужно сказать, что x86-код такого типа редок. MSVC 2012, как видно, не может генерировать подобное. С другой стороны, программисты на ассемблере прекрасно осведомлены о том, что инструкции Jcc можно располагать последовательно.

Так что если вы видите это где-то, имеется немалая вероятность, что этот фрагмент кода был написан вручную.

Функция f\_unsigned() получилась не настолько эстетически короткой:

Листинг 1.114: GCC 4.8.1 f\_unsigned()

```

f_unsigned:
        push    esi
        push    ebx
        sub     esp, 20
        mov     esi, DWORD PTR [esp+32]
        mov     ebx, DWORD PTR [esp+36]
        cmp     esi, ebx
        ja      .L13
        cmp     esi, ebx ; эту инструкцию можно было бы убрать
        je      .L14
.L10:
        jb      .L15
        add     esp, 20
        pop     ebx
        pop     esi
        ret
.L15:
        mov     DWORD PTR [esp+32], OFFSET FLAT:.LC2 ; "a<b"
        add     esp, 20
        pop     ebx
        pop     esi
        jmp     puts
.L13:
        mov     DWORD PTR [esp], OFFSET FLAT:.LC0 ; "a>b"
        call    puts

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

        cmp     esi, ebx
        jne     .L10
.L14:   mov     DWORD PTR [esp+32], OFFSET FLAT:.LC1 ; "a==b"
        add     esp, 20
        pop     ebx
        pop     esi
        jmp     puts

```

Тем не менее, здесь 2 инструкции CMP вместо трех.

Так что, алгоритмы оптимизации GCC 4.8.1, наверное, ещё пока не идеальны.

## ARM

### 32-битный ARM

#### Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

Листинг 1.115: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```

.text:000000B8          EXPORT f_signed
.text:000000B8          f_signed          ; CODE XREF: main+C
.text:000000B8 70 40 2D E9      STMFD     SP!, {R4-R6,LR}
.text:000000BC 01 40 A0 E1      MOV      R4, R1
.text:000000C0 04 00 50 E1      CMP      R0, R4
.text:000000C4 00 50 A0 E1      MOV      R5, R0
.text:000000C8 1A 0E 8F C2      ADRGT    R0, aAB          ; "a>b\n"
.text:000000CC A1 18 00 CB      BLGT     __2printf
.text:000000D0 04 00 55 E1      CMP      R5, R4
.text:000000D4 67 0F 8F 02      ADREQ    R0, aAB_0       ; "a==b\n"
.text:000000D8 9E 18 00 0B      BLEQ     __2printf
.text:000000DC 04 00 55 E1      CMP      R5, R4
.text:000000E0 70 80 BD A8      LDMGEFD  SP!, {R4-R6,PC}
.text:000000E4 70 40 BD E8      LDMFD    SP!, {R4-R6,LR}
.text:000000E8 19 0E 8F E2      ADR      R0, aAB_1       ; "a<b\n"
.text:000000EC 99 18 00 EA      B        __2printf
.text:000000EC          ; End of function f_signed

```

Многие инструкции в режиме ARM могут быть исполнены только при некоторых выставленных флагах.

Это нередко используется для сравнения чисел.

К примеру, инструкция ADD на самом деле называется ADDAL внутри, AL означает *Always*, то есть, исполнять всегда. Предикаты кодируются в 4-х старших битах инструкции 32-битных ARM-инструкций (*condition field*). Инструкция безусловного перехода B на самом деле условная и кодируется так же, как и прочие инструкции условных переходов, но имеет AL в *condition field*, то есть исполняется всегда (*execute ALways*), игнорируя флаги.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Инструкция `ADRGT` работает так же, как и `ADR`, но исполняется только в случае, если предыдущая инструкция `CMP`, сравнивая два числа, обнаруживает, что одно из них больше второго (*Greater Than*).

Следующая инструкция `BLGT` ведет себя так же, как и `BL` и сработает, только если результат сравнения “больше чем” (*Greater Than*). `ADRGT` записывает в `R0` указатель на строку `a>b\n`, а `BLGT` вызывает `printf()`. Следовательно, эти инструкции с суффиксом `-GT` исполнятся только в том случае, если значение в `R0` (там *a*) было больше, чем значение в `R4` (там *b*).

Далее мы увидим инструкции `ADREQ` и `BLEQ`. Они работают так же, как и `ADR` и `BL`, но исполняются только если значения при последнем сравнении были равны. Перед ними расположен ещё один `CMP`, потому что вызов `printf()` мог испортить состояние флагов.

Далее мы увидим `LDMGEFD`. Эта инструкция работает так же, как и `LDMFD`<sup>90</sup>, но сработает только если в результате сравнения одно из значений было больше или равно второму (*Greater or Equal*). Смысл инструкции `LDMGEFD SP!, {R4-R6,PC}` в том, что это как бы эпилог функции, но он сработает только если  $a \geq b$ , только тогда работа функции закончится.

Но если это не так, то есть  $a < b$ , то исполнение дойдет до следующей инструкции `LDMFD SP!, {R4-R6,LR}`. Это ещё один эпилог функции. Эта инструкция восстанавливает состояние регистров `R4-R6`, но и `LR` вместо `PC`, таким образом, пока что, не делая возврата из функции.

Последние две инструкции вызывают `printf()` со строкой «`a<b\n`» в качестве единственного аргумента. Безусловный переход на `printf()` вместо возврата из функции мы уже рассматривали в секции «`printf()` с несколькими аргументами» (1.11.2 (стр. 73)).

Функция `f_unsigned` точно такая же, но там используются инструкции `ADRLHI`, `BLHI`, и `LDMCSFD`. Эти предикаты (*HI = Unsigned higher, CS = Carry Set (greater than or equal)*) аналогичны рассмотренным, но служат для работы с беззнаковыми значениями.

В функции `main()` ничего нового для нас нет:

Листинг 1.116: `main()`

```
.text:00000128      EXPORT main
.text:00000128      main
.text:00000128 10 40 2D E9      STMFD    SP!, {R4,LR}
.text:0000012C 02 10 A0 E3      MOV     R1, #2
.text:00000130 01 00 A0 E3      MOV     R0, #1
.text:00000134 DF FF FF EB      BL      f_signed
.text:00000138 02 10 A0 E3      MOV     R1, #2
.text:0000013C 01 00 A0 E3      MOV     R0, #1
.text:00000140 EA FF FF EB      BL      f_unsigned
.text:00000144 00 00 A0 E3      MOV     R0, #0
.text:00000148 10 80 BD E8      LDMFD    SP!, {R4,PC}
.text:00000148      ; End of function main
```

<sup>90</sup>[LDMFD](#)

Так, в режиме ARM можно обойтись без условных переходов.

Почему это хорошо? Читайте здесь: [2.10.1](#) (стр. 601).

В x86 нет аналогичной возможности, если не считать инструкцию CMOVcc, это то же что и MOV, но она срабатывает только при определенных выставленных флагах, обычно выставленных при помощи CMP во время сравнения.

## Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

Листинг 1.117: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

```
.text:00000072          f_signed ; CODE XREF: main+6
.text:00000072 70 B5      PUSH    {R4-R6,LR}
.text:00000074 0C 00      MOVVS   R4, R1
.text:00000076 05 00      MOVVS   R5, R0
.text:00000078 A0 42      CMP      R0, R4
.text:0000007A 02 DD      BLE      loc_82
.text:0000007C A4 A0      ADR      R0, aAB          ; "a>b\n"
.text:0000007E 06 F0 B7 F8    BL       __2printf
.text:00000082
.text:00000082          loc_82 ; CODE XREF: f_signed+8
.text:00000082 A5 42      CMP      R5, R4
.text:00000084 02 D1      BNE      loc_8C
.text:00000086 A4 A0      ADR      R0, aAB_0        ; "a==b\n"
.text:00000088 06 F0 B2 F8    BL       __2printf
.text:0000008C
.text:0000008C          loc_8C ; CODE XREF: f_signed+12
.text:0000008C A5 42      CMP      R5, R4
.text:0000008E 02 DA      BGE      locret_96
.text:00000090 A3 A0      ADR      R0, aAB_1        ; "a<b\n"
.text:00000092 06 F0 AD F8    BL       __2printf
.text:00000096
.text:00000096          locret_96 ; CODE XREF: f_signed+1C
.text:00000096 70 BD      POP      {R4-R6,PC}
.text:00000096          ; End of function f_signed
```

В режиме Thumb только инструкции B могут быть дополнены условием исполнения (*condition code*), так что код для режима Thumb выглядит привычнее.

BLE это обычный переход с условием *Less than or Equal*, BNE — *Not Equal*, BGE — *Greater than or Equal*.

Функция `f_unsigned` точно такая же, но для работы с беззнаковыми величинами там используются инструкции BLS (*Unsigned lower or same*) и BCS (*Carry Set (Greater than or equal)*).

## ARM64: Оптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

Листинг 1.118: `f_signed()`

```
f_signed:
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

; w0=a, w1=b
    cmp    w0, w1
    bgt    .L19    ; Branch if Greater Than (переход, если больше чем)
(a>b)
    beq    .L20    ; Branch if Equal (переход, если равно) (a==b)
    bge    .L15    ; Branch if Greater than or Equal (переход, если
    больше или равно) (a>=b) (здесь это невозможно)
    ; a<b
    adrp   x0, .LC11    ; "a<b"
    add    x0, x0, :lo12:.LC11
    b      puts
.L19:
    adrp   x0, .LC9     ; "a>b"
    add    x0, x0, :lo12:.LC9
    b      puts
.L15:    ; попасть сюда невозможно
    ret
.L20:
    adrp   x0, .LC10    ; "a==b"
    add    x0, x0, :lo12:.LC10
    b      puts

```

Листинг 1.119: f\_unsigned()

```

f_unsigned:
    stp    x29, x30, [sp, -48]!
; w0=a, w1=b
    cmp    w0, w1
    add    x29, sp, 0
    str    x19, [sp, 16]
    mov    w19, w0
    bhi    .L25    ; Branch if HIgher (переход, если выше) (a>b)
    cmp    w19, w1
    beq    .L26    ; Branch if Equal (переход, если равно) (a==b)
.L23:
    bcc    .L27    ; Branch if Carry Clear (если нет переноса)(если
    меньше, чем) (a<b)
; эпилог функции, сюда попасть невозможно
    ldr    x19, [sp, 16]
    ldp    x29, x30, [sp], 48
    ret
.L27:
    ldr    x19, [sp, 16]
    adrp   x0, .LC11    ; "a<b"
    ldp    x29, x30, [sp], 48
    add    x0, x0, :lo12:.LC11
    b      puts
.L25:
    adrp   x0, .LC9     ; "a>b"
    str    x1, [x29, 40]
    add    x0, x0, :lo12:.LC9
    bl     puts
    ldr    x1, [x29, 40]
    cmp    w19, w1

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    bne    .L23      ; Branch if Not Equal (переход, если не равно)
.L26:
    ldr     x19, [sp,16]
    adrp    x0, .LC10      ; "a==b"
    ldp     x29, x30, [sp], 48
    add     x0, x0, :lo12:.LC10
    b       puts

```

Комментарии добавлены автором этой книги. В глаза бросается то, что компилятор не в курсе, что некоторые ситуации невозможны, поэтому кое-где в функциях остается код, который никогда не исполнится.

## Упражнение

Попробуйте вручную оптимизировать функции по размеру, убрав избыточные инструкции и не добавляя новых.

## MIPS

Одна отличительная особенность MIPS это отсутствие регистра флагов. Очевидно, так было сделано для упрощения анализа зависимости данных (data dependency).

Так что здесь есть инструкция, похожая на SETcc в x86: SLT («Set on Less Than» — установить если меньше чем, знаковая версия) и SLTU (беззнаковая версия). Эта инструкция устанавливает регистр-получатель в 1 если условие верно или в 0 в противном случае.

Затем регистр-получатель проверяется, используя инструкцию BEQ («Branch on Equal» — переход если равно) или BNE («Branch on Not Equal» — переход если не равно) и может произойти переход. Так что эта пара инструкций должна использоваться в MIPS для сравнения и перехода. Начнем со знаковой версии нашей функции:

Листинг 1.120: Неоптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```

.text:00000000 f_signed: # CODE XREF: main+18
.text:00000000
.text:00000000 var_10 = -0x10
.text:00000000 var_8 = -8
.text:00000000 var_4 = -4
.text:00000000 arg_0 = 0
.text:00000000 arg_4 = 4
.text:00000000
.text:00000000      addiu    $sp, -0x20
.text:00000004      sw      $ra, 0x20+var_4($sp)
.text:00000008      sw      $fp, 0x20+var_8($sp)
.text:0000000C      move    $fp, $sp
.text:00000010      la      $gp, __gnu_local_gp
.text:00000018      sw      $gp, 0x20+var_10($sp)
; сохранить входные значения в локальном стеке:
.text:0000001C      sw      $a0, 0x20+arg_0($fp)

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

.text:00000020      sw      $a1, 0x20+arg_4($fp)
; перезагрузить их:
.text:00000024      lw      $v1, 0x20+arg_0($fp)
.text:00000028      lw      $v0, 0x20+arg_4($fp)
; $v0=b
; $v1=a
.text:0000002C      or      $at, $zero ; NOP
; это псевдоинструкция. на самом деле, там "slt $v0,$v0,$v1" .
; так что $v0 будет установлен в 1, если $v0<$v1 (b<a) или в 0 в противном
; случае:
.text:00000030      slt      $v0, $v1
; перейти на loc_5c, если условие не верно.
; это псевдоинструкция. на самом деле, там "beq $v0,$zero,loc_5c" :
.text:00000034      beqz     $v0, loc_5C
; вывести "a>b" и выйти
.text:00000038      or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP
.text:0000003C      lui      $v0, (unk_230 >> 16) # "a>b"
.text:00000040      addiu    $a0, $v0, (unk_230 & 0xFFFF) # "a>b"
.text:00000044      lw      $v0, (puts & 0xFFFF)($gp)
.text:00000048      or      $at, $zero ; NOP
.text:0000004C      move     $t9, $v0
.text:00000050      jalr     $t9
.text:00000054      or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP
.text:00000058      lw      $gp, 0x20+var_10($fp)
.text:0000005C
.text:0000005C loc_5C:                                     # CODE XREF: f_signed+34
.text:0000005C      lw      $v1, 0x20+arg_0($fp)
.text:00000060      lw      $v0, 0x20+arg_4($fp)
.text:00000064      or      $at, $zero ; NOP
; проверить a==b, перейти на loc_90, если это не так:
.text:00000068      bne     $v1, $v0, loc_90
.text:0000006C      or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP
; условие верно, вывести "a==b" и закончить:
.text:00000070      lui      $v0, (aAB >> 16) # "a==b"
.text:00000074      addiu    $a0, $v0, (aAB & 0xFFFF) # "a==b"
.text:00000078      lw      $v0, (puts & 0xFFFF)($gp)
.text:0000007C      or      $at, $zero ; NOP
.text:00000080      move     $t9, $v0
.text:00000084      jalr     $t9
.text:00000088      or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP
.text:0000008C      lw      $gp, 0x20+var_10($fp)
.text:00000090
.text:00000090 loc_90:                                     # CODE XREF: f_signed+68
.text:00000090      lw      $v1, 0x20+arg_0($fp)
.text:00000094      lw      $v0, 0x20+arg_4($fp)
.text:00000098      or      $at, $zero ; NOP
; проверить условие $v1<$v0 (a<b), установить $v0 в 1, если условие верно:
.text:0000009C      slt      $v0, $v1, $v0
; если условие не верно (т.е. $v0==0), перейти на loc_c8:
.text:000000A0      beqz     $v0, loc_C8
.text:000000A4      or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP
; условие верно, вывести "a<b" и закончить
.text:000000A8      lui      $v0, (aAB_0 >> 16) # "a<b"
.text:000000AC      addiu    $a0, $v0, (aAB_0 & 0xFFFF) # "a<b"

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо замечания, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

.text:000000B0      lw      $v0, (puts & 0xFFFF)($gp)
.text:000000B4      or      $at, $zero ; NOP
.text:000000B8      move     $t9, $v0
.text:000000BC      jalr     $t9
.text:000000C0      or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP
.text:000000C4      lw      $gp, 0x20+var_10($fp)
.text:000000C8
; все 3 условия были неверны, так что просто заканчиваем:
.text:000000C8 loc_C8:                                # CODE XREF:
                f_signed+A0
.text:000000C8      move     $sp, $fp
.text:000000CC      lw      $ra, 0x20+var_4($sp)
.text:000000D0      lw      $fp, 0x20+var_8($sp)
.text:000000D4      addiu    $sp, 0x20
.text:000000D8      jr      $ra
.text:000000DC      or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP
.text:000000DC      # End of function f_signed

```

SLT REG0, REG0, REG1 сокращается в IDA до более короткой формы SLT REG0, REG1. Мы также видим здесь псевдоинструкцию BEQZ («Branch if Equal to Zero» — переход если равно нулю), которая, на самом деле, BEQ REG, \$ZERO, LABEL.

Беззнаковая версия точно такая же, только здесь используется SLTU (беззнаковая версия, отсюда «U» в названии) вместо SLT:

Листинг 1.121: Неоптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```

.text:000000E0 f_unsigned: # CODE XREF: main+28
.text:000000E0
.text:000000E0 var_10 = -0x10
.text:000000E0 var_8  = -8
.text:000000E0 var_4  = -4
.text:000000E0 arg_0   = 0
.text:000000E0 arg_4   = 4
.text:000000E0
.text:000000E0      addiu    $sp, -0x20
.text:000000E4      sw      $ra, 0x20+var_4($sp)
.text:000000E8      sw      $fp, 0x20+var_8($sp)
.text:000000EC      move     $fp, $sp
.text:000000F0      la      $gp, __gnu_local_gp
.text:000000F8      sw      $gp, 0x20+var_10($sp)
.text:000000FC      sw      $a0, 0x20+arg_0($fp)
.text:00000100      sw      $a1, 0x20+arg_4($fp)
.text:00000104      lw      $v1, 0x20+arg_0($fp)
.text:00000108      lw      $v0, 0x20+arg_4($fp)
.text:0000010C      or      $at, $zero
.text:00000110      sltu     $v0, $v1
.text:00000114      beqz     $v0, loc_13C
.text:00000118      or      $at, $zero
.text:0000011C      lui      $v0, (unk_230 >> 16)
.text:00000120      addiu    $a0, $v0, (unk_230 & 0xFFFF)
.text:00000124      lw      $v0, (puts & 0xFFFF)($gp)
.text:00000128      or      $at, $zero
.text:0000012C      move     $t9, $v0

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

.text:00000130      jalr      $t9
.text:00000134      or        $at, $zero
.text:00000138      lw        $gp, 0x20+var_10($fp)
.text:0000013C
.text:0000013C loc_13C:      # CODE XREF: f_unsigned+34
.text:0000013C      lw        $v1, 0x20+arg_0($fp)
.text:00000140      lw        $v0, 0x20+arg_4($fp)
.text:00000144      or        $at, $zero
.text:00000148      bne       $v1, $v0, loc_170
.text:0000014C      or        $at, $zero
.text:00000150      lui       $v0, (aAB >> 16) # "a==b"
.text:00000154      addiu     $a0, $v0, (aAB & 0xFFFF) # "a==b"
.text:00000158      lw        $v0, (puts & 0xFFFF)($gp)
.text:0000015C      or        $at, $zero
.text:00000160      move     $t9, $v0
.text:00000164      jalr      $t9
.text:00000168      or        $at, $zero
.text:0000016C      lw        $gp, 0x20+var_10($fp)
.text:00000170
.text:00000170 loc_170:      # CODE XREF: f_unsigned+68
.text:00000170      lw        $v1, 0x20+arg_0($fp)
.text:00000174      lw        $v0, 0x20+arg_4($fp)
.text:00000178      or        $at, $zero
.text:0000017C      sltu     $v0, $v1, $v0
.text:00000180      beqz     $v0, loc_1A8
.text:00000184      or        $at, $zero
.text:00000188      lui       $v0, (aAB_0 >> 16) # "a<b"
.text:0000018C      addiu     $a0, $v0, (aAB_0 & 0xFFFF) # "a<b"
.text:00000190      lw        $v0, (puts & 0xFFFF)($gp)
.text:00000194      or        $at, $zero
.text:00000198      move     $t9, $v0
.text:0000019C      jalr      $t9
.text:000001A0      or        $at, $zero
.text:000001A4      lw        $gp, 0x20+var_10($fp)
.text:000001A8
.text:000001A8 loc_1A8:      # CODE XREF: f_unsigned+A0
.text:000001A8      move     $sp, $fp
.text:000001AC      lw        $ra, 0x20+var_4($sp)
.text:000001B0      lw        $fp, 0x20+var_8($sp)
.text:000001B4      addiu     $sp, 0x20
.text:000001B8      jr        $ra
.text:000001BC      or        $at, $zero
.text:000001BC # End of function f_unsigned

```

### 1.18.2. Вычисление абсолютной величины

Это простая функция:

```

int my_abs (int i)
{
    if (i<0)
        return -i;
}

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        else
            return i;
};

```

### Оптимизирующий MSVC

Обычный способ генерации кода:

Листинг 1.122: Оптимизирующий MSVC 2012 x64

```

i$ = 8
my_abs PROC
; ECX = input
    test    ecx, ecx
; проверить знак входного значения
; пропустить инструкцию NEG, если знак положительный
    jns     SHORT $LN2@my_abs
; поменять знак
    neg     ecx
$LN2@my_abs:
; подготовить результат в EAX:
    mov     eax, ecx
    ret     0
my_abs ENDP

```

GCC 4.9 делает почти то же самое.

### Оптимизирующий Keil 6/2013: Режим Thumb

Листинг 1.123: Оптимизирующий Keil 6/2013: Режим Thumb

```

my_abs PROC
    CMP     r0, #0
; входное значение равно нулю или больше нуля?
; в таком случае, пропустить инструкцию RSBS
    BGE     |L0.6|
; отнять входное значение от 0:
    RSBS    r0, r0, #0
|L0.6|
    BX      lr
ENDP

```

В ARM нет инструкции для изменения знака, так что компилятор Keil использует инструкцию «Reverse Subtract», которая просто вычитает, но с операндами, переставленными наоборот.

### Оптимизирующий Keil 6/2013: Режим ARM

В режиме ARM можно добавлять коды условий к некоторым инструкциям, что компилятор Keil и сделал:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

## Листинг 1.124: Оптимизирующий Keil 6/2013: Режим ARM

```

my_abs PROC
    CMP     r0,#0
; исполнить инструкцию "Reverse Subtract" только в случае,
; если входное значение меньше 0:
    RSBLT   r0,r0,#0
    BX      lr
ENDP

```

Теперь здесь нет условных переходов и это хорошо:

[2.10.1](#) (стр. 601).

**Неоптимизирующий GCC 4.9 (ARM64)**

В ARM64 есть инструкция NEG для смены знака:

## Листинг 1.125: Оптимизирующий GCC 4.9 (ARM64)

```

my_abs:
    sub     sp, sp, #16
    str     w0, [sp,12]
    ldr     w0, [sp,12]
; сравнить входное значение с содержимым регистра WZR
; (который всегда содержит ноль)
    cmp     w0, wzr
    bge     .L2
    ldr     w0, [sp,12]
    neg     w0, w0
    b       .L3
.L2:
    ldr     w0, [sp,12]
.L3:
    add     sp, sp, 16
    ret

```

**MIPS**

## Листинг 1.126: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```

my_abs:
; перейти если $a0<0:
    bltz    $a0, locret_10
; просто вернуть входное значение ($a0) в $v0:
    move    $v0, $a0
    jr      $ra
    or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP
locret_10:
; поменять у значения знак и сохранить его в $v0:
    jr      $ra
; это псевдоинструкция. на самом деле, это "subu $v0,$zero,$a0" ($v0=0-$a0)
    negu    $v0, $a0

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Видим здесь новую инструкцию: BLTZ («Branch if Less Than Zero»). Тут есть также псевдоинструкция NEGU, которая на самом деле вычитает из нуля. Суффикс «U» в обеих инструкциях SUBU и NEGU означает, что при целочисленном переполнении исключение не сработает.

### Версия без переходов?

Возможна также версия и без переходов, мы рассмотрим её позже: [3.14](#) (стр. [672](#)).

### 1.18.3. Тернарный условный оператор

Тернарный условный оператор (ternary conditional operator) в Си/Си++ это:

```
expression ? expression : expression
```

И вот пример:

```
const char* f (int a)
{
    return a==10 ? "it is ten" : "it is not ten";
};
```

### x86

Старые и неоптимизирующие компиляторы генерируют код так, как если бы выражение if/else было использовано вместо него:

Листинг 1.127: Неоптимизирующий MSVC 2008

```
$SG746 DB      'it is ten', 00H
$SG747 DB      'it is not ten', 00H

tv65 = -4 ; будет использовано как временная переменная
_a$ = 8
_f      PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    ecx
; сравнить входное значение с 10
    cmp     DWORD PTR _a$[ebp], 10
; переход на $LN3@f если не равно
    jne     SHORT $LN3@f
; сохранить указатель на строку во временной переменной:
    mov     DWORD PTR tv65[ebp], OFFSET $SG746 ; 'it is ten'
; перейти на выход
    jmp     SHORT $LN4@f
$LN3@f:
; сохранить указатель на строку во временной переменной:
    mov     DWORD PTR tv65[ebp], OFFSET $SG747 ; 'it is not ten'
$LN4@f:
; это выход. скопировать указатель на строку из временной переменной в EAX.
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

        mov     eax, DWORD PTR tv65[ebp]
        mov     esp, ebp
        pop     ebp
        ret     0
_f      ENDP

```

Листинг 1.128: Оптимизирующий MSVC 2008

```

$SG792 DB      'it is ten', 00H
$SG793 DB      'it is not ten', 00H

_a$ = 8 ; size = 4
_f      PROC
; сравнить входное значение с 10
        cmp     DWORD PTR _a$[esp-4], 10
        mov     eax, OFFSET $SG792 ; 'it is ten'
; переход на $LN4@f если равно
        je      SHORT $LN4@f
        mov     eax, OFFSET $SG793 ; 'it is not ten'
$LN4@f:
        ret     0
_f      ENDP

```

Новые компиляторы могут быть более краткими:

Листинг 1.129: Оптимизирующий MSVC 2012 x64

```

$SG1355 DB      'it is ten', 00H
$SG1356 DB      'it is not ten', 00H

a$ = 8
f      PROC
; загрузить указатели на обе строки
        lea     rdx, OFFSET FLAT:$SG1355 ; 'it is ten'
        lea     rax, OFFSET FLAT:$SG1356 ; 'it is not ten'
; сравнить входное значение с 10
        cmp     ecx, 10
; если равно, скопировать значение из RDX ("it is ten")
; если нет, ничего не делаем. указатель на строку
; "it is not ten" всё еще в RAX.
        cmov     rax, rdx
        ret     0
f      ENDP

```

Оптимизирующий GCC 4.8 для x86 также использует инструкцию CMOVcc, тогда как неоптимизирующий GCC 4.8 использует условные переходы.

## ARM

Оптимизирующий Keil для режима ARM также использует инструкцию ADRcc, срабатывающую при некотором условии:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Листинг 1.130: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```

f PROC
; сравнить входное значение с 10
    CMP     r0,#0xa
; если результат сравнения Equal (равно),
; скопировать указатель на строку "it is ten" в R0
    ADREQ   r0,|L0.16| ; "it is ten"
; если результат сравнения Not Equal (не равно),
; скопировать указатель на строку "it is not ten" в R0
    ADRNE   r0,|L0.28| ; "it is not ten"
    BX      lr
    ENDP

|L0.16|
    DCB     "it is ten",0
|L0.28|
    DCB     "it is not ten",0

```

Без внешнего вмешательства инструкции ADREQ и ADRNE никогда не исполнятся одновременно. Оптимизирующий Keil для режима Thumb вынужден использовать инструкции условного перехода, потому что тут нет инструкции загрузки значения, поддерживающей флаги условия:

Листинг 1.131: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

```

f PROC
; сравнить входное значение с 10
    CMP     r0,#0xa
; переход на |L0.8| если Equal (равно)
    BEQ     |L0.8|
    ADR     r0,|L0.12| ; "it is not ten"
    BX      lr
|L0.8|
    ADR     r0,|L0.28| ; "it is ten"
    BX      lr
    ENDP

|L0.12|
    DCB     "it is not ten",0
|L0.28|
    DCB     "it is ten",0

```

## ARM64

Оптимизирующий GCC (Linaro) 4.9 для ARM64 также использует условные переходы:

Листинг 1.132: Оптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

```

f:
    cmp     x0, 10
    beq     .L3          ; branch if equal (переход, если равно)
    adrp    x0, .LC1     ; "it is ten"

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        add    x0, x0, :lo12:LC1
        ret
.L3:
        adrp   x0, .LC0          ; "it is not ten"
        add    x0, x0, :lo12:LC0
        ret
.LC0:
        .string "it is ten"
.LC1:
        .string "it is not ten"

```

Это потому что в ARM64 нет простой инструкции загрузки с флагами условия, как ADRcc в 32-битном режиме ARM или CMOVcc в x86.

Но с другой стороны, там есть инструкция CSEL («Conditional SElect») [ARM Architecture Reference Manual, ARMv8, for ARMv8-A architecture profile, (2013)p390, C5.5], но GCC 4.9 наверное, пока не так хорош, чтобы генерировать её в таком фрагменте кода

## MIPS

GCC 4.4.5 для MIPS тоже не так хорош, к сожалению:

Листинг 1.133: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (вывод на ассемблере)

```

$LC0:
        .ascii  "it is not ten\000"
$LC1:
        .ascii  "it is ten\000"
f:
        li      $2,10             # 0xa
        ; сравнить $a0 и 10, переход, если равно:
        beq     $4,$2,$L2
        nop ; branch delay slot

        ; оставить адрес строки "it is not ten" в $v0 и выйти:
        lui     $2,%hi($LC0)
        j       $31
        addiu   $2,$2,%lo($LC0)

$L2:
        ; оставить адрес строки "it is ten" в $v0 и выйти:
        lui     $2,%hi($LC1)
        j       $31
        addiu   $2,$2,%lo($LC1)

```

## Перепишем, используя обычный if/else

```

const char* f (int a)
{
    if (a==10)
        return "it is ten";
}

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

        else
            return "it is not ten";
};

```

Интересно, оптимизирующий GCC 4.8 для x86 также может генерировать CMOVcc в этом случае:

Листинг 1.134: Оптимизирующий GCC 4.8

```

.LC0:
    .string "it is ten"
.LC1:
    .string "it is not ten"
f:
.LFB0:
; сравнить входное значение с 10
    cmp     DWORD PTR [esp+4], 10
    mov     edx, OFFSET FLAT:.LC1 ; "it is not ten"
    mov     eax, OFFSET FLAT:.LC0 ; "it is ten"
; если результат сравнение Not Equal (не равно), скопировать значение из EDX
;   в EAX
; а если нет, то ничего не делать
    cmovne  eax, edx
    ret

```

Оптимизирующий Keil в режиме ARM генерирует код идентичный этому: листинг [1.130](#).

Но оптимизирующий MSVC 2012 пока не так хорош.

## Вывод

Почему оптимизирующие компиляторы стараются избавиться от условных переходов? Читайте больше об этом здесь: [2.10.1](#) (стр. [601](#)).

## 1.18.4. Поиск минимального и максимального значения 32-bit

```

int my_max(int a, int b)
{
    if (a>b)
        return a;
    else
        return b;
};

int my_min(int a, int b)
{
    if (a<b)
        return a;
    else
        return b;
};

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

};

Листинг 1.135: Неоптимизирующий MSVC 2013

```

_a$ = 8
_b$ = 12
_my_min PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
; сравнить A и B:
    cmp     eax, DWORD PTR _b$[ebp]
; переход, если A больше или равно B:
    jge     SHORT $LN2@my_min
; перезагрузить A в EAX в противном случае и перейти на выход
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    jmp     SHORT $LN3@my_min
    jmp     SHORT $LN3@my_min ; это избыточная инструкция
$LN2@my_min:
; возврат B
    mov     eax, DWORD PTR _b$[ebp]
$LN3@my_min:
    pop     ebp
    ret     0
_my_min ENDP

_a$ = 8
_b$ = 12
_my_max PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
; сравнить A и B:
    cmp     eax, DWORD PTR _b$[ebp]
; переход, если A меньше или равно B:
    jle     SHORT $LN2@my_max
; перезагрузить A в EAX в противном случае и перейти на выход
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    jmp     SHORT $LN3@my_max
    jmp     SHORT $LN3@my_max ; это избыточная инструкция
$LN2@my_max:
; возврат B
    mov     eax, DWORD PTR _b$[ebp]
$LN3@my_max:
    pop     ebp
    ret     0
_my_max ENDP

```

Эти две функции отличаются друг от друга только инструкцией условного перехода: JGE («Jump if Greater or Equal» — переход если больше или равно) используется в первой и JLE («Jump if Less or Equal» — переход если меньше или равно) во второй.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Здесь есть ненужная инструкция JMP в каждой функции, которую MSVC, наверное, оставил по ошибке.

## Без переходов

ARM в режиме Thumb напоминает нам x86-код:

Листинг 1.136: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

```
my_max PROC
; R0=A
; R1=B
; сравнить A и B:
    CMP    r0,r1
; переход, если A больше B:
    BGT    |L0.6|
; в противном случае (A<=B) возврат R1 (B):
    MOVS    r0,r1
|L0.6|
; возврат
    BX     lr
    ENDP

my_min PROC
; R0=A
; R1=B
; сравнить A и B:
    CMP    r0,r1
; переход, если A меньше B:
    BLT    |L0.14|
; в противном случае (A>=B) возврат R1 (B):
    MOVS    r0,r1
|L0.14|
; возврат
    BX     lr
    ENDP
```

Функции отличаются только инструкцией перехода: BGT и BLT. А в режиме ARM можно использовать условные суффиксы, так что код более плотный. MOVcc будет исполнена только если условие верно:

Листинг 1.137: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```
my_max PROC
; R0=A
; R1=B
; сравнить A и B:
    CMP    r0,r1
; вернуть B вместо A копируя B в R0
; эта инструкция сработает только если A<=B (т.е. LE - Less or Equal, меньше
    или равно)
; если инструкция не сработает (в случае A>B),
; A всё еще в регистре R0
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        MOVLE    r0,r1
        BX       lr
        ENDP

my_min PROC
; R0=A
; R1=B
; сравнить A и B:
        CMP      r0,r1
; вернуть B вместо A копируя B в R0
; эта инструкция сработает только если A>=B (т.е. GE - Greater or Equal,
; больше или равно)
; если инструкция не сработает (в случае A<B),
; A всё ещё в регистре R0
        MOVGE    r0,r1
        BX       lr
        ENDP

```

Оптимизирующий GCC 4.8.1 и оптимизирующий MSVC 2013 могут использовать инструкцию CMOVcc, которая аналогична MOVcc в ARM:

Листинг 1.138: Оптимизирующий MSVC 2013

```

my_max:
        mov      edx, DWORD PTR [esp+4]
        mov      eax, DWORD PTR [esp+8]
; EDX=A
; EAX=B
; сравнить A и B:
        cmp      edx, eax
; если A>=B, загрузить значение A в EAX
; в противном случае, эта инструкция ничего не делает (если A<B)
        cmovge   eax, edx
        ret

my_min:
        mov      edx, DWORD PTR [esp+4]
        mov      eax, DWORD PTR [esp+8]
; EDX=A
; EAX=B
; сравнить A и B:
        cmp      edx, eax
; если A<=B, загрузить значение A в EAX
; в противном случае, эта инструкция ничего не делает (если A>B)
        cmovle   eax, edx
        ret

```

## 64-bit

```

#include <stdint.h>

int64_t my_max(int64_t a, int64_t b)
{

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        if (a>b)
            return a;
        else
            return b;
};

int64_t my_min(int64_t a, int64_t b)
{
    if (a<b)
        return a;
    else
        return b;
};

```

Тут есть ненужные перетасовки значений, но код в целом понятен:

Листинг 1.139: Неоптимизирующий GCC 4.9.1 ARM64

```

my_max:
    sub    sp, sp, #16
    str    x0, [sp,8]
    str    x1, [sp]
    ldr    x1, [sp,8]
    ldr    x0, [sp]
    cmp    x1, x0
    ble    .L2
    ldr    x0, [sp,8]
    b      .L3
.L2:
    ldr    x0, [sp]
.L3:
    add    sp, sp, 16
    ret

my_min:
    sub    sp, sp, #16
    str    x0, [sp,8]
    str    x1, [sp]
    ldr    x1, [sp,8]
    ldr    x0, [sp]
    cmp    x1, x0
    bge    .L5
    ldr    x0, [sp,8]
    b      .L6
.L5:
    ldr    x0, [sp]
.L6:
    add    sp, sp, 16
    ret

```

## Без переходов

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Нет нужды загружать аргументы функции из стека, они уже в регистрах:

Листинг 1.140: Оптимизирующий GCC 4.9.1 x64

```
my_max:
; RDI=A
; RSI=B
; сравнить A и B:
    cmp    rdi, rsi
; подготовить B в RAX для возврата:
    mov    rax, rsi
; если A>=B, оставить A (RDI) в RAX для возврата.
; в противном случае, инструкция ничего не делает (если A<B), и в RAX
  остается B
    cmovge rax, rdi
    ret

my_min:
; RDI=A
; RSI=B
; сравнить A и B:
    cmp    rdi, rsi
; подготовить B в RAX для возврата:
    mov    rax, rsi
; если A<=B, оставить A (RDI) в RAX для возврата.
; в противном случае, инструкция ничего не делает (если A>B), и в RAX
  остается B
    cmovle rax, rdi
    ret
```

MSVC 2013 делает то же самое.

В ARM64 есть инструкция CSEL, которая работает точно также, как и MOVcc в ARM и CMOVcc в x86, но название другое: «Conditional SElect».

Листинг 1.141: Оптимизирующий GCC 4.9.1 ARM64

```
my_max:
; X0=A
; X1=B
; сравнить A и B:
    cmp    x0, x1
; выбрать X0 (A) в X0 если X0>=X1 или A>=B (Greater or Equal: больше или
  равно)
; выбрать X1 (B) в X0 если A<B
    csel   x0, x0, x1, ge
    ret

my_min:
; X0=A
; X1=B
; сравнить A и B:
    cmp    x0, x1
; выбрать X0 (A) в X0 если X0<=X1 (Less or Equal: меньше или равно)
; выбрать X1 (B) в X0 если A>B
    csel   x0, x0, x1, le
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

ret

## MIPS

А GCC 4.4.5 для MIPS не так хорош, к сожалению:

Листинг 1.142: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```
my_max:
; установить $v1 в 1, если $a1 < $a0, в противном случае очистить (если
; $a1 > $a0):
        slt     $v1, $a1, $a0
; переход, если в $v1 ноль (или $a1 > $a0):
        beqz    $v1, locret_10
; это branch delay slot
; подготовить $a1 в $v0 на случай, если переход сработает:
        move    $v0, $a1
; переход не сработал, подготовить $a0 в $v0:
        move    $v0, $a0

locret_10:
        jr      $ra
        or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP

; функция min() точно такая же,
; но входные операнды в инструкции SLT поменяны местами:
my_min:
        slt     $v1, $a0, $a1
        beqz    $v1, locret_28
        move    $v0, $a1
        move    $v0, $a0

locret_28:
        jr      $ra
        or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP
```

Не забывайте о *branch delay slots*: первая MOVE исполняется *перед* BEQZ, вторая MOVE исполняется только если переход не произошёл.

## 1.18.5. Вывод

### x86

Примерный скелет условных переходов:

Листинг 1.143: x86

```
CMP register, register/value
Jcc true ; cc=код условия
false:
;... код, исполняющийся, если сравнение ложно ...
JMP exit
true:
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
;... код, исполняющийся, если сравнение истинно ...
exit:
```

## ARM

### Листинг 1.144: ARM

```
CMP register, register/value
Bcc true ; cc=код условия
false:
;... код, исполняющийся, если сравнение ложно ...
JMP exit
true:
;... код, исполняющийся, если сравнение истинно ...
exit:
```

## MIPS

### Листинг 1.145: Проверка на ноль

```
BEQZ REG, label
...
```

### Листинг 1.146: Меньше ли нуля? (используя псевдоинструкцию)

```
BLTZ REG, label
...
```

### Листинг 1.147: Проверка на равенство

```
BEQ REG1, REG2, label
...
```

### Листинг 1.148: Проверка на неравенство

```
BNE REG1, REG2, label
...
```

### Листинг 1.149: Проверка на меньше (знаковое)

```
SLT REG1, REG2, REG3
BEQ REG1, label
...
```

### Листинг 1.150: Проверка на меньше (беззнаковое)

```
SLTU REG1, REG2, REG3
BEQ REG1, label
...
```



## Без инструкций перехода

Если тело условного выражения очень короткое, может быть использована инструкция условного копирования: MOVcc в ARM (в режиме ARM), CSEL в ARM64, CMOVcc в x86.

## ARM

В режиме ARM можно использовать условные суффиксы для некоторых инструкций:

Листинг 1.151: ARM (Режим ARM)

```
CMP register, register/value
instr1_cc ; инструкция, которая будет исполнена, если условие истинно
instr2_cc ; еще инструкция, которая будет исполнена, если условие истинно
;... и т.д....
```

Нет никаких ограничений на количество инструкций с условными суффиксами до тех пор, пока флаги CPU не были модифицированы одной из таких инструкций.

В режиме Thumb есть инструкция IT, позволяющая дополнить следующие 4 инструкции суффиксами, задающими условие.

Читайте больше об этом: [1.25.7](#) (стр. [331](#)).

Листинг 1.152: ARM (Режим Thumb)

```
CMP register, register/value
ITEEE EQ ; выставить такие суффиксы: if-then-else-else-else
instr1   ; инструкция будет исполнена, если истинно
instr2   ; инструкция будет исполнена, если ложно
instr3   ; инструкция будет исполнена, если ложно
instr4   ; инструкция будет исполнена, если ложно
```

### 1.18.6. Упражнение

(ARM64) Попробуйте переписать код в листинг [1.132](#) убрав все инструкции условного перехода, и используйте инструкцию CSEL.

## 1.19. Взлом ПО

Огромная часть ПО взламывается таким образом — поиском того самого места, где проверяется защита, донгла ([8.6](#) (стр. [1063](#))), лицензионный ключ, серийный номер, итд.

Очень часто это так и выглядит:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

...
call check_protection
jz  all_OK
call message_box_protection_missing
call exit
all_OK:
; proceed
...

```

Так что если вы видите патч (или “крэк”), взламывающий некое ПО, и этот патч заменяет байт(ы) 0x74/0x75 (JZ/JNZ) на 0xEB (JMP), то это оно и есть.

Собственно, процесс взлома большинства ПО сводится к поиску того самого JMP-a.

Но бывает и так, что ПО проверяет защиту время от времени, это может быть донгла, или ПО может через интернет проверять сервер лицензий. Тогда приходится искать ф-цию, проверяющую защиту. Затем пропатчить, вписав туда `xor eax, eax / ret`, либо `mov eax, 1 / ret`.

Важно понимать, что пропатчив начало ф-ции двумя инструкциями, обычно, за ними остается некий мусор. Он состоит из куска одной из инструкций и нескольких последующих инструкций.

Вот реальный пример. Начало некоей ф-ции, которую мы хотим *заменить* на `return 1`;

Листинг 1.153: Было

8BFF	mov	edi,edi
55	push	ebp
8BEC	mov	ebp,esp
81EC68080000	sub	esp,000000868
A110C00001	mov	eax,[00100C010]
33C5	xor	eax,ebp
8945FC	mov	[ebp][-4],eax
53	push	ebx
8B5D08	mov	ebx,[ebp][8]
...		

Листинг 1.154: Стало

B801000000	mov	eax,1
C3	ret	
EC	in	al,dx
68080000A1	push	0A1000008
10C0	adc	al,al
0001	add	[ecx],al
33C5	xor	eax,ebp
8945FC	mov	[ebp][-4],eax
53	push	ebx
8B5D08	mov	ebx,[ebp][8]

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

...

Появляются несколько некорректных инструкций — IN, PUSH, ADC, ADD, затем дизассемблер Hiew (котором я только что воспользовался) синхронизируется и продолжает дизассемблировать корректно остальную часть ф-ции.

Всё это не важно — все эти инструкции следующие за RETN не будут исполняться никогда, если только на какую-то из них не будет прямого перехода откуда-то, чего, конечно, в общем случае, не будет.

Также, нередко бывает некая глобальная булева переменная, хранящая флаг, зарегистрированно ли ПО или нет.

```
init_etc proc
...
call check_protection_or_license_file
mov  is_demo, eax
...
retn
init_etc endp

...

save_file proc
...
mov  eax, is_demo
cmp  eax, 1
jz   all_OK1

call message_box_it_is_a_demo_no_saving_allowed
retn

:all_OK1
; continue saving file

...

save_proc endp

somewhere_else proc

mov  eax, is_demo
cmp  eax, 1
jz   all_OK

; check if we run for 15 minutes
; exit if it is so
; or show nagging screen

:all_OK2
; continue
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
somewhere_else endp
```

Тут можно или патчить начало ф-ции `check_protection_or_license_file()`, чтобы она всегда возвращала 1, либо, если вдруг так лучше, патчить все инструкции `JZ/JNZ`.

Еще немного о модификации файлов: [10.1](#).

## 1.20. Пранк: невозможность выйти из Windows 7

Я уже не помню, как я нашел ф-цию `ExitWindowsEx()` в Windows 98 (это был конец 1990-х), в файле `user32.dll`. Вероятно я просто заметил само себя описывающее имя. И затем я попробовал *заблокировать* ей изменив первый байт на `0xC3` (`RETN`).

В итоге стало смешно: из Windows 98 нельзя было выйти. Пришлось нажимать на кнопку `reset`.

И вот теперь, на днях, я попробовал сделать то же самое в Windows 7, созданную почти на 10 лет позже, на базе принципиально другой Windows NT. И все еще, ф-ция `ExitWindowsEx()` присутствует в файле `user32.dll` и служит тем же целям.

В начале, я отключил *Windows File Protection* добавив это в реестр (а иначе Windows будет молча восстанавливать модифицированные системные файлы):

```
Windows Registry Editor Version 5.00
```

```
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon]
"SFCDisable"=dword:ffffff9d
```

Затем я переименовал `c:\windows\system32\user32.dll` в `user32.dll.bak`. Я нашел точку входа ф-ции `ExitWindowsEx()` в списке экспортируемых адресов в `Hiew` (то же можно было бы сделать и в `IDA`) и записал туда байт `0xC3`. Я перезагрузил Windows 7 и теперь её нельзя *зашатдаунить*. Кнопки "Restart" и "Logoff" больше не работают.

Не знаю, смешно ли это в наше время или нет, но тогда, в конце 90-х, мой товарищ отнес пропатченный файл `user32.dll` на дискете в свой университет и скопировал его на все компьютеры (бывшие в его доступе, работавшие под Windows 98 (почти все)). После этого, выйти корректно из Windows было нельзя и его преподаватель информатики был адово злой. (Надеюсь, он мог бы простить нас, если он это сейчас читает.)

Если вы делаете это, сохраните оригиналы всех файлов. Лучше всего, запускать Windows в виртуальной машине.

## 1.21. `switch()/case/default`

### 1.21.1. Если вариантов мало

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```
#include <stdio.h>

void f (int a)
{
    switch (a)
    {
        case 0: printf ("zero\n"); break;
        case 1: printf ("one\n"); break;
        case 2: printf ("two\n"); break;
        default: printf ("something unknown\n"); break;
    };
};

int main()
{
    f (2); // test
};
```

## x86

### Неоптимизирующий MSVC

Это дает в итоге (MSVC 2010):

Листинг 1.155: MSVC 2010

```
tv64 = -4 ; size = 4
_a$ = 8 ; size = 4
_f PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    ecx
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    mov     DWORD PTR tv64[ebp], eax
    cmp     DWORD PTR tv64[ebp], 0
    je      SHORT $LN4@f
    cmp     DWORD PTR tv64[ebp], 1
    je      SHORT $LN3@f
    cmp     DWORD PTR tv64[ebp], 2
    je      SHORT $LN2@f
    jmp     SHORT $LN1@f
$LN4@f:
    push    OFFSET $SG739 ; 'zero', 0aH, 00H
    call    _printf
    add     esp, 4
    jmp     SHORT $LN7@f
$LN3@f:
    push    OFFSET $SG741 ; 'one', 0aH, 00H
    call    _printf
    add     esp, 4
    jmp     SHORT $LN7@f
$LN2@f:
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

    push    OFFSET $SG743 ; 'two', 0aH, 00H
    call    _printf
    add     esp, 4
    jmp     SHORT $LN7@f
$LN1@f:
    push    OFFSET $SG745 ; 'something unknown', 0aH, 00H
    call    _printf
    add     esp, 4
$LN7@f:
    mov     esp, ebp
    pop     ebp
    ret     0
_f        ENDP

```

Наша функция с оператором `switch()`, с небольшим количеством вариантов, это практически аналог подобной конструкции:

```

void f (int a)
{
    if (a==0)
        printf ("zero\n");
    else if (a==1)
        printf ("one\n");
    else if (a==2)
        printf ("two\n");
    else
        printf ("something unknown\n");
};

```

Когда вариантов немного и мы видим подобный код, невозможно сказать с уверенностью, был ли в оригинальном исходном коде `switch()`, либо просто набор операторов `if()`.

То есть, `switch()` это синтаксический сахар для большого количества вложенных проверок при помощи `if()`.

В самом выходном коде ничего особо нового, за исключением того, что компилятор зачем-то перекладывает входящую переменную (*a*) во временную в локальном стеке `v64`<sup>91</sup>.

Если скомпилировать это при помощи GCC 4.4.1, то будет почти то же самое, даже с максимальной оптимизацией (ключ `-O3`).

## Оптимизирующий MSVC

Попробуем включить оптимизацию кодегенератора MSVC (`/Ox`): `cl 1.c /Fa1.asm /Ox`

### Листинг 1.156: MSVC

<sup>91</sup>Локальные переменные в стеке с префиксом `tv` — так MSVC называет внутренние переменные для своих нужд

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

_a$ = 8 ; size = 4
_f PROC
    mov     eax, DWORD PTR _a$[esp-4]
    sub     eax, 0
    je      SHORT $LN4@f
    sub     eax, 1
    je      SHORT $LN3@f
    sub     eax, 1
    je      SHORT $LN2@f
    mov     DWORD PTR _a$[esp-4], OFFSET $SG791 ; 'something unknown', 0aH,
    00H
    jmp     _printf
$LN2@f:
    mov     DWORD PTR _a$[esp-4], OFFSET $SG789 ; 'two', 0aH, 00H
    jmp     _printf
$LN3@f:
    mov     DWORD PTR _a$[esp-4], OFFSET $SG787 ; 'one', 0aH, 00H
    jmp     _printf
$LN4@f:
    mov     DWORD PTR _a$[esp-4], OFFSET $SG785 ; 'zero', 0aH, 00H
    jmp     _printf
_f ENDP

```

Вот здесь уже всё немного по-другому, причем не без грязных трюков.

Первое: *a* помещается в EAX и от него отнимается 0. Звучит абсурдно, но нужно это для того, чтобы проверить, 0 ли в EAX был до этого? Если да, то выставится флаг ZF (что означает, что результат вычитания 0 от числа стал 0) и первый условный переход JE (*Jump if Equal* или его синоним JZ — *Jump if Zero*) сработает на метку \$LN4@f, где выводится сообщение 'zero'. Если первый переход не сработал, от значения отнимается по единице, и если на какой-то стадии в результате образуется 0, то сработает соответствующий переход.

И в конце концов, если ни один из условных переходов не сработал, управление передается printf() со строковым аргументом 'something unknown'.

Второе: мы видим две, мягко говоря, необычные вещи: указатель на сообщение помещается в переменную *a*, и затем printf() вызывается не через CALL, а через JMP. Объяснение этому простое. Вызывающая функция заталкивает в стек некоторое значение и через CALL вызывает нашу функцию. CALL в свою очередь заталкивает в стек адрес возврата ([RA](#)) и делает безусловный переход на адрес нашей функции. Наша функция в самом начале (да и в любом её месте, потому что в теле функции нет ни одной инструкции, которая меняет что-то в стеке или в ESP) имеет следующую разметку стека:

- ESP — хранится [RA](#)
- ESP+4 — хранится значение *a*

С другой стороны, чтобы вызвать printf(), нам нужна почти такая же разметка стека, только в первом аргументе нужен указатель на строку. Что, собственно, этот код и делает.

Он заменяет свой первый аргумент на адрес строки, и затем передает управ-

ление `printf()`, как если бы вызвали не нашу функцию `f()`, а сразу `printf()`. `printf()` выводит некую строку на `stdout`, затем исполняет инструкцию `RET`, которая из стека достает `RA` и управление передается в ту функцию, которая вызывала `f()`, минуя при этом конец функции `f()`.

Всё это возможно, потому что `printf()` вызывается в `f()` в самом конце. Всё это чем-то даже похоже на `longjmp()`<sup>92</sup>. И всё это, разумеется, сделано для экономии времени исполнения.

Похожая ситуация с компилятором для ARM описана в секции «`printf()` с несколькими аргументами» (1.11.2 (стр. 73)).

---

<sup>92</sup>[wikipedia](#)



## OlllyDbg

Так как этот пример немного запутанный, попробуем оттрассировать его в OlllyDbg.

OlllyDbg может распознавать подобные switch()-конструкции, так что он добавляет полезные комментарии. EAX в начале равен 2, это входное значение функции:

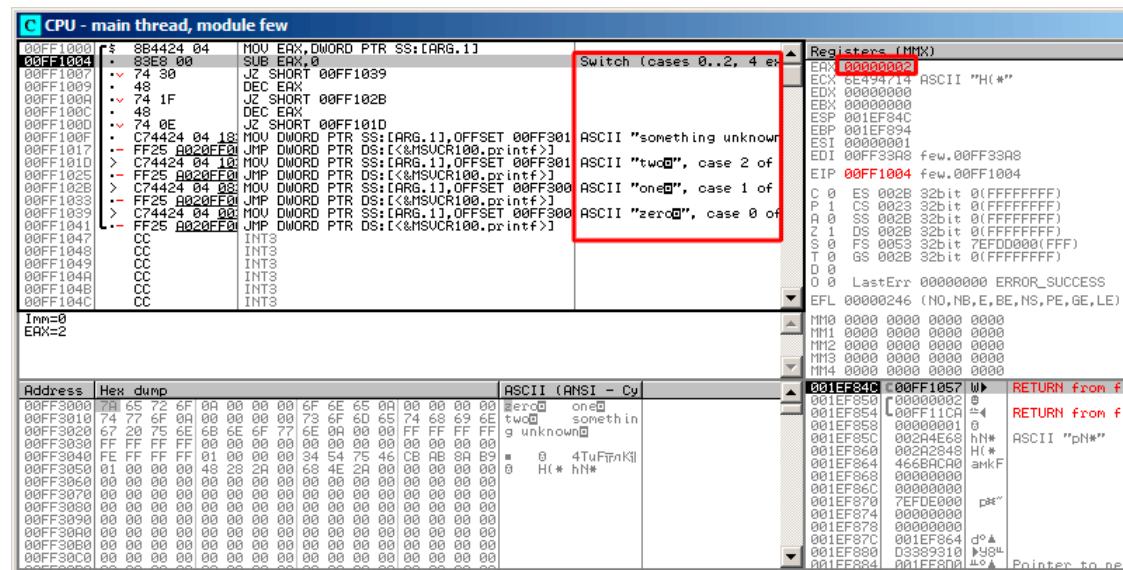


Рис. 1.42: OlllyDbg: EAX содержит первый (и единственный) аргумент функции

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

0 отнимается от 2 в EAX. Конечно же, EAX всё ещё содержит 2. Но флаг ZF теперь 0, что означает, что последнее вычисленное значение не было нулевым:

**CPU - main thread, module few**

Address	Hex dump	ASCII (ANSI - Cy)
00FF1000	8B 44 24 04	MOV EAX, DWORD PTR SS:[ARG.1]
00FF1004	83 E8 00	SUB EAX, 0
00FF1007	74 30	JZ SHORT 00FF1039
00FF1009	48	DEC EAX
00FF100C	74 1F	JZ SHORT 00FF102B
00FF100E	48	DEC EAX
00FF1010	74 0E	JZ SHORT 00FF101D
00FF1012	C7 44 24 04 18	MOV DWORD PTR SS:[ARG.1], OFFSET 00FF3018
00FF1017	FF 25 00 20 FF 00	JMP DWORD PTR DS:[&MSUCR100.printf]
00FF101D	C7 44 24 04 18	MOV DWORD PTR SS:[ARG.1], OFFSET 00FF3018
00FF1022	FF 25 00 20 FF 00	JMP DWORD PTR DS:[&MSUCR100.printf]
00FF102B	C7 44 24 04 08	MOV DWORD PTR SS:[ARG.1], OFFSET 00FF3008
00FF1030	FF 25 00 20 FF 00	JMP DWORD PTR DS:[&MSUCR100.printf]
00FF1039	C7 44 24 04 00	MOV DWORD PTR SS:[ARG.1], OFFSET 00FF3000
00FF1041	FF 25 00 20 FF 00	JMP DWORD PTR DS:[&MSUCR100.printf]
00FF1047	CC	INT3
00FF1048	CC	INT3
00FF1049	CC	INT3
00FF104A	CC	INT3
00FF104B	CC	INT3
00FF104C	CC	INT3

Jump is not taken  
Dest=few.00FF1039

**Registers (MMX)**

EAX	00000002
ECX	6E494714 ASCII "H(*"
EDX	00000000
EBX	00000000
ESP	001EF84C
EBP	001EF894
ESI	00000001
EDI	00FF33A8 few.00FF33A8
EIP	00FF1007
EAX	00000002
ECX	0023 32bit 0(FFFFFFFF)
EDX	0023 32bit 0(FFFFFFFF)
EBX	002B 32bit 0(FFFFFFFF)
ESP	0053 32bit 7EFD0000(FFF)
EBP	002B 32bit 0(FFFFFFFF)
ESI	00000000 ERROR_SUCCESS
EDI	00000202 (NO, NB, NE, A, NS, PO, GE, G)
MM0	0000 0000 0000 0000
MM1	0000 0000 0000 0000
MM2	0000 0000 0000 0000
MM3	0000 0000 0000 0000
MM4	0000 0000 0000 0000

**Address Hex dump ASCII (ANSI - Cy)**

00FF3000	65 72 6F 0A 00 00 00 6F 6E 65 0A 00 00 00	zero one
00FF3010	74 77 6F 0A 00 00 00 73 6F 6D 65 74 68 69	two something
00FF3020	67 20 75 6E 6E 6E 6F 77 6E 0A 00 00 FF FF	g unknown
00FF3030	FF FF FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
00FF3040	FE FF FF FF 01 00 00 00 34 54 75 46 CB AB 8A B9	0 4TuF7nKl
00FF3050	01 00 00 00 48 23 2A 00 68 4E 2A 00 00 00	H(* hN*
00FF3060	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
00FF3070	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
00FF3080	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
00FF3090	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
00FF30A0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
00FF30B0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
00FF30C0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	

**Registers (MMX)**

EAX	00FF1057
ECX	00FF11CA
EDX	00000001
EBX	002A4E58 hN*
ESP	002A2848 H(*
EBP	4668AC00 ankF
ESI	00000000
EDI	00000000
EIP	7EFD0000
MM0	00000000
MM1	00000000
MM2	00000000
MM3	001EF864
MM4	D3389310

RETURN from  
RETURN from  
ASCII "pN\*"

Рис. 1.43: OllyDbg: SUB исполнилась

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

DEC исполнилась и EAX теперь содержит 1. Но 1 не ноль, так что флаг ZF всё ещё 0:

CPU - main thread, module few

```

00FF1000  J  SB4424 04      MOV EAX,DWORD PTR SS:[ARG.1]
00FF1004  93E3 00          SUB EAX,0
00FF1007  74 30           JZ SHORT 00FF1039
00FF1009  48             DEC EAX
00FF100A  74 1F           JZ SHORT 00FF102B
00FF100C  48             DEC EAX
00FF100E  74 0E           JZ SHORT 00FF101D
00FF100F  C74424 04 18    MOV DWORD PTR SS:[ARG.1],OFFSET 00FF3010 ASCII "something unknown"
00FF1017  F225 A020FE00  JMP DWORD PTR DS:[<&MSUCR100.pr intf>]
00FF101D  C74424 04 10    MOV DWORD PTR SS:[ARG.1],OFFSET 00FF3010 ASCII "two", case 2 of
00FF1025  F225 A020FE00  JMP DWORD PTR DS:[<&MSUCR100.pr intf>]
00FF102B  C74424 04 0C    MOV DWORD PTR SS:[ARG.1],OFFSET 00FF300A ASCII "one", case 1 of
00FF1033  F225 A020FE00  JMP DWORD PTR DS:[<&MSUCR100.pr intf>]
00FF1039  C74424 04 00    MOV DWORD PTR SS:[ARG.1],OFFSET 00FF3000 ASCII "zero", case 0 of
00FF1041  F225 A020FE00  JMP DWORD PTR DS:[<&MSUCR100.pr intf>]
00FF1047  CC             CC
00FF1048  CC             INT3
00FF1049  CC             INT3
00FF104A  CC             INT3
00FF104B  CC             INT3
00FF104C  CC             INT3

```

Switch (cases 0..2, 4 ex

Registers (MMX)

```

EAX 00000001
ECX 00407414 ASCII "H("
EDX 00000000
EBX 00000000
ESP 001EF84C
EBP 001EF894
ESI 00000001
EDI 00FF33A8 few.00FF33A8
EIP 00FF100A few.00FF100A
C 0 ES 002B 32bit 0(FFFFFFFF)
S 0 CS 0023 32bit 0(FFFFFFFF)
D 0 DS 0023 32bit 0(FFFFFFFF)
I 0 FS 0053 32bit 0(FFFFFFFF)
T 0 GS 002B 32bit 0(FFFFFFFF)
P 0
0 0 LastErr 00000000 ERROR_SUCCESS
EFL 00000202 (NO,NB,NE,A,NS,PO,GE,G
MM0 0000 0000 0000 0000
MM1 0000 0000 0000 0000
MM2 0000 0000 0000 0000
MM3 0000 0000 0000 0000
MM4 0000 0000 0000 0000

```

Jump is not taken  
Dest=few.00FF102B

Address

Hex dump

ASCII (ANSI - Cy

```

00FF3000  72 65 72 6F 0A 00 00 00 6F 65 65 0A 00 00 00 00
00FF3010  74 77 6F 0A 00 00 00 73 6F 6D 65 74 68 69 6F 6F
00FF3020  67 20 75 6E 68 65 6F 77 6E 0A 00 00 FF FF FF FF
00FF3030  FF FF FF FF 01 00 00 54 75 46 C8 B8 B9 B9
00FF3040  00 00 00 00 43 23 2A 00 68 4E 2A 00 00 00 00 00
00FF3050  01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00FF3060  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00FF3070  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00FF3080  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00FF3090  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00FF30A0  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00FF30B0  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00FF30C0  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

```

001EF84C

00FF1057

RETURN from

```

001EF850  00000002 0
001EF854  00FF111C 4
001EF858  00000001 0
001EF85C  002A4E68 hN*
001EF860  00202A48 H*
001EF864  46E8A8B8 ankF
001EF868  00000000
001EF86C  00000000
001EF870  7EFD0000 pN*
001EF874  00000000
001EF878  00000000
001EF87C  001EF864 d*
001EF880  D3389316 ySQL
001EF884  001EF880 *
001EF888  001EF880 Pointer to

```

Рис. 1.44: OllyDbg: первая DEC исполнилась

Следующая DEC исполнилась. EAX наконец 0 и флаг ZF выставлен, потому что результат — ноль:

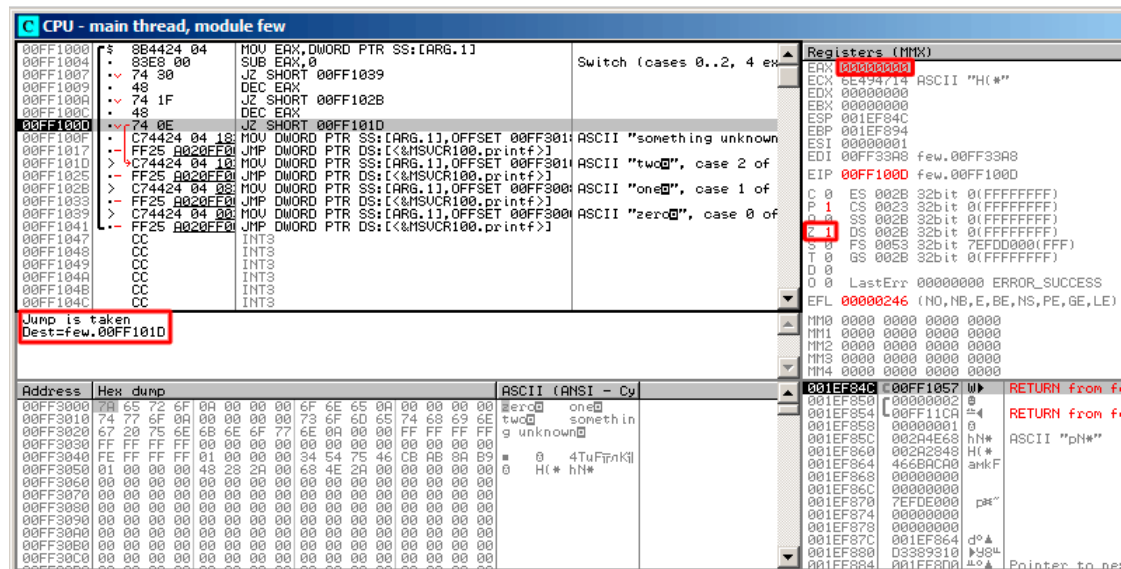


Рис. 1.45: OllyDbg: вторая DEC исполнилась

OllyDbg показывает, что условный переход сейчас сработает.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо замечания, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

Указатель на строку «two» сейчас будет записан в стек:

**CPU - main thread, module few**

Address	Hex dump	ASCII (ANSI - Cy)
00FF3000	65 72 6F 0A 00 00 00 6F 6E 65 0A 00 00 00	zero one
00FF3010	74 77 6F 0A 00 00 00 73 6F 6D 65 74 68 69 6E	two somethin
00FF3020	67 20 75 6E 65 6E 6F 77 6E 0A 00 00 FF FF FF	g unknown
00FF3030	FF FF FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
00FF3040	FE FF FF FF 01 00 00 34 54 75 46 CB AB 8A B9	0 4TuF7nkKl
00FF3050	01 00 00 48 28 2A 00 68 4E 2A 00 00 00 00	0 H(* hN*
00FF3060	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
00FF3070	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
00FF3080	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
00FF3090	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
00FF30A0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
00FF30B0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
00FF30C0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	

**Registers (MMX)**

Register	Value
EAX	00000000
ECX	6E494714 ASCII "H(*"
EDX	00000000
EBX	00000000
ESP	001EF84C
EBP	001EF894
ESI	00000001
EDI	00FF33A8 few.00FF33A8
EIP	00FF101D

**Stack [001EF850]=2**  
Jump from 00FF100D

Рис. 1.46: OllyDbg: указатель на строку сейчас запишется на место первого аргумента

Обратите внимание: текущий аргумент функции это 2 и 2 прямо сейчас в стеке по адресу 0x001EF850.

MOV записывает указатель на строку по адресу 0x001EF850 (см. окно стека). Переход сработал. Это самая первая инструкция функции printf() в MSVCR100.DLL (этот пример был скомпилирован с опцией /MD):

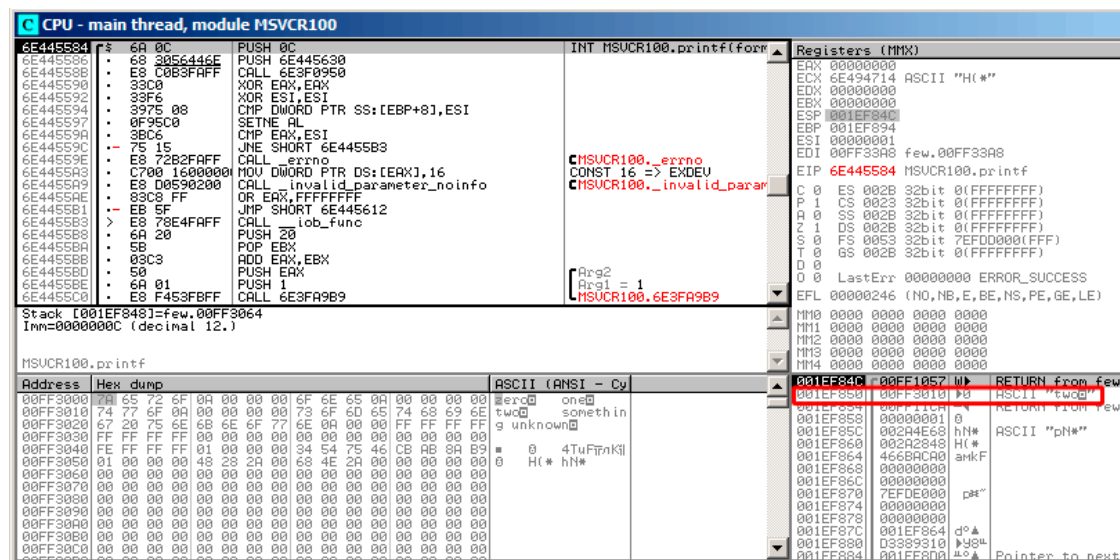


Рис. 1.47: OllyDbg: первая инструкция в printf() в MSVCR100.DLL

Теперь `printf()` считает строку на `0x00FF3010` как свой единственный аргумент и выводит строку.

Это самая последняя инструкция функции printf():

The screenshot shows the CPU window of OllyDbg for the main thread in module MSVCRT100. The instruction list on the left shows the final instruction at address 6E445617: `RETN`. The registers window on the right shows the current state of the CPU registers. The stack window at the bottom shows the return value 'two' at address 001EF84C.

Address	Hex dump	ASCII (ANSI - Cy)
00FF3000	65 72 6F 0A 00 00 00 00 6F 6E 65 0A 00 00 00 00	two one
00FF3010	74 77 6F 0A 00 00 00 00 73 6F 6D 65 74 68 69 6E	two somethin
00FF3020	67 20 75 6E 6B 6E 6F 77 6E 0A 00 00 FF FF FF FF	g unknown
00FF3030	FF FF FF FF 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
00FF3040	FE FF FF FF 01 00 00 00 34 54 75 46 CB AB BA B9	
00FF3050	01 00 00 00 48 23 2A 00 63 4E 2A 00 00 00 00 00	
00FF3060	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
00FF3070	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
00FF3080	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
00FF3090	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
00FF30A0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
00FF30B0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
00FF30C0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	

Рис. 1.48: OllyDbg: последняя инструкция в printf() в MSVCRT100.DLL

Строка «two» была только что выведена в консоли.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Нажмем F7 или F8 (сделать шаг, не входя в функцию) и вернемся...нет, не в функцию `f()` но в `main()`:

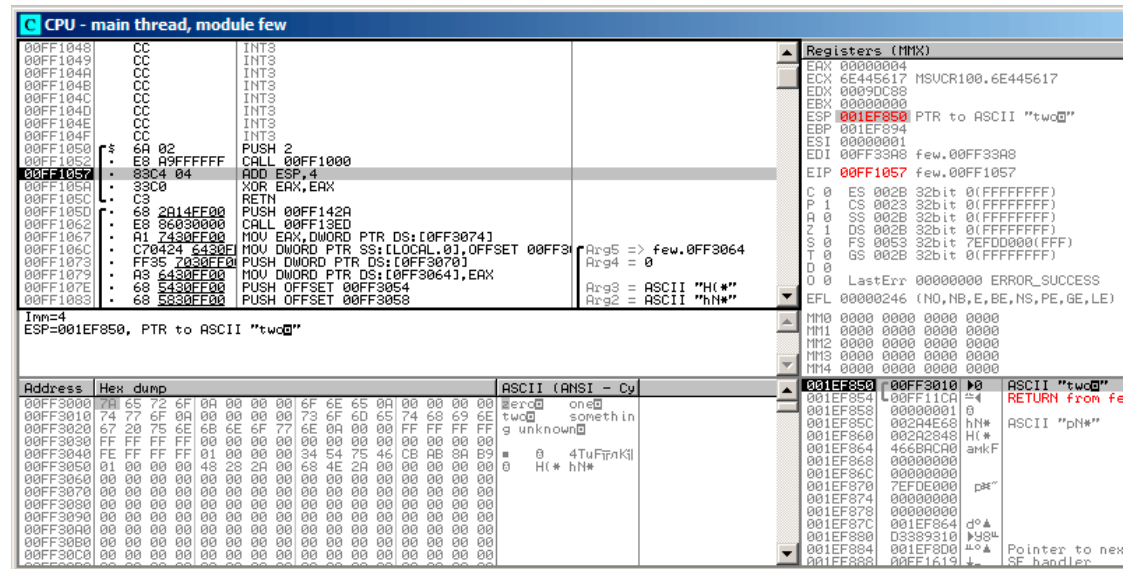


Рис. 1.49: OllyDbg: возврат в `main()`

Да, это прямой переход из внутренностей `printf()` в `main()`. Потому как `RA` в стеке указывает не на какое-то место в функции `f()` а в `main()`. И `CALL 0x00FF1000` это инструкция вызывающая функцию `f()`.

### ARM: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

.text:0000014C	f1:	
.text:0000014C 00 00 50 E3	CMP	R0, #0
.text:00000150 13 0E 8F 02	ADREQ	R0, aZero ; "zero\n"
.text:00000154 05 00 00 0A	BEQ	loc_170
.text:00000158 01 00 50 E3	CMP	R0, #1
.text:0000015C 4B 0F 8F 02	ADREQ	R0, aOne ; "one\n"
.text:00000160 02 00 00 0A	BEQ	loc_170
.text:00000164 02 00 50 E3	CMP	R0, #2
.text:00000168 4A 0F 8F 12	ADRNE	R0, aSomethingUnkno ; "something unknown\n"
.text:0000016C 4E 0F 8F 02	ADREQ	R0, aTwo ; "two\n"
.text:00000170		
.text:00000170	loc_170:	; CODE XREF: f1+8
.text:00000170		; f1+14
.text:00000170 78 18 00 EA	B	__2printf

Мы снова не сможем сказать, глядя на этот код, был ли в оригинальном исходном коде `switch()` либо же несколько операторов `if()`.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



Так или иначе, мы снова видим здесь инструкции с предикатами, например, `ADREQ` (*Equal*), которая будет исполняться только если  $R0 = 0$ , и тогда в  $R0$  будет загружен адрес строки `«zero\n»`.

Следующая инструкция `BEQ` перенаправит исполнение на `loc_170`, если  $R0 = 0$ .

Кстати, наблюдательный читатель может спросить, сработает ли `BEQ` нормально, ведь `ADREQ` перед ним уже заполнила регистр  $R0$  чем-то другим?

Сработает, потому что `BEQ` проверяет флаги, установленные инструкцией `CMP`, а `ADREQ` флаги никак не модифицирует.

Далее всё просто и знакомо. Вызов `printf()` один, и в самом конце, мы уже рассматривали подобный трюк (1.11.2 (стр. 73)). К вызову функции `printf()` в конце ведут три пути.

Последняя инструкция `CMP R0, #2` здесь нужна, чтобы узнать  $a = 2$  или нет.

Если это не так, то при помощи `ADRNE` (*Not Equal*) в  $R0$  будет загружен указатель на строку `«something unknown\n»`, ведь  $a$  уже было проверено на 0 и 1 до этого, и здесь  $a$  точно не попадает под эти константы.

Ну а если  $R0 = 2$ , в  $R0$  будет загружен указатель на строку `«two\n»` при помощи инструкции `ADREQ`.

### ARM: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

```
.text:000000D4          f1:
.text:000000D4 10 B5      PUSH    {R4,LR}
.text:000000D6 00 28      CMP     R0, #0
.text:000000D8 05 D0      BEQ     zero_case
.text:000000DA 01 28      CMP     R0, #1
.text:000000DC 05 D0      BEQ     one_case
.text:000000DE 02 28      CMP     R0, #2
.text:000000E0 05 D0      BEQ     two_case
.text:000000E2 91 A0      ADR     R0, aSomethingUnkno ; "something
unknown\n"
.text:000000E4 04 E0      B       default_case

.text:000000E6          zero_case: ; CODE XREF: f1+4
.text:000000E6 95 A0      ADR     R0, aZero ; "zero\n"
.text:000000E8 02 E0      B       default_case

.text:000000EA          one_case: ; CODE XREF: f1+8
.text:000000EA 96 A0      ADR     R0, aOne ; "one\n"
.text:000000EC 00 E0      B       default_case

.text:000000EE          two_case: ; CODE XREF: f1+C
.text:000000EE 97 A0      ADR     R0, aTwo ; "two\n"
.text:000000F0          default_case ; CODE XREF: f1+10
.text:000000F0                                ; f1+14
.text:000000F0 06 F0 7E F8 BL      __2printf
.text:000000F4 10 BD      POP     {R4,PC}
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Как уже было отмечено, в Thumb-режиме нет возможности добавлять условные предикаты к большинству инструкций, так что Thumb-код вышел похожим на код x86 в стиле [CISC](#), вполне понятный.

#### ARM64: Неоптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

```
.LC12:
.string "zero"
.LC13:
.string "one"
.LC14:
.string "two"
.LC15:
.string "something unknown"
f12:
    stp    x29, x30, [sp, -32]!
    add    x29, sp, 0
    str    w0, [x29,28]
    ldr    w0, [x29,28]
    cmp    w0, 1
    beq    .L34
    cmp    w0, 2
    beq    .L35
    cmp    w0, wzr
    bne    .L38          ; переход на метку по умолчанию
    adrp   x0, .LC12      ; "zero"
    add    x0, x0, :lo12:.LC12
    bl     puts
    b      .L32
.L34:
    adrp   x0, .LC13      ; "one"
    add    x0, x0, :lo12:.LC13
    bl     puts
    b      .L32
.L35:
    adrp   x0, .LC14      ; "two"
    add    x0, x0, :lo12:.LC14
    bl     puts
    b      .L32
.L38:
    adrp   x0, .LC15      ; "something unknown"
    add    x0, x0, :lo12:.LC15
    bl     puts
    nop
.L32:
    ldp    x29, x30, [sp], 32
    ret
```

Входное значение имеет тип *int*, поэтому для него используется регистр W0, а не целая часть регистра X0.

Указатели на строки передаются в `puts ( )` при помощи пары инструкций `ADRP/ADD`, как было показано в примере «Hello, world!»: [1.5.3](#) (стр. 32).

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

**ARM64: Оптимизирующий GCC (Linaro) 4.9**

```

f12:
    cmp     w0, 1
    beq     .L31
    cmp     w0, 2
    beq     .L32
    cbz     w0, .L35
; метка по умолчанию
    adrp    x0, .LC15          ; "something unknown"
    add     x0, x0, :lo12:.LC15
    b       puts
.L35:
    adrp    x0, .LC12          ; "zero"
    add     x0, x0, :lo12:.LC12
    b       puts
.L32:
    adrp    x0, .LC14          ; "two"
    add     x0, x0, :lo12:.LC14
    b       puts
.L31:
    adrp    x0, .LC13          ; "one"
    add     x0, x0, :lo12:.LC13
    b       puts

```

Фрагмент кода более оптимизированный. Инструкция CBZ (*Compare and Branch on Zero* — сравнить и перейти если ноль) совершает переход если W0 ноль. Здесь также прямой переход на puts() вместо вызова, как уже было описано: [1.21.1](#) (стр. [203](#)).

**MIPS**

Листинг 1.157: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```

f:
    lui     $gp, (__gnu_local_gp >> 16)
; это 1?
    li      $v0, 1
    beq     $a0, $v0, loc_60
    la      $gp, (__gnu_local_gp & 0xFFFF) ; branch delay slot
; это 2?
    li      $v0, 2
    beq     $a0, $v0, loc_4C
    or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP
; перейти, если не равно 0:
    bnez    $a0, loc_38
    or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP
; случай нуля:
    lui     $a0, ($LC0 >> 16) # "zero"
    lw      $t9, (puts & 0xFFFF)($gp)
    or      $at, $zero ; load delay slot, NOP
    jr      $t9 ; branch delay slot, NOP
    la      $a0, ($LC0 & 0xFFFF) # "zero" ; branch delay slot

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

loc_38:                                # CODE XREF: f+1C
        lui    $a0, ($LC3 >> 16) # "something unknown"
        lw     $t9, (puts & 0xFFFF)($gp)
        or     $at, $zero ; load delay slot, NOP
        jr     $t9
        la     $a0, ($LC3 & 0xFFFF) # "something unknown" ; branch
        delay slot

loc_4C:                                # CODE XREF: f+14
        lui    $a0, ($LC2 >> 16) # "two"
        lw     $t9, (puts & 0xFFFF)($gp)
        or     $at, $zero ; load delay slot, NOP
        jr     $t9
        la     $a0, ($LC2 & 0xFFFF) # "two" ; branch delay slot

loc_60:                                # CODE XREF: f+8
        lui    $a0, ($LC1 >> 16) # "one"
        lw     $t9, (puts & 0xFFFF)($gp)
        or     $at, $zero ; load delay slot, NOP
        jr     $t9
        la     $a0, ($LC1 & 0xFFFF) # "one" ; branch delay slot

```

Функция всегда заканчивается вызовом `puts()`, так что здесь мы видим переход на `puts()` (JR: «Jump Register») вместо перехода с сохранением **RA** («jump and link»).

Мы говорили об этом ранее: [1.21.1](#) (стр. [203](#)).

Мы также часто видим NOP-инструкции после LW. Это «load delay slot»: ещё один *delay slot* в MIPS. Инструкция после LW может исполняться в тот момент, когда LW загружает значение из памяти.

Впрочем, следующая инструкция не должна использовать результат LW.

Современные MIPS-процессоры ждут, если следующая инструкция использует результат LW, так что всё это уже устарело, но GCC всё еще добавляет NOP-ы для более старых процессоров.

Вообще, это можно игнорировать.

## Вывод

Оператор `switch()` с малым количеством вариантов трудно отличим от применения конструкции `if/else`: [листинг.1.21.1](#).

## 1.21.2. И если много

Если ветвлений слишком много, то генерировать слишком длинный код с многочисленными JE/JNE уже не так удобно.

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

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

void f (int a)
{
    switch (a)
    {
        case 0: printf ("zero\n"); break;
        case 1: printf ("one\n"); break;
        case 2: printf ("two\n"); break;
        case 3: printf ("three\n"); break;
        case 4: printf ("four\n"); break;
        default: printf ("something unknown\n"); break;
    };
};

int main()
{
    f (2); // test
};

```

## x86

### Неоптимизирующий MSVC

Рассмотрим пример, скомпилированный в (MSVC 2010):

Листинг 1.158: MSVC 2010

```

tv64 = -4 ; size = 4
_a$ = 8 ; size = 4
_f PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    ecx
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    mov     DWORD PTR tv64[ebp], eax
    cmp     DWORD PTR tv64[ebp], 4
    ja     SHORT $LN1@f
    mov     ecx, DWORD PTR tv64[ebp]
    jmp     DWORD PTR $LN11@f[ecx*4]
$LN6@f:
    push    OFFSET $SG739 ; 'zero', 0aH, 00H
    call    _printf
    add     esp, 4
    jmp     SHORT $LN9@f
$LN5@f:
    push    OFFSET $SG741 ; 'one', 0aH, 00H
    call    _printf
    add     esp, 4
    jmp     SHORT $LN9@f
$LN4@f:
    push    OFFSET $SG743 ; 'two', 0aH, 00H
    call    _printf
    add     esp, 4

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    jmp     SHORT $LN9@f
$LN3@f:
    push    OFFSET $SG745 ; 'three', 0aH, 00H
    call    _printf
    add     esp, 4
    jmp     SHORT $LN9@f
$LN2@f:
    push    OFFSET $SG747 ; 'four', 0aH, 00H
    call    _printf
    add     esp, 4
    jmp     SHORT $LN9@f
$LN1@f:
    push    OFFSET $SG749 ; 'something unknown', 0aH, 00H
    call    _printf
    add     esp, 4
$LN9@f:
    mov     esp, ebp
    pop     ebp
    ret     0
    nrad    2 ; выровнять следующую метку
$LN11@f:
    DD      $LN6@f ; 0
    DD      $LN5@f ; 1
    DD      $LN4@f ; 2
    DD      $LN3@f ; 3
    DD      $LN2@f ; 4
_f      ENDP

```

Здесь происходит следующее: в теле функции есть набор вызовов `printf()` с разными аргументами. Все они имеют, конечно же, адреса, а также внутренние символические метки, которые присвоил им компилятор. Также все эти метки указываются во внутренней таблице `$LN11@f`.

В начале функции, если *a* больше 4, то сразу происходит переход на метку `$LN1@f`, где вызывается `printf()` с аргументом `'something unknown'`.

А если *a* меньше или равно 4, то это значение умножается на 4 и прибавляется адрес таблицы с переходами (`$LN11@f`). Таким образом, получается адрес внутри таблицы, где лежит нужный адрес внутри тела функции. Например, возьмем *a* равным 2.  $2 * 4 = 8$  (ведь все элементы таблицы — это адреса внутри 32-битного процесса, таким образом, каждый элемент занимает 4 байта). 8 прибавить к `$LN11@f` — это будет элемент таблицы, где лежит `$LN4@f`. `JMP` вытаскивает из таблицы адрес `$LN4@f` и делает безусловный переход туда.

Эта таблица иногда называется *jump table* или *branch table*<sup>93</sup>.

А там вызывается `printf()` с аргументом `'two'`. Дословно, инструкция `jmp DWORD PTR $LN11@f[ecx*4]` означает *перейти по DWORD, который лежит по адресу \$LN11@f + ecx \* 4*.

`nrad (.1.7 (стр. 1322))` это макрос ассемблера, выравнивающий начало таблицы,

<sup>93</sup>Сам метод раньше назывался *computed GOTO* В ранних версиях Фортрана: [wikipedia](https://en.wikipedia.org/wiki/Computed_goto). Не очень-то и полезно в наше время, но каков термин!

чтобы она располагалась по адресу кратному 4 (или 16). Это нужно для того, чтобы процессор мог эффективнее загружать 32-битные значения из памяти через шину с памятью, кэш-память, итд.

**CPU - main thread, module lot**

```

010B1000 |$ 55      PUSH EBP
010B1001 | 8BEC     MOV EBP,ESP
010B1003 | 51       PUSH ECK
010B1004 | 8B45 08   MOV EAX,DWORD PTR SS:[EBP+8]
010B1007 | 8945 FC   MOV DWORD PTR SS:[EBP-4],EAX
010B100A | 837D FC 04 CMP DWORD PTR SS:[EBP-4],4
010B100E | 77 5A     JA SHORT 010B106A
010B1010 | 8B45 FC   MOV ECK,DWORD PTR SS:[EBP-4]
010B1013 | FF248D 7C1000 JMP DWORD PTR DS:[ECK*4+10B107C]
010B101A |> 68 0030D0B1 PUSH OFFSET 010B3000
010B101F |> FF15 00200000 CALL DWORD PTR DS:[&MSUCR100.printf]
010B1025 | 83C4 04   ADD ESP,4
010B1028 |> EB 4E     JMP SHORT 010B1078
010B102A |> 68 0030D0B1 PUSH OFFSET 010B3000
010B102F |> FF15 00200000 CALL DWORD PTR DS:[&MSUCR100.printf]
010B1035 | 83C4 04   ADD ESP,4
010B1038 |> EB 3E     JMP SHORT 010B1078
010B103A |> 68 1030D0B1 PUSH OFFSET 010B3010
010B103F |> FF15 00200000 CALL DWORD PTR DS:[&MSUCR100.printf]
010B1045 | 83C4 04   ADD ESP,4
010B1048 |> EB 2E     JMP SHORT 010B1078

```

EAX=2  
Stack [003CFD08]=6E494714 (MSUCR100.\_\_inintenv)

**Registers (MMX)**

```

EAX 6E494714 MSUCR100.__inintenv
EDX 00000000
EBX 00000000
ESP 003CFD08
EBP 003CFD0C
ESI 00000001
EDI 010B33B8 lot.010B33B8
EIP 010B1007 lot.010B1007

C 0 ES 002B 32bit 0(FFFFFFFF)
P 1 CS 0023 32bit 0(FFFFFFFF)
A 0 SS 002B 32bit 0(FFFFFFFF)
Z 1 DS 002B 32bit 0(FFFFFFFF)
I 0 FS 0053 32bit 7FDD000(FFF)
T 0 GS 002B 32bit 0(FFFFFFFF)

D 0
O 0 LastErr 00000000 ERROR_SUCCESS
EFL 00000246 (NO,NB,E,BE,NS,PE,GE,LE)

MM0 0000 0000 0000 0000
MM1 0000 0000 0000 0000
MM2 0000 0000 0000 0000
MM3 0000 0000 0000 0000
MM4 0000 0000 0000 0000

```

Address	Hex dump	ASCII (ANSI - Cy)	003CFD08 6E494714 %In OFFSET MSUCR100
010B3000	55 72 6F 0A 00 00 00 6F 6E 65 0A 00 00 00 00	werod one	003CFD08 003CFD08 73<
010B3004	74 77 6F 0A 00 00 00 6F 72 65 0A 00 00 00 00	two three	003CFD08 010B109A 7b>0 RETURN from lot
010B3008	66 6F 75 72 0A 00 00 00 73 6F 6D 65 74 63 69 6E	four somethin	003CFD08 00000002 0
010B300C	67 20 75 6E 6B 6E 6F 77 6E 0A 00 00 FF FF FF FF	g unknown	003CFD08 00000000 M<
010B3010	FF FF FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00		003CFD08 010B120E 7b>0 RETURN from lot
010B3014	FF FF FF FF 01 00 00 00 9A E2 68 1D 65 1D 97 E2		003CFD08 00000001 0
010B3018	01 00 00 00 48 28 03 00 68 4E 03 00 00 00 00 00		003CFD0C 00034E68 hN
010B301C	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00		003CFD0C 00032848 H<
010B3020	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00		003CFD0C 1D541F66 fT#
010B3024	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00		003CFD00 00000000
010B3028	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00		003CFD04 00000000
010B302C	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00		003CFD00 7FDE0000
010B3030	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00		003CFD0C 00000000
010B3034	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00		003CFD0E 00000000

Рис. 1.50: OllyDbg: входное значение функции загружено в EAX

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо замечания, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!



Входное значение проверяется, не больше ли оно чем 4? Нет, переход по умолчанию («default») не будет выполнен:

**CPU - main thread, module lot**

Address	Hex dump	ASCII (ANSI - Cy)
010B1000	55 8B EC	PUSH EBP
010B1001	51	MOV EBP, ESP
010B1003	8B 45 08	PUSH ECX
010B1004	89 45 FC	MOV EAX, DWORD PTR SS:[EBP+8]
010B1007	83 7D FC 04	MOV DWORD PTR SS:[EBP-4], EAX
010B100A		CMP DWORD PTR SS:[EBP-4], 4
010B100E	77 5A	JA SHORT 010B106A
010B1010	8B 4D FC	MOV ECX, DWORD PTR SS:[EBP-4]
010B1013	FF 24 8D 7C 10	JMP DWORD PTR DS:[ECX*4+010B107C]
010B1018	68 00 00 00 01	PUSH OFFSET 010B3000
010B101F	FF 15 00 20 00 00	CALL DWORD PTR DS:[<&MSUCR100.printf>]
010B1025	83 C4 04	ADD ESP, 4
010B1028	EB 4E	JMP SHORT 010B1078
010B102A	68 08 30 00 01	PUSH OFFSET 010B3008
010B102F	FF 15 00 20 00 00	CALL DWORD PTR DS:[<&MSUCR100.printf>]
010B1035	83 C4 04	ADD ESP, 4
010B1038	EB 3E	JMP SHORT 010B1078
010B103A	68 10 30 00 01	PUSH OFFSET 010B3010
010B103F	FF 15 00 20 00 00	CALL DWORD PTR DS:[<&MSUCR100.printf>]
010B1045	83 C4 04	ADD ESP, 4
010B1048	EB 2E	JMP SHORT 010B1078

Jump is not taken  
Dest=lot.010B106A

**Registers (MMX)**

Register	Value
EAX	00000002
ECX	6E494714 MSUCR100.__initenv
EDX	00000000
EBX	00000000
ESP	003CFD88
EBP	003CFD8C
ESI	00000001
EDI	010B33B8 lot.010B33B8
EIP	010B100E lot.010B100E
EAX	00000002
ECX	00000002
EDX	00000002
EBX	00000002
ESP	00000002
EBP	00000002
ESI	00000002
EDI	00000002
EIP	00000002
EAX	00000002
ECX	00000002
EDX	00000002
EBX	00000002
ESP	00000002
EBP	00000002
ESI	00000002
EDI	00000002
EIP	00000002

**Memory dump**

Address	Hex dump	ASCII (ANSI - Cy)
010B3000	7A 65 72 6F 0A 00 00 00 6F 6E 65 0A 00 00 00 00	zero one
010B3010	74 77 6F 0A 00 00 00 74 68 72 65 65 0A 00 00 00	two three
010B3020	66 6F 75 72 0A 00 00 00 73 6F 6D 65 74 68 69 6E	four somethin
010B3030	67 20 75 6E 68 6E 6F 77 6E 0A 00 00 FF FF FF FF	g unknown
010B3040	FF FF FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
010B3050	FE FF FF FF 01 00 00 00 9A E2 68 1D 65 1D 97 E2	
010B3060	01 00 00 00 48 28 03 00 68 4E 03 00 00 00 00 00	
010B3070	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
010B3080	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
010B3090	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
010B30A0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
010B30B0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
010B30C0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	

Рис. 1.51: OllyDbg: 2 не больше чем 4: переход не работает

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Здесь мы видим jump table:

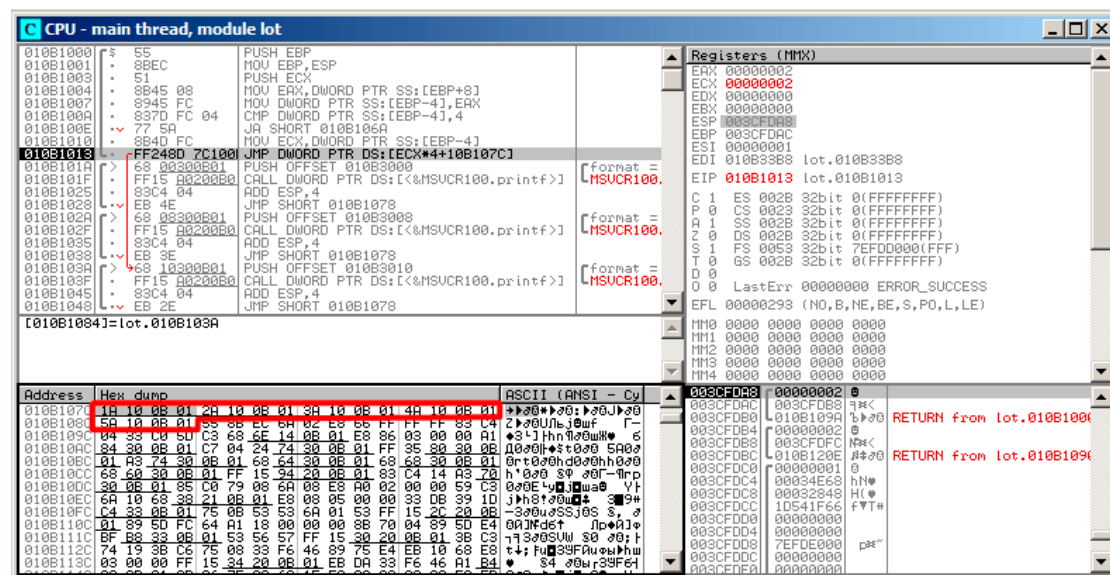


Рис. 1.52: OllyDbg: вычисляем адрес для перехода используя jump table

Кстати, щелкнем по «Follow in Dump» → «Address constant», так что теперь *jump table* видна в окне данных.

Это 5 32-битных значений<sup>94</sup>. ECX сейчас содержит 2, так что третий элемент (может индексироваться как 2<sup>95</sup>) таблицы будет использован. Кстати, можно также щелкнуть «Follow in Dump» → «Memory address» и OllyDbg покажет элемент, который сейчас адресуется в инструкции JMP. Это 0x010B103A.

<sup>94</sup>Они подчеркнуты в OllyDbg, потому что это также и FIXUP-ы: 6.5.2 (стр. 991), мы вернемся к ним позже

<sup>95</sup>Об индексации, см. также: 3.20.3 (стр. 776)

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Переход сработал и мы теперь на 0x010B103A: сейчас будет исполнен код, выводящий строку «two»:

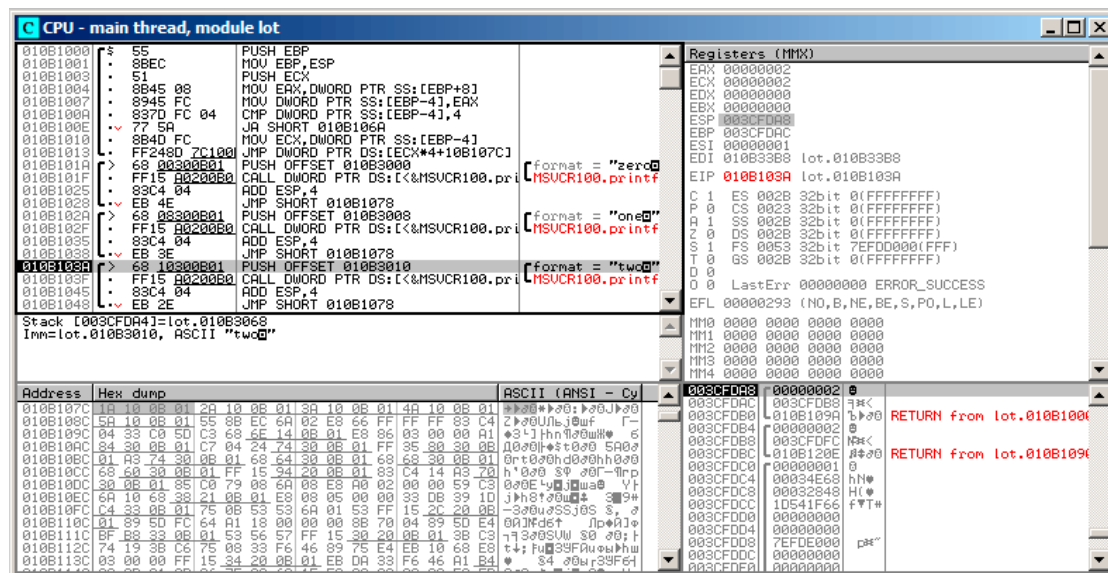


Рис. 1.53: OllyDbg: теперь мы на соответствующей метке case:

## Неоптимизирующий GCC

Посмотрим, что сгенерирует GCC 4.4.1:

Листинг 1.159: GCC 4.4.1

```
public f
f
proc near ; CODE XREF: main+10

var_18 = dword ptr -18h
arg_0  = dword ptr  8

push    ebp
mov     ebp, esp
sub     esp, 18h
cmp     [ebp+arg_0], 4
ja      short loc_8048444
mov     eax, [ebp+arg_0]
shl     eax, 2
mov     eax, ds:off_804855C[eax]
jmp     eax

loc_80483FE: ; DATA XREF: .rodata:off_804855C
mov     [esp+18h+var_18], offset aZero ; "zero"
call    _puts
jmp     short locret_8048450
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

loc_804840C: ; DATA XREF: .rodata:08048560
            mov     [esp+18h+var_18], offset aOne ; "one"
            call    _puts
            jmp     short locret_8048450

loc_804841A: ; DATA XREF: .rodata:08048564
            mov     [esp+18h+var_18], offset aTwo ; "two"
            call    _puts
            jmp     short locret_8048450

loc_8048428: ; DATA XREF: .rodata:08048568
            mov     [esp+18h+var_18], offset aThree ; "three"
            call    _puts
            jmp     short locret_8048450

loc_8048436: ; DATA XREF: .rodata:0804856C
            mov     [esp+18h+var_18], offset aFour ; "four"
            call    _puts
            jmp     short locret_8048450

loc_8048444: ; CODE XREF: f+A
            mov     [esp+18h+var_18], offset aSomethingUnkno ; "something unknown"
            call    _puts

locret_8048450: ; CODE XREF: f+26
                ; f+34...
            leave
            retn
f            endp

off_804855C dd offset loc_80483FE ; DATA XREF: f+12
            dd offset loc_804840C
            dd offset loc_804841A
            dd offset loc_8048428
            dd offset loc_8048436

```

Практически то же самое, за исключением мелкого нюанса: аргумент из `arg_0` умножается на 4 при помощи сдвига влево на 2 бита (это почти то же самое что и умножение на 4) (1.24.2 (стр. 282)). Затем адрес метки внутри функции берется из массива `off_804855C` и адресуется при помощи вычисленного индекса.

### ARM: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

Листинг 1.160: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```

00000174          f2
00000174 05 00 50 E3    CMP      R0, #5          ; switch 5 cases
00000178 00 F1 8F 30    ADDCC   PC, PC, R0,LSL#2 ; switch jump
0000017C 0E 00 00 EA    B       default_case    ; jumptable 00000178
                default case

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

00000180
00000180      loc_180 ; CODE XREF: f2+4
00000180 03 00 00 EA      B      zero_case      ; jumtable 00000178 case 0

00000184
00000184      loc_184 ; CODE XREF: f2+4
00000184 04 00 00 EA      B      one_case       ; jumtable 00000178 case 1

00000188
00000188      loc_188 ; CODE XREF: f2+4
00000188 05 00 00 EA      B      two_case       ; jumtable 00000178 case 2

0000018C
0000018C      loc_18C ; CODE XREF: f2+4
0000018C 06 00 00 EA      B      three_case      ; jumtable 00000178 case 3

00000190
00000190      loc_190 ; CODE XREF: f2+4
00000190 07 00 00 EA      B      four_case      ; jumtable 00000178 case 4

00000194
00000194      zero_case ; CODE XREF: f2+4
00000194      ; f2:loc_180
00000194 EC 00 8F E2      ADR      R0, aZero      ; jumtable 00000178 case 0
00000198 06 00 00 EA      B      loc_1B8

0000019C
0000019C      one_case ; CODE XREF: f2+4
0000019C      ; f2:loc_184
0000019C EC 00 8F E2      ADR      R0, aOne       ; jumtable 00000178 case 1
000001A0 04 00 00 EA      B      loc_1B8

000001A4
000001A4      two_case ; CODE XREF: f2+4
000001A4      ; f2:loc_188
000001A4 01 0C 8F E2      ADR      R0, aTwo       ; jumtable 00000178 case 2
000001A8 02 00 00 EA      B      loc_1B8

000001AC
000001AC      three_case ; CODE XREF: f2+4
000001AC      ; f2:loc_18C
000001AC 01 0C 8F E2      ADR      R0, aThree      ; jumtable 00000178 case 3
000001B0 00 00 00 EA      B      loc_1B8

000001B4
000001B4      four_case ; CODE XREF: f2+4
000001B4      ; f2:loc_190
000001B4 01 0C 8F E2      ADR      R0, aFour       ; jumtable 00000178 case 4
000001B8
000001B8      loc_1B8 ; CODE XREF: f2+24
000001B8      ; f2+2C
000001B8 66 18 00 EA      B      __2printf

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

000001BC					
000001BC		default_case		CODE XREF: f2+4	
000001BC				; f2+8	
000001BC	D4 00 8F E2	ADR	R0,	aSomethingUnkno	; jumptable 00000178
	default_case				
000001C0	FC FF FF EA	B		loc_1B8	

В этом коде используется та особенность режима ARM, что все инструкции в этом режиме имеют фиксированную длину 4 байта.

Итак, не будем забывать, что максимальное значение для *a* это 4: всё что выше, должно вызвать вывод строки «*something unknown*».

Самая первая инструкция CMP R0, #5 сравнивает входное значение в *a* с 5.

<sup>96</sup> Следующая инструкция ADDCC PC, PC, R0, LSL#2 сработает только в случае если  $R0 < 5$  (CC=Carry clear / Less than). Следовательно, если ADDCC не сработает (это случай с  $R0 \geq 5$ ), выполнится переход на метку *default\_case*.

Но если  $R0 < 5$  и ADDCC сработает, то произойдет следующее.

Значение в R0 умножается на 4. Фактически, LSL#2 в суффиксе инструкции означает «сдвиг влево на 2 бита».

Но как будет видно позже (1.24.2 (стр. 281)) в секции «Сдвиги», сдвиг влево на 2 бита, это эквивалентно его умножению на 4.

Затем полученное  $R0 * 4$  прибавляется к текущему значению PC, совершая, таким образом, переход на одну из расположенных ниже инструкций B (Branch).

На момент исполнения ADDCC, содержимое PC на 8 байт больше (0x180), чем адрес по которому расположена сама инструкция ADDCC (0x178), либо, говоря иным языком, на 2 инструкции больше.

Это связано с работой конвейера процессора ARM: пока выполняется инструкция ADDCC, процессор уже начинает обрабатывать инструкцию после следующей, поэтому PC указывает туда. Этот факт нужно запомнить.

Если  $a = 0$ , тогда к PC ничего не будет прибавлено и в PC запишется актуальный на тот момент PC (который больше на 8) и произойдет переход на метку *loc\_180*. Это на 8 байт дальше места, где находится инструкция ADDCC.

Если  $a = 1$ , тогда в PC запишется  $PC + 8 + a * 4 = PC + 8 + 1 * 4 = PC + 12 = 0x184$ . Это адрес метки *loc\_184*.

При каждой добавленной к *a* единице итоговый PC увеличивается на 4.

4 это длина инструкции в режиме ARM и одновременно с этим, длина каждой инструкции B, их здесь следует 5 в ряд.

Каждая из этих пяти инструкций B передает управление дальше, где собственно и происходит то, что запрограммировано в операторе *switch()*. Там происходит загрузка указателя на свою строку, итд.

<sup>96</sup>ADD—складывание чисел

**ARM: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)**

Листинг 1.161: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

000000F6	EXPORT f2
000000F6	f2
000000F6 10 B5	PUSH {R4,LR}
000000F8 03 00	MOVS R3, R0
000000FA 06 F0 69 F8	BL __ARM_common_switch8_thumb ; switch 6
cases	
000000FE 05	DCB 5
000000FF 04 06 08 0A 0C 10	DCB 4, 6, 8, 0xA, 0xC, 0x10 ; jump table for
switch statement	
00000105 00	ALIGN 2
00000106	
00000106	zero_case ; CODE XREF: f2+4
00000106 8D A0	ADR R0, aZero ; jumtable 000000FA case 0
00000108 06 E0	B loc_118
0000010A	
0000010A	one_case ; CODE XREF: f2+4
0000010A 8E A0	ADR R0, aOne ; jumtable 000000FA case 1
0000010C 04 E0	B loc_118
0000010E	
0000010E	two_case ; CODE XREF: f2+4
0000010E 8F A0	ADR R0, aTwo ; jumtable 000000FA case 2
00000110 02 E0	B loc_118
00000112	
00000112	three_case ; CODE XREF: f2+4
00000112 90 A0	ADR R0, aThree ; jumtable 000000FA case 3
00000114 00 E0	B loc_118
00000116	
00000116	four_case ; CODE XREF: f2+4
00000116 91 A0	ADR R0, aFour ; jumtable 000000FA case 4
00000118	
00000118	loc_118 ; CODE XREF: f2+12
00000118	; f2+16
00000118 06 F0 6A F8	BL __2printf
0000011C 10 BD	POP {R4,PC}
0000011E	
0000011E	default_case ; CODE XREF: f2+4
0000011E 82 A0	ADR R0, aSomethingUnkno ; jumtable
000000FA default case	
00000120 FA E7	B loc_118
000061D0	EXPORT __ARM_common_switch8_thumb
000061D0	__ARM_common_switch8_thumb ; CODE XREF:
example6_f2+4	
000061D0 78 47	BX PC

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

000061D2 00 00                ALIGN 4
000061D2                ; End of function __ARM_common_switch8_thumb
000061D2
000061D4                __32__ARM_common_switch8_thumb ; CODE XREF:
                        __ARM_common_switch8_thumb
000061D4 01 C0 5E E5          LDRB    R12, [LR,#-1]
000061D8 0C 00 53 E1          CMP    R3, R12
000061DC 0C 30 DE 27          LDRCSB R3, [LR,R12]
000061E0 03 30 DE 37          LDRCCB R3, [LR,R3]
000061E4 83 C0 8E E0          ADD    R12, LR, R3,LSL#1
000061E8 1C FF 2F E1          BX     R12
000061E8                ; End of function __32__ARM_common_switch8_thumb

```

В режимах Thumb и Thumb-2 уже нельзя надеяться на то, что все инструкции имеют одну длину.

Можно даже сказать, что в этих режимах инструкции переменной длины, как в x86.

Так что здесь добавляется специальная таблица, содержащая информацию о том, как много вариантов здесь, не включая варианта по умолчанию, и смещения, для каждого варианта. Каждое смещение кодирует метку, куда нужно передать управление в соответствующем случае.

Для того чтобы работать с таблицей и совершить переход, вызывается служебная функция

`__ARM_common_switch8_thumb`. Она начинается с инструкции BX PC, чья функция — переключить процессор в ARM-режим.

Далее функция, работающая с таблицей. Она слишком сложная для рассмотрения в данном месте, так что пропустим это.

Но можно отметить, что эта функция использует регистр LR как указатель на таблицу.

Действительно, после вызова этой функции, в LR был записан адрес после инструкции

BL \_\_ARM\_common\_switch8\_thumb, а там как раз и начинается таблица.

Ещё можно отметить, что код для этого выделен в отдельную функцию для того, чтобы не нужно было каждый раз генерировать точно такой же фрагмент кода для каждого выражения switch().

IDA распознала эту служебную функцию и таблицу автоматически дописала комментарии к меткам вроде  
jumptable 000000FA case 0.

## MIPS

Листинг 1.162: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```

f:
    lui    $gp, (__gnu_local_gp >> 16)

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

; перейти на loc_24, если входное значение меньше 5:
        sltiu    $v0, $a0, 5
        bnez     $v0, loc_24
        la       $gp, (__gnu_local_gp & 0xFFFF) ; branch delay slot
; входное значение больше или равно 5
; вывести "something unknown" и закончить:
        lui      $a0, ($LC5 >> 16) # "something unknown"
        lw       $t9, (puts & 0xFFFF)($gp)
        or       $at, $zero ; NOP
        jr       $t9
        la       $a0, ($LC5 & 0xFFFF) # "something unknown" ; branch
delay slot

loc_24:                                     # CODE XREF: f+8
; загрузить адрес таблицы переходов
; LA это псевдоинструкция, на самом деле здесь пара LUI и ADDIU:
        la       $v0, off_120
; умножить входное значение на 4:
        sll      $a0, 2
; прибавить умноженное значение к адресу таблицы:
        addu     $a0, $v0, $a0
; загрузить элемент из таблицы переходов:
        lw       $v0, 0($a0)
        or       $at, $zero ; NOP
; перейти по адресу, полученному из таблицы:
        jr       $v0
        or       $at, $zero ; branch delay slot, NOP

sub_44:                                     # DATA XREF: .rodata:0000012C
; вывести "three" и закончить
        lui      $a0, ($LC3 >> 16) # "three"
        lw       $t9, (puts & 0xFFFF)($gp)
        or       $at, $zero ; NOP
        jr       $t9
        la       $a0, ($LC3 & 0xFFFF) # "three" ; branch delay slot

sub_58:                                     # DATA XREF: .rodata:00000130
; вывести "four" и закончить
        lui      $a0, ($LC4 >> 16) # "four"
        lw       $t9, (puts & 0xFFFF)($gp)
        or       $at, $zero ; NOP
        jr       $t9
        la       $a0, ($LC4 & 0xFFFF) # "four" ; branch delay slot

sub_6C:                                     # DATA XREF: .rodata:off_120
; вывести "zero" и закончить
        lui      $a0, ($LC0 >> 16) # "zero"
        lw       $t9, (puts & 0xFFFF)($gp)
        or       $at, $zero ; NOP
        jr       $t9
        la       $a0, ($LC0 & 0xFFFF) # "zero" ; branch delay slot

sub_80:                                     # DATA XREF: .rodata:00000124
; вывести "one" и закончить

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        lui    $a0, ($LC1 >> 16) # "one"
        lw     $t9, (puts & 0xFFFF)($gp)
        or     $at, $zero ; NOP
        jr     $t9
        la     $a0, ($LC1 & 0xFFFF) # "one" ; branch delay slot

sub_94:                                # DATA XREF: .rodata:00000128
; вывести "two" и закончить
        lui    $a0, ($LC2 >> 16) # "two"
        lw     $t9, (puts & 0xFFFF)($gp)
        or     $at, $zero ; NOP
        jr     $t9
        la     $a0, ($LC2 & 0xFFFF) # "two" ; branch delay slot

; может быть размещено в секции .rodata:
off_120:    .word sub_6C
            .word sub_80
            .word sub_94
            .word sub_44
            .word sub_58

```

Новая для нас инструкция здесь это SLTIU («Set on Less Than Immediate Unsigned» — установить, если меньше чем значение, беззнаковое сравнение).

На самом деле, это то же что и SLTU («Set on Less Than Unsigned»), но «I» означает «immediate», т.е. число может быть задано в самой инструкции.

BNEZ это «Branch if Not Equal to Zero» (переход если не равно нулю).

Код очень похож на код для других ISA. SLL («Shift Word Left Logical» — логический сдвиг влево) совершает умножение на 4. MIPS всё-таки это 32-битный процессор, так что все адреса в таблице переходов (*jump table*) 32-битные.

## Вывод

Примерный скелет оператора *switch()*:

Листинг 1.163: x86

```

MOV REG, input
CMP REG, 4 ; максимальное количество меток
JA default
SHL REG, 2 ; найти элемент в таблице. сдвинуть на 3 бита в x64
MOV REG, jump_table[REG]
JMP REG

case1:
    ; делать что-то
    JMP exit
case2:
    ; делать что-то
    JMP exit
case3:
    ; делать что-то

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        JMP exit
case4:
    ; делать что-то
    JMP exit
case5:
    ; делать что-то
    JMP exit

default:

    ...

exit:

    ....

jump_table dd case1
           dd case2
           dd case3
           dd case4
           dd case5

```

Переход по адресу из таблицы переходов может быть также реализован такой инструкцией:

JMP jump\_table[REG\*4]. Или JMP jump\_table[REG\*8] в x64.

Таблица переходов (*jump table*) это просто массив указателей, как это будет вскоре описано: [1.26.5](#) (стр. [361](#)).

### 1.21.3. Когда много case в одном блоке

Вот очень часто используемая конструкция: несколько case может быть использовано в одном блоке:

```

#include <stdio.h>

void f(int a)
{
    switch (a)
    {
        case 1:
        case 2:
        case 7:
        case 10:
            printf ("1, 2, 7, 10\n");
            break;

        case 3:
        case 4:
        case 5:
        case 6:
            printf ("3, 4, 5\n");
            break;

        case 8:

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

        case 9:
        case 20:
        case 21:
            printf ("8, 9, 21\n");
            break;
        case 22:
            printf ("22\n");
            break;
        default:
            printf ("default\n");
            break;
    };
};

int main()
{
    f(4);
};

```

Слишком расточительно генерировать каждый блок для каждого случая, поэтому обычно генерируется каждый блок плюс некий диспетчер.

## MSVC

Листинг 1.164: Оптимизирующий MSVC 2010

```

1  $SG2798 DB      '1, 2, 7, 10', 0aH, 00H
2  $SG2800 DB      '3, 4, 5', 0aH, 00H
3  $SG2802 DB      '8, 9, 21', 0aH, 00H
4  $SG2804 DB      '22', 0aH, 00H
5  $SG2806 DB      'default', 0aH, 00H
6
7  _a$ = 8
8  _f      PROC
9          mov     eax, DWORD PTR _a$[esp-4]
10         dec     eax
11         cmp     eax, 21
12         ja      SHORT $LN1@f
13         movzx   eax, BYTE PTR $LN10@f[eax]
14         jmp     DWORD PTR $LN11@f[eax*4]
15 $LN5@f:
16         mov     DWORD PTR _a$[esp-4], OFFSET $SG2798 ; '1, 2, 7, 10'
17         jmp     DWORD PTR __imp__printf
18 $LN4@f:
19         mov     DWORD PTR _a$[esp-4], OFFSET $SG2800 ; '3, 4, 5'
20         jmp     DWORD PTR __imp__printf
21 $LN3@f:
22         mov     DWORD PTR _a$[esp-4], OFFSET $SG2802 ; '8, 9, 21'
23         jmp     DWORD PTR __imp__printf
24 $LN2@f:
25         mov     DWORD PTR _a$[esp-4], OFFSET $SG2804 ; '22'
26         jmp     DWORD PTR __imp__printf
27 $LN1@f:

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

28      mov     DWORD PTR _a$[esp-4], OFFSET $SG2806 ; 'default'
29      jmp     DWORD PTR __imp__printf
30      npad    2 ; выровнять таблицу $LN11@f по 16-байтной границе
31 $LN11@f:
32      DD      $LN5@f ; вывести '1, 2, 7, 10'
33      DD      $LN4@f ; вывести '3, 4, 5'
34      DD      $LN3@f ; вывести '8, 9, 21'
35      DD      $LN2@f ; вывести '22'
36      DD      $LN1@f ; вывести 'default'
37 $LN10@f:
38      DB      0 ; a=1
39      DB      0 ; a=2
40      DB      1 ; a=3
41      DB      1 ; a=4
42      DB      1 ; a=5
43      DB      1 ; a=6
44      DB      0 ; a=7
45      DB      2 ; a=8
46      DB      2 ; a=9
47      DB      0 ; a=10
48      DB      4 ; a=11
49      DB      4 ; a=12
50      DB      4 ; a=13
51      DB      4 ; a=14
52      DB      4 ; a=15
53      DB      4 ; a=16
54      DB      4 ; a=17
55      DB      4 ; a=18
56      DB      4 ; a=19
57      DB      2 ; a=20
58      DB      2 ; a=21
59      DB      3 ; a=22
60 _f      ENDP

```

Здесь видим две таблицы: первая таблица (\$LN10@f) это таблица индексов, а вторая таблица (\$LN11@f) это массив указателей на блоки.

В начале, входное значение используется как индекс в таблице индексов (строка 13).

Вот краткое описание значений в таблице: 0 это первый блок case (для значений 1, 2, 7, 10), 1 это второй (для значений 3, 4, 5), 2 это третий (для значений 8, 9, 21), 3 это четвертый (для значений 22), 4 это для блока по умолчанию.

Мы получаем индекс для второй таблицы указателей на блоки и переходим туда (строка 14).

Ещё нужно отметить то, что здесь нет случая для нулевого входного значения.

Поэтому мы видим инструкцию DEC на строке 10 и таблица начинается с  $a = 1$ . Потому что незачем выделять в таблице элемент для  $a = 0$ .

Это очень часто используемый шаблон.

В чем же экономия? Почему нельзя сделать так, как уже обсуждалось ([1.21.2](#)

(стр. 224)), используя только одну таблицу, содержащую указатели на блоки? Причина в том, что элементы в таблице индексов занимают только по 8-битному байту, поэтому всё это более компактно.

## GCC

GCC делает так, как уже обсуждалось (1.21.2 (стр. 224)), используя просто таблицу указателей.

### ARM64: Оптимизирующий GCC 4.9.1

Во-первых, здесь нет кода, срабатывающего в случае если входное значение — 0, так что GCC пытается сделать таблицу переходов более компактной и начинает со случая, когда входное значение — 1.

GCC 4.9.1 для ARM64 использует даже более интересный трюк. Он может закодировать все смещения как 8-битные байты. Вспомним, что все инструкции в ARM64 имеют размер в 4 байта.

GCC также использует тот факт, что все смещения в моем крохотном примере находятся достаточно близко друг от друга.

Так что таблица переходов состоит из байт.

Листинг 1.165: Оптимизирующий GCC 4.9.1 ARM64

```
f14:
; входное значение в W0
    sub    w0, w0, #1
    cmp    w0, 21
; переход если меньше или равно (беззнаковое):
    bls    .L9
.L2:
; вывести "default":
    adrp   x0, .LC4
    add    x0, x0, :lo12:.LC4
    b      puts
.L9:
; загрузить адрес таблицы переходов в X1:
    adrp   x1, .L4
    add    x1, x1, :lo12:.L4
; W0=input_value-1
; загрузить байт из таблицы:
    ldrb   w0, [x1,w0,uxtw]
; загрузить адрес метки Lrtx:
    adr    x1, .Lrtx4
; умножить элемент из таблицы на 4 (сдвинув на 2 бита влево) и прибавить (или
    вычесть) к адресу Lrtx:
    add    x0, x1, w0, sxtb #2
; перейти на вычисленный адрес:
    br     x0
; эта метка указывает на сегмент кода (text):
.Lrtx4:
    .section      .rodata
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
; всё после выражения ".section" выделяется в сегменте только для чтения
(rodatab):
```

```
.L4:
    .byte    (.L3 - .Lrtx4) / 4      ; case 1
    .byte    (.L3 - .Lrtx4) / 4      ; case 2
    .byte    (.L5 - .Lrtx4) / 4      ; case 3
    .byte    (.L5 - .Lrtx4) / 4      ; case 4
    .byte    (.L5 - .Lrtx4) / 4      ; case 5
    .byte    (.L5 - .Lrtx4) / 4      ; case 6
    .byte    (.L3 - .Lrtx4) / 4      ; case 7
    .byte    (.L6 - .Lrtx4) / 4      ; case 8
    .byte    (.L6 - .Lrtx4) / 4      ; case 9
    .byte    (.L3 - .Lrtx4) / 4      ; case 10
    .byte    (.L2 - .Lrtx4) / 4      ; case 11
    .byte    (.L2 - .Lrtx4) / 4      ; case 12
    .byte    (.L2 - .Lrtx4) / 4      ; case 13
    .byte    (.L2 - .Lrtx4) / 4      ; case 14
    .byte    (.L2 - .Lrtx4) / 4      ; case 15
    .byte    (.L2 - .Lrtx4) / 4      ; case 16
    .byte    (.L2 - .Lrtx4) / 4      ; case 17
    .byte    (.L2 - .Lrtx4) / 4      ; case 18
    .byte    (.L2 - .Lrtx4) / 4      ; case 19
    .byte    (.L6 - .Lrtx4) / 4      ; case 20
    .byte    (.L6 - .Lrtx4) / 4      ; case 21
    .byte    (.L7 - .Lrtx4) / 4      ; case 22
    .text
```

```
; всё после выражения ".text" выделяется в сегменте кода (text):
```

```
.L7:
; вывести "22"
    adrp     x0, .LC3
    add      x0, x0, :lo12:LC3
    b        puts

.L6:
; вывести "8, 9, 21"
    adrp     x0, .LC2
    add      x0, x0, :lo12:LC2
    b        puts

.L5:
; вывести "3, 4, 5"
    adrp     x0, .LC1
    add      x0, x0, :lo12:LC1
    b        puts

.L3:
; вывести "1, 2, 7, 10"
    adrp     x0, .LC0
    add      x0, x0, :lo12:LC0
    b        puts

.LC0:
    .string  "1, 2, 7, 10"

.LC1:
    .string  "3, 4, 5"

.LC2:
    .string  "8, 9, 21"

.LC3:
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
.string "22"
.LC4:
.string "default"
```

Скомпилируем этот пример как объектный файл и откроем его в IDA. Вот таблица переходов:

Листинг 1.166: jumptable in IDA

```
.rodata:0000000000000064      AREA .rodata, DATA, READONLY
.rodata:0000000000000064      ; ORG 0x64
.rodata:0000000000000064 $d    DCB     9      ; case 1
.rodata:0000000000000065      DCB     9      ; case 2
.rodata:0000000000000066      DCB     6      ; case 3
.rodata:0000000000000067      DCB     6      ; case 4
.rodata:0000000000000068      DCB     6      ; case 5
.rodata:0000000000000069      DCB     6      ; case 6
.rodata:000000000000006A      DCB     9      ; case 7
.rodata:000000000000006B      DCB     3      ; case 8
.rodata:000000000000006C      DCB     3      ; case 9
.rodata:000000000000006D      DCB     9      ; case 10
.rodata:000000000000006E      DCB 0xF7      ; case 11
.rodata:000000000000006F      DCB 0xF7      ; case 12
.rodata:0000000000000070      DCB 0xF7      ; case 13
.rodata:0000000000000071      DCB 0xF7      ; case 14
.rodata:0000000000000072      DCB 0xF7      ; case 15
.rodata:0000000000000073      DCB 0xF7      ; case 16
.rodata:0000000000000074      DCB 0xF7      ; case 17
.rodata:0000000000000075      DCB 0xF7      ; case 18
.rodata:0000000000000076      DCB 0xF7      ; case 19
.rodata:0000000000000077      DCB     3      ; case 20
.rodata:0000000000000078      DCB     3      ; case 21
.rodata:0000000000000079      DCB     0      ; case 22
.rodata:000000000000007B      ; .rodata ends
```

В случае 1, 9 будет умножено на 9 и прибавлено к адресу метки Lrtx4.

В случае 22, 0 будет умножено на 4, в результате это 0.

Место сразу за меткой Lrtx4 это метка L7, где находится код, выводящий «22».

В сегменте кода нет таблицы переходов, место для нее выделено в отдельной секции .rodata (нет особой нужды располагать её в сегменте кода).

Там есть также отрицательные байты (0xF7). Они используются для перехода назад, на код, выводящий строку «default» (на .L2).

### 1.21.4. Fall-through

Ещё одно популярное использование оператора switch() это т.н. «fallthrough» («провал»). Вот простой пример<sup>97</sup>:

<sup>97</sup>Взято отсюда: [https://github.com/azonalon/prgraas/blob/master/proglib/lecture\\_examples/is\\_whitespace.c](https://github.com/azonalon/prgraas/blob/master/proglib/lecture_examples/is_whitespace.c)



```

1 bool is_whitespace(char c) {
2     switch (c) {
3         case ' ': // fallthrough
4         case '\t': // fallthrough
5         case '\r': // fallthrough
6         case '\n':
7             return true;
8         default: // not whitespace
9             return false;
10    }
11 }

```

Немного сложнее, из ядра Linux<sup>98</sup>:

```

1 char nco1, nco2;
2
3 void f(int if_freq_khz)
4 {
5
6     switch (if_freq_khz) {
7         default:
8             printf("IF=%d KHz is not supported, 3250 assumed\n",
9                 if_freq_khz);
10            /* fallthrough */
11            case 3250: /* 3.25Mhz */
12                nco1 = 0x34;
13                nco2 = 0x00;
14                break;
15            case 3500: /* 3.50Mhz */
16                nco1 = 0x38;
17                nco2 = 0x00;
18                break;
19            case 4000: /* 4.00Mhz */
20                nco1 = 0x40;
21                nco2 = 0x00;
22                break;
23            case 5000: /* 5.00Mhz */
24                nco1 = 0x50;
25                nco2 = 0x00;
26                break;
27            case 5380: /* 5.38Mhz */
28                nco1 = 0x56;
29                nco2 = 0x14;
30                break;
31    };

```

#### Листинг 1.167: Оптимизирующий GCC 5.4.0 x86

```
1 .LC0:
```

<sup>98</sup><https://github.com/torvalds/linux/blob/master/drivers/media/dvb-frontends/lgdt3306a.c>

```

2      .string "IF=%d KHz is not supported, 3250 assumed\n"
3  f:
4      sub     esp, 12
5      mov     eax, DWORD PTR [esp+16]
6      cmp     eax, 4000
7      je      .L3
8      jg      .L4
9      cmp     eax, 3250
10     je      .L5
11     cmp     eax, 3500
12     jne     .L2
13     mov     BYTE PTR nco1, 56
14     mov     BYTE PTR nco2, 0
15     add     esp, 12
16     ret
17 .L4:
18     cmp     eax, 5000
19     je      .L7
20     cmp     eax, 5380
21     jne     .L2
22     mov     BYTE PTR nco1, 86
23     mov     BYTE PTR nco2, 20
24     add     esp, 12
25     ret
26 .L2:
27     sub     esp, 8
28     push    eax
29     push    OFFSET FLAT:.LC0
30     call    printf
31     add     esp, 16
32 .L5:
33     mov     BYTE PTR nco1, 52
34     mov     BYTE PTR nco2, 0
35     add     esp, 12
36     ret
37 .L3:
38     mov     BYTE PTR nco1, 64
39     mov     BYTE PTR nco2, 0
40     add     esp, 12
41     ret
42 .L7:
43     mov     BYTE PTR nco1, 80
44     mov     BYTE PTR nco2, 0
45     add     esp, 12
46     ret

```

На метку .L5 управление может перейти если на входе ф-ции число 3250. Но на эту метку можно попасть и с другой стороны: мы видим что между вызовом `printf()` и меткой .L5 нет никаких переходов.

Теперь мы можем понять, почему иногда *switch()* является источником ошибок: если забыть дописать *break*, это прекратит выражение *switch()* в *fallthrough*, и вместо одного блока для каждого условия, будет исполняться сразу несколь-

ко.

## 1.21.5. Упражнения

### Упражнение#1

Вполне возможно переделать пример на Си в листинге 1.21.2 (стр. 217) так, чтобы при компиляции получалось даже ещё меньше кода, но работать всё будет точно так же. Попробуйте этого добиться.

## 1.22. Циклы

### 1.22.1. Простой пример

#### x86

Для организации циклов в архитектуре x86 есть старая инструкция L00P. Она проверяет значение регистра ECX и если оно не 0, делает [декремент](#) ECX и переход по метке, указанной в операнде. Возможно, эта инструкция не слишком удобная, потому что уже почти не бывает современных компиляторов, которые использовали бы её. Так что если вы видите где-то L00P, то с большой вероятностью это вручную написанный код на ассемблере.

Обычно, циклы на Си/Си++ создаются при помощи `for()`, `while()`, `do/while()`. Начнем с `for()`. Это выражение описывает инициализацию, условие, операцию после каждой итерации ([инкремент/декремент](#)) и тело цикла.

```
for (инициализация; условие; после каждой итерации)
{
    тело_цикла;
}
```

Примерно так же, генерируемый код и будет состоять из этих четырех частей. Возьмем пример:

```
#include <stdio.h>

void printing_function(int i)
{
    printf ("f(%d)\n", i);
};

int main()
{
    int i;

    for (i=2; i<10; i++)
        printing_function(i);

    return 0;
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```
};
```

Имеем в итоге (MSVC 2010):

Листинг 1.168: MSVC 2010

```
_i$ = -4
_main PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    ecx
    mov     DWORD PTR _i$[ebp], 2    ; инициализация цикла
    jmp     SHORT $LN3@main
$LN2@main:
    mov     eax, DWORD PTR _i$[ebp] ; то что мы делаем после каждой итерации:
    add     eax, 1                  ; добавляем 1 к i
    mov     DWORD PTR _i$[ebp], eax
$LN3@main:
    cmp     DWORD PTR _i$[ebp], 10  ; это условие проверяется перед каждой
    итерацией
    jge     SHORT $LN1@main          ; если i больше или равно 10, заканчиваем
    цикл
    mov     ecx, DWORD PTR _i$[ebp] ; тело цикла: вызов функции
    printing_function(i)
    push    ecx
    call    _printing_function
    add     esp, 4
    jmp     SHORT $LN2@main          ; переход на начало цикла
$LN1@main:
    ; конец цикла
    xor     eax, eax
    mov     esp, ebp
    pop     ebp
    ret     0
_main     ENDP
```

В принципе, ничего необычного.

GCC 4.4.1 выдает примерно такой же код, с небольшой разницей:

Листинг 1.169: GCC 4.4.1

```
main                proc near

var_20              = dword ptr -20h
var_4               = dword ptr -4

    push    ebp
    mov     ebp, esp
    and     esp, 0FFFFFFF0h
    sub     esp, 20h
    mov     [esp+20h+var_4], 2    ; инициализация i
    jmp     short loc_8048476

loc_8048465:
    mov     eax, [esp+20h+var_4]
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

mov     [esp+20h+var_20], eax
call    printing_function
add     [esp+20h+var_4], 1 ; инкремент i

loc_8048476:
cmp     [esp+20h+var_4], 9
jle     short loc_8048465 ; если i<=9, продолжаем цикл
mov     eax, 0
leave
retn
main    endp

```

Интересно становится, если скомпилируем этот же код при помощи MSVC 2010 с включенной оптимизацией (/Ox):

Листинг 1.170: Оптимизирующий MSVC

```

_main    PROC
    push    esi
    mov     esi, 2
$LL3@main:
    push    esi
    call    _printing_function
    inc     esi
    add     esp, 4
    cmp     esi, 10 ; 0000000aH
    jl      SHORT $LL3@main
    xor     eax, eax
    pop     esi
    ret     0
_main    ENDP

```

Здесь происходит следующее: переменную *i* компилятор не выделяет в локальном стеке, а выделяет целый регистр под нее: ESI. Это возможно для маленьких функций, где мало локальных переменных.

В принципе, всё то же самое, только теперь одна важная особенность: *f()* не должна менять значение ESI. Наш компилятор уверен в этом, а если бы и была необходимость использовать регистр ESI в функции *f()*, то её значение сохранялось бы в стеке. Примерно так же как и в нашем листинге: обратите внимание на PUSH ESI/POP ESI в начале и конце функции.

Попробуем GCC 4.4.1 с максимальной оптимизацией (-O3):

Листинг 1.171: Оптимизирующий GCC 4.4.1

```

main      proc near
var_10    = dword ptr -10h

    push    ebp
    mov     ebp, esp
    and     esp, 0FFFFFFF0h
    sub     esp, 10h

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

mov     [esp+10h+var_10], 2
call    printing_function
mov     [esp+10h+var_10], 3
call    printing_function
mov     [esp+10h+var_10], 4
call    printing_function
mov     [esp+10h+var_10], 5
call    printing_function
mov     [esp+10h+var_10], 6
call    printing_function
mov     [esp+10h+var_10], 7
call    printing_function
mov     [esp+10h+var_10], 8
call    printing_function
mov     [esp+10h+var_10], 9
call    printing_function
xor     eax, eax
leave
retn
main    endp

```

Однако GCC просто *развернул* цикл<sup>99</sup>.

Делается это в тех случаях, когда итераций не слишком много (как в нашем примере) и можно немного сэкономить время, убрав все инструкции, обеспечивающие цикл. В качестве обратной стороны медали, размер кода увеличился.

Использовать большие развернутые циклы в наше время не рекомендуется, потому что большие функции требуют больше кэш-памяти<sup>100</sup>.

Увеличим максимальное значение *i* в цикле до 100 и попробуем снова. GCC выдает:

Листинг 1.172: GCC

```

main      public main
          proc near
var_20    = dword ptr -20h

          push    ebp
          mov     ebp, esp
          and     esp, 0FFFFFF0h
          push    ebx
          mov     ebx, 2      ; i=2
          sub     esp, 1Ch

; выравнивание метки loc_80484D0 (начало тела цикла)
; по 16-байтной границе:
          nop

```

<sup>99</sup> [loop unwinding](#) в англоязычной литературе

<sup>100</sup> Очень хорошая статья об этом: [Ulrich Drepper, *What Every Programmer Should Know About Memory*, (2007)]<sup>101</sup>. А также о рекомендациях о развернутых циклах от Intel можно прочитать здесь: [Intel® 64 and IA-32 Architectures Optimization Reference Manual, (2014)3.4.1.7].

```

loc_80484D0:
; передать i как первый аргумент для printing_function():
        mov     [esp+20h+var_20], ebx
        add     ebx, 1      ; i++
        call    printing_function
        cmp     ebx, 64h    ; i==100?
        jnz     short loc_80484D0 ; если нет, продолжать
        add     esp, 1Ch
        xor     eax, eax    ; возврат 0
        pop     ebx
        mov     esp, ebp
        pop     ebp
        retn
main     endp

```

Это уже похоже на то, что сделал MSVC 2010 в режиме оптимизации (/Ox). За исключением того, что под переменную *i* будет выделен регистр EBX.

GCC уверен, что этот регистр не будет модифицироваться внутри *f()*, а если вдруг это и придётся там сделать, то его значение будет сохранено в начале функции, прямо как в *main()*.

## x86: OllyDbg

Скомпилируем наш пример в MSVC 2010 с /Ox и /Ob0 и загрузим в OllyDbg.

Оказывается, OllyDbg может обнаруживать простые циклы и показывать их в квадратных скобках, для удобства:

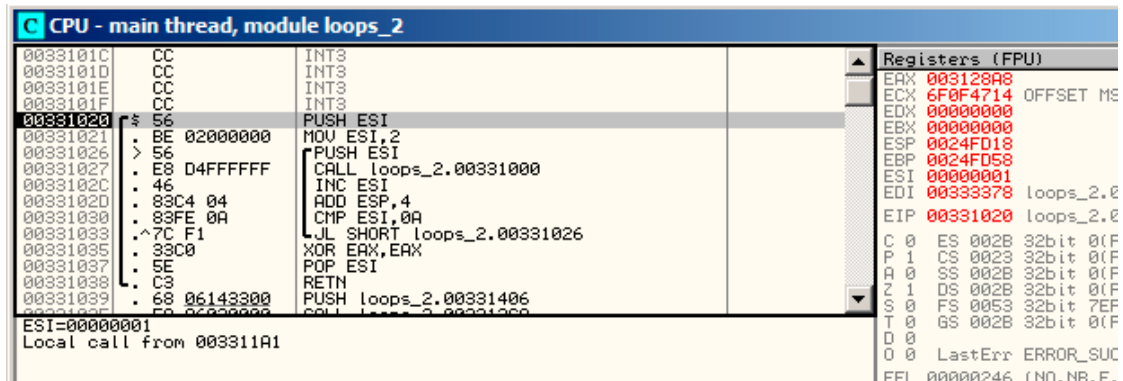


Рис. 1.54: OllyDbg: начало main()

Трассируя (F8 — сделать шаг, не входя в функцию) мы видим, как ESI увеличивается на 1.

Например, здесь  $ESI = i = 6$ :

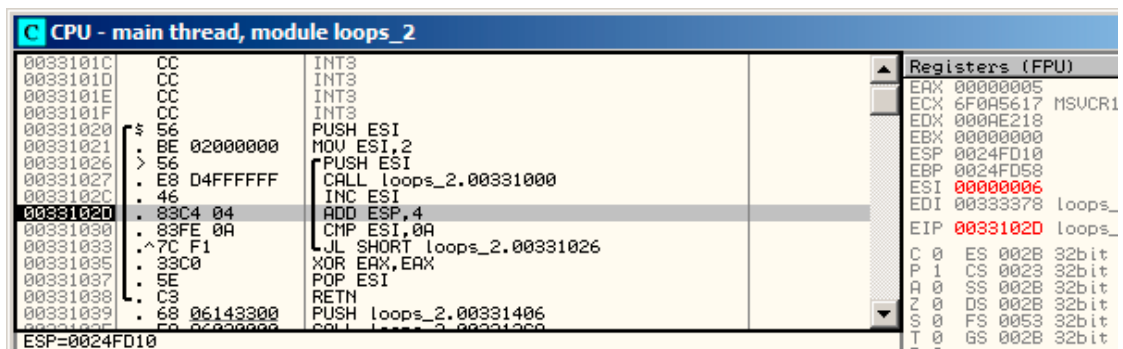


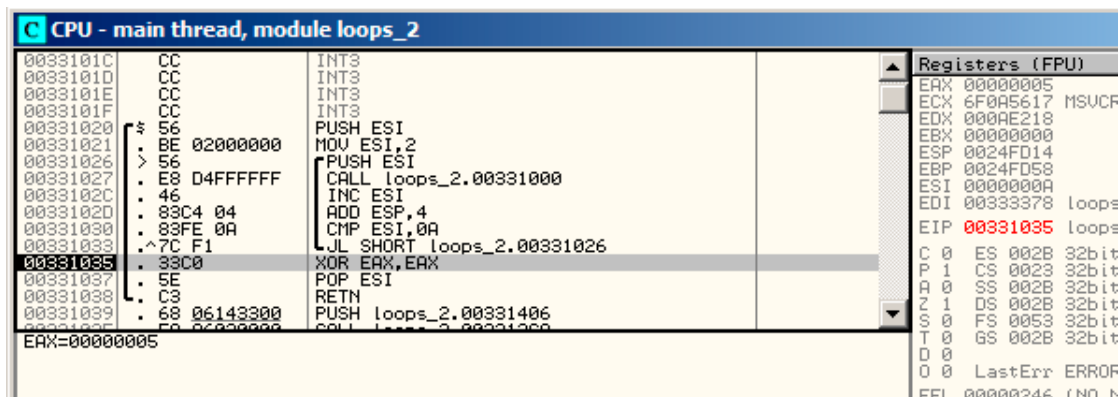
Рис. 1.55: OllyDbg: тело цикла только что отработало с  $i = 6$

9 это последнее значение цикла. Поэтому JL после [инкремента](#) не срабатывает и функция заканчивается:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



Рис. 1.56: OllyDbg: *ESI* = 10, конец цикла

### x86: tracer

Как видно, трассировать вручную цикл в отладчике — это не очень удобно. Поэтому попробуем **tracer**. Открываем скомпилированный пример в **IDA**, находим там адрес инструкции **PUSH ESI** (передающей единственный аргумент в **f()**), а это **0x401026** в нашем случае и запускаем **tracer**:

```
tracer.exe -l:loops_2.exe bpx=loops_2.exe!0x00401026
```

Опция **BPX** просто ставит точку останова по адресу и затем **tracer** будет выдавать состояние регистров. В **tracer.log** после запуска я вижу следующее:

```
PID=12884|New process loops_2.exe
(0) loops_2.exe!0x401026
EAX=0x00a328c8 EBX=0x00000000 ECX=0x6f0f4714 EDX=0x00000000
ESI=0x00000002 EDI=0x00333378 EBP=0x0024fbfc ESP=0x0024fbb8
EIP=0x00331026
FLAGS=PF ZF IF
(0) loops_2.exe!0x401026
EAX=0x00000005 EBX=0x00000000 ECX=0x6f0a5617 EDX=0x000ee188
ESI=0x00000003 EDI=0x00333378 EBP=0x0024fbfc ESP=0x0024fbb8
EIP=0x00331026
FLAGS=CF PF AF SF IF
(0) loops_2.exe!0x401026
EAX=0x00000005 EBX=0x00000000 ECX=0x6f0a5617 EDX=0x000ee188
ESI=0x00000004 EDI=0x00333378 EBP=0x0024fbfc ESP=0x0024fbb8
EIP=0x00331026
FLAGS=CF PF AF SF IF
(0) loops_2.exe!0x401026
EAX=0x00000005 EBX=0x00000000 ECX=0x6f0a5617 EDX=0x000ee188
ESI=0x00000005 EDI=0x00333378 EBP=0x0024fbfc ESP=0x0024fbb8
EIP=0x00331026
FLAGS=CF AF SF IF
(0) loops_2.exe!0x401026
EAX=0x00000005 EBX=0x00000000 ECX=0x6f0a5617 EDX=0x000ee188
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

ESI=0x00000006 EDI=0x00333378 EBP=0x0024fbfc ESP=0x0024fbb8
EIP=0x00331026
FLAGS=CF PF AF SF IF
(0) loops_2.exe!0x401026
EAX=0x00000005 EBX=0x00000000 ECX=0x6f0a5617 EDX=0x000ee188
ESI=0x00000007 EDI=0x00333378 EBP=0x0024fbfc ESP=0x0024fbb8
EIP=0x00331026
FLAGS=CF AF SF IF
(0) loops_2.exe!0x401026
EAX=0x00000005 EBX=0x00000000 ECX=0x6f0a5617 EDX=0x000ee188
ESI=0x00000008 EDI=0x00333378 EBP=0x0024fbfc ESP=0x0024fbb8
EIP=0x00331026
FLAGS=CF AF SF IF
(0) loops_2.exe!0x401026
EAX=0x00000005 EBX=0x00000000 ECX=0x6f0a5617 EDX=0x000ee188
ESI=0x00000009 EDI=0x00333378 EBP=0x0024fbfc ESP=0x0024fbb8
EIP=0x00331026
FLAGS=CF PF AF SF IF
PID=12884|Process loops_2.exe exited. ExitCode=0 (0x0)

```

Видно, как значение ESI последовательно изменяется от 2 до 9. И даже более того, в [tracer](#) можно собирать значения регистров по всем адресам внутри функции.

Там это называется *trace*. Каждая инструкция трассируется, значения самых интересных регистров запоминаются. Затем генерируется .idc-скрипт для [IDA](#), который добавляет комментарии. Итак, в [IDA](#) я узнал что адрес `main()` это `0x00401020` и запускаю:

```
tracer.exe -l:loops_2.exe bpf=loops_2.exe!0x00401020,trace:cc
```

BPF означает установить точку останова на функции.

Получаю в итоге скрипты `loops_2.exe.idc` и `loops_2.exe_clear.idc`.

Загружаю loops\_2.exe.idc в IDA и увижу следующее:

```
.text:00401020
.text:00401020 ; ===== S U B R O U T I N E =====
.text:00401020
.text:00401020 ; int __cdecl main(int argc, const char **argv, const char **envp)
.text:00401020 _main      proc near          ; CODE XREF: __tmainCRTStartup+11D↓p
.text:00401020          = dword ptr  4
.text:00401020 argv       = dword ptr  8
.text:00401020 envp       = dword ptr 0Ch
.text:00401020          push     esi          ; ESI=1
.text:00401021          mov      esi, 2
.text:00401026 loc_401026:          ; CODE XREF: _main+13↓j
.text:00401026          push     esi          ; ESI=2..9
.text:00401027          call     sub_401000      ; tracing nested maximum level (1) reached,
.text:0040102c          inc      esi          ; ESI=2..9
.text:0040102d          add      esp, 4          ; ESP=0x38fcbc
.text:00401030          cmp      esi, 0Ah        ; ESI=3..0xa
.text:00401033          jl       short loc_401026 ; SF=false,true OF=false
.text:00401035          xor      eax, eax
.text:00401037          pop      esi
.text:00401038          retn                ; EAX=0
.text:00401038 _main      endp
```

Рис. 1.57: IDA с загруженным .idc-скриптом

Видно, что ESI меняется от 2 до 9 в начале тела цикла, но после [инкремента](#) он в пределах [3..0xA]. Видно также, что функция main() заканчивается с 0 в EAX.

[tracer](#) также генерирует loops\_2.exe.txt, содержащий адреса инструкций, сколько раз была исполнена каждая и значения регистров:

Листинг 1.173: loops\_2.exe.txt

0x401020 (.text+0x20), e=	1 [PUSH ESI] ESI=1
0x401021 (.text+0x21), e=	1 [MOV ESI, 2]
0x401026 (.text+0x26), e=	8 [PUSH ESI] ESI=2..9
0x401027 (.text+0x27), e=	8 [CALL 8D1000h] tracing nested maximum ↗
↘ level (1) reached, skipping this CALL 8D1000h=0x8d1000	
0x40102c (.text+0x2c), e=	8 [INC ESI] ESI=2..9
0x40102d (.text+0x2d), e=	8 [ADD ESP, 4] ESP=0x38fcbc
0x401030 (.text+0x30), e=	8 [CMP ESI, 0Ah] ESI=3..0xa
0x401033 (.text+0x33), e=	8 [JL 8D1026h] SF=false,true OF=false
0x401035 (.text+0x35), e=	1 [XOR EAX, EAX]
0x401037 (.text+0x37), e=	1 [POP ESI]
0x401038 (.text+0x38), e=	1 [RETN] EAX=0

Так можно использовать grep.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

**ARM****Неоптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)**

```

main
    STMFD    SP!, {R4,LR}
    MOV      R4, #2
    B        loc_368
loc_35C     ; CODE XREF: main+1C
    MOV      R0, R4
    BL       printing_function
    ADD      R4, R4, #1

loc_368     ; CODE XREF: main+8
    CMP      R4, #0xA
    BLT      loc_35C
    MOV      R0, #0
    LDMFD    SP!, {R4,PC}

```

Счетчик итераций  $i$  будет храниться в регистре R4. Инструкция `MOV R4, #2` просто инициализирует  $i$ . Инструкции `MOV R0, R4` и `BL printing_function` составляют тело цикла. Первая инструкция готовит аргумент для функции, `f()` а вторая вызывает её. Инструкция `ADD R4, R4, #1` прибавляет единицу к  $i$  при каждой итерации. `CMP R4, #0xA` сравнивает  $i$  с `0xA` (10). Следующая за ней инструкция `BLT` (*Branch Less Than*) совершит переход, если  $i$  меньше чем 10. В противном случае в R0 запишется 0 (потому что наша функция возвращает 0) и произойдет выход из функции.

**Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)**

```

_main
    PUSH     {R4,LR}
    MOVS     R4, #2

loc_132     ; CODE XREF: _main+E
    MOVS     R0, R4
    BL       printing_function
    ADDS     R4, R4, #1
    CMP      R4, #0xA
    BLT      loc_132
    MOVS     R0, #0
    POP      {R4,PC}

```

Практически всё то же самое.

**Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим Thumb-2)**

```

_main
    PUSH     {R4,R7,LR}

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

MOVW      R4, #0x1124 ; "%d\n"
MOVS      R1, #2
MOVT.W    R4, #0
ADD       R7, SP, #4
ADD       R4, PC
MOV       R0, R4
BLX       _printf
MOV       R0, R4
MOVS      R1, #3
BLX       _printf
MOV       R0, R4
MOVS      R1, #4
BLX       _printf
MOV       R0, R4
MOVS      R1, #5
BLX       _printf
MOV       R0, R4
MOVS      R1, #6
BLX       _printf
MOV       R0, R4
MOVS      R1, #7
BLX       _printf
MOV       R0, R4
MOVS      R1, #8
BLX       _printf
MOV       R0, R4
MOVS      R1, #9
BLX       _printf
MOVS      R0, #0
POP       {R4,R7,PC}

```

На самом деле, в моей функции `f()` было такое:

```

void printing_function(int i)
{
    printf ("%d\n", i);
};

```

Так что LLVM не только *развернул* цикл, но также и представил мою очень простую функцию `f()` как *inline-функцию*, и вставил её тело вместо цикла 8 раз. Это возможно, когда функция очень простая (как та что у меня) и когда она вызывается не очень много раз, как здесь.

## ARM64: Оптимизирующий GCC 4.9.1

Листинг 1.174: Оптимизирующий GCC 4.9.1

```

printing_function:
; подготовить второй аргумент printf():
    mov     w1, w0
; загрузить адрес строки "f(%d)\n"
    adrp    x0, .LC0

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        add    x0, x0, :lo12:LC0
; здесь просто переход вместо перехода с сохранением адреса и инструкции
возврата:
        b      printf
main:
; сохранить FP и LR в локальном стеке:
        stp    x29, x30, [sp, -32]!
; установить стековый фрейм:
        add    x29, sp, 0
; сохранить содержимое регистра X19 в локальном стеке:
        str    x19, [sp,16]
; будем использовать регистр W19 как счетчик.
; установить начальное значение в 2:
        mov    w19, 2
.L3:
; подготовить первый аргумент printing_function():
        mov    w0, w19
; инкремент регистра счетчика.
        add    w19, w19, 1
; W0 все еще содержит значение счетчика перед инкрементом.
        bl     printing_function
; конец?
        cmp    w19, 10
; нет, перейти на начало тела цикла:
        bne    .L3
; возврат 0
        mov    w0, 0
; восстановить содержимое регистра X19:
        ldr    x19, [sp,16]
; восстановить значения FP и LR:
        ldp    x29, x30, [sp], 32
        ret
.LC0:
        .string "f(%d)\n"

```

## ARM64: Неоптимизирующий GCC 4.9.1

Листинг 1.175: Неоптимизирующий GCC 4.9.1 -fno-inline

```

.LC0:
        .string "f(%d)\n"
printing_function:
; сохранить FP и LR в локальном стеке:
        stp    x29, x30, [sp, -32]!
; установить стековый фрейм:
        add    x29, sp, 0
; сохранить содержимое регистра W0:
        str    w0, [x29,28]
; загрузить адрес строки "f(%d)\n"
        adrp   x0, .LC0
        add    x0, x0, :lo12:LC0
; перезагрузить входное значение из локального стека в регистр W1:

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

        ldr    w1, [x29,28]
; вызвать printf()
        bl     printf
; восстановить значения FP и LR:
        ldp    x29, x30, [sp], 32
        ret
main:
; сохранить FP и LR в локальном стеке:
        stp    x29, x30, [sp, -32]!
; установить стековый фрейм:
        add    x29, sp, 0
; инициализировать счетчик
        mov    w0, 2
; сохранить его в месте, выделенном для него в локальном стеке:
        str    w0, [x29,28]
; пропустить тело цикла, и перейти на инструкции проверки условия цикла:
        b      .L3
.L4:
; загрузить значение счетчика в W0.
; это будет первый аргумент ф-ции printing_function():
        ldr    w0, [x29,28]
; вызвать printing_function():
        bl     printing_function
; инкремент значения счетчика:
        ldr    w0, [x29,28]
        add    w0, w0, 1
        str    w0, [x29,28]
.L3:
; проверка условия цикла.
; загрузить значение счетчика:
        ldr    w0, [x29,28]
; это 9?
        cmp    w0, 9
; меньше или равно? тогда перейти на начало тела цикла:
; иначе ничего не делаем.
        ble    .L4
; возврат 0
        mov    w0, 0
; восстановить значения FP и LR:
        ldp    x29, x30, [sp], 32
        ret

```

## MIPS

Листинг 1.176: Неоптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```

main:
; IDA не знает названия переменных в локальном стеке
; Это мы назвали их вручную:
i      = -0x10
saved_FP = -8
saved_RA = -4

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

; пролог функции:
    addiu    $sp, -0x28
    sw       $ra, 0x28+saved_RA($sp)
    sw       $fp, 0x28+saved_FP($sp)
    move     $fp, $sp
; инициализировать счетчик значением 2 и сохранить это значение в локальном
стеке
    li       $v0, 2
    sw       $v0, 0x28+i($fp)
; псевдоинструкция. здесь на самом деле "BEQ $ZERO, $ZERO, loc_9C":
    b        loc_9C
    or       $at, $zero ; branch delay slot, NOP

loc_80:                                     # CODE XREF: main+48
; загрузить значение счетчика из локального стека и вызвать
printing_function():
    lw       $a0, 0x28+i($fp)
    jal      printing_function
    or       $at, $zero ; branch delay slot, NOP
; загрузить счетчик, инкрементировать его и записать назад:
    lw       $v0, 0x28+i($fp)
    or       $at, $zero ; NOP
    addiu    $v0, 1
    sw       $v0, 0x28+i($fp)

loc_9C:                                     # CODE XREF: main+18
; проверить счетчик, он больше 10?
    lw       $v0, 0x28+i($fp)
    or       $at, $zero ; NOP
    slti     $v0, 0xA
; если он меньше 10, перейти на loc_80 (начало тела цикла):
    bnez     $v0, loc_80
    or       $at, $zero ; branch delay slot, NOP
; заканчиваем, возвращаем 0:
    move     $v0, $zero
; эпилог функции:
    move     $sp, $fp
    lw       $ra, 0x28+saved_RA($sp)
    lw       $fp, 0x28+saved_FP($sp)
    addiu    $sp, 0x28
    jr       $ra
    or       $at, $zero ; branch delay slot, NOP

```

Новая для нас инструкция это B. Вернее, это псевдоинструкция (BEQ).

### Ещё кое-что

По генерируемому коду мы видим следующее: после инициализации *i*, тело цикла не исполняется. В начале проверяется условие *i*, а лишь затем исполняется тело цикла. И это правильно, потому что если условие в самом начале не истинно, тело цикла исполнять нельзя.



Так может быть, например, в таком случае:

```
for (i=0; i<количество_элементов_для_обработки; i++)
    тело_цикла;
```

Если *количество\_элементов\_для\_обработки* равно 0, тело цикла не должно исполниться ни разу. Поэтому проверка условия происходит перед тем как исполнить само тело.

Впрочем, оптимизирующий компилятор может переставить проверку условия и тело цикла местами, если он уверен, что описанная здесь ситуация невозможна, как в случае с нашим простейшим примером и с применением компиляторов Keil, Xcode (LLVM), MSVC и GCC в режиме оптимизации.

### 1.22.2. Функция копирования блоков памяти

Настоящие функции копирования памяти могут копировать по 4 или 8 байт на каждой итерации, использовать SIMD<sup>102</sup>, векторизацию, итд.

Но ради простоты, этот пример настолько прост, насколько это возможно.

```
#include <stdio.h>

void my_memcpy (unsigned char* dst, unsigned char* src, size_t cnt)
{
    size_t i;
    for (i=0; i<cnt; i++)
        dst[i]=src[i];
};
```

### Простейшая реализация

Листинг 1.177: GCC 4.9 x64 оптимизация по размеру (-Os)

```
my_memcpy:
; RDI = целевой адрес
; RSI = исходный адрес
; RDX = размер блока

; инициализировать счетчик (i) в 0
xor     eax, eax
.L2:
; все байты скопированы? тогда заканчиваем:
cmp     rax, rdx
je      .L5
; загружаем байт по адресу RSI+i:
mov     cl, BYTE PTR [rsi+rax]
; записываем байт по адресу RDI+i:
mov     BYTE PTR [rdi+rax], cl
inc     rax ; i++
jmp     .L2
```

<sup>102</sup>Single Instruction, Multiple Data

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
.L5:
    ret
```

Листинг 1.178: GCC 4.9 ARM64 оптимизация по размеру (-Os)

```
my_memcpy:
; X0 = целевой адрес
; X1 = исходный адрес
; X2 = размер блока

; инициализировать счетчик (i) в 0
    mov    x3, 0
.L2:
; все байты скопированы? тогда заканчиваем:
    cmp    x3, x2
    beq    .L5
; загружаем байт по адресу X1+i:
    ldrb    w4, [x1,x3]
; записываем байт по адресу X0+i:
    strb    w4, [x0,x3]
    add    x3, x3, 1 ; i++
    b      .L2
.L5:
    ret
```

Листинг 1.179: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

```
my_memcpy PROC
; R0 = целевой адрес
; R1 = исходный адрес
; R2 = размер блока

    PUSH    {r4,lr}
; инициализировать счетчик (i) в 0
    MOVS    r3,#0
; условие проверяется в конце ф-ции, так что переходим туда:
    B       |L0.12|
|L0.6|
; загружаем байт по адресу R1+i:
    LDRB    r4,[r1,r3]
; записываем байт по адресу R0+i:
    STRB    r4,[r0,r3]
; i++
    ADDS    r3,r3,#1
|L0.12|
; i<size?
    CMP     r3,r2
; перейти на начало цикла, если это так:
    BCC     |L0.6|
    POP     {r4,pc}
ENDP
```

## ARM в режиме ARM

Keil в режиме ARM пользуется условными суффиксами:

Листинг 1.180: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```

my_метсру PROC
; R0 = целевой адрес
; R1 = исходный адрес
; R2 = размер блока

; инициализировать счетчик (i) в 0
    MOV     r3,#0
|L0.4|
; все байты скопированы?
    CMP     r3,r2
; следующий блок исполнится только в случае условия меньше чем,
; т.е., если R2<R3 или i<size.
; загружаем байт по адресу R1+i:
    LDRBCC  r12,[r1,r3]
; записываем байт по адресу R0+i:
    STRBCC  r12,[r0,r3]
; i++
    ADDCC   r3,r3,#1
; последняя инструкция условного блока.
; перейти на начало цикла, если i<size
; в противном случае, ничего не делать (т.е. если i>=size)
    BCC     |L0.4|
; возврат
    BX      lr
    ENDP

```

Вот почему здесь только одна инструкция перехода вместо двух.

## MIPS

Листинг 1.181: GCC 4.4.5 оптимизация по размеру (-Os) (IDA)

```

my_метсру:
; перейти на ту часть цикла, где проверяется условие:
    b       loc_14
; инициализировать счетчик (i) в 0
; он будет всегда находиться в регистре $v0:
    move    $v0, $zero ; branch delay slot

loc_8:                                     # CODE XREF: my_метсру+1C
; загрузить байт как беззнаковый по адресу $t0 в $v1:
    lbu     $v1, 0($t0)
; инкремент счетчика (i):
    addiu   $v0, 1
; записываем байт по адресу $a3
    sb      $v1, 0($a3)

loc_14:                                     # CODE XREF: my_метсру

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

; проверить, до сих пор ли счетчик (i) в $v0 меньше чем третий аргумент
; ("cnt" в $a2)
        sltu    $v1, $v0, $a2
; сформировать адрес байта исходного блока:
        addu    $t0, $a1, $v0
; $t0 = $a1+$v0 = src+i
; перейти на тело цикла, если счетчик всё еще меньше чем "cnt":
        bnez    $v1, loc_8
; сформировать адрес байта в целевом блоке ($a3 = $a0+$v0 = dst+i):
        addu    $a3, $a0, $v0 ; branch delay slot
; закончить, если BNEZ не сработала
        jr      $ra
        or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP

```

Здесь две новых для нас инструкций: LBU («Load Byte Unsigned») и SB («Store Byte»). Так же как и в ARM, все регистры в MIPS имеют длину в 32 бита. Здесь нет частей регистров равных байту, как в x86.

Так что когда нужно работать с байтами, приходится выделять целый 32-битный регистр для этого.

LBU загружает байт и сбрасывает все остальные биты («Unsigned»).

И напротив, инструкция LB («Load Byte») расширяет байт до 32-битного значения учитывая знак.

SB просто записывает байт из младших 8 бит регистра в память.

## Векторизация

Оптимизирующий GCC может из этого примера сделать намного больше: [1.36.1](#) (стр. [531](#)).

### 1.22.3. Проверка условия

Важно помнить, что в конструкции *for()*, проверка условия происходит не в конце, а в начале, перед исполнением тела цикла. Но нередко компилятору удобнее проверять условие в конце, после тела. Иногда может добавляться еще одна проверка в начале.

Например:

```

#include <stdio.h>

void f(int start, int finish)
{
    for (; start<finish; start++)
        printf ("%d\n", start);
};

```

Оптимизирующий GCC 5.4.0 x64:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

f:
; check condition (1):
    cmp     edi, esi
    jge     .L9
    push    rbp
    push    rbx
    mov     ebp, esi
    mov     ebx, edi
    sub     rsp, 8
.L5:
    mov     edx, ebx
    xor     eax, eax
    mov     esi, OFFSET FLAT:.LC0 ; "%d\n"
    mov     edi, 1
    add     ebx, 1
    call    __printf_chk
; check condition (2):
    cmp     ebp, ebx
    jne     .L5
    add     rsp, 8
    pop     rbx
    pop     rbp
.L9:
    rep ret

```

Видим две проверки.

Hex-Rays (по крайней мере версии 2.2.0) декомпилирует это так:

```

void __cdecl f(unsigned int start, unsigned int finish)
{
    unsigned int v2; // ebx@2
    __int64 v3; // rdx@3

    if ( (signed int)start < (signed int)finish )
    {
        v2 = start;
        do
        {
            v3 = v2++;
            _printf_chk(1LL, "%d\n", v3);
        }
        while ( finish != v2 );
    }
}

```

В данном случае, *do/while()* можно смело заменять на *for()*, а первую проверку убрать.

#### 1.22.4. Вывод

Примерный скелет цикла от 2 до 9 включительно:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

## Листинг 1.182: x86

```

    mov [counter], 2 ; инициализация
    jmp check
body:
    ; тело цикла
    ; делаем тут что-нибудь
    ; используем переменную счетчика в локальном стеке
    add [counter], 1 ; инкремент
check:
    cmp [counter], 9
    jle body

```

Операция инкремента может быть представлена как 3 инструкции в неоптимизированном коде:

## Листинг 1.183: x86

```

    MOV [counter], 2 ; инициализация
    JMP check
body:
    ; тело цикла
    ; делаем тут что-нибудь
    ; используем переменную счетчика в локальном стеке
    MOV REG, [counter] ; инкремент
    INC REG
    MOV [counter], REG
check:
    CMP [counter], 9
    JLE body

```

Если тело цикла короткое, под переменную счетчика можно выделить целый регистр:

## Листинг 1.184: x86

```

    MOV EBX, 2 ; инициализация
    JMP check
body:
    ; тело цикла
    ; делаем тут что-нибудь
    ; используем переменную счетчика в EBX, но не изменяем её!
    INC EBX ; инкремент
check:
    CMP EBX, 9
    JLE body

```

Некоторые части цикла могут быть сгенерированы компилятором в другом порядке:

## Листинг 1.185: x86

```

    MOV [counter], 2 ; инициализация
    JMP label_check
label_increment:

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

    ADD [counter], 1 ; инкремент
label_check:
    CMP [counter], 10
    JGE exit
    ; тело цикла
    ; делаем тут что-нибудь
    ; используем переменную счетчика в локальном стеке
    JMP label_increment
exit:

```

Обычно условие проверяется *перед* телом цикла, но компилятор может пере-  
строить цикл так, что условие проверяется *после* тела цикла.

Это происходит тогда, когда компилятор уверен, что условие всегда будет  
*истинно* на первой итерации, так что тело цикла исполнится как минимум один  
раз:

Листинг 1.186: x86

```

    MOV REG, 2 ; инициализация
body:
    ; тело цикла
    ; делаем тут что-нибудь
    ; используем переменную счетчика в REG, но не изменяем её!
    INC REG ; инкремент
    CMP REG, 10
    JL body

```

Используя инструкцию L00P. Это редкость, компиляторы не используют её. Так  
что если вы её видите, это верный знак, что этот фрагмент кода написан вруч-  
ную:

Листинг 1.187: x86

```

    ; считать от 10 до 1
    MOV ECX, 10
body:
    ; тело цикла
    ; делаем тут что-нибудь
    ; используем переменную счетчика в ECX, но не изменяем её!
    L00P body

```

ARM. В этом примере регистр R4 выделен для переменной счетчика:

Листинг 1.188: ARM

```

    MOV R4, 2 ; инициализация
    B check
body:
    ; тело цикла
    ; делаем тут что-нибудь
    ; используем переменную счетчика в R4, но не изменяем её!
    ADD R4, R4, #1 ; инкремент
check:

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения,  
пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
CMP R4, #10
BLT body
```

### 1.22.5. Упражнения

- <http://challenges.re/54>
- <http://challenges.re/55>
- <http://challenges.re/56>
- <http://challenges.re/57>

## 1.23. Ещё кое-что о строках

### 1.23.1. strlen()

Ещё немного о циклах. Часто функция `strlen()` <sup>103</sup> реализуется при помощи `while()`. Например, вот как это сделано в стандартных библиотеках MSVC:

```
int my_strlen (const char * str)
{
    const char *eos = str;

    while( *eos++ ) ;

    return( eos - str - 1 );
}

int main()
{
    // test
    return my_strlen("hello!");
};
```

## x86

### Неоптимизирующий MSVC

Итак, компилируем:

```
_eos$ = -4 ; size = 4
_str$ = 8 ; size = 4
_strlen PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    ecx
    mov     eax, DWORD PTR _str$[ebp] ; взять указатель на символ из "str"
```

<sup>103</sup>подсчет длины строки в Си

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

mov     DWORD PTR _eos$[ebp], eax ; и переложить его в нашу локальную
      переменную "eos"
$LN2@strlen_:
mov     ecx, DWORD PTR _eos$[ebp] ; ECX=eos

; взять байт, на который указывает ECX и положить его
; в EDX расширяя до 32-х бит, учитывая знак

movsx   edx, BYTE PTR [ecx]
mov     eax, DWORD PTR _eos$[ebp] ; EAX=eos
add     eax, 1 ; инкремент EAX
mov     DWORD PTR _eos$[ebp], eax ; положить eax назад в "eos"
test    edx, edx ; EDX ноль?
je      SHORT $LN1@strlen_ ; да, то что лежит в EDX это ноль,
      выйти из цикла
jmp     SHORT $LN2@strlen_ ; продолжаем цикл
$LN1@strlen_:

; здесь мы вычисляем разницу двух указателей

mov     eax, DWORD PTR _eos$[ebp]
sub     eax, DWORD PTR _str$[ebp]
sub     eax, 1 ; отнимаем от разницы еще единицу и
      возвращаем результат
mov     esp, ebp
pop     ebp
ret     0
_strlen_ ENDP

```

Здесь две новых инструкции: `MOVSX` и `TEST`.

О первой. `MOVSX` предназначена для того, чтобы взять байт из какого-либо места в памяти и положить его, в нашем случае, в регистр `EDX`. Но регистр `EDX` — 32-битный. `MOVSX` означает *MOV with Sign-Extend*. Оставшиеся биты с 8-го по 31-й `MOVSX` сделает единицей, если исходный байт в памяти имеет знак *минус*, или заполнит нулями, если знак *плюс*.

И вот зачем всё это.

По умолчанию в `MSVC` и `GCC` тип *char* — знаковый. Если у нас есть две переменные, одна *char*, а другая *int* (*int* тоже знаковый), и если в первой переменной лежит -2 (что кодируется как `0xFE`) и мы просто переложим это в *int*, то там будет `0x000000FE`, а это, с точки зрения *int*, даже знакового, будет 254, но никак не -2. -2 в переменной *int* кодируется как `0xFFFFFFF2`. Для того чтобы значение `0xFE` из переменной типа *char* переложить в знаковый *int* с сохранением всего, нужно узнать его знак и затем заполнить остальные биты. Это делает `MOVSX`.

См. также об этом раздел «Представление знака в числах» (2.2 (стр. 583)).

Хотя конкретно здесь компилятору вряд ли была особая надобность хранить значение *char* в регистре `EDX`, а не его восьмибитной части, скажем `DL`. Но получилось, как получилось. Должно быть [register allocator](#) компилятора сработал именно так.

Позже выполняется `TEST EDX, EDX`. Об инструкции `TEST` читайте в разделе о

битовых полях (1.28 (стр. 389)). Конкретно здесь эта инструкция просто проверяет состояние регистра EDX на 0.

### Неоптимизирующий GCC

Попробуем GCC 4.4.1:

```

strlen      public strlen
            proc near

eos          = dword ptr -4
arg_0       = dword ptr  8

            push    ebp
            mov     ebp, esp
            sub     esp, 10h
            mov     eax, [ebp+arg_0]
            mov     [ebp+eos], eax

loc_80483F0:
            mov     eax, [ebp+eos]
            movzx   eax, byte ptr [eax]
            test    al, al
            setnz   al
            add     [ebp+eos], 1
            test    al, al
            jnz     short loc_80483F0
            mov     edx, [ebp+eos]
            mov     eax, [ebp+arg_0]
            mov     ecx, edx
            sub     ecx, eax
            mov     eax, ecx
            sub     eax, 1
            leave
            retn
strlen      endp

```

Результат очень похож на MSVC, только здесь используется MOVZX, а не MOVSB. MOVZX означает *MOV with Zero-Extend*. Эта инструкция перекладывает какое-либо значение в регистр и остальные биты выставляет в 0. Фактически, преимущество этой инструкции только в том, что она позволяет заменить две инструкции сразу:

`xor eax, eax / mov al, [...]`.

С другой стороны, нам очевидно, что здесь можно было бы написать вот так: `mov al, byte ptr [eax] / test al, al` — это тоже самое, хотя старшие биты EAX будут «замусорены». Но будем считать, что это погрешность компилятора — он не смог сделать код более экономным или более понятным. Строго говоря, компилятор вообще не нацелен на то, чтобы генерировать понятный (для человека) код.

Следующая новая инструкция для нас — SETNZ. В данном случае, если в AL был

не ноль, то `test al, al` выставит флаг ZF в 0, а `SETNZ`, если `ZF==0` (*NZ* значит *not zero*) выставит 1 в AL. Смысл этой процедуры в том, что если AL не ноль, выполнить переход на `loc_80483F0`. Компилятор выдал немного избыточный код, но не будем забывать, что оптимизация выключена.

## Оптимизирующий MSVC

Теперь скомпилируем всё то же самое в MSVC 2012, но с включенной оптимизацией (/Ox):

Листинг 1.189: Оптимизирующий MSVC 2012 /Ob0

```

_str$ = 8                                ; size = 4
_strlen PROC
    mov     edx, DWORD PTR _str$[esp-4] ; EDX -> указатель на строку
    mov     eax, edx                    ; переложить в EAX
$LL2@strlen:
    mov     cl, BYTE PTR [eax]          ; CL = *EAX
    inc     eax                          ; EAX++
    test    cl, cl                       ; CL==0?
    jne     SHORT $LL2@strlen            ; нет, продолжаем цикл
    sub     eax, edx                     ; вычисляем разницу указателей
    dec     eax                          ; декремент EAX
    ret     0
_strlen ENDP

```

Здесь всё попроще стало. Но следует отметить, что компилятор обычно может так хорошо использовать регистры только на небольших функциях с небольшим количеством локальных переменных.

INC/DEC— это инструкции [инкремента-декремента](#). Попросту говоря — увеличить на единицу или уменьшить.

## Оптимизирующий MSVC + OllyDbg

Можем попробовать этот (соптимизированный) пример в OllyDbg. Вот самая первая итерация:

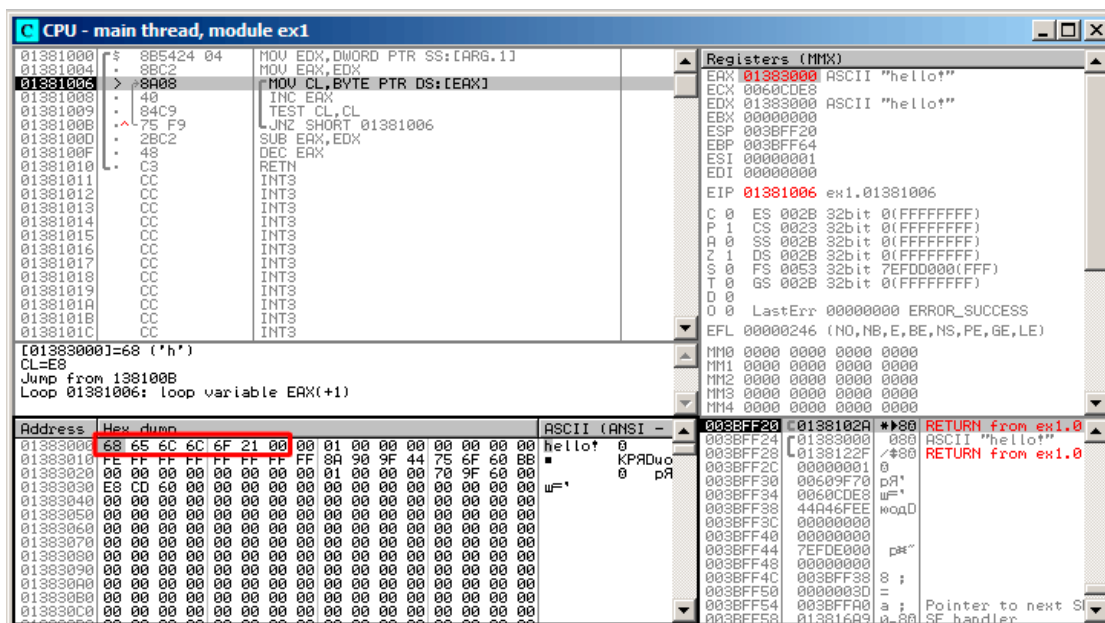


Рис. 1.58: OllyDbg: начало первой итерации

Видно, что OllyDbg обнаружил цикл и, для удобства, свернул инструкции тела цикла в скобке.

Нажав правой кнопкой на EAX, можно выбрать «Follow in Dump» и позиция в окне памяти будет как раз там, где надо.

Здесь мы видим в памяти строку «hello!». После неё имеется как минимум 1 нулевой байт, затем случайный мусор. Если OllyDbg видит, что в регистре содержится адрес какой-то строки, он показывает эту строку.

Нажмем F8 (сделать шаг, не входя в функцию) столько раз, чтобы текущий адрес снова был в начале тела цикла:

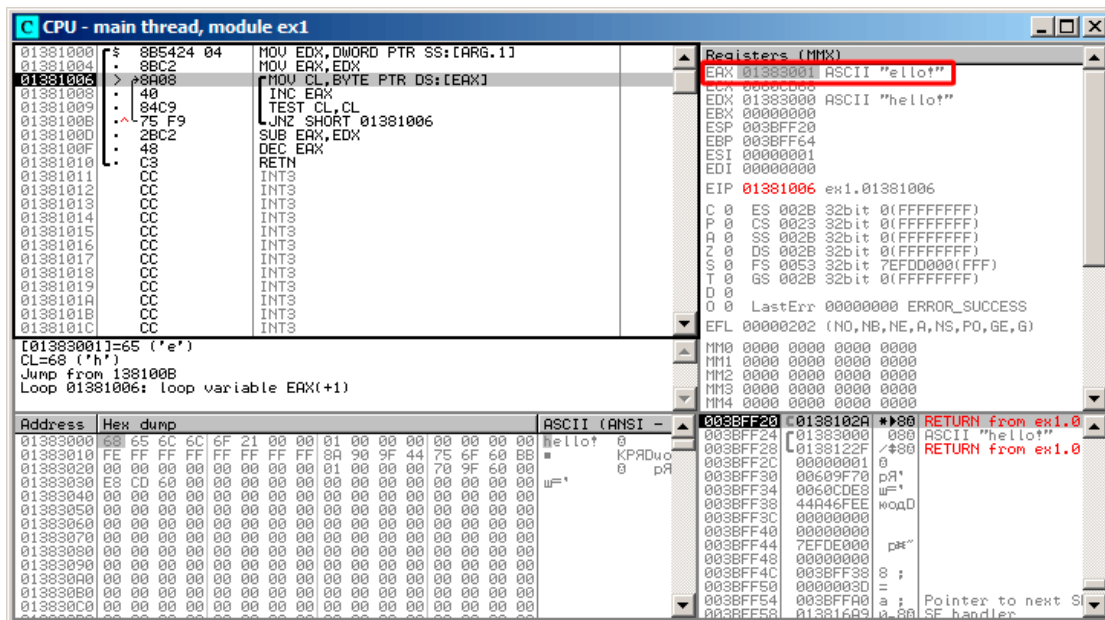


Рис. 1.59: OllyDbg: начало второй итерации

Видно, что EAX уже содержит адрес второго символа в строке.

Будем нажимать F8 достаточное количество раз, чтобы выйти из цикла:

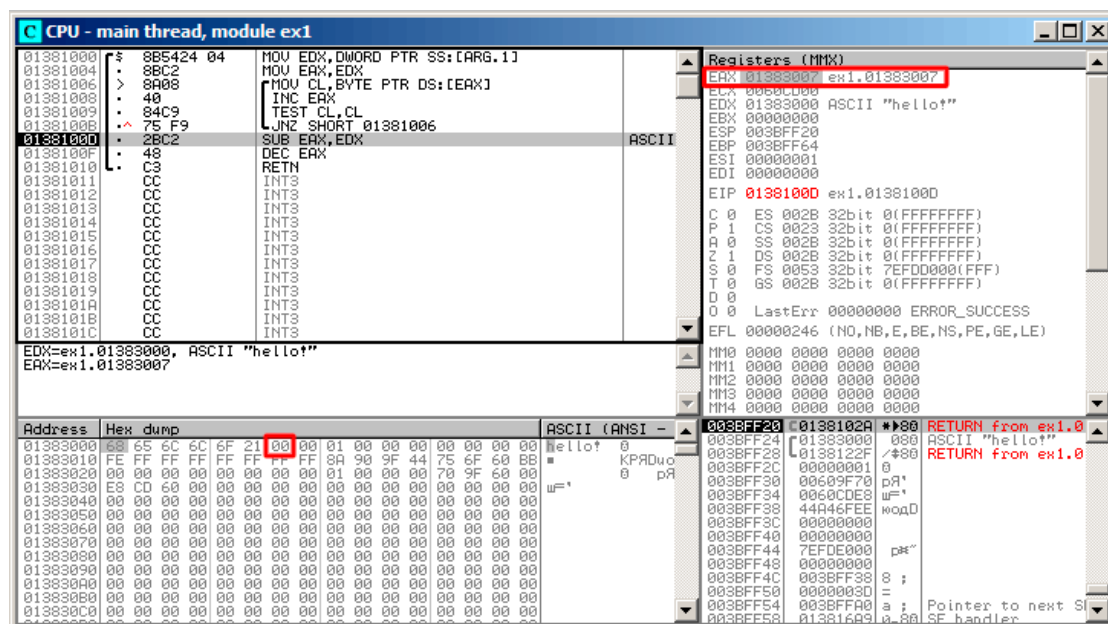


Рис. 1.60: OllyDbg: сейчас будет вычисление разницы указателей

Увидим, что EAX теперь содержит адрес нулевого байта, следующего сразу за строкой плюс 1 (потому что INC EAX исполнялся вне зависимости от того, выходим мы из цикла, или нет).

A EDX так и не менялся — он всё ещё указывает на начало строки. Здесь сейчас будет вычисляться разница между этими двумя адресами.

Инструкция SUB исполнилась:

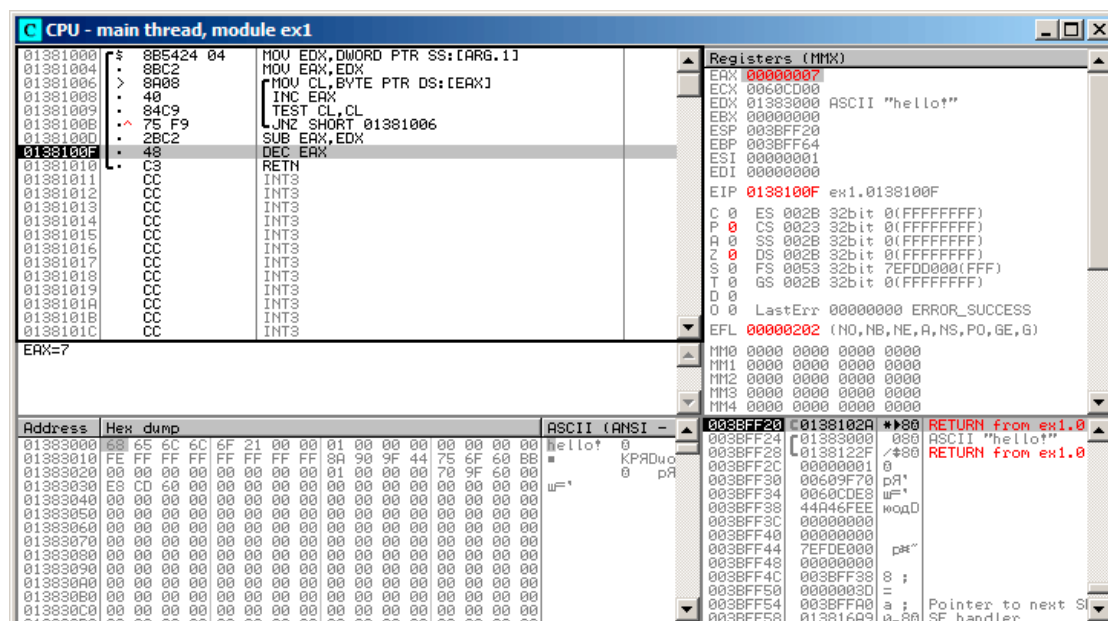


Рис. 1.61: OllyDbg: сейчас будет декремент EAX

Разница указателей сейчас в регистре EAX — 7.

Действительно, длина строки «hello!» — 6, но вместе с нулевым байтом — 7. Но `strlen()` должна возвращать количество ненулевых символов в строке. Так что сейчас будет исполняться декремент и выход из функции.

## Оптимизирующий GCC

Попробуем GCC 4.4.1 с включенной оптимизацией (ключ -O3):

```

public strlen
proc near
strlen
    arg_0          = dword ptr 8

    push    ebp
    mov     ebp, esp
    mov     ecx, [ebp+arg_0]
    mov     eax, ecx

loc_8048418:
    movzx   edx, byte ptr [eax]
    add     eax, 1
    test    dl, dl
  
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

	jnz	short loc_8048418
	not	ecx
	add	eax, ecx
	pop	ebp
	retn	
strlen	endp	

Здесь GCC не очень отстает от MSVC за исключением наличия MOVZX.

Впрочем, MOVZX здесь явно можно заменить на `mov dl, byte ptr [eax]`.

Но возможно, компилятору GCC просто проще помнить, что у него под переменную типа *char* отведен целый 32-битный регистр EDI и быть уверенным в том, что старшие биты регистра не будут замусорены.

Далее мы видим новую для нас инструкцию NOT. Эта инструкция инвертирует все биты в операнде. Можно сказать, что здесь это синонимично инструкции XOR ECX, 0xffffffffh. NOT и следующая за ней инструкция ADD вычисляют разницу указателей и отнимают от результата единицу. Только происходит это слегка по-другому. Сначала ECX, где хранится указатель на *str*, инвертируется и от него отнимается единица. См. также раздел: «Представление знака в числах» (2.2 (стр. 583)).

Иными словами, в конце функции, после цикла, происходит примерно следующее:

ecx=str;
eax=eos;
ecx=(-ecx)-1;
eax=eax+ecx
return eax

... ЧТО ЭКВИВАЛЕНТНО:

ecx=str;
eax=eos;
eax=eax-ecx;
eax=eax-1;
return eax

Но почему GCC решил, что так будет лучше? Трудно угадать. Но наверное, оба эти варианта работают примерно одинаково в плане эффективности и скорости.

## ARM

### 32-битный ARM

#### Неоптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим ARM)

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



Листинг 1.190: Неоптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим ARM)

```

_strlen

eos  = -8
str  = -4

    SUB    SP, SP, #8 ; выделить 8 байт для локальных переменных
    STR    R0, [SP,#8+str]
    LDR    R0, [SP,#8+str]
    STR    R0, [SP,#8+eos]

loc_2CB8 ; CODE XREF: _strlen+28
    LDR    R0, [SP,#8+eos]
    ADD    R1, R0, #1
    STR    R1, [SP,#8+eos]
    LDRSB  R0, [R0]
    CMP    R0, #0
    BEQ    loc_2CD4
    B      loc_2CB8
loc_2CD4 ; CODE XREF: _strlen+24
    LDR    R0, [SP,#8+eos]
    LDR    R1, [SP,#8+str]
    SUB    R0, R0, R1 ; R0=eos-str
    SUB    R0, R0, #1 ; R0=R0-1
    ADD    SP, SP, #8 ; освободить выделенные 8 байт
    BX     LR

```

Неоптимизирующий LLVM генерирует слишком много кода. Зато на этом примере можно посмотреть, как функции работают с локальными переменными в стеке.

В нашей функции только локальных переменных две — это два указателя: *eos* и *str*. В этом листинге сгенерированном при помощи [IDA](#) мы переименовали *var\_8* и *var\_4* в *eos* и *str* вручную.

Итак, первые несколько инструкций просто сохраняют входное значение в обеих переменных *str* и *eos*.

С метки *loc\_2CB8* начинается тело цикла.

Первые три инструкции в теле цикла (LDR, ADD, STR) загружают значение *eos* в R0. Затем происходит инкремент значения и оно сохраняется в локальной переменной *eos* расположенной в стеке.

Следующая инструкция LDRSB R0, [R0] («Load Register Signed Byte») загружает байт из памяти по адресу R0, расширяет его до 32-бит считая его знаковым (signed) и сохраняет в R0 <sup>104</sup>. Это немного похоже на инструкцию MOVSB в x86. Компилятор считает этот байт знаковым (signed), потому что тип *char* по стандарту Си — знаковый.

Об этом уже было немного написано (1.23.1 (стр. 262)) в этой же секции, но посвященной x86.

<sup>104</sup>Компилятор Keil считает тип *char* знаковым, как и MSVC и GCC.

Следует также заметить, что в ARM нет возможности использовать 8-битную или 16-битную часть регистра, как это возможно в x86.

Вероятно, это связано с тем, что за x86 тянется длинный шлейф совместимости со своими предками, вплоть до 16-битного 8086 и даже 8-битного 8080, а ARM разрабатывался с чистого листа как 32-битный RISC-процессор.

Следовательно, чтобы работать с отдельными байтами на ARM, так или иначе придется использовать 32-битные регистры.

Итак, LDRSB загружает символы из строки в R0, по одному.

Следующие инструкции CMP и BEQ проверяют, является ли этот символ 0.

Если не 0, то происходит переход на начало тела цикла. А если 0, выходим из цикла.

В конце функции вычисляется разница между *eos* и *str*, вычитается единица, и вычисленное значение возвращается через R0.

N.B. В этой функции не сохранялись регистры. По стандарту регистры R0-R3 называются также «scratch registers». Они предназначены для передачи аргументов и их значения не нужно восстанавливать при выходе из функции, потому что они больше не нужны в вызывающей функции. Таким образом, их можно использовать как захочется.

А так как никакие больше регистры не используются, то и сохранять нечего.

Поэтому управление можно вернуть вызывающей функции простым переходом (BX) по адресу в регистре LR.

### Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим Thumb)

Листинг 1.191: Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим Thumb)

_strlen	MOV	R1, R0
loc_2DF6	LDRB.W	R2, [R1], #1
	CMP	R2, #0
	BNE	loc_2DF6
	MVNS	R0, R0
	ADD	R0, R1
	BX	LR

Оптимизирующий LLVM решил, что под переменные *eos* и *str* выделять место в стеке не обязательно, и эти переменные можно хранить прямо в регистрах.

Перед началом тела цикла *str* будет находиться в R0, а *eos* — в R1.

Инструкция LDRB.W R2, [R1], #1 загружает в R2 байт из памяти по адресу R1, расширяя его как знаковый (signed), до 32-битного значения, но не только это.

#1 в конце инструкции означает «Post-indexed addressing», т.е. после загрузки байта к R1 добавится единица.

Читайте больше об этом: [1.39.2](#) (стр. [565](#)).

Далее в теле цикла можно увидеть CMP и [BNE<sup>105</sup>](#). Они продолжают работу цикла до тех пор, пока не будет встречен 0.

После конца цикла MVNS<sup>106</sup> (инвертирование всех бит, NOT в x86) и ADD вычисляют  $eos - str - 1$ . На самом деле, эти две инструкции вычисляют  $R0 = str + eos$ , что эквивалентно тому, что было в исходном коде. Почему это так, уже было описано чуть раньше, здесь ([1.23.1](#) (стр. [269](#))).

Вероятно, LLVM, как и GCC, посчитал, что такой код может быть короче (или быстрее).

## Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

Листинг 1.192: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```
_strlen
    MOV     R1, R0

loc_2C8
    LDRB    R2, [R1], #1
    CMP     R2, #0
    SUBEQ   R0, R1, R0
    SUBEQ   R0, R0, #1
    BNE     loc_2C8
    BX      LR
```

Практически то же самое, что мы уже видели, за тем исключением, что выражение  $str - eos - 1$  может быть вычислено не в самом конце функции, а прямо в теле цикла.

Суффикс -EQ означает, что инструкция будет выполнена только если операнды в исполненной перед этим инструкции CMP были равны.

Таким образом, если в R0 будет 0, обе инструкции SUBEQ исполнятся и результат останется в R0.

## ARM64

## Оптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

```
my_strlen:
    mov     x1, x0
```

<sup>105</sup>(PowerPC, ARM) Branch if Not Equal

<sup>106</sup>MoVe Not

```

; X1 теперь временный регистр (eos), работающий, как курсор
.L58:
; загрузить байт из X1 в W2, инкремент X1 (пост-индекс)
ldrb    w2, [x1],1
; Compare and Branch if NonZero: сравнить W0 с нулем,
; перейти на .L58 если не ноль
cbnz    w2, .L58
; вычислить разницу между изначальным указателем
; в X0 и текущим адресом в X1
sub     x0, x1, x0
; декремент младших 32-х бит результата
sub     w0, w0, #1
ret

```

Алгоритм такой же как и в 1.23.1 (стр. 264): найти нулевой байт, затем вычислить разницу между указателями, затем отнять 1 от результата. Комментарии добавлены автором книги.

Стоит добавить, что наш пример имеет ошибку: `my_strlen()` возвращает 32-битный `int`, тогда как должна возвращать `size_t` или иной 64-битный тип.

Причина в том, что теоретически, `strlen()` можно вызывать для огромных блоков в памяти, превышающих 4GB, так что она должна иметь возможность вернуть 64-битное значение на 64-битной платформе.

Так что из-за моей ошибки, последняя инструкция SUB работает над 32-битной частью регистра, тогда как предпоследняя SUB работает с полными 64-битными частями (она вычисляет разницу между указателями).

Это моя ошибка, но лучше оставить это как есть, как пример кода, который возможен в таком случае.

## Неоптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

```

my_strlen:
; пролог функции
sub     sp, sp, #32
; первый аргумент (str) будет записан в [sp,8]
str     x0, [sp,8]
ldr     x0, [sp,8]
; скопировать переменную "str" в "eos"
str     x0, [sp,24]
nop
.L62:
; eos++
ldr     x0, [sp,24] ; загрузить "eos" в X0
add     x1, x0, 1   ; инкремент X0
str     x1, [sp,24] ; сохранить X0 в "eos"
; загрузить байт из памяти по адресу в X0 в W0
ldrb    w0, [x0]
; это ноль? (WZR это 32-битный регистр всегда содержащий ноль)
cmp     w0, wzr

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

; переход если не ноль (Branch Not Equal)
    bne    .L62
; найден нулевой байт. вычисляем разницу.
; загрузить "eos" в X1
    ldr     x1, [sp,24]
; загрузить "str" в X0
    ldr     x0, [sp,8]
; вычислить разницу
    sub     x0, x1, x0
; декремент результата
    sub     w0, w0, #1
; эпилог функции
    add     sp, sp, 32
    ret

```

Более многословно. Переменные часто сохраняются в память и загружаются назад (локальный стек). Здесь та же ошибка: операция декремента происходит над 32-битной частью регистра.

## MIPS

Листинг 1.193: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```

my_strlen:
; переменная "eos" всегда будет находиться в $v1:
    move    $v1, $a0

loc_4:
; загрузить байт по адресу в "eos" в $a1:
    lb      $a1, 0($v1)
    or      $at, $zero ; load delay slot, NOP
; если загруженный байт не ноль, перейти на loc_4:
    bnez    $a1, loc_4
; в любом случае, инкрементируем "eos":
    addiu   $v1, 1 ; branch delay slot
; цикл закончен. инвертируем переменную "str":
    nor     $v0, $zero, $a0
; $v0=-str-1
    jr      $ra
; возвращаемое значение = $v1 + $v0 = eos + ( -str-1 ) = eos - str - 1
    addu    $v0, $v1, $v0 ; branch delay slot

```

В MIPS нет инструкции N0T, но есть NOR — операция OR + N0T.

Эта операция широко применяется в цифровой электронике<sup>107</sup>. Например, космический компьютер Apollo Guidance Computer использовавшийся в программе «Аполлон» был построен исключительно на 5600 элементах NOR: [Jens Eickhoff, *Onboard Computers, Onboard Software and Satellite Operations: An Introduction*, (2011)]. Но элемент NOR не очень популярен в программировании.

Так что операция N0T реализована здесь как NOR DST, \$ZERO, SRC.

<sup>107</sup> NOR называют «универсальным элементом»

Из фундаментальных знаний [2.2](#) (стр. [583](#)), мы можем знать, что побитовое инвертирование знакового числа это то же что и смена его знака с вычитанием 1 из результата.

Так что NOT берет значение *str* и трансформирует его в  $-str - 1$ .

Следующая операция сложения готовит результат.

## 1.24. Замена одних арифметических инструкций на другие

В целях оптимизации одна инструкция может быть заменена другой, или даже группой инструкций. Например, ADD и SUB могут заменять друг друга: строка 18 в листинг. [3.120](#).

Более того, не всегда замена тривиальна. Инструкция LEA, несмотря на оригинальное назначение, нередко применяется для простых арифметических действий: [1.6](#) (стр. [1308](#)).

### 1.24.1. Умножение

#### Умножение при помощи сложения

Вот простой пример:

```
unsigned int f(unsigned int a)
{
    return a*8;
};
```

Умножение на 8 заменяется на три инструкции сложения, делающих то же самое. Должно быть, оптимизатор в MSVC решил, что этот код может быть быстрее.

Листинг 1.194: Оптимизирующий MSVC 2010

```
_TEXT    SEGMENT
_a$ = 8      ; size = 4
_f        PROC
    mov     eax, DWORD PTR _a$[esp-4]
    add     eax, eax
    add     eax, eax
    add     eax, eax
    ret     0
_f        ENDP
_TEXT     ENDS
END
```

## Умножение при помощи сдвигов

Ещё очень часто умножения и деления на числа вида  $2^n$  заменяются на инструкции сдвигов.

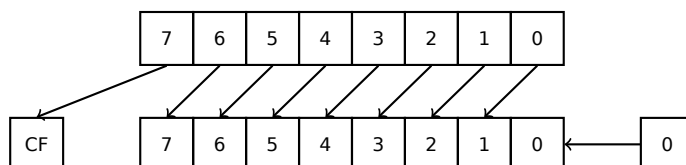
```
unsigned int f(unsigned int a)
{
    return a*4;
};
```

Листинг 1.195: Неоптимизирующий MSVC 2010

```
_a$ = 8          ; size = 4
_f PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    shl     eax, 2
    pop     ebp
    ret     0
_f ENDP
```

Умножить на 4 это просто сдвинуть число на 2 бита влево, вставив 2 нулевых бита справа (как два самых младших бита). Это как умножить 3 на 100 — нужно просто дописать два нуля справа.

Вот как работает инструкция сдвига влево:



Добавленные биты справа — всегда нули.

Умножение на 4 в ARM:

Листинг 1.196: Неоптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```
f PROC
    LSL     r0, r0, #2
    BX      lr
ENDP
```

Умножение на 4 в MIPS:

Листинг 1.197: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```
jr      $ra
sll     $v0, $a0, 2 ; branch delay slot
```

SLL это «Shift Left Logical».

## Умножение при помощи сдвигов, сложений и вычитаний

Можно избавиться от операции умножения, если вы умножаете на числа вроде 7 или 17, и использовать сдвиги.

Здесь используется относительно простая математика.

### 32-бита

```
#include <stdint.h>

int f1(int a)
{
    return a*7;
};

int f2(int a)
{
    return a*28;
};

int f3(int a)
{
    return a*17;
};
```

### x86

Листинг 1.198: Оптимизирующий MSVC 2012

```
; a*7
_a$ = 8
_f1 PROC
    mov     ecx, DWORD PTR _a$[esp-4]
; ECX=a
    lea     eax, DWORD PTR [ecx*8]
; EAX=ECX*8
    sub     eax, ecx
; EAX=EAX-ECX=ECX*8-ECX=ECX*7=a*7
    ret     0
_f1 ENDP

; a*28
_a$ = 8
_f2 PROC
    mov     ecx, DWORD PTR _a$[esp-4]
; ECX=a
    lea     eax, DWORD PTR [ecx*8]
; EAX=ECX*8
    sub     eax, ecx
; EAX=EAX-ECX=ECX*8-ECX=ECX*7=a*7
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

        shl     eax, 2
; EAX=EAX<<2=(a*7)*4=a*28
        ret     0
_f2     ENDP

; a*17
_a$ = 8
_f3     PROC
        mov     eax, DWORD PTR _a$[esp-4]
; EAX=a
        shl     eax, 4
; EAX=EAX<<4=EAX*16=a*16
        add     eax, DWORD PTR _a$[esp-4]
; EAX=EAX+a=a*16+a=a*17
        ret     0
_f3     ENDP

```

## ARM

Keil, генерируя код для режима ARM, использует модификаторы инструкции, в которых можно задавать сдвиг для второго операнда:

Листинг 1.199: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```

; a*7
||f1|| PROC
        RSB     r0,r0,r0,LSL #3
; R0=R0<<3-R0=R0*8-R0=a*8-a=a*7
        BX      lr
        ENDP

; a*28
||f2|| PROC
        RSB     r0,r0,r0,LSL #3
; R0=R0<<3-R0=R0*8-R0=a*8-a=a*7
        LSL     r0,r0,#2
; R0=R0<<2=R0*4=a*7*4=a*28
        BX      lr
        ENDP

; a*17
||f3|| PROC
        ADD     r0,r0,r0,LSL #4
; R0=R0+R0<<4=R0+R0*16=R0*17=a*17
        BX      lr
        ENDP

```

Но таких модификаторов в режиме Thumb нет.

И он также не смог оптимизировать функцию f2():

Листинг 1.200: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

; a*7
||f1|| PROC
    LSLS      r1,r0,#3
; R1=R0<<3=a<<3=a*8
    SUBS      r0,r1,r0
; R0=R1-R0=a*8-a=a*7
    BX        lr
    ENDP

; a*28
||f2|| PROC
    MOVS      r1,#0x1c ; 28
; R1=28
    MULS      r0,r1,r0
; R0=R1*R0=28*a
    BX        lr
    ENDP

; a*17
||f3|| PROC
    LSLS      r1,r0,#4
; R1=R0<<4=R0*16=a*16
    ADDS      r0,r0,r1
; R0=R0+R1=a+a*16=a*17
    BX        lr
    ENDP

```

## MIPS

Листинг 1.201: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```

_f1:
    sll      $v0, $a0, 3
; $v0 = $a0<<3 = $a0*8
    jr      $ra
    subu     $v0, $a0 ; branch delay slot
; $v0 = $v0-$a0 = $a0*8-$a0 = $a0*7

_f2:
    sll      $v0, $a0, 5
; $v0 = $a0<<5 = $a0*32
    sll      $a0, 2
; $a0 = $a0<<2 = $a0*4
    jr      $ra
    subu     $v0, $a0 ; branch delay slot
; $v0 = $a0*32-$a0*4 = $a0*28

_f3:
    sll      $v0, $a0, 4
; $v0 = $a0<<4 = $a0*16
    jr      $ra
    addu     $v0, $a0 ; branch delay slot

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
; $v0 = $a0*16+$a0 = $a0*17
```

## 64-бита

```
#include <stdint.h>

int64_t f1(int64_t a)
{
    return a*7;
};

int64_t f2(int64_t a)
{
    return a*28;
};

int64_t f3(int64_t a)
{
    return a*17;
};
```

## x64

Листинг 1.202: Оптимизирующий MSVC 2012

```
; a*7
f1:
    lea    rax, [0+rdi*8]
; RAX=RDI*8=a*8
    sub    rax, rdi
; RAX=RAX-RDI=a*8-a=a*7
    ret

; a*28
f2:
    lea    rax, [0+rdi*4]
; RAX=RDI*4=a*4
    sal    rdi, 5
; RDI=RDI<<5=RDI*32=a*32
    sub    rdi, rax
; RDI=RDI-RAX=a*32-a*4=a*28
    mov    rax, rdi
    ret

; a*17
f3:
    mov    rax, rdi
    sal    rax, 4
; RAX=RAX<<4=a*16
    add    rax, rdi
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
; RAX=a*16+a=a*17
ret
```

## ARM64

GCC 4.9 для ARM64 также очень лаконичен благодаря модификаторам сдвига:

Листинг 1.203: Оптимизирующий GCC (Linaro) 4.9 ARM64

```
; a*7
f1:
    lsl    x1, x0, 3
; X1=X0<<3=X0*8=a*8
    sub    x0, x1, x0
; X0=X1-X0=a*8-a=a*7
    ret

; a*28
f2:
    lsl    x1, x0, 5
; X1=X0<<5=a*32
    sub    x0, x1, x0, lsl 2
; X0=X1-X0<<2=a*32-a<<2=a*32-a*4=a*28
    ret

; a*17
f3:
    add    x0, x0, x0, lsl 4
; X0=X0+X0<<4=a+a*16=a*17
    ret
```

## Алгоритм умножения Бута

Когда-то компьютеры были большими и дорогими настолько, что некоторые не имели поддержки операции умножения в [CPU](#), например Data General Nova. И когда операция умножения была нужна, она обеспечивалась программно, например, при помощи алгоритма Бута (*Booth's multiplication algorithm*). Это алгоритм перемножения чисел используя только операции сложения и сдвига.

То что ныне делают компиляторы для оптимизации — это не совсем то, но цель (умножение) и средства (замена более быстрыми операциями) те же.

### 1.24.2. Деление

#### Деление используя сдвиги

Например, возьмем деление на 4:

```
unsigned int f(unsigned int a)
{
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```
    return a/4;
};
```

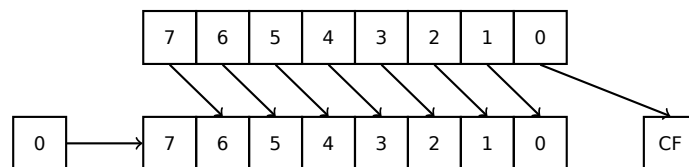
Имеем в итоге (MSVC 2010):

Листинг 1.204: MSVC 2010

```
_a$ = 8      ; size = 4
_f PROC
    mov     eax, DWORD PTR _a$[esp-4]
    shr     eax, 2
    ret     0
_f ENDP
```

Инструкция SHR (*SH*ift *R*ight) в данном примере сдвигает число на 2 бита вправо. При этом освободившиеся два бита слева (т.е. самые старшие разряды) выставляются в нули. А самые младшие 2 бита выкидываются. Фактически, эти два выкинутых бита — остаток от деления.

Инструкция SHR работает так же как и SHL, только в другую сторону.



Для того, чтобы это проще понять, представьте себе десятичную систему счисления и число 23. 23 можно разделить на 10 просто откинув последний разряд (3 — это остаток от деления). После этой операции останется 2 как **частное**.

Так что остаток выбрасывается, но это нормально, мы все-таки работаем с целочисленными значениями, а не с **вещественными**!

Деление на 4 в ARM:

Листинг 1.205: Неоптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```
f PROC
    LSR     r0, r0, #2
    BX     lr
    ENDP
```

Деление на 4 в MIPS:

Листинг 1.206: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```
jr     $ra
srl     $v0, $a0, 2 ; branch delay slot
```

Инструкция SRL это «Shift Right Logical».

### 1.24.3. Упражнение

- <http://challenges.re/59>

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

## 1.25. Работа с FPU

**FPU** — блок в процессоре работающий с числами с плавающей запятой.

Раньше он назывался «сопроцессором» и он стоит немного в стороне от **CPU**.

### 1.25.1. IEEE 754

Число с плавающей точкой в формате IEEE 754 состоит из *знака, мантииссы*<sup>108</sup> и *экспоненты*.

### 1.25.2. x86

Перед изучением **FPU** в x86 полезно ознакомиться с тем как работают стековые машины или ознакомиться с основами языка Forth.

Интересен факт, что в свое время (до 80486) сопроцессор был отдельным чипом на материнской плате, и вследствие его высокой цены, он не всегда присутствовал. Его можно было докупить и установить отдельно<sup>109</sup>. Начиная с 80486 DX в состав процессора всегда входит FPU.

Этот факт может напоминать такой рудимент как наличие инструкции FWAIT, которая заставляет **CPU** ожидать, пока **FPU** закончит работу. Другой рудимент это тот факт, что опкоды **FPU**-инструкций начинаются с т.н. «escape»-опкодов (D8..DF) как опкоды, передающиеся в отдельный сопроцессор.

FPU имеет стек из восьми 80-битных регистров: ST(0)..ST(7). Для краткости, **IDA** и **OlllyDbg** отображают ST(0) как ST, что в некоторых учебниках и документах означает «Stack Top» («вершина стека»). Каждый регистр может содержать число в формате IEEE 754.

### 1.25.3. ARM, MIPS, x86/x64 SIMD

В ARM и MIPS FPU это не стек, а просто набор регистров, к которым можно обращаться произвольно, как к **GPR**.

Такая же идеология применяется в расширениях SIMD в процессорах x86/x64.

### 1.25.4. Си/Си++

В стандартных Си/Си++ имеются два типа для работы с числами с плавающей запятой: *float* (число одинарной точности, 32 бита)<sup>110</sup> и *double* (число двойной точности, 64 бита).

<sup>108</sup>*significand* или *fraction* в англоязычной литературе

<sup>109</sup>Например, Джон Кармак использовал в своей игре Doom числа с фиксированной запятой, хранящиеся в обычных 32-битных **GPR** (16 бит на целую часть и 16 на дробную), чтобы Doom работал на 32-битных компьютерах без FPU, т.е. 80386 и 80486 SX.

<sup>110</sup>Формат представления чисел с плавающей точкой одинарной точности затрагивается в разделе Работа с типом float как со структурой (1.30.6 (стр. 478)).

В [Donald E. Knuth, *The Art of Computer Programming*, Volume 2, 3rd ed., (1997)246] мы можем найти что *single-precision* означает, что значение с плавающей точкой может быть помещено в одно [32-битное] машинное слово, а *doulbe-precision* означает, что оно размещено в двух словах (64 бита).

GCC также поддерживает тип *long double (extended precision, 80 бит)*, но MSVC — нет.

Несмотря на то, что *float* занимает столько же места, сколько и *int* на 32-битной архитектуре, представление чисел, разумеется, совершенно другое.

### 1.25.5. Простой пример

Рассмотрим простой пример:

```
#include <stdio.h>

double f (double a, double b)
{
    return a/3.14 + b*4.1;
};

int main()
{
    printf ("%f\n", f(1.2, 3.4));
};
```

**x86**

**MSVC**

Компилируем в MSVC 2010:

Листинг 1.207: MSVC 2010: f()

```
CONST    SEGMENT
__real@4010666666666666 DQ 0401066666666666r    ; 4.1
CONST    ENDS
CONST    SEGMENT
__real@40091eb851eb851f DQ 040091eb851eb851fr    ; 3.14
CONST    ENDS
_TEXT    SEGMENT
_a$ = 8          ; size = 8
_b$ = 16         ; size = 8
_f PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    fld     QWORD PTR _a$[ebp]

; текущее состояние стека: ST(0) = _a

    fdiv    QWORD PTR __real@40091eb851eb851f
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

; текущее состояние стека: ST(0) = результат деления _a на 3.14

    fld     QWORD PTR _b$[ebp]

; текущее состояние стека: ST(0) = _b;
; ST(1) = результат деления _a на 3.14

    fmul    QWORD PTR __real@4010666666666666

; текущее состояние стека:
; ST(0) = результат умножения _b на 4.1;
; ST(1) = результат деления _a на 3.14

    faddp   ST(1), ST(0)

; текущее состояние стека: ST(0) = результат сложения

    pop     ebp
    ret     0
_f  ENDP

```

FLD берет 8 байт из стека и загружает их в регистр ST(0), автоматически конвертируя во внутренний 80-битный формат (*extended precision*).

FDIV делит содержимое регистра ST(0) на число, лежащее по адресу `__real@40091eb851eb851f` — там закодировано значение 3,14. Синтаксис ассемблера не поддерживает подобные числа, поэтому мы там видим шестнадцатеричное представление числа 3,14 в формате IEEE 754.

После выполнения FDIV в ST(0) остается **частное**.

Кстати, есть ещё инструкция FDIVP, которая делит ST(1) на ST(0), выталкивает эти числа из стека и заталкивает результат. Если вы знаете язык Forth, то это как раз оно и есть — стековая машина.

Следующая FLD заталкивает в стек значение *b*.

После этого в ST(1) перемещается результат деления, а в ST(0) теперь *b*.

Следующий FMUL умножает *b* из ST(0) на значение `__real@4010666666666666` — там лежит число 4,1 — и оставляет результат в ST(0).

Самая последняя инструкция FADDP складывает два значения из вершины стека в ST(1) и затем выталкивает значение, лежащее в ST(0). Таким образом результат сложения остается на вершине стека в ST(0).

Функция должна вернуть результат в ST(0), так что больше ничего здесь не производится, кроме эпилога функции.



## MSVC + OllyDbg

2 пары 32-битных слов обведены в стеке красным. Каждая пара — это числа двойной точности в формате IEEE 754, переданные из `main()`.

Видно, как первая FLD загружает значение 1,2 из стека и помещает в регистр `ST(0)`:

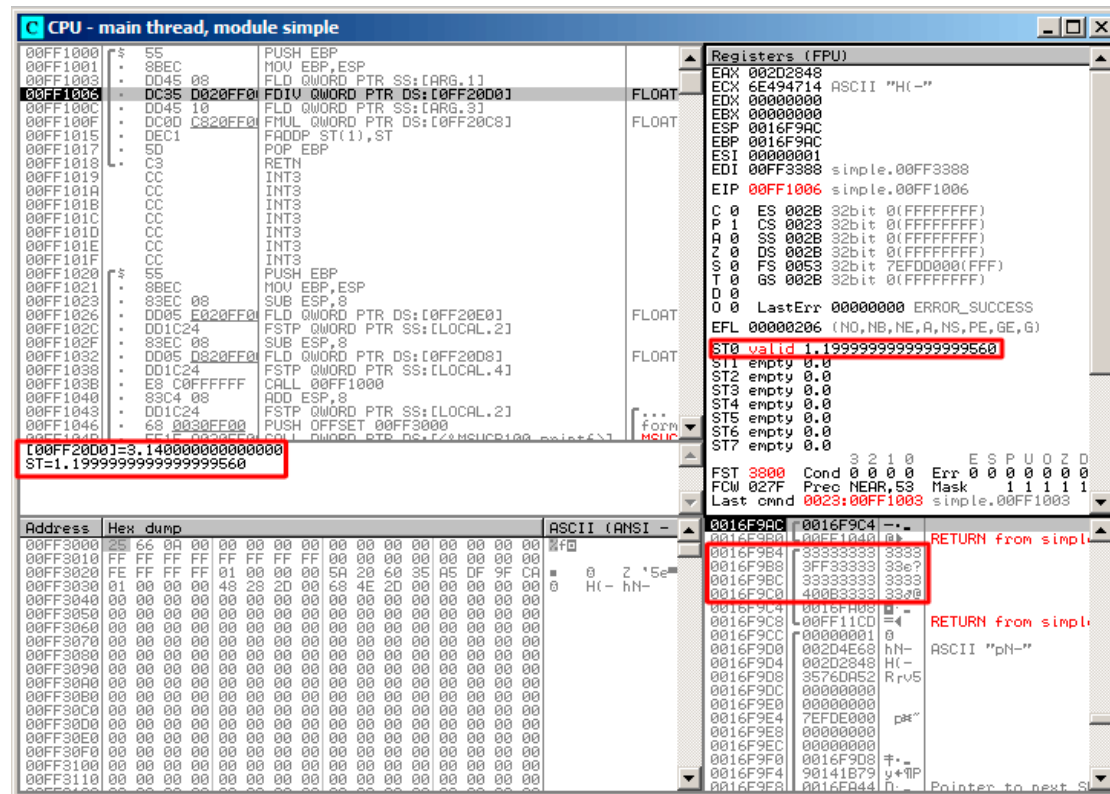


Рис. 1.62: OllyDbg: первая FLD исполнялась

Из-за неизбежных ошибок конвертирования числа из 64-битного IEEE 754 в 80-битное (внутреннее в FPU), мы видим здесь 1,1999..., что очень близко к 1,2.

Прямо сейчас EIP указывает на следующую инструкцию (FDIV), загружающую константу двойной точности из памяти.

Для удобства, OllyDbg показывает её значение: 3,14.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Трассируем дальше. FDIV исполнилась, теперь ST(0) содержит 0,382...(частное):

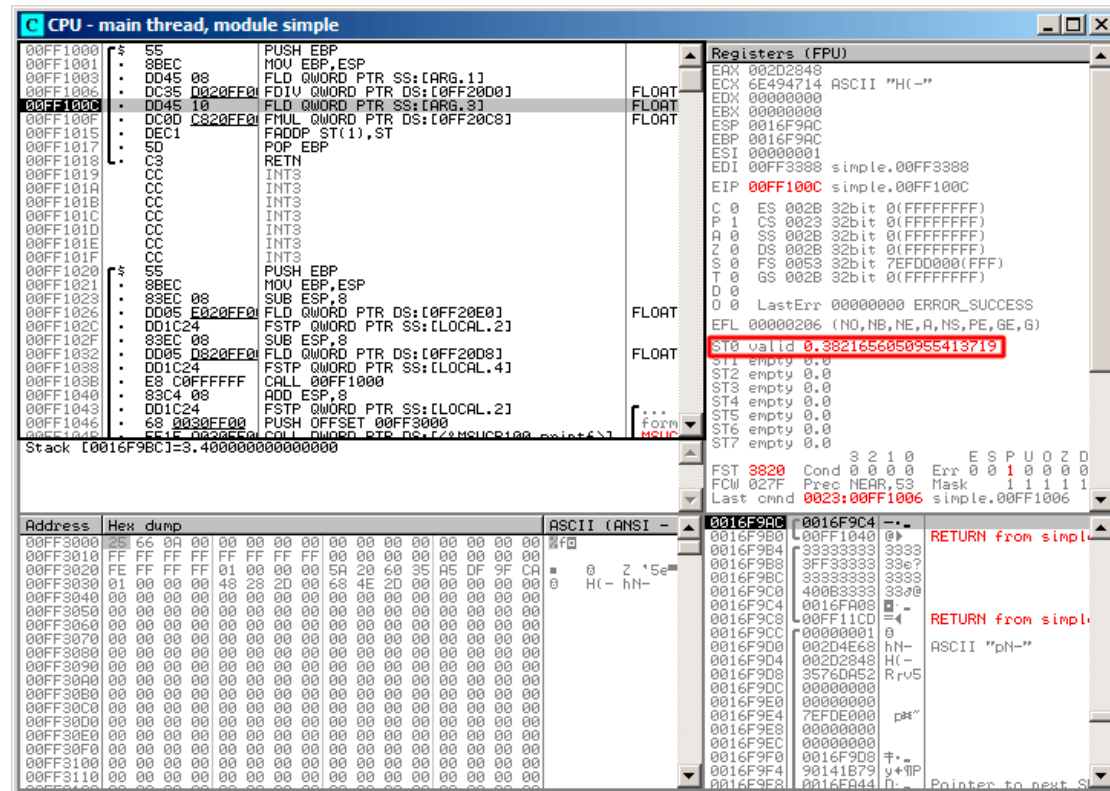


Рис. 1.63: OllyDbg: FDIV исполнилась

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Третий шаг: вторая FLD исполнилась, загрузив в ST(0) 3,4 (мы видим приближенное число 3,39999...):

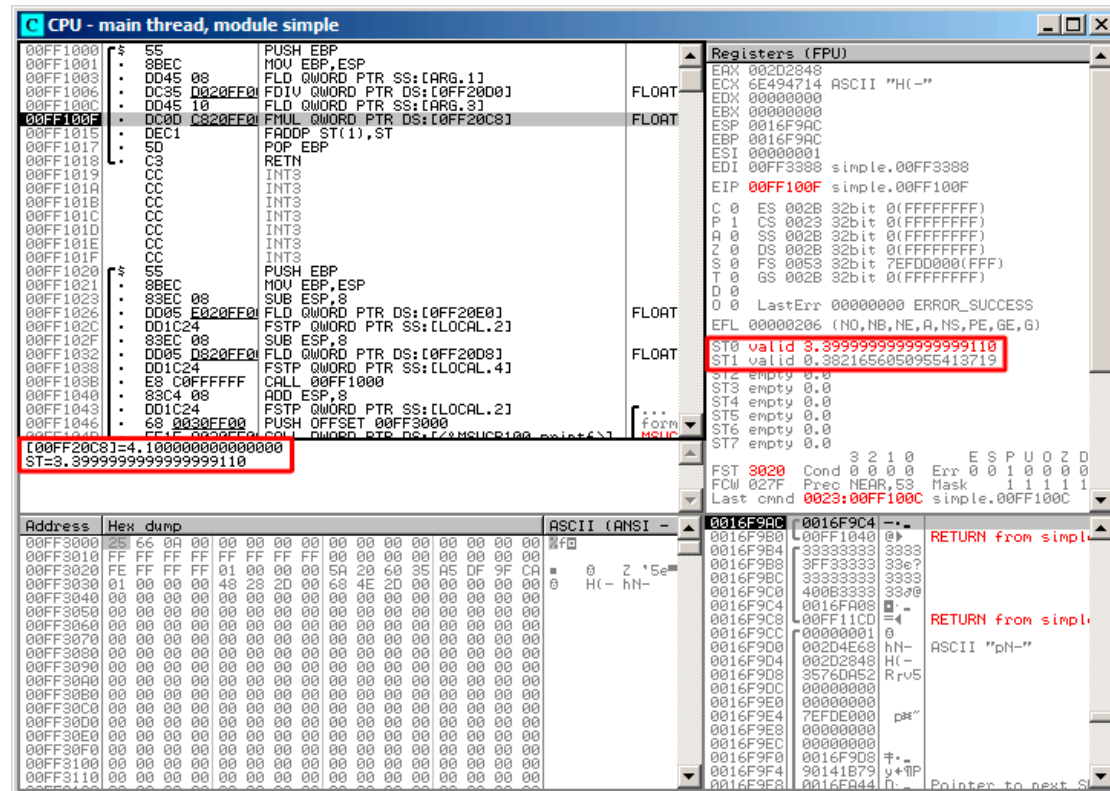


Рис. 1.64: OllyDbg: вторая FLD исполнилась

В это время **частное** провалилось в ST(1). EIP указывает на следующую инструкцию: FMUL. Она загружает константу 4,1 из памяти, так что OllyDbg тоже показывает её здесь.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Затем: FMUL исполнилась, теперь в ST(0) произведение:

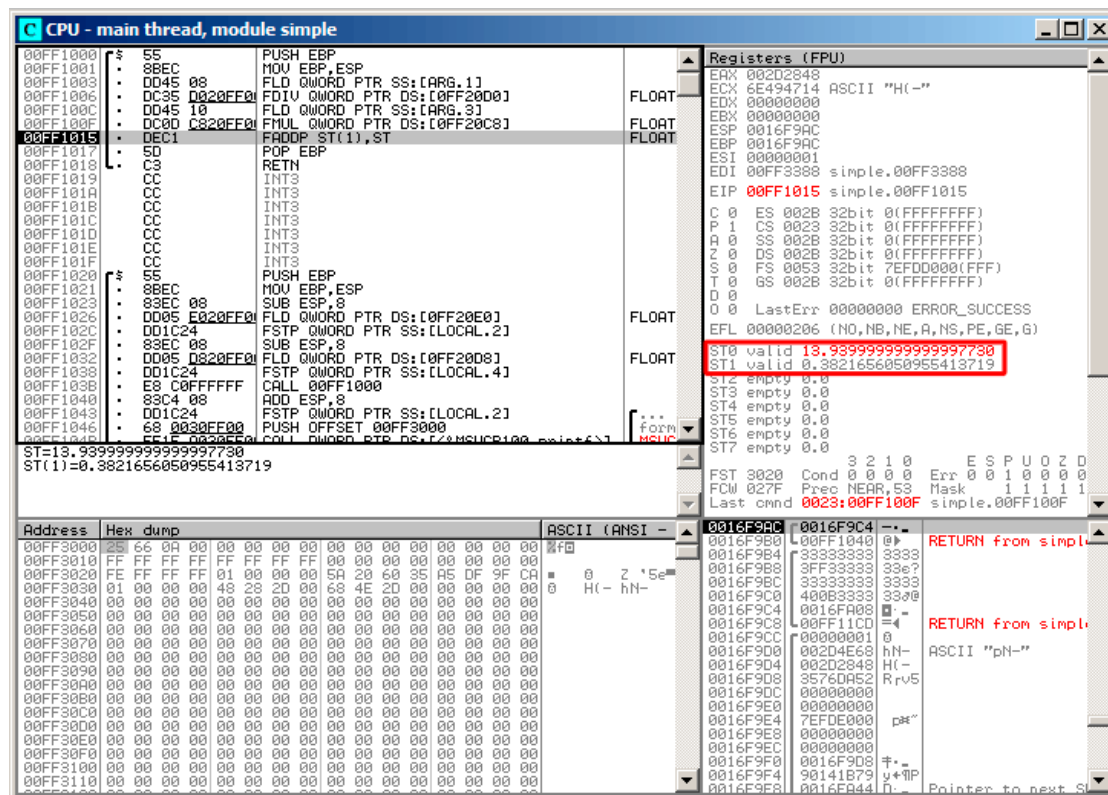


Рис. 1.65: OllyDbg: FMUL исполнилась

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Затем: FADDP исполнилась, теперь в ST(0) сумма, а ST(1) очистился:

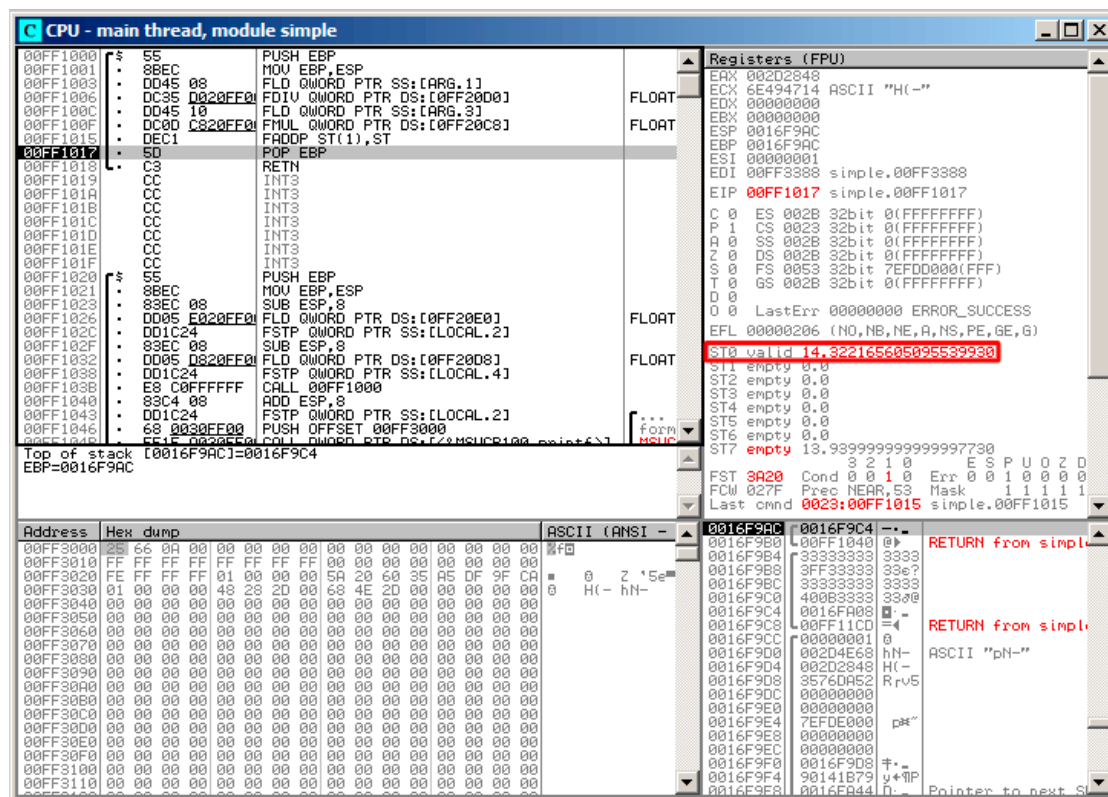


Рис. 1.66: OllyDbg: FADDP исполнилась

Сумма остается в ST(0) потому что функция возвращает результат своей работы через ST(0).

Позже main() возьмет это значение оттуда.

Мы также видим кое-что необычное: значение 13,93...теперь находится в ST(7).

Почему?

Мы читали в этой книге, что регистры в FPU представляют собой стек: 1.25.2 (стр. 283). Но это упрощение. Представьте, если бы в железе было бы так, как описано. Тогда при каждом заталкивании (или выталкивании) в стек, все остальные 7 значений нужно было бы передвигать (или копировать) в соседние регистры, а это слишком затратно.

Так что в реальности у FPU есть просто 8 регистров и указатель (называемый TOP), содержащий номер регистра, который в текущий момент является «вершиной стека».

При заталкивании значения в стек регистр TOP меняется, и указывает на свободный регистр. Затем значение записывается в этот регистр.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

При выталкивании значения из стека процедура обратная. Однако освобожденный регистр не обнуляется (наверное, можно было бы сделать, чтобы обнулялся, но это лишняя работа и работало бы медленнее). Так что это мы здесь и видим. Можно сказать, что FADDP сохранила сумму, а затем вытолкнула один элемент.

Но в реальности, эта инструкция сохранила сумму и затем передвинула регистр TOP.

Было бы ещё точнее сказать, что регистры FPU представляют собой кольцевой буфер.

## GCC

GCC 4.4.1 (с опцией -O3) генерирует похожий код, хотя и с некоторой разницей:

Листинг 1.208: Оптимизирующий GCC 4.4.1

```

f                public f
                proc near
arg_0            = qword ptr 8
arg_8            = qword ptr 10h

                push    ebp
                fld     ds:dbl_8048608 ; 3.14

; состояние стека сейчас: ST(0) = 3.14

                mov     ebp, esp
                fdivr   [ebp+arg_0]

; состояние стека сейчас: ST(0) = результат деления

                fld     ds:dbl_8048610 ; 4.1

; состояние стека сейчас: ST(0) = 4.1, ST(1) = результат деления

                fmul    [ebp+arg_8]

; состояние стека сейчас: ST(0) = результат умножения, ST(1) = результат
; деления

                pop     ebp
                faddp   st(1), st

; состояние стека сейчас: ST(0) = результат сложения

                retn
f                endp

```

Разница в том, что в стек сначала заталкивается 3,14 (в ST(0)), а затем значение из arg\_0 делится на то, что лежит в регистре ST(0).

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

FDIVR означает *Reverse Divide* — делить, поменяв делитель и делимое местами. Точно такой же инструкции для умножения нет, потому что она была бы бессмысленна (ведь умножение операция коммутативная), так что остается только FMUL без соответствующей ей -R инструкции.

FADDP не только складывает два значения, но также и выталкивает из стека одно значение. После этого в ST(0) остается только результат сложения.

### ARM: Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим ARM)

Пока в ARM не было стандартного набора инструкций для работы с числами с плавающей точкой, разные производители процессоров могли добавлять свои расширения для работы с ними. Позже был принят стандарт VFP (*Vector Floating Point*).

Важное отличие от x86 в том, что там вы работаете с FPU-стеком, а здесь стека нет, вы работаете просто с регистрами.

Листинг 1.209: Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим ARM)

f	VLDR	D16, =3.14	
	VMOV	D17, R0, R1 ; загрузить "a"	
	VMOV	D18, R2, R3 ; загрузить "b"	
	VDIV.F64	D16, D17, D16 ; a/3.14	
	VLDR	D17, =4.1	
	VMUL.F64	D17, D18, D17 ; b*4.1	
	VADD.F64	D16, D17, D16 ; +	
	VMOV	R0, R1, D16	
	BX	LR	
dbl_2C98	DCFD 3.14		; DATA XREF: f
dbl_2CA0	DCFD 4.1		; DATA XREF: f+10

Итак, здесь мы видим использование новых регистров с префиксом D.

Это 64-битные регистры. Их 32 и их можно использовать для чисел с плавающей точкой двойной точности (double) и для SIMD (в ARM это называется NEON).

Имеются также 32 32-битных S-регистра. Они применяются для работы с числами с плавающей точкой одинарной точности (float).

Запомнить легко: D-регистры предназначены для чисел double-точности, а S-регистры — для чисел single-точности.

Больше об этом: [.2.3](#) (стр. [1326](#)).

Обе константы (3,14 и 4,1) хранятся в памяти в формате IEEE 754.

Инструкции VLDR и VMOV, как можно догадаться, это аналоги обычных LDR и MOV, но они работают с D-регистрами.

Важно отметить, что эти инструкции, как и D-регистры, предназначены не только для работы с числами с плавающей точкой, но пригодны также и для работы с SIMD (NEON), и позже это также будет видно.



Аргументы передаются в функцию обычным путем через R-регистры, однако каждое число, имеющее двойную точность, занимает 64 бита, так что для передачи каждого нужны два R-регистра.

VMOV D17, R0, R1 в самом начале составляет два 32-битных значения из R0 и R1 в одно 64-битное и сохраняет в D17.

VMOV R0, R1, D16 в конце это обратная процедура: то что было в D16 остается в двух регистрах R0 и R1, потому что число с двойной точностью, занимающее 64 бита, возвращается в паре регистров R0 и R1.

VDIV, VMUL и VADD, это инструкции для работы с числами с плавающей точкой, вычисляющие, соответственно, [частное](#), [произведение](#) и сумму.

Код для Thumb-2 такой же.

### ARM: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

```
f
    PUSH    {R3-R7,LR}
    MOVS    R7, R2
    MOVS    R4, R3
    MOVS    R5, R0
    MOVS    R6, R1
    LDR     R2, =0x66666666 ; 4.1
    LDR     R3, =0x40106666
    MOVS    R0, R7
    MOVS    R1, R4
    BL      __aeabi_dmul
    MOVS    R7, R0
    MOVS    R4, R1
    LDR     R2, =0x51EB851F ; 3.14
    LDR     R3, =0x40091EB8
    MOVS    R0, R5
    MOVS    R1, R6
    BL      __aeabi_ddiv
    MOVS    R2, R7
    MOVS    R3, R4
    BL      __aeabi_dadd
    POP     {R3-R7,PC}

; 4.1 в формате IEEE 754:
dword_364    DCD 0x66666666          ; DATA XREF: f+A
dword_368    DCD 0x40106666          ; DATA XREF: f+C
; 3.14 в формате IEEE 754:
dword_36C    DCD 0x51EB851F          ; DATA XREF: f+1A
dword_370    DCD 0x40091EB8          ; DATA XREF: f+1C
```

Keil компилировал для процессора, в котором может и не быть поддержки FPU или NEON. Так что числа с двойной точностью передаются в парах обычных R-регистров, а вместо FPU-инструкций вызываются сервисные библиотечные функции



`__aeabi_dmul`, `__aeabi_ddiv`, `__aeabi_dadd`, эмулирующие умножение, деление и сложение чисел с плавающей точкой.

Конечно, это медленнее чем FPU-сопроцессор, но это лучше, чем ничего.

Кстати, похожие библиотеки для эмуляции сопроцессорных инструкций были очень распространены в x86 когда сопроцессор был редким и дорогим и присутствовал далеко не во всех компьютерах.

Эмуляция FPU-сопроцессора в ARM называется *soft float* или *armel (emulation)*, а использование FPU-инструкций сопроцессора — *hard float* или *armhf*.

## ARM64: Оптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

Очень компактный код:

Листинг 1.210: Оптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

```
f:
; D0 = a, D1 = b
    ldr    d2, .LC25        ; 3.14
; D2 = 3.14
    fdiv   d0, d0, d2
; D0 = D0/D2 = a/3.14
    ldr    d2, .LC26        ; 4.1
; D2 = 4.1
    fmadd  d0, d1, d2, d0
; D0 = D1*D2+D0 = b*4.1+a/3.14
    ret

; константы в формате IEEE 754:
.LC25:
    .word  1374389535      ; 3.14
    .word  1074339512
.LC26:
    .word  1717986918      ; 4.1
    .word  1074816614
```

## ARM64: Неоптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

Листинг 1.211: Неоптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

```
f:
    sub    sp, sp, #16
    str    d0, [sp,8]      ; сохранить "a" в Register Save Area
    str    d1, [sp]        ; сохранить "b" в Register Save Area
    ldr    x1, [sp,8]
; X1 = a
    ldr    x0, .LC25
; X0 = 3.14
    fmov   d0, x1
    fmov   d1, x0
; D0 = a, D1 = 3.14
    fdiv   d0, d0, d1
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

; D0 = D0/D1 = a/3.14
        fmov    x1, d0
; X1 = a/3.14
        ldr     x2, [sp]
; X2 = b
        ldr     x0, .LC26
; X0 = 4.1
        fmov    d0, x2
; D0 = b
        fmov    d1, x0
; D1 = 4.1
        fmul    d0, d0, d1
; D0 = D0*D1 = b*4.1

        fmov    x0, d0
; X0 = D0 = b*4.1
        fmov    d0, x1
; D0 = a/3.14
        fmov    d1, x0
; D1 = X0 = b*4.1
        fadd    d0, d0, d1
; D0 = D0+D1 = a/3.14 + b*4.1

        fmov    x0, d0 ; \ избыточный код
        fmov    d0, x0 ; /
        add     sp, sp, 16
        ret
.LC25:
        .word   1374389535      ; 3.14
        .word   1074339512
.LC26:
        .word   1717986918      ; 4.1
        .word   1074816614

```

Неоптимизирующий GCC более многословный. Здесь много ненужных перетасовок значений, включая явно избыточный код (последние две инструкции GM0V). Должно быть, GCC 4.9 пока ещё не очень хорош для генерации кода под ARM64. Интересно заметить что у ARM64 64-битные регистры и D-регистры так же 64-битные. Так что компилятор может сохранять значения типа *double* в [GPR](#) вместо локального стека. Это было невозможно на 32-битных CPU. И снова, как упражнение, вы можете попробовать оптимизировать эту функцию вручную, без добавления новых инструкций вроде FMADD.

### 1.25.6. Передача чисел с плавающей запятой в аргументах

```

#include <math.h>
#include <stdio.h>

int main ()
{
    printf ("32.01 ^ 1.54 = %lf\n", pow (32.01,1.54));
}

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

    return 0;
}

```

## x86

Посмотрим, что у нас вышло (MSVC 2010):

Листинг 1.212: MSVC 2010

```

CONST    SEGMENT
__real@40400147ae147ae1 DQ 040400147ae147ae1r    ; 32.01
__real@3ff8a3d70a3d70a4 DQ 03ff8a3d70a3d70a4r    ; 1.54
CONST    ENDS

_main    PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    sub     esp, 8 ; выделить место для первой переменной
    fld     QWORD PTR __real@3ff8a3d70a3d70a4
    fstp    QWORD PTR [esp]
    sub     esp, 8 ; выделить место для второй переменной
    fld     QWORD PTR __real@40400147ae147ae1
    fstp    QWORD PTR [esp]
    call    _pow
    add     esp, 8 ; вернуть место от одной переменной.

; в локальном стеке сейчас все еще зарезервировано 8 байт для нас.
; результат сейчас в ST(0)

; перегрузить результат из ST(0) в локальный стек для printf():
    fstp    QWORD PTR [esp]
    push    OFFSET $SG2651
    call    _printf
    add     esp, 12
    xor     eax, eax
    pop     ebp
    ret     0
_main    ENDP

```

FLD и FSTP перемещают переменные из сегмента данных в FPU-стек или обратно. `pow()`<sup>111</sup> достаёт оба значения из стека и возвращает результат в ST(0). `printf()` берёт 8 байт из стека и трактуёт их как переменную типа *double*.

Кстати, с тем же успехом можно было бы перекладывать эти два числа из памяти в стек при помощи пары MOV:

ведь в памяти числа в формате IEEE 754, `pow()` также принимает их в том же формате, и никакая конверсия не требуется.

Собственно, так и происходит в следующем примере с ARM: [1.25.6](#) (стр. 297).

<sup>111</sup> стандартная функция Си, возводящая число в степень

**ARM + Неоптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим Thumb-2)**

```

_main
var_C      = -0xC

        PUSH    {R7,LR}
        MOV     R7, SP
        SUB     SP, SP, #4
        VLDR    D16, =32.01
        VMOV    R0, R1, D16
        VLDR    D16, =1.54
        VMOV    R2, R3, D16
        BLX     _pow
        VMOV    D16, R0, R1
        MOV     R0, 0xFC1 ; "32.01 ^ 1.54 = %lf\n"
        ADD     R0, PC
        VMOV    R1, R2, D16
        BLX     _printf
        MOVS    R1, 0
        STR     R0, [SP,#0xC+var_C]
        MOV     R0, R1
        ADD     SP, SP, #4
        POP     {R7,PC}

dbl_2F90   DCFD 32.01      ; DATA XREF: _main+6
dbl_2F98   DCFD 1.54      ; DATA XREF: _main+E

```

Как уже было указано, 64-битные числа с плавающей точкой передаются в парах R-регистров.

Этот код слегка избыточен (наверное, потому что не включена оптимизация), ведь можно было бы загружать значения напрямую в R-регистры минуя загрузку в D-регистры.

Итак, видно, что функция `_pow` получает первый аргумент в R0 и R1, а второй в R2 и R3. Функция оставляет результат в R0 и R1. Результат работы `_pow` перекладывается в D16, затем в пару R1 и R2, откуда `printf()` берет это число-результат.

**ARM + Неоптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)**

```

_main
        STMFD   SP!, {R4-R6,LR}
        LDR     R2, =0xA3D70A4 ; y
        LDR     R3, =0x3FF8A3D7
        LDR     R0, =0xAE147AE1 ; x
        LDR     R1, =0x40400147
        BL      pow
        MOV     R4, R0
        MOV     R2, R4
        MOV     R3, R1
        ADR     R0, a32_011_54Lf ; "32.01 ^ 1.54 = %lf\n"

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        BL      __2printf
        MOV     R0, #0
        LDMFD   SP!, {R4-R6,PC}

y          DCD 0xA3D70A4          ; DATA XREF: _main+4
dword_520  DCD 0x3FF8A3D7        ; DATA XREF: _main+8
x          DCD 0xAE147AE1        ; DATA XREF: _main+C
dword_528  DCD 0x40400147        ; DATA XREF: _main+10
a32_011_54Lf DCB "32.01 ^ 1.54 = %lf",0xA,0
                                         ; DATA XREF: _main+24

```

Здесь не используются D-регистры, используются только пары R-регистров.

## ARM64 + Оптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

Листинг 1.213: Оптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

```

f:
    stp     x29, x30, [sp, -16]!
    add     x29, sp, 0
    ldr     d1, .LC1 ; загрузить 1.54 в D1
    ldr     d0, .LC0 ; загрузить 32.01 в D0
    bl      pow
; результат pow() в D0
    adrp    x0, .LC2
    add     x0, x0, :lo12:.LC2
    bl      printf
    mov     w0, 0
    ldp     x29, x30, [sp], 16
    ret

.LC0:
; 32.01 в формате IEEE 754
    .word   -1374389535
    .word   1077936455

.LC1:
; 1.54 в формате IEEE 754
    .word   171798692
    .word   1073259479

.LC2:
    .string "32.01 ^ 1.54 = %lf\n"

```

Константы загружаются в D0 и D1: функция `pow()` берет их оттуда. Результат в D0 после исполнения `pow()`. Он пропускается в `printf()` без всякой модификации и перемещений, потому что `printf()` берет аргументы [интегральных типов](#) и указатели из X-регистров, а аргументы типа плавающей точки из D-регистров.

### 1.25.7. Пример со сравнением

Попробуем теперь вот это:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
#include <stdio.h>

double d_max (double a, double b)
{
    if (a>b)
        return a;

    return b;
};

int main()
{
    printf ("%f\n", d_max (1.2, 3.4));
    printf ("%f\n", d_max (5.6, -4));
};
```

Несмотря на кажущуюся простоту этой функции, понять, как она работает, будет чуть сложнее.

## x86

### Неоптимизирующий MSVC

Вот что выдал MSVC 2010:

Листинг 1.214: Неоптимизирующий MSVC 2010

```
PUBLIC      _d_max
_TEXT      SEGMENT
_a$ = 8          ; size = 8
_b$ = 16         ; size = 8
_d_max     PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    fld     QWORD PTR _b$[ebp]

; состояние стека сейчас: ST(0) = _b
; сравниваем _b (в ST(0)) и _a, затем выталкиваем значение из стека

    fcomp   QWORD PTR _a$[ebp]

; стек теперь пустой

    fnstsw  ax
    test    ah, 5
    jp      SHORT $LN1@d_max

; мы здесь только если a>b

    fld     QWORD PTR _a$[ebp]
    jmp     SHORT $LN2@d_max
$LN1@d_max:
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

fld    QWORD PTR _b$[ebp]
$LN2@d_max:
pop    ebp
ret    0
_d_max    ENDP

```

Итак, FLD загружает `_b` в регистр `ST(0)`.

FCOMP сравнивает содержимое `ST(0)` с тем, что лежит в `_a` и выставляет биты `C3/C2/C0` в регистре статуса FPU. Это 16-битный регистр отражающий текущее состояние FPU.

После этого инструкция FCOMP также выдергивает одно значение из стека. Это отличает её от FCOM, которая просто сравнивает значения, оставляя стек в таком же состоянии.

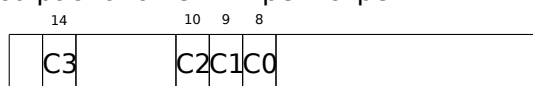
К сожалению, у процессоров до Intel P6 <sup>112</sup> нет инструкций условного перехода, проверяющих биты `C3/C2/C0`. Возможно, так сложилось исторически (вспомните о том, что FPU когда-то был вообще отдельным чипом).

А у Intel P6 появились инструкции FCOMI/FCOMIP/FUCOMI/FUCOMIP, делающие то же самое, только напрямую модифицирующие флаги `ZF/PF/CF`.

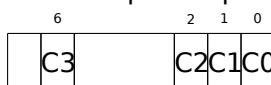
Так что FNSTSW копирует содержимое регистра статуса в `AX`. Биты `C3/C2/C0` занимают позиции, соответственно, 14, 10, 8. В этих позициях они и остаются в регистре `AX`, и все они расположены в старшей части регистра — `AH`.

- Если  $b > a$  в нашем случае, то биты `C3/C2/C0` должны быть выставлены так: 0, 0, 0.
- Если  $a > b$ , то биты будут выставлены: 0, 0, 1.
- Если  $a = b$ , то биты будут выставлены так: 1, 0, 0.
- Если результат не определен (в случае ошибки), то биты будут выставлены так: 1, 1, 1.

Вот как биты `C3/C2/C0` расположены в регистре `AX`:



Вот как биты `C3/C2/C0` расположены в регистре `AH`:



После исполнения `test ah, 5` <sup>113</sup> будут учтены только биты `C0` и `C2` (на позициях 0 и 2), остальные просто проигнорированы.

Теперь немного о *parity flag* <sup>114</sup>. Ещё один замечательный рудимент эпохи.

Этот флаг выставляется в 1 если количество единиц в последнем результате чётно. И в 0 если нечётно.

<sup>112</sup>Intel P6 это Pentium Pro, Pentium II, и последующие модели

<sup>113</sup>5=101b

<sup>114</sup>флаг четности

Заглянем в Wikipedia<sup>115</sup>:

One common reason to test the parity flag actually has nothing to do with parity. The FPU has four condition flags (C0 to C3), but they cannot be tested directly, and must instead be first copied to the flags register. When this happens, C0 is placed in the carry flag, C2 in the parity flag and C3 in the zero flag. The C2 flag is set when e.g. incomparable floating point values (NaN or unsupported format) are compared with the FUCOM instructions.

Как упоминается в Wikipedia, флаг четности иногда используется в FPU-коде и сейчас мы увидим как.

Флаг PF будет выставлен в 1, если C0 и C2 оба 1 или оба 0. И тогда сработает последующий JP (*jump if PF==1*). Если мы вернемся чуть назад и посмотрим значения C3/C2/C0 для разных вариантов, то увидим, что условный переход JP сработает в двух случаях: если  $b > a$  или если  $a = b$  (ведь бит C3 перестал учитываться после исполнения `test ah, 5`).

Дальше всё просто. Если условный переход сработал, то FLD загрузит значение `_b` в `ST(0)`, а если не сработал, то загрузится `_a` и произойдет выход из функции.

### А как же проверка флага C2?

Флаг C2 включается в случае ошибки (NaN, итд.), но наш код его не проверяет.

Если программисту нужно знать, не произошла ли FPU-ошибка, он должен позаботиться об этом дополнительно, добавив соответствующие проверки.

---

<sup>115</sup>[https://en.wikipedia.org/wiki/Parity\\_flag](https://en.wikipedia.org/wiki/Parity_flag)



## Первый пример с OllyDbg: $a=1,2$ и $b=3,4$

Загружаем пример в OllyDbg:

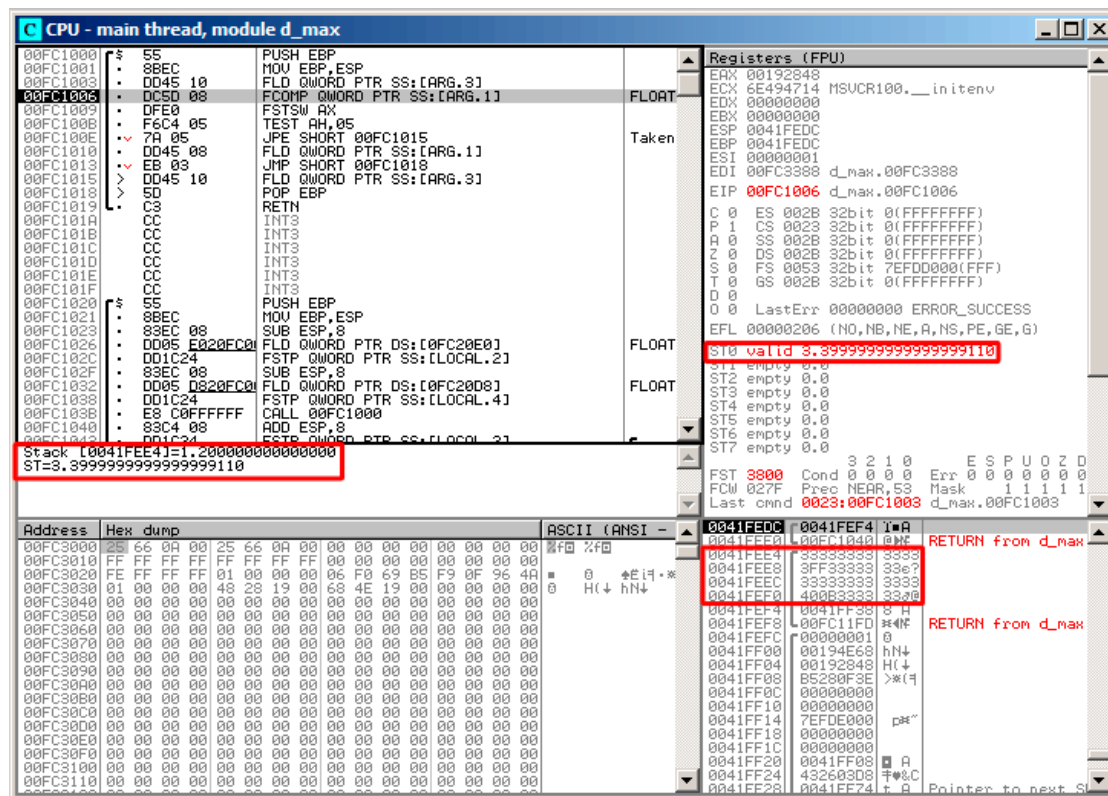


Рис. 1.67: OllyDbg: первая FLD исполнилась

Текущие параметры функции:  $a = 1,2$  и  $b = 3,4$  (их видно в стеке: 2 пары 32-битных значений).  $b$  (3,4) уже загружено в `ST(0)`. Сейчас будет исполняться `FCOMP`. OllyDbg показывает второй аргумент для `FCOMP`, который сейчас находится в стеке.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

FCOMP отработал:

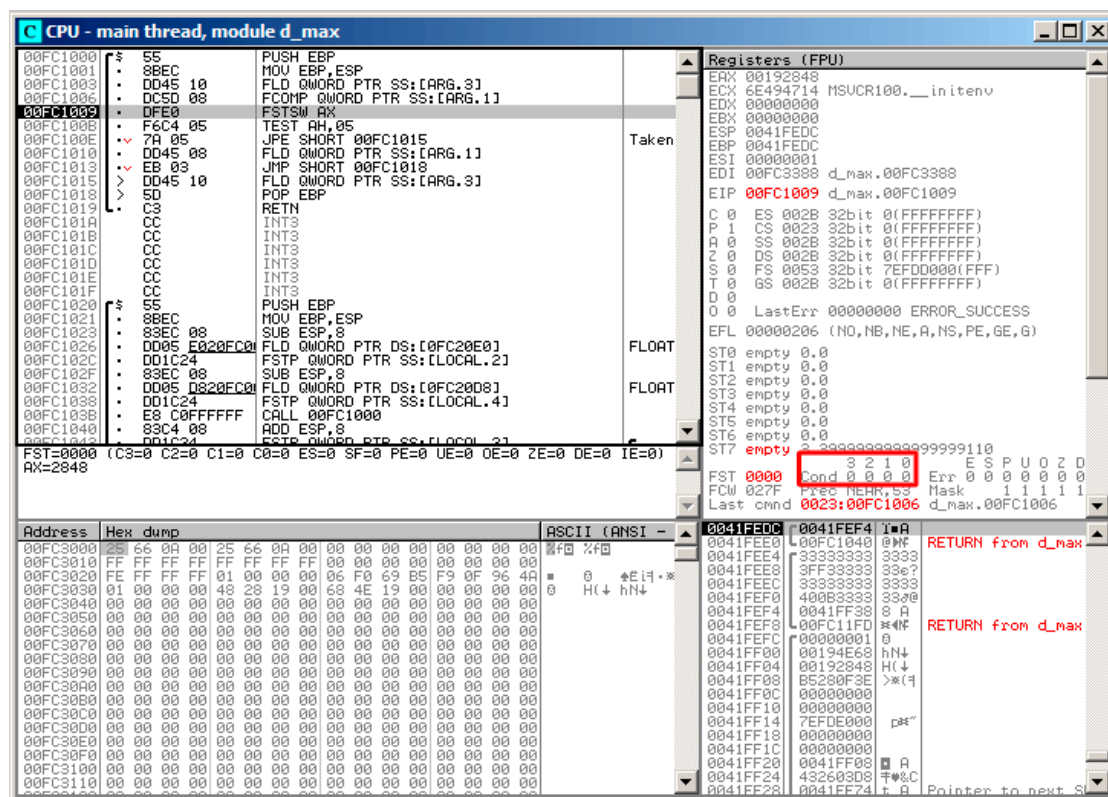


Рис. 1.68: OllyDbg: FCOMP исполнилась

Мы видим состояния condition-флагов FPU: все нули. Вытолкнутое значение отображается как ST(7). Почему это так, объяснялось ранее: [1.25.5](#) (стр. 290).

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

FNSTSW сработал:

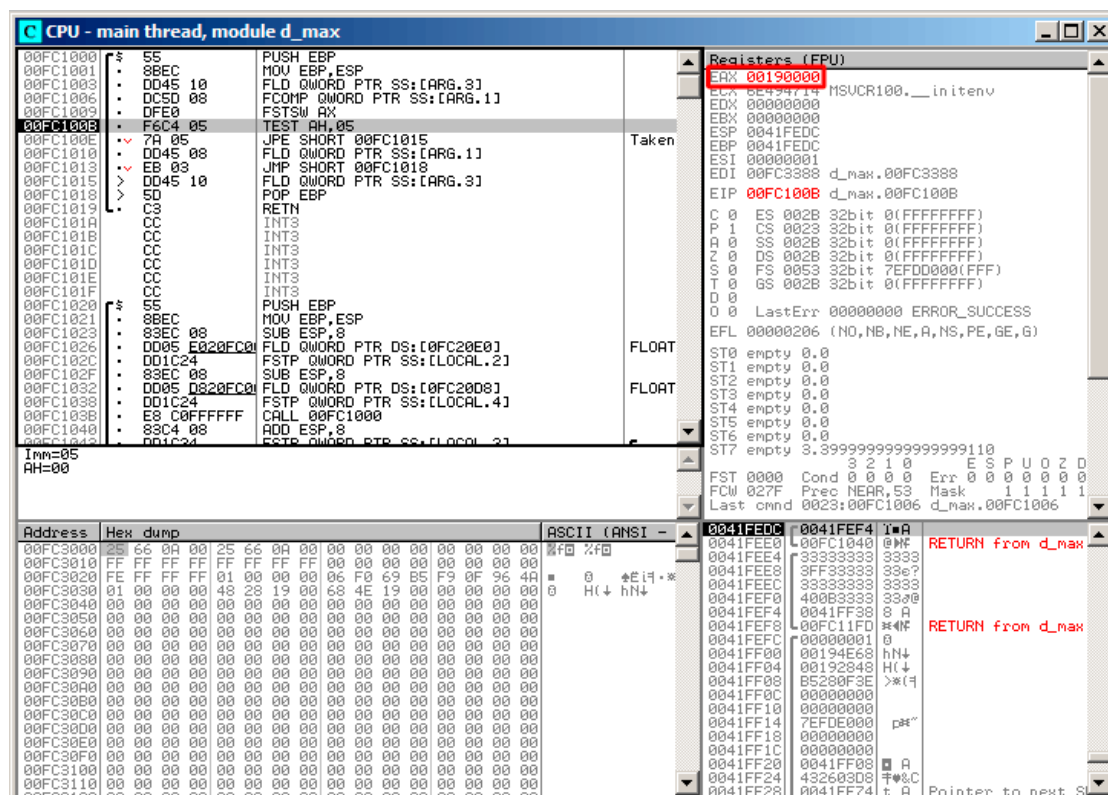


Рис. 1.69: OllyDbg: FNSTSW исполнилась

Видно, что регистр AX содержит нули. Действительно, ведь все condition-флаги тоже содержали нули.

(OllyDbg дизассемблирует команду FNSTSW как FSTSW — это синоним).

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

TEST сработал:

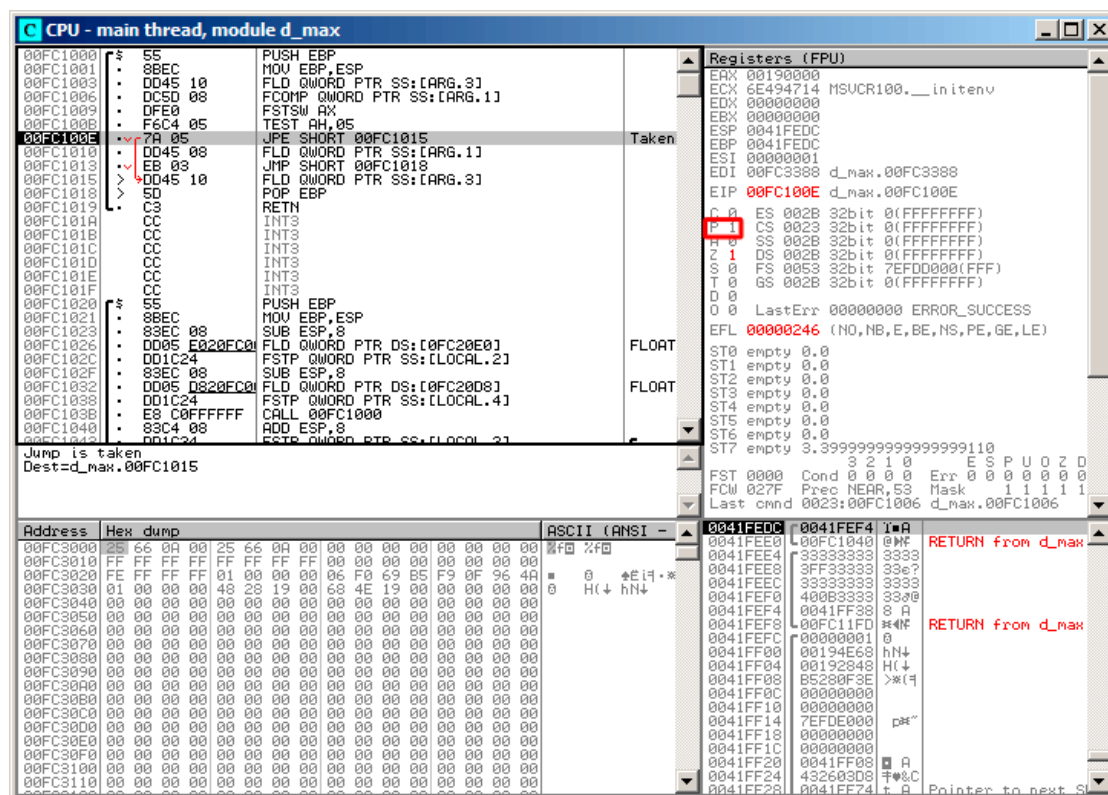


Рис. 1.70: OllyDbg: TEST исполнилась

Флаг PF равен единице. Всё верно: количество выставленных бит в 0 — это 0, а 0 — это четное число.

OllyDbg дизассемблирует JP как [JPE<sup>116</sup>](#) — это синонимы. И она сейчас работает.

<sup>116</sup>Jump Parity Even (инструкция x86)

JPE сработала, FLD загрузила в ST(0) значение  $b(3,4)$ :

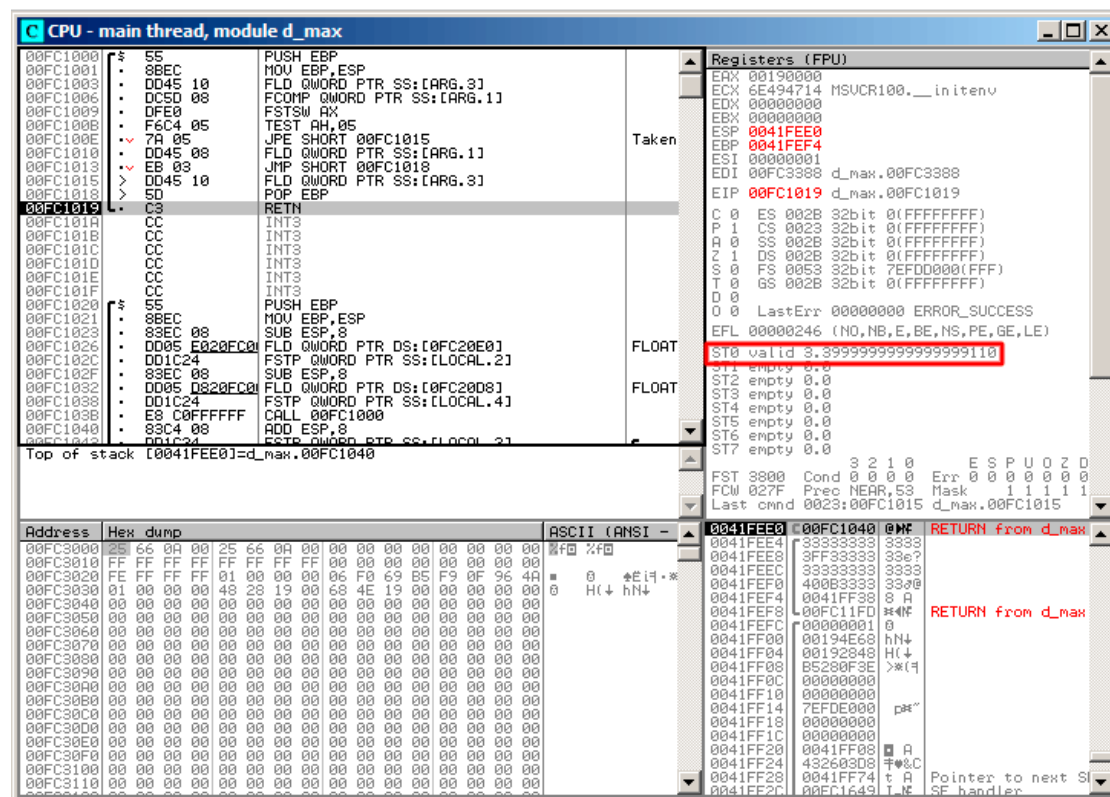


Рис. 1.71: OllyDbg: вторая FLD исполнилась

Функция заканчивает свою работу.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

## Второй пример с OllyDbg: $a=5,6$ и $b=-4$

Загружаем пример в OllyDbg:

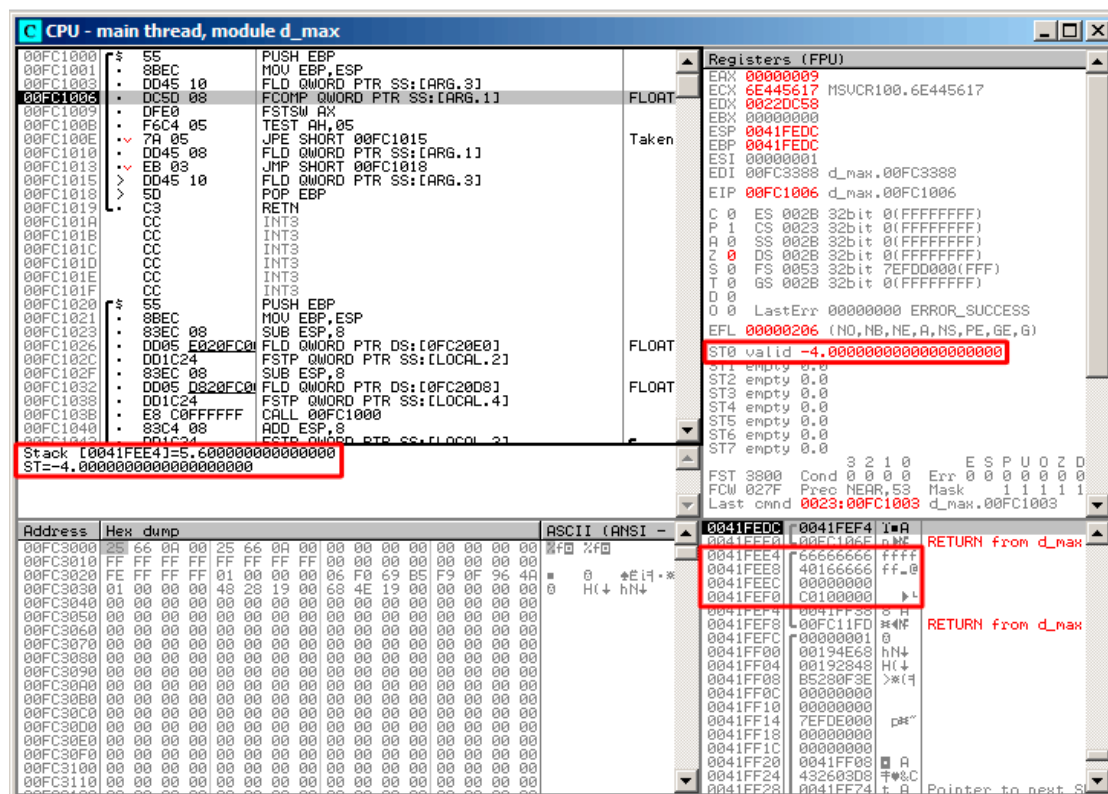


Рис. 1.72: OllyDbg: первая FLD исполнилась

Текущие параметры функции:  $a = 5,6$  и  $b = -4$ .  $b$  (-4) уже загружено в ST(0). Сейчас будет исполняться FCOMP. OllyDbg показывает второй аргумент FCOMP, который сейчас находится в стеке.



FCOMP отработал:

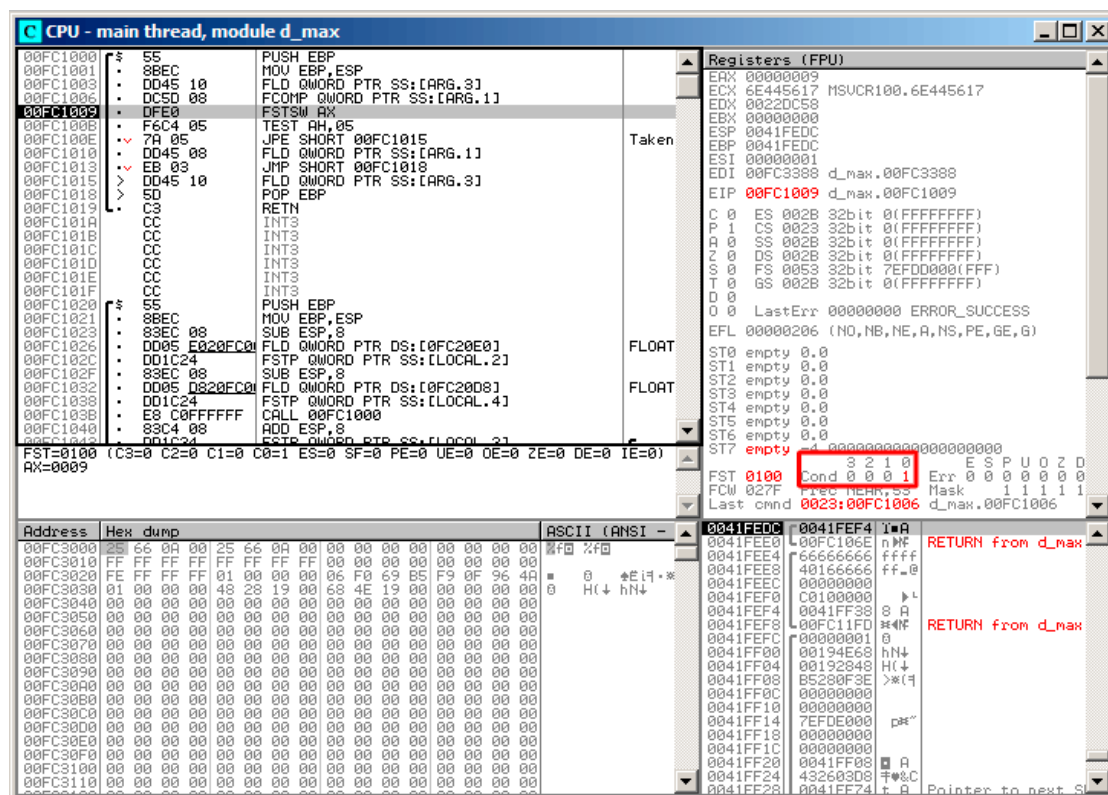


Рис. 1.73: OllyDbg: FCOMP исполнилась

Мы видим значения condition-флагов **FPU**: все нули, кроме C0.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

FNSTSW сработал:

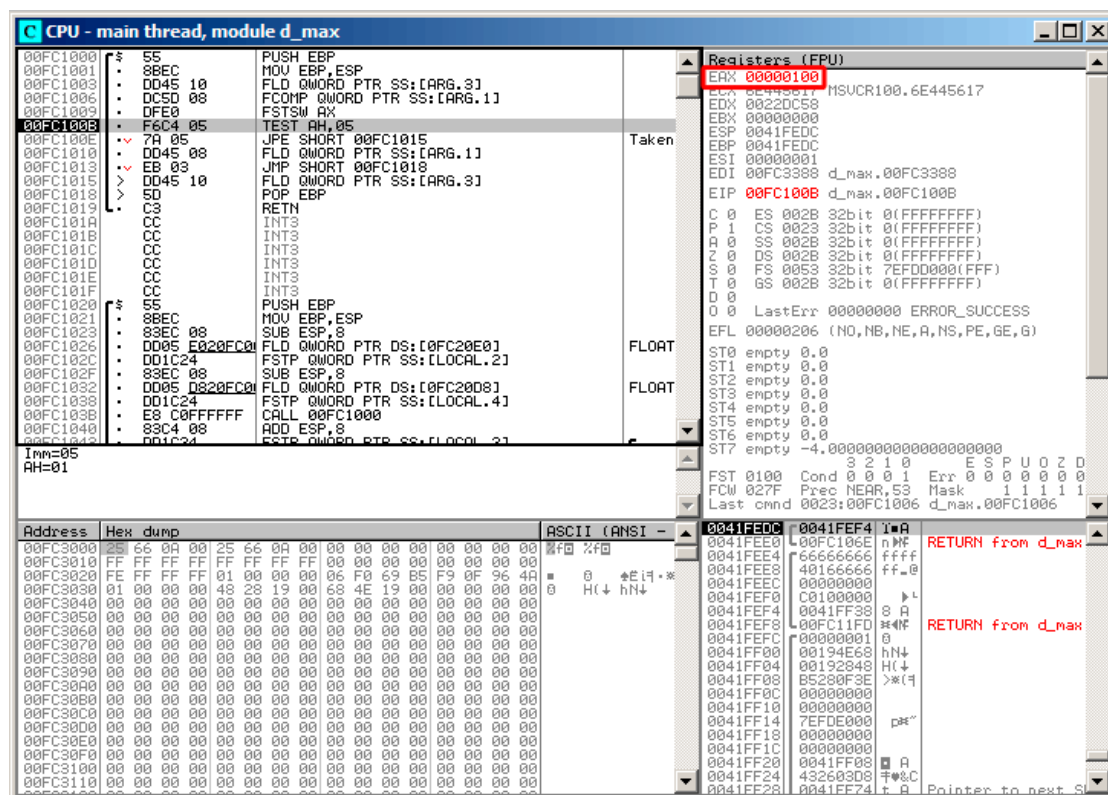


Рис. 1.74: OllyDbg: FNSTSW исполнилась

Видно, что регистр AX содержит 0x100: флаг C0 стал на место 8-го бита.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



TEST сработал:

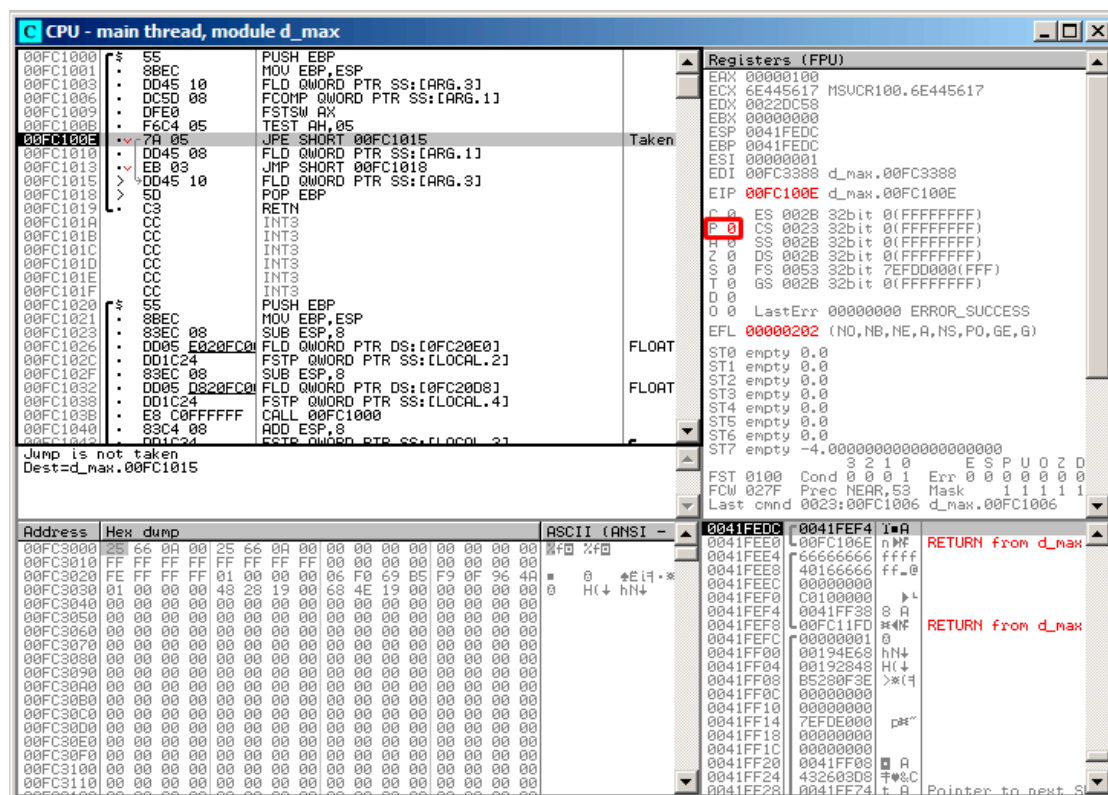


Рис. 1.75: OllyDbg: TEST исполнилась

Флаг PF равен нулю. Всё верно: количество единичных бит в 0x100 — 1, а 1 — нечетное число.

JPE сейчас не сработает.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

**JPE** не сработала, FLD загрузила в ST(0) значение  $a$  (5,6):

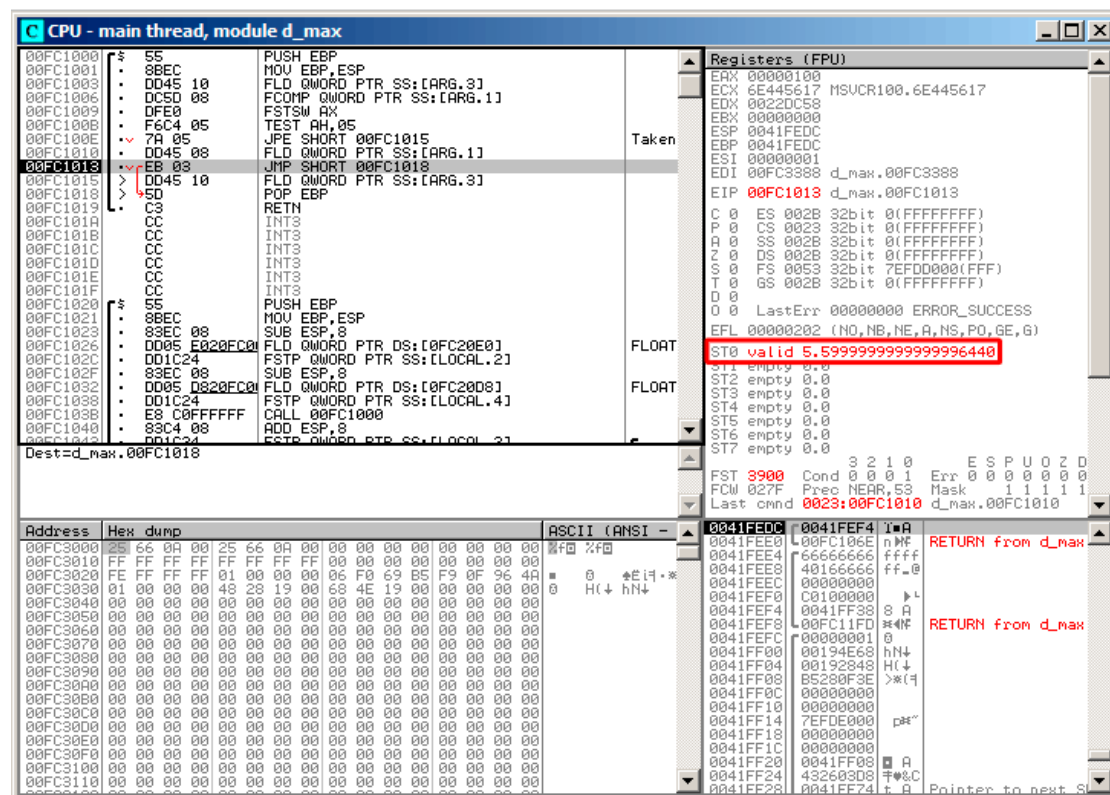


Рис. 1.76: OllyDbg: вторая FLD исполнилась

Функция заканчивает свою работу.

## Оптимизирующий MSVC 2010

### Листинг 1.215: Оптимизирующий MSVC 2010

```

_a$ = 8 ; size = 8
_b$ = 16 ; size = 8
_d_max PROC
    fld     QWORD PTR _b$[esp-4]
    fld     QWORD PTR _a$[esp-4]

; состояние стека сейчас: ST(0) = _a, ST(1) = _b

    fcom    ST(1) ; сравнить _a и ST(1) = (_b)
    fnstsw  ax
    test    ah, 65 ; 00000041H
    ine     SHORT $LN5@_d_max

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

; копировать содержимое ST(0) в ST(1) и вытолкнуть значение из стека,
; оставив _a на вершине
    fstp    ST(1)

; состояние стека сейчас: ST(0) = _a

    ret     0
$LN5@d_max:
; копировать содержимое ST(0) в ST(0) и вытолкнуть значение из стека,
; оставив _b на вершине
    fstp    ST(0)

; состояние стека сейчас: ST(0) = _b

    ret     0
_d_max    ENDP

```

FCOM отличается от FCOMP тем, что просто сравнивает значения и оставляет стек в том же состоянии. В отличие от предыдущего примера, операнды здесь в обратном порядке. Поэтому и результат сравнения в C3/C2/C0 будет отличаться:

- Если  $a > b$ , то биты C3/C2/C0 должны быть выставлены так: 0, 0, 0.
- Если  $b > a$ , то биты будут выставлены так: 0, 0, 1.
- Если  $a = b$ , то биты будут выставлены так: 1, 0, 0.

Инструкция `test ah, 65` как бы оставляет только два бита — C3 и C0. Они оба будут нулями, если  $a > b$ : в таком случае переход JNE не сработает. Далее имеется инструкция `FSTP ST(1)` — эта инструкция копирует значение ST(0) в указанный операнд и выдергивает одно значение из стека. В данном случае, она копирует ST(0) (где сейчас лежит `_a`) в ST(1). После этого на вершине стека два раза лежит `_a`. Затем одно значение выдергивается. После этого в ST(0) остается `_a` и функция завершается.

Условный переход JNE сработает в двух других случаях: если  $b > a$  или  $a = b$ . ST(0) скопируется в ST(0) (как бы холостая операция). Затем одно значение из стека вылетит и на вершине стека останется то, что до этого лежало в ST(1) (то есть `_b`). И функция завершится. Эта инструкция используется здесь видимо потому что в FPU нет другой инструкции, которая просто выдергивает значение из стека и выбрасывает его.

The screenshot shows a Windows XP desktop with a taskbar at the bottom containing icons for Internet Explorer, a folder named 'Program Files', a folder named 'Documents and Settings', a folder named 'My Recent Places', a folder named 'My Computer', a folder named 'My Network Places', a folder named 'Recycle Bin', and a folder named 'Start Menu Programs'. The desktop background is a blue gradient with a faint 'Windows XP' logo.

The main window is a debugger titled 'CPU - main thread, module d\_max'. It is divided into several panes:

- Disassembly Pane:** Shows assembly code for the 'main' function. The code includes instructions like 'FILD QWORD PTR SS:[ARG.3]', 'FILD QWORD PTR SS:[ARG.1]', 'FCOM ST(1)', 'FSTSW AX', 'TEST AH,41', 'JNZ SHORT 00A91014', 'FSTP ST(1)', 'RETN', and 'FSTP ST'. The instruction 'FSTP ST(1)' is highlighted in red.
- Registers (FPU) Pane:** Shows the state of the FPU registers. The 'ST(1)' register is highlighted in red and contains the value '3.3999999999999999560'. The 'ST(0)' register is highlighted in red and contains the value '1.1999999999999999560'.
- Memory Dump Pane:** Shows a memory dump starting at address 00A91000. The dump is organized into columns for Address, Hex dump, and ASCII (ANSI). The first few lines of the dump show the instruction 'FILD QWORD PTR SS:[ARG.3]' repeated.
- Registers (GPR) Pane:** Shows the state of the General Purpose Registers. The 'EAX' register is highlighted in red and contains the value '3.3999999999999999560'.
- Registers (CR) Pane:** Shows the state of the Control Registers. The 'CR2' register is highlighted in red and contains the value '3.3999999999999999560'.
- Registers (DR) Pane:** Shows the state of the Debug Registers. The 'DR0' register is highlighted in red and contains the value '3.3999999999999999560'.
- Registers (XMM) Pane:** Shows the state of the XMM registers. The 'XMM0' register is highlighted in red and contains the value '3.3999999999999999560'.
- Registers (MMX) Pane:** Shows the state of the MMX registers. The 'MMX0' register is highlighted in red and contains the value '3.3999999999999999560'.
- Registers (SSE) Pane:** Shows the state of the SSE registers. The 'SSE0' register is highlighted in red and contains the value '3.3999999999999999560'.
- Registers (FPU) Pane:** Shows the state of the FPU registers. The 'ST(1)' register is highlighted in red and contains the value '3.3999999999999999560'.
- Registers (CR) Pane:** Shows the state of the Control Registers. The 'CR2' register is highlighted in red and contains the value '3.3999999999999999560'.
- Registers (DR) Pane:** Shows the state of the Debug Registers. The 'DR0' register is highlighted in red and contains the value '3.3999999999999999560'.
- Registers (XMM) Pane:** Shows the state of the XMM registers. The 'XMM0' register is highlighted in red and contains the value '3.3999999999999999560'.
- Registers (MMX) Pane:** Shows the state of the MMX registers. The 'MMX0' register is highlighted in red and contains the value '3.3999999999999999560'.
- Registers (SSE) Pane:** Shows the state of the SSE registers. The 'SSE0' register is highlighted in red and contains the value '3.3999999999999999560'.

The command prompt window shows the command 'C:\Program Files\Internet Explorer\iexplore.exe /e http://www.microsoft.com/windowsxp/choice/default.asp /s C:\Program Files\Internet Explorer\iexplore.exe /t http://www.microsoft.com/windowsxp/choice/default.asp'.

Сейчас будет исполняться FC0M: OllyDbg показывает содержимое ST(0) и ST(1) для удобства.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо замечания, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

FCOM сработала:

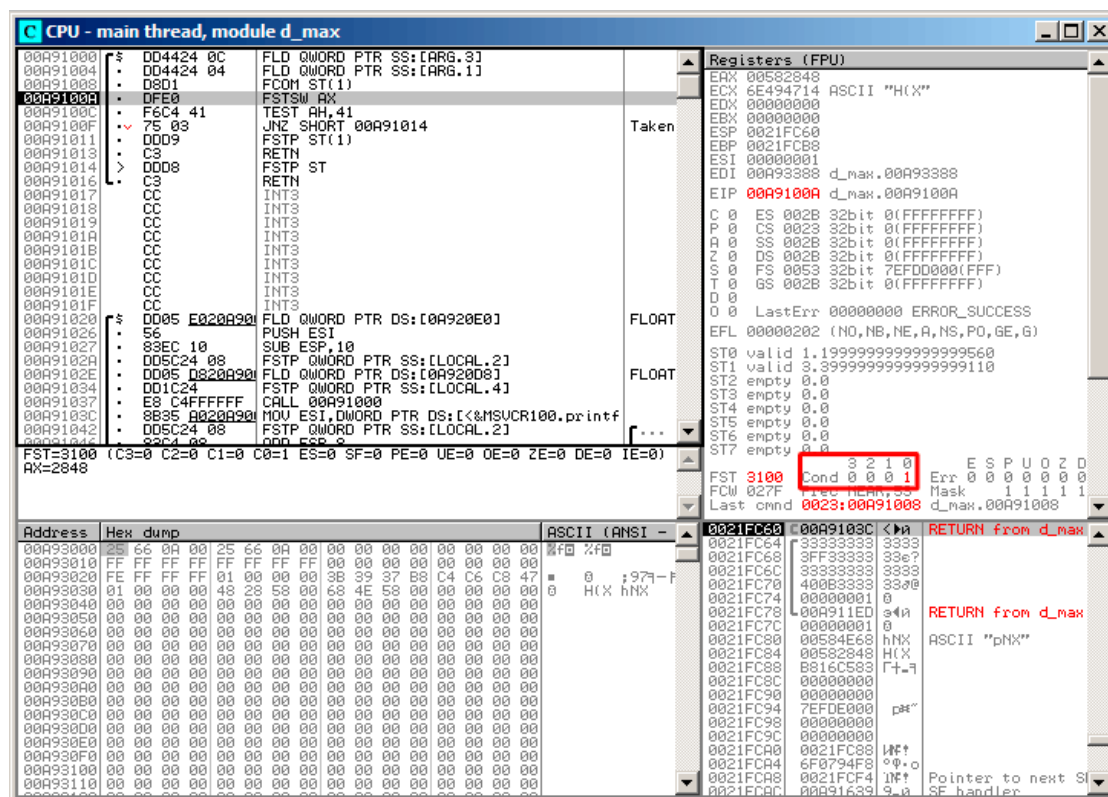


Рис. 1.78: OllyDbg: FCOM исполнилась

C0 установлен, остальные флаги сброшены.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

FNSTSW сработала, AX=0x3100:

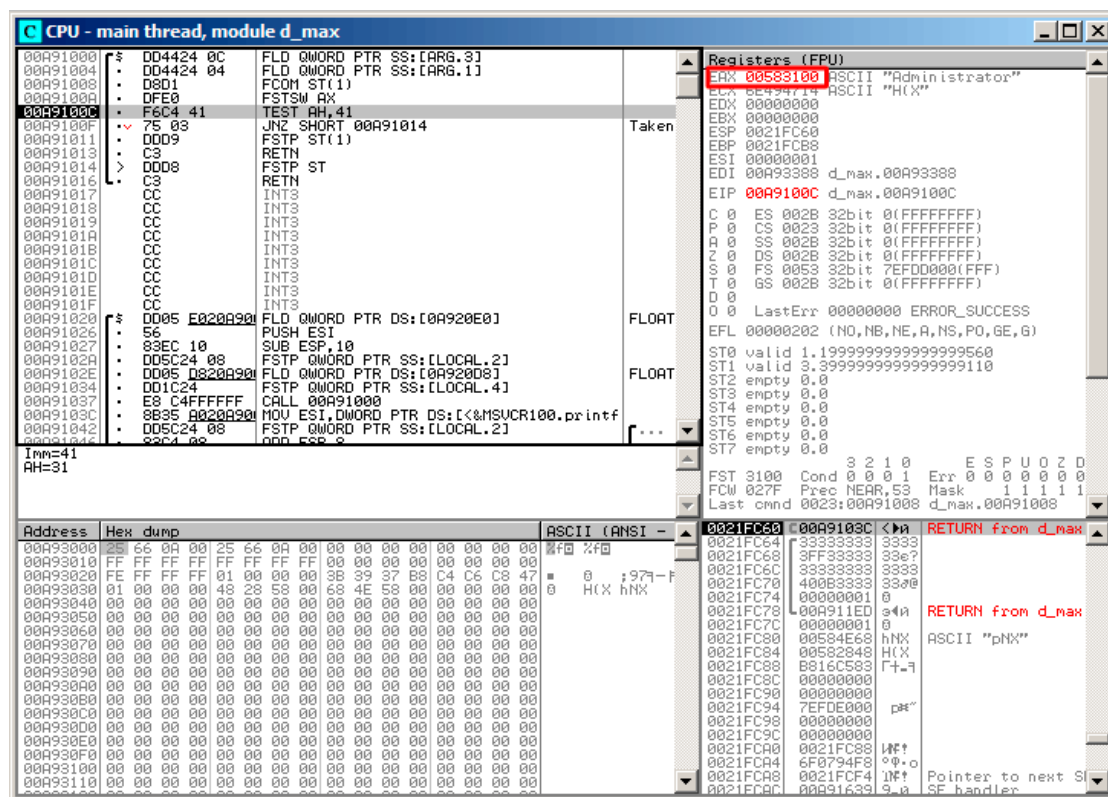


Рис. 1.79: OllyDbg: FNSTSW исполнилась

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

TEST сработала:

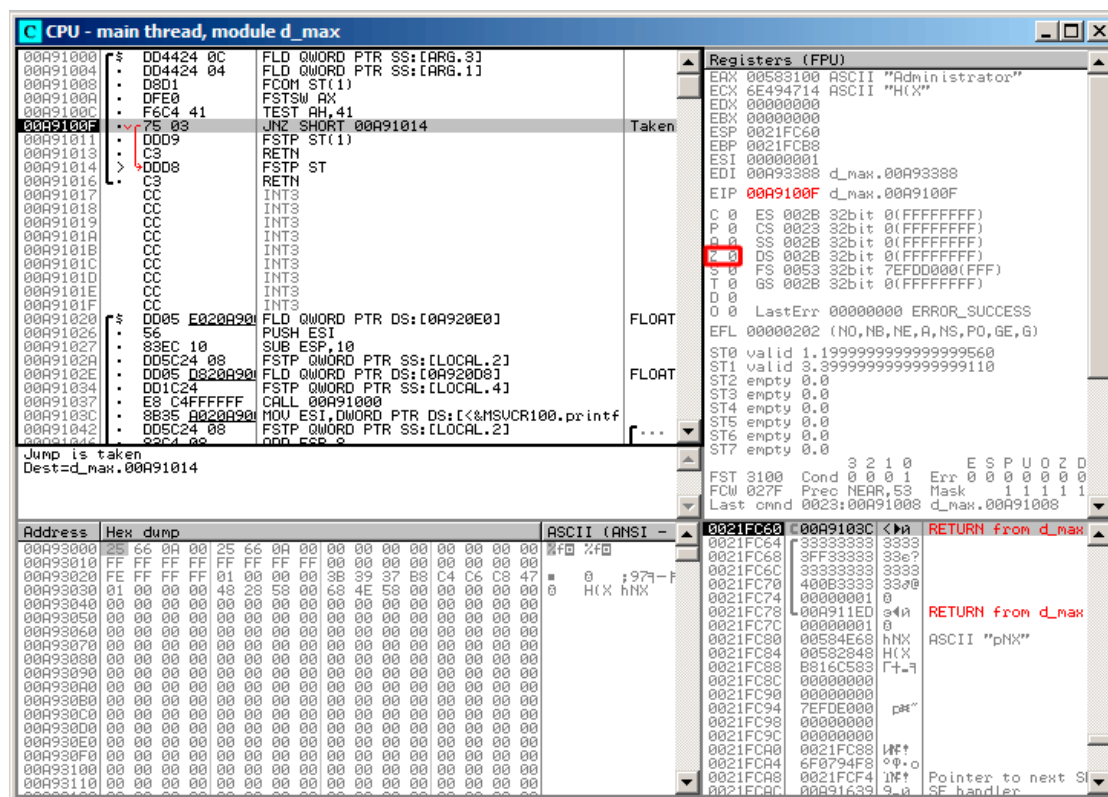


Рис. 1.80: OllyDbg: TEST исполнилась

ZF=0, переход сейчас произойдет.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



FSTP ST (или FSTP ST(0)) сработала — 1,2 было вытолкнуто из стека, и на вершине осталось 3,4:

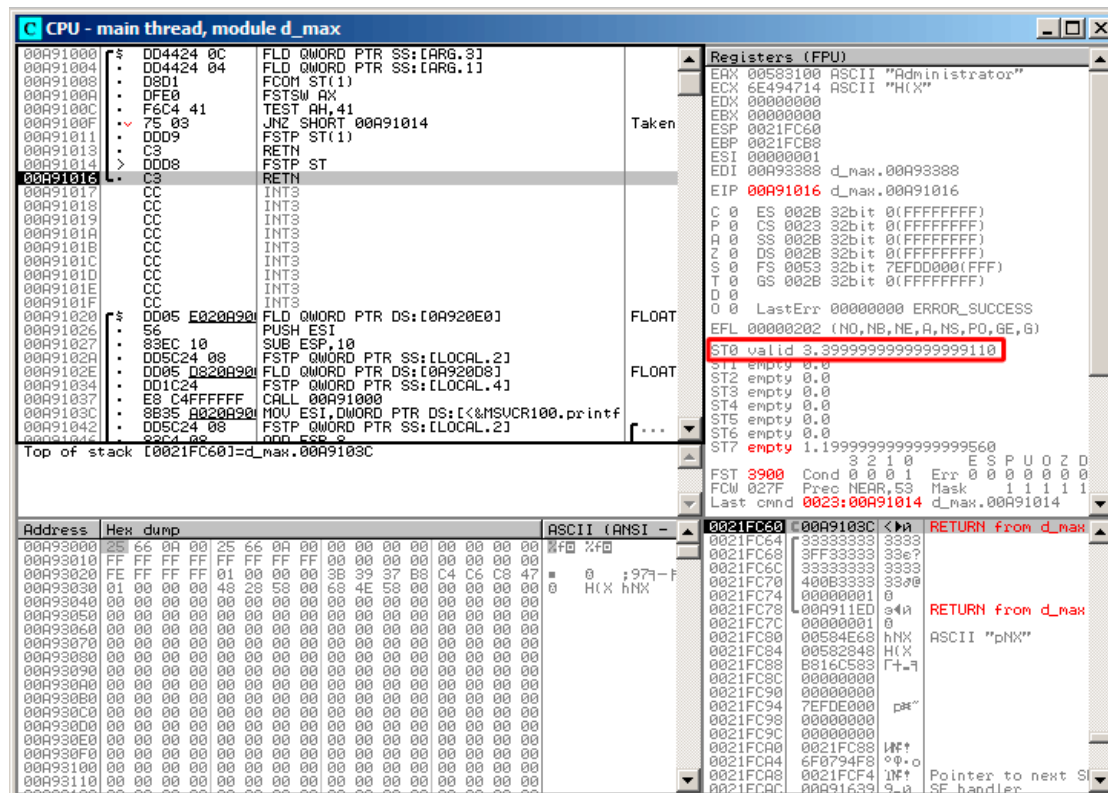


Рис. 1.81: OllyDbg: FSTP исполнилась

Видно, что инструкция FSTP ST работает просто как выталкивание одного значения из FPU-стека.



## Второй пример с OllyDbg: $a=5,6$ и $b=-4$

Обе FLD отработали:

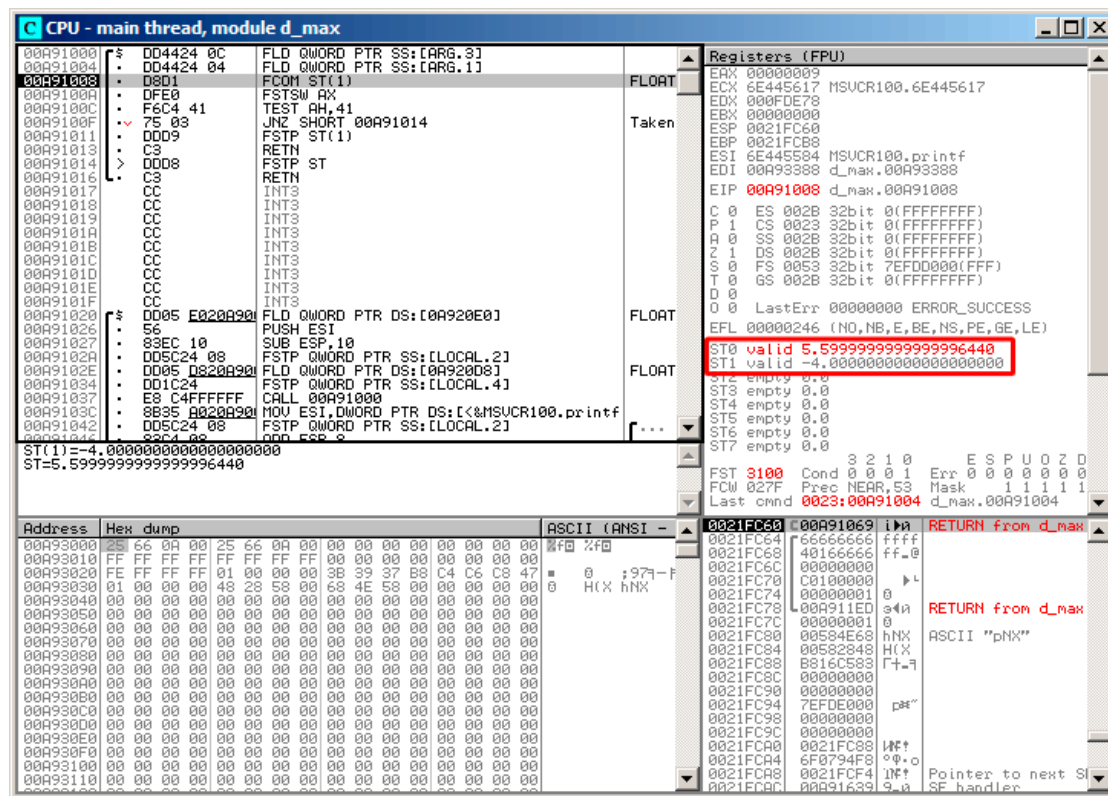


Рис. 1.82: OllyDbg: обе FLD исполнились

Сейчас будет исполняться FCOM.

FCOM сработала:

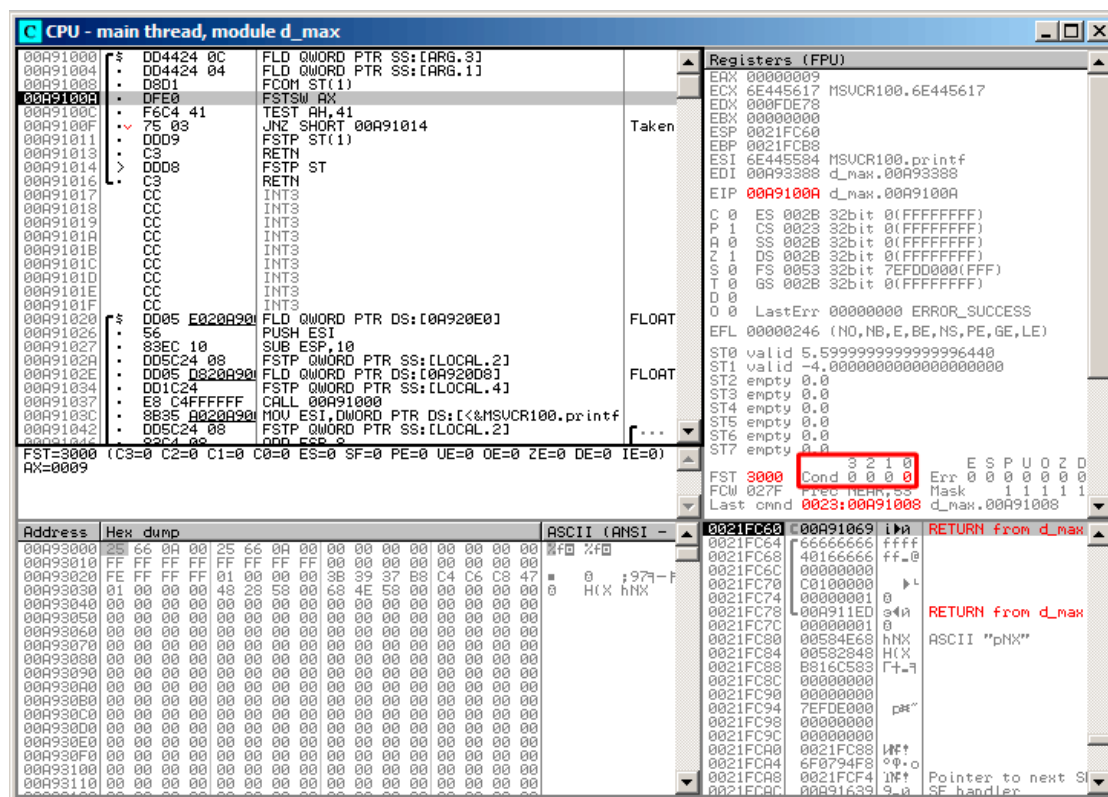


Рис. 1.83: OllyDbg: FCOM исполнялась

Все condition-флаги сброшены.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

FNSTSW сработала, AX=0x3000:

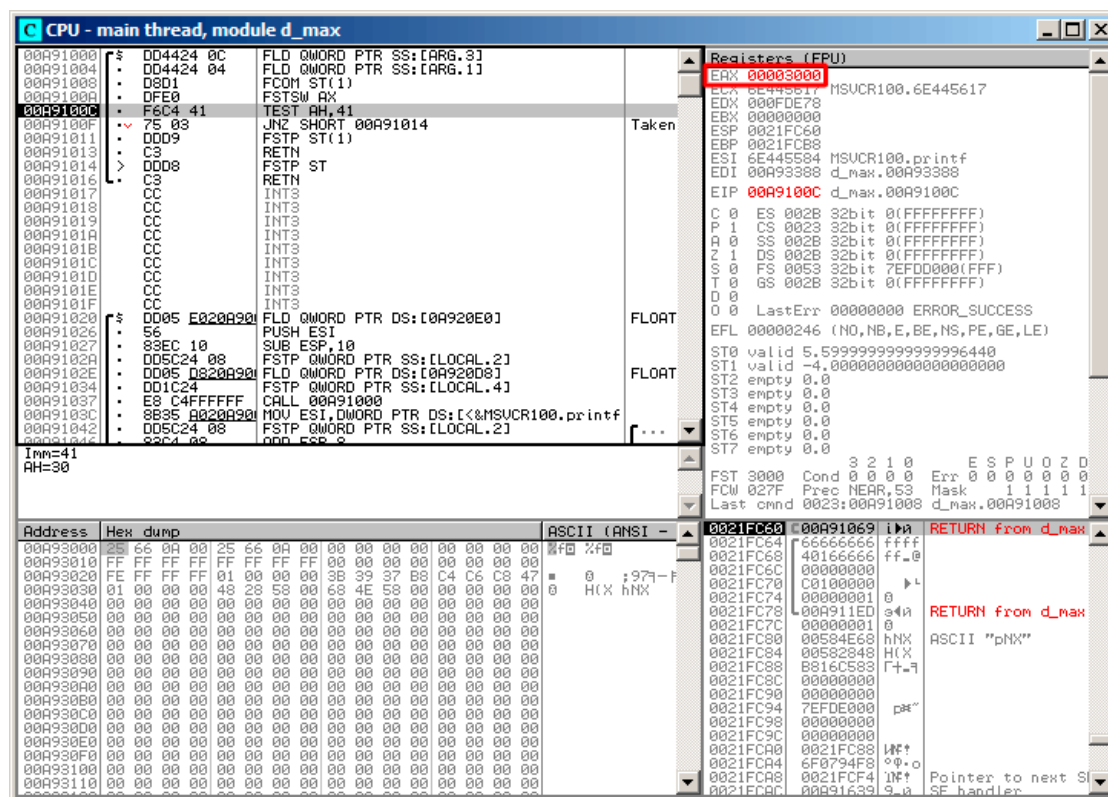


Рис. 1.84: OllyDbg: FNSTSW исполнилась

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

TEST работала:

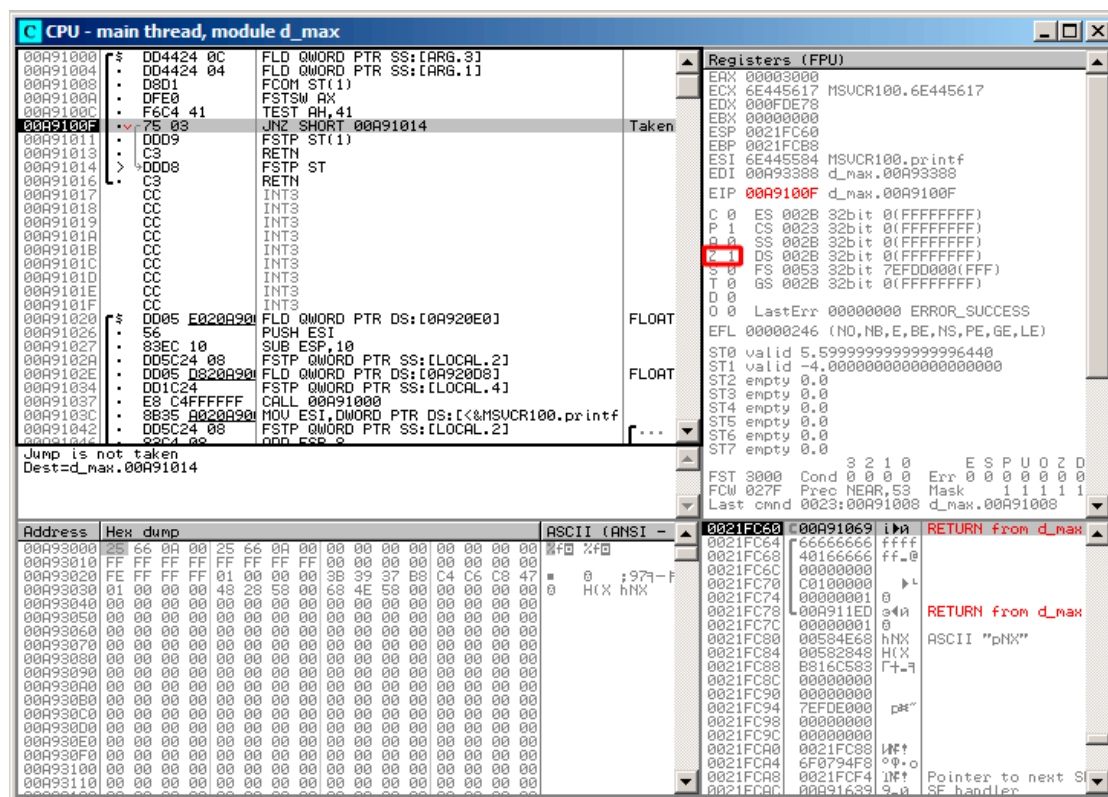


Рис. 1.85: OllyDbg: TEST исполнилась

ZF=1, переход сейчас не произойдет.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

FSTP ST(1) сработала: на вершине FPU-стека осталось значение 5,6.

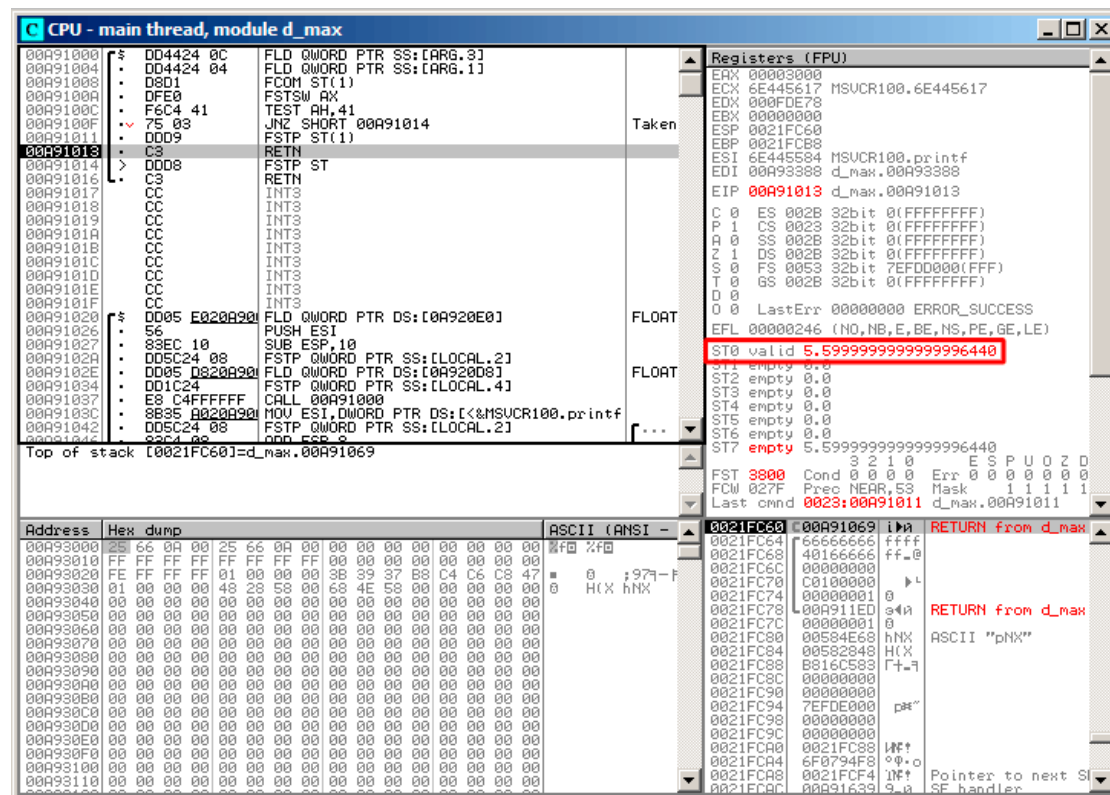


Рис. 1.86: OllyDbg: FSTP исполнялась

Видно, что инструкция FSTP ST(1) работает так: оставляет значение на вершине стека, но обнуляет регистр ST(1).

## GCC 4.4.1

Листинг 1.216: GCC 4.4.1

```
d_max proc near

b                = qword ptr -10h
a                = qword ptr -8
a_first_half     = dword ptr 8
a_second_half    = dword ptr 0Ch
b_first_half     = dword ptr 10h
b_second_half    = dword ptr 14h

    push    ebp
    mov     ebp, esp
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    sub     esp, 10h

; переложим a и b в локальный стек:

    mov     eax, [ebp+a_first_half]
    mov     dword ptr [ebp+a], eax
    mov     eax, [ebp+a_second_half]
    mov     dword ptr [ebp+a+4], eax
    mov     eax, [ebp+b_first_half]
    mov     dword ptr [ebp+b], eax
    mov     eax, [ebp+b_second_half]
    mov     dword ptr [ebp+b+4], eax

; загружаем a и b в стек FPU:

    fld     [ebp+a]
    fld     [ebp+b]

; текущее состояние стека: ST(0) - b; ST(1) - a

    fxch    st(1) ; эта инструкция меняет ST(1) и ST(0) местами

; текущее состояние стека: ST(0) - a; ST(1) - b

    fucomp  ; сравнить a и b и выдернуть из стека два значения, т.е. a и b
    fnstsw  ax ; записать статус FPU в AX
    sahf    ; загрузить состояние флагов SF, ZF, AF, PF, и CF из AH
    setnbe  al ; записать 1 в AL, если CF=0 и ZF=0
    test    al, al ; AL==0 ?
    jz      short loc_8048453 ; да
    fld     [ebp+a]
    jmp     short locret_8048456

loc_8048453:
    fld     [ebp+b]

locret_8048456:
    leave
    retn
d_max endp

```

FUCOMPP — это почти то же что и FCOM, только выкидывает из стека оба значения после сравнения, а также несколько иначе реагирует на «не-числа».

Немного о не-числах.

FPU умеет работать со специальными переменными, которые числами не являются и называются «не числа» или NaN. Это бесконечность, результат деления на ноль, и так далее. Нечисла бывают «тихие» и «сигнализирующие». С первыми можно продолжать работать и далее, а вот если вы попытаетесь совершить какую-то операцию с сигнализирующим нечислом, то сработает исключение.

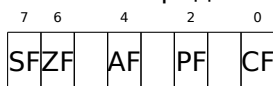
Так вот, FCOM вызовет исключение если любой из операндов какое-либо нечисло. FUCOM же вызовет исключение только если один из операндов именно «сиг-

---

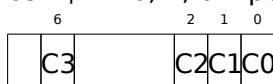
Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

нализирующее нечисло».

Далее мы видим SAHF (*Store AH into Flags*) — это довольно редкая инструкция в коде, не использующим FPU. 8 бит из AH перекладываются в младшие 8 бит регистра статуса процессора в таком порядке:



Вспомним, что FNSTSW перегружает интересующие нас биты C3/C2/C0 в AH, и соответственно они будут в позициях 6, 2, 0 в регистре AH:



Иными словами, пара инструкций `fnstsw ax / sahf` перекладывает биты C3/C2/C0 в флаги ZF, PF, CF.

Теперь снова вспомним, какие значения бит C3/C2/C0 будут при каких результатах сравнения:

- Если  $a$  больше  $b$  в нашем случае, то биты C3/C2/C0 должны быть выставлены так: 0, 0, 0.
- Если  $a$  меньше  $b$ , то биты будут выставлены так: 0, 0, 1.
- Если  $a = b$ , то так: 1, 0, 0.

Иными словами, после трех инструкций `FUCOMPP/FNSTSW/SAHF` возможны такие состояния флагов:

- Если  $a > b$  в нашем случае, то флаги будут выставлены так: ZF=0, PF=0, CF=0.
- Если  $a < b$ , то флаги будут выставлены так: ZF=0, PF=0, CF=1.
- Если  $a = b$ , то так: ZF=1, PF=0, CF=0.

Инструкция `SETNBE` выставит в AL единицу или ноль в зависимости от флагов и условий. Это почти аналог `JNBE`, за тем лишь исключением, что `SETcc`<sup>117</sup> выставляет 1 или 0 в AL, а `Jcc` делает переход или нет. `SETNBE` запишет 1 только если CF=0 и ZF=0. Если это не так, то запишет 0 в AL.

CF будет 0 и ZF будет 0 одновременно только в одном случае: если  $a > b$ .

Тогда в AL будет записана 1, последующий условный переход `JZ` выполнен не будет и функция вернет `_a`. В остальных случаях, функция вернет `_b`.

### Оптимизирующий GCC 4.4.1

Листинг 1.217: Оптимизирующий GCC 4.4.1

```
public d_max
proc near
d_max
```

<sup>117</sup>cc это *condition code*

```

arg_0      = qword ptr 8
arg_8      = qword ptr 10h

        push    ebp
        mov     ebp, esp
        fld     [ebp+arg_0] ; _a
        fld     [ebp+arg_8] ; _b

; состояние стека сейчас: ST(0) = _b, ST(1) = _a
        fxch    st(1)

; состояние стека сейчас: ST(0) = _a, ST(1) = _b
        fucom   st(1) ; сравнить _a и _b
        fnstsw  ax
        sahf
        ja      short loc_8048448

; записать ST(0) в ST(0) (холостая операция),
; выкинуть значение лежащее на вершине стека,
; оставить _b на вершине стека
        fstp    st
        jmp     short loc_804844A

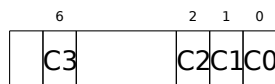
loc_8048448:
; записать _a в ST(1), выкинуть значение лежащее на вершине стека, оставить
; _a на вершине стека
        fstp    st(1)

loc_804844A:
        pop     ebp
        retn
d_max    endp

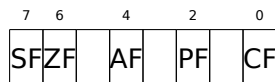
```

Почти всё что здесь есть, уже описано мною, кроме одного: использование JA после SAHF. Действительно, инструкции условных переходов «больше», «меньше» и «равно» для сравнения беззнаковых чисел (а это JA, JAE, JB, JBE, JE/JZ, JNA, JNAE, JNB, JNBE, JNE/JNZ) проверяют только флаги CF и ZF.

Вспомним, как биты C3/C2/C0 располагаются в регистре AH после исполнения FSTSW/FNSTSW:



Вспомним также, как располагаются биты из AH во флагах CPU после исполнения SAHF:



Биты C3 и C0 после сравнения переключаются в флаги ZF и CF так, что перенумерованные инструкции переходов могут работать. работает, если CF и ZF



обнулены.

Таким образом, перечисленные инструкции условного перехода можно использовать после инструкций FNSTSW/SAHF.

Может быть, биты статуса FPU C3/C2/C0 преднамеренно были размещены таким образом, чтобы переноситься на базовые флаги процессора без перестановок?

### GCC 4.8.1 с оптимизацией -O3

В линейке процессоров P6 от Intel появились новые FPU-инструкции<sup>118</sup>. Это FUCOMI (сравнить операнды и выставить флаги основного CPU) и FCMOVss (работает как CMOVss, но на регистрах FPU). Очевидно, разработчики GCC решили отказаться от поддержки процессоров до линейки P6 (ранние Pentium, 80486, итд.).

И кстати, FPU уже давно не отдельная часть процессора в линейке P6, так что флаги основного CPU можно модифицировать из FPU.

Вот что имеем:

Листинг 1.218: Оптимизирующий GCC 4.8.1

```
fld    QWORD PTR [esp+4]      ; загрузить "a"
fld    QWORD PTR [esp+12]     ; загрузить "b"
; ST0=b, ST1=a
fxch   st(1)
; ST0=a, ST1=b
; сравнить "a" и "b"
fucomi st, st(1)
; скопировать ST1 (там "b") в ST0 если a<=b
; в противном случае, оставить "a" в ST0
fcmovbe st, st(1)
; выбросить значение из ST1
fstp   st(1)
ret
```

Не совсем понимаю, зачем здесь FXCH (поменять местами операнды).

От нее легко избавиться поменяв местами инструкции FLD либо заменив FCMOVBE (*below or equal* — меньше или равно) на FCMOVA (*above* — больше).

Должно быть, неаккуратность компилятора.

Так что FUCOMI сравнивает ST(0) (*a*) и ST(1) (*b*) и затем устанавливает флаги основного CPU. FCMOVBE проверяет флаги и копирует ST(1) (в тот момент там находится *b*) в ST(0) (там *a*) если  $ST0(a) \leq ST1(b)$ . В противном случае ( $a > b$ ), она оставляет *a* в ST(0).

Последняя FSTP оставляет содержимое ST(0) на вершине стека, выбрасывая содержимое ST(1).

Попробуем оттрассировать функцию в GDB:

<sup>118</sup>Начиная с Pentium Pro, Pentium-II, итд.

## Листинг 1.219: Оптимизирующий GCC 4.8.1 and GDB

```

1 dennis@ubuntuvm:~/polygon$ gcc -O3 d_max.c -o d_max -fno-inline
2 dennis@ubuntuvm:~/polygon$ gdb d_max
3 GNU gdb (GDB) 7.6.1-ubuntu
4 ...
5 Reading symbols from /home/dennis/polygon/d_max...(no debugging symbols
   ↳ found)...done.
6 (gdb) b d_max
7 Breakpoint 1 at 0x80484a0
8 (gdb) run
9 Starting program: /home/dennis/polygon/d_max
10
11 Breakpoint 1, 0x080484a0 in d_max ()
12 (gdb) ni
13 0x080484a4 in d_max ()
14 (gdb) disas $eip
15 Dump of assembler code for function d_max:
16     0x080484a0 <+0>:    fldl    0x4(%esp)
17 => 0x080484a4 <+4>:    fldl    0xc(%esp)
18     0x080484a8 <+8>:    fxch    %st(1)
19     0x080484aa <+10>:   fucomi  %st(1),%st
20     0x080484ac <+12>:   fcmovbe %st(1),%st
21     0x080484ae <+14>:   fstp    %st(1)
22     0x080484b0 <+16>:   ret
23 End of assembler dump.
24 (gdb) ni
25 0x080484a8 in d_max ()
26 (gdb) info float
27   R7: Valid    0x3fff99999999999800 +1.19999999999999956
28 =>R6: Valid    0x4000d99999999999800 +3.39999999999999911
29   R5: Empty    0x000000000000000000
30   R4: Empty    0x000000000000000000
31   R3: Empty    0x000000000000000000
32   R2: Empty    0x000000000000000000
33   R1: Empty    0x000000000000000000
34   R0: Empty    0x000000000000000000
35
36 Status Word:    0x3000
37                TOP: 6
38 Control Word:   0x037f    IM DM ZM OM UM PM
39                PC: Extended Precision (64-bits)
40                RC: Round to nearest
41 Tag Word:       0x0fff
42 Instruction Pointer: 0x73:0x080484a4
43 Operand Pointer:  0x7b:0xbffff118
44 Opcode:         0x0000
45 (gdb) ni
46 0x080484aa in d_max ()
47 (gdb) info float
48   R7: Valid    0x4000d99999999999800 +3.39999999999999911
49 =>R6: Valid    0x3fff99999999999800 +1.19999999999999956
50   R5: Empty    0x000000000000000000
51   R4: Empty    0x000000000000000000

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

52  R3: Empty  0x00000000000000000000
53  R2: Empty  0x00000000000000000000
54  R1: Empty  0x00000000000000000000
55  R0: Empty  0x00000000000000000000
56
57  Status Word:      0x3000
58                      TOP: 6
59  Control Word:     0x037f   IM DM ZM OM UM PM
60                      PC: Extended Precision (64-bits)
61                      RC: Round to nearest
62  Tag Word:         0x0fff
63  Instruction Pointer: 0x73:0x080484a8
64  Operand Pointer:   0x7b:0xbffff118
65  Opcode:           0x0000
66  (gdb) disas $eip
67  Dump of assembler code for function d_max:
68      0x080484a0 <+0>:   fldl   0x4(%esp)
69      0x080484a4 <+4>:   fldl   0xc(%esp)
70      0x080484a8 <+8>:   fxch   %st(1)
71  => 0x080484aa <+10>:  fucomi %st(1),%st
72      0x080484ac <+12>:  fcmovbe %st(1),%st
73      0x080484ae <+14>:  fstp   %st(1)
74      0x080484b0 <+16>:  ret
75  End of assembler dump.
76  (gdb) ni
77  0x080484ac in d_max ()
78  (gdb) info registers
79  eax                0x1          1
80  ecx                0xbffff1c4    -1073745468
81  edx                0x8048340     134513472
82  ebx                0xb7fbf000    -1208225792
83  esp                0xbffff10c    0xbffff10c
84  ebp                0xbffff128    0xbffff128
85  esi                0x0           0
86  edi                0x0           0
87  eip                0x80484ac     0x80484ac <d_max+12>
88  eflags             0x203        [ CF IF ]
89  cs                  0x73         115
90  ss                  0x7b         123
91  ds                  0x7b         123
92  es                  0x7b         123
93  fs                  0x0           0
94  gs                  0x33         51
95  (gdb) ni
96  0x080484ae in d_max ()
97  (gdb) info float
98      R7: Valid  0x4000d99999999999800 +3.39999999999999911
99  =>R6: Valid  0x4000d99999999999800 +3.39999999999999911
100     R5: Empty  0x00000000000000000000
101     R4: Empty  0x00000000000000000000
102     R3: Empty  0x00000000000000000000
103     R2: Empty  0x00000000000000000000
104     R1: Empty  0x00000000000000000000

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

105 R0: Empty 0x00000000000000000000
106
107 Status Word: 0x3000
108 TOP: 6
109 Control Word: 0x037f IM DM ZM OM UM PM
110 PC: Extended Precision (64-bits)
111 RC: Round to nearest
112 Tag Word: 0x0fff
113 Instruction Pointer: 0x73:0x080484ac
114 Operand Pointer: 0x7b:0xbffff118
115 Opcode: 0x0000
116 (gdb) disas $eip
117 Dump of assembler code for function d_max:
118 0x080484a0 <+0>: fldl 0x4(%esp)
119 0x080484a4 <+4>: fldl 0xc(%esp)
120 0x080484a8 <+8>: fxch %st(1)
121 0x080484aa <+10>: fucomi %st(1),%st
122 0x080484ac <+12>: fcmovbe %st(1),%st
123 => 0x080484ae <+14>: fstp %st(1)
124 0x080484b0 <+16>: ret
125 End of assembler dump.
126 (gdb) ni
127 0x080484b0 in d_max ()
128 (gdb) info float
129 =>R7: Valid 0x4000d99999999999800 +3.39999999999999911
130 R6: Empty 0x4000d99999999999800
131 R5: Empty 0x00000000000000000000
132 R4: Empty 0x00000000000000000000
133 R3: Empty 0x00000000000000000000
134 R2: Empty 0x00000000000000000000
135 R1: Empty 0x00000000000000000000
136 R0: Empty 0x00000000000000000000
137
138 Status Word: 0x3800
139 TOP: 7
140 Control Word: 0x037f IM DM ZM OM UM PM
141 PC: Extended Precision (64-bits)
142 RC: Round to nearest
143 Tag Word: 0x3fff
144 Instruction Pointer: 0x73:0x080484ae
145 Operand Pointer: 0x7b:0xbffff118
146 Opcode: 0x0000
147 (gdb) quit
148 A debugging session is active.
149
150 Inferior 1 [process 30194] will be killed.
151
152 Quit anyway? (y or n) y
153 dennis@ubuntuvms:~/polygon$

```

Используя «ni», дадим первым двум инструкциям FLD исполниться.

Посмотрим регистры FPU (строка 33).

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Как уже было указано ранее, регистры FPU это скорее кольцевой буфер, нежели стек (1.25.5 (стр. 290)). И GDB показывает не регистры STx, а внутренние регистры FPU (Rx). Стрелка (на строке 35) указывает на текущую вершину стека.

Вы можете также увидеть содержимое регистра TOP в «Status Word» (строка 36-37). Там сейчас 6, так что вершина стека сейчас указывает на внутренний регистр 6.

Значения *a* и *b* меняются местами после исполнения FXCH (строка 54).

FUCOMI исполнилась (строка 83). Посмотрим флаги: CF выставлен (строка 95).

FCMOVBE действительно скопировал значение *b* (см. строку 104).

FSTP оставляет одно значение на вершине стека (строка 139). Значение TOP теперь 7, так что вершина FPU-стека указывает на внутренний регистр 7.

## ARM

### Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим ARM)

Листинг 1.220: Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим ARM)

VMOV	D16, R2, R3 ; b
VMOV	D17, R0, R1 ; a
VCMPE.F64	D17, D16
VMRS	APSR_nzcv, FPSCR
VMOVGT.F64	D16, D17 ; скопировать "a" в D16
VMOV	R0, R1, D16
BX	LR

Очень простой случай. Входные величины помещаются в D17 и D16 и сравниваются при помощи инструкции VCMPE. Как и в сопроцессорах x86, сопроцессор в ARM имеет свой собственный регистр статуса и флагов (FPSCR<sup>119</sup>), потому что есть необходимость хранить специфичные для его работы флаги.

И так же, как и в x86, в ARM нет инструкций условного перехода, проверяющих биты в регистре статуса сопроцессора. Поэтому имеется инструкция VMRS, копирующая 4 бита (N, Z, C, V) из статуса сопроцессора в биты *общего* статуса (регистр APSR<sup>120</sup>).

VMOVGT это аналог MOVGT, инструкция для D-регистров, срабатывающая, если при сравнении один операнд был больше чем второй (*GT* — *Greater Than*).

Если она сработает, в D16 запишется значение *a*, лежащее в тот момент в D17. В обратном случае в D16 остается значение *b*.

Предпоследняя инструкция VMOV готовит то, что было в D16, для возврата через пару регистров R0 и R1.

<sup>119</sup>(ARM) Floating-Point Status and Control Register

<sup>120</sup>(ARM) Application Program Status Register

**Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим Thumb-2)**

Листинг 1.221: Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим Thumb-2)

VMOV	D16, R2, R3 ; b
VMOV	D17, R0, R1 ; a
VCMPE.F64	D17, D16
VMRS	APSR_nzcv, FPSCR
IT GT	
VMOVGT.F64	D16, D17
VMOV	R0, R1, D16
BX	LR

Почти то же самое, что и в предыдущем примере, за парой отличий. Как мы уже знаем, многие инструкции в режиме ARM можно дополнять условием. Но в режиме Thumb такого нет. В 16-битных инструкций просто нет места для лишних 4 битов, при помощи которых можно было бы закодировать условие выполнения.

Поэтому в Thumb-2 добавили возможность дополнять Thumb-инструкции условиями. В листинге, сгенерированном при помощи [IDA](#), мы видим инструкцию VMOVGT, такую же как и в предыдущем примере.

В реальности там закодирована обычная инструкция VMOV, просто [IDA](#) добавила суффикс -GT к ней, потому что перед этой инструкцией стоит IT GT.

Инструкция IT определяет так называемый *if-then block*. После этой инструкции можно указывать до четырех инструкций, к каждой из которых будет добавлен суффикс условия.

В нашем примере IT GT означает, что следующая за ней инструкция будет исполнена, если условие GT (*Greater Than*) справедливо.

Теперь более сложный пример. Кстати, из Angry Birds (для iOS):

Листинг 1.222: Angry Birds Classic

...	
ITE NE	
VMOVNE	R2, R3, D16
VMOVEQ	R2, R3, D17
BLX	_objc_msgSend ; без суффикса
...	

ITE означает *if-then-else* и кодирует суффиксы для двух следующих за ней инструкций.

Первая из них исполнится, если условие, закодированное в ITE (*NE, not equal*) будет в тот момент справедливо, а вторая — если это условие не сработает. (Обратное условие от NE это EQ (*equal*)).

Инструкция следующая за второй VMOV (или VMOVEQ) нормальная, без суффикса (BLX).

Ещё чуть сложнее, и снова этот фрагмент из Angry Birds:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

## Листинг 1.223: Angry Birds Classic

```

...
ITTTT EQ
MOVEQ      R0, R4
ADDEQ      SP, SP, #0x20
POPEQ.W    {R8,R10}
POPEQ      {R4-R7,PC}
BLX        __stack_chk_fail ; без суффикса
...

```

Четыре символа «Т» в инструкции означают, что четыре последующие инструкции будут исполнены если условие соблюдается. Поэтому IDA добавила ко всем четырем инструкциям суффикс -EQ. А если бы здесь было, например, ITEEE EQ (*if-then-else-else-else*), тогда суффиксы для следующих четырех инструкций были бы расставлены так:

```

-EQ
-NE
-NE
-NE

```

Ещё фрагмент из Angry Birds:

## Листинг 1.224: Angry Birds Classic

```

...
CMP.W      R0, #0xFFFFFFFF
ITTE LE
SUBLE.W    R10, R0, #1
NEGLE      R0, R0
MOVGT      R10, R0
MOVS       R6, #0 ; без суффикса
CBZ        R0, loc_1E7E32 ; без суффикса
...

```

ITTE (*if-then-then-else*) означает, что первая и вторая инструкции исполнятся, если условие LE (*Less or Equal*) справедливо, а третья — если справедливо обратное условие (GT — *Greater Than*).

Компиляторы способны генерировать далеко не все варианты.

Например, в вышеупомянутой игре Angry Birds (версия *classic* для iOS)

встречаются только такие варианты инструкции IT: IT, ITE, ITT, ITTE, ITTT, ITTTT. Как это узнать? В IDA можно сгенерировать листинг (что и было сделано), только в опциях был установлен показ 4 байтов для каждого опкода.

Затем, зная что старшая часть 16-битного опкода (IT это 0xBF), сделаем при помощи `grep` это:

```
cat AngryBirdsClassic.lst | grep " BF" | grep "IT" > results.lst
```

Кстати, если писать на ассемблере для режима Thumb-2 вручную, и дополнять инструкции суффиксами условия, то ассемблер автоматически будет добавлять инструкцию IT с соответствующими флагами там, где надо.

### Неоптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим ARM)

Листинг 1.225: Неоптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим ARM)

b	=	-0x20
a	=	-0x18
val_to_return	=	-0x10
saved_R7	=	-4
	STR	R7, [SP,#saved_R7]!
	MOV	R7, SP
	SUB	SP, SP, #0x1C
	BIC	SP, SP, #7
	VMOV	D16, R2, R3
	VMOV	D17, R0, R1
	VSTR	D17, [SP,#0x20+a]
	VSTR	D16, [SP,#0x20+b]
	VLDR	D16, [SP,#0x20+a]
	VLDR	D17, [SP,#0x20+b]
	VCMPE.F64	D16, D17
	VMRS	APSR_nzcv, FPSCR
	BLE	loc_2E08
	VLDR	D16, [SP,#0x20+a]
	VSTR	D16, [SP,#0x20+val_to_return]
	B	loc_2E10
loc_2E08	VLDR	D16, [SP,#0x20+b]
	VSTR	D16, [SP,#0x20+val_to_return]
loc_2E10	VLDR	D16, [SP,#0x20+val_to_return]
	VMOV	R0, R1, D16
	MOV	SP, R7
	LDR	R7, [SP+0x20+b],#4
	BX	LR

Почти то же самое, что мы уже видели, но много избыточного кода из-за хранения *a* и *b*, а также выходного значения, в локальном стеке.

### Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

Листинг 1.226: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

	PUSH	{R3-R7,LR}
	MOVS	R4, R2
	MOVS	R5, R3

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

        MOVS    R6, R0
        MOVS    R7, R1
        BL      __aeabi_cdrcmple
        BCS     loc_1C0
        MOVS    R0, R6
        MOVS    R1, R7
        POP     {R3-R7, PC}

loc_1C0:
        MOVS    R0, R4
        MOVS    R1, R5
        POP     {R3-R7, PC}

```

Keil не генерирует FPU-инструкции, потому что не рассчитывает на то, что они будут поддерживаться, а простым сравнением побитово здесь не обойтись.

Для сравнения вызывается библиотечная функция `__aeabi_cdrcmple`.

N.B. Результат сравнения эта функция оставляет в флагах, чтобы следующая за вызовом инструкция *BCS* (*Carry set — Greater than or equal*) могла работать без дополнительного кода.

## ARM64

### Оптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

```

d_max:
; D0 - a, D1 - b
        fcmpe   d0, d1
        fcsel   d0, d0, d1, gt
; теперь результат в D0
        ret

```

В ARM64 [ISA](#) теперь есть FPU-инструкции, устанавливающие флаги CPU [APSR](#) вместо [FPSCR](#) для удобства. [FPU](#) больше не отдельное устройство (по крайней мере логически). Это FCMPE. Она сравнивает два значения, переданных в D0 и D1 (а это первый и второй аргументы функции) и выставляет флаги в [APSR](#) (N, Z, C, V).

FCSEL (*Floating Conditional Select*) копирует значение D0 или D1 в D0 в зависимости от условия (GT — Greater Than — больше чем), и снова, она использует флаги в регистре [APSR](#) вместо [FPSCR](#). Это куда удобнее, если сравнивать с тем набором инструкций, что был в процессорах раньше.

Если условие верно (GT), тогда значение из D0 копируется в D0 (т.е. ничего не происходит). Если условие не верно, то значение D1 копируется в D0.

### Неоптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

```

d_max:

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

; сохранить входные аргументы в "Register Save Area"
    sub    sp, sp, #16
    str    d0, [sp,8]
    str    d1, [sp]
; перезагрузить значения
    ldr    x1, [sp,8]
    ldr    x0, [sp]
    fmov   d0, x1
    fmov   d1, x0
; D0 - a, D1 - b
    fcmpe  d0, d1
    ble    .L76
; a>b; загрузить D0 (a) в X0
    ldr    x0, [sp,8]
    b      .L74
.L76:
; a<=b; загрузить D1 (b) в X0
    ldr    x0, [sp]
.L74:
; результат в X0
    fmov   d0, x0
; результат в D0
    add    sp, sp, 16
    ret

```

Неоптимизирующий GCC более многословен. В начале функция сохраняет значения входных аргументов в локальном стеке (*Register Save Area*). Затем код перезагружает значения в регистры X0/X1 и наконец копирует их в D0/D1 для сравнения инструкцией FCMPE. Много избыточного кода, но так работают неоптимизирующие компиляторы. FCMPE сравнивает значения и устанавливает флаги в [APSR](#). В этот момент компилятор ещё не думает о более удобной инструкции FCSEL, так что он работает старым методом: использует инструкцию BLE (*Branch if Less than or Equal* (переход если меньше или равно)). В одном случае ( $a > b$ ) значение  $a$  перезагружается в X0. В другом случае ( $a \leq b$ ) значение  $b$  загружается в X0. Наконец, значение из X0 копируется в D0, потому что возвращаемое значение оставляется в этом регистре.

## Упражнение

Для упражнения вы можете попробовать оптимизировать этот фрагмент кода вручную, удалив избыточные инструкции, но не добавляя новых (включая FCSEL).

## Оптимизирующий GCC (Linaro) 4.9: float

Перепишем пример. Теперь здесь *float* вместо *double*.

```

float f_max (float a, float b)
{
    if (a>b)

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

        return a;

    return b;
};

```

```

f_max:
; S0 - a, S1 - b
    fcmpe    s0, s1
    fcsele   s0, s0, s1, gt
; теперь результат в S0
    ret

```

Всё то же самое, только используются S-регистры вместо D-. Так что числа типа *float* передаются в 32-битных S-регистрах (а это младшие части 64-битных D-регистров).

## MIPS

В сопроцессоре MIPS есть бит результата, который устанавливается в FPU и проверяется в CPU.

Ранние MIPS имели только один бит (с названием FCC0), а у поздних их 8 (с названием FCC7-FCC0). Этот бит (или биты) находятся в регистре с названием FCCR.

### Листинг 1.227: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```

d_max:
; установить бит условия FPU в 1, если $f14 < $f12 (b < a):
    c.lt.d   $f14, $f12
    or       $at, $zero ; NOP
; перейти на locret_14 если бит условия выставлен
    bc1t     locret_14
; эта инструкция всегда выполняется (установить значение для возврата в "a"):
    mov.d    $f0, $f12 ; branch delay slot
; эта инструкция выполняется только если переход не произошел
; (т.е., если b >= a)
; установить значение для возврата в "b":
    mov.d    $f0, $f14

locret_14:
    jr       $ra
    or       $at, $zero ; branch delay slot, NOP

```

C.LT.D сравнивает два значения. LT это условие «Less Than» (меньше чем). D означает переменные типа *double*.

В зависимости от результата сравнения, бит FCC0 устанавливается или очищается.

BC1T проверяет бит FCC0 и делает переход, если бит выставлен. T означает, что переход произойдет если бит выставлен («True»). Имеется также инструкция BC1F которая сработает, если бит сброшен («False»).

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

В зависимости от перехода один из аргументов функции помещается в регистр \$F0.

### 1.25.8. Некоторые константы

В Wikipedia легко найти представление некоторых констант в IEEE 754. Любопытно узнать, что 0.0 в IEEE 754 представляется как 32 нулевых бита (для одинарной точности) или 64 нулевых бита (для двойной). Так что, для записи числа 0.0 в переменную в памяти или регистр, можно пользоваться инструкцией MOV, или XOR reg, reg. Это тем может быть удобно, что если в структуре есть много переменных разных типов, то обычной ф-цией memset() можно установить все целочисленные переменные в 0, все булевы переменные в false, все указатели в NULL, и все переменные с плавающей точкой (любой точности) в 0.0.

### 1.25.9. Копирование

По инерции можно подумать, что для загрузки и сохранения (и, следовательно, копирования) чисел в формате IEEE 754 нужно использовать пару инструкций FLD/FST. Тем не менее, этого куда легче достичь используя обычную инструкцию MOV, которая, конечно же, просто копирует значения побитово.

### 1.25.10. Стек, калькуляторы и обратная польская запись

Теперь понятно, почему некоторые старые программируемые калькуляторы используют обратную польскую запись.

Например для сложения 12 и 34 нужно было набрать 12, потом 34, потом нажать знак «плюс».

Это потому что старые калькуляторы просто реализовали стековую машину и это было куда проще, чем обрабатывать сложные выражения со скобками.

Подобный калькулятор все еще присутствует во многих Unix-дистрибутивах: *dc*.

### 1.25.11. 80 бит?

Внутреннее представление чисел с FPU — 80-битное. Странное число, потому как не является числом вида  $2^n$ . Имеется гипотеза, что причина, возможно, историческая — стандартные IBM-овские перфокарты могли кодировать 12 строк по 80 бит. Раньше было также популярно текстовое разрешение 80·25.

В Wikipedia есть еще одно объяснение: [https://en.wikipedia.org/wiki/Extended\\_precision](https://en.wikipedia.org/wiki/Extended_precision).

Если вы знаете более точную причину, просьба сообщить автору: <book@beginners.re>.

### 1.25.12. x64

О том, как происходит работа с числами с плавающей запятой в x86-64, читайте здесь: [1.38](#) (стр. [551](#)).

### 1.25.13. Упражнения

- <http://challenges.re/60>
- <http://challenges.re/61>

## 1.26. Массивы

Массив это просто набор переменных в памяти, обязательно лежащих рядом и обязательно одного типа<sup>121</sup>.

### 1.26.1. Простой пример

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int a[20];
    int i;

    for (i=0; i<20; i++)
        a[i]=i*2;

    for (i=0; i<20; i++)
        printf ("a[%d]=%d\n", i, a[i]);

    return 0;
};
```

### x86

### MSVC

Компилируем:

Листинг 1.228: MSVC 2008

_TEXT	SEGMENT	
_i\$ = -84		; size = 4
_a\$ = -80		; size = 80
_main	PROC	
push	ebp	
mov	ebp, esp	

<sup>121</sup> [АКА](#) «гомогенный контейнер»

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

    sub     esp, 84          ; 00000054H
    mov     DWORD PTR _i$[ebp], 0
    jmp     SHORT $LN6@main
$LN5@main:
    mov     eax, DWORD PTR _i$[ebp]
    add     eax, 1
    mov     DWORD PTR _i$[ebp], eax
$LN6@main:
    cmp     DWORD PTR _i$[ebp], 20    ; 00000014H
    jge     SHORT $LN4@main
    mov     ecx, DWORD PTR _i$[ebp]
    shl     ecx, 1
    mov     edx, DWORD PTR _i$[ebp]
    mov     DWORD PTR _a$[ebp+edx*4], ecx
    jmp     SHORT $LN5@main
$LN4@main:
    mov     DWORD PTR _i$[ebp], 0
    jmp     SHORT $LN3@main
$LN2@main:
    mov     eax, DWORD PTR _i$[ebp]
    add     eax, 1
    mov     DWORD PTR _i$[ebp], eax
$LN3@main:
    cmp     DWORD PTR _i$[ebp], 20    ; 00000014H
    jge     SHORT $LN1@main
    mov     ecx, DWORD PTR _i$[ebp]
    mov     edx, DWORD PTR _a$[ebp+ecx*4]
    push    edx
    mov     eax, DWORD PTR _i$[ebp]
    push    eax
    push    OFFSET $SG2463
    call    _printf
    add     esp, 12          ; 0000000cH
    jmp     SHORT $LN2@main
$LN1@main:
    xor     eax, eax
    mov     esp, ebp
    pop     ebp
    ret     0
_main     ENDP

```

Ничего особенного, просто два цикла. Один изменяет массив, второй печатает его содержимое. Команда `shl ecx, 1` используется для умножения ECX на 2, об этом: ([1.24.2](#) (стр. 282)).

Под массив выделено в стеке 80 байт, это 20 элементов по 4 байта.

Попробуем этот пример в OllyDbg.

Видно, как заполнился массив: каждый элемент это 32-битное слово типа *int*, с шагом 2:

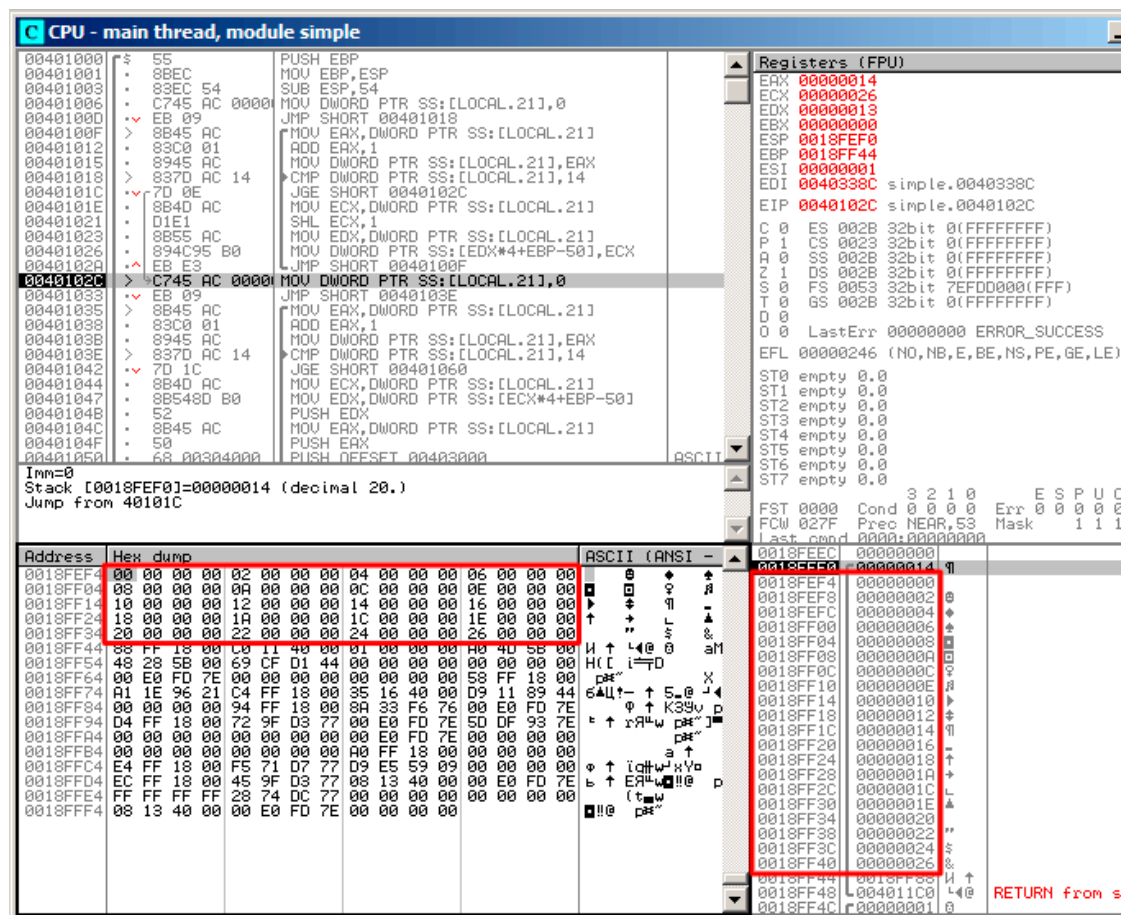


Рис. 1.87: OllyDbg: после заполнения массива

А так как этот массив находится в стеке, то мы видим все его 20 элементов внутри стека.

## GCC

Рассмотрим результат работы GCC 4.4.1:

Листинг 1.229: GCC 4.4.1

```

main      public main
          proc near
          ; DATA XREF: _start+17

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

var_70      = dword ptr -70h
var_6C      = dword ptr -6Ch
var_68      = dword ptr -68h
i_2         = dword ptr -54h
i           = dword ptr -4

        push    ebp
        mov     ebp, esp
        and     esp, 0FFFFFFF0h
        sub     esp, 70h
        mov     [esp+70h+i], 0          ; i=0
        jmp     short loc_804840A

loc_80483F7:
        mov     eax, [esp+70h+i]
        mov     edx, [esp+70h+i]
        add     edx, edx                ; edx=i*2
        mov     [esp+eax*4+70h+i_2], edx
        add     [esp+70h+i], 1          ; i++

loc_804840A:
        cmp     [esp+70h+i], 13h
        jle     short loc_80483F7
        mov     [esp+70h+i], 0
        jmp     short loc_8048441

loc_804841B:
        mov     eax, [esp+70h+i]
        mov     edx, [esp+eax*4+70h+i_2]
        mov     eax, offset aADD ; "a[%d]=%d\n"
        mov     [esp+70h+var_68], edx
        mov     edx, [esp+70h+i]
        mov     [esp+70h+var_6C], edx
        mov     [esp+70h+var_70], eax
        call    _printf
        add     [esp+70h+i], 1

loc_8048441:
        cmp     [esp+70h+i], 13h
        jle     short loc_804841B
        mov     eax, 0
        leave
        retn

main      endp

```

Переменная *a* в нашем примере имеет тип *int\** (указатель на *int*). Вы можете попробовать передать в другую функцию указатель на массив, но точнее было бы сказать, что передается указатель на первый элемент массива (а адреса остальных элементов массива можно вычислить очевидным образом).

Если индексировать этот указатель как *a[idx]*, *idx* просто прибавляется к указателю и возвращается элемент, расположенный там, куда ссылается вычисленный указатель.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



Вот любопытный пример. Строка символов вроде *string* это массив из символов. Она имеет тип *const char[]*. К этому указателю также можно применять индекс.

Поэтому можно написать даже так: «string»[i] — это совершенно легальное выражение в Си/Си++!

## ARM

### Неоптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```

EXPORT _main
_main
    STMFD    SP!, {R4,LR}
; выделить место для 20-и переменных типа int:
    SUB     SP, SP, #0x50
; первый цикл:
    MOV     R4, #0           ; i
    B       loc_4A0
loc_494
    MOV     R0, R4,LSL#1     ; R0=R4*2
; сохранить R0 в SP+R4<<2 (то же что и SP+R4*4):
    STR     R0, [SP,R4,LSL#2]
    ADD     R4, R4, #1       ; i=i+1
loc_4A0
    CMP     R4, #20          ; i<20?
    BLT     loc_494          ; да, запустить тело цикла снова
; второй цикл:
    MOV     R4, #0           ; i
    B       loc_4C4
loc_4B0
    LDR     R2, [SP,R4,LSL#2]; (второй аргумент printf)
    R2=*(SP+R4<<4) (то же что и *(SP+R4*4))
    MOV     R1, R4           ; (первый аргумент printf) R1=i
    ADR     R0, aADD          ; "a[%d]=%d\n"
    BL      __2printf
    ADD     R4, R4, #1       ; i=i+1
loc_4C4
    CMP     R4, #20          ; i<20?
    BLT     loc_4B0          ; да, запустить тело цикла снова
    MOV     R0, #0           ; значение для возврата
; освободить блок в стеке, выделенное для 20 переменных:
    ADD     SP, SP, #0x50
    LDMFD   SP!, {R4,PC}

```

Тип *int* требует 32 бита для хранения (или 4 байта),

так что для хранения 20 переменных типа *int*, нужно 80 (0x50) байт.

Поэтому инструкция `SUB SP, SP, #0x50` в прологе функции выделяет в локальном стеке под массив именно столько места.

И в первом и во втором цикле итератор цикла  $i$  будет постоянно находиться в регистре R4.

Число, которое нужно записать в массив, вычисляется так:  $i * 2$ , и это эквивалентно сдвигу на 1 бит влево, так что инструкция `MOV R0, R4, LSL#1` делает это.

`STR R0, [SP, R4, LSL#2]` записывает содержимое R0 в массив. Указатель на элемент массива вычисляется так: [SP](#) указывает на начало массива, R4 это  $i$ .

Так что сдвигаем  $i$  на 2 бита влево, что эквивалентно умножению на 4 (ведь каждый элемент массива занимает 4 байта) и прибавляем это к адресу начала массива.

Во втором цикле используется обратная инструкция `LDR R2, [SP, R4, LSL#2]`. Она загружает из массива нужное значение и указатель на него вычисляется точно так же.

### Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

```
_main
    PUSH    {R4,R5,LR}
; выделить место для 20 переменных типа int + еще одной переменной:
    SUB     SP, SP, #0x54
; первый цикл:
    MOVS    R0, #0      ; i
    MOV     R5, SP      ; указатель на первый элемент массива

loc_1CE
    LSLS    R1, R0, #1   ; R1=i<<1 (то же что и i*2)
    LSLS    R2, R0, #2   ; R2=i<<2 (то же что и i*4)
    ADDS    R0, R0, #1   ; i=i+1
    CMP     R0, #20      ; i<20?
    STR     R1, [R5,R2]  ; сохранить R1 в *(R5+R2) (то же что и R5+i*4)
    BLT     loc_1CE      ; да, i<20, запустить тело цикла снова
; второй цикл:
    MOVS    R4, #0      ; i=0
loc_1DC
    LSLS    R0, R4, #2   ; R0=i<<2 (то же что и i*4)
    LDR     R2, [R5,R0]  ; загрузить из *(R5+R0) (то же что и R5+i*4)
    MOVS    R1, R4
    ADR     R0, aADD      ; "a[%d]=%d\n"
    BL      __2printf
    ADDS    R4, R4, #1   ; i=i+1
    CMP     R4, #20      ; i<20?
    BLT     loc_1DC      ; да, i<20, запустить тело цикла снова
    MOVS    R0, #0      ; значение для возврата
; освободить блок в стеке, выделенное для 20-и переменных типа int
; и еще одной переменной:
    ADD     SP, SP, #0x54
    POP     {R4,R5,PC}
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Код для Thumb очень похожий. В Thumb имеются отдельные инструкции для битовых сдвигов (как LSLS), вычисляющие и число для записи в массив и адрес каждого элемента массива.

Компилятор почему-то выделил в локальном стеке немного больше места, однако последние 4 байта не используются.

### Неоптимизирующий GCC 4.9.1 (ARM64)

Листинг 1.230: Неоптимизирующий GCC 4.9.1 (ARM64)

```
.LC0:
    .string "a[%d]=%d\n"
main:
; сохранить FP и LR в стековом фрейме:
    stp    x29, x30, [sp, -112]!
; установить стековый фрейм (FP=SP)
    add    x29, sp, 0
; установить начальное значение счетчика в 0
; (WZR это регистр всегда содержащий ноль):
    str    wzr, [x29,108]
; перейти на код проверки условия цикла:
    b      .L2
.L3:
; загрузить значение переменной "i":
    ldr    w0, [x29,108]
; умножить на 2:
    lsl    w2, w0, 1
; найти место массива в локальном стеке:
    add    x0, x29, 24
; загрузить 32-битное число из локального стека
; и расширить его до 64-битного учитывая знак:
    ldrsw  x1, [x29,108]
; вычислить адрес элемента (X0+X1<<2=array address+i*4) и записать W2 (i*2)
    там:
    str    w2, [x0,x1,lsl 2]
; инкремент счетчика (i):
    ldr    w0, [x29,108]
    add    w0, w0, 1
    str    w0, [x29,108]
.L2:
; проверить, закончили ли:
    ldr    w0, [x29,108]
    cmp    w0, 19
; перейти на L3 (начало тела цикла), если нет:
    ble    .L3
; здесь начинается вторая часть функции.
; устанавливаем первичного значение счетчика в 0.
; кстати, это же место в локальном стеке было уже использовано под счетчик
; потому что та же локальная переменная (i) используется как счетчик.
    str    wzr, [x29,108]
    b      .L4
.L5:
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

; вычислить адрес массива:
    add    x0, x29, 24
; загрузить переменную "i":
    ldrsw  x1, [x29,108]
; загрузить значение из массива по адресу (X0+X1<<2 = адрес массива + i*4)
    ldr    w2, [x0,x1,ls1 2]
; загрузить адрес строки "a[%d]=%d\n":
    adrp   x0, .LC0
    add    x0, x0, :lo12:.LC0
; загрузить переменную "i" в W1 и передать её в printf() как второй аргумент:
    ldr    w1, [x29,108]
; W2 всё еще содержит загруженный элемент из массива.
; вызов printf():
    bl     printf
; инкремент переменной "i":
    ldr    w0, [x29,108]
    add    w0, w0, 1
    str    w0, [x29,108]
.L4:
; закончили?
    ldr    w0, [x29,108]
    cmp    w0, 19
; перейти на начало тела цикла, если нет:
    ble    .L5
; возврат 0
    mov    w0, 0
; восстановить FP и LR:
    ldp    x29, x30, [sp], 112
    ret

```

## MIPS

Функция использует много S-регистров, которые должны быть сохранены. Вот почему их значения сохраняются в прологе функции и восстанавливаются в эпилоге.

Листинг 1.231: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```

main:
var_70      = -0x70
var_68      = -0x68
var_14      = -0x14
var_10      = -0x10
var_C       = -0xC
var_8       = -8
var_4       = -4
; пролог функции:
    lui    $gp, (__gnu_local_gp >> 16)
    addiu  $sp, -0x80
    la     $gp, (__gnu_local_gp & 0xFFFF)
    sw     $ra, 0x80+var_4($sp)
    sw     $s3, 0x80+var_8($sp)

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        sw      $s2, 0x80+var_C($sp)
        sw      $s1, 0x80+var_10($sp)
        sw      $s0, 0x80+var_14($sp)
        sw      $gp, 0x80+var_70($sp)
        addiu   $s1, $sp, 0x80+var_68
        move    $v1, $s1
        move    $v0, $zero
; это значение используется как терминатор цикла.
; оно было вычислено компилятором GCC на стадии компиляции:
        li      $a0, 0x28 # '('

loc_34:                                     # CODE XREF: main+3C
; сохранить значение в памяти:
        sw      $v0, 0($v1)
; увеличивать значение (которое будет записано) на 2 на каждой итерации:
        addiu   $v0, 2
; дошли до терминатора цикла?
        bne     $v0, $a0, loc_34
; в любом случае, добавляем 4 к адресу:
        addiu   $v1, 4
; цикл заполнения массива закончился
; начало второго цикла
        la      $s3, $LC0                # "a[%d]=%d\n"
; переменная "i" будет находиться в $s0:
        move    $s0, $zero
        li      $s2, 0x14

loc_54:                                     # CODE XREF: main+70
; вызов printf():
        lw      $t9, (printf & 0xFFFF)($gp)
        lw      $a2, 0($s1)
        move    $a1, $s0
        move    $a0, $s3
        jalr    $t9
; инкремент "i":
        addiu   $s0, 1
        lw      $gp, 0x80+var_70($sp)
; перейти на начало тела цикла, если конец еще не достигнут:
        bne     $s0, $s2, loc_54
; передвинуть указатель на следующее 32-битное слово:
        addiu   $s1, 4
; эпилог функции
        lw      $ra, 0x80+var_4($sp)
        move    $v0, $zero
        lw      $s3, 0x80+var_8($sp)
        lw      $s2, 0x80+var_C($sp)
        lw      $s1, 0x80+var_10($sp)
        lw      $s0, 0x80+var_14($sp)
        jr      $ra
        addiu   $sp, 0x80

$LC0:      .ascii "a[%d]=%d\n"<0>      # DATA XREF: main+44

```

Интересная вещь: здесь два цикла и в первом не нужна переменная  $i$ , а нужна только переменная  $i * 2$  (скачущая через 2 на каждой итерации) и ещё адрес в памяти (скачущий через 4 на каждой итерации).

Так что мы видим здесь две переменных: одна (в  $\$V0$ ) увеличивается на 2 каждый раз, и вторая (в  $\$V1$ ) — на 4.

Второй цикл содержит вызов `printf()`. Он должен показывать значение  $i$  пользователю, поэтому здесь есть переменная, увеличивающаяся на 1 каждый раз (в  $\$S0$ ), а также адрес в памяти (в  $\$S1$ ) увеличивающийся на 4 каждый раз.

Это напоминает нам оптимизацию циклов: 3.8 (стр. 635). Цель оптимизации в том, чтобы избавиться от операций умножения.

## 1.26.2. Переполнение буфера

### Чтение за пределами массива

Итак, индексация массива — это просто *массив[индекс]*. Если вы присмотритесь к коду, в цикле печати значений массива через `printf()` вы не увидите проверок индекса, *меньше ли он двадцати?* А что будет если он будет 20 или больше? Эта одна из особенностей Си/Си++, за которую их, собственно, и ругают.

Вот код, который и компилируется и работает:

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int a[20];
    int i;

    for (i=0; i<20; i++)
        a[i]=i*2;

    printf ("a[20]=%d\n", a[20]);

    return 0;
};
```

Вот результат компиляции в (MSVC 2008):

Листинг 1.232: Неоптимизирующий MSVC 2008

```
$SG2474 DB      'a[20]=%d', 0aH, 00H

_i$ = -84 ; size = 4
_a$ = -80 ; size = 80
_main PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    sub     esp, 84
    mov     DWORD PTR _i$[ebp], 0
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        jmp     SHORT $LN3@main
$LN2@main:
        mov     eax, DWORD PTR _i$[ebp]
        add     eax, 1
        mov     DWORD PTR _i$[ebp], eax
$LN3@main:
        cmp     DWORD PTR _i$[ebp], 20
        jge     SHORT $LN1@main
        mov     ecx, DWORD PTR _i$[ebp]
        shl     ecx, 1
        mov     edx, DWORD PTR _i$[ebp]
        mov     DWORD PTR _a$[ebp+edx*4], ecx
        jmp     SHORT $LN2@main
$LN1@main:
        mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp+80]
        push    eax
        push    OFFSET $SG2474 ; 'a[20]=%d'
        call    DWORD PTR __imp__printf
        add     esp, 8
        xor     eax, eax
        mov     esp, ebp
        pop     ebp
        ret     0
_main     ENDP
_TEXT     ENDS
END

```

Данный код при запуске выдал вот такой результат:

Листинг 1.233: OllyDbg: вывод в консоль

```
a[20]=1638280
```

Это просто *что-то*, что волею случая лежало в стеке рядом с массивом, через 80 байт от его первого элемента.

Попробуем узнать в OllyDbg, что это за значение. Загружаем и находим это значение, находящееся точно после последнего элемента массива:

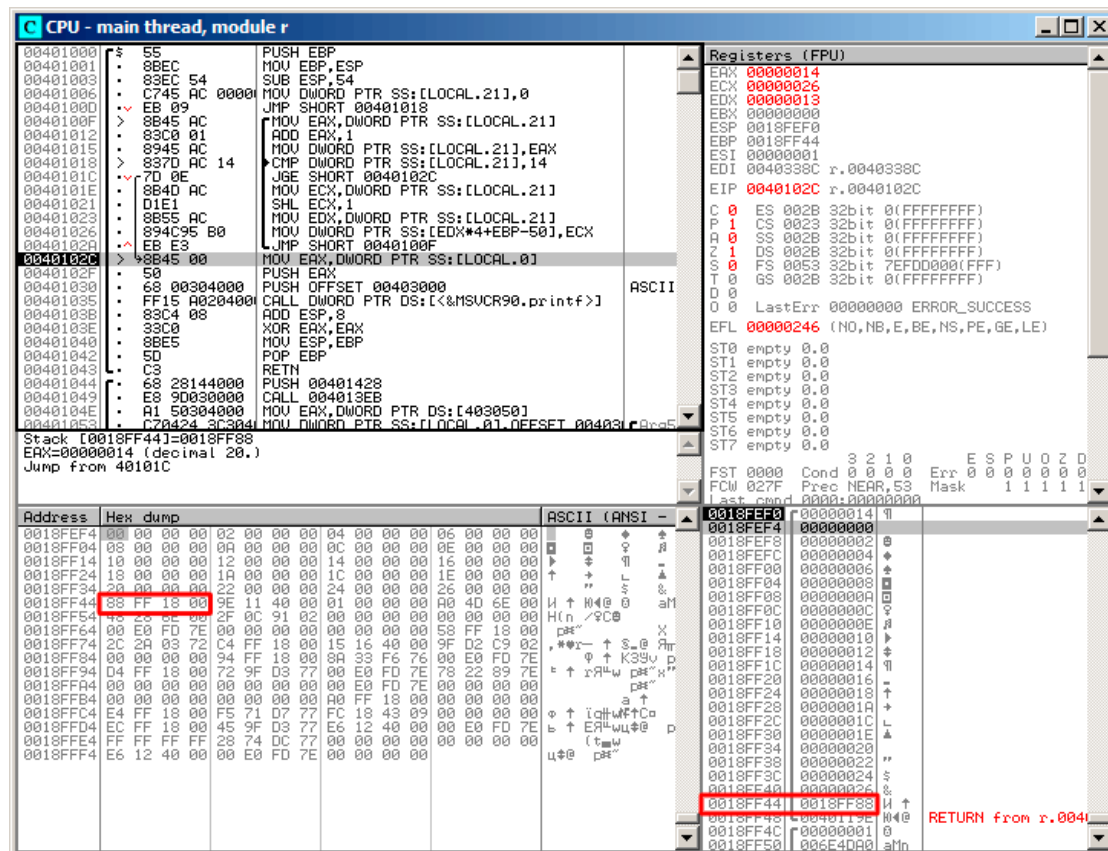


Рис. 1.88: OllyDbg: чтение 20-го элемента и вызов printf()

Что это за значение? Судя по разметке стека, это сохраненное значение регистра EBP.



Трассируем далее, и видим, как оно восстанавливается:

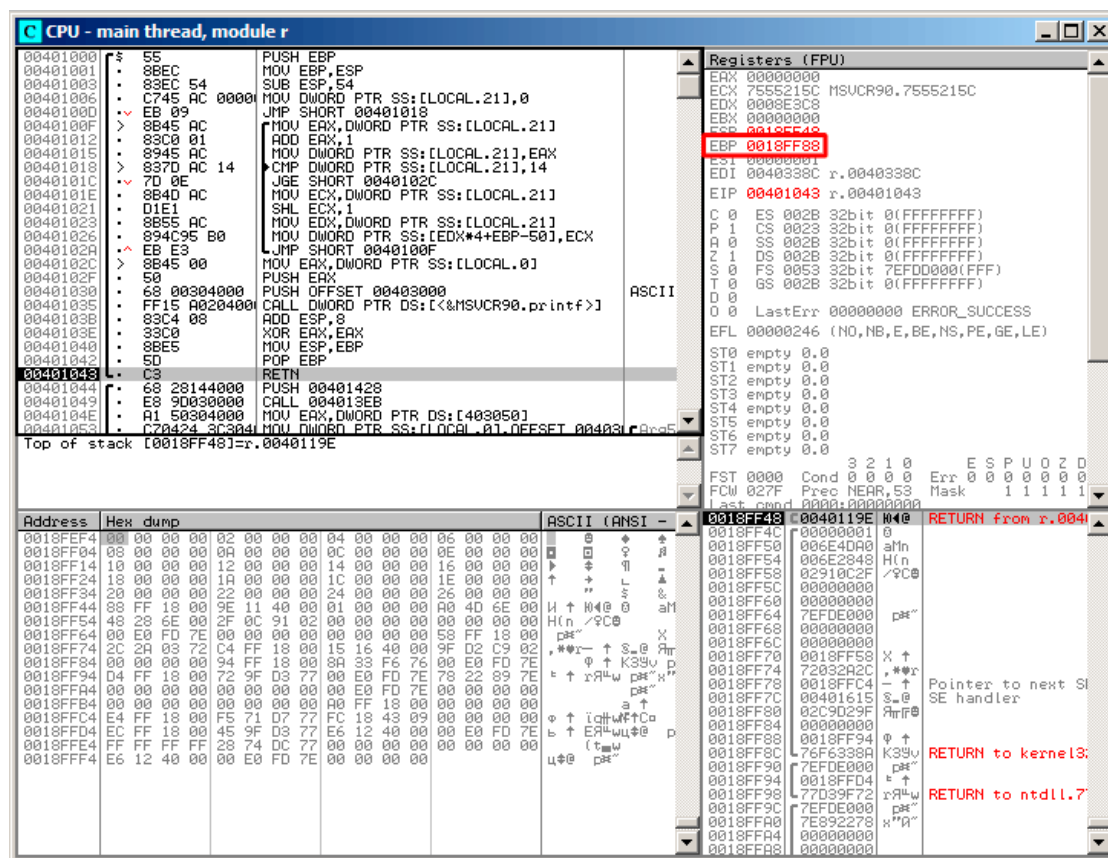


Рис. 1.89: OllyDbg: восстановление EBP

Действительно, а как могло бы быть иначе? Компилятор мог бы встроить какой-то код, каждый раз проверяющий индекс на соответствие пределам массива, как в языках программирования более высокого уровня<sup>122</sup>, что делало бы запускаемый код медленнее.

### Запись за пределы массива

Итак, мы прочитали какое-то число из стека явно *нелегально*, а что если мы запишем?

Вот что мы пишем:

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

```
int main()
```

<sup>122</sup>Java, Python, итд.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
{
    int a[20];
    int i;

    for (i=0; i<30; i++)
        a[i]=i;

    return 0;
};
```

## MSVC

И вот что имеем на ассемблере:

Листинг 1.234: Неоптимизирующий MSVC 2008

```
_TEXT    SEGMENT
_i$ = -84 ; size = 4
_a$ = -80 ; size = 80
_main    PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    sub     esp, 84
    mov     DWORD PTR _i$[ebp], 0
    jmp     SHORT $LN3@main
$LN2@main:
    mov     eax, DWORD PTR _i$[ebp]
    add     eax, 1
    mov     DWORD PTR _i$[ebp], eax
$LN3@main:
    cmp     DWORD PTR _i$[ebp], 30 ; 0000001eH
    jge     SHORT $LN1@main
    mov     ecx, DWORD PTR _i$[ebp]
    mov     edx, DWORD PTR _i$[ebp] ; явный промах компилятора. эта
    ; инструкция лишняя.
    mov     DWORD PTR _a$[ebp+ecx*4], edx ; а здесь в качестве второго операнда
    ; подошел бы ECX.
    jmp     SHORT $LN2@main
$LN1@main:
    xor     eax, eax
    mov     esp, ebp
    pop     ebp
    ret     0
_main     ENDP
```

Запускаете скомпилированную программу, и она падает. Немудрено. Но давайте теперь узнаем, где именно.

Загружаем в OllyDbg, трассируем пока запишутся все 30 элементов:

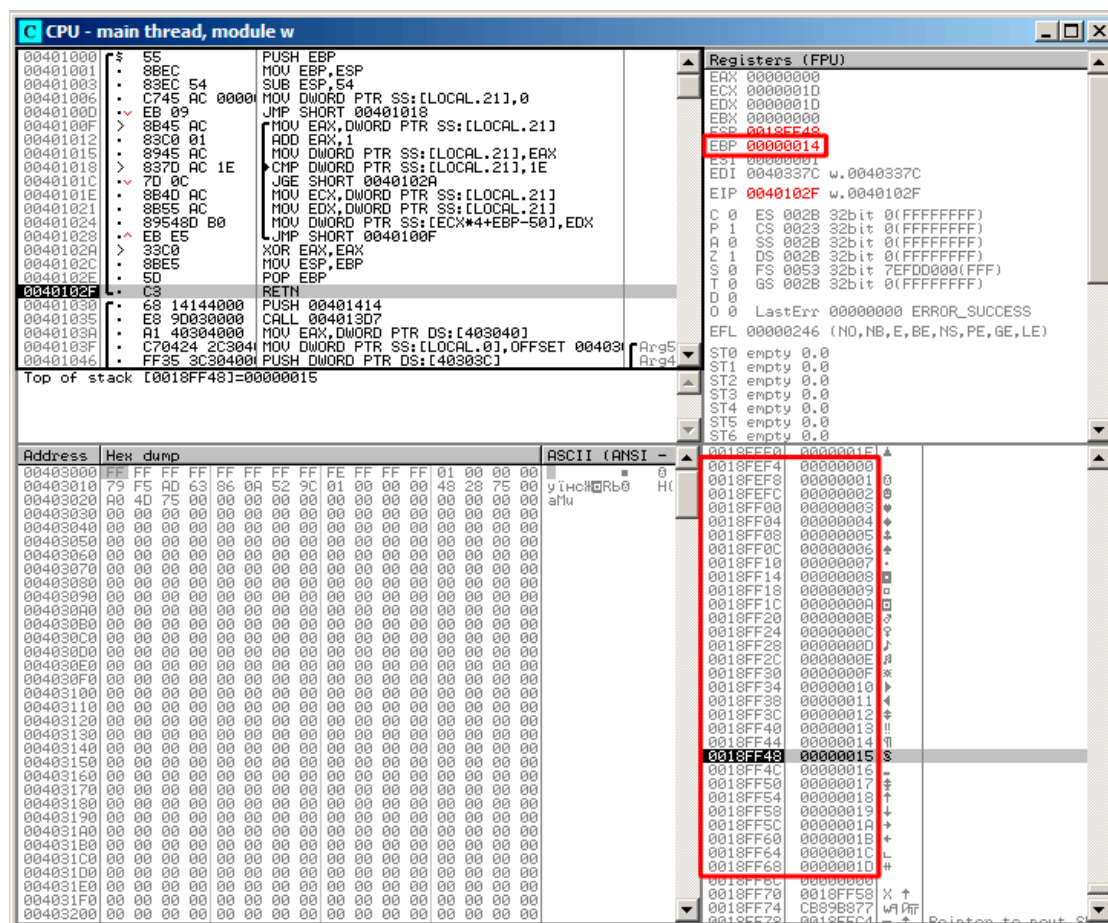


Рис. 1.90: OllyDbg: после восстановления EBP

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Доходим до конца функции:

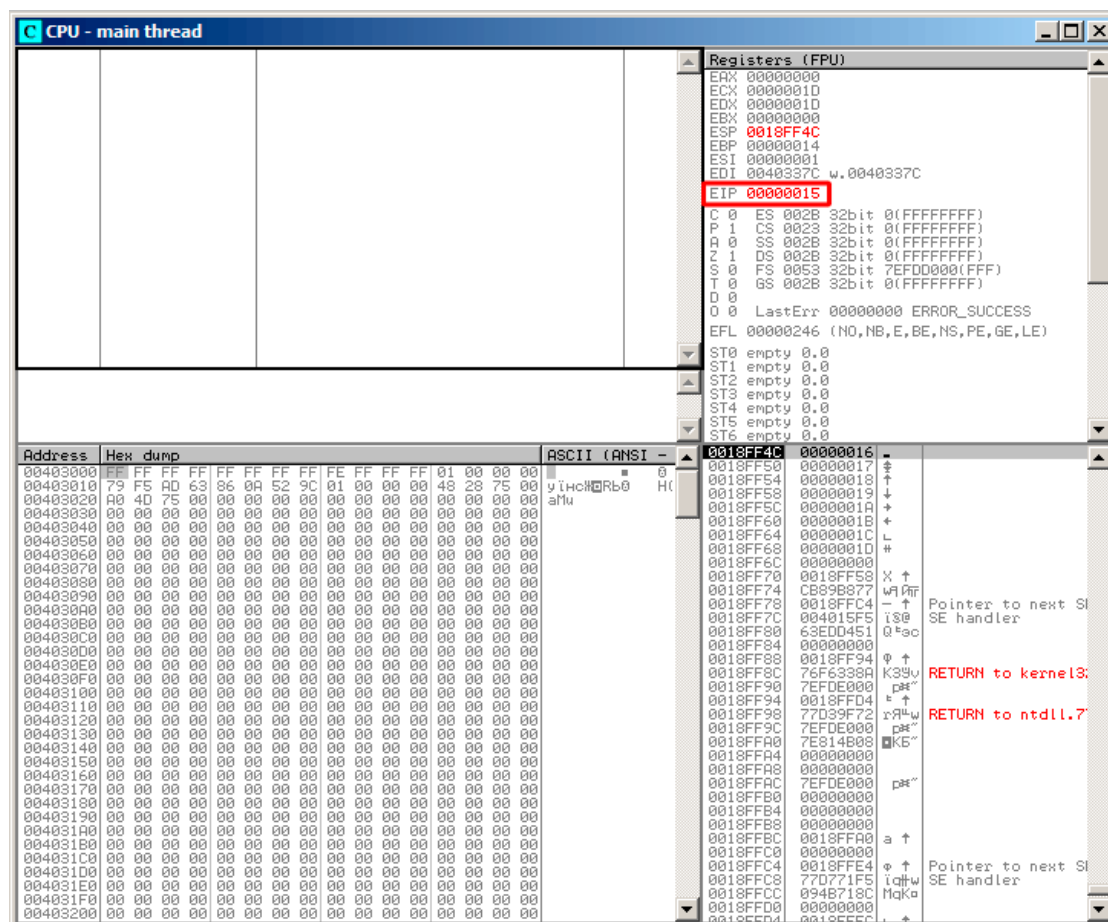


Рис. 1.91: OllyDbg: EIP восстановлен, но OllyDbg не может дизассемблировать по адресу 0x15

Итак, следите внимательно за регистрами.

EIP теперь 0x15. Это явно нелегальный адрес для кода — по крайней мере, win32-кода! Мы там как-то очутились, причем, сами того не хотели. Интересен также тот факт, что в EBP хранится 0x14, а в ECX и EDX хранится 0x1D.

Ещё немного изучим разметку стека.

После того как управление передалось в `main()`, в стек было сохранено значение EBP. Затем для массива и переменной `i` было выделено 84 байта. Это  $(20+1)*\text{sizeof}(\text{int})$ . ESP сейчас указывает на переменную `_i` в локальном стеке и при исполнении следующего `PUSH` что-либо, вот это вот что-либо появится рядом с `_i`.

Вот так выглядит разметка стека пока управление находится внутри `main()`:

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

ESP	4 байта выделенных для переменной <i>i</i>
ESP+4	80 байт выделенных для массива <i>a[20]</i>
ESP+84	сохраненное значение EBP
ESP+88	адрес возврата

Выражение *a[19]=что\_нибудь* записывает последний *int* в пределах массива (пока что в пределах!).

Выражение *a[20]=что\_нибудь* записывает *что\_нибудь* на место где сохранено значение EBP.

Обратите внимание на состояние регистров на момент падения процесса. В нашем случае в 20-й элемент записалось значение 20. И вот всё дело в том, что заканчиваясь, эпилог функции восстанавливал значение EBP (20 в десятичной системе это как раз 0x14 в шестнадцатеричной). Далее выполнялась инструкция RET, которая на самом деле эквивалентна POP EIP.

Инструкция RET вытащила из стека адрес возврата (это адрес где-то внутри CRT, которая вызвала *main()*), а там было записано 21 в десятичной системе, то есть 0x15 в шестнадцатеричной. И вот процессор оказался по адресу 0x15, но исполняемого кода там нет, так что случилось исключение.

Добро пожаловать! Это называется *buffer overflow*<sup>123</sup>.

Замените массив *int* на строку (массив *char*), нарочно создайте слишком длинную строку, передайте её в ту программу, в ту функцию, которая не проверяя длину строки скопирует её в слишком короткий буфер, и вы сможете указать программе, по какому именно адресу перейти. Не всё так просто в реальности, конечно, но началось всё с этого. Классическая статья об этом: [Aleph One, *Smashing The Stack For Fun And Profit*, (1996)]<sup>124</sup>.

## GCC

Попробуем то же самое в GCC 4.4.1. У нас выходит такое:

main	public main proc near
a	= dword ptr -54h
i	= dword ptr -4
	push ebp
	mov ebp, esp
	sub esp, 60h ; 96
	mov [ebp+i], 0
	jmp short loc_80483D1
loc_80483C3:	mov eax, [ebp+i]
	mov edx, [ebp+i]
	mov [ebp+eax*4+a], edx

<sup>123</sup>[wikipedia](#)

<sup>124</sup>Также доступно здесь: <http://yurichev.com/mirrors/phrack/p49-0x0e.txt>

```

loc_80483D1:  add     [ebp+i], 1
              cmp     [ebp+i], 1Dh
              jle     short loc_80483C3
              mov     eax, 0
              leave
              retn
main         endp

```

Запуск этого в Linux выдаст: Segmentation fault.

Если запустить полученное в отладчике GDB, получим:

```

(gdb) r
Starting program: /home/dennis/RE/1

Program received signal SIGSEGV, Segmentation fault.
0x00000016 in ?? ()
(gdb) info registers
eax                0x0          0
ecx                0xd2f96388   -755407992
edx                0x1d         29
ebx                0x26eff4     2551796
esp                0xbffff4b0   0xbffff4b0
ebp                0x15         0x15
esi                0x0          0
edi                0x0          0
eip                0x16         0x16
eflags             0x10202     [ IF RF ]
cs                 0x73         115
ss                 0x7b         123
ds                 0x7b         123
es                 0x7b         123
fs                 0x0          0
gs                 0x33         51
(gdb)

```

Значения регистров немного другие, чем в примере win32, потому что разметка стека чуть другая.

### 1.26.3. Защита от переполнения буфера

В наше время пытаются бороться с переполнением буфера невзирая на халатность программистов на Си/Си++. В MSVC есть опции вроде<sup>125</sup>:

```

/RTCs Stack Frame runtime checking
/GZ Enable stack checks (/RTCs)

```

<sup>125</sup>описания защит, которые компилятор может вставлять в код: [wikipedia.org/wiki/Buffer\\_overflow\\_protection](https://wikipedia.org/wiki/Buffer_overflow_protection)

Одним из методов является вставка в прологе функции некоего случайного значения в область локальных переменных и проверка этого значения в эпилоге функции перед выходом. Если проверка не прошла, то не выполнять инструкцию RET, а остановиться (или зависнуть). Процесс зависнет, но это лучше, чем удаленная атака на ваш компьютер.

Это случайное значение иногда называют «канарейкой»<sup>126</sup>, по аналогии с шахтной канарейкой<sup>127</sup>. Раньше использовали шахтеры, чтобы определять, есть ли в шахте опасный газ.

Канарейки очень к нему чувствительны и либо проявляли сильное беспокойство, либо гибли от газа.

Если скомпилировать наш простейший пример работы с массивом (1.26.1 (стр. 338)) в MSVC с опцией RTC1 или RTCs, в конце нашей функции будет вызов функции @ \_RTC\_CheckStackVars@8, проверяющей корректность «канарейки».

Посмотрим, как дела обстоят в GCC. Возьмем пример из секции про alloca() (1.9.2 (стр. 48)):

```
#ifdef __GNUC__
#include <alloca.h> // GCC
#else
#include <malloc.h> // MSVC
#endif
#include <stdio.h>

void f()
{
    char *buf=(char*)alloca (600);
#ifdef __GNUC__
    snprintf (buf, 600, "hi! %d, %d, %d\n", 1, 2, 3); // GCC
#else
    _snprintf (buf, 600, "hi! %d, %d, %d\n", 1, 2, 3); // MSVC
#endif

    puts (buf);
};
```

По умолчанию, без дополнительных ключей, GCC 4.7.3 вставит в код проверку «канарейки»:

Листинг 1.235: GCC 4.7.3

```
.LC0:
    .string "hi! %d, %d, %d\n"
f:
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    ebx
    sub     esp, 676
    lea     ebx, [esp+39]
```

<sup>126</sup> «canary» в англоязычной литературе

<sup>127</sup> [miningwiki.ru/wiki/Канарейка\\_в\\_шахте](http://miningwiki.ru/wiki/Канарейка_в_шахте)

```

and     ebx, -16
mov     DWORD PTR [esp+20], 3
mov     DWORD PTR [esp+16], 2
mov     DWORD PTR [esp+12], 1
mov     DWORD PTR [esp+8], OFFSET FLAT:.LC0 ; "hi! %d, %d, %d\n"
mov     DWORD PTR [esp+4], 600
mov     DWORD PTR [esp], ebx
mov     eax, DWORD PTR gs:20 ; канарейка
mov     DWORD PTR [ebp-12], eax
xor     eax, eax
call    _snprintf
mov     DWORD PTR [esp], ebx
call    puts
mov     eax, DWORD PTR [ebp-12]
xor     eax, DWORD PTR gs:20 ; проверка канарейки
jne     .L5
mov     ebx, DWORD PTR [ebp-4]
leave
ret
.L5:
call    __stack_chk_fail

```

Случайное значение находится в `gs:20`. Оно записывается в стек, затем, в конце функции, значение в стеке сравнивается с корректной «канарейкой» в `gs:20`. Если значения не равны, будет вызвана функция `__stack_chk_fail` и в консоли мы увидим что-то вроде такого (Ubuntu 13.04 x86):

```

*** buffer overflow detected ***: ./2_1 terminated
===== Backtrace: =====
/lib/i386-linux-gnu/libc.so.6(__fortify_fail+0x63)[0xb7699bc3]
/lib/i386-linux-gnu/libc.so.6(+0x10593a)[0xb769893a]
/lib/i386-linux-gnu/libc.so.6(+0x105008)[0xb7698008]
/lib/i386-linux-gnu/libc.so.6(_IO_default_xsputn+0x8c)[0xb7606e5c]
/lib/i386-linux-gnu/libc.so.6(_IO_vfprintf+0x165)[0xb75d7a45]
/lib/i386-linux-gnu/libc.so.6(__vsprintf_chk+0xc9)[0xb76980d9]
/lib/i386-linux-gnu/libc.so.6(__sprintf_chk+0x2f)[0xb7697fef]
./2_1[0x8048404]
/lib/i386-linux-gnu/libc.so.6(__libc_start_main+0xf5)[0xb75ac935]
===== Memory map: =====
08048000-08049000 r-xp 00000000 08:01 2097586 /home/dennis/2_1
08049000-0804a000 r--p 00000000 08:01 2097586 /home/dennis/2_1
0804a000-0804b000 rw-p 00001000 08:01 2097586 /home/dennis/2_1
094d1000-094f2000 rw-p 00000000 00:00 0 [heap]
b7560000-b757b000 r-xp 00000000 08:01 1048602 /lib/i386-linux-gnu/
↳ libgcc_s.so.1
b757b000-b757c000 r--p 0001a000 08:01 1048602 /lib/i386-linux-gnu/
↳ libgcc_s.so.1
b757c000-b757d000 rw-p 0001b000 08:01 1048602 /lib/i386-linux-gnu/
↳ libgcc_s.so.1
b7592000-b7593000 rw-p 00000000 00:00 0
b7593000-b7740000 r-xp 00000000 08:01 1050781 /lib/i386-linux-gnu/libc
↳ -2.17.so
b7740000-b7742000 r--p 001ad000 08:01 1050781 /lib/i386-linux-gnu/libc

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

↳ -2.17.so
b7742000-b7743000 rw-p 001af000 08:01 1050781 /lib/i386-linux-gnu/libc.so.2
↳ -2.17.so
b7743000-b7746000 rw-p 00000000 00:00 0
b775a000-b775d000 rw-p 00000000 00:00 0
b775d000-b775e000 r-xp 00000000 00:00 0 [vdso]
b775e000-b777e000 r-xp 00000000 08:01 1050794 /lib/i386-linux-gnu/ld.so.2
↳ -2.17.so
b777e000-b777f000 r--p 0001f000 08:01 1050794 /lib/i386-linux-gnu/ld.so.2
↳ -2.17.so
b777f000-b7780000 rw-p 00020000 08:01 1050794 /lib/i386-linux-gnu/ld.so.2
↳ -2.17.so
b7ff35000-b7ff56000 rw-p 00000000 00:00 0 [stack]
Aborted (core dumped)

```

gs это так называемый сегментный регистр. Эти регистры широко использовались во времена MS-DOS и DOS-экстендеров. Сейчас их функция немного изменилась. Если говорить кратко, в Linux gs всегда указывает на TLS<sup>128</sup> (6.2 (стр. 967)) — там находится различная информация, специфичная для выполняющегося потока.

Кстати, в win32 эту же роль играет сегментный регистр fs, он всегда указывает на TIB<sup>129 130</sup>.

Больше информации можно почерпнуть из исходных кодов Linux (по крайней мере, в версии 3.11):

в файле *arch/x86/include/asm/stackprotector.h* в комментариях описывается эта переменная.

### Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим Thumb-2)

Возвращаясь к нашему простому примеру (1.26.1 (стр. 338)), можно посмотреть, как LLVM добавит проверку «канарейки»:

```

_main
var_64      = -0x64
var_60      = -0x60
var_5C      = -0x5C
var_58      = -0x58
var_54      = -0x54
var_50      = -0x50
var_4C      = -0x4C
var_48      = -0x48
var_44      = -0x44
var_40      = -0x40
var_3C      = -0x3C
var_38      = -0x38
var_34      = -0x34

```

<sup>128</sup>Thread Local Storage

<sup>129</sup>Thread Information Block

<sup>130</sup>[wikipedia.org/wiki/Win32\\_Thread\\_Information\\_Block](http://wikipedia.org/wiki/Win32_Thread_Information_Block)

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

var_30      = -0x30
var_2C      = -0x2C
var_28      = -0x28
var_24      = -0x24
var_20      = -0x20
var_1C      = -0x1C
var_18      = -0x18
canary      = -0x14
var_10      = -0x10

    PUSH      {R4-R7,LR}
    ADD       R7, SP, #0xC
    STR.W     R8, [SP,#0xC+var_10]!
    SUB       SP, SP, #0x54
    MOVW      R0, #a0bjc_methtype ; "objc_methtype"
    MOVS      R2, #0
    MOVT.W    R0, #0
    MOVS      R5, #0
    ADD       R0, PC
    LDR.W     R8, [R0]
    LDR.W     R0, [R8]
    STR       R0, [SP,#0x64+canary]
    MOVS      R0, #2
    STR       R2, [SP,#0x64+var_64]
    STR       R0, [SP,#0x64+var_60]
    MOVS      R0, #4
    STR       R0, [SP,#0x64+var_5C]
    MOVS      R0, #6
    STR       R0, [SP,#0x64+var_58]
    MOVS      R0, #8
    STR       R0, [SP,#0x64+var_54]
    MOVS      R0, #0xA
    STR       R0, [SP,#0x64+var_50]
    MOVS      R0, #0xC
    STR       R0, [SP,#0x64+var_4C]
    MOVS      R0, #0xE
    STR       R0, [SP,#0x64+var_48]
    MOVS      R0, #0x10
    STR       R0, [SP,#0x64+var_44]
    MOVS      R0, #0x12
    STR       R0, [SP,#0x64+var_40]
    MOVS      R0, #0x14
    STR       R0, [SP,#0x64+var_3C]
    MOVS      R0, #0x16
    STR       R0, [SP,#0x64+var_38]
    MOVS      R0, #0x18
    STR       R0, [SP,#0x64+var_34]
    MOVS      R0, #0x1A
    STR       R0, [SP,#0x64+var_30]
    MOVS      R0, #0x1C
    STR       R0, [SP,#0x64+var_2C]
    MOVS      R0, #0x1E
    STR       R0, [SP,#0x64+var_28]

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    MOVS    R0, #0x20
    STR     R0, [SP,#0x64+var_24]
    MOVS    R0, #0x22
    STR     R0, [SP,#0x64+var_20]
    MOVS    R0, #0x24
    STR     R0, [SP,#0x64+var_1C]
    MOVS    R0, #0x26
    STR     R0, [SP,#0x64+var_18]
    MOV     R4, 0xFDA ; "a[%d]=%d\n"
    MOV     R0, SP
    ADDS    R6, R0, #4
    ADD     R4, PC
    B       loc_2F1C

; начало второго цикла

loc_2F14
    ADDS    R0, R5, #1
    LDR.W   R2, [R6,R5,LSL#2]
    MOV     R5, R0

loc_2F1C
    MOV     R0, R4
    MOV     R1, R5
    BLX     _printf
    CMP     R5, #0x13
    BNE     loc_2F14
    LDR.W   R0, [R8]
    LDR     R1, [SP,#0x64+canary]
    CMP     R0, R1
    ITTTT EQ ; канарейка все еще верна?
    MOVEQ   R0, #0
    ADDEQ   SP, SP, #0x54
    LDREQ.W R8, [SP+0x64+var_64],#4
    POPEQ   {R4-R7,PC}
    BLX     ___stack_chk_fail

```

Во-первых, LLVM «развернул» цикл и все значения записываются в массив по одному, уже вычисленные, потому что LLVM посчитал что так будет быстрее.

Кстати, инструкции режима ARM позволяют сделать это ещё быстрее и это может быть вашим домашним заданием.

В конце функции мы видим сравнение «канареек» — той что лежит в локальном стеке и корректной, на которую ссылается регистр R8.

Если они равны, срабатывает блок из четырех инструкций при помощи ITTTT EQ. Это запись 0 в R0, эпилог функции и выход из нее.

Если «канарейки» не равны, блок не срабатывает и происходит переход на функцию `___stack_chk_fail`, которая остановит работу программы.

### 1.26.4. Еще немного о массивах

Теперь понятно, почему нельзя написать в исходном коде на Си/Си++ что-то вроде:

```
void f(int size)
{
    int a[size];
    ...
};
```

Чтобы выделить место под массив в локальном стеке, компилятору нужно знать размер массива, чего он на стадии компиляции, разумеется, знать не может.

Если вам нужен массив произвольной длины, то выделите столько, сколько нужно, через `malloc()`, а затем обращайтесь к выделенному блоку байт как к массиву того типа, который вам нужен.

Либо используйте возможность стандарта C99 [ISO/IEC 9899:TC3 (C C99 standard), (2007)6.7.5/2], и внутри это очень похоже на `alloca()` (1.9.2 (стр. 48)).

Для работы с памятью, можно также воспользоваться библиотекой сборщика мусора в Си.

А для языка Си++ есть библиотеки с поддержкой умных указателей.

### 1.26.5. Массив указателей на строки

Вот пример массива указателей.

Листинг 1.236: Получить имя месяца

```
#include <stdio.h>

const char* month1[]=
{
    "January", "February", "March", "April",
    "May", "June", "July", "August",
    "September", "October", "November", "December"
};

// в пределах 0..11
const char* get_month1 (int month)
{
    return month1[month];
};
```

## x64

Листинг 1.237: Оптимизирующий MSVC 2013 x64

_DATA	SEGMENT
month1	DQ FLAT:\$SG3122
	DQ FLAT:\$SG3123

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

DQ    FLAT:$SG3124
DQ    FLAT:$SG3125
DQ    FLAT:$SG3126
DQ    FLAT:$SG3127
DQ    FLAT:$SG3128
DQ    FLAT:$SG3129
DQ    FLAT:$SG3130
DQ    FLAT:$SG3131
DQ    FLAT:$SG3132
DQ    FLAT:$SG3133
$SG3122 DB    'January', 00H
$SG3123 DB    'February', 00H
$SG3124 DB    'March', 00H
$SG3125 DB    'April', 00H
$SG3126 DB    'May', 00H
$SG3127 DB    'June', 00H
$SG3128 DB    'July', 00H
$SG3129 DB    'August', 00H
$SG3130 DB    'September', 00H
$SG3156 DB    '%s', 0aH, 00H
$SG3131 DB    'October', 00H
$SG3132 DB    'November', 00H
$SG3133 DB    'December', 00H
_DATA  ENDS

month$ = 8
get_month1 PROC
    movsxd    rax, ecx
    lea       rcx, OFFSET FLAT:month1
    mov       rax, QWORD PTR [rcx+rax*8]
    ret       0
get_month1 ENDP

```

Код очень простой:

- Первая инструкция MOVSD копирует 32-битное значение из ECX (где передается аргумент *month*) в RAX со знаковым расширением (потому что аргумент *month* имеет тип *int*).

Причина расширения в том, что это значение будет использоваться в вычислениях наряду с другими 64-битными значениями.

Таким образом, оно должно быть расширено до 64-битного <sup>131</sup>.

- Затем адрес таблицы указателей загружается в RCX.
- В конце концов, входное значение (*month*) умножается на 8 и прибавляется к адресу. Действительно: мы в 64-битной среде и все адреса (или указатели) требуют для хранения именно 64 бита (или 8 байт). Следовательно, каждый элемент таблицы имеет ширину в 8 байт. Вот почему для

<sup>131</sup> Это немного странная вещь, но отрицательный индекс массива может быть передан как *month* (отрицательные индексы массивов будут рассмотрены позже: 3.20 (стр. 775)). И если так будет, отрицательное значение типа *int* будет расширено со знаком корректно и соответствующий элемент перед таблицей будет выбран. Всё это не будет корректно работать без знакового расширения.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

выбора элемента под нужным номером нужно пропустить  $month * 8$  байт от начала. Это то, что делает MOV. Эта инструкция также загружает элемент по этому адресу. Для 1, элемент будет указателем на строку, содержащую «February», итд.

Оптимизирующий GCC 4.9 может это сделать даже лучше <sup>132</sup>:

Листинг 1.238: Оптимизирующий GCC 4.9 x64

```
movsx    rdi, edi
mov      rax, QWORD PTR month1[0+rdi*8]
ret
```

## 32-bit MSVC

Скомпилируем также в 32-битном компиляторе MSVC:

Листинг 1.239: Оптимизирующий MSVC 2013 x86

```
_month$ = 8
_get_month1 PROC
    mov     eax, DWORD PTR _month$[esp-4]
    mov     eax, DWORD PTR _month1[eax*4]
    ret     0
_get_month1 ENDP
```

Входное значение не нужно расширять до 64-битного значения, так что оно используется как есть.

И оно умножается на 4, потому что элементы таблицы имеют ширину 32 бита или 4 байта.

## 32-битный ARM

### ARM в режиме ARM

Листинг 1.240: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```
get_month1 PROC
    LDR     r1, |L0.100|
    LDR     r0, [r1, r0, LSL #2]
    BX      lr
    ENDP

|L0.100|
    DCD     ||.data||

    DCB     "January", 0
    DCB     "February", 0
```

<sup>132</sup>В листинге осталось «0+», потому что вывод ассемблера GCC не так скрупулёзен, чтобы убрать это. Это *displacement* и он здесь нулевой.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        DCB      "March",0
        DCB      "April",0
        DCB      "May",0
        DCB      "June",0
        DCB      "July",0
        DCB      "August",0
        DCB      "September",0
        DCB      "October",0
        DCB      "November",0
        DCB      "December",0

        AREA ||.data||, DATA, ALIGN=2
month1
        DCD      ||.conststring||
        DCD      ||.conststring||+0x8
        DCD      ||.conststring||+0x11
        DCD      ||.conststring||+0x17
        DCD      ||.conststring||+0x1d
        DCD      ||.conststring||+0x21
        DCD      ||.conststring||+0x26
        DCD      ||.conststring||+0x2b
        DCD      ||.conststring||+0x32
        DCD      ||.conststring||+0x3c
        DCD      ||.conststring||+0x44
        DCD      ||.conststring||+0x4d

```

Адрес таблицы загружается в R1.

Всё остальное делается, используя только одну инструкцию LDR.

Входное значение *month* сдвигается влево на 2 (что тоже самое что и умножение на 4), это значение прибавляется к R1 (где находится адрес таблицы) и затем элемент таблицы загружается по этому адресу.

32-битный элемент таблицы загружается в R0 из таблицы.

### ARM в режиме Thumb

Код почти такой же, только менее плотный, потому что здесь, в инструкции LDR, нельзя задать суффикс LSL:

```

get_month1 PROC
        LSLS      r0,r0,#2
        LDR       r1,|L0.64|
        LDR       r0,[r1,r0]
        BX       lr
        ENDP

```

### ARM64

#### Листинг 1.241: Оптимизирующий GCC 4.9 ARM64

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

get_month1:
    adrp    x1, .LANCHOR0
    add     x1, x1, :lo12: .LANCHOR0
    ldr     x0, [x1, w0, sxtw 3]
    ret

.LANCHOR0 = . + 0
    .type   month1, %object
    .size   month1, 96
month1:
    .xword  .LC2
    .xword  .LC3
    .xword  .LC4
    .xword  .LC5
    .xword  .LC6
    .xword  .LC7
    .xword  .LC8
    .xword  .LC9
    .xword  .LC10
    .xword  .LC11
    .xword  .LC12
    .xword  .LC13
.LC2:
    .string "January"
.LC3:
    .string "February"
.LC4:
    .string "March"
.LC5:
    .string "April"
.LC6:
    .string "May"
.LC7:
    .string "June"
.LC8:
    .string "July"
.LC9:
    .string "August"
.LC10:
    .string "September"
.LC11:
    .string "October"
.LC12:
    .string "November"
.LC13:
    .string "December"

```

Адрес таблицы загружается в X1 используя пару ADRP/ADD.

Соответствующий элемент выбирается используя одну инструкцию LDR, которая берет W0 (регистр, где находится значение входного аргумента *month*), сдвигает его на 3 бита влево (что то же самое что и умножение на 8), расширяет его, учитывая знак (это то, что означает суффикс «sxtw») и прибавляет к

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



X0.

Затем 64-битное значение загружается из таблицы в X0.

## MIPS

Листинг 1.242: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```
get_month1:
; загрузить адрес таблицы в $v0:
    la      $v0, month1
; взять входное значение и умножить его на 4:
    sll     $a0, 2
; сложить адрес таблицы и умноженное значение:
    addu    $a0, $v0
; загрузить элемент таблицы по этому адресу в $v0:
    lw      $v0, 0($a0)
; возврат
    jr      $ra
    or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP

.data # .data.rel.local
.globl month1
month1:
.word aJanuary      # "January"
.word aFebruary     # "February"
.word aMarch         # "March"
.word aApril         # "April"
.word aMay           # "May"
.word aJune          # "June"
.word aJuly          # "July"
.word aAugust        # "August"
.word aSeptember     # "September"
.word aOctober       # "October"
.word aNovember      # "November"
.word aDecember      # "December"

.data # .rodata.str1.4
aJanuary: .ascii "January"<0>
aFebruary: .ascii "February"<0>
aMarch: .ascii "March"<0>
aApril: .ascii "April"<0>
aMay: .ascii "May"<0>
aJune: .ascii "June"<0>
aJuly: .ascii "July"<0>
aAugust: .ascii "August"<0>
aSeptember: .ascii "September"<0>
aOctober: .ascii "October"<0>
aNovember: .ascii "November"<0>
aDecember: .ascii "December"<0>
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

## Переполнение массива

Наша функция принимает значения в пределах 0..11, но что будет, если будет передано 12?

В таблице в этом месте нет элемента. Так что функция загрузит какое-то значение, которое волею случая находится там, и вернет его.

Позже, какая-то другая функция попытается прочитать текстовую строку по этому адресу и, возможно, упадет.

Скомпилируем этот пример в MSVC для win64 и откроем его в [IDA](#) чтобы посмотреть, что линкер расположил после таблицы:

Листинг 1.243: Исполняемый файл в IDA

off_140011000	dq offset aJanuary_1	; DATA XREF: .text:0000000140001003
		; "January"
	dq offset aFebruary_1	; "February"
	dq offset aMarch_1	; "March"
	dq offset aApril_1	; "April"
	dq offset aMay_1	; "May"
	dq offset aJune_1	; "June"
	dq offset aJuly_1	; "July"
	dq offset aAugust_1	; "August"
	dq offset aSeptember_1	; "September"
	dq offset aOctober_1	; "October"
	dq offset aNovember_1	; "November"
	dq offset aDecember_1	; "December"
aJanuary_1	db 'January',0	; DATA XREF: sub_140001020+4
		; .data:off_140011000
aFebruary_1	db 'February',0	; DATA XREF: .data:0000000140011008
	align 4	
aMarch_1	db 'March',0	; DATA XREF: .data:0000000140011010
	align 4	
aApril_1	db 'April',0	; DATA XREF: .data:0000000140011018

Имена месяцев идут сразу после. Наша программа все-таки крошечная, так что здесь не так уж много данных (всего лишь названия месяцев) для расположения их в сегменте данных.

Но нужно заметить, что там может быть действительно *что угодно*, что линкер решит там расположить, случайным образом.

Так что будет если 12 будет передано в функцию? Вернется 13-й элемент таблицы. Посмотрим, как CPU обходится с байтами как с 64-битным значением:

Листинг 1.244: Исполняемый файл в IDA

off_140011000	dq offset qword_140011060	
		; DATA XREF: .text:0000000140001003
	dq offset aFebruary_1	; "February"
	dq offset aMarch_1	; "March"
	dq offset aApril_1	; "April"
	dq offset aMay_1	; "May"
	dq offset aJune_1	; "June"

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

	dq offset aJuly_1	; "July"
	dq offset aAugust_1	; "August"
	dq offset aSeptember_1	; "September"
	dq offset aOctober_1	; "October"
	dq offset aNovember_1	; "November"
	dq offset aDecember_1	; "December"
qword_140011060	dq 797261756E614Ah	; DATA XREF: sub_140001020+4
		; .data:off_140011000
aFebruary_1	db 'February',0	; DATA XREF: .data:00000000140011008
	align 4	
aMarch_1	db 'March',0	; DATA XREF: .data:00000000140011010

И это 0x797261756E614A. После этого, какая-то другая функция (вероятно, работающая со строками) попытается загружать байты по этому адресу, ожидая найти там Си-строку.

И скорее всего упадет, потому что это значение не выглядит как действительный адрес.

## Защита от переполнения массива

Если какая-нибудь неприятность может случиться, она случается

Закон Мерфи

Немного наивно ожидать что всякий программист, кто будет использовать вашу функцию или библиотеку, никогда не передаст аргумент больше 11.

Существует также хорошая философия «fail early and fail loudly» или «fail-fast», которая учит сообщать об ошибках как можно раньше и останавливаться.

Один из таких методов в Си/Си++ это макрос `assert()`.

Мы можем немного изменить нашу программу, чтобы она падала при передаче неверного значения:

Листинг 1.245: `assert()` добавлен

```
const char* get_month1_checked (int month)
{
    assert (month<12);
    return month1[month];
};
```

Макрос будет проверять на верные значения во время каждого старта функции и падать если выражение возвращает `false`.

Листинг 1.246: Оптимизирующий MSVC 2013 x64

```
$SG3143 DB      'm', 00H, 'o', 00H, 'n', 00H, 't', 00H, 'h', 00H, '.', 00H
        DB      'c', 00H, 00H, 00H
$SG3144 DB      'm', 00H, 'o', 00H, 'n', 00H, 't', 00H, 'h', 00H, '<', 00H
        DB      '1', 00H, '2', 00H, 00H, 00H
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

month$ = 48
get_month1_checked PROC
$LN5:
    push    rbx
    sub     rsp, 32
    movsxd  rbx, ecx
    cmp     ebx, 12
    jl      SHORT $LN3@get_month1
    lea     rdx, OFFSET FLAT:$SG3143
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG3144
    mov     r8d, 29
    call    _wassert
$LN3@get_month1:
    lea     rcx, OFFSET FLAT:month1
    mov     rax, QWORD PTR [rcx+rbx*8]
    add     rsp, 32
    pop     rbx
    ret     0
get_month1_checked ENDP

```

На самом деле, `assert()` это не функция, а макрос. Он проверяет условие и передает также номер строки и название файла в другую функцию, которая покажет эту информацию пользователю.

Мы видим, что здесь и имя файла и выражение закодировано в UTF-16.

Номер строки также передается (это 29).

Этот механизм, пожалуй, одинаковый во всех компиляторах.

Вот что делает GCC:

#### Листинг 1.247: Оптимизирующий GCC 4.9 x64

```

.LC1:
    .string "month.c"
.LC2:
    .string "month<12"

get_month1_checked:
    cmp     edi, 11
    jg      .L6
    movsx   rdi, edi
    mov     rax, QWORD PTR month1[0+rdi*8]
    ret

.L6:
    push    rax
    mov     ecx, OFFSET FLAT:__PRETTY_FUNCTION__.2423
    mov     edx, 29
    mov     esi, OFFSET FLAT:.LC1
    mov     edi, OFFSET FLAT:.LC2
    call    __assert_fail

__PRETTY_FUNCTION__.2423:

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
.string "get_month1_checked"
```

Так что макрос в GCC также передает и имя функции, для удобства.

Ничего не бывает бесплатным и проверки на корректность тоже.

Это может замедлить работу вашей программы, особенно если макрос `assert()` используется в маленькой критичной ко времени функции.

Так что, например, MSVC оставляет проверки в отладочных сборках, но в окончательных сборках они исчезают.

Ядра Microsoft [Windows NT](#) также идут в виде сборок «checked» и «free» <sup>133</sup>. В первых есть проверки на корректность аргументов (отсюда «checked»), а во вторых — нет (отсюда «free», т.е. «свободные» от проверок).

Разумеется, «checked»-ядро работает медленнее из-за всех этих проверок, поэтому его обычно используют только на время отладки драйверов, либо самого ядра.

### Доступ к определенному символу

К массиву указателей на строки можно обращаться так:

```
#include <stdio.h>

const char* month[]=
{
    "January", "February", "March", "April",
    "May", "June", "July", "August",
    "September", "October", "November", "December"
};

int main()
{
    // 4-й месяц, 5-й символ:
    printf ("%c\n", month[3][4]);
};
```

...так как, выражение `month[3]` имеет тип `const char*`. И затем, 5-й символ берется из этого выражения прибавлением 4-х байт к его адресу.

Кстати, список аргументов передаваемый в ф-цию `main()` имеет такой же тип:

```
#include <stdio.h>

int main(int argc, char *argv[])
{
    printf ("3-й аргумент, 2-й символ: %c\n", argv[3][1]);
};
```

<sup>133</sup> [msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/hardware/ff543450\(v=vs.85\).aspx](https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/hardware/ff543450(v=vs.85).aspx)

Очень важно понимать, что не смотря на одинаковый синтаксис, всё это отличается от двумерных массивов, которые мы будем рассматривать позже.

Еще одна важная вещь, которую нужно отметить: адресуемые строки должны быть закодированы в системе, в которой каждый символ занимает один байт, как [ASCII](#)<sup>134</sup> и расширенная [ASCII](#). UTF-8 здесь не будет работать.

### 1.26.6. Многомерные массивы

Внутри многомерный массив выглядит так же как и линейный.

Ведь память компьютера линейная, это одномерный массив. Но для удобства этот одномерный массив легко представить как многомерный.

К примеру, вот как элементы массива 3x4 расположены в одномерном массиве из 12 ячеек:

Смещение в памяти	элемент массива
0	[0][0]
1	[0][1]
2	[0][2]
3	[0][3]
4	[1][0]
5	[1][1]
6	[1][2]
7	[1][3]
8	[2][0]
9	[2][1]
10	[2][2]
11	[2][3]

Таблица 1.3: Двухмерный массив представляется в памяти как одномерный

Вот по каким адресам в памяти располагается каждая ячейка двумерного массива 3\*4:

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11

Таблица 1.4: Адреса в памяти каждой ячейки двумерного массива

Чтобы вычислить адрес нужного элемента, сначала умножаем первый индекс (строку) на 4 (ширину массива), затем прибавляем второй индекс (столбец).

Это называется *row-major order*, и такой способ представления массивов и матриц используется по крайней мере в Си/Си++ и Python. Термин *row-major order*

<sup>134</sup>American Standard Code for Information Interchange

означает по-русски примерно следующее: «сначала записываем элементы первой строки, затем второй, ... и элементы последней строки в самом конце».

Другой способ представления называется *column-major order* (индексы массива используются в обратном порядке) и это используется по крайней мере в Фортране, MATLAB и R. Термин *column-major order* означает по-русски следующее: «сначала записываем элементы первого столбца, затем второго, ... и элементы последнего столбца в самом конце».

Какой из способов лучше? В терминах производительности и кэш-памяти, лучший метод организации данных это тот, при котором к данным обращаются последовательно.

Так что если ваша функция обращается к данным построчно, то *row-major order* лучше, и наоборот.

### Пример с двумерным массивом

Мы будем работать с массивом типа *char*. Это значит, что каждый элемент требует только одного байта в памяти.

### Пример с заполнением строки

Заполняем вторую строку значениями 0..3:

Листинг 1.248: Пример с заполнением строки

```
#include <stdio.h>

char a[3][4];

int main()
{
    int x, y;

    // очистить массив
    for (x=0; x<3; x++)
        for (y=0; y<4; y++)
            a[x][y]=0;

    // заполнить вторую строку значениями 0..3:
    for (y=0; y<4; y++)
        a[1][y]=y;
};
```

Все три строки обведены красным. Видно, что во второй теперь имеются байты 0, 1, 2 и 3:

Address	Hex dump
00C33370	00 00 00 00 00 01 02 03 00 00 00 00 00 00 00 00
00C33380	02 00 00 00 C3 66 47 4E C3 66 47 4E 00 00 00 00
00C33390	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00C333A0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00C333B0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

Рис. 1.92: OllyDbg: массив заполнен

### Пример с заполнением столбца

Заполняем третий столбец значениями 0..2:

Листинг 1.249: Пример с заполнением столбца

```
#include <stdio.h>

char a[3][4];

int main()
{
    int x, y;

    // очистить массив
    for (x=0; x<3; x++)
        for (y=0; y<4; y++)
            a[x][y]=0;

    // заполнить третий столбец значениями 0..2:
    for (x=0; x<3; x++)
        a[x][2]=x;
};
```

Здесь также обведены красным три строки. Видно, что в каждой строке, на третьей позиции, теперь записаны 0, 1 и 2.

Address	Hex dump
01033380	00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 02 00 02 00 00 00
01033390	00 00 00 00 1E 44 EF 31 1E 44 EF 31 00 00 00 00
010333A0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
010333B0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

Рис. 1.93: OllyDbg: массив заполнен

### Работа с двумерным массивом как с одномерным

Мы можем легко убедиться, что можно работать с двумерным массивом как с одномерным, используя по крайней мере два метода:

```
#include <stdio.h>

char a[3][4];

char get_by_coordinates1 (char array[3][4], int a, int b)
{
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

        return array[a][b];
};

char get_by_coordinates2 (char *array, int a, int b)
{
    // обращаться с входным массивом как с одномерным
    // 4 здесь это ширина массива
    return array[a*4+b];
};

char get_by_coordinates3 (char *array, int a, int b)
{
    // обращаться с входным массивом как с указателем,
    // вычислить адрес, получить значение оттуда
    // 4 здесь это ширина массива
    return *(array+a*4+b);
};

int main()
{
    a[2][3]=123;
    printf ("%d\n", get_by_coordinates1(a, 2, 3));
    printf ("%d\n", get_by_coordinates2(a, 2, 3));
    printf ("%d\n", get_by_coordinates3(a, 2, 3));
};

```

Компилируете<sup>135</sup> и запускаете: мы увидим корректные значения.

Очарователен результат работы MSVC 2013 — все три процедуры одинаковые!

#### Листинг 1.250: Оптимизирующий MSVC 2013 x64

```

array$ = 8
a$ = 16
b$ = 24
get_by_coordinates3 PROC
; RCX=адрес массива
; RDX=a
; R8=b
        movsxd    rax, r8d
; EAX=b
        movsxd    r9, edx
; R9=a
        add       rax, rcx
; RAX=b+адрес массива
        movzx     eax, BYTE PTR [rax+r9*4]
; AL=загрузить байт по адресу RAX+R9*4=b+адрес массива+a*4=адрес
        массива+a*4+b
        ret       0
get_by_coordinates3 ENDP
array$ = 8

```

<sup>135</sup>Эта программа именно для Си а не Си++, компилируя в MSVC нужно сохранить файл с расширением .c

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

a$ = 16
b$ = 24
get_by_coordinates2 PROC
    movsxd    rax, r8d
    movsxd    r9, edx
    add       rax, rcx
    movzx     eax, BYTE PTR [rax+r9*4]
    ret       0
get_by_coordinates2 ENDP

array$ = 8
a$ = 16
b$ = 24
get_by_coordinates1 PROC
    movsxd    rax, r8d
    movsxd    r9, edx
    add       rax, rcx
    movzx     eax, BYTE PTR [rax+r9*4]
    ret       0
get_by_coordinates1 ENDP

```

GCC сгенерировал практически одинаковые процедуры:

#### Листинг 1.251: Оптимизирующий GCC 4.9 x64

```

; RDI=адрес массива
; RSI=a
; RDX=b

get_by_coordinates1:
; расширить входные 32-битные значения "a" и "b" до 64-битных
    movsx     rsi, esi
    movsx     rdx, edx
    lea       rax, [rdi+rsi*4]
; RAX=RDI+RSI*4=адрес массива+a*4
    movzx     eax, BYTE PTR [rax+rdx]
; AL=загрузить байт по адресу RAX+RDX=адрес массива+a*4+b
    ret

get_by_coordinates2:
    lea       eax, [rdx+rsi*4]
; RAX=RDX+RSI*4=b+a*4
    cdqe
    movzx     eax, BYTE PTR [rdi+rax]
; AL=загрузить байт по адресу RDI+RAX=адрес массива+b+a*4
    ret

get_by_coordinates3:
    sal       esi, 2
; ESI=a<<2=a*4
; расширить входные 32-битные значения "a*4" и "b" до 64-битных
    movsx     rdx, edx
    movsx     rsi, esi
    add       rdi, rsi

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
; RDI=RDI+RSI=адрес массива+a*4
movzx    eax, BYTE PTR [rdi+rdx]
; AL=загрузить байт по адресу RDI+RDX=адрес массива+a*4+b
ret
```

### Пример с трехмерным массивом

То же самое и для многомерных массивов. На этот раз будем работать с массивом типа *int*: каждый элемент требует 4 байта в памяти.

Попробуем:

Листинг 1.252: простой пример

```
#include <stdio.h>

int a[10][20][30];

void insert(int x, int y, int z, int value)
{
    a[x][y][z]=value;
};
```

### x86

В итоге (MSVC 2010):

Листинг 1.253: MSVC 2010

```
_DATA    SEGMENT
COMM     _a:DWORD:01770H
_DATA    ENDS
PUBLIC   _insert
_TEXT    SEGMENT
_x$ = 8           ; size = 4
_y$ = 12          ; size = 4
_z$ = 16          ; size = 4
_value$ = 20      ; size = 4
_insert   PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    mov     eax, DWORD PTR _x$[ebp]
    imul    eax, 2400          ; eax=600*4*x
    mov     ecx, DWORD PTR _y$[ebp]
    imul    ecx, 120           ; ecx=30*4*y
    lea     edx, DWORD PTR _a[eax+ecx] ; edx=a + 600*4*x + 30*4*y
    mov     eax, DWORD PTR _z$[ebp]
    mov     ecx, DWORD PTR _value$[ebp]
    mov     DWORD PTR [edx+eax*4], ecx ; *(edx+z*4)=значение
    pop     ebp
    ret     0
_insert   ENDP
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
_TEXT      ENDS
```

В принципе, ничего удивительного. В `insert()` для вычисления адреса нужного элемента массива три входных аргумента перемножаются по формуле  $address = 600 \cdot 4 \cdot x + 30 \cdot 4 \cdot y + 4z$ , чтобы представить массив трехмерным. Не забывайте также, что тип `int` 32-битный (4 байта), поэтому все коэффициенты нужно умножить на 4.

Листинг 1.254: GCC 4.4.1

```
public insert
insert proc near
x      = dword ptr 8
y      = dword ptr 0Ch
z      = dword ptr 10h
value  = dword ptr 14h

    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    ebx
    mov     ebx, [ebp+x]
    mov     eax, [ebp+y]
    mov     ecx, [ebp+z]
    lea     edx, [eax+eax]      ; edx=y*2
    mov     eax, edx           ; eax=y*2
    shl     eax, 4             ; eax=(y*2)<<4 = y*2*16 = y*32
    sub     eax, edx           ; eax=y*32 - y*2=y*30
    imul    edx, ebx, 600      ; edx=x*600
    add     eax, edx           ; eax=eax+edx=y*30 + x*600
    lea     edx, [eax+ecx]     ; edx=y*30 + x*600 + z
    mov     eax, [ebp+value]
    mov     dword ptr ds:a[edx*4], eax ; *(a+edx*4)=значение
    pop     ebx
    pop     ebp
    retn
insert endp
```

Компилятор GCC решил всё сделать немного иначе. Для вычисления одной из операций ( $30y$ ), GCC создал код, где нет самой операции умножения.

Происходит это так:  $(y + y) \ll 4 - (y + y) = (2y) \ll 4 - 2y = 2 \cdot 16 \cdot y - 2y = 32y - 2y = 30y$ . Таким образом, для вычисления  $30y$  используется только операция сложения, операция битового сдвига и операция вычитания. Это работает быстрее.

### ARM + Неоптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим Thumb)

Листинг 1.255: Неоптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим Thumb)

```
_insert
value  = -0x10
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

z      = -0xC
y      = -8
x      = -4

; выделить место в локальном стеке для 4 переменных типа int
SUB     SP, SP, #0x10
MOV     R9, 0xFC2 ; a
ADD     R9, PC
LDR.W   R9, [R9] ; получить указатель на массив
STR     R0, [SP,#0x10+x]
STR     R1, [SP,#0x10+y]
STR     R2, [SP,#0x10+z]
STR     R3, [SP,#0x10+value]
LDR     R0, [SP,#0x10+value]
LDR     R1, [SP,#0x10+z]
LDR     R2, [SP,#0x10+y]
LDR     R3, [SP,#0x10+x]
MOV     R12, 2400
MUL.W   R3, R3, R12
ADD     R3, R9
MOV     R9, 120
MUL.W   R2, R2, R9
ADD     R2, R3
LSLS    R1, R1, #2 ; R1=R1<<2
ADD     R1, R2
STR     R0, [R1] ; R1 - адрес элемента массива
; освободить блок в локальном стеке, выделенное для 4 переменных
ADD     SP, SP, #0x10
BX      LR

```

Неоптимизирующий LLVM сохраняет все переменные в локальном стеке, хотя это и избыточно.

Адрес элемента массива вычисляется по уже рассмотренной формуле.

### ARM + Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим Thumb)

Листинг 1.256: Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим Thumb)

```

_insert
MOVW    R9, #0x10FC
MOV.W   R12, #2400
MOVT.W  R9, #0
RSB.W   R1, R1, R1, LSL#4 ; R1 - y. R1=y<<4 - y = y*16 - y = y*15
ADD     R9, PC
LDR.W   R9, [R9] ; R9 = указатель на массив
MLA.W   R0, R0, R12, R9 ; R0 - x, R12 - 2400, R9 - указатель на a.
        R0=x*2400 + указатель на a
ADD.W   R0, R0, R1, LSL#3 ; R0 = R0+R1<<3 = R0+R1*8 = x*2400 + указатель на a +
        + y*15*8 =
        ; указатель на a + y*30*4 + x*600*4
STR.W   R3, [R0,R2,LSL#2] ; R2 - z, R3 - значение. адрес=R0+z*4 =
        ; указатель на a + y*30*4 + x*600*4 + z*4

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

BX	LR
----	----

Тут используются уже описанные трюки для замены умножения на операции сдвига, сложения и вычитания.

Также мы видим новую для себя инструкцию RSB (*Reverse Subtract*). Она работает так же, как и SUB, только меняет операнды местами.

Зачем? SUB и RSB это те инструкции, ко второму операнду которых можно применить коэффициент сдвига, как мы видим и здесь: (LSL#4). Но этот коэффициент можно применить только ко второму операнду.

Для коммутативных операций, таких как сложение или умножение, операнды можно менять местами и это не влияет на результат.

Но вычитание — операция некоммутативная, так что для этих случаев существует инструкция RSB.

## MIPS

Мой пример такой крошечный, что компилятор GCC решил разместить массив *a* в 64KiB-области, адресуемой при помощи Global Pointer.

Листинг 1.257: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```
insert:
; $a0=x
; $a1=y
; $a2=z
; $a3=значение
        sll    $v0, $a0, 5
; $v0 = $a0<<5 = x*32
        sll    $a0, 3
; $a0 = $a0<<3 = x*8
        addu   $a0, $v0
; $a0 = $a0+$v0 = x*8+x*32 = x*40
        sll    $v1, $a1, 5
; $v1 = $a1<<5 = y*32
        sll    $v0, $a0, 4
; $v0 = $a0<<4 = x*40*16 = x*640
        sll    $a1, 1
; $a1 = $a1<<1 = y*2
        subu   $a1, $v1, $a1
; $a1 = $v1-$a1 = y*32-y*2 = y*30
        subu   $a0, $v0, $a0
; $a0 = $v0-$a0 = x*640-x*40 = x*600
        la     $gp, __gnu_local_gp
        addu   $a0, $a1, $a0
; $a0 = $a1+$a0 = y*30+x*600
        addu   $a0, $a2
; $a0 = $a0+$a2 = y*30+x*600+z
; загрузить адрес таблицы:
        lw     $v0, (a & 0xFFFF)($gp)
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

; умножить индекс на 4 для поиска элемента таблицы:
    sll    $a0, 2
; сложить умноженный индекс и адрес таблицы:
    addu   $a0, $v0, $a0
; записать значение в таблицу и вернуть управление:
    jr     $ra
    sw     $a3, 0($a0)

.comm a:0x1770

```

### Узнать размеры многомерного массива

Если в ф-цию обработки строки передать массив символов, внутри самой ф-ции невозможно определить размер входного массива. Точно также, в ф-ции, обрабатывающую двухмерный массив, только один размер может быть определен.

Например:

```

int get_element(int array[10][20], int x, int y)
{
    return array[x][y];
};

int main()
{
    int array[10][20];

    get_element(array, 4, 5);
};

```

... если это скомпилировать (любым компилятором) и затем декомпилировать в Hex-Rays:

```

int get_element(int *array, int x, int y)
{
    return array[20 * x + y];
}

```

Нет никакого способа узнать размер первого измерения. Если переданное значение  $x$  слишком большое, произойдет переполнение буфера, и прочитается элемент из какого-то случайного места в памяти.

И трехмерный массив:

```

int get_element(int array[10][20][30], int x, int y, int z)
{
    return array[x][y][z];
};

int main()
{
    int array[10][20][30];
}

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    get_element(array, 4, 5, 6);
};

```

Hex-Rays:

```

int get_element(int *array, int x, int y, int z)
{
    return array[600 * x + z + 30 * y];
}

```

И снова, можно узнать размеры только двух измерений из трех.

### Ещё примеры

Компьютерный экран представляет собой двумерный массив, но видеобуфер это линейный одномерный массив. Мы рассматриваем это здесь: [8.13.2](#) (стр. [1164](#)).

Еще один пример в этой книге это игра “Сапер”: её поле это тоже двумерный массив: [8.4](#) (стр. [1045](#)).

### 1.26.7. Набор строк как двумерный массив

Снова вернемся к примеру, который возвращает название месяца: листинг [1.236](#). Как видно, нужна как минимум одна операция загрузки из памяти для подготовки указателя на строку, состоящую из имени месяца.

Возможно ли избавиться от операции загрузки из памяти?

Да, если представить список строк как двумерный массив:

```

#include <stdio.h>
#include <assert.h>

const char month2[12][10]=
{
    { 'J','a','n','u','a','r','y', 0, 0, 0 },
    { 'F','e','b','r','u','a','r','y', 0, 0 },
    { 'M','a','r','c','h', 0, 0, 0, 0, 0 },
    { 'A','p','r','i','l', 0, 0, 0, 0, 0 },
    { 'M','a','y', 0, 0, 0, 0, 0, 0 },
    { 'J','u','n','e', 0, 0, 0, 0, 0, 0 },
    { 'J','u','l','y', 0, 0, 0, 0, 0, 0 },
    { 'A','u','g','u','s','t', 0, 0, 0, 0 },
    { 'S','e','p','t','e','m','b','e','r', 0 },
    { 'O','c','t','o','b','e','r', 0, 0, 0 },
    { 'N','o','v','e','m','b','e','r', 0, 0 },
    { 'D','e','c','e','m','b','e','r', 0, 0 }
};

// в пределах 0..11
const char* get_month2 (int month)
{

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!



```
    return &month2[month][0];
};
```

Вот что получаем:

Листинг 1.258: Оптимизирующий MSVC 2013 x64

```
month2 DB    04aH
        DB    061H
        DB    06eH
        DB    075H
        DB    061H
        DB    072H
        DB    079H
        DB    00H
        DB    00H
        DB    00H
...
get_month2 PROC
; расширить входное значение до 64-битного, учитывая знак
    movsxd    rax, ecx
    lea       rcx, QWORD PTR [rax+rax*4]
; RCX=месяц*месяц*4=месяц*5
    lea       rax, OFFSET FLAT:month2
; RAX=указатель на таблицу
    lea       rax, QWORD PTR [rax+rcx*2]
; RAX=указатель на таблицу + RCX*2=указатель на таблицу + месяц*5*2=указатель
  на таблицу + месяц*10
    ret       0
get_month2 ENDP
```

Здесь нет обращений к памяти вообще. Эта функция только вычисляет место, где находится первый символ названия месяца:

*pointer\_to\_the\_table+month\*10*. Там также две инструкции LEA, которые работают как несколько инструкций MUL и MOV.

Ширина массива — 10 байт. Действительно, самая длинная строка это «September» (9 байт) плюс оконечивающий ноль, получается 10 байт.

Остальные названия месяцев дополнены нулевыми байтами, чтобы они занимали столько же места (10 байт).

Таким образом, наша функция и работает быстрее, потому что все строки начинаются с тех адресов, которые легко вычислить.

Оптимизирующий GCC 4.9 может ещё короче:

Листинг 1.259: Оптимизирующий GCC 4.9 x64

```
movsx    rdi, edi
lea      rax, [rdi+rdi*4]
lea      rax, month2[rax+rax]
ret
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

LEA здесь также используется для умножения на 10.

Неоптимизирующие компиляторы делают умножение по-разному.

Листинг 1.260: Неоптимизирующий GCC 4.9 x64

```
get_month2:
    push    rbp
    mov     rbp, rsp
    mov     DWORD PTR [rbp-4], edi
    mov     eax, DWORD PTR [rbp-4]
    movsx   rdx, eax
; RDX = входное значение, расширенное учитывая знак
    mov     rax, rdx
; RAX = месяц
    sal     rax, 2
; RAX = месяц<<2 = месяц*4
    add     rax, rdx
; RAX = RAX+RDX = месяц*4+месяц = месяц*5
    add     rax, rax
; RAX = RAX*2 = месяц*5*2 = месяц*10
    add     rax, OFFSET FLAT:month2
; RAX = месяц*10 + указатель на таблицу
    pop     rbp
    ret
```

Неоптимизирующий MSVC просто использует инструкцию IMUL:

Листинг 1.261: Неоптимизирующий MSVC 2013 x64

```
month$ = 8
get_month2 PROC
    mov     DWORD PTR [rsp+8], ecx
    movsxd  rax, DWORD PTR month$[rsp]
; RAX = расширенное до 64-битного входное значение, учитывая знак
    imul    rax, rax, 10
; RAX = RAX*10
    lea     rcx, OFFSET FLAT:month2
; RCX = указатель на таблицу
    add     rcx, rax
; RCX = RCX+RAX = указатель на таблицу+month*10
    mov     rax, rcx
; RAX = указатель на таблицу+месяц*10
    mov     ecx, 1
; RCX = 1
    imul    rcx, rcx, 0
; RCX = 1*0 = 0
    add     rax, rcx
; RAX = указатель на таблицу+месяц*10 + 0 = указатель на таблицу+месяц*10
    ret     0
get_month2 ENDP
```

Но вот что странно: зачем добавлять умножение на ноль и добавлять ноль к конечному результату?

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Это выглядит как странность кодегенератора компилятора, который не был покрыт тестами компилятора. Но так или иначе, итоговый код работает корректно. Мы сознательно рассматриваем такие фрагменты кода, чтобы читатель понимал, что иногда не нужно ломать себе голову над подобными артефактами компиляторов.

### 32-bit ARM

Оптимизирующий Keil для режима Thumb использует инструкцию умножения MULS:

Листинг 1.262: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

```
; R0 = месяц
    MOVS    r1,#0xa
; R1 = 10
    MULS    r0,r1,r0
; R0 = R1*R0 = 10*месяц
    LDR     r1,|L0.68|
; R1 = указатель на таблицу
    ADDS    r0,r0,r1
; R0 = R0+R1 = 10*месяц + указатель на таблицу
    BX      lr
```

Оптимизирующий Keil для режима ARM использует операции сложения и сдвига:

Листинг 1.263: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```
; R0 = месяц
    LDR     r1,|L0.104|
; R1 = указатель на таблицу
    ADD     r0,r0,r0,LSL #2
; R0 = R0+R0<<2 = R0+R0*4 = месяц*5
    ADD     r0,r1,r0,LSL #1
; R0 = R1+R0<<2 = указатель на таблицу + месяц*5*2 = указатель на таблицу +
    месяц*10
    BX      lr
```

### ARM64

Листинг 1.264: Оптимизирующий GCC 4.9 ARM64

```
; W0 = месяц
    sxtw    x0, w0
; X0 = расширить входное значение учитывая знак
    adrp    x1, .ANCHOR1
    add     x1, x1, :lo12:.ANCHOR1
; X1 = указатель на таблицу
    add     x0, x0, x0, lsl 2
; X0 = X0+X0<<2 = X0+X0*4 = X0*5
    add     x0, x1, x0, lsl 1
; X0 = X1+X0<<1 = X1+X0*2 = указатель на таблицу + X0*10
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

ret

SXTW используется для знакового расширения и расширения входного 32-битного значения в 64-битное и сохранения его в X0.

Пара ADRP/ADD используется для загрузки адреса таблицы.

У инструкции ADD также есть суффикс LSL, что помогает с умножением.

## MIPS

Листинг 1.265: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```
.globl get_month2
get_month2:
; $a0=месяц
    sll    $v0, $a0, 3
; $v0 = $a0<<3 = месяц*8
    sll    $a0, 1
; $a0 = $a0<<1 = месяц*2
    addu   $a0, $v0
; $a0 = месяц*2+месяц*8 = месяц*10
; загрузить адрес таблицы:
    la     $v0, month2
; сложить адрес таблицы и вычисленный индекс и вернуть управление:
    jr     $ra
    addu   $v0, $a0

month2:
    .ascii "January"<0>
    .byte 0, 0
aFebruary:
    .ascii "February"<0>
    .byte 0
aMarch:
    .ascii "March"<0>
    .byte 0, 0, 0, 0
aApril:
    .ascii "April"<0>
    .byte 0, 0, 0, 0
aMay:
    .ascii "May"<0>
    .byte 0, 0, 0, 0, 0, 0
aJune:
    .ascii "June"<0>
    .byte 0, 0, 0, 0, 0
aJuly:
    .ascii "July"<0>
    .byte 0, 0, 0, 0, 0
aAugust:
    .ascii "August"<0>
    .byte 0, 0, 0
aSeptember:
    .ascii "September"<0>
aOctober:
    .ascii "October"<0>
    .byte 0, 0
aNovember:
    .ascii "November"<0>
    .byte 0
aDecember:
    .ascii "December"<0>
    .byte 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

## Вывод

Это немного олд-скульная техника для хранения текстовых строк. Много такого можно найти в Oracle RDBMS, например. Трудно сказать, стоит ли оно того на современных компьютерах. Так или иначе, это был хороший пример массивов, поэтому он был добавлен в эту книгу.

### 1.26.8. Вывод

Массив это просто набор значений в памяти, расположенных рядом друг с другом.

Это справедливо для любых типов элементов, включая структуры.

Доступ к определенному элементу массива это просто вычисление его адреса.

Итак, указатель на массив и адрес первого элемента — это одно и то же. Вот почему выражения `ptr[0]` и `*ptr` в Си/Си++ равноценны. Любопытно что Hexas-Rays часто заменяет первое вторым. Он делает это в тех случаях, когда не знает, что имеет дело с указателем на целый массив, и думает, что это указатель только на одну переменную.

### 1.26.9. Упражнения

- <http://challenges.re/62>
- <http://challenges.re/63>
- <http://challenges.re/64>
- <http://challenges.re/65>
- <http://challenges.re/66>

## 1.27. Пример: ошибка в Angband

В сравнительно древней rogue-like игре 90-х <sup>136</sup> была ошибка в духе “Пикника на обочине” Стругацких или сериала “Потерянная комната”<sup>137</sup>:

Версия frog-knows изобиловала ошибками. Самая смешная из них повлекла хитрую технику обмана игры, которую называли “mushroom farming” – разведение грибов. Если в лабиринте оказывалось больше определенного числа (около пятисот) предметов, игра ломалась, и старые предметы помногу превращались в предметы, брошенные на пол. Соответственно, игрок шел в лабиринт, делал там такие продольные канавки (специальным заклинанием), и ходил вдоль канавок, создавая грибы еще другим

<sup>136</sup>[https://en.wikipedia.org/wiki/Angband\\_\(video\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Angband_(video_game)), <http://rephial.org/>

<sup>137</sup><http://archive.is/oIQyL>

специальным заклинанием. Когда грибов было достаточно много, гражданин клал и брал, клал и брал какой-нибудь полезный предмет, и грибы один за другим превращались в этот предмет. После этого игрок возвращался с сотнями копий полезного предмета.

( Миша "tiphareth" Вербицкий, <http://imperium.lenin.ru/CEBER/arc/3/lightmusic/light.htm> )

Еще из usenet-a:

From: be...@uswest.com (George Bell)  
 Subject: [Angband] Multiple artifact copies found (bug?)  
 Date: Fri, 23 Jul 1993 15:55:08 GMT

Up to 2000 ft I found only 4 artifacts, now my house is littered with the suckers (FYI, most I've gotten from killing nasties, like Dracoliches and ↗  
 ↳ the  
 like). Something really weird is happening now, as I found multiple copies of the same artifact! My half-elf ranger is down at 2400 ft on one level which is particularly nasty. There is a graveyard plus monsters surrounded by permanent rock and 2 or 3 other special monster rooms! I did so much slashing with my favorite weapon, Crisdurian, that I filled several rooms nearly to the brim with treasure (as usual, mostly junk).

Then, when I found a way into the big vault, I noticed some of the treasure had already been identified (in fact it looked strangely familiar!). Then ↗  
 ↳ I  
 found \*two\* Short Swords named Sting (1d6) (+7,+8), and I just ran across a third copy! I have seen multiple copies of Gurthang on this level as well. Is there some limit on the number of items per level which I have exceeded? This sounds reasonable as all multiple copies I have seen come from this ↗  
 ↳ level.

I'm playing PC angband. Anybody else had this problem?

-George Bell

Help! I need a Rod of Restore Life Levels, if there is such a thing. ↗  
 ↳ These  
 Graveyards are nasty (Black Reavers and some speed 2 wraith in particular).

( <https://groups.google.com/forum/#!original/rec.games.moria/jItmfrdGyL8/8csctQqA7PQJ> )

From: Ceri <cm...@andrew.cmu.edu>  
 Subject: Re: [Angband] Multiple artifact copies found (bug?)  
 Date: Fri, 23 Jul 1993 23:32:20 -0400

welcome to the mush bug. if there are more than 256 items on the floor, things start duplicating. learn to harness this power and you will win shortly :>

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

--Rick

( [google groups](#) )

From: nwe...@soda.berkeley.edu (Nicholas C. Weaver)  
 Subject: Re: [Angband] Multiple artifact copies found (bug?)  
 Date: 24 Jul 1993 18:18:05 GMT

In article <74348474...@unix1.andrew.cmu.edu> Ceri <cm...@andrew.cmu.edu> ↵  
 ↳ writes:

>welcome to the mush bug. if there are more than 256 items  
 >on the floor, things start duplicating. learn to harness  
 >this power and you will win shortly :>  
 >  
 >--Rick

QuesTion on this. Is it only the first 256 items which get  
 duplicated? What about the original items? Etc Etc Etc...

Oh, for those who like to know about bugs, though, the -n option  
 (start new character) has the following behavior:

(this is in version 2.4.Frog.knows on unix)

If you hit controll-p, you keep your old stats.

Y0u loose all record of artifacts founds and named monsters killed.

Y0u loose all items you are carrying (they get turned into error in  
 objid(s) ).

You loose your gold.

You KEEP all the stuff in your house.

If you kill something, and then quaff a potion of restore life  
 levels, you are back up to where you were before in EXPERIENCE POINTS!!

Gaining spells will not work right after this, unless you have a  
 gain int item (for spellcasters) or gain wis item (for priests/palidans), ↵  
 ↳ in

which case after performing the above, then take the item back on and off,  
 you will be able to learn spells normally again.

This can be exploited, if you are a REAL H0ZER (like me), into  
 getting multiple artifacts early on. Just get to a level where you can  
 pound wormtongue into the ground, kill him, go up, drop your stuff in your  
 house, buy a few potions of restore exp and high value spellbooks with your  
 leftover gold, angband -n yourself back to what you were before, and repeat  
 the process. Yes, you CAN kill wormtongue multiple times. :)

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения,  
 пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    This also allows the creation of a human rogue with dunedain ↗
    ↘ warrior
starting stats.

    Of course, such practices are evil, vile, and disgusting. I take ↗
    ↘ no
liability for the results of spreading this information. Yeah, it's ↗
    ↘ another
bug to go onto the pile.
--
Nicholas C. Weaver      perpetual ensign guppy      nwe...@soda.berkeley.↗
    ↘ edu
It is a tale, told by an idiot, full of sound and fury, .signifying ↗
    ↘ nothing.
    Since C evolved out of B, and a C+ is close to a B,
    does that mean that C++ is a devolution of the language?

```

(<https://groups.google.com/forum/#!original/rec.games.moria/jItmfrdGyL8/FoQeiccewHAJ>)

Весь тред.

Автор этих строк нашел версию с ошибкой (2.4 fk) <sup>138</sup>, и мы легко можем увидеть, как определены глобальные массивы:

```

/* Number of dungeon objects */
#define MAX_DUNGEON_OBJ 423

...

int16 sorted_objects[MAX_DUNGEON_OBJ];

/* Identified objects flags */
int8u object_ident[OBJECT_IDENT_SIZE];
int16 t_level[MAX_OBJ_LEVEL+1];
inven_type t_list[MAX_TALLOC];
inven_type inventory[INVEN_ARRAY_SIZE];

```

Видимо, это и есть причина. Константа MAX\_DUNGEON\_OBJ слишком маленькая. Наверное, авторам следовало бы использовать связные списки, или иные структуры данных, без ограничений на размер. Но с массивами работать проще.

Еще один пример переполнения буфера в глобальных массивах: [3.28](#) (стр. [834](#)).

## 1.28. Работа с отдельными битами

Немало функций задают различные флаги в аргументах при помощи битовых полей<sup>139</sup>.

<sup>138</sup><http://rephial.org/release/2.4.fk>, <https://yurichev.com/mirrors/angband-2.4.fk.tar>

<sup>139</sup>bit fields в англоязычной литературе



Наверное, вместо этого можно было бы использовать набор переменных типа *bool*, но это было бы не очень экономно.

### 1.28.1. Проверка какого-либо бита

#### x86

Например в Win32 API:

```
HANDLE fh;

fh=CreateFile ("file", GENERIC_WRITE | GENERIC_READ, ↗
↘ FILE_SHARE_READ, NULL, OPEN_ALWAYS, FILE_ATTRIBUTE_NORMAL, NULL);
```

Получаем (MSVC 2010):

Листинг 1.266: MSVC 2010

```
push    0
push    128          ; 00000080H
push    4
push    0
push    1
push    -1073741824  ; c0000000H
push    OFFSET $SG78813
call    DWORD PTR __imp__CreateFileA@28
mov     DWORD PTR _fh$[ebp], eax
```

Заглянем в файл WinNT.h:

Листинг 1.267: WinNT.h

```
#define GENERIC_READ          (0x80000000L)
#define GENERIC_WRITE         (0x40000000L)
#define GENERIC_EXECUTE       (0x20000000L)
#define GENERIC_ALL            (0x10000000L)
```

Всё ясно,  $\text{GENERIC\_READ} | \text{GENERIC\_WRITE} = 0x80000000 | 0x40000000 = 0xC0000000$ , и это значение используется как второй аргумент для функции `CreateFile()` <sup>140</sup>.

Как `CreateFile()` будет проверять флаги? Заглянем в `KERNEL32.DLL` от Windows XP SP3 x86 и найдем в функции `CreateFileW()` в том числе и такой фрагмент кода:

Листинг 1.268: KERNEL32.DLL (Windows XP SP3 x86)

```
.text:7C83D429    test    byte ptr [ebp+dwDesiredAccess+3], 40h
.text:7C83D42D    mov     [ebp+var_8], 1
.text:7C83D434    jz      short loc_7C83D417
.text:7C83D436    jmp     loc_7C810817
```

<sup>140</sup> [msdn.microsoft.com/en-us/library/aa363858\(VS.85\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/aa363858(VS.85).aspx)

Здесь мы видим инструкцию TEST. Впрочем, она берет не весь второй аргумент функции, а только его самый старший байт (`ebp+dwDesiredAccess+3`) и проверяет его на флаг `0x40` (имеется ввиду флаг `GENERIC_WRITE`).

TEST это то же что и AND, только без сохранения результата (вспомните что CMP это то же что и SUB, только без сохранения результатов ([1.12.4](#) (стр. 117))).

Логика данного фрагмента кода примерно такая:

```
if ((dwDesiredAccess&0x40000000) == 0) goto loc_7C83D417
```

Если после операции AND останется этот бит, то флаг ZF не будет поднят и условный переход JZ не сработает. Переход возможен, только если в переменной `dwDesiredAccess` отсутствует бит `0x40000000` — тогда результат AND будет 0, флаг ZF будет поднят и переход сработает.

Попробуем GCC 4.4.1 и Linux:

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

void main()
{
    int handle;

    handle=open ("file", O_RDWR | O_CREAT);
};
```

Получим:

Листинг 1.269: GCC 4.4.1

main	public main
	proc near
var_20	= dword ptr -20h
var_1C	= dword ptr -1Ch
var_4	= dword ptr -4
	push ebp
	mov ebp, esp
	and esp, 0FFFFFFF0h
	sub esp, 20h
	mov [esp+20h+var_1C], 42h
	mov [esp+20h+var_20], offset aFile ; "file"
	call _open
	mov [esp+20h+var_4], eax
	leave
	retn
main	endp

Заглянем в реализацию функции `open()` в библиотеке `libc.so.6`, но обнаружим что там только системный вызов:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

Листинг 1.270: open() (libc.so.6)

```
.text:000BE69B    mov     edx, [esp+4+mode] ; mode
.text:000BE69F    mov     ecx, [esp+4+flags] ; flags
.text:000BE6A3    mov     ebx, [esp+4+filename] ; filename
.text:000BE6A7    mov     eax, 5
.text:000BE6AC    int     80h                ; LINUX - sys_open
```

Значит, битовые поля флагов open() проверяются где-то в ядре Linux.

Разумеется, и стандартные библиотеки Linux и ядро Linux можно получить в виде исходников, но нам интересно попробовать разобраться без них.

При системном вызове sys\_open управление в конечном итоге передается в do\_sys\_open в ядре Linux 2.6. Оттуда — в do\_filp\_open() (эта функция находится в исходниках ядра в файле fs/namei.c).

N.B. Помимо передачи параметров функции через стек, существует также возможность передавать некоторые из них через регистры. Такое соглашение о вызове называется fastcall (6.1.3 (стр. 958)). Оно работает немного быстрее, так как для чтения аргументов процессору не нужно обращаться к стеку, лежащему в памяти. В GCC есть опция *regparm*<sup>141</sup>, и с её помощью можно задать, сколько аргументов можно передать через регистры.

Ядро Linux 2.6 собирается с опцией -mregparm=3<sup>142 143</sup>.

Для нас это означает, что первые три аргумента функции будут передаваться через регистры EAX, EDX и ECX, а остальные через стек. Разумеется, если аргументов у функции меньше трех, то будет задействована только часть этих регистров.

Итак, качаем ядро 2.6.31, собираем его в Ubuntu, открываем в IDA, находим функцию do\_filp\_open(). В начале мы увидим что-то такое (комментарии мои):

Листинг 1.271: do\_filp\_open() (linux kernel 2.6.31)

```
do_filp_open    proc near
...
    push     ebp
    mov     ebp, esp
    push     edi
    push     esi
    push     ebx
    mov     ebx, ecx
    add     ebx, 1
    sub     esp, 98h
    mov     esi, [ebp+arg_4] ; acc_mode (пятый аргумент)
    test    bl, 3
    mov     [ebp+var_80], eax ; dfd (первый аргумент)
    mov     [ebp+var_7C], edx ; pathname (второй аргумент)
    mov     [ebp+var_78], ecx ; open_flag (третий аргумент)
    jnz     short loc_C01EF684
```

<sup>141</sup>[ohse.de/uwe/articles/gcc-attributes.html#func-regparm](http://ohse.de/uwe/articles/gcc-attributes.html#func-regparm)

<sup>142</sup>[kernelnewbies.org/Linux\\_2\\_6\\_20#head-042c62f290834eb1fe0a1942bbf5bb9a4accbc8f](http://kernelnewbies.org/Linux_2_6_20#head-042c62f290834eb1fe0a1942bbf5bb9a4accbc8f)

<sup>143</sup>См. также файл arch/x86/include/asm/calling.h в исходниках ядра

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
mov    ebx, ecx    ; ebx <- open_flag
```

GCC сохраняет значения первых трех аргументов в локальном стеке. Иначе, если эти три регистра не трогать вообще, то функции компилятора, распределяющей переменные по регистрам (так называемый [register allocator](#)), будет очень тесно.

Далее находим примерно такой фрагмент кода:

Листинг 1.272: `do_filp_open()` (linux kernel 2.6.31)

```
loc_C01EF684:    ; CODE XREF: do_filp_open+4F
                test    bl, 40h    ; 0_CREAT
                jnz     loc_C01EF810
                mov     edi, ebx
                shr     edi, 11h
                xor     edi, 1
                and     edi, 1
                test    ebx, 10000h
                jz      short loc_C01EF6D3
                or      edi, 2
```

0x40 — это значение макроса `0_CREAT`. `open_flag` проверяется на наличие бита 0x40 и если бит равен 1, то выполняется следующая за `JNZ` инструкция.

## ARM

В ядре Linux 3.8.0 бит `0_CREAT` проверяется немного иначе.

Листинг 1.273: linux kernel 3.8.0

```
struct file *do_filp_open(int dfd, struct filename *pathname,
                          const struct open_flags *op)
{
    ...
    filp = path_openat(dfd, pathname, &nd, op, flags | LOOKUP_RCU);
    ...
}

static struct file *path_openat(int dfd, struct filename *pathname,
                                struct nameidata *nd, const struct open_flags *op, int ↵
                                ↵ flags)
{
    ...
    error = do_last(nd, &path, file, op, &opened, pathname);
    ...
}

static int do_last(struct nameidata *nd, struct path *path,
                  struct file *file, const struct open_flags *op,
                  int *opened, struct filename *name)
{
    ...
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

        if (!(open_flag & 0_CREAT)) {
        ...
            error = lookup_fast(nd, path, &inode);
        ...
        } else {
        ...
            error = complete_walk(nd);
        }
    ...
}

```

Вот как это выглядит в [IDA](#), ядро скомпилированное для режима ARM:

Листинг 1.274: do\_last() из vmlinux (IDA)

```

...
.text:C0169EA8    MOV        R9, R3    ; R3 - (4th argument) open_flag
...
.text:C0169ED4    LDR        R6, [R9]  ; R6 - open_flag
...
.text:C0169F68    TST        R6, #0x40 ; jumtable C0169F00 default case
.text:C0169F6C    BNE        loc_C016A128
.text:C0169F70    LDR        R2, [R4,#0x10]
.text:C0169F74    ADD        R12, R4, #8
.text:C0169F78    LDR        R3, [R4,#0xC]
.text:C0169F7C    MOV        R0, R4
.text:C0169F80    STR        R12, [R11,#var_50]
.text:C0169F84    LDRB       R3, [R2,R3]
.text:C0169F88    MOV        R2, R8
.text:C0169F8C    CMP        R3, #0
.text:C0169F90    ORRNE     R1, R1, #3
.text:C0169F94    STRNE     R1, [R4,#0x24]
.text:C0169F98    ANDS      R3, R6, #0x200000
.text:C0169F9C    MOV        R1, R12
.text:C0169FA0    LDRNE     R3, [R4,#0x24]
.text:C0169FA4    ANDNE     R3, R3, #1
.text:C0169FA8    EORNE     R3, R3, #1
.text:C0169FAC    STR        R3, [R11,#var_54]
.text:C0169FB0    SUB        R3, R11, #-var_38
.text:C0169FB4    BL        lookup_fast
...
.text:C016A128    loc_C016A128    ; CODE XREF: do_last.isra.14+DC
.text:C016A128    MOV        R0, R4
.text:C016A12C    BL        complete_walk
...

```

TST это аналог инструкции TEST в x86. Мы можем «узнать» визуально этот фрагмент кода по тому что в одном случае исполнится функция `lookup_fast()`, а в другом `complete_walk()`. Это соответствует исходному коду функции `do_last()`. Макрос `0_CREAT` здесь так же равен `0x40`.

## 1.28.2. Установка и сброс отдельного бита

Например:

```
#include <stdio.h>

#define IS_SET(flag, bit)      ((flag) & (bit))
#define SET_BIT(var, bit)     ((var) |= (bit))
#define REMOVE_BIT(var, bit)  ((var) &= ~(bit))

int f(int a)
{
    int rt=a;

    SET_BIT (rt, 0x4000);
    REMOVE_BIT (rt, 0x200);

    return rt;
};

int main()
{
    f(0x12340678);
};
```

### x86

#### Неоптимизирующий MSVC

Имеем в итоге (MSVC 2010):

Листинг 1.275: MSVC 2010

```
_rt$ = -4          ; size = 4
_a$ = 8           ; size = 4
_f PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    ecx
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    mov     DWORD PTR _rt$[ebp], eax
    mov     ecx, DWORD PTR _rt$[ebp]
    or      ecx, 16384          ; 00004000H
    mov     DWORD PTR _rt$[ebp], ecx
    mov     edx, DWORD PTR _rt$[ebp]
    and     edx, -513          ; ffffffffH
    mov     DWORD PTR _rt$[ebp], edx
    mov     eax, DWORD PTR _rt$[ebp]
    mov     esp, ebp
    pop     ebp
    ret     0
_f ENDP
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Инструкция OR здесь устанавливает в регистре один бит, игнорируя остальные биты-единицы.

А AND сбрасывает некий бит. Можно также сказать, что AND здесь копирует все биты, кроме одного. Действительно, во втором операнде AND выставлены в единицу те биты, которые нужно сохранить, кроме одного, копировать который мы не хотим (и который 0 в битовой маске). Так проще понять и запомнить.

(0b10010001101000000011001111000). Видим, как оно загрузилось:

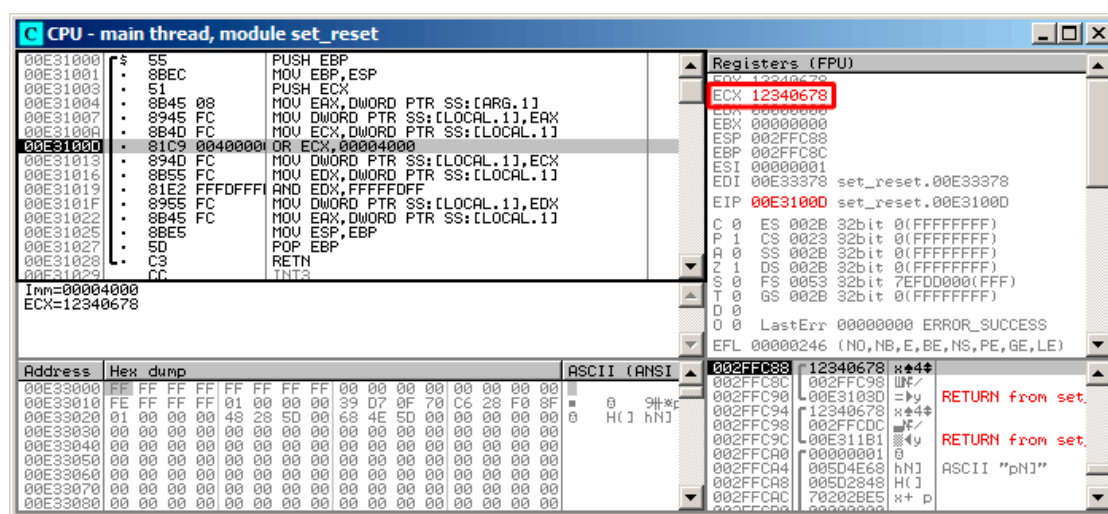


Рис. 1.94: OllyDbg: значение загружено в ECX



OR исполнилась:

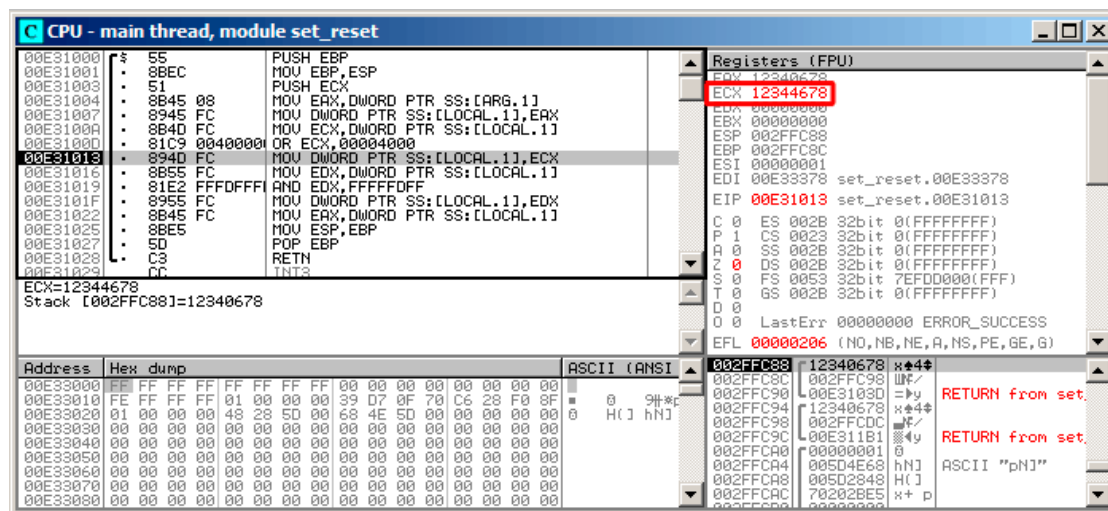


Рис. 1.95: OllyDbg: OR сработал

15-й бит выставлен: 0x1234**6**78  
(0b10010001101000**1**00011001111000).

Значение перезагружается снова (потому что использовался режим компилятора без оптимизации):

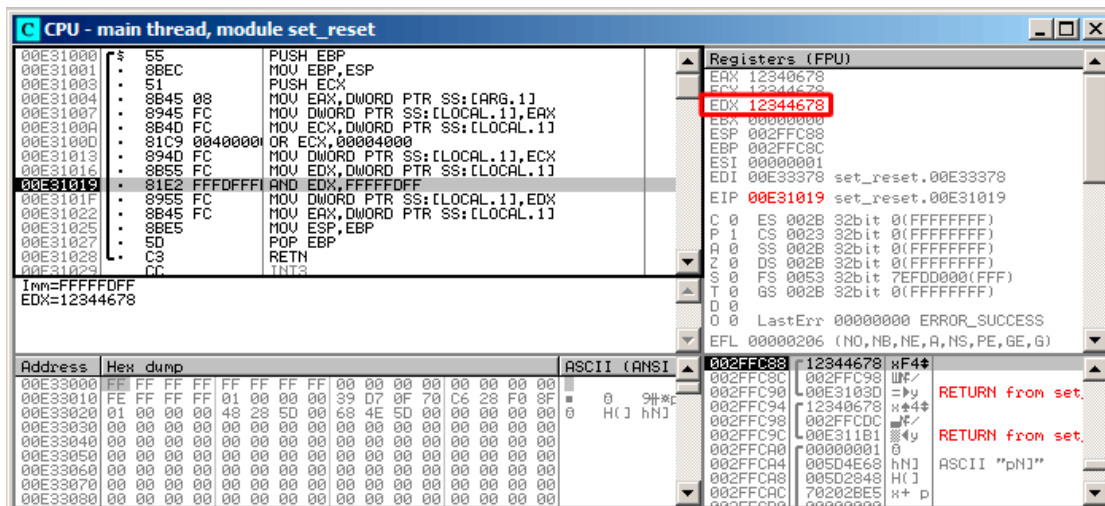


Рис. 1.96: OllyDbg: значение перезагрузилось в EDX

AND исполнилась:

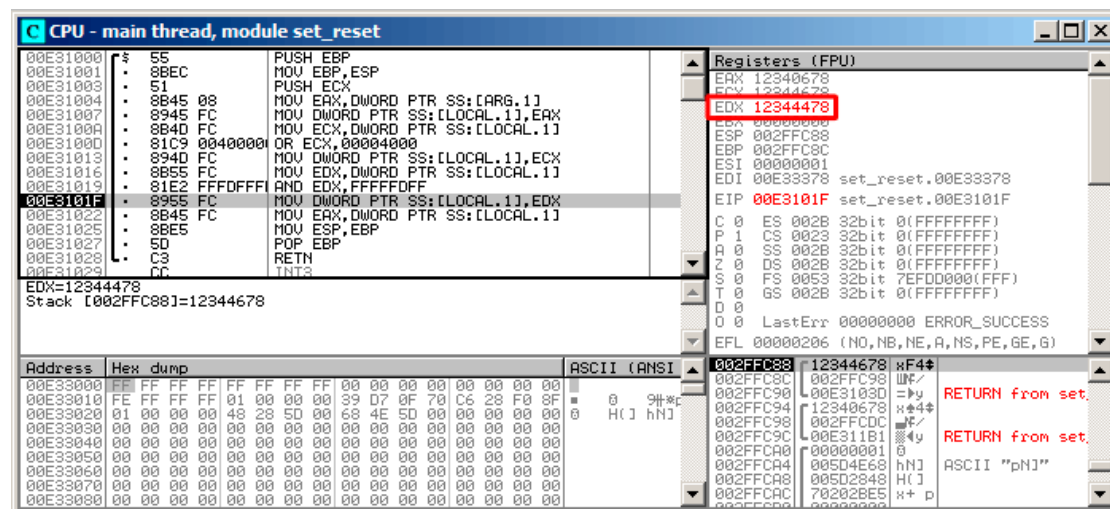


Рис. 1.97: OllyDbg: AND сработал

10-й бит очищен (или, иным языком, оставлены все биты кроме 10-го) и итоговое значение это 0x12344478 (0b10010001101000100010001111000).

## Оптимизирующий MSVC

Если скомпилировать в MSVC с оптимизацией (/Ox), то код еще короче:

Листинг 1.276: Оптимизирующий MSVC

```
_a$ = 8 ; size = 4
_f PROC
    mov     eax, DWORD PTR _a$[esp-4]
    and     eax, -513 ; fffffffH
    or      eax, 16384 ; 00004000H
    ret     0
_f ENDP
```

## Неоптимизирующий GCC

Попробуем GCC 4.4.1 без оптимизации:

Листинг 1.277: Неоптимизирующий GCC

```
public f
f proc near
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

var_4      = dword ptr -4
arg_0      = dword ptr  8

        push    ebp
        mov     ebp, esp
        sub     esp, 10h
        mov     eax, [ebp+arg_0]
        mov     [ebp+var_4], eax
        or      [ebp+var_4], 4000h
        and     [ebp+var_4], 0FFFFFFDFFh
        mov     eax, [ebp+var_4]
        leave
        retn
f        endp

```

Также избыточный код, хотя короче, чем у MSVC без оптимизации.

Попробуем теперь GCC с оптимизацией -O3:

### Оптимизирующий GCC

Листинг 1.278: Оптимизирующий GCC

```

f        public f
        proc near
arg_0      = dword ptr  8

        push    ebp
        mov     ebp, esp
        mov     eax, [ebp+arg_0]
        pop     ebp
        or      ah, 40h
        and     ah, 0FDh
        retn
f        endp

```

Уже короче. Важно отметить, что через регистр AH компилятор работает с частью регистра EAX. Это его часть от 8-го до 15-го бита включительно.

Номер байта:							
7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й	0-й
RAX <sup>x64</sup>							
				EAX			
						AX	
						AH	AL

N.B. В 16-битном процессоре 8086 аккумулятор имел название AX и состоял из двух 8-битных половин — AL (младшая часть) и AH (старшая). В 80386 регистры были расширены до 32-бит, аккумулятор стал называться EAX, но в целях совместимости, к его *более старым* частям всё ещё можно обращаться как к AX/AH/AL.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Из-за того, что все x86 процессоры — наследники 16-битного 8086, эти *старые* 16-битные опкоды короче нежели более новые 32-битные. Поэтому инструкция `or ah, 40h` занимает только 3 байта. Было бы логичнее сгенерировать здесь `or eax, 04000h`, но это уже 5 байт, или даже 6 (если регистр в первом операнде не EAX).

### Оптимизирующий GCC и `regparm`

Если мы скомпилируем этот же пример не только с включенной оптимизацией -O3, но ещё и с опцией `regparm=3`, о которой я писал немного выше, то получится ещё короче:

Листинг 1.279: Оптимизирующий GCC

f	public f
	proc near
	push ebp
	or ah, 40h
	mov ebp, esp
	and ah, 0FDh
	pop ebp
	ret
f	endp

Действительно — первый аргумент уже загружен в EAX, и прямо здесь можно начинать с ним работать. Интересно, что и пролог функции (`push ebp / mov ebp, esp`) и эпилог (`pop ebp`) функции можно смело выкинуть за ненадобностью, но возможно GCC ещё не так хорош для подобных оптимизаций по размеру кода. Впрочем, в реальной жизни подобные короткие функции лучше всего автоматически делать в виде *inline-функций* (3.12 (стр. 658)).

### ARM + Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

Листинг 1.280: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

02 0C C0 E3	BIC	R0, R0, #0x200
01 09 80 E3	ORR	R0, R0, #0x4000
1E FF 2F E1	BX	LR

BIC (*Bitwise bit Clear*) это инструкция сбрасывающая заданные биты. Это как аналог AND, но только с инвертированным операндом.

Т.е. это аналог инструкций NOT +AND.

ORR это «логическое или», аналог OR в x86.

Пока всё понятно.

### ARM + Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Листинг 1.281: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

01 21 89 03	MOVS	R1, 0x4000	
08 43	ORRS	R0, R1	
49 11	ASRS	R1, R1, #5	; сгенерировать 0x200 и записать в
88 43	BICS	R0, R1	
70 47	BX	LR	

Вероятно, Keil решил, что код в режиме Thumb, получающий 0x200 из 0x4000, более компактный, нежели код, записывающий 0x200 в какой-нибудь регистр.

Поэтому при помощи инструкции ASRS (арифметический сдвиг вправо), это значение вычисляется как  $0x4000 \gg 5$ .

### ARM + Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим ARM)

Листинг 1.282: Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим ARM)

42 0C C0 E3	BIC	R0, R0, #0x4200
01 09 80 E3	ORR	R0, R0, #0x4000
1E FF 2F E1	BX	LR

Код, который был сгенерирован LLVM, в исходном коде, на самом деле, выглядел бы так:

```
REMOVE_BIT (rt, 0x4200);
SET_BIT (rt, 0x4000);
```

И он делает в точности что нам нужно. Но почему 0x4200? Возможно, это артефакт оптимизатора LLVM <sup>144</sup>. Возможно, ошибка оптимизатора компилятора, но создаваемый код всё же работает верно.

Об аномалиях компиляторов, подробнее читайте здесь ([10.4](#) (стр. [1268](#))).

Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) для режима Thumb генерирует точно такой же код.

### ARM: ещё об инструкции BIC

Если немного переделать пример:

```
int f(int a)
{
    int rt=a;

    REMOVE_BIT (rt, 0x1234);

    return rt;
};
```

То оптимизирующий Keil 5.03 в режиме ARM сделает такое:

<sup>144</sup>Это был LLVM build 2410.2.00 входящий в состав Apple Xcode 4.6.3

```
f PROC
    BIC    r0,r0,#0x1000
    BIC    r0,r0,#0x234
    BX     lr
ENDP
```

Здесь две инструкции BIC, т.е. биты 0x1234 сбрасываются в два прохода.

Это потому что в инструкции BIC нельзя закодировать значение 0x1234, но можно закодировать 0x1000 либо 0x234.

### ARM64: Оптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

Оптимизирующий GCC, компилирующий для ARM64, может использовать AND вместо BIC:

Листинг 1.283: Оптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

```
f:
    and    w0, w0, -513      ; 0xFFFFFFFFFFFFDFF
    orr    w0, w0, 16384     ; 0x4000
    ret
```

### ARM64: Неоптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

Неоптимизирующий GCC генерирует больше избыточного кода, но он работает также:

Листинг 1.284: Неоптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

```
f:
    sub    sp, sp, #32
    str    w0, [sp,12]
    ldr    w0, [sp,12]
    str    w0, [sp,28]
    ldr    w0, [sp,28]
    orr    w0, w0, 16384     ; 0x4000
    str    w0, [sp,28]
    ldr    w0, [sp,28]
    and    w0, w0, -513     ; 0xFFFFFFFFFFFFDFF
    str    w0, [sp,28]
    ldr    w0, [sp,28]
    add    sp, sp, 32
    ret
```

## MIPS

Листинг 1.285: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```
f:
; $a0=a
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

ori    $a0, 0x4000
; $a0=a|0x4000
li     $v0, 0xFFFFDFF
jr     $ra
and    $v0, $a0, $v0
; на выходе: $v0 = $a0 & $v0 = a|0x4000 & 0xFFFFDFF

```

ORI это, конечно, операция «ИЛИ», «I» в имени инструкции означает, что значение встроено в машинный код.

И напротив, есть AND. Здесь нет возможности использовать ANDI, потому что невозможно встроить число 0xFFFFDFF в одну инструкцию, так что компилятору приходится в начале загружать значение 0xFFFFDFF в регистр \$V0, а затем генерировать AND, которая возьмет все значения из регистров.

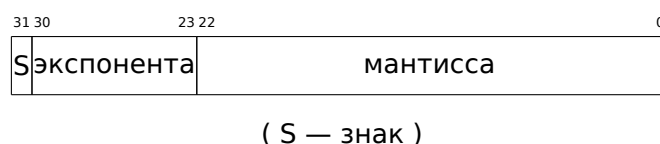
### 1.28.3. Сдвиги

Битовые сдвиги в Си/Си++ реализованы при помощи операторов «<» и «>». В x86 есть инструкции SHL (SHift Left) и SHR (SHift Right) для этого. Инструкции сдвига также активно применяются при делении или умножении на числа-степени двойки:  $2^n$  (т.е. 1, 2, 4, 8, итд.): [1.24.1](#) (стр. 276), [1.24.2](#) (стр. 281).

Операции сдвига ещё потому так важны, потому что они часто используются для изолирования определенного бита или для конструирования значения из нескольких разрозненных бит.

### 1.28.4. Установка и сброс отдельного бита: пример с FPU

Как мы уже можем знать, вот как биты расположены в значении типа *float* в формате IEEE 754:



Знак числа — это MSB<sup>145</sup>. Возможно ли работать со знаком числа с плавающей точкой, не используя FPU-инструкций?

```

#include <stdio.h>

float my_abs (float i)
{
    unsigned int tmp=*(unsigned int*)&i & 0x7FFFFFFF;
    return *(float*)&tmp;
};

float set_sign (float i)
{
    unsigned int tmp=*(unsigned int*)&i | 0x80000000;

```

<sup>145</sup>Most significant bit (самый старший бит)



```

        return *(float*)&tmp;
};

float negate (float i)
{
    unsigned int tmp=*(unsigned int*)&i ^ 0x80000000;
    return *(float*)&tmp;
};

int main()
{
    printf ("my_abs():\n");
    printf ("%f\n", my_abs (123.456));
    printf ("%f\n", my_abs (-456.123));
    printf ("set_sign():\n");
    printf ("%f\n", set_sign (123.456));
    printf ("%f\n", set_sign (-456.123));
    printf ("negate():\n");
    printf ("%f\n", negate (123.456));
    printf ("%f\n", negate (-456.123));
};

```

Придется использовать эти трюки в Си/Си++ с типами данных чтобы копировать из значения типа *float* и обратно без конверсии. Так что здесь три функции: `my_abs()` сбрасывает **MSB**; `set_sign()` устанавливает **MSB** и `negate()` меняет его на противоположный.

XOR может использоваться для смены бита: [2.6](#) (стр. [593](#)).

## x86

Код прямолинеен:

Листинг 1.286: Оптимизирующий MSVC 2012

```

_tmp$ = 8
_i$ = 8
_my_abs PROC
    and     DWORD PTR _i$[esp-4], 2147483647 ; 7fffffffH
    fld     DWORD PTR _tmp$[esp-4]
    ret     0
_my_abs ENDP

_tmp$ = 8
_i$ = 8
_set_sign PROC
    or      DWORD PTR _i$[esp-4], -2147483648 ; 80000000H
    fld     DWORD PTR _tmp$[esp-4]
    ret     0
_set_sign ENDP

_tmp$ = 8
_i$ = 8

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

_negate PROC
    xor     DWORD PTR _i$[esp-4], -2147483648 ; 80000000H
    fld     DWORD PTR _tmp$[esp-4]
    ret     0
_negate ENDP

```

Входное значение типа *float* берется из стека, но мы обходимся с ним как с целочисленным значением.

AND и OR сбрасывают и устанавливают нужный бит. XOR переворачивает его.

В конце измененное значение загружается в ST0, потому что числа с плавающей точкой возвращаются в этом регистре.

Попробуем оптимизирующий MSVC 2012 для x64:

Листинг 1.287: Оптимизирующий MSVC 2012 x64

```

tmp$ = 8
i$ = 8
my_abs PROC
    movss   DWORD PTR [rsp+8], xmm0
    mov     eax, DWORD PTR i$[rsp]
    btr     eax, 31
    mov     DWORD PTR tmp$[rsp], eax
    movss   xmm0, DWORD PTR tmp$[rsp]
    ret     0
my_abs ENDP
_TEXT    ENDS

tmp$ = 8
i$ = 8
set_sign PROC
    movss   DWORD PTR [rsp+8], xmm0
    mov     eax, DWORD PTR i$[rsp]
    bts     eax, 31
    mov     DWORD PTR tmp$[rsp], eax
    movss   xmm0, DWORD PTR tmp$[rsp]
    ret     0
set_sign ENDP

tmp$ = 8
i$ = 8
negate PROC
    movss   DWORD PTR [rsp+8], xmm0
    mov     eax, DWORD PTR i$[rsp]
    btc     eax, 31
    mov     DWORD PTR tmp$[rsp], eax
    movss   xmm0, DWORD PTR tmp$[rsp]
    ret     0
negate ENDP

```

Во-первых, входное значение передается в XMM0, затем оно копируется в локальный стек и затем мы видим новые для нас инструкции: BTR, BTS, BTC. Эти

инструкции используются для сброса определенного бита (BTR: «reset»), установки (BTS: «set») и инвертирования (BTC: «complement»). 31-й бит это [MSB](#), если считать начиная с нуля. И наконец, результат копируется в регистр XMM0, потому что значения с плавающей точкой возвращаются в регистре XMM0 в среде Win64.

## MIPS

GCC 4.4.5 для MIPS делает почти то же самое:

Листинг 1.288: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```
my_abs:
; скопировать из сопроцессора 1:
    mfc1    $v1, $f12
    li      $v0, 0x7FFFFFFF
; $v0=0x7FFFFFFF
; применить И:
    and     $v0, $v1
; скопировать в сопроцессор 1:
    mtc1    $v0, $f0
; возврат
    jr      $ra
    or      $at, $zero ; branch delay slot

set_sign:
; скопировать из сопроцессора 1:
    mfc1    $v0, $f12
    lui     $v1, 0x8000
; $v1=0x80000000
; применить ИЛИ:
    or      $v0, $v1, $v0
; скопировать в сопроцессор 1:
    mtc1    $v0, $f0
; возврат
    jr      $ra
    or      $at, $zero ; branch delay slot

negate:
; скопировать из сопроцессора 1:
    mfc1    $v0, $f12
    lui     $v1, 0x8000
; $v1=0x80000000
; применить исключающее ИЛИ:
    xor     $v0, $v1, $v0
; скопировать в сопроцессор 1:
    mtc1    $v0, $f0
; возврат
    jr      $ra
    or      $at, $zero ; branch delay slot
```

Для загрузки константы 0x80000000 в регистр используется только одна инструкция LUI, потому что LUI сбрасывает младшие 16 бит и это нули в констан-

те, так что одной LUI без ORI достаточно.

## ARM

### Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

Листинг 1.289: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```
my_abs PROC
; очистить бит:
    BIC    r0,r0,#0x80000000
    BX     lr
ENDP

set_sign PROC
; применить ИЛИ:
    ORR    r0,r0,#0x80000000
    BX     lr
ENDP

negate PROC
; применить исключающее ИЛИ:
    EOR    r0,r0,#0x80000000
    BX     lr
ENDP
```

Пока всё понятно. В ARM есть инструкция BIC для сброса заданных бит. EOR это инструкция в ARM которая делает то же что и XOR («Exclusive OR»).

### Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

Листинг 1.290: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

```
my_abs PROC
    LSL    r0,r0,#1
; r0=i<<1
    LSR    r0,r0,#1
; r0=(i<<1)>>1
    BX     lr
ENDP

set_sign PROC
    MOV    r1,#1
; r1=1
    LSL    r1,r1,#31
; r1=1<<31=0x80000000
    ORR    r0,r0,r1
; r0=r0 | 0x80000000
    BX     lr
ENDP
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

negate PROC
    MOVS    r1,#1
; r1=1
    LSLS    r1,r1,#31
; r1=1<<31=0x80000000
    EORS    r0,r0,r1
; r0=r0 ^ 0x80000000
    BX      lr
ENDP

```

В режиме Thumb 16-битные инструкции, в которых нельзя задать много данных, поэтому здесь применяется пара инструкций MOVLS/LSLS для формирования константы 0x80000000.

Это работает как выражение:  $1 \ll 31 = 0x80000000$ .

Код `my_abs` выглядит странно и работает как выражение:  $(i \ll 1) \gg 1$ . Это выражение выглядит бессмысленным. Но тем не менее, когда исполняется `input << 1`, **MSB** (бит знака) просто выбрасывается. Когда исполняется следующее выражение `result >> 1`, все биты становятся на свои места, а **MSB** ноль, потому что все «новые» биты появляющиеся во время операций сдвига это всегда нули. Таким образом, пара инструкций LSLS/LSRS сбрасывают **MSB**.

### Оптимизирующий GCC 4.6.3 (Raspberry Pi, Режим ARM)

Листинг 1.291: Оптимизирующий GCC 4.6.3 для Raspberry Pi (Режим ARM)

```

my_abs
; скопировать из S0 в R2:
    FMRS    R2, S0
; очистить бит:
    BIC     R3, R2, #0x80000000
; скопировать из R3 в S0:
    FMSR    S0, R3
    BX      LR

set_sign
; скопировать из S0 в R2:
    FMRS    R2, S0
; применить ИЛИ:
    ORR     R3, R2, #0x80000000
; скопировать из R3 в S0:
    FMSR    S0, R3
    BX      LR

negate
; скопировать из S0 в R2:
    FMRS    R2, S0
; применить операцию сложения:
    ADD     R3, R2, #0x80000000
; скопировать из R3 в S0:
    FMSR    S0, R3

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Запустим Raspberry Pi Linux в QEMU и он эмулирует FPU в ARM, так что здесь используются S-регистры для передачи значений с плавающей точкой вместо R-регистров.

Инструкция FMRS копирует данные из [GPR](#) в FPU и назад. `my_abs()` и `set_sign()` выглядят предсказуемо, но `negate()`? Почему там ADD вместо XOR?

Трудно поверить, но инструкция `ADD register, 0x80000000` работает так же как и

`XOR register, 0x80000000`. Прежде всего, какая наша цель? Цель в том, чтобы поменять [MSB](#) на противоположный, и давайте забудем пока об операции XOR.

Из школьной математики мы можем помнить, что прибавление числа вроде 1000 к другому никогда не затрагивает последние 3 цифры.

Например:  $1234567 + 10000 = 1244567$  (последние 4 цифры никогда не меняются). Но мы работаем с двоичной системой исчисления, и `0x80000000` это `0b10000000000000000000000000000000` в двоичной системе, т.е. только старший бит установлен.

Прибавление `0x80000000` к любому значению никогда не затронет младших 31 бит, а только [MSB](#).

Прибавление 1 к 0 в итоге даст 1. Прибавление 1 к 1 даст `0b10` в двоичном виде, но 32-й бит (считая с нуля) выброшен, потому что наши регистры имеют ширину в 32 бита. Так что результат — 0.

Вот почему XOR здесь можно заменить на ADD. Трудно сказать, почему GCC решил сделать так, но это работает корректно.

### 1.28.5. Подсчет выставленных бит

Вот этот несложный пример иллюстрирует функцию, считающую количество бит-единиц во входном значении.

Эта операция также называется «population count»<sup>146</sup>.

```
#include <stdio.h>

#define IS_SET(flag, bit)      ((flag) & (bit))

int f(unsigned int a)
{
    int i;
    int rt=0;

    for (i=0; i<32; i++)
        if (IS_SET (a, 1<<i))
            rt++;
}
```

<sup>146</sup>современные x86-процессоры (поддерживающие SSE4) даже имеют инструкцию POPCNT для этого

```

    return rt;
};

int main()
{
    f(0x12345678); // test
};

```

В этом цикле счетчик итераций  $i$  считает от 0 до 31, а  $1 \ll i$  будет от 1 до  $0x80000000$ . Описывая это словами, можно сказать *сдвинуть единицу на  $n$  бит влево*. Т.е. в некотором смысле, выражение  $1 \ll i$  последовательно выдает все возможные позиции бит в 32-битном числе. Освободившийся бит справа всегда обнуляется.

Вот таблица всех возможных значений  $1 \ll i$  для  $i = 0 \dots 31$ :

Выражение	Степень двойки	Десятичная форма	Шестнадцатеричная
$1 \ll 0$	$2^0$	1	1
$1 \ll 1$	$2^1$	2	2
$1 \ll 2$	$2^2$	4	4
$1 \ll 3$	$2^3$	8	8
$1 \ll 4$	$2^4$	16	0x10
$1 \ll 5$	$2^5$	32	0x20
$1 \ll 6$	$2^6$	64	0x40
$1 \ll 7$	$2^7$	128	0x80
$1 \ll 8$	$2^8$	256	0x100
$1 \ll 9$	$2^9$	512	0x200
$1 \ll 10$	$2^{10}$	1024	0x400
$1 \ll 11$	$2^{11}$	2048	0x800
$1 \ll 12$	$2^{12}$	4096	0x1000
$1 \ll 13$	$2^{13}$	8192	0x2000
$1 \ll 14$	$2^{14}$	16384	0x4000
$1 \ll 15$	$2^{15}$	32768	0x8000
$1 \ll 16$	$2^{16}$	65536	0x10000
$1 \ll 17$	$2^{17}$	131072	0x20000
$1 \ll 18$	$2^{18}$	262144	0x40000
$1 \ll 19$	$2^{19}$	524288	0x80000
$1 \ll 20$	$2^{20}$	1048576	0x100000
$1 \ll 21$	$2^{21}$	2097152	0x200000
$1 \ll 22$	$2^{22}$	4194304	0x400000
$1 \ll 23$	$2^{23}$	8388608	0x800000
$1 \ll 24$	$2^{24}$	16777216	0x1000000
$1 \ll 25$	$2^{25}$	33554432	0x2000000
$1 \ll 26$	$2^{26}$	67108864	0x4000000
$1 \ll 27$	$2^{27}$	134217728	0x8000000
$1 \ll 28$	$2^{28}$	268435456	0x10000000
$1 \ll 29$	$2^{29}$	536870912	0x20000000
$1 \ll 30$	$2^{30}$	1073741824	0x40000000
$1 \ll 31$	$2^{31}$	2147483648	0x80000000

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Это числа-константы (битовые маски), которые крайне часто попадают в практику reverse engineer-а, и их нужно уметь распознавать.

Числа в десятичном виде, до 65536 и числа в шестнадцатеричном виде легко запомнить и так. А числа в десятичном виде после 65536, пожалуй, заучивать не нужно.

Эти константы очень часто используются для определения отдельных бит как флагов.

Например, это из файла `ssl_private.h` из исходников Apache 2.4.6:

```
/**
 * Define the SSL options
 */
#define SSL_OPT_NONE          (0)
#define SSL_OPT_RELSET        (1<<0)
#define SSL_OPT_STDENVVARS    (1<<1)
#define SSL_OPT_EXPORTCERTDATA (1<<3)
#define SSL_OPT_FAKEBASICAUTH (1<<4)
#define SSL_OPT_STRICTREQUIRE (1<<5)
#define SSL_OPT_OPTRENEGOTIATE (1<<6)
#define SSL_OPT_LEGACYDNFORMAT (1<<7)
```

Вернемся назад к нашему примеру.

Макрос `IS_SET` проверяет наличие этого бита в *a*.

Макрос `IS_SET` на самом деле это операция логического И (*AND*) и она возвращает 0 если бита там нет, либо эту же битовую маску, если бит там есть. В Си/Си++, конструкция `if()` срабатывает, если выражение внутри её не ноль, пусть хоть 123456, поэтому все будет работать.

## x86

### MSVC

Компилируем (MSVC 2010):

Листинг 1.292: MSVC 2010

```
_rt$ = -8          ; size = 4
_i$ = -4           ; size = 4
_a$ = 8            ; size = 4
_f PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    sub     esp, 8
    mov     DWORD PTR _rt$[ebp], 0
    mov     DWORD PTR _i$[ebp], 0
    jmp     SHORT $LN4@f
$LN3@f:
    mov     eax, DWORD PTR _i$[ebp]    ; инкремент i
    add     eax, 1
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

    mov     DWORD PTR _i$[ebp], eax
$LN4@f:
    cmp     DWORD PTR _i$[ebp], 32      ; 00000020H
    jge     SHORT $LN2@f                ; цикл закончился?
    mov     edx, 1
    mov     ecx, DWORD PTR _i$[ebp]
    shl     edx, cl                     ; EDX=EDX<<CL
    and     edx, DWORD PTR _a$[ebp]
    je      SHORT $LN1@f                ; результат исполнения инструкции AND
    был 0?
                                ; тогда пропускаем следующие команды
    mov     eax, DWORD PTR _rt$[ebp]    ; нет, не ноль
    add     eax, 1                      ; инкремент rt
    mov     DWORD PTR _rt$[ebp], eax
$LN1@f:
    jmp     SHORT $LN3@f
$LN2@f:
    mov     eax, DWORD PTR _rt$[ebp]
    mov     esp, ebp
    pop     ebp
    ret     0
_f      ENDP

```

## OllyDbg

Загрузим этот пример в OllyDbg. Входное значение для функции пусть будет 0x12345678.

Для  $i = 1$ , мы видим, как  $i$  загружается в ECX:

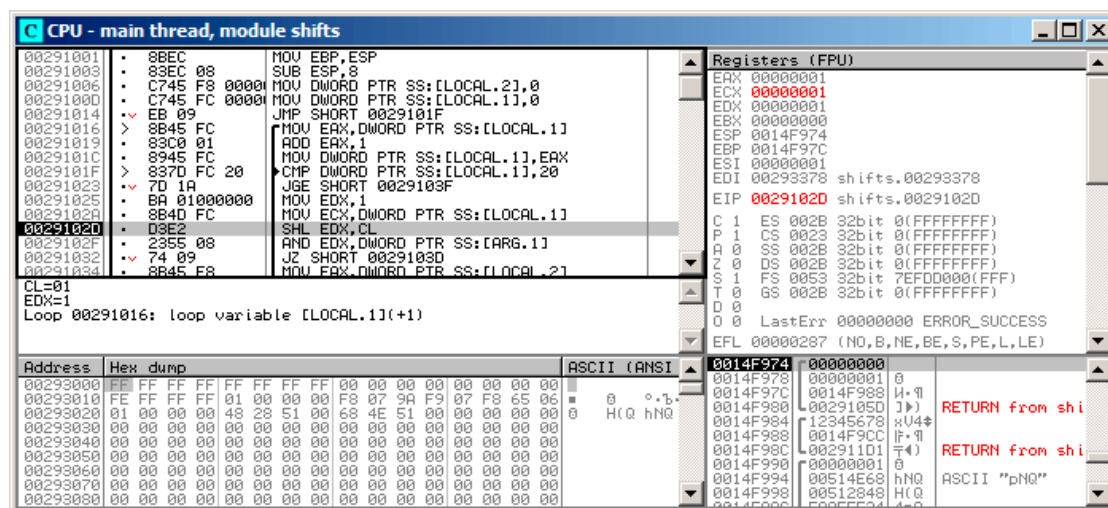


Рис. 1.98: OllyDbg:  $i = 1$ ,  $i$  загружено в ECX

EDX содержит 1. Сейчас будет исполнена SHL.

SHL исполнилась:

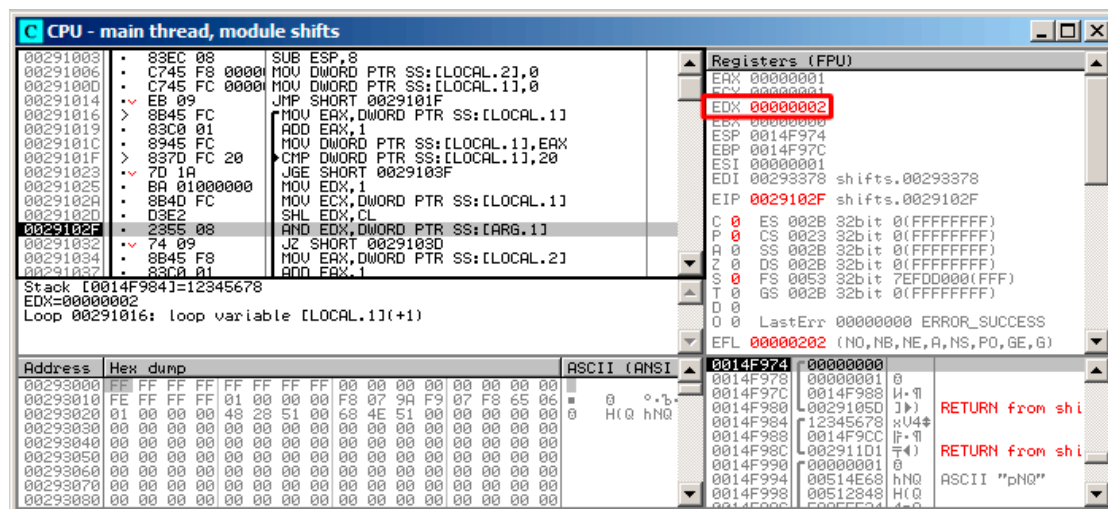


Рис. 1.99: OllyDbg:  $i = 1$ ,  $EDX = 1 \ll 1 = 2$

EDX содержит  $1 \ll 1$  (или 2). Это битовая маска.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

AND устанавливает ZF в 1, что означает, что входное значение (0x12345678) умножается<sup>147</sup> с 2 давая в результате 0:

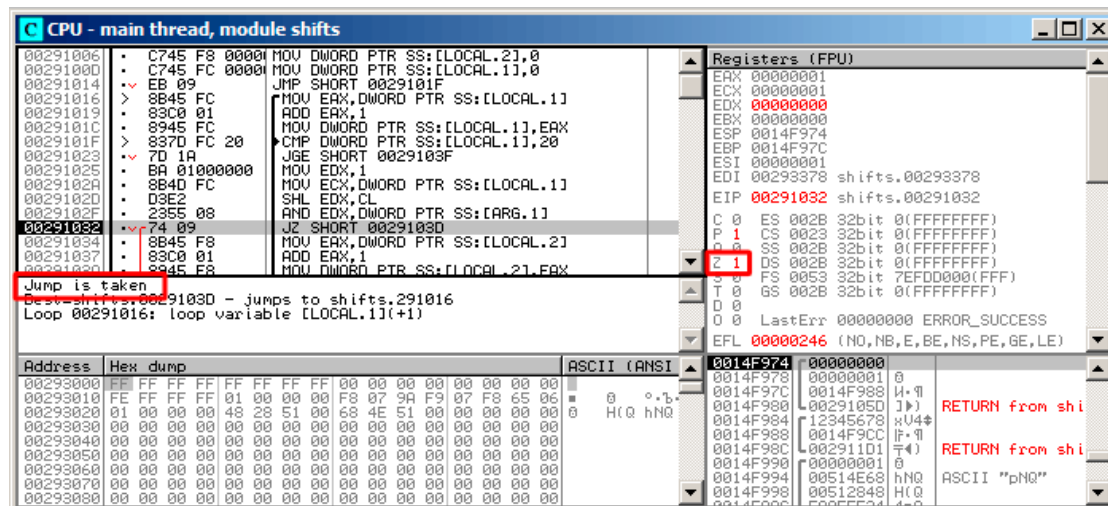


Рис. 1.100: OllyDbg:  $i = 1$ , есть ли этот бит во входном значении? Нет. (ZF =1)

Так что во входном значении соответствующего бита нет. Участок кода, увеличивающий счетчик бит на единицу, не будет исполнен: инструкция JZ обойдет его.

<sup>147</sup> Логическое «И»

Немного потрассируем далее и  $i$  теперь 4.

SHL исполнилась:

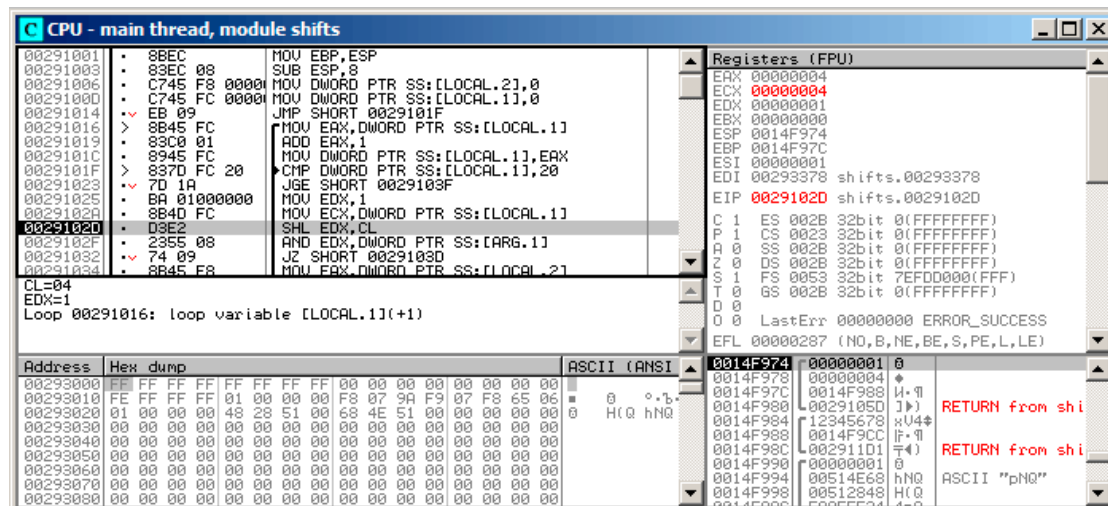


Рис. 1.101: OllyDbg:  $i = 4$ ,  $i$  загружено в ECX

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

EDX =  $1 \ll 4$  (или  $0 \times 10$  или 16):

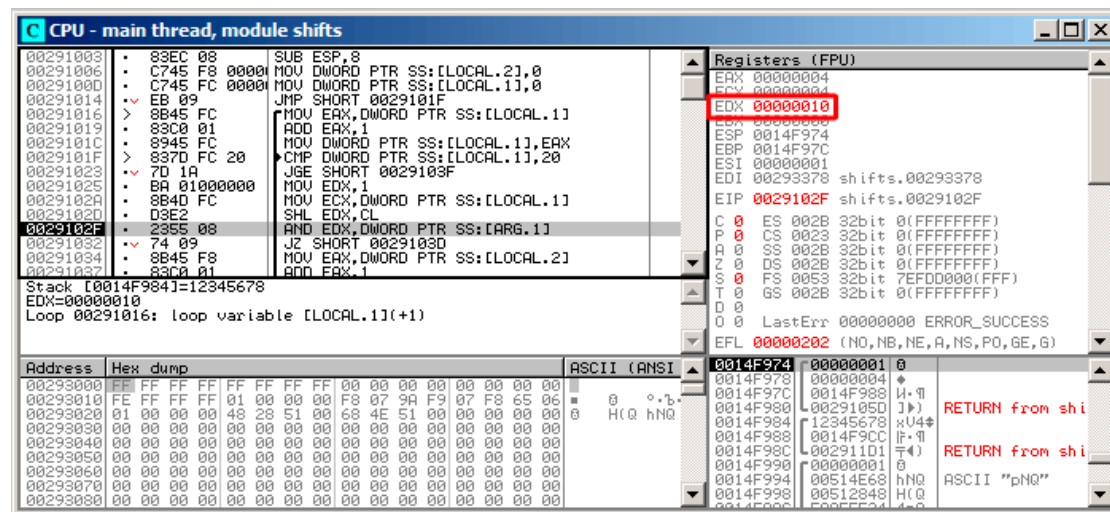


Рис. 1.102: OllyDbg:  $i = 4$ ,  $EDX = 1 \ll 4 = 0 \times 10$

Это ещё одна битовая маска.

AND исполнилась:

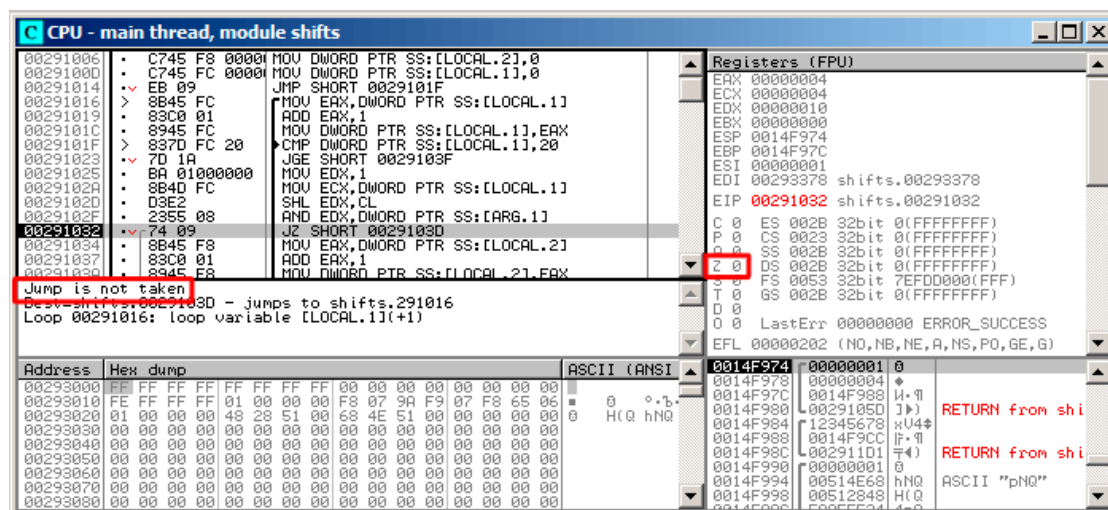


Рис. 1.103: OllyDbg:  $i = 4$ , есть ли этот бит во входном значении? Да. (ZF = 0)

ZF сейчас 0 потому что этот бит присутствует во входном значении. Действительно,  $0x12345678 \& 0x10 = 0x10$ . Этот бит считается: переход не сработает и счетчик бит будет увеличен на единицу.

Функция возвращает 13. Это количество установленных бит в значении  $0x12345678$ .

## GCC

Скомпилируем то же и в GCC 4.4.1:

Листинг 1.293: GCC 4.4.1

```

f
    public f
    proc near

rt
    = dword ptr -0Ch
i
    = dword ptr -8
arg_0
    = dword ptr 8

    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    ebx
    sub     esp, 10h
    mov     [ebp+rt], 0
    mov     [ebp+i], 0
    jmp     short loc_80483EF

loc_80483D0:
    mov     eax, [ebp+i]

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        mov     edx, 1
        mov     ebx, edx
        mov     ecx, eax
        shl     ebx, cl
        mov     eax, ebx
        and     eax, [ebp+arg_0]
        test    eax, eax
        jz      short loc_80483EB
        add     [ebp+rt], 1
loc_80483EB:
        add     [ebp+i], 1
loc_80483EF:
        cmp     [ebp+i], 1Fh
        jle     short loc_80483D0
        mov     eax, [ebp+rt]
        add     esp, 10h
        pop     ebx
        pop     ebp
        retn
f
endp

```

## x64

Немного изменим пример, расширив его до 64-х бит:

```

#include <stdio.h>
#include <stdint.h>

#define IS_SET(flag, bit)      ((flag) & (bit))

int f(uint64_t a)
{
    uint64_t i;
    int rt=0;

    for (i=0; i<64; i++)
        if (IS_SET (a, 1ULL<<i))
            rt++;

    return rt;
};

```

## Неоптимизирующий GCC 4.8.2

Пока всё просто.

Листинг 1.294: Неоптимизирующий GCC 4.8.2

```

f:
    push    rbp
    mov     rbp, rsp

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!



```

        mov     QWORD PTR [rbp-24], rdi ; a
        mov     DWORD PTR [rbp-12], 0  ; rt=0
        mov     QWORD PTR [rbp-8], 0   ; i=0
        jmp     .L2
.L4:
        mov     rax, QWORD PTR [rbp-8]
        mov     rdx, QWORD PTR [rbp-24]
; RAX = i, RDX = a
        mov     ecx, eax
; ECX = i
        shr     rdx, cl
; RDX = RDX>>CL = a>>i
        mov     rax, rdx
; RAX = RDX = a>>i
        and     eax, 1
; EAX = EAX&1 = (a>>i)&1
        test    rax, rax
; последний бит был нулевым?
; пропустить следующую инструкцию ADD, если это было так.
        je     .L3
        add     DWORD PTR [rbp-12], 1 ; rt++
.L3:
        add     QWORD PTR [rbp-8], 1 ; i++
.L2:
        cmp     QWORD PTR [rbp-8], 63 ; i<63?
        jbe     .L4 ; перейти на начало тела цикла, если
это так
        mov     eax, DWORD PTR [rbp-12] ; возврат rt
        pop     rbp
        ret

```

## Оптимизирующий GCC 4.8.2

Листинг 1.295: Оптимизирующий GCC 4.8.2

```

1 f:
2     xor     eax, eax ; переменная rt будет находиться в регистре
3     EAX
4     xor     ecx, ecx ; переменная i будет находиться в регистре
5     ECX
6     .L3:
7     mov     rsi, rdi ; загрузить входное значение
8     lea     edx, [rax+1] ; EDX=EAX+1
9     ; EDX здесь это новая версия rt,
10    ; которая будет записана в переменную rt, если последний бит был 1
11    shr     rsi, cl ; RSI=RSI>>CL
12    and     esi, 1 ; ESI=ESI&1
13    ; последний бит был 1? Тогда записываем новую версию rt в EAX
14    cmovne  eax, edx
15    add     rcx, 1 ; RCX++
16    cmp     rcx, 64
17    jne     .L3
18    rep ret ; AKA fatret

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Код более лаконичный, но содержит одну необычную вещь. Во всех примерах, что мы пока видели, инкремент значения переменной «rt» происходит после сравнения определенного бита с единицей, но здесь «rt» увеличивается на 1 до этого (строка 6), записывая новое значение в регистр EDX.

Затем, если последний бит был 1, инструкция `CMOVNE`<sup>148</sup> (которая синонимична `CMOVNZ`<sup>149</sup>) фиксирует новое значение «rt» копируя значение из EDX («предполагаемое значение rt») в EAX («текущее rt» которое будет возвращено в конце функции). Следовательно, инкремент происходит на каждом шаге цикла, т.е. 64 раза, вне всякой связи с входным значением.

Преимущество этого кода в том, что он содержит только один условный переход (в конце цикла) вместо двух (пропускающий инкремент «rt» и ещё одного в конце цикла).

И это может работать быстрее на современных CPU с предсказателем переходов: 2.10.1 (стр. 601).

Последняя инструкция это `REP RET` (опкод F3 C3) которая также называется `FATRET` в MSVC. Это оптимизированная версия `RET`, рекомендуемая AMD для вставки в конце функции, если `RET` идет сразу после условного перехода: [Software Optimization Guide for AMD Family 16h Processors, (2013)p.15]<sup>150</sup>.

## Оптимизирующий MSVC 2010

Листинг 1.296: Оптимизирующий MSVC 2010

```

a$ = 8
f      PROC
; RCX = входное значение
      xor     eax, eax
      mov     edx, 1
      lea     r8d, QWORD PTR [rax+64]
; R8D=64
      npad    5
$LL4@f:
      test    rdx, rcx
; не было такого бита во входном значении?
; тогда пропустить следующую инструкцию INC.
      je      SHORT $LN3@f
      inc     eax      ; rt++
$LN3@f:
      rol     rdx, 1    ; RDX=RDX<<1
      dec     r8        ; R8--
      jne     SHORT $LL4@f
      fatret  0
f      ENDP

```

<sup>148</sup>Conditional MOVE if Not Equal (MOV если не равно)

<sup>149</sup>Conditional MOVE if Not Zero (MOV если не ноль)

<sup>150</sup>Больше об этом: <http://repzret.org/p/repzret/>

Здесь используется инструкция ROL вместо SHL, которая на самом деле «rotate left» (прокручивать влево) вместо «shift left» (сдвиг влево), но здесь, в этом примере, она работает так же как и SHL.

Об этих «прокручивающих» инструкциях больше читайте здесь: [.1.6](#) (стр. 1317).

R8 здесь считает от 64 до 0. Это как бы инвертированная переменная *i*.

Вот таблица некоторых регистров в процессе исполнения:

RDX	R8
0x0000000000000001	64
0x0000000000000002	63
0x0000000000000004	62
0x0000000000000008	61
...	...
0x4000000000000000	2
0x8000000000000000	1

В конце видим инструкцию FATRET, которая была описана здесь: [1.28.5](#) (стр. 423).

## Оптимизирующий MSVC 2012

Листинг 1.297: Оптимизирующий MSVC 2012

```

a$ = 8
f    PROC
; RCX = входное значение
    xor     eax, eax
    mov     edx, 1
    lea     r8d, QWORD PTR [rax+32]
; EDX = 1, R8D = 32
    npad    5
$LL4@f:
; проход 1 -----
    test    rdx, rcx
    je      SHORT $LN3@f
    inc     eax      ; rt++
$LN3@f:
    rol     rdx, 1   ; RDX=RDX<<1
; -----
; проход 2 -----
    test    rdx, rcx
    je      SHORT $LN11@f
    inc     eax      ; rt++
$LN11@f:
    rol     rdx, 1   ; RDX=RDX<<1
; -----
    dec     r8      ; R8--
    jne     SHORT $LL4@f
    fatret    0
f    ENDP

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

Оптимизирующий MSVC 2012 делает почти то же самое что и оптимизирующий MSVC 2010, но почему-то он генерирует 2 идентичных тела цикла и счетчик цикла теперь 32 вместо 64. Честно говоря, нельзя сказать, почему. Какой-то трюк с оптимизацией? Может быть, телу цикла лучше быть немного длиннее?

Так или иначе, такой код здесь уместен, чтобы показать, что результат компилятора иногда может быть очень странный и нелогичный, но прекрасно работающий, конечно же.

### ARM + Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим ARM)

Листинг 1.298: Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим ARM)

	MOV	R1, R0	
	MOV	R0, #0	
	MOV	R2, #1	
	MOV	R3, R0	
loc_2E54	TST	R1, R2, LSL R3 ; установить флаги в соответствии с R1 & (R2<<R3)	
	ADD	R3, R3, #1 ; R3++	
	ADDNE	R0, R0, #1 ; если флаг ZF сброшен TST, то R0++	
	CMP	R3, #32	
	BNE	loc_2E54	
	BX	LR	

TST это то же что и TEST в x86.

Как уже было указано (3.10.3 (стр. 647)), в режиме ARM нет отдельной инструкции для сдвигов.

Однако, модификаторами LSL (*Logical Shift Left*), LSR (*Logical Shift Right*), ASR (*Arithmetic Shift Right*), ROR (*Rotate Right*) и RRX (*Rotate Right with Extend*) можно дополнять некоторые инструкции, такие как MOV, TST, CMP, ADD, SUB, RSB<sup>151</sup>.

Эти модификаторы указывают, как сдвигать второй операнд, и на сколько.

Таким образом, инструкция «TST R1, R2, LSL R3» здесь работает как  $R1 \wedge (R2 \ll R3)$ .

### ARM + Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим Thumb-2)

Почти такое же, только здесь применяется пара инструкций LSL.W/TST вместо одной TST, ведь в режиме Thumb нельзя добавлять модификатор LSL прямо в TST.

	MOV	R1, R0	
	MOVS	R0, #0	
	MOV.W	R9, #1	
	MOVS	R3, #0	
loc_2F7A	LSL.W	R2, R9, R3	

<sup>151</sup>Эти инструкции также называются «data processing instructions»

TST	R2, R1
ADD.W	R3, R3, #1
IT NE	
ADDNE	R0, #1
CMP	R3, #32
BNE	loc_2F7A
BX	LR

## ARM64 + Оптимизирующий GCC 4.9

Возьмем 64-битный пример, который уже был здесь использован: [1.28.5](#) (стр. [421](#)).

Листинг 1.299: Оптимизирующий GCC (Linaro) 4.8

```
f:
    mov     w2, 0           ; rt=0
    mov     x5, 1
    mov     w1, w2
.L2:
    lsl     x4, x5, x1      ; w4 = w5<<w1 = 1<<i
    add     w3, w2, 1       ; new_rt=rt+1
    tst     x4, x0          ; (1<<i) & a
    add     w1, w1, 1       ; i++
; результат TST был ненулевой?
; тогда w2=w3 или rt=new_rt.
; в противном случае: w2=w2 или rt=rt (холостая операция)
    csel    w2, w3, w2, ne
    cmp     w1, 64          ; i<64?
    bne     .L2             ; да
    mov     w0, w2          ; возврат rt
    ret
```

Результат очень похож на тот, что GCC сгенерировал для x64: [1.295](#) (стр. [422](#)).

Инструкция CSEL это «Conditional SElect» (выбор при условии). Она просто выбирает одну из переменных, в зависимости от флагов выставленных TST и копирует значение в регистр W2, содержащий переменную «rt».

## ARM64 + Неоптимизирующий GCC 4.9

И снова будем использовать 64-битный пример, который мы использовали ранее: [1.28.5](#) (стр. [421](#)). Код более многословный, как обычно.

Листинг 1.300: Неоптимизирующий GCC (Linaro) 4.8

```
f:
    sub     sp, sp, #32
    str     x0, [sp,8]      ; сохранить значение "a" в Register Save Area
    str     wzr, [sp,24]    ; rt=0
    str     wzr, [sp,28]    ; i=0
    b       .L2
.L4:
    ldr     w0, [sp,28]
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

        mov     x1, 1
        lsl     x0, x1, x0      ; X0 = X1<<X0 = 1<<i
        mov     x1, x0
; X1 = 1<<i
        ldr     x0, [sp,8]
; X0 = a
        and     x0, x1, x0
; X0 = X1&X0 = (1<<i) & a
; X0 содержит ноль? тогда перейти на .L3, пропуская инкремент "rt"
        cmp     x0, xzr
        beq     .L3
; rt++
        ldr     w0, [sp,24]
        add     w0, w0, 1
        str     w0, [sp,24]
.L3:
; i++
        ldr     w0, [sp,28]
        add     w0, w0, 1
        str     w0, [sp,28]
.L2:
; i<=63? тогда перейти на .L4
        ldr     w0, [sp,28]
        cmp     w0, 63
        ble     .L4
; возврат rt
        ldr     w0, [sp,24]
        add     sp, sp, 32
        ret

```

## MIPS

### Неоптимизирующий GCC

Листинг 1.301: Неоптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```

f:
; IDA не знает об именах переменных, мы присвоили их вручную:
rt      = -0x10
i       = -0xC
var_4   = -4
a       = 0

        addiu   $sp, -0x18
        sw      $fp, 0x18+var_4($sp)
        move    $fp, $sp
        sw      $a0, 0x18+a($fp)
; инициализировать переменные rt и i в ноль:
        sw      $zero, 0x18+rt($fp)
        sw      $zero, 0x18+i($fp)
; перейти на инструкции проверки цикла:
        b       loc_68

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

                                or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP

loc_20:
                                li      $v1, 1
                                lw      $v0, 0x18+i($fp)
                                or      $at, $zero ; load delay slot, NOP
                                sllv    $v0, $v1, $v0
; $v0 = 1<<i
                                move    $v1, $v0
                                lw      $v0, 0x18+a($fp)
                                or      $at, $zero ; load delay slot, NOP
                                and     $v0, $v1, $v0
; $v0 = a & (1<<i)
; a & (1<<i) равен нулю? тогда перейти на loc_58:
                                beqz    $v0, loc_58
                                or      $at, $zero
; переход не случился, это значит что a & (1<<i)!=0, так что инкрементируем
"rt":
                                lw      $v0, 0x18+rt($fp)
                                or      $at, $zero ; load delay slot, NOP
                                addiu   $v0, 1
                                sw      $v0, 0x18+rt($fp)

loc_58:
; инкремент i:
                                lw      $v0, 0x18+i($fp)
                                or      $at, $zero ; load delay slot, NOP
                                addiu   $v0, 1
                                sw      $v0, 0x18+i($fp)

loc_68:
; загрузить i и сравнить его с 0x20 (32).
; перейти на loc_20, если это меньше чем 0x20 (32):
                                lw      $v0, 0x18+i($fp)
                                or      $at, $zero ; load delay slot, NOP
                                slti    $v0, 0x20 # ' '
                                bnez    $v0, loc_20
                                or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP
; эпилог функции. возврат rt:
                                lw      $v0, 0x18+rt($fp)
                                move    $sp, $fp ; load delay slot
                                lw      $fp, 0x18+var_4($sp)
                                addiu   $sp, 0x18 ; load delay slot
                                jr      $ra
                                or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP

```

Это многословно: все локальные переменные расположены в локальном стеке и перезагружаются каждый раз, когда нужны. Инструкция SLLV это «Shift Word Left Logical Variable», она отличается от SLL только тем что количество бит для сдвига кодируется в SLL (и, следовательно, фиксировано), а SLL берет количество из регистра.

## Оптимизирующий GCC

Это более сжато. Здесь две инструкции сдвигов вместо одной. Почему? Можно заменить первую инструкцию SLLV на инструкцию безусловного перехода, передав управление прямо на вторую SLLV.

Но это ещё одна инструкция перехода в функции, а от них избавляться всегда выгодно: [2.10.1](#) (стр. 601).

Листинг 1.302: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```
f:
; $a0=a
; переменная rt будет находиться в $v0:
        move    $v0, $zero
; переменная i будет находиться в $v1:
        move    $v1, $zero
        li      $t0, 1
        li      $a3, 32
        sllv    $a1, $t0, $v1
; $a1 = $t0<<$v1 = 1<<i
loc_14:
        and     $a1, $a0
; $a1 = a&(1<<i)
; инкремент i:
        addiu   $v1, 1
; переход на loc_28 если a&(1<<i)==0 и инкремент rt:
        beqz    $a1, loc_28
        addiu   $a2, $v0, 1
; если BEQZ не сработала, сохранить обновленную rt в $v0:
        move    $v0, $a2
loc_28:
; если i!=32, перейти на loc_14 а также подготовить следующее сдвинутое
; значение:
        bne     $v1, $a3, loc_14
        sllv    $a1, $t0, $v1
; возврат
        jr      $ra
        or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP
```

### 1.28.6. Вывод

Инструкции сдвига, аналогичные операторам Си/Си++<< и >>, в x86 это SHR/SHL (для беззнаковых значений), SAR/SHL (для знаковых значений).

Инструкции сдвига в ARM это LSR/LSL (для беззнаковых значений), ASR/LSL (для знаковых значений).

Можно также добавлять суффикс сдвига для некоторых инструкций (которые называются «data processing instructions»).



**Проверка определенного бита (известного на стадии компиляции)**

Проверить, присутствует ли бит 0b1000000 (0x40) в значении в регистре:

Листинг 1.303: Си/Си++

```
if (input&0x40)
    ...
```

Листинг 1.304: x86

```
TEST REG, 40h
JNZ is_set
; бит не установлен
```

Листинг 1.305: x86

```
TEST REG, 40h
JZ is_cleared
; бит установлен
```

Листинг 1.306: ARM (Режим ARM)

```
TST REG, #0x40
BNE is_set
; бит не установлен
```

Иногда AND используется вместо TEST, но флаги выставляются точно также.

**Проверка определенного бита (заданного во время исполнения)**

Это обычно происходит при помощи вот такого фрагмента на Си/Си++ (сдвинуть значение на  $n$  бит вправо, затем отрезать самый младший бит):

Листинг 1.307: Си/Си++

```
if ((value>>n)&1)
    ....
```

Это обычно реализуется в x86-коде так:

Листинг 1.308: x86

```
; REG=input_value
; CL=n
SHR REG, CL
AND REG, 1
```

Или (сдвинуть 1  $n$  раз влево, изолировать этот же бит во входном значении и проверить, не ноль ли он):

Листинг 1.309: Си/Си++

```
if (value & (1<<n))
    ....
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Это обычно так реализуется в x86-коде:

Листинг 1.310: x86

```
; CL=n  
MOV REG, 1  
SHL REG, CL  
AND input_value, REG
```

### Установка определенного бита (известного во время компиляции)

Листинг 1.311: Си/Си++

```
value=value|0x40;
```

Листинг 1.312: x86

```
OR REG, 40h
```

Листинг 1.313: ARM (Режим ARM) и ARM64

```
ORR R0, R0, #0x40
```

### Установка определенного бита (заданного во время исполнения)

Листинг 1.314: Си/Си++

```
value=value|(1<<n);
```

Это обычно так реализуется в x86-коде:

Листинг 1.315: x86

```
; CL=n  
MOV REG, 1  
SHL REG, CL  
OR input_value, REG
```

### Сброс определенного бита (известного во время компиляции)

Просто выполните операцию логического «И» (AND) с инвертированным значением:

Листинг 1.316: Си/Си++

```
value=value&(~0x40);
```

Листинг 1.317: x86

```
AND REG, 0FFFFFFBh
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Листинг 1.318: x64

```
AND REG, 0FFFFFFFFFFFFBFh
```

Это на самом деле сохранение всех бит кроме одного.

В ARM в режиме ARM есть инструкция BIC, работающая как две инструкции NOT +AND:

Листинг 1.319: ARM (Режим ARM)

```
BIC R0, R0, #0x40
```

### Сброс определенного бита (заданного во время исполнения)

Листинг 1.320: Си/Си++

```
value=value&~(1<n));
```

Листинг 1.321: x86

```
; CL=n  
MOV REG, 1  
SHL REG, CL  
NOT REG  
AND input_value, REG
```

### 1.28.7. Упражнения

- <http://challenges.re/67>
- <http://challenges.re/68>
- <http://challenges.re/69>
- <http://challenges.re/70>

## 1.29. Линейный конгруэнтный генератор как генератор псевдослучайных чисел

Линейный конгруэнтный генератор, пожалуй, самый простой способ генерировать псевдослучайные числа.

Он не в почете в наше время<sup>152</sup>, но он настолько прост (только одно умножение, одно сложение и одна операция «И»), что мы можем использовать его в качестве примера.

---

<sup>152</sup>Вихрь Мерсенна куда лучше

```
#include <stdint.h>

// константы из книги Numerical Recipes
#define RNG_a 1664525
#define RNG_c 1013904223

static uint32_t rand_state;

void my_srand (uint32_t init)
{
    rand_state=init;
}

int my_rand ()
{
    rand_state=rand_state*RNG_a;
    rand_state=rand_state+RNG_c;
    return rand_state & 0x7fff;
}
```

Здесь две функции: одна используется для инициализации внутреннего состояния, а вторая вызывается собственно для генерации псевдослучайных чисел.

Мы видим, что в алгоритме применяются две константы. Они взяты из [William H. Press and Saul A. Teukolsky and William T. Vetterling and Brian P. Flannery, *Numerical Recipes*, (2007)]. Определим их используя выражение Си/Си++`#define`. Это макрос.

Разница между макросом в Си/Си++ и константой в том, что все макросы заменяются на значения препроцессором Си/Си++ и они не занимают места в памяти как переменные.

А константы, напротив, это переменные только для чтения.

Можно взять указатель (или адрес) переменной-константы, но это невозможно сделать с макросом.

Последняя операция «И» нужна, потому что согласно стандарту Си `my_rand()` должна возвращать значение в пределах 0..32767.

Если вы хотите получать 32-битные псевдослучайные значения, просто уберите последнюю операцию «И».

### 1.29.1. x86

Листинг 1.322: Оптимизирующий MSVC 2013

```
_BSS    SEGMENT
_rand_state DD  01H DUP (?)
_BSS    ENDS

_init$ = 8
_srand  PROC
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        mov     eax, DWORD PTR _init$[esp-4]
        mov     DWORD PTR _rand_state, eax
        ret     0
_srand  ENDP

_TEXT
_rand   PROC
        imul    eax, DWORD PTR _rand_state, 1664525
        add     eax, 1013904223 ; 3c6ef35fH
        mov     DWORD PTR _rand_state, eax
        and     eax, 32767      ; 00007fffH
        ret     0
_rand   ENDP

_TEXT   ENDS

```

Вот мы это и видим: обе константы встроены в код.

Память для них не выделяется. Функция `my_srand()` просто копирует входное значение во внутреннюю переменную `rand_state`.

`my_rand()` берет её, вычисляет следующее состояние `rand_state`, обрезает его и оставляет в регистре EAX.

Неоптимизированная версия побольше:

Листинг 1.323: Неоптимизирующий MSVC 2013

```

_BSS    SEGMENT
_rand_state DD  01H DUP (?)
_BSS    ENDS

_init$ = 8
_srand  PROC
        push    ebp
        mov     ebp, esp
        mov     eax, DWORD PTR _init$[ebp]
        mov     DWORD PTR _rand_state, eax
        pop     ebp
        ret     0
_srand  ENDP

_TEXT   SEGMENT
_rand   PROC
        push    ebp
        mov     ebp, esp
        imul    eax, DWORD PTR _rand_state, 1664525
        mov     DWORD PTR _rand_state, eax
        mov     ecx, DWORD PTR _rand_state
        add     ecx, 1013904223 ; 3c6ef35fH
        mov     DWORD PTR _rand_state, ecx
        mov     eax, DWORD PTR _rand_state
        and     eax, 32767      ; 00007fffH
        pop     ebp
        ret     0
_rand   ENDP

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```
_rand    ENDP
_TEXT    ENDS
```

### 1.29.2. x64

Версия для x64 почти такая же, и использует 32-битные регистры вместо 64-битных (потому что мы работаем здесь с переменными типа *int*).

Но функция `my_srand()` берет входной аргумент из регистра ECX, а не из стека:

Листинг 1.324: Оптимизирующий MSVC 2013 x64

```
_BSS    SEGMENT
rand_state DD    01H DUP (?)
_BSS    ENDS

init$ = 8
my_srand PROC
; ECX = входной аргумент
    mov     DWORD PTR rand_state, ecx
    ret     0
my_srand ENDP

_TEXT   SEGMENT
my_rand PROC
    imul    eax, DWORD PTR rand_state, 1664525 ; 0019660dH
    add     eax, 1013904223 ; 3c6ef35fH
    mov     DWORD PTR rand_state, eax
    and     eax, 32767      ; 00007fffH
    ret     0
my_rand ENDP

_TEXT   ENDS
```

GCC делает почти такой же код.

### 1.29.3. 32-bit ARM

Листинг 1.325: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```
my_srand PROC
    LDR     r1, |L0.52| ; загрузить указатель на rand_state
    STR     r0, [r1, #0] ; сохранить rand_state
    BX      lr
    ENDP

my_rand PROC
    LDR     r0, |L0.52| ; загрузить указатель на rand_state
    LDR     r2, |L0.56| ; загрузить RNG_a
    LDR     r1, [r0, #0] ; загрузить rand_state
    MUL     r1, r2, r1
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        LDR    r2, |L0.60|    ; загрузить RNG_c
        ADD    r1, r1, r2
        STR    r1, [r0, #0]    ; сохранить rand_state
; AND с 0x7FFF:
        LSL    r0, r1, #17
        LSR    r0, r0, #17
        BX     lr
        ENDP

|L0.52|
        DCD    ||.data||
|L0.56|
        DCD    0x0019660d
|L0.60|
        DCD    0x3c6ef35f

        AREA  ||.data||, DATA, ALIGN=2

rand_state
        DCD    0x00000000

```

В ARM инструкцию невозможно встроить 32-битную константу, так что Keil-у приходится размещать их отдельно и дополнительно загружать. Вот еще что интересно: константу 0x7FFF также нельзя встроить. Поэтому Keil сдвигает `rand_state` влево на 17 бит и затем сдвигает вправо на 17 бит. Это аналогично Си/Си++-выражению  $(rand\_state \ll 17) \gg 17$ . Выглядит как бессмысленная операция, но тем не менее, что она делает это очищает старшие 17 бит, оставляя младшие 15 бит нетронутыми, и это наша цель, в конце концов.

Оптимизирующий Keil для режима Thumb делает почти такой же код.

#### 1.29.4. MIPS

Листинг 1.326: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```

my_srand:
; записать $a0 в rand_state:
        lui    $v0, (rand_state >> 16)
        jr     $ra
        sw     $a0, rand_state

my_rand:
; загрузить rand_state в $v0:
        lui    $v1, (rand_state >> 16)
        lw     $v0, rand_state
        or     $at, $zero ; load delay slot
; умножить rand_state в $v0 на 1664525 (RNG_a):
        sll    $a1, $v0, 2
        sll    $a0, $v0, 4
        addu   $a0, $a1, $a0
        sll    $a1, $a0, 6
        subu   $a0, $a1, $a0
        addu   $a0, $a0, $v0

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

sll    $a1, $a0, 5
addu   $a0, $a1
sll    $a0, 3
addu   $v0, $a0, $v0
sll    $a0, $v0, 2
addu   $v0, $a0
; прибавить 1013904223 (RNG_c)
; инструкция LI объединена в IDA из LUI и ORI
li     $a0, 0x3C6EF35F
addu   $v0, $a0
; сохранить в rand_state:
sw     $v0, (rand_state & 0xFFFF)($v1)
jr     $ra
andi   $v0, 0x7FFF ; branch delay slot

```

Ух, мы видим здесь только одну константу (0x3C6EF35F или 1013904223). Где же вторая (1664525)?

Похоже, умножение на 1664525 сделано только при помощи сдвигов и прибавлений!

Проверим эту версию:

```

#define RNG_a 1664525

int f (int a)
{
    return a*RNG_a;
}

```

Листинг 1.327: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```

f:
sll    $v1, $a0, 2
sll    $v0, $a0, 4
addu   $v0, $v1, $v0
sll    $v1, $v0, 6
subu   $v0, $v1, $v0
addu   $v0, $a0
sll    $v1, $v0, 5
addu   $v0, $v1
sll    $v0, 3
addu   $a0, $v0, $a0
sll    $v0, $a0, 2
jr     $ra
addu   $v0, $a0, $v0 ; branch delay slot

```

Действительно!

### Перемещения в MIPS («relocs»)

Ещё поговорим о том, как на самом деле происходят операции загрузки из памяти и запись в память.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



Листинги здесь были сделаны в IDA, которая убирает немного деталей.

Запустим objdump дважды: чтобы получить дизассемблированный листинг и список перемещений:

Листинг 1.328: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (objdump)

```
# objdump -D rand_03.o

...

00000000 <my_srand>:
   0: 3c020000      lui      v0,0x0
   4: 03e00008      jr       ra
   8: ac440000      sw       a0,0(v0)

0000000c <my_rand>:
   c: 3c030000      lui      v1,0x0
  10: 8c620000      lw       v0,0(v1)
  14: 00200825      move     at,at
  18: 00022880      sll      a1,v0,0x2
  1c: 00022100      sll      a0,v0,0x4
  20: 00a42021      addu     a0,a1,a0
  24: 00042980      sll      a1,a0,0x6
  28: 00a42023      subu     a0,a1,a0
  2c: 00822021      addu     a0,a0,v0
  30: 00042940      sll      a1,a0,0x5
  34: 00852021      addu     a0,a0,a1
  38: 000420c0      sll      a0,a0,0x3
  3c: 00821021      addu     v0,a0,v0
  40: 00022080      sll      a0,v0,0x2
  44: 00441021      addu     v0,v0,a0
  48: 3c043c6e      lui      a0,0x3c6e
  4c: 3484f35f      ori      a0,a0,0xf35f
  50: 00441021      addu     v0,v0,a0
  54: ac620000      sw       v0,0(v1)
  58: 03e00008      jr       ra
  5c: 30427fff      andi     v0,v0,0x7fff

...

# objdump -r rand_03.o

...

RELOCATION RECORDS FOR [.text]:
OFFSET      TYPE          VALUE
00000000 R_MIPS_HI16     .bss
00000008 R_MIPS_L016     .bss
0000000c R_MIPS_HI16     .bss
00000010 R_MIPS_L016     .bss
00000054 R_MIPS_L016     .bss

...
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Рассмотрим два перемещения для функции `my_srand()`.

Первое, для адреса 0, имеет тип `R_MIPS_HI16`, и второе, для адреса 8, имеет тип `R_MIPS_L016`.

Это значит, что адрес начала сегмента `.bss` будет записан в инструкцию по адресу 0 (старшая часть адреса) и по адресу 8 (младшая часть адреса).

Ведь переменная `rand_state` находится в самом начале сегмента `.bss`.

Так что мы видим нули в операндах инструкций `LUI` и `SW` потому что там пока ничего нет — компилятор не знает, что туда записать.

Линкер это исправит и старшая часть адреса будет записана в операнд инструкции `LUI` и младшая часть адреса — в операнд инструкции `SW`.

`SW` просуммирует младшую часть адреса и то что находится в регистре `$V0` (там старшая часть).

Та же история и с функцией `my_rand()`: перемещение `R_MIPS_HI16` указывает линкеру записать старшую часть адреса сегмента `.bss` в инструкцию `LUI`.

Так что старшая часть адреса переменной `rand_state` находится в регистре `$V1`.

Инструкция `LW` по адресу `0x10` просуммирует старшую и младшую часть и загрузит значение переменной `rand_state` в `$V0`.

Инструкция `SW` по адресу `0x54` также просуммирует и затем запишет новое значение в глобальную переменную `rand_state`.

IDA обрабатывает перемещения при загрузке, и таким образом эти детали скрываются.

Но мы должны о них помнить.

### 1.29.5. Версия этого примера для многопоточной среды

Версия примера для многопоточной среды будет рассмотрена позже: [6.2.1](#) (стр. [968](#)).

## 1.30. Структуры

В принципе, структура в Си/Си++ это, с некоторыми допущениями, просто всегда лежащий рядом, и в той же последовательности, набор переменных, не обязательно одного типа <sup>153</sup>.

### 1.30.1. MSVC: Пример `SYSTEMTIME`

Возьмем, к примеру, структуру `SYSTEMTIME`<sup>154</sup> из `win32` описывающую время.

Она объявлена так:

<sup>153</sup> [AKA](#) «гетерогенный контейнер»

<sup>154</sup> [MSDN: `SYSTEMTIME` structure](#)

Листинг 1.329: WinBase.h

```
typedef struct _SYSTEMTIME {
    WORD wYear;
    WORD wMonth;
    WORD wDayOfWeek;
    WORD wDay;
    WORD wHour;
    WORD wMinute;
    WORD wSecond;
    WORD wMilliseconds;
} SYSTEMTIME, *PSYSTEMTIME;
```

Пишем на Си функцию для получения текущего системного времени:

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

void main()
{
    SYSTEMTIME t;
    GetSystemTime (&t);

    printf ("%04d-%02d-%02d %02d:%02d:%02d\n",
        t.wYear, t.wMonth, t.wDay,
        t.wHour, t.wMinute, t.wSecond);

    return;
};
```

Что в итоге (MSVC 2010):

Листинг 1.330: MSVC 2010 /GS-

```
_t$ = -16 ; size = 16
_main PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    sub     esp, 16
    lea     eax, DWORD PTR _t$[ebp]
    push    eax
    call    DWORD PTR __imp__GetSystemTime@4
    movzx   ecx, WORD PTR _t$[ebp+12] ; wSecond
    push    ecx
    movzx   edx, WORD PTR _t$[ebp+10] ; wMinute
    push    edx
    movzx   eax, WORD PTR _t$[ebp+8] ; wHour
    push    eax
    movzx   ecx, WORD PTR _t$[ebp+6] ; wDay
    push    ecx
    movzx   edx, WORD PTR _t$[ebp+2] ; wMonth
    push    edx
    movzx   eax, WORD PTR _t$[ebp] ; wYear
    push    eax
    push    OFFSET $SG78811 ; '%04d-%02d-%02d %02d:%02d:%02d', 0aH, 00H
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```
call    _printf
add     esp, 28
xor     eax, eax
mov     esp, ebp
pop     ebp
ret     0
_main   ENDP
```

Под структуру в стеке выделено 16 байт — именно столько будет `sizeof(WORD)*8` (в структуре 8 переменных с типом `WORD`).

Обратите внимание на тот факт, что структура начинается с поля `wYear`. Можно сказать, что в качестве аргумента для `GetSystemTime()`<sup>155</sup> передается указатель на структуру `SYSTEMTIME`, но можно также сказать, что передается указатель на поле `wYear`, что одно и то же! `GetSystemTime()` пишет текущий год в тот `WORD` на который указывает переданный указатель, затем сдвигается на 2 байта вправо, пишет текущий месяц, итд, итд.

---

<sup>155</sup> [MSDN: GetSystemTime function](#)

## OllyDbg

Компилируем этот пример в MSVC 2010 с ключами /GS- /MD и запускаем в OllyDbg. Открываем окна данных и стека по адресу, который передается в качестве первого аргумента в функцию `GetSystemTime()`, ждем пока эта функция исполнится, и видим следующее:

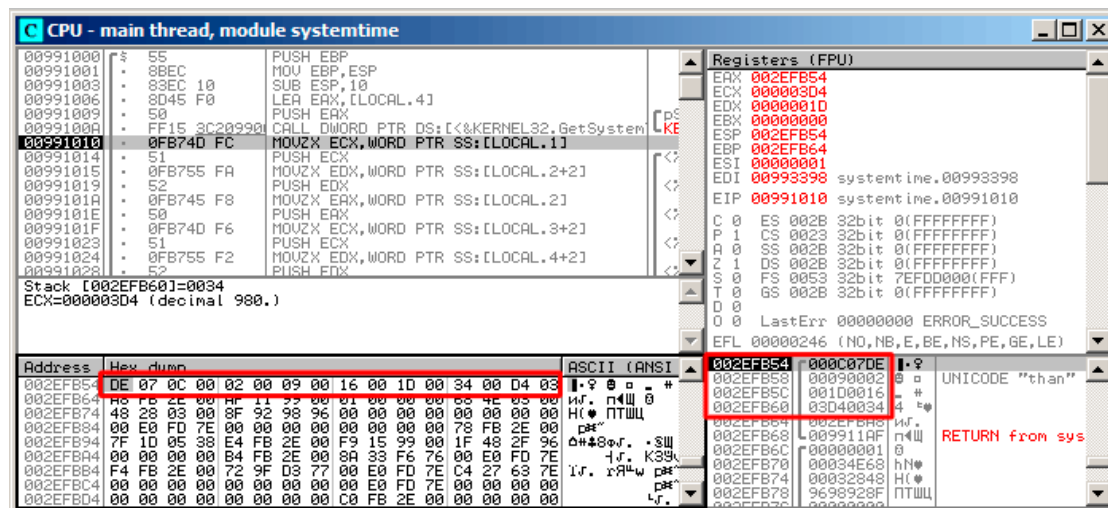


Рис. 1.104: OllyDbg: `GetSystemTime()` только что исполнилась

Точное системное время на моем компьютере, в которое исполнилась функция, это 9 декабря 2014, 22:29:52:

Листинг 1.331: Вывод `printf()`

```
2014-12-09 22:29:52
```

Таким образом, в окне данных мы видим следующие 16 байт:

```
DE 07 0C 00 02 00 09 00 16 00 1D 00 34 00 D4 03
```

Каждые два байта отражают одно поле структуры. А так как порядок байт (*endianness*) *little endian*, то в начале следует младший байт, затем старший. Следовательно, вот какие 16-битные числа сейчас записаны в памяти:

Шестнадцатеричное число	десятичное число	имя поля
0x07DE	2014	wYear
0x000C	12	wMonth
0x0002	2	wDayOfWeek
0x0009	9	wDay
0x0016	22	wHour
0x001D	29	wMinute
0x0034	52	wSecond
0x03D4	980	wMilliseconds

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

В окне стека, видны те же значения, только они сгруппированы как 32-битные значения.

Затем `printf()` просто берет нужные значения и выводит их на консоль.

Некоторые поля `printf()` не выводит (`wDayOfWeek` и `wMilliseconds`), но они находятся в памяти и доступны для использования.

### Замена структуры массивом

Тот факт, что поля структуры — это просто переменные расположенные рядом, легко проиллюстрировать следующим образом.

Глядя на описание структуры `SYSTEMTIME`, можно переписать этот простой пример так:

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

void main()
{
    WORD array[8];
    GetSystemTime (array);

    printf ("%04d-%02d-%02d %02d:%02d:%02d\n",
        array[0] /* wYear */, array[1] /* wMonth */, array[3] /* wDay */,
        array[4] /* wHour */, array[5] /* wMinute */, array[6] /* wSecond */);

    return;
};
```

Компилятор немного ворчит:

```
systemtime2.c(7) : warning C4133: 'function' : incompatible types - from 'WORD [8]' to 'LPSYSTEMTIME'
```

Тем не менее, выдает такой код:

#### Листинг 1.332: Неоптимизирующий MSVC 2010

```
$SG78573 DB      '%04d-%02d-%02d %02d:%02d:%02d', 0aH, 00H

_array$ = -16    ; size = 16
_main PROC
    push        ebp
    mov         ebp, esp
    sub         esp, 16
    lea         eax, DWORD PTR _array$[ebp]
    push        eax
    call        DWORD PTR __imp__GetSystemTime@4
    movzx       ecx, WORD PTR _array$[ebp+12] ; wSecond
    push        ecx
    movzx       edx, WORD PTR _array$[ebp+10] ; wMinute
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

        push    edx
        movzx   eax, WORD PTR _array$[ebp+8] ; wHour
        push    eax
        movzx   ecx, WORD PTR _array$[ebp+6] ; wDay
        push    ecx
        movzx   edx, WORD PTR _array$[ebp+2] ; wMonth
        push    edx
        movzx   eax, WORD PTR _array$[ebp] ; wYear
        push    eax
        push    OFFSET $SG78573 ; '%04d-%02d-%02d %02d:%02d:%02d', 0aH, 00H
        call    _printf
        add     esp, 28
        xor     eax, eax
        mov     esp, ebp
        pop     ebp
        ret     0
_main      ENDP

```

И это работает так же!

Любопытно что результат на ассемблере неотличим от предыдущего. Таким образом, глядя на этот код, никогда нельзя сказать с уверенностью, была ли там объявлена структура, либо просто набор переменных.

Тем не менее, никто в здравом уме делать так не будет.

Потому что это неудобно. К тому же, иногда, поля в структуре могут меняться разработчиками, переставляться местами, итд.

С OllyDbg этот пример изучать не будем, потому что он будет точно такой же, как и в случае со структурой.

### 1.30.2. Выделяем место для структуры через malloc()

Однако, бывает и так, что проще хранить структуры не в стеке, а в [куче](#):

```

#include <windows.h>
#include <stdio.h>

void main()
{
    SYSTEMTIME *t;

    t=(SYSTEMTIME *)malloc (sizeof (SYSTEMTIME));

    GetSystemTime (t);

    printf ("%04d-%02d-%02d %02d:%02d:%02d\n",
        t->wYear, t->wMonth, t->wDay,
        t->wHour, t->wMinute, t->wSecond);

    free (t);

    return;
}

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```
};
```

Скомпилируем на этот раз с оптимизацией (/Ox) чтобы было проще увидеть то, что нам нужно.

Листинг 1.333: Оптимизирующий MSVC

```
_main PROC
    push    esi
    push    16
    call    _malloc
    add     esp, 4
    mov     esi, eax
    push    esi
    call    DWORD PTR __imp__GetSystemTime@4
    movzx   eax, WORD PTR [esi+12] ; wSecond
    movzx   ecx, WORD PTR [esi+10] ; wMinute
    movzx   edx, WORD PTR [esi+8]  ; wHour
    push    eax
    movzx   eax, WORD PTR [esi+6] ; wDay
    push    ecx
    movzx   ecx, WORD PTR [esi+2] ; wMonth
    push    edx
    movzx   edx, WORD PTR [esi]   ; wYear
    push    eax
    push    ecx
    push    edx
    push    OFFSET $SG78833
    call    _printf
    push    esi
    call    _free
    add     esp, 32
    xor     eax, eax
    pop     esi
    ret     0
_main     ENDP
```

Итак, `sizeof(SYSTEMTIME) = 16`, именно столько байт выделяется при помощи `malloc()`. Она возвращает указатель на только что выделенный блок памяти в `EAX`, который копируется в `ESI`. Win32 функция `GetSystemTime()` обязуется сохранить состояние `ESI`, поэтому здесь оно нигде не сохраняется и продолжает использоваться после вызова `GetSystemTime()`.

Новая инструкция — `MOVZX` (*Move with Zero eXtend*). Она нужна почти там же где и `MOVSX`, только всегда очищает остальные биты в 0. Дело в том, что `printf()` требует 32-битный тип `int`, а в структуре лежит `WORD` — это 16-битный беззнаковый тип. Поэтому копируя значение из `WORD` в `int`, нужно очистить биты от 16 до 31, иначе там будет просто случайный мусор, оставшийся от предыдущих действий с регистрами.

В этом примере можно также представить структуру как массив 8-и `WORD`-ов:

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

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!



```

void main()
{
    WORD *t;

    t=(WORD *)malloc (16);

    GetSystemTime (t);

    printf ("%04d-%02d-%02d %02d:%02d:%02d\n",
        t[0] /* wYear */, t[1] /* wMonth */, t[3] /* wDay */,
        t[4] /* wHour */, t[5] /* wMinute */, t[6] /* wSecond */);

    free (t);

    return;
};

```

Получим такое:

Листинг 1.334: Оптимизирующий MSVC

```

$SG78594 DB      '%04d-%02d-%02d %02d:%02d:%02d', 0aH, 00H

_main PROC
    push     esi
    push     16
    call     _malloc
    add      esp, 4
    mov      esi, eax
    push     esi
    call     DWORD PTR __imp__GetSystemTime@4
    movzx    eax, WORD PTR [esi+12]
    movzx    ecx, WORD PTR [esi+10]
    movzx    edx, WORD PTR [esi+8]
    push     eax
    movzx    eax, WORD PTR [esi+6]
    push     ecx
    movzx    ecx, WORD PTR [esi+2]
    push     edx
    movzx    edx, WORD PTR [esi]
    push     eax
    push     ecx
    push     edx
    push     OFFSET $SG78594
    call     _printf
    push     esi
    call     _free
    add      esp, 32
    xor      eax, eax
    pop      esi
    ret      0
_main ENDP

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

И снова мы получаем идентичный код, неотличимый от предыдущего.

Но и снова нужно отметить, что в реальности так лучше не делать, если только вы не знаете точно, что вы делаете.

### 1.30.3. UNIX: struct tm

#### Linux

В Линуксе, для примера, возьмем структуру tm из time.h:

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

void main()
{
    struct tm t;
    time_t unix_time;

    unix_time=time(NULL);

    localtime_r (&unix_time, &t);

    printf ("Year: %d\n", t.tm_year+1900);
    printf ("Month: %d\n", t.tm_mon);
    printf ("Day: %d\n", t.tm_mday);
    printf ("Hour: %d\n", t.tm_hour);
    printf ("Minutes: %d\n", t.tm_min);
    printf ("Seconds: %d\n", t.tm_sec);
};
```

Компилируем при помощи GCC 4.4.1:

#### Листинг 1.335: GCC 4.4.1

```
main proc near
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    and     esp, 0FFFFFF0h
    sub     esp, 40h
    mov     dword ptr [esp], 0 ; первый аргумент для time()
    call    time
    mov     [esp+3Ch], eax
    lea     eax, [esp+3Ch] ; берем указатель на то что вернула time()
    lea     edx, [esp+10h] ; по ESP+10h будет начинаться структура struct
tm
    mov     [esp+4], edx ; передаем указатель на начало структуры
    mov     [esp], eax ; передаем указатель на результат time()
    call    localtime_r
    mov     eax, [esp+24h] ; tm_year
    lea     edx, [eax+76Ch] ; edx=eax+1900
    mov     eax, offset format ; "Year: %d\n"
    mov     [esp+4], edx
    mov     [esp], eax
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

call    printf
mov     edx, [esp+20h]      ; tm_mon
mov     eax, offset aMonthD ; "Month: %d\n"
mov     [esp+4], edx
mov     [esp], eax
call    printf
mov     edx, [esp+1Ch]     ; tm_mday
mov     eax, offset aDayD  ; "Day: %d\n"
mov     [esp+4], edx
mov     [esp], eax
call    printf
mov     edx, [esp+18h]     ; tm_hour
mov     eax, offset aHourD ; "Hour: %d\n"
mov     [esp+4], edx
mov     [esp], eax
call    printf
mov     edx, [esp+14h]     ; tm_min
mov     eax, offset aMinutesD ; "Minutes: %d\n"
mov     [esp+4], edx
mov     [esp], eax
call    printf
mov     edx, [esp+10h]
mov     eax, offset aSecondsD ; "Seconds: %d\n"
mov     [esp+4], edx      ; tm_sec
mov     [esp], eax
call    printf
leave
retn
main endp

```

К сожалению, по какой-то причине, [IDA](#) не сформировала названия локальных переменных в стеке. Но так как мы уже опытные реверсеры :-)) то можем обойтись и без этого в таком простом примере.

Обратите внимание на `lea edx, [eax+76Ch]` — эта инструкция прибавляет `0x76C` (1900) к `EAX`, но не модифицирует флаги. См. также соответствующий раздел об инструкции `LEA` ([1.6](#) (стр. [1308](#))).

## GDB

Попробуем загрузить пример в GDB [156](#):

### Листинг 1.336: GDB

```

dennis@ubuntuvirtual:~/polygon$ date
Mon Jun  2 18:10:37 EEST 2014
dennis@ubuntuvirtual:~/polygon$ gcc GCC_tm.c -o GCC_tm
dennis@ubuntuvirtual:~/polygon$ gdb GCC_tm
GNU gdb (GDB) 7.6.1-ubuntu
...

```

<sup>156</sup>Результат работы `date` немного подправлен в целях демонстрации. Конечно же, в реальности, нельзя так быстро запустить GDB, чтобы значение секунд осталось бы таким же.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

Reading symbols from /home/dennis/polygon/GCC_tm...(no debugging symbols found)...done.
(gdb) b printf
Breakpoint 1 at 0x08048330
(gdb) run
Starting program: /home/dennis/polygon/GCC_tm

Breakpoint 1, __printf (format=0x080485c0 "Year: %d\n") at printf.c:29
29      printf.c: No such file or directory.
(gdb) x/20x $esp
0xbffff0dc: 0x080484c3 0x080485c0 0x000007de 0x00000000
0xbffff0ec: 0x08048301 0x538c93ed 0x00000025 0x0000000a
0xbffff0fc: 0x00000012 0x00000002 0x00000005 0x00000072
0xbffff10c: 0x00000001 0x00000098 0x00000001 0x00002a30
0xbffff11c: 0x0804b090 0x08048530 0x00000000 0x00000000
(gdb)

```

Мы легко находим нашу структуру в стеке. Для начала, посмотрим, как она объявлена в *time.h*:

Листинг 1.337: time.h

```

struct tm
{
    int    tm_sec;
    int    tm_min;
    int    tm_hour;
    int    tm_mday;
    int    tm_mon;
    int    tm_year;
    int    tm_wday;
    int    tm_yday;
    int    tm_isdst;
};

```

Обратите внимание что здесь 32-битные *int* вместо WORD в SYSTEMTIME. Так что, каждое поле занимает 32-битное слово.

Вот поля нашей структуры в стеке:

```

0xbffff0dc: 0x080484c3 0x080485c0 0x000007de 0x00000000
0xbffff0ec: 0x08048301 0x538c93ed 0x00000025 sec 0x0000000a min
0xbffff0fc: 0x00000012 hour 0x00000002 mday 0x00000005 mon 0x00000072 ↵
    ↵ year
0xbffff10c: 0x00000001 wday 0x00000098 yday 0x00000001 isdst 0x00002a30
0xbffff11c: 0x0804b090 0x08048530 0x00000000 0x00000000

```

Либо же, в виде таблицы:

Шестнадцатеричное число	десятичное число	имя поля
0x00000025	37	tm_sec
0x0000000a	10	tm_min
0x00000012	18	tm_hour
0x00000002	2	tm_mday
0x00000005	5	tm_mon
0x00000072	114	tm_year
0x00000001	1	tm_wday
0x00000098	152	tm_yday
0x00000001	1	tm_isdst

Как и в примере с `SYSTEMTIME` (1.30.1 (стр. 439)), здесь есть и другие поля, готовые для использования, но в нашем примере они не используются, например, `tm_wday`, `tm_yday`, `tm_isdst`.

## ARM

### Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

Этот же пример:

Листинг 1.338: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

```
var_38 = -0x38
var_34 = -0x34
var_30 = -0x30
var_2C = -0x2C
var_28 = -0x28
var_24 = -0x24
timer  = -0xC

    PUSH    {LR}
    MOVS    R0, #0          ; timer
    SUB     SP, SP, #0x34
    BL      time
    STR     R0, [SP,#0x38+timer]
    MOV     R1, SP          ; tp
    ADD     R0, SP, #0x38+timer ; timer
    BL      localtime_r
    LDR     R1, =0x76C
    LDR     R0, [SP,#0x38+var_24]
    ADDS    R1, R0, R1
    ADR     R0, aYearD      ; "Year: %d\n"
    BL      __2printf
    LDR     R1, [SP,#0x38+var_28]
    ADR     R0, aMonthD     ; "Month: %d\n"
    BL      __2printf
    LDR     R1, [SP,#0x38+var_2C]
    ADR     R0, aDayD       ; "Day: %d\n"
    BL      __2printf
    LDR     R1, [SP,#0x38+var_30]
    ADR     R0, aHourD      ; "Hour: %d\n"
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

BL    __2printf
LDR    R1, [SP,#0x38+var_34]
ADR    R0, aMinutesD    ; "Minutes: %d\n"
BL    __2printf
LDR    R1, [SP,#0x38+var_38]
ADR    R0, aSecondsD    ; "Seconds: %d\n"
BL    __2printf
ADD    SP, SP, #0x34
POP    {PC}

```

### Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим Thumb-2)

IDA «узнала» структуру `tm` (потому что IDA «знает» типы аргументов библиотечных функций, таких как `localtime_r()`), поэтому показала здесь обращения к отдельным элементам структуры и присвоила им имена .

Листинг 1.339: Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим Thumb-2)

```

var_38 = -0x38
var_34 = -0x34

    PUSH {R7,LR}
    MOV  R7, SP
    SUB  SP, SP, #0x30
    MOVS R0, #0    ; time_t *
    BLX  _time
    ADD  R1, SP, #0x38+var_34 ; struct tm *
    STR  R0, [SP,#0x38+var_38]
    MOV  R0, SP    ; time_t *
    BLX  _localtime_r
    LDR  R1, [SP,#0x38+var_34.tm_year]
    MOV  R0, 0xF44 ; "Year: %d\n"
    ADD  R0, PC    ; char *
    ADDW R1, R1, #0x76C
    BLX  _printf
    LDR  R1, [SP,#0x38+var_34.tm_mon]
    MOV  R0, 0xF3A ; "Month: %d\n"
    ADD  R0, PC    ; char *
    BLX  _printf
    LDR  R1, [SP,#0x38+var_34.tm_mday]
    MOV  R0, 0xF35 ; "Day: %d\n"
    ADD  R0, PC    ; char *
    BLX  _printf
    LDR  R1, [SP,#0x38+var_34.tm_hour]
    MOV  R0, 0xF2E ; "Hour: %d\n"
    ADD  R0, PC    ; char *
    BLX  _printf
    LDR  R1, [SP,#0x38+var_34.tm_min]
    MOV  R0, 0xF28 ; "Minutes: %d\n"
    ADD  R0, PC    ; char *
    BLX  _printf
    LDR  R1, [SP,#0x38+var_34]

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

MOV R0, 0xF25 ; "Seconds: %d\n"
ADD R0, PC ; char *
BLX _printf
ADD SP, SP, #0x30
POP {R7,PC}

...

00000000 tm      struc ; (sizeof=0x2C, standard type)
00000000 tm_sec   DCD ?
00000004 tm_min   DCD ?
00000008 tm_hour  DCD ?
0000000C tm_mday  DCD ?
00000010 tm_mon   DCD ?
00000014 tm_year  DCD ?
00000018 tm_wday  DCD ?
0000001C tm_yday  DCD ?
00000020 tm_isdst DCD ?
00000024 tm_gmtoff DCD ?
00000028 tm_zone  DCD ? ; offset
0000002C tm      ends

```

## MIPS

Листинг 1.340: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```

1 main:
2
3 ; IDA не знает имен полей структуры, мы назвали их так вручную:
4
5 var_40      = -0x40
6 var_38      = -0x38
7 seconds     = -0x34
8 minutes     = -0x30
9 hour        = -0x2C
10 day         = -0x28
11 month       = -0x24
12 year        = -0x20
13 var_4       = -4
14
15 lui        $gp, (__gnu_local_gp >> 16)
16 addiu      $sp, -0x50
17 la         $gp, (__gnu_local_gp & 0xFFFF)
18 sw         $ra, 0x50+var_4($sp)
19 sw         $gp, 0x50+var_40($sp)
20 lw         $t9, (time & 0xFFFF)($gp)
21 or         $at, $zero ; load delay slot, NOP
22 jalr       $t9
23 move       $a0, $zero ; branch delay slot, NOP
24 lw         $gp, 0x50+var_40($sp)
25 addiu      $a0, $sp, 0x50+var_38
26 lw         $t9, (localtime_r & 0xFFFF)($gp)
27 addiu      $a1, $sp, 0x50+seconds

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

28 jalr    $t9
29 sw      $v0, 0x50+var_38($sp) ; branch delay slot
30 lw      $gp, 0x50+var_40($sp)
31 lw      $a1, 0x50+year($sp)
32 lw      $t9, (printf & 0xFFFF)($gp)
33 la      $a0, $LC0          # "Year: %d\n"
34 jalr    $t9
35 addiu   $a1, 1900 ; branch delay slot
36 lw      $gp, 0x50+var_40($sp)
37 lw      $a1, 0x50+month($sp)
38 lw      $t9, (printf & 0xFFFF)($gp)
39 lui     $a0, ($LC1 >> 16) # "Month: %d\n"
40 jalr    $t9
41 la      $a0, ($LC1 & 0xFFFF) # "Month: %d\n" ; branch delay slot
42 lw      $gp, 0x50+var_40($sp)
43 lw      $a1, 0x50+day($sp)
44 lw      $t9, (printf & 0xFFFF)($gp)
45 lui     $a0, ($LC2 >> 16) # "Day: %d\n"
46 jalr    $t9
47 la      $a0, ($LC2 & 0xFFFF) # "Day: %d\n" ; branch delay slot
48 lw      $gp, 0x50+var_40($sp)
49 lw      $a1, 0x50+hour($sp)
50 lw      $t9, (printf & 0xFFFF)($gp)
51 lui     $a0, ($LC3 >> 16) # "Hour: %d\n"
52 jalr    $t9
53 la      $a0, ($LC3 & 0xFFFF) # "Hour: %d\n" ; branch delay slot
54 lw      $gp, 0x50+var_40($sp)
55 lw      $a1, 0x50+minutes($sp)
56 lw      $t9, (printf & 0xFFFF)($gp)
57 lui     $a0, ($LC4 >> 16) # "Minutes: %d\n"
58 jalr    $t9
59 la      $a0, ($LC4 & 0xFFFF) # "Minutes: %d\n" ; branch delay slot
60 lw      $gp, 0x50+var_40($sp)
61 lw      $a1, 0x50+seconds($sp)
62 lw      $t9, (printf & 0xFFFF)($gp)
63 lui     $a0, ($LC5 >> 16) # "Seconds: %d\n"
64 jalr    $t9
65 la      $a0, ($LC5 & 0xFFFF) # "Seconds: %d\n" ; branch delay slot
66 lw      $ra, 0x50+var_4($sp)
67 or      $at, $zero ; load delay slot, NOP
68 jr      $ra
69 addiu   $sp, 0x50
70
71 $LC0:    .ascii "Year: %d\n"<0>
72 $LC1:    .ascii "Month: %d\n"<0>
73 $LC2:    .ascii "Day: %d\n"<0>
74 $LC3:    .ascii "Hour: %d\n"<0>
75 $LC4:    .ascii "Minutes: %d\n"<0>
76 $LC5:    .ascii "Seconds: %d\n"<0>

```

Это тот пример, где branch delay slot-ы могут нас запутать.

Например, в строке 35 есть инструкция `addiu $a1, 1900`, добавляющая 1900

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



к числу года.

Но она выполняется перед исполнением соответствующей JALR в строке 34, не забываяте.

### Структура как набор переменных

Чтобы проиллюстрировать то что структура — это просто набор переменных, лежащих в одном месте, переделаем немного пример, еще раз заглянув в описание структуры *tm*: листинг.1.337.

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

void main()
{
    int tm_sec, tm_min, tm_hour, tm_mday, tm_mon, tm_year, tm_wday, tm_yday,
    ↵ , tm_isdst;
    time_t unix_time;

    unix_time=time(NULL);

    localtime_r (&unix_time, &tm_sec);

    printf ("Year: %d\n", tm_year+1900);
    printf ("Month: %d\n", tm_mon);
    printf ("Day: %d\n", tm_mday);
    printf ("Hour: %d\n", tm_hour);
    printf ("Minutes: %d\n", tm_min);
    printf ("Seconds: %d\n", tm_sec);
};
```

N.B. В *localtime\_r* передается указатель именно на *tm\_sec*, т.е. на первый элемент «структуры».

В итоге, и этот компилятор поворчит:

#### Листинг 1.341: GCC 4.7.3

```
GCC_tm2.c: In function 'main':
GCC_tm2.c:11:5: warning: passing argument 2 of 'localtime_r' from ↵
    ↵ incompatible pointer type [enabled by default]
In file included from GCC_tm2.c:2:0:
/usr/include/time.h:59:12: note: expected 'struct tm *' but argument is of ↵
    ↵ type 'int *'
```

Тем не менее, сгенерирует такое:

#### Листинг 1.342: GCC 4.7.3

```
main      proc near
var_30     = dword ptr -30h
var_2C     = dword ptr -2Ch
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

unix_time = dword ptr -1Ch
tm_sec     = dword ptr -18h
tm_min     = dword ptr -14h
tm_hour    = dword ptr -10h
tm_mday    = dword ptr -0Ch
tm_mon     = dword ptr -8
tm_year    = dword ptr -4

        push    ebp
        mov     ebp, esp
        and     esp, 0FFFFFFF0h
        sub     esp, 30h
        call    __main
        mov     [esp+30h+var_30], 0 ; arg 0
        call    time
        mov     [esp+30h+unix_time], eax
        lea     eax, [esp+30h+tm_sec]
        mov     [esp+30h+var_2C], eax
        lea     eax, [esp+30h+unix_time]
        mov     [esp+30h+var_30], eax
        call    localtime_r
        mov     eax, [esp+30h+tm_year]
        add     eax, 1900
        mov     [esp+30h+var_2C], eax
        mov     [esp+30h+var_30], offset aYearD ; "Year: %d\n"
        call    printf
        mov     eax, [esp+30h+tm_mon]
        mov     [esp+30h+var_2C], eax
        mov     [esp+30h+var_30], offset aMonthD ; "Month: %d\n"
        call    printf
        mov     eax, [esp+30h+tm_mday]
        mov     [esp+30h+var_2C], eax
        mov     [esp+30h+var_30], offset aDayD ; "Day: %d\n"
        call    printf
        mov     eax, [esp+30h+tm_hour]
        mov     [esp+30h+var_2C], eax
        mov     [esp+30h+var_30], offset aHourD ; "Hour: %d\n"
        call    printf
        mov     eax, [esp+30h+tm_min]
        mov     [esp+30h+var_2C], eax
        mov     [esp+30h+var_30], offset aMinutesD ; "Minutes: %d\n"
        call    printf
        mov     eax, [esp+30h+tm_sec]
        mov     [esp+30h+var_2C], eax
        mov     [esp+30h+var_30], offset aSecondsD ; "Seconds: %d\n"
        call    printf
        leave
        retn
main     endp

```

Этот код почти идентичен уже рассмотренному, и нельзя сказать, была ли структура в оригинальном исходном коде либо набор переменных.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

И это работает. Однако, в реальности так лучше не делать. Обычно, неоптимизирующий компилятор располагает переменные в локальном стеке в том же порядке, в котором они объявляются в функции.

Тем не менее, никакой гарантии нет.

Кстати, какой-нибудь другой компилятор может предупредить, что переменные `tm_year`, `tm_mon`, `tm_mday`, `tm_hour`, `tm_min`, но не `tm_sec`, используются без инициализации. Действительно, ведь компилятор не знает что они будут заполнены при вызове функции `localtime_r()`.

Мы выбрали именно этот пример для иллюстрации, потому что все члены структуры имеют тип `int`. Это не сработает, если поля структуры будут иметь размер 16 бит (`WORD`), как в случае со структурой `SYSTEMTIME` — `GetSystemTime()` заполнит их неверно (потому что локальные переменные выровнены по 32-битной границе). Читайте об этом в следующей секции: «Упаковка полей в структуре» (1.30.4 (стр. 460)).

Так что, структура — это просто набор переменных лежащих в одном месте, рядом.

Можно было бы сказать, что структура — это инструкция компилятору, заставляющая его удерживать переменные в одном месте.

Кстати, когда-то, в очень ранних версиях Си (перед 1972) структур не было вовсе [Dennis M. Ritchie, *The development of the C language*, (1993)]<sup>157</sup>.

Здесь нет примера с отладчиком: потому что он будет полностью идентичным тому, что вы уже видели.

### Структура как массив 32-битных слов

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

void main()
{
    struct tm t;
    time_t unix_time;
    int i;

    unix_time=time(NULL);

    localtime_r (&unix_time, &t);

    for (i=0; i<9; i++)
    {
        int tmp=((int*)&t)[i];
        printf ("0x%08X (%d)\n", tmp, tmp);
    }
};
```

<sup>157</sup>Также доступно здесь: [pdf](#)

Мы просто приводим (*cast*) указатель на структуру к массиву *int*-ов. И это работает! Запускаем пример 23:51:45 26-July-2014.

```
0x0000002D (45)
0x00000033 (51)
0x00000017 (23)
0x0000001A (26)
0x00000006 (6)
0x00000072 (114)
0x00000006 (6)
0x000000CE (206)
0x00000001 (1)
```

Переменные здесь в том же порядке, в котором они перечислены в определении структуры: [1.337](#) (стр. [449](#)).

Вот как это компилируется:

Листинг 1.343: Оптимизирующий GCC 4.8.1

```
main proc near
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    esi
    push    ebx
    and     esp, 0FFFFFF0h
    sub     esp, 40h
    mov     dword ptr [esp], 0 ; timer
    lea     ebx, [esp+14h]
    call    _time
    lea     esi, [esp+38h]
    mov     [esp+4], ebx      ; tp
    mov     [esp+10h], eax
    lea     eax, [esp+10h]
    mov     [esp], eax       ; timer
    call    _localtime_r
    nop
    lea     esi, [esi+0]      ; NOP
loc_80483D8:
; EBX здесь это указатель на структуру,
; ESI - указатель на её конец.
    mov     eax, [ebx] ; загрузить 32-битное слово из массива
    add     ebx, 4      ; следующее поле в структуре
    mov     dword ptr [esp+4], offset a0x08xD ; "0x%08X (%d)\n"
    mov     dword ptr [esp], 1
    mov     [esp+0Ch], eax ; передать значение в printf()
    mov     [esp+8], eax   ; передать значение в printf()
    call    __printf_chk
    cmp     ebx, esi      ; достигли конца структуры?
    jnz     short loc_80483D8 ; нет - тогда загрузить следующее значение
    lea     esp, [ebp-8]
    pop     ebx
    pop     esi
    pop     ebp
    retn
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```
main endp
```

И действительно: место в локальном стеке в начале используется как структура, затем как массив.

Возможно даже модифицировать поля структуры через указатель.

И снова, это сомнительный хакерский способ, который не рекомендуется использовать в настоящем коде.

## Упражнение

В качестве упражнения, попробуйте модифицировать (увеличить на 1) текущий номер месяца обращаясь со структурой как с массивом.

## Структура как массив байт

Можно пойти еще дальше. Можно привести (*cast*) указатель к массиву байт и вывести его:

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

void main()
{
    struct tm t;
    time_t unix_time;
    int i, j;

    unix_time=time(NULL);

    localtime_r (&unix_time, &t);

    for (i=0; i<9; i++)
    {
        for (j=0; j<4; j++)
            printf ("0x%02X ", ((unsigned char*)&t)[i*4+j]);
        printf ("\n");
    };
};
```

```
0x2D 0x00 0x00 0x00
0x33 0x00 0x00 0x00
0x17 0x00 0x00 0x00
0x1A 0x00 0x00 0x00
0x06 0x00 0x00 0x00
0x72 0x00 0x00 0x00
0x06 0x00 0x00 0x00
0xCE 0x00 0x00 0x00
0x01 0x00 0x00 0x00
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Мы также запускаем этот пример в 23:51:45 26-July-2014 <sup>158</sup>. Переменные точно такие же, как и в предыдущем выводе (1.30.3 (стр. 457)), и конечно, младший байт идет в самом начале, потому что это архитектура little-endian (2.8 (стр. 599)).

Листинг 1.344: Оптимизирующий GCC 4.8.1

```
main proc near
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    edi
    push    esi
    push    ebx
    and     esp, 0FFFFFF0h
    sub     esp, 40h
    mov     dword ptr [esp], 0 ; timer
    lea     esi, [esp+14h]
    call    _time
    lea     edi, [esp+38h] ; struct end
    mov     [esp+4], esi ; tp
    mov     [esp+10h], eax
    lea     eax, [esp+10h]
    mov     [esp], eax ; timer
    call    _localtime_r
    lea     esi, [esi+0] ; NOP
; ESI здесь это указатель на структуру в локальном стеке.
; EDI это указатель на конец структуры.
loc_8048408:
    xor     ebx, ebx ; j=0

loc_804840A:
    movzx   eax, byte ptr [esi+ebx] ; загрузить байт
    add     ebx, 1 ; j=j+1
    mov     dword ptr [esp+4], offset a0x02x ; "0x%02X "
    mov     dword ptr [esp], 1
    mov     [esp+8], eax ; передать загруженный байт в printf()
    call    __printf_chk
    cmp     ebx, 4
    jnz     short loc_804840A
; вывести символ перевода каретки (CR)
    mov     dword ptr [esp], 0Ah ; c
    add     esi, 4
    call    _putchar
    cmp     esi, edi ; достигли конца структуры?
    jnz     short loc_8048408 ; j=0
    lea     esp, [ebp-0Ch]
    pop     ebx
    pop     esi
    pop     edi
    pop     ebp
    retn
main endp
```

<sup>158</sup>Время и дата такая же в целях демонстрации. Значения байт были подправлены.

## GNU Scientific Library: Представление комплексных чисел

Это относительно редкий случай, когда массив используется вместо структуры, намеренно:

Representation of complex numbers  
=====

Complex numbers are represented using the type `gsl_complex`. The internal representation of this type may vary across platforms and should not be accessed directly. The functions and macros described below allow complex numbers to be manipulated in a portable way.

For reference, the default form of the `gsl_complex` type is given by the following struct:

```
typedef struct
{
    double dat[2];
} gsl_complex;
```

The real and imaginary part are stored in contiguous elements of a two element array. This eliminates any padding between the real and imaginary parts, `dat[0]` and `dat[1]`, allowing the struct to be mapped correctly onto packed complex arrays.

( [URL](#) )

### 1.30.4. Упаковка полей в структуре

Достаточно немаловажный момент, это упаковка полей в структурах.

Возьмем простой пример:

```
#include <stdio.h>

struct s
{
    char a;
    int b;
    char c;
    int d;
};

void f(struct s s)
{
    printf ("a=%d; b=%d; c=%d; d=%d\n", s.a, s.b, s.c, s.d);
};

int main()
{
    struct s tmp;
    tmp.a=1;
    tmp.b=2;
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

    tmp.c=3;
    tmp.d=4;
    f(tmp);
};

```

Как видно, мы имеем два поля *char* (занимающий один байт) и еще два — *int* (по 4 байта).

## x86

Компилируется это все в:

Листинг 1.345: MSVC 2012 /GS- /Ob0

```

1  _tmp$ = -16
2  _main PROC
3      push    ebp
4      mov     ebp, esp
5      sub     esp, 16
6      mov     BYTE PTR _tmp$[ebp], 1      ; установить поле a
7      mov     DWORD PTR _tmp$[ebp+4], 2   ; установить поле b
8      mov     BYTE PTR _tmp$[ebp+8], 3    ; установить поле c
9      mov     DWORD PTR _tmp$[ebp+12], 4  ; установить поле d
10     sub     esp, 16                      ; выделить место для временной
                                         структуры
11     mov     eax, esp
12     mov     ecx, DWORD PTR _tmp$[ebp]    ; скопировать нашу структуру во
                                         временную
13     mov     DWORD PTR [eax], ecx
14     mov     edx, DWORD PTR _tmp$[ebp+4]
15     mov     DWORD PTR [eax+4], edx
16     mov     ecx, DWORD PTR _tmp$[ebp+8]
17     mov     DWORD PTR [eax+8], ecx
18     mov     edx, DWORD PTR _tmp$[ebp+12]
19     mov     DWORD PTR [eax+12], edx
20     call    _f
21     add     esp, 16
22     xor     eax, eax
23     mov     esp, ebp
24     pop     ebp
25     ret     0
26 _main     ENDP
27
28 _s$ = 8 ; size = 16
29 ?f@@YAXUs@@@Z PROC ; f
30     push    ebp
31     mov     ebp, esp
32     mov     eax, DWORD PTR _s$[ebp+12]
33     push    eax
34     movsx   ecx, BYTE PTR _s$[ebp+8]
35     push    ecx
36     mov     edx, DWORD PTR _s$[ebp+4]
37     push    edx
38     movsx   eax, BYTE PTR _s$[ebp]

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

39     push    eax
40     push    OFFSET $SG3842
41     call    _printf
42     add     esp, 20
43     pop     ebp
44     ret     0
45 ?f@@YAXUs@@@Z ENDP ; f
46 _TEXT     ENDS

```

Кстати, мы передаем всю структуру, но в реальности, как видно, структура в начале копируется во временную структуру (выделение места под нее в стеке происходит в строке 10, а все 4 поля, по одному, копируются в строках 12 ... 19), затем передается только указатель на нее (или адрес).

Структура копируется, потому что неизвестно, будет ли функция `f()` модифицировать структуру или нет. И если да, то структура внутри `main()` должна остаться той же.

Мы могли бы использовать указатели на Си/Си++, и итоговый код был бы почти такой же, только копирования не было бы.

Мы видим здесь что адрес каждого поля в структуре выравнивается по 4-байтной границе. Так что каждый *char* здесь занимает те же 4 байта что и *int*. Зачем? Затем что процессору удобнее обращаться по таким адресам и кэшировать данные из памяти.

Но это не экономично по размеру данных.

Попробуем скомпилировать тот же исходник с опцией `(/Zp1) (/Zp[n] pack structures on n-byte boundary)`.

Листинг 1.346: MSVC 2012 /GS- /Zp1

```

1  _main    PROC
2      push    ebp
3      mov     ebp, esp
4      sub     esp, 12
5      mov     BYTE PTR _tmp$[ebp], 1      ; установить поле a
6      mov     DWORD PTR _tmp$[ebp+1], 2   ; установить поле b
7      mov     BYTE PTR _tmp$[ebp+5], 3    ; установить поле c
8      mov     DWORD PTR _tmp$[ebp+6], 4   ; установить поле d
9      sub     esp, 12                    ; выделить место для временной
    структуры
10     mov     eax, esp
11     mov     ecx, DWORD PTR _tmp$[ebp]    ; скопировать 10 байт
12     mov     DWORD PTR [eax], ecx
13     mov     edx, DWORD PTR _tmp$[ebp+4]
14     mov     DWORD PTR [eax+4], edx
15     mov     cx, WORD PTR _tmp$[ebp+8]
16     mov     WORD PTR [eax+8], cx
17     call    _f
18     add     esp, 12
19     xor     eax, eax
20     mov     esp, ebp
21     pop     ebp

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

22     ret     0
23 _main     ENDP
24
25 _TEXT     SEGMENT
26 _s$ = 8 ; size = 10
27 ?f@@YAXUs@@@Z PROC    ; f
28     push    ebp
29     mov     ebp, esp
30     mov     eax, DWORD PTR _s$[ebp+6]
31     push    eax
32     movsx   ecx, BYTE PTR _s$[ebp+5]
33     push    ecx
34     mov     edx, DWORD PTR _s$[ebp+1]
35     push    edx
36     movsx   eax, BYTE PTR _s$[ebp]
37     push    eax
38     push    OFFSET $SG3842
39     call    _printf
40     add     esp, 20
41     pop     ebp
42     ret     0
43 ?f@@YAXUs@@@Z ENDP    ; f

```

Теперь структура занимает 10 байт и все *char* занимают по байту. Что это дает? Экономии места. Недостаток — процессор будет обращаться к этим полям не так эффективно по скорости, как мог бы.

Структура так же копируется в `main()`. Но не по одному полю, а 10 байт, при помощи трех пар `MOV`.

Почему не 4? Компилятор рассудил, что будет лучше скопировать 10 байт при помощи 3 пар `MOV`, чем копировать два 32-битных слова и два байта при помощи 4 пар `MOV`.

Кстати, подобная реализация копирования при помощи `MOV` взамен вызова функции `memcpy()`, например, это очень распространенная практика, потому что это в любом случае работает быстрее чем вызов `memcpy()` — если речь идет о коротких блоках, конечно: [3.12.1](#) (стр. [664](#)).

Как нетрудно догадаться, если структура используется много в каких исходниках и объектных файлах, все они должны быть откомпилированы с одним и тем же соглашением об упаковке структур.

Помимо ключа `MSVC /Zp`, указывающего, по какой границе упаковывать поля структур, есть также опция компилятора `#pragma pack`, её можно указывать прямо в исходнике. Это справедливо и для `MSVC`<sup>159</sup> и `GCC`<sup>160</sup>.

Давайте теперь вернемся к `SYSTEMTIME`, которая состоит из 16-битных полей. Откуда наш компилятор знает что их надо паковать по однобайтной границе?

В файле `WinNT.h` попадаете такое:

<sup>159</sup> [MSDN: Working with Packing Structures](#)

<sup>160</sup> [Structure-Packing Pragmas](#)

## Листинг 1.347: WinNT.h

```
#include "pshpack1.h"
```

И такое:

## Листинг 1.348: WinNT.h

```
#include "pshpack4.h"           // 4 byte packing is the default
```

Сам файл PshPack1.h выглядит так:

## Листинг 1.349: PshPack1.h

```
#if ! (defined(lint) || defined(RC_INVOKED))
#if ( _MSC_VER >= 800 && !defined(_M_I86)) || defined(_PUSHPOP_SUPPORTED)
#pragma warning(disable:4103)
#if !(defined( MIDL_PASS )) || defined( __midl )
#pragma pack(push,1)
#else
#pragma pack(1)
#endif
#else
#pragma pack(1)
#endif
#endif /* ! (defined(lint) || defined(RC_INVOKED)) */
```

Собственно, так и задается компилятору, как паковать объявленные после `#pragma pack` структуры.

## OllyDbg + упаковка полей по умолчанию

Попробуем в OllyDbg наш пример, где поля выровнены по умолчанию (4 байта):

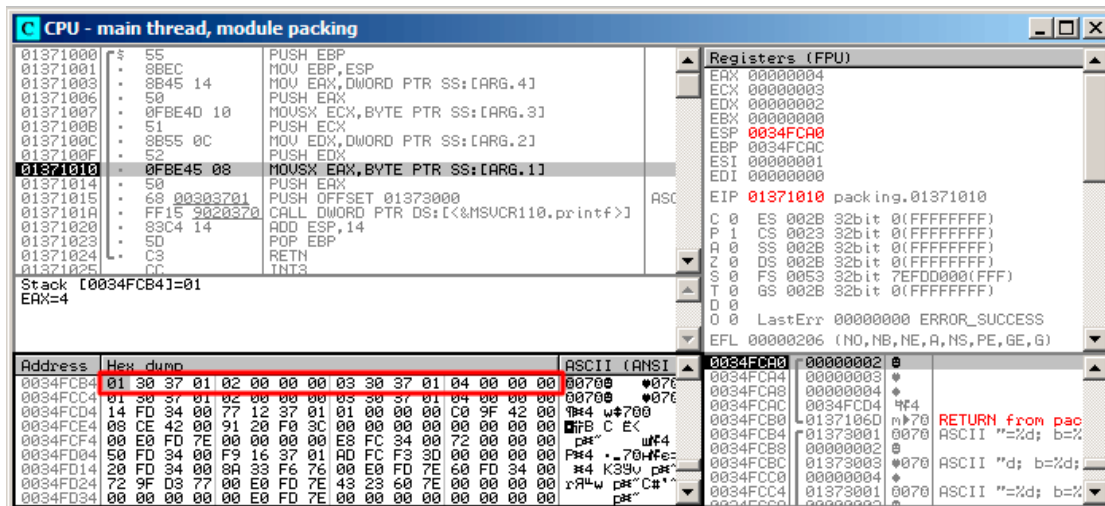


Рис. 1.105: OllyDbg: Перед исполнением `printf()`

В окне данных видим наши четыре поля. Вот только, откуда взялись случайные байты (0x30, 0x37, 0x01) рядом с первым (а) и третьим (с) полем?

Если вернетесь к листингу 1.345 (стр. 461), то увидите, что первое и третье поле имеет тип *char*, а следовательно, туда записывается только один байт, 1 и 3 соответственно (строки 6 и 8).

Остальные три байта 32-битного слова не будут модифицироваться в памяти!

А, следовательно, там остается случайный мусор. Этот мусор никак не будет влиять на работу `printf()`, потому что значения для нее готовятся при помощи инструкции `MOVSB`, которая загружает из памяти байты а не слова: листинг 1.345 (строки 34 и 38).

Кстати, здесь используется именно `MOVSB` (расширяющая знак), потому что тип *char* — знаковый по умолчанию в MSVC и GCC.

Если бы здесь был тип `unsigned char` или `uint8_t`, то здесь была бы инструкция `MOVZB`.

The screenshot shows the CPU window in Immunity Debugger, displaying assembly code, registers, stack, and memory dump.

**Assembly Code:**

```

000E1000  f5      PUSH EBP
000E1001  8BEC    MOV EBP,ESP
000E1003  8B45 0E MOV EAX,DWORD PTR SS:[EBP+0E]
000E1006  50      PUSH EAX
000E1007  0FBE4D 0D MOVX ECX,BYTE PTR SS:[ARG.2+1]
000E1008  51      PUSH ECX
000E1009  8B55 09 MOV EDI,DWORD PTR SS:[EBP+9]
000E100C  53      PUSH EDI
000E1010  0FBE45 08 MOVX EAX,BYTE PTR SS:[ARG.1]
000E1014  50      PUSH EAX
000E1015  68 0030D000 PUSH OFFSET 000E3000
000E101A  FF15 9020D000 CALL DWORD PTR DS:[&HMSUCR110.printf<*>]
000E1020  83C4 14 ADD ESP,14
000E1023  5D      POP EBP
000E1024  C3      RETN
000E1025  CC      INT3

```

**Registers (FPU):**

EAX	00000004
ECX	00000003
EDX	00000002
EBX	00000000
ESP	0041F8FC
EBP	0041F908
ESI	00000001
EDI	00000000
EIP	000E1010 packing.000E1010

**Stack [0041F910]=01**

**Registers (FPU) Details:**

C0	ES	002B	32bit	0(FFFFFFFF)
P0	CS	002B	32bit	0(FFFFFFFF)
A0	SS	002B	32bit	0(FFFFFFFF)
Z0	DS	002B	32bit	0(FFFFFFFF)
S0	FS	0053	32bit	7FDD0000(FFF)
T0	GS	002B	32bit	0(FFFFFFFF)
D0				
				LastErr 00000000 ERROR_SUCCESS
EFL				00000202 (NO,NE,NB,A,NS,PO,GE,G)

**Memory Dump:**

Address	Hex dump	ASCII (ANSI)
0041F910	01 02 00 00 00 03 04 00 00 00	DE 00 01 02 00 00
0041F916	00 03 04 00 00 00 0A 04 08 F9	41 00 73 12 DE 00
0041F930	01 00 00 00 C0 9F 88 00 08 CE	88 00 6A 2F 8A 77
0041F940	00 00 00 00 00 00 00 00 E0 F0	7E 00 00 00 00
0041F950	3C F3 41 00 72 00 00 A4 F9	41 00 F9 16 DE 00
0041F960	2A F7 15 77 00 00 00 74 F9	41 00 3A 33 F6 7E
0041F970	00 F0 F0 7E B4 F9 41 72 9F	03 77 00 E0 F0 7E
0041F980	10 ED 17 7E 00 00 00 00 00 00	00 00 00 E0 F0 7E
0041F990	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	80 F9 41 00

**Registers (FPU) Details (continued):**

0041F8FC	00000002	0
0041F900	00000003	0
0041F904	00000004	0
0041F908	0041F928	0
0041F90C	000E1069	0
0041F910	00000201	0
0041F914	00004030	0
0041F918	00004000	0
0041F91C	00000201	0
0041F920	00004030	0

**RETURN from pac**

**OFFSET packing.**

Рис. 1.106: OllyDbg: Перед исполнением printf()

## Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

Листинг 1.350: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

```

.text:0000003E          exit ; CODE XREF: f+16
.text:0000003E 05 B0          ADD     SP, SP, #0x14
.text:00000040 00 BD          POP     {PC}

.text:00000280          f
.text:00000280
.text:00000280          var_18 = -0x18
.text:00000280          a      = -0x14
.text:00000280          b      = -0x10
.text:00000280          c      = -0xC
.text:00000280          d      = -8
.text:00000280
.text:00000280 0F B5          PUSH    {R0-R3,LR}
.text:00000282 81 B0          SUB     SP, SP, #4
.text:00000284 04 98          LDR     R0, [SP,#16] ; d
.text:00000286 02 9A          LDR     R2, [SP,#8]  ; b
.text:00000288 00 90          STR     R0, [SP]
.text:0000028A 68 46          MOV     R0, SP

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

.text:0000028C 03 7B	LDRB	R3, [R0,#12]	; c
.text:0000028E 01 79	LDRB	R1, [R0,#4]	; a
.text:00000290 59 A0	ADR	R0, aADBDCDDD	; "a=%d; b=%d; c=%d; d=%d\n"
.text:00000292 05 F0 AD FF	BL	__2printf	
.text:00000296 D2 E6	B	exit	

Как мы помним, здесь передается не указатель на структуру, а сама структура, а так как в ARM первые 4 аргумента функции передаются через регистры, то поля структуры передаются через R0-R3.

Инструкция LDRB загружает один байт из памяти и расширяет до 32-бит учитывая знак.

Это то же что и инструкция MOVSX в x86. Она здесь применяется для загрузки полей *a* и *c* из структуры.

Еще что бросается в глаза, так это то что вместо эпилога функции, переход на эпилог другой функции!

Действительно, то была совсем другая, не относящаяся к этой, функция, однако, она имела точно такой же эпилог (видимо, тоже хранила в стеке 5 локальных переменных ( $5 * 4 = 0x14$ )). К тому же, она находится рядом (обратите внимание на адреса).

Действительно, нет никакой разницы, какой эпилог исполнять, если он работает так же, как нам нужно.

Keil решил использовать часть другой функции, вероятно, из-за экономии.

Эпилог занимает 4 байта, а переход — только 2.

### ARM + Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим Thumb-2)

Листинг 1.351: Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим Thumb-2)

```
var_C = -0xC

    PUSH    {R7,LR}
    MOV     R7, SP
    SUB     SP, SP, #4
    MOV     R9, R1 ; b
    MOV     R1, R0 ; a
    MOVW    R0, #0xF10 ; "a=%d; b=%d; c=%d; d=%d\n"
    SXTB    R1, R1 ; подготовить a
    MOVT.W  R0, #0
    STR     R3, [SP,#0xC+var_C] ; сохранить d в стек для printf()
    ADD     R0, PC ; строка формата
    SXTB    R3, R2 ; подготовить c
    MOV     R2, R9 ; b
    BLX     _printf
    ADD     SP, SP, #4
    POP     {R7,PC}
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

SXTB (*Signed Extend Byte*) это также аналог MOVSBX в x86. Всё остальное — так же.

## MIPS

Листинг 1.352: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```

1 f:
2
3 var_18      = -0x18
4 var_10      = -0x10
5 var_4       = -4
6 arg_0       = 0
7 arg_4       = 4
8 arg_8       = 8
9 arg_C       = 0xC
10
11 ; $a0=s.a
12 ; $a1=s.b
13 ; $a2=s.c
14 ; $a3=s.d
15         lui    $gp, (__gnu_local_gp >> 16)
16         addiu   $sp, -0x28
17         la      $gp, (__gnu_local_gp & 0xFFFF)
18         sw      $ra, 0x28+var_4($sp)
19         sw      $gp, 0x28+var_10($sp)
20 ; подготовить байт из 32-битного big-endian значения:
21         sra     $t0, $a0, 24
22         move    $v1, $a1
23 ; подготовить байт из 32-битного big-endian значения:
24         sra     $v0, $a2, 24
25         lw      $t9, (printf & 0xFFFF)($gp)
26         sw      $a0, 0x28+arg_0($sp)
27         lui     $a0, ($LC0 >> 16) # "a=%d; b=%d; c=%d; d=%d\n"
28         sw      $a3, 0x28+var_18($sp)
29         sw      $a1, 0x28+arg_4($sp)
30         sw      $a2, 0x28+arg_8($sp)
31         sw      $a3, 0x28+arg_C($sp)
32         la      $a0, ($LC0 & 0xFFFF) # "a=%d; b=%d; c=%d; d=%d\n"
33         move    $a1, $t0
34         move    $a2, $v1
35         jalr    $t9
36         move    $a3, $v0 ; branch delay slot
37         lw      $ra, 0x28+var_4($sp)
38         or      $at, $zero ; load delay slot, NOP
39         jr      $ra
40         addiu   $sp, 0x28 ; branch delay slot
41
42 $LC0:      .ascii "a=%d; b=%d; c=%d; d=%d\n"<0>

```

Поля структуры приходят в регистрах \$A0..\$A3 и затем перетасовываются в регистры \$A1..\$A3 для printf(), в то время как 4-е поле (из \$A3) передается через локальный стек используя SW.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Но здесь есть две инструкции SRA («Shift Word Right Arithmetic»), которые готовят поля типа *char*.

Почему? По умолчанию, MIPS это big-endian архитектура 2.8 (стр. 599), и Debian Linux в котором мы работаем, также big-endian.

Так что когда один байт расположен в 32-битном элементе структуры, он занимает биты 31..24.

И когда переменную типа *char* нужно расширить до 32-битного значения, она должна быть сдвинута вправо на 24 бита.

*char* это знаковый тип, так что здесь нужно использовать арифметический сдвиг вместо логического.

### Еще кое-что

Передача структуры как аргумент функции (вместо передачи указателя на структуру) это то же что и передача всех полей структуры по одному.

Если поля в структуре пакуются по умолчанию, то функцию *f()* можно переписать так:

```
void f(char a, int b, char c, int d)
{
    printf ("a=%d; b=%d; c=%d; d=%d\n", a, b, c, d);
};
```

И в итоге будет такой же код.

### 1.30.5. Вложенные структуры

Теперь, как насчет ситуаций, когда одна структура определена внутри другой структуры?

```
#include <stdio.h>

struct inner_struct
{
    int a;
    int b;
};

struct outer_struct
{
    char a;
    int b;
    struct inner_struct c;
    char d;
    int e;
};

void f(struct outer_struct s)
{
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

    printf ("a=%d; b=%d; c.a=%d; c.b=%d; d=%d; e=%d\n",
           s.a, s.b, s.c.a, s.c.b, s.d, s.e);
};

int main()
{
    struct outer_struct s;
    s.a=1;
    s.b=2;
    s.c.a=100;
    s.c.b=101;
    s.d=3;
    s.e=4;
    f(s);
};

```

...в этом случае, оба поля `inner_struct` просто будут располагаться между полями `a,b` и `d,e` в `outer_struct`.

Компилируем (MSVC 2010):

Листинг 1.353: Оптимизирующий MSVC 2010 /Ob0

```

$SG2802 DB      'a=%d; b=%d; c.a=%d; c.b=%d; d=%d; e=%d', 0aH, 00H

_TEXT      SEGMENT
_s$ = 8
_f        PROC
    mov     eax, DWORD PTR _s$[esp+16]
    movsx   ecx, BYTE PTR _s$[esp+12]
    mov     edx, DWORD PTR _s$[esp+8]
    push    eax
    mov     eax, DWORD PTR _s$[esp+8]
    push    ecx
    mov     ecx, DWORD PTR _s$[esp+8]
    push    edx
    movsx   edx, BYTE PTR _s$[esp+8]
    push    eax
    push    ecx
    push    edx
    push    OFFSET $SG2802 ; 'a=%d; b=%d; c.a=%d; c.b=%d; d=%d; e=%d'
    call    _printf
    add     esp, 28
    ret     0
_f        ENDP

_s$ = -24
_main     PROC
    sub     esp, 24
    push    ebx
    push    esi
    push    edi
    mov     ecx, 2
    sub     esp, 24

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

mov     eax, esp
; С этого момента, EAX это синоним ESP:
mov     BYTE PTR _s$[esp+60], 1
mov     ebx, DWORD PTR _s$[esp+60]
mov     DWORD PTR [eax], ebx
mov     DWORD PTR [eax+4], ecx
lea     edx, DWORD PTR [ecx+98]
lea     esi, DWORD PTR [ecx+99]
lea     edi, DWORD PTR [ecx+2]
mov     DWORD PTR [eax+8], edx
mov     BYTE PTR _s$[esp+76], 3
mov     ecx, DWORD PTR _s$[esp+76]
mov     DWORD PTR [eax+12], esi
mov     DWORD PTR [eax+16], ecx
mov     DWORD PTR [eax+20], edi
call    _f
add     esp, 24
pop     edi
pop     esi
xor     eax, eax
pop     ebx
add     esp, 24
ret     0
_main   ENDP

```

Очень любопытный момент в том, что глядя на этот код на ассемблере, мы даже не видим, что была использована какая-то еще другая структура внутри этой! Так что, пожалуй, можно сказать, что все вложенные структуры в итоге разворачиваются в одну, *линейную* или *одномерную* структуру.

Конечно, если заменить объявление `struct inner_struct c;` на `struct inner_struct *c;` (объявляя таким образом указатель), ситуация будет совсем иная.

## OllyDbg

Загружаем пример в OllyDbg и смотрим на `outer_struct` в памяти:

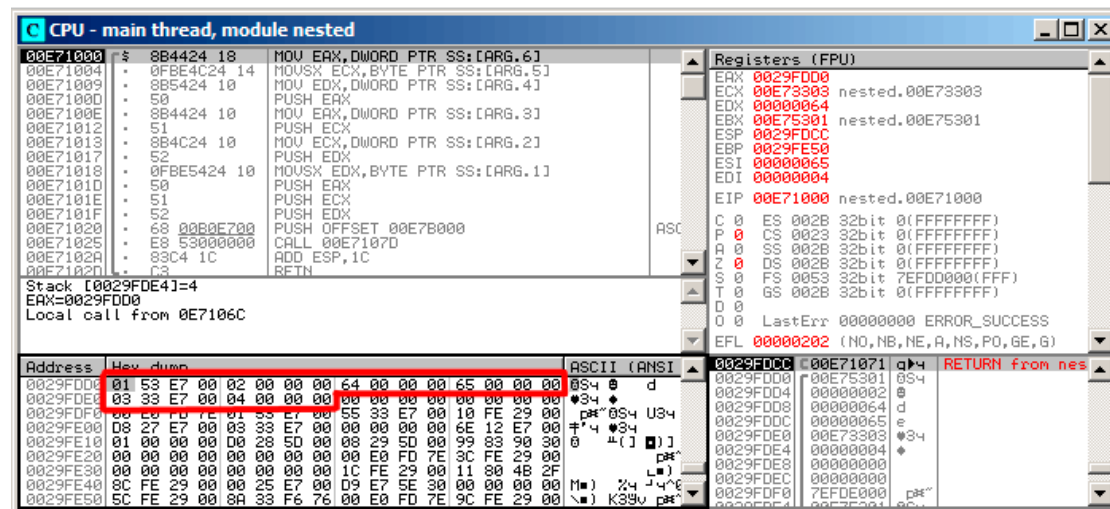


Рис. 1.107: OllyDbg: Перед исполнением `printf()`

Вот как расположены значения в памяти:

- `(outer_struct.a)` (байт) 1 + 3 байта случайного мусора;
- `(outer_struct.b)` (32-битное слово) 2;
- `(inner_struct.a)` (32-битное слово) 0x64 (100);
- `(inner_struct.b)` (32-битное слово) 0x65 (101);
- `(outer_struct.d)` (байт) 3 + 3 байта случайного мусора;
- `(outer_struct.e)` (32-битное слово) 4.

### 1.30.6. Работа с битовыми полями в структуре

#### Пример CPUID

Язык Си/Си++ позволяет указывать, сколько именно бит отвести для каждого поля структуры. Это удобно если нужно экономить место в памяти. К примеру, для переменной типа `bool` достаточно одного бита. Но, это не очень удобно, если нужна скорость.

Рассмотрим пример с инструкцией `CPUID`<sup>161</sup>. Эта инструкция возвращает информацию о том, какой процессор имеется в наличии и какие возможности он имеет.

<sup>161</sup> [wikipedia](https://en.cppreference.com/w/cpp/string/basic/basic_string_view)

Если перед исполнением инструкции в EAX будет 1, то CPUID вернет упакованную в EAX такую информацию о процессоре:

3:0 (4 бита)	Stepping
7:4 (4 бита)	Model
11:8 (4 бита)	Family
13:12 (2 бита)	Processor Type
19:16 (4 бита)	Extended Model
27:20 (8 бит)	Extended Family

MSVC 2010 имеет макрос для CPUID, а GCC 4.4.1 — нет. Поэтому для GCC сделаем эту функцию сами, используя его встроенный ассемблер<sup>162</sup>.

```
#include <stdio.h>

#ifdef __GNUC__
static inline void cpuid(int code, int *a, int *b, int *c, int *d) {
    asm volatile("cpuid":"=a"(*a), "=b"(*b), "=c"(*c), "=d"(*d):"a"(code));
}
#endif

#ifdef _MSC_VER
#include <intrin.h>
#endif

struct CPUID_1_EAX
{
    unsigned int stepping:4;
    unsigned int model:4;
    unsigned int family_id:4;
    unsigned int processor_type:2;
    unsigned int reserved1:2;
    unsigned int extended_model_id:4;
    unsigned int extended_family_id:8;
    unsigned int reserved2:4;
};

int main()
{
    struct CPUID_1_EAX *tmp;
    int b[4];

#ifdef _MSC_VER
    __cpuid(b,1);
#endif

#ifdef __GNUC__
    cpuid (1, &b[0], &b[1], &b[2], &b[3]);
#endif

    tmp=(struct CPUID_1_EAX *)&b[0];
```

<sup>162</sup> [Подробнее о встроенном ассемблере GCC](#)

```

printf ("stepping=%d\n", tmp->stepping);
printf ("model=%d\n", tmp->model);
printf ("family_id=%d\n", tmp->family_id);
printf ("processor_type=%d\n", tmp->processor_type);
printf ("extended_model_id=%d\n", tmp->extended_model_id);
printf ("extended_family_id=%d\n", tmp->extended_family_id);

return 0;
};

```

После того как CPUID заполнит EAX/EBX/ECX/EDX, у нас они отразятся в массиве `b[]`. Затем, мы имеем указатель на структуру `CPUID_1_EAX`, и мы указываем его на значение EAX из массива `b[]`.

Иными словами, мы трактуем 32-битный *int* как структуру.

Затем мы читаем отдельные биты из структуры.

## MSVC

Компилируем в MSVC 2008 с опцией `/Ox`:

Листинг 1.354: Оптимизирующий MSVC 2008

```

_b$ = -16 ; size = 16
_main PROC
    sub     esp, 16
    push    ebx

    xor     ecx, ecx
    mov     eax, 1
    cpushid
    push    esi
    lea     esi, DWORD PTR _b$[esp+24]
    mov     DWORD PTR [esi], eax
    mov     DWORD PTR [esi+4], ebx
    mov     DWORD PTR [esi+8], ecx
    mov     DWORD PTR [esi+12], edx

    mov     esi, DWORD PTR _b$[esp+24]
    mov     eax, esi
    and     eax, 15
    push    eax
    push    OFFSET $SG15435 ; 'stepping=%d', 0aH, 00H
    call    _printf

    mov     ecx, esi
    shr     ecx, 4
    and     ecx, 15
    push    ecx
    push    OFFSET $SG15436 ; 'model=%d', 0aH, 00H
    call    _printf

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

mov     edx, esi
shr     edx, 8
and     edx, 15
push    edx
push    OFFSET $SG15437 ; 'family_id=%d', 0aH, 00H
call    _printf

mov     eax, esi
shr     eax, 12
and     eax, 3
push    eax
push    OFFSET $SG15438 ; 'processor_type=%d', 0aH, 00H
call    _printf

mov     ecx, esi
shr     ecx, 16
and     ecx, 15
push    ecx
push    OFFSET $SG15439 ; 'extended_model_id=%d', 0aH, 00H
call    _printf

shr     esi, 20
and     esi, 255
push    esi
push    OFFSET $SG15440 ; 'extended_family_id=%d', 0aH, 00H
call    _printf
add     esp, 48
pop     esi

xor     eax, eax
pop     ebx

add     esp, 16
ret     0
_main   ENDP

```

Инструкция SHR сдвигает значение из EAX на то количество бит, которое нужно *пропустить*, то есть, мы игнорируем некоторые биты *справа*.

А инструкция AND очищает биты *слева* которые нам не нужны, или же, говоря иначе, она оставляет по маске только те биты в EAX, которые нам сейчас нужны.

## MSVC + OllyDbg

Загрузим пример в OllyDbg и увидим, какие значения были установлены в EAX/EBX/ECX/EDX после исполнения CPUID:

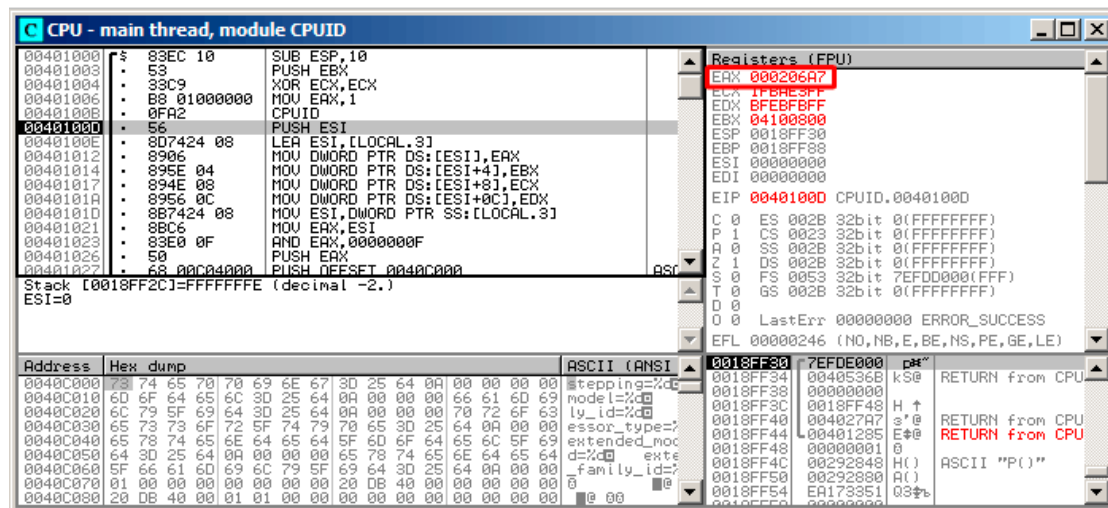


Рис. 1.108: OllyDbg: После исполнения CPUID

В EAX установлено 0x000206A7 (мой CPU — Intel Xeon E3-1220).

В двоичном виде это 0b00000000000000100000011010100111.

Вот как распределяются биты по полям в моем случае:

поле	в двоичном виде	в десятичном виде
reserved2	0000	0
extended_family_id	00000000	0
extended_model_id	0010	2
reserved1	00	0
processor_id	00	0
family_id	0110	6
model	1010	10
stepping	0111	7

Листинг 1.355: Вывод в консоль

```
stepping=7
model=10
family_id=6
processor_type=0
extended_model_id=2
extended_family_id=0
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

**GCC**

Попробуем GCC 4.4.1 с опцией -O3.

Листинг 1.356: Оптимизирующий GCC 4.4.1

```

main          proc near ; DATA XREF: _start+17
    push      ebp
    mov       ebp, esp
    and       esp, 0FFFFFFF0h
    push      esi
    mov       esi, 1
    push      ebx
    mov       eax, esi
    sub       esp, 18h
    cpuid
    mov       esi, eax
    and       eax, 0Fh
    mov       [esp+8], eax
    mov       dword ptr [esp+4], offset aSteppingD ; "stepping=%d\n"
    mov       dword ptr [esp], 1
    call      __printf_chk
    mov       eax, esi
    shr       eax, 4
    and       eax, 0Fh
    mov       [esp+8], eax
    mov       dword ptr [esp+4], offset aModelD ; "model=%d\n"
    mov       dword ptr [esp], 1
    call      __printf_chk
    mov       eax, esi
    shr       eax, 8
    and       eax, 0Fh
    mov       [esp+8], eax
    mov       dword ptr [esp+4], offset aFamily_idD ; "family_id=%d\n"
    mov       dword ptr [esp], 1
    call      __printf_chk
    mov       eax, esi
    shr       eax, 0Ch
    and       eax, 3
    mov       [esp+8], eax
    mov       dword ptr [esp+4], offset aProcessor_type ; "processor_type=%d\n"
    mov       dword ptr [esp], 1
    call      __printf_chk
    mov       eax, esi
    shr       eax, 10h
    shr       esi, 14h
    and       eax, 0Fh
    and       esi, 0FFh
    mov       [esp+8], eax
    mov       dword ptr [esp+4], offset aExtended_model ;
    "extended_model_id=%d\n"
    mov       dword ptr [esp], 1
    call      __printf_chk
    mov       [esp+8], esi

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

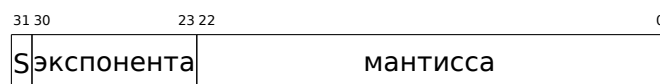
mov     dword ptr [esp+4], offset unk_80486D0
mov     dword ptr [esp], 1
call    ___printf_chk
add     esp, 18h
xor     eax, eax
pop     ebx
pop     esi
mov     esp, ebp
pop     ebp
retn
main                                         endp

```

Практически, то же самое. Единственное что стоит отметить это то, что GCC решил зачем-то объединить вычисление `extended_model_id` и `extended_family_id` в один блок, вместо того чтобы вычислять их перед соответствующим вызовом `printf()`.

### Работа с типом `float` как со структурой

Как уже ранее указывалось в секции о FPU (1.25 (стр. 283)), и `float` и `double` содержат в себе *знак, мантиссу и экспоненту*. Однако, можем ли мы работать с этими полями напрямую? Попробуем с `float`.



( S — знак )

```

#include <stdio.h>
#include <assert.h>
#include <stdlib.h>
#include <memory.h>

struct float_as_struct
{
    unsigned int fraction : 23; // мантисса
    unsigned int exponent : 8;  // экспонента + 0x3FF
    unsigned int sign : 1;      // бит знака
};

float f(float _in)
{
    float f=_in;
    struct float_as_struct t;

    assert (sizeof (struct float_as_struct) == sizeof (float));

    memcpy (&t, &f, sizeof (float));

    t.sign=1; // установить отрицательный знак
    t.exponent=t.exponent+2; // умножить d на 2^n (n здесь 2)
}

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

memcpy (&f, &t, sizeof (float));

return f;
};

int main()
{
    printf ("%f\n", f(1.234));
};

```

Структура `float_as_struct` занимает в памяти столько же места сколько и `float`, то есть 4 байта или 32 бита.

Далее мы выставляем во входящем значении отрицательный знак, а также прибавляя двойку к экспоненте, мы тем самым умножаем всё значение на  $2^2$ , то есть на 4.

Компилируем в MSVC 2008 без включенной оптимизации:

#### Листинг 1.357: Неоптимизирующий MSVC 2008

```

_t$ = -8 ; size = 4
_f$ = -4 ; size = 4
__in$ = 8 ; size = 4
?f@@YAMM@Z PROC ; f
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    sub     esp, 8

    fld     DWORD PTR __in$[ebp]
    fstp    DWORD PTR _f$[ebp]

    push    4
    lea     eax, DWORD PTR _f$[ebp]
    push    eax
    lea     ecx, DWORD PTR _t$[ebp]
    push    ecx
    call    _memcpy
    add     esp, 12

    mov     edx, DWORD PTR _t$[ebp]
    or      edx, -2147483648 ; 80000000H - выставляем знак минус
    mov     DWORD PTR _t$[ebp], edx

    mov     eax, DWORD PTR _t$[ebp]
    shr     eax, 23 ; 00000017H - выкидываем мантиссу
    and     eax, 255 ; 000000ffH - оставляем здесь только экспоненту
    add     eax, 2 ; прибавляем к ней 2
    and     eax, 255 ; 000000ffH
    shl     eax, 23 ; 00000017H - поддвигаем результат на место бит
30:23
    mov     ecx, DWORD PTR _t$[ebp]
    and     ecx, -2139095041 ; 807ffffffH - выкидываем экспоненту

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

; складываем оригинальное значение без экспоненты с новой только что
; вычисленной экспонентой:
or      ecx, eax
mov     DWORD PTR _t$[ebp], ecx

push    4
lea     edx, DWORD PTR _t$[ebp]
push    edx
lea     eax, DWORD PTR _f$[ebp]
push    eax
call    _memcpy
add     esp, 12

fld     DWORD PTR _f$[ebp]

mov     esp, ebp
pop     ebp
ret     0
?f@@YAMM@Z ENDP      ; f

```

Слегка избыточно. В версии скомпилированной с флагом /Ox нет вызовов memcpy(), там работа происходит сразу с переменной f. Но по неоптимизированной версии будет проще понять.

А что сделает GCC 4.4.1 с опцией -O3?

Листинг 1.358: Оптимизирующий GCC 4.4.1

```

; f(float)
public _Zlff
_Zlff proc near

var_4 = dword ptr -4
arg_0 = dword ptr 8

push    ebp
mov     ebp, esp
sub     esp, 4
mov     eax, [ebp+arg_0]
or      eax, 80000000h ; выставить знак минуса
mov     edx, eax
and     eax, 807FFFFFFh ; оставить в EAX только знак и мантиссу
shr     edx, 23          ; подготовить экспоненту
add     edx, 2           ; прибавить 2
movzx   edx, dl          ; сбросить все биты кроме 7:0 в EDX в 0
shl     edx, 23          ; подвинуть новую только что вычисленную
; экспоненту на свое место
or      eax, edx         ; соединить новую экспоненту и оригинальное
; значение без экспоненты
mov     [ebp+var_4], eax
fld     [ebp+var_4]
leave
retn
_Zlff endp

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

main    public main
        proc near
        push    ebp
        mov     ebp, esp
        and     esp, 0FFFFFFF0h
        sub     esp, 10h
        fld     ds:dword_8048614 ; -4.936
        fstp    qword ptr [esp+8]
        mov     dword ptr [esp+4], offset asc_8048610 ; "%f\n"
        mov     dword ptr [esp], 1
        call    __printf_chk
        xor     eax, eax
        leave
        retn
main    endp

```

Да, функция `f()` в целом понятна. Однако, что интересно, еще при компиляции, невзирая на мешанину с полями структуры, GCC умудрился вычислить результат функции `f(1.234)` еще во время компиляции и сразу подставить его в аргумент для `printf()`!

### 1.30.7. Упражнения

- <http://challenges.re/71>
- <http://challenges.re/72>

## 1.31. Классическая ошибка с *struct*

Вот классическая ошибка с *struct*.

Простое определение:

```

struct test
{
    int field1;
    int field2;
};

```

И файлы на Си:

```

void setter(struct test *t, int a, int b)
{
    t->field1=a;
    t->field2=b;
};

```

```

#include <stdio.h>

void printer(struct test *t)
{

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

    printf ("%d\n", t->field1);
    printf ("%d\n", t->field2);
};

```

Пока всё хорошо.

Теперь вы добавляете третье поле в структуру, где-то между двумя полями:

```

struct test
{
    int field1;
    int inserted;
    int field2;
};

```

И наверное вы модифицируете ф-цию `setter()`, но забываете про `printer()`:

```

void setter(struct test *t, int a, int b, int c)
{
    t->field1=a;
    t->inserted=b;
    t->field2=c;
};

```

Компилируете ваш проект, но файл на Си где находится ф-ция `printer()` не перекompилируется. потому что ваша [IDE<sup>163</sup>](#) или система сборки не знает о том, что этот модуль зависим от определения структуры `test`. Может быть, потому что забыли добавить `#include <new.h>`. А может потому что заголовочный файл `new.h` включен в `printer.c` через какой-то другой заголовочный файл. Объектный файл остается неизменным ([IDE](#) думает, что его не нужно пересобирать), в то время как ф-ция `setter()` уже новой версии. Эти два объектных файла (старый и новый) в итоге компонуются в исполняемый файл.

Потом вы его запускаете, и `setter()` записывает 3 поля по смещениям `+0`, `+4` и `+8`. Хотя, ф-ция `printer()` знает только о двух полях, и во время печати читает их по смещениям `+0` и `+4`.

Это приводит к очень запутанным и неприятным ошибкам. Причина в том, что [IDE](#) или система сборки или `Makefile` не знают, что оба файла на Си (или модули) зависят от заголовочного файла с определением `test`. Популярное решение это пересобрать проект полностью, заново.

Это так же справедливо и для классов в Си++, так как они работают как структуры: [3.19.1](#) (стр. [704](#)).

Это болезнь Си/Си++, и одна из причин критики, да. Множество новых [ЯП](#) имеют лучшую поддержку модулей и интерфейсов. Но не забывайте о том, когда создавался компилятор Си: в 1970-ых, на старых компьютерах PDP. Так что создателями Си всё было упрощено до предела.

<sup>163</sup>Integrated development environment

## 1.32. Объединения (`union`)

`union` в Си/Си++ используется в основном для интерпретации переменной (или блока памяти) одного типа как переменной другого типа.

### 1.32.1. Пример генератора случайных чисел

Если нам нужны случайные значения с плавающей запятой в интервале от 0 до 1, самое простое это взять ГПСЧ вроде Mersenne twister. Он выдает случайные беззнаковые 32-битные числа (иными словами, он выдает 32 случайных бита). Затем мы можем преобразовать это число в `float` и затем разделить на `RAND_MAX` (0xFFFFFFFF в данном случае) — полученное число будет в интервале от 0 до 1.

Но как известно, операция деления — это медленная операция. Да и вообще хочется избежать лишних операций с FPU. Сможем ли мы избежать деления?

Вспомним состав числа с плавающей запятой: это бит знака, биты мантиссы и биты экспоненты. Для получения случайного числа, нам нужно просто заполнить случайными битами все биты мантиссы!

Экспонента не может быть нулевой (иначе число с плавающей точкой будет денормализованным), так что в эти биты мы запишем 0b01111111 — это будет означать что экспонента равна единице. Далее заполняем мантиссу случайными битами, знак оставляем в виде 0 (что значит наше число положительное), и вуаля. Генерируемые числа будут в интервале от 1 до 2, так что нам еще нужно будет отнять единицу.

В моем примере<sup>164</sup> применяется очень простой линейный конгруэнтный генератор случайных чисел, выдающий 32-битные числа. Генератор инициализируется текущим временем в стиле UNIX.

Далее, тип `float` представляется в виде `union` — это конструкция Си/Си++ позволяющая интерпретировать часть памяти по-разному. В нашем случае, мы можем создать переменную типа `union` и затем обращаться к ней как к `float` или как к `uint32_t`. Можно сказать, что это хак, причем грязный.

Код целочисленного ГПСЧ точно такой же, как мы уже рассматривали ранее: 1.29 (стр. 432). Так что и в скомпилированном виде этот код будет опущен.

```
#include <stdio.h>
#include <stdint.h>
#include <time.h>

// определения, данные и ф-ции для целочисленного PRNG

// константы из книги Numerical Recipes
const uint32_t RNG_a=1664525;
const uint32_t RNG_c=1013904223;
uint32_t RNG_state; // глобальная переменная
```

<sup>164</sup>Идея взята отсюда: [URL](#)

```

void my_srand(uint32_t i)
{
    RNG_state=i;
};

uint32_t my_rand()
{
    RNG_state=RNG_state*RNG_a+RNG_c;
    return RNG_state;
};

// определения и ф-ции FPU PRNG:

union uint32_t_float
{
    uint32_t i;
    float f;
};

float float_rand()
{
    union uint32_t_float tmp;
    tmp.i=my_rand() & 0x007fffff | 0x3F800000;
    return tmp.f-1;
};

// тест

int main()
{
    my_srand(time(NULL)); // инициализация PRNG

    for (int i=0; i<100; i++)
        printf ("%f\n", float_rand());

    return 0;
};

```

**x86**

Листинг 1.359: Оптимизирующий MSVC 2010

```

$SG4238 DB      '%f', 0aH, 00H

__real@3ff0000000000000 DQ 03ff000000000000r    ; 1

tv130 = -4
_tmp$ = -4
?float_rand@@YAMXZ PROC
    push    ecx
    call    ?my_rand@@YAIXZ
; EAX=псевдослучайное значение
    and     eax, 8388607                ; 007ffffFH

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        or     eax, 1065353216      ; 3f800000H
; EAX=псевдослучайное значение & 0x007fffff | 0x3f800000
; сохранить его в локальном стеке
        mov     DWORD PTR _tmp$(esp+4), eax
; перезагрузить его как число с плавающей точкой:
        fld     DWORD PTR _tmp$(esp+4)
; вычесть 1.0:
        fsub    QWORD PTR __real@3ff0000000000000
; сохранить полученное значение в локальном стеке и перезагрузить его
; эти инструкции избыточны:
        fstp    DWORD PTR tv130(esp+4)
        fld     DWORD PTR tv130(esp+4)
        pop     ecx
        ret     0
?float_rand@@YAMXZ ENDP

_main    PROC
        push    esi
        xor     eax, eax
        call    _time
        push    eax
        call    ?my_srand@@YAXI@Z
        add     esp, 4
        mov     esi, 100
$LL3@main:
        call    ?float_rand@@YAMXZ
        sub     esp, 8
        fstp    QWORD PTR [esp]
        push    OFFSET $SG4238
        call    _printf
        add     esp, 12
        dec     esi
        jne     SHORT $LL3@main
        xor     eax, eax
        pop     esi
        ret     0
_main    ENDP

```

Имена функций такие странные, потому что этот пример был скомпилирован как Си++, и это манглинг имен в Си++, мы будем рассматривать это позже: [3.19.1](#) (стр. 706).

Если скомпилировать это в MSVC 2012, компилятор будет использовать SIMD-инструкции для FPU, читайте об этом здесь:

[1.38.5](#) (стр. 564).

## ARM (Режим ARM)

Листинг 1.360: Оптимизирующий GCC 4.6.3 (IDA)

```

float_rand
        STMFID   SP!, {R3,LR}

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!



```

        BL      my_rand
; R0=псевдослучайное значение
        FLDS    S0, =1.0
; S0=1.0

        BIC     R3, R0, #0xFF000000
        BIC     R3, R3, #0x800000
        ORR     R3, R3, #0x3F800000
; R3=псевдослучайное значение & 0x007fffff | 0x3f800000
; копировать из R3 в FPU (регистр S15).
; это работает как побитовое копирование, без всякого конвертирования
        FMSR    S15, R3
; вычесть 1.0 и оставить результат в S0:
        FSUBS   S0, S15, S0
        LDMFD   SP!, {R3,PC}

flt_5C      DCFS 1.0

main
        STMFD   SP!, {R4,LR}
        MOV     R0, #0
        BL      time
        BL      my_srand
        MOV     R4, #0x64 ; 'd'

loc_78
        BL      float_rand
; S0=псевдослучайное значение
        LDR     R0, =aF          ; "%f"
; сконвертировать значение типа float в значение типа double (это нужно для
printf()):
        FCVTDS  D7, S0
; побитовое копирование из D7 в пару регистров R2/R3 (для printf()):
        FMRRD   R2, R3, D7
        BL      printf
        SUBS    R4, R4, #1
        BNE     loc_78
        MOV     R0, R4
        LDMFD   SP!, {R4,PC}

aF          DCB "%f",0xA,0

```

Мы также сделаем дамп в objdump и увидим, что FPU-инструкции имеют немного другие имена чем в IDA. Наверное, разработчики IDA и binutils пользовались разной документацией? Должно быть, будет полезно знать оба варианта названий инструкций.

#### Листинг 1.361: Оптимизирующий GCC 4.6.3 (objdump)

```

00000038 <float_rand>:
38: e92d4008      push    {r3, lr}
3c: ebfffffe      bl      10 <my_rand>
40: ed9f0a05      vldr    s0, [pc, #20] ; 5c <float_rand+0x24>
44: e3c034ff      bic     r3, r0, #-16777216 ; 0xff000000
48: e3c33502      bic     r3, r3, #8388608 ; 0x800000

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

4c: e38335fe      orr     r3, r3, #1065353216      ; 0x3f800000
50: ee073a90      vmov    s15, r3
54: ee370ac0      vsub.f32 s0, s15, s0
58: e8bd8008      pop     {r3, pc}
5c: 3f800000      svccc   0x00800000

00000000 <main>:
0: e92d4010      push    {r4, lr}
4: e3a00000      mov     r0, #0
8: ebfffffe      bl      0 <time>
c: ebfffffe      bl      0 <main>
10: e3a04064      mov     r4, #100                ; 0x64
14: ebfffffe      bl      38 <main+0x38>
18: e59f0018      ldr     r0, [pc, #24]           ; 38 <main+0x38>
1c: eeb77ac0      vcvtf.f64.f32 d7, s0
20: ec532b17      vmov    r2, r3, d7
24: ebfffffe      bl      0 <printf>
28: e2544001      subs    r4, r4, #1
2c: 1affffff8     bne     14 <main+0x14>
30: e1a00004      mov     r0, r4
34: e8bd8010      pop     {r4, pc}
38: 00000000      andeq   r0, r0, r0

```

Инструкции по адресам 0x5c в `float_rand()` и 0x38 в `main()` это (псевдо-)случайный мусор.

### 1.32.2. Вычисление машинного эпсилона

Машинный эпсилон — это самая маленькая гранула, с которой может работать [FPU](#) <sup>165</sup>. Чем больше бит выделено для числа с плавающей точкой, тем меньше машинный эпсилон. Это  $2^{-23} = 1.19e - 07$  для *float* и  $2^{-52} = 2.22e - 16$  для *double*. См. также: [статью в Wikipedia](#).

Любопытно, что вычислить машинный эпсилон очень легко:

```

#include <stdio.h>
#include <stdint.h>

union uint_float
{
    uint32_t i;
    float f;
};

float calculate_machine_epsilon(float start)
{
    union uint_float v;
    v.f=start;
    v.i++;
    return v.f-start;
}

```

<sup>165</sup>В русскоязычной литературе встречается также термин «машинный ноль».

```
void main()
{
    printf ("%g\n", calculate_machine_epsilon(1.0));
};
```

Что мы здесь делаем это обходимся с мантиссой числа в формате IEEE 754 как с целочисленным числом и прибавляем единицу к нему. Итоговое число с плавающей точкой будет равно *starting\_value + machine\_epsilon*, так что нам нужно просто вычесть изначальное значение (используя арифметику с плавающей точкой) чтобы измерить, какое число отражает один бит в одинарной точности (*float*). *union* здесь нужен чтобы мы могли обращаться к числу в формате IEEE 754 как к обычному целочисленному. Прибавление 1 к нему на самом деле прибавляет 1 к *мантиссе* числа, хотя, нужно сказать, переполнение также возможно, что приведет к прибавлению единицы к экспоненте.

## x86

Листинг 1.362: Оптимизирующий MSVC 2010

```
tv130 = 8
_v$ = 8
_start$ = 8
_calculate_machine_epsilon PROC
    fld     DWORD PTR _start$[esp-4]
; это лишняя инструкция:
    fst     DWORD PTR _v$[esp-4]
    inc     DWORD PTR _v$[esp-4]
    fsubr   DWORD PTR _v$[esp-4]
; эта пара инструкций также лишняя:
    fstp    DWORD PTR tv130[esp-4]
    fld     DWORD PTR tv130[esp-4]
    ret     0
_calculate_machine_epsilon ENDP
```

Вторая инструкция FST избыточная: нет необходимости сохранять входное значение в этом же месте (компилятор решил выделить переменную *v* в том же месте локального стека, где находится и входной аргумент). Далее оно инкрементируется при помощи INC, как если это обычная целочисленная переменная. Затем оно загружается в FPU как если это 32-битное число в формате IEEE 754, FSUBR делает остальную часть работы и результат в ST0. Последняя пара инструкций FSTP/FLD избыточна, но компилятор не оптимизировал её.

## ARM64

Расширим этот пример до 64-бит:

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

typedef union
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

{
    uint64_t i;
    double d;
} uint_double;

double calculate_machine_epsilon(double start)
{
    uint_double v;
    v.d=start;
    v.i++;
    return v.d-start;
}

void main()
{
    printf ("%g\n", calculate_machine_epsilon(1.0));
};

```

В ARM64 нет инструкции для добавления числа к D-регистру в FPU, так что входное значение (пришедшее в D0) в начале копируется в [GPR](#), инкрементируется, копируется в регистр FPU D1, затем происходит вычитание.

Листинг 1.363: Оптимизирующий GCC 4.9 ARM64

```

calculate_machine_epsilon:
    fmov    x0, d0        ; загрузить входное значение типа double в X0
    add     x0, x0, 1      ; X0++
    fmov    d1, x0        ; переместить его в регистр FPU
    fsub    d0, d1, d0    ; вычесть
    ret

```

Смотрите также этот пример скомпилированный под x64 с SIMD-инструкциями: [1.38.4](#) (стр. [563](#)).

## MIPS

Новая для нас здесь инструкция это MTC1 («Move To Coprocessor 1»), она просто переносит данные из [GPR](#) в регистры FPU.

Листинг 1.364: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```

calculate_machine_epsilon:
    mfc1    $v0, $f12
    or      $at, $zero ; NOP
    addiu   $v1, $v0, 1
    mtc1    $v1, $f2
    jr      $ra
    sub.s   $f0, $f2, $f12 ; branch delay slot

```

## Вывод

Трудно сказать, понадобится ли кому-то такая эквилибристика в реальном коде, но как уже было упомянуто много раз в этой книге, этот пример хорошо

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

подходит для объяснения формата IEEE 754 и *union* в Си/Си++.

### 1.32.3. Замена инструкции FSCALE

Agner Fog в своей работе *Optimizing subroutines in assembly language / An optimization guide for x86 platforms* <sup>166</sup> указывает, что инструкция FPU FSCALE (вычисление  $2^n$ ) может быть медленной на многих CPU, и он предлагает более быструю замену.

Вот мой перевод его кода на ассемблер на Си/Си++:

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

union uint_float
{
    uint32_t i;
    float f;
};

float flt_2n(int N)
{
    union uint_float tmp;

    tmp.i=(N<<23)+0x3f800000;
    return tmp.f;
};

struct float_as_struct
{
    unsigned int fraction : 23;
    unsigned int exponent : 8;
    unsigned int sign : 1;
};

float flt_2n_v2(int N)
{
    struct float_as_struct tmp;

    tmp.fraction=0;
    tmp.sign=0;
    tmp.exponent=N+0x7f;
    return *(float*)&tmp;
};

union uint64_double
{
    uint64_t i;
    double d;
};

double dbl_2n(int N)
```

<sup>166</sup>[http://www.agner.org/optimize/optimizing\\_assembly.pdf](http://www.agner.org/optimize/optimizing_assembly.pdf)

```

{
    union uint64_double tmp;

    tmp.i=((uint64_t)N<<52)+0x3ff0000000000000UL;
    return tmp.d;
};

struct double_as_struct
{
    uint64_t fraction : 52;
    int exponent : 11;
    int sign : 1;
};

double dbl_2n_v2(int N)
{
    struct double_as_struct tmp;

    tmp.fraction=0;
    tmp.sign=0;
    tmp.exponent=N+0x3ff;
    return *(double*)&tmp;
};

int main()
{
    // 211 = 2048
    printf ("%f\n", flt_2n(11));
    printf ("%f\n", flt_2n_v2(11));
    printf ("%lf\n", dbl_2n(11));
    printf ("%lf\n", dbl_2n_v2(11));
};

```

Инструкция FSCALE в вашей среде может быть быстрее, но всё же, это хорошая демонстрация *union*-а и того факта, что экспонента хранится в виде  $2^n$ , так что входное значение  $n$  сдвигается в экспоненту закодированного в IEEE 754 числа. Потом экспонента корректируется прибавлением 0x3f800000 или 0x3ff0000000000000.

То же самое можно сделать без сдвигов, при помощи *struct*, но всё равно, внутри будет операция.

### 1.32.4. Быстрое вычисление квадратного корня

Вот где еще можно на практике применить трактовку типа *float* как целочисленного, это быстрое вычисление квадратного корня.

Листинг 1.365: Исходный код взят из Wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Methods\\_of\\_computing\\_square\\_roots](https://en.wikipedia.org/wiki/Methods_of_computing_square_roots)

```

/* Assumes that float is in the IEEE 754 single precision floating point ↗
   ↘ format
   * and that int is 32 bits. */

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

float sqrt_approx(float z)
{
    int val_int = *(int*)&z; /* Same bits, but as an int */
    /*
     * To justify the following code, prove that
     *
     * (((val_int / 2^m) - b) / 2) + b) * 2^m = ((val_int - 2^m) / 2) + ((b + 1) / 2) * 2^m
     *
     * where
     *
     * b = exponent bias
     * m = number of mantissa bits
     *
     * .
     */

    val_int -= 1 << 23; /* Subtract 2^m. */
    val_int >>= 1; /* Divide by 2. */
    val_int += 1 << 29; /* Add ((b + 1) / 2) * 2^m. */

    return *(float*)&val_int; /* Interpret again as float */
}

```

В качестве упражнения, вы можете попробовать скомпилировать эту функцию и разобраться, как она работает.

Имеется также известный алгоритм быстрого вычисления  $\frac{1}{\sqrt{x}}$ . Алгоритм стал известным, вероятно потому, что был применен в Quake III Arena.

Описание алгоритма есть в Wikipedia: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Быстрый\\_обратный\\_квадратный\\_корень](https://ru.wikipedia.org/wiki/Быстрый_обратный_квадратный_корень).

## 1.33. Указатели на функции

Указатель на функцию, в целом, как и любой другой указатель, просто адрес, указывающий на начало функции в сегменте кода.

Это часто применяется для вызовов т.н. callback-функций.

Известные примеры:

- `qsort()`, `atexit()` из стандартной библиотеки Си;
- сигналы в \*NIX ОС;
- запуск тредов: `CreateThread()` (win32), `pthread_create()` (POSIX);
- множество функций win32, например `EnumChildWindows()`.
- множество мест в ядре Linux, например, функции драйверов файловой системы вызываются через callback-и.
- функции плагинов GCC также вызываются через callback-и.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Итак, функция `qsort()` это реализация алгоритма «быстрой сортировки». Функция может сортировать что угодно, любые типы данных, но при условии, что вы имеете функцию сравнения этих двух элементов данных и `qsort()` может вызывать её.

Эта функция сравнения может определяться так:

```
int (*compare)(const void *, const void *)
```

Попробуем такой пример:

```
1  /* ex3 Sorting ints with qsort */
2
3  #include <stdio.h>
4  #include <stdlib.h>
5
6  int comp(const void * _a, const void * _b)
7  {
8      const int *a=(const int *)_a;
9      const int *b=(const int *)_b;
10
11     if (*a==*b)
12         return 0;
13     else
14         if (*a < *b)
15             return -1;
16         else
17             return 1;
18 }
19
20 int main(int argc, char* argv[])
21 {
22     int numbers[10]={1892,45,200,-98,4087,5,-12345,1087,88,-100000};
23     int i;
24
25     /* Sort the array */
26     qsort(numbers,10,sizeof(int),comp) ;
27     for (i=0;i<9;i++)
28         printf("Number = %d\n",numbers[ i ] ) ;
29     return 0;
30 }
```

### 1.33.1. MSVC

Компилируем в MSVC 2010 (некоторые части убраны для краткости) с опцией `/Ox`:

Листинг 1.366: Оптимизирующий MSVC 2010: `/GS- /MD`

```
__a$ = 8 ; size = 4
__b$ = 12 ; size = 4
_comp PROC
    mov     eax, DWORD PTR __a$[esp-4]
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!



```

        mov     ecx, DWORD PTR __b$[esp-4]
        mov     eax, DWORD PTR [eax]
        mov     ecx, DWORD PTR [ecx]
        cmp     eax, ecx
        jne     SHORT $LN4@comp
        xor     eax, eax
        ret     0
$LN4@comp:
        xor     edx, edx
        cmp     eax, ecx
        setge   dl
        lea     eax, DWORD PTR [edx+edx-1]
        ret     0
_comp     ENDP

_numbers$ = -40 ; size = 40
_argc$ = 8 ; size = 4
_argv$ = 12 ; size = 4
_main     PROC
        sub     esp, 40 ; 00000028H
        push    esi
        push    OFFSET _comp
        push    4
        lea     eax, DWORD PTR _numbers$[esp+52]
        push    10 ; 0000000aH
        push    eax
        mov     DWORD PTR _numbers$[esp+60], 1892 ; 00000764H
        mov     DWORD PTR _numbers$[esp+64], 45 ; 0000002dH
        mov     DWORD PTR _numbers$[esp+68], 200 ; 000000c8H
        mov     DWORD PTR _numbers$[esp+72], -98 ; ffffffff9eH
        mov     DWORD PTR _numbers$[esp+76], 4087 ; 00000ff7H
        mov     DWORD PTR _numbers$[esp+80], 5
        mov     DWORD PTR _numbers$[esp+84], -12345 ; ffffcfc7H
        mov     DWORD PTR _numbers$[esp+88], 1087 ; 0000043fH
        mov     DWORD PTR _numbers$[esp+92], 88 ; 00000058H
        mov     DWORD PTR _numbers$[esp+96], -100000 ; fffe7960H
        call    _qsort
        add     esp, 16 ; 00000010H
...

```

Ничего особо удивительного здесь мы не видим. В качестве четвертого аргумента, в `qsort()` просто передается адрес метки `_comp`, где собственно и располагается функция `comp()`, или, можно сказать, самая первая инструкция этой функции.

Как `qsort()` вызывает её?

Посмотрим в `MSVCR80.DLL` (эта DLL куда в `MSVC` вынесены функции из стандартных библиотек Си):

#### Листинг 1.367: `MSVCR80.DLL`

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

.text:7816CBF0 ; void __cdecl qsort(void *, unsigned int, unsigned int, int
               (__cdecl *)(const void *, const void *))
.text:7816CBF0 public _qsort
.text:7816CBF0 _qsort proc near
.text:7816CBF0 lo          = dword ptr -104h
.text:7816CBF0 hi          = dword ptr -100h
.text:7816CBF0 var_FC      = dword ptr -0FCh
.text:7816CBF0 stkptr      = dword ptr -0F8h
.text:7816CBF0 lostk       = dword ptr -0F4h
.text:7816CBF0 histk       = dword ptr -7Ch
.text:7816CBF0 base        = dword ptr 4
.text:7816CBF0 num         = dword ptr 8
.text:7816CBF0 width       = dword ptr 0Ch
.text:7816CBF0 comp        = dword ptr 10h
.text:7816CBF0
.text:7816CBF0 sub esp, 100h

....

.text:7816CCE0 loc_7816CCE0:                                ; CODE XREF: _qsort+B1
.text:7816CCE0 shr eax, 1
.text:7816CCE2 imul eax, ebp
.text:7816CCE5 add eax, ebx
.text:7816CCE7 mov edi, eax
.text:7816CCE9 push edi
.text:7816CCEA push ebx
.text:7816CCEB call [esp+118h+comp]
.text:7816CCF2 add esp, 8
.text:7816CCF5 test eax, eax
.text:7816CCF7 jle short loc_7816CD04

```

comp — это четвертый аргумент функции. Здесь просто передается управление по адресу, указанному в comp. Перед этим подготавливается два аргумента для функции comp(). Далее, проверяется результат её выполнения.

Вот почему использование указателей на функции — это опасно. Во-первых, если вызвать qsort() с неправильным указателем на функцию, то qsort(), дойдя до этого вызова, может передать управление неизвестно куда, процесс упадет, и эту ошибку можно будет найти не сразу.

Во-вторых, типизация callback-функции должна строго соблюдаться, вызов не той функции с не теми аргументами не того типа, может привести к плачевным результатам, хотя падение процесса это и не проблема, проблема — это найти ошибку, ведь компилятор на стадии компиляции может вас и не предупредить о потенциальных неприятностях.

## MSVC + OllyDbg

Загрузим наш пример в OllyDbg и установим точку останова на функции `comp()`. Как значения сравниваются, мы можем увидеть во время самого первого вызова `comp()`:

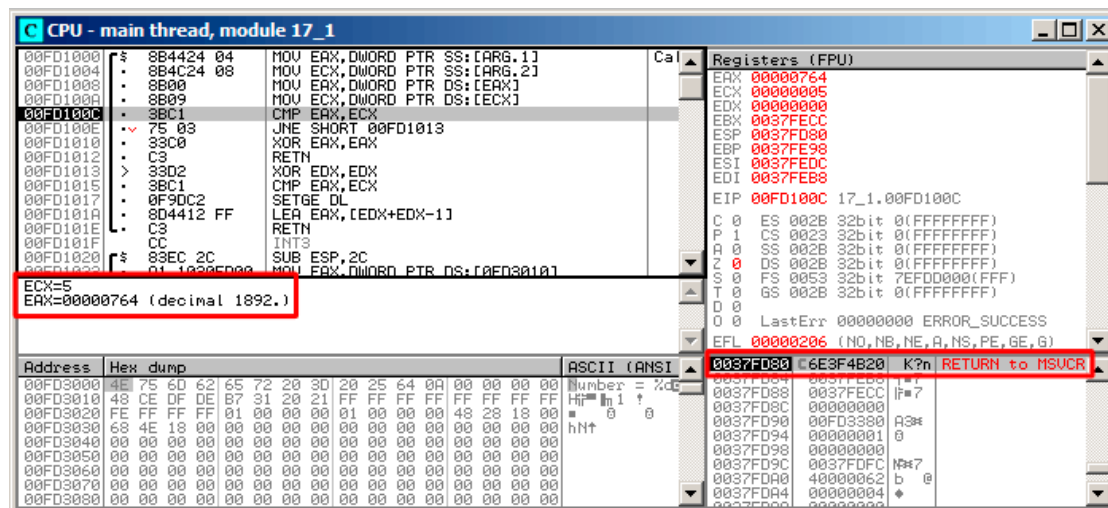


Рис. 1.109: OllyDbg: первый вызов `comp()`

Для удобства, OllyDbg показывает сравниваемые значения в окне под окном кода. Мы можем так же увидеть, что **SP** указывает на **RA** где находится место в функции `qsort()` (на самом деле, находится в `MSVCRT100.DLL`).

Трассируя (F8) до инструкции RETN и нажав F8 еще один раз, мы возвращаемся в функцию qsort():

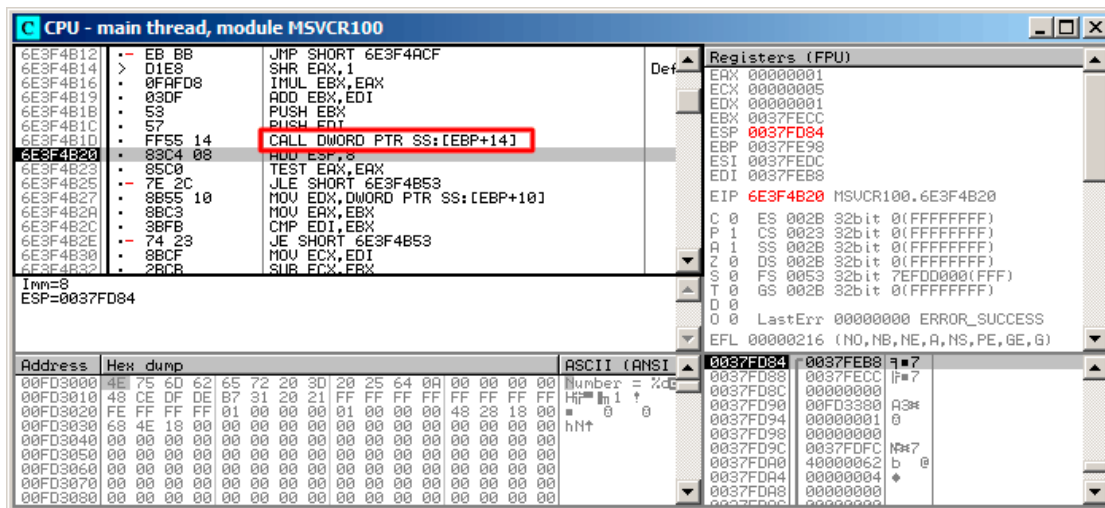


Рис. 1.110: OllyDbg: код в qsort() сразу после вызова comp()

Это был вызов функции сравнения.

Вот также скриншот момента второго вызова функции `comp()` — теперь сравниваемые значения другие:

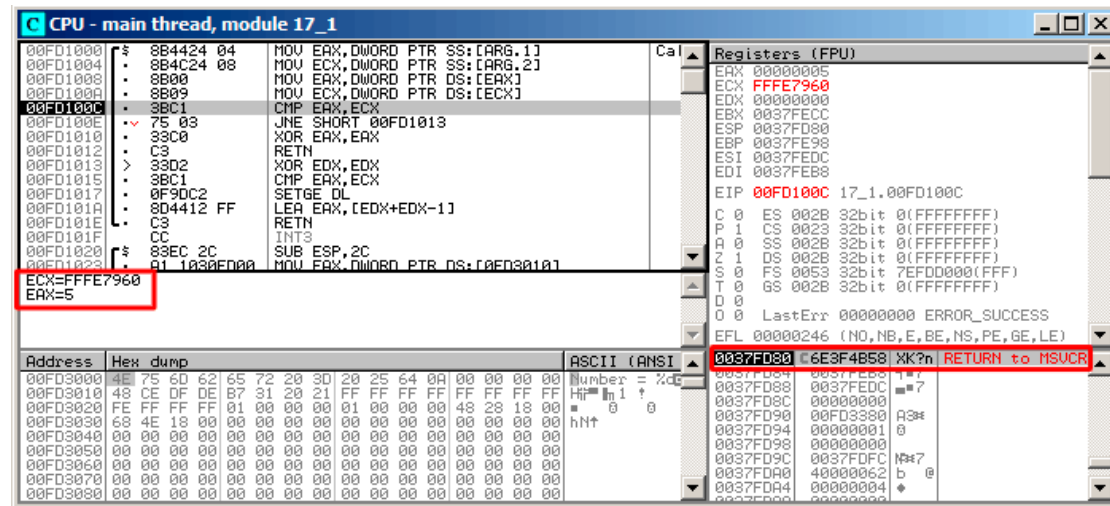


Рис. 1.111: OllyDbg: второй вызов `comp()`

## MSVC + tracer

Посмотрим, какие пары сравниваются. Эти 10 чисел будут сортироваться: 1892, 45, 200, -98, 4087, 5, -12345, 1087, 88, -100000.

Найдем адрес первой инструкции `CMP` в `comp()` и это `0x0040100C` и мы ставим точку останова на ней:

```
tracer.exe -l:17_1.exe bpx=17_1.exe!0x0040100C
```

Получаем информацию о регистрах на точке останова:

```
PID=4336|New process 17_1.exe
(0) 17_1.exe!0x40100c
EAX=0x00000764 EBX=0x0051f7c8 ECX=0x00000005 EDX=0x00000000
ESI=0x0051f7d8 EDI=0x0051f7b4 EBP=0x0051f794 ESP=0x0051f67c
EIP=0x0028100c
FLAGS=IF
(0) 17_1.exe!0x40100c
EAX=0x00000005 EBX=0x0051f7c8 ECX=0xffffe7960 EDX=0x00000000
ESI=0x0051f7d8 EDI=0x0051f7b4 EBP=0x0051f794 ESP=0x0051f67c
EIP=0x0028100c
FLAGS=PF ZF IF
(0) 17_1.exe!0x40100c
EAX=0x00000764 EBX=0x0051f7c8 ECX=0x00000005 EDX=0x00000000
ESI=0x0051f7d8 EDI=0x0051f7b4 EBP=0x0051f794 ESP=0x0051f67c
EIP=0x0028100c
FLAGS=CF PF ZF IF
...
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Отфильтруем EAX и ECX и получим:

```
EAX=0x00000764 ECX=0x00000005
EAX=0x00000005 ECX=0xfffe7960
EAX=0x00000764 ECX=0x00000005
EAX=0x0000002d ECX=0x00000005
EAX=0x00000058 ECX=0x00000005
EAX=0x0000043f ECX=0x00000005
EAX=0xffffcfc7 ECX=0x00000005
EAX=0x000000c8 ECX=0x00000005
EAX=0xffffffff9e ECX=0x00000005
EAX=0x0000ff7 ECX=0x00000005
EAX=0x0000ff7 ECX=0x00000005
EAX=0xffffffff9e ECX=0x00000005
EAX=0xffffffff9e ECX=0x00000005
EAX=0xffffcfc7 ECX=0xfffe7960
EAX=0x00000005 ECX=0xffffcfc7
EAX=0xffffffff9e ECX=0x00000005
EAX=0xffffcfc7 ECX=0xfffe7960
EAX=0xffffffff9e ECX=0xffffcfc7
EAX=0xffffcfc7 ECX=0xfffe7960
EAX=0x000000c8 ECX=0x0000ff7
EAX=0x0000002d ECX=0x0000ff7
EAX=0x0000043f ECX=0x0000ff7
EAX=0x00000058 ECX=0x0000ff7
EAX=0x00000764 ECX=0x0000ff7
EAX=0x000000c8 ECX=0x00000764
EAX=0x0000002d ECX=0x00000764
EAX=0x0000043f ECX=0x00000764
EAX=0x00000058 ECX=0x00000764
EAX=0x000000c8 ECX=0x00000058
EAX=0x0000002d ECX=0x000000c8
EAX=0x0000043f ECX=0x000000c8
EAX=0x000000c8 ECX=0x00000058
EAX=0x0000002d ECX=0x000000c8
EAX=0x0000002d ECX=0x00000058
```

Это 34 пары. Следовательно, алгоритму быстрой сортировки нужно 34 операции сравнения для сортировки этих 10-и чисел.

## MSVC + tracer (code coverage)

Но можно также и воспользоваться возможностью tracer накапливать все возможные состояния регистров и показать их в IDA.

Трассируем все инструкции в функции `comp()`:

```
tracer.exe -l:17_1.exe bpf=17_1.exe!0x00401000,trace:cc
```

Получем .idc-скрипт для загрузки в IDA и загружаем его:

```
.text:00401000
.text:00401000 ; int __cdecl PtFuncCompare(const void *, const void *)
.text:00401000 PtFuncCompare proc near ; DATA XREF: _main+5↓o
.text:00401000 arg_0 = dword ptr 4
.text:00401000 arg_4 = dword ptr 8
.text:00401000
.text:00401000 mov eax, [esp+arg_0] ; [ESP+4]=0x45f7ec..0x45f810(step=4), L"?\x04?
.text:00401004 mov ecx, [esp+arg_4] ; [ESP+8]=0x45f7ec..0x45f7f4(step=4), 0x45f7fc
.text:00401008 mov eax, [eax] ; [EAX]=5, 0x2d, 0x58, 0xc8, 0x43f, 0x764, 0xff
.text:0040100a mov ecx, [ecx] ; [ECX]=5, 0x58, 0xc8, 0x764, 0xff7, 0xfffe7960
.text:0040100c cmp eax, ecx ; EAX=5, 0x2d, 0x58, 0xc8, 0x43f, 0x764, 0xff7,
.text:0040100e jnz short loc_401013 ; 2F=false
.text:00401010 xor eax, eax
.text:00401012 retn
.text:00401013 ; -----
.text:00401013
.text:00401013 loc_401013: ; CODE XREF: PtFuncCompare+E↑j
.text:00401013 xor edx, edx
.text:00401015 cmp eax, ecx ; EAX=5, 0x2d, 0x58, 0xc8, 0x43f, 0x764, 0xff7,
.text:00401017 setnl dl ; SF=false, true OF=false
.text:0040101a lea eax, [edx+edx-1]
.text:0040101e retn ; EAX=1, 0xffffffff
.text:0040101f PtFuncCompare endp
.text:0040101f
```

Рис. 1.112: tracer и IDA. N.B.: некоторые значения обрезаны справа

Имя этой функции (`PtFuncCompare`) дала IDA — видимо, потому что видит что указатель на эту функцию передается в `qsort()`.

Мы видим, что указатели *a* и *b* указывают на разные места внутри массива, но шаг между указателями — 4, что логично, ведь в массиве хранятся 32-битные значения.

Видно, что инструкции по адресам `0x401010` и `0x401012` никогда не исполнялись (они и остались белыми): действительно, функция `comp()` никогда не возвращала 0, потому что в массиве нет одинаковых элементов.

### 1.33.2. GCC

Не слишком большая разница:

Листинг 1.368: GCC

```
lea    eax, [esp+40h+var_28]
mov    [esp+40h+var_40], eax
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

mov     [esp+40h+var_28], 764h
mov     [esp+40h+var_24], 2Dh
mov     [esp+40h+var_20], 0C8h
mov     [esp+40h+var_1C], 0FFFFFF9Eh
mov     [esp+40h+var_18], 0FF7h
mov     [esp+40h+var_14], 5
mov     [esp+40h+var_10], 0FFFCFC7h
mov     [esp+40h+var_C], 43Fh
mov     [esp+40h+var_8], 58h
mov     [esp+40h+var_4], 0FFFE7960h
mov     [esp+40h+var_34], offset comp
mov     [esp+40h+var_38], 4
mov     [esp+40h+var_3C], 0Ah
call    _qsort

```

Функция comp():

```

comp      public comp
proc near

arg_0      = dword ptr 8
arg_4      = dword ptr 0Ch

        push    ebp
        mov     ebp, esp
        mov     eax, [ebp+arg_4]
        mov     ecx, [ebp+arg_0]
        mov     edx, [eax]
        xor     eax, eax
        cmp     [ecx], edx
        jnz     short loc_8048458
        pop     ebp
        retn

loc_8048458:
        setnl   al
        movzx   eax, al
        lea     eax, [eax+eax-1]
        pop     ebp
        retn

comp      endp

```

Реализация qsort() находится в libc.so.6, и представляет собой просто wrapper <sup>167</sup> для qsort\_r().

Она, в свою очередь, вызывает quicksort(), где есть вызовы определенной нами функции через переданный указатель:

Листинг 1.369: (файл libc.so.6, версия glibc: 2.10.1)

```

.text:0002DDF6      mov     edx, [ebp+arg_10]
.text:0002DDF9      mov     [esp+4], esi
.text:0002DDFD      mov     [esp], edi

```

<sup>167</sup> понятие близкое к [thunk function](#)



.text:0002DE00	mov	[esp+8], edx
.text:0002DE04	call	[ebp+arg_C]
...		

### **GCC + GDB (с исходными кодами)**

Очевидно, у нас есть исходный код нашего примера на Си (1.33 (стр. 493)), так что мы можем установить точку останова (*b*) на номере строки (11-й — это номер строки где происходит первое сравнение). Нам также нужно скомпилировать наш пример с ключом `-g`, чтобы в исполняемом файле была полная отладочная информация. Мы можем так же выводить значения используя имена переменных (*p*): отладочная информация также содержит информацию о том, в каком регистре и/или элементе локального стека находится какая переменная.

Мы можем также увидеть стек (*bt*) и обнаружить что в `Glibc` используется какая-то вспомогательная функция с именем `msort_with_tmp()`.

#### Листинг 1.370: GDB-сессия

```
dennis@ubuntuvirtual:~/polygon$ gcc 17_1.c -g
dennis@ubuntuvirtual:~/polygon$ gdb ./a.out
GNU gdb (GDB) 7.6.1-ubuntu
Copyright (C) 2013 Free Software Foundation, Inc.
...
Reading symbols from /home/dennis/polygon/a.out...done.
(gdb) b 17_1.c:11
Breakpoint 1 at 0x804845f: file 17_1.c, line 11.
(gdb) run
Starting program: /home/dennis/polygon/./a.out

Breakpoint 1, comp (_a=0xbffff0f8, _b=_b@entry=0xbffff0fc) at 17_1.c:11
11      if (*a==*b)
(gdb) p *a
$1 = 1892
(gdb) p *b
$2 = 45
(gdb) c
Continuing.

Breakpoint 1, comp (_a=0xbffff104, _b=_b@entry=0xbffff108) at 17_1.c:11
11      if (*a==*b)
(gdb) p *a
$3 = -98
(gdb) p *b
$4 = 4087
(gdb) bt
#0  comp (_a=0xbffff0f8, _b=_b@entry=0xbffff0fc) at 17_1.c:11
#1  0xb7e42872 in msort_with_tmp (p=p@entry=0xbffff07c, b=b@entry=0xbffff0f8, n=n@entry=2)
    at msort.c:65
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
#2 0xb7e4273e in msort_with_tmp (n=2, b=0xbffff0f8, p=0xbffff07c) at msort.c:45
↳ .c:45
#3 msort_with_tmp (p=p@entry=0xbffff07c, b=b@entry=0xbffff0f8, n=n@entry=5) at msort.c:53
↳ =5) at msort.c:53
#4 0xb7e4273e in msort_with_tmp (n=5, b=0xbffff0f8, p=0xbffff07c) at msort.c:45
↳ .c:45
#5 msort_with_tmp (p=p@entry=0xbffff07c, b=b@entry=0xbffff0f8, n=n@entry=10) at msort.c:53
↳ =10) at msort.c:53
#6 0xb7e42cef in msort_with_tmp (n=10, b=0xbffff0f8, p=0xbffff07c) at msort.c:45
↳ msort.c:45
#7 __GI_qsort_r (b=b@entry=0xbffff0f8, n=n@entry=10, s=s@entry=4, cmp=cmp@entry=0x804844d <comp>,
arg=arg@entry=0x0) at msort.c:297
#8 0xb7e42dcf in __GI_qsort (b=0xbffff0f8, n=10, s=4, cmp=0x804844d <comp>) at msort.c:307
↳ >) at msort.c:307
#9 0x0804850d in main (argc=1, argv=0xbffff1c4) at 17_1.c:26
(gdb)
```

### GCC + GDB (без исходных кодов)

Но часто никаких исходных кодов нет вообще, так что мы можем дизассемблировать функцию `comp()` (`disas`), найти самую первую инструкцию `CMP` и установить точку останова (`b`) по этому адресу. На каждой точке останова мы будем видеть содержимое регистров (`info registers`). Информация из стека так же доступна (`bt`), но частичная: здесь нет номеров строк для функции `comp()`.

#### Листинг 1.371: GDB-сессия

```
dennis@ubuntuvm:~/polygon$ gcc 17_1.c
dennis@ubuntuvm:~/polygon$ gdb ./a.out
GNU gdb (GDB) 7.6.1-ubuntu
Copyright (C) 2013 Free Software Foundation, Inc.
...
Reading symbols from /home/dennis/polygon/a.out...(no debugging symbols found)...done.
(gdb) set disassembly-flavor intel
(gdb) disas comp
Dump of assembler code for function comp:
0x0804844d <+0>:    push    ebp
0x0804844e <+1>:    mov     ebp,esp
0x08048450 <+3>:    sub     esp,0x10
0x08048453 <+6>:    mov     eax,DWORD PTR [ebp+0x8]
0x08048456 <+9>:    mov     DWORD PTR [ebp-0x8],eax
0x08048459 <+12>:   mov     eax,DWORD PTR [ebp+0xc]
0x0804845c <+15>:   mov     DWORD PTR [ebp-0x4],eax
0x0804845f <+18>:   mov     eax,DWORD PTR [ebp-0x8]
0x08048462 <+21>:   mov     edx,DWORD PTR [eax]
0x08048464 <+23>:   mov     eax,DWORD PTR [ebp-0x4]
0x08048467 <+26>:   mov     eax,DWORD PTR [eax]
0x08048469 <+28>:   cmp     edx,eax
0x0804846b <+30>:   jne     0x8048474 <comp+39>
0x0804846d <+32>:   mov     eax,0x0
0x08048472 <+37>:   jmp     0x804848e <comp+65>
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

0x08048474 <+39>:  mov    eax,DWORD PTR [ebp-0x8]
0x08048477 <+42>:  mov    edx,DWORD PTR [eax]
0x08048479 <+44>:  mov    eax,DWORD PTR [ebp-0x4]
0x0804847c <+47>:  mov    eax,DWORD PTR [eax]
0x0804847e <+49>:  cmp    edx,eax
0x08048480 <+51>:  jge    0x8048489 <comp+60>
0x08048482 <+53>:  mov    eax,0xffffffff
0x08048487 <+58>:  jmp    0x804848e <comp+65>
0x08048489 <+60>:  mov    eax,0x1
0x0804848e <+65>:  leave
0x0804848f <+66>:  ret

```

End of assembler dump.

(gdb) b \*0x08048469

Breakpoint 1 at 0x8048469

(gdb) run

Starting program: /home/dennis/polygon/./a.out

Breakpoint 1, 0x8048469 in comp ()

(gdb) info registers

```

eax            0x2d      45
ecx            0xbffff0f8  -1073745672
edx            0x764     1892
ebx            0xb7fc0000  -1208221696
esp            0xbfffeeb8  0xbfffeeb8
ebp            0xbfffeec8  0xbfffeec8
esi            0xbffff0fc  -1073745668
edi            0xbffff010  -1073745904
eip            0x8048469   0x8048469 <comp+28>
eflags         0x286     [ PF SF IF ]
cs             0x73      115
ss             0x7b      123
ds             0x7b      123
es             0x7b      123
fs             0x0       0
gs             0x33      51

```

(gdb) c

Continuing.

Breakpoint 1, 0x8048469 in comp ()

(gdb) info registers

```

eax            0xff7     4087
ecx            0xbffff104  -1073745660
edx            0xffffffff  -98
ebx            0xb7fc0000  -1208221696
esp            0xbfffee58  0xbfffee58
ebp            0xbfffee68  0xbfffee68
esi            0xbffff108  -1073745656
edi            0xbffff010  -1073745904
eip            0x8048469   0x8048469 <comp+28>
eflags         0x282     [ SF IF ]
cs             0x73      115
ss             0x7b      123
ds             0x7b      123

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

es          0x7b      123
fs          0x0       0
gs          0x33      51
(gdb) c
Continuing.

Breakpoint 1, 0x08048469 in comp ()
(gdb) info registers
eax          0xffffffffe      -98
ecx          0xbffff100      -1073745664
edx          0xc8          200
ebx          0xb7fc0000      -1208221696
esp          0xbfffeeb8      0xbfffeeb8
ebp          0xbfffeec8      0xbfffeec8
esi          0xbffff104      -1073745660
edi          0xbffff010      -1073745904
eip          0x08048469      0x08048469 <comp+28>
eflags      0x286      [ PF SF IF ]
cs          0x73          115
ss          0x7b          123
ds          0x7b          123
es          0x7b          123
fs          0x0           0
gs          0x33          51
(gdb) bt
#0  0x08048469 in comp ()
#1  0xb7e42872 in msort_with_tmp (p=p@entry=0xbffff07c, b=b@entry=0xbffff0f8, n=n@entry=2)
    at msort.c:65
#2  0xb7e4273e in msort_with_tmp (n=2, b=0xbffff0f8, p=0xbffff07c) at msort.c:45
#3  msort_with_tmp (p=p@entry=0xbffff07c, b=b@entry=0xbffff0f8, n=n@entry=5) at msort.c:53
#4  0xb7e4273e in msort_with_tmp (n=5, b=0xbffff0f8, p=0xbffff07c) at msort.c:45
#5  msort_with_tmp (p=p@entry=0xbffff07c, b=b@entry=0xbffff0f8, n=n@entry=10) at msort.c:53
#6  0xb7e42cef in msort_with_tmp (n=10, b=0xbffff0f8, p=0xbffff07c) at msort.c:45
#7  __GI_qsort_r (b=b@entry=0xbffff0f8, n=n@entry=10, s=s@entry=4, cmp=cmp@entry=0x0804844d <comp>,
    arg=arg@entry=0x0) at msort.c:297
#8  0xb7e42dcf in __GI_qsort (b=0xbffff0f8, n=10, s=4, cmp=0x0804844d <comp>) at msort.c:307
#9  0x0804850d in main ()

```

### 1.33.3. Опасность указателей на ф-ции

Как мы можем видеть, ф-ция `qsort()` ожидает указатель на ф-цию, которая берет на вход два аргумента типа `void*` и возвращает целочисленное число. Если в вашем коде есть несколько разных ф-ций сравнения (одна сравнивает строки, другая — числа, итд), очень легко их перепутать друг с другом. Вы

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:<book@beginners.re>). Спасибо!

можете попытаться отсортировать массив строк используя ф-цию сравнивающую числа, и компилятор не предупредит вас об ошибке.

## 1.34. 64-битные значения в 32-битной среде

В среде, где GPR-ы 32-битные, 64-битные значения хранятся и передаются как пары 32-битных значений <sup>168</sup>.

### 1.34.1. Возврат 64-битного значения

```
#include <stdint.h>

uint64_t f ()
{
    return 0x1234567890ABCDEF;
};
```

#### x86

64-битные значения в 32-битной среде возвращаются из функций в паре регистров EDX:EAX.

Листинг 1.372: Оптимизирующий MSVC 2010

```
_f      PROC
        mov     eax, -1867788817 ; 90abcdefH
        mov     edx, 305419896   ; 12345678H
        ret     0
_f      ENDP
```

#### ARM

64-битное значение возвращается в паре регистров R0-R1 — (R1 это старшая часть и R0 — младшая часть):

Листинг 1.373: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```
||f|| PROC
        LDR     r0, |L0.12|
        LDR     r1, |L0.16|
        BX      lr
        ENDP

|L0.12|
        DCD     0x90abcdef

|L0.16|
        DCD     0x12345678
```

<sup>168</sup>Кстати, в 16-битной среде, 32-битные значения передаются 16-битными парами точно так же: [3.31.4](#) (стр. [844](#))

**MIPS**

64-битное значение возвращается в паре регистров V0-V1 (\$2-\$3) — (V0 (\$2) это старшая часть и V1 (\$3) — младшая часть):

Листинг 1.374: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (assembly listing)

```
li    $3,-1867841536    # 0xffffffff90ab0000
li    $2,305397760      # 0x12340000
ori   $3,$3,0xcdef
j     $31
ori   $2,$2,0x5678
```

Листинг 1.375: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```
lui    $v1, 0x90AB
lui    $v0, 0x1234
li     $v1, 0x90ABCDEF
jr     $ra
li     $v0, 0x12345678
```

### 1.34.2. Передача аргументов, сложение, вычитание

```
#include <stdint.h>

uint64_t f_add (uint64_t a, uint64_t b)
{
    return a+b;
};

void f_add_test ()
{
#ifdef __GNUC__
    printf ("%lld\n", f_add(12345678901234, 2345678901234));
#else
    printf ("%I64d\n", f_add(12345678901234, 2345678901234));
#endif
};

uint64_t f_sub (uint64_t a, uint64_t b)
{
    return a-b;
};
```

**x86**

Листинг 1.376: Оптимизирующий MSVC 2012 /Ob1

```
_a$ = 8          ; size = 8
_b$ = 16         ; size = 8
_f_add PROC
    mov     eax, DWORD PTR _a$[esp-4]
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        add     eax, DWORD PTR _b$[esp-4]
        mov     edx, DWORD PTR _a$[esp]
        adc     edx, DWORD PTR _b$[esp]
        ret     0
_f_add   ENDP

_f_add_test PROC
        push    5461                ; 00001555H
        push    1972608889          ; 75939f79H
        push    2874                ; 00000b3aH
        push    1942892530          ; 73ce2ff2H
        call    _f_add
        push    edx
        push    eax
        push    OFFSET $SG1436 ; '%I64d', 0aH, 00H
        call    _printf
        add     esp, 28
        ret     0
_f_add_test ENDP

_f_sub   PROC
        mov     eax, DWORD PTR _a$[esp-4]
        sub     eax, DWORD PTR _b$[esp-4]
        mov     edx, DWORD PTR _a$[esp]
        sbb     edx, DWORD PTR _b$[esp]
        ret     0
_f_sub   ENDP

```

В `f_add_test()` видно, как каждое 64-битное число передается двумя 32-битными значениями, сначала старшая часть, затем младшая.

Сложение и вычитание происходит также парами.

При сложении, в начале складываются младшие 32 бита. Если при сложении был перенос, выставляется флаг `CF`. Следующая инструкция `ADC` складывает старшие части чисел, но также прибавляет единицу если  $CF = 1$ .

Вычитание также происходит парами. Первый `SUB` может также включить флаг переноса `CF`, который затем будет проверяться в `SBB`: если флаг переноса включен, то от результата отнимется единица.

Легко увидеть, как результат работы `f_add()` затем передается в `printf()`.

Листинг 1.377: GCC 4.8.1 -O1 -fno-inline

```

_f_add:
        mov     eax, DWORD PTR [esp+12]
        mov     edx, DWORD PTR [esp+16]
        add     eax, DWORD PTR [esp+4]
        adc     edx, DWORD PTR [esp+8]
        ret

_f_add_test:
        sub     esp, 28
        mov     DWORD PTR [esp+8], 1972608889 ; 75939f79H

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

mov     DWORD PTR [esp+12], 5461      ; 00001555H
mov     DWORD PTR [esp], 1942892530  ; 73ce2ff2H
mov     DWORD PTR [esp+4], 2874      ; 00000b3aH
call    _f_add
mov     DWORD PTR [esp+4], eax
mov     DWORD PTR [esp+8], edx
mov     DWORD PTR [esp], OFFSET FLAT:LC0 ; "%lld\n"
call    _printf
add     esp, 28
ret

_f_sub:
mov     eax, DWORD PTR [esp+4]
mov     edx, DWORD PTR [esp+8]
sub     eax, DWORD PTR [esp+12]
sbb     edx, DWORD PTR [esp+16]
ret

```

Код GCC почти такой же.

## ARM

Листинг 1.378: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```

f_add PROC
    ADDS     r0,r0,r2
    ADC      r1,r1,r3
    BX       lr
    ENDP

f_sub PROC
    SUBS     r0,r0,r2
    SBC      r1,r1,r3
    BX       lr
    ENDP

f_add_test PROC
    PUSH     {r4,lr}
    LDR      r2,|L0.68| ; 0x75939f79
    LDR      r3,|L0.72| ; 0x00001555
    LDR      r0,|L0.76| ; 0x73ce2ff2
    LDR      r1,|L0.80| ; 0x00000b3a
    BL       f_add
    POP      {r4,lr}
    MOV      r2,r0
    MOV      r3,r1
    ADR      r0,|L0.84| ; "%I64d\n"
    B        __2printf
    ENDP

|L0.68|
DCD        0x75939f79
|L0.72|

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



L0.76	DCD	0x00001555
L0.80	DCD	0x73ce2ff2
L0.84	DCD	0x00000b3a
	DCB	"%I64d\n",0

Первое 64-битное значение передается в паре регистров R0 и R1, второе — в паре R2 и R3. В ARM также есть инструкция ADC (учитывающая флаг переноса) и SBC («subtract with carry» — вычесть с переносом). Важная вещь: когда младшие части слагаются/вычитаются, используются инструкции ADDS и SUBS с суффиксом -S. Суффикс -S означает «set flags» (установить флаги), а флаги (особенно флаг переноса) это то что однозначно нужно последующим инструкциями ADC/SBC. А иначе инструкции без суффикса -S здесь вполне бы подошли (ADD и SUB).

## MIPS

Листинг 1.379: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```
f_add:
; $a0 - старшая часть a
; $a1 - младшая часть a
; $a2 - старшая часть b
; $a3 - младшая часть b
        addu    $v1, $a3, $a1 ; суммировать младшие части
        addu    $a0, $a2, $a0 ; суммировать старшие части
; будет ли перенос сгенерирован во время суммирования младших частей?
; установить $v0 в 1, если да
        sltu    $v0, $v1, $a3
        jr      $ra
; прибавить 1 к старшей части результата, если перенос должен был быть
сгенерирован
        addu    $v0, $a0 ; branch delay slot
; $v0 - старшая часть результата
; $v1 - младшая часть результата

f_sub:
; $a0 - старшая часть a
; $a1 - младшая часть a
; $a2 - старшая часть b
; $a3 - младшая часть b
        subu    $v1, $a1, $a3 ; вычитать младшие части
        subu    $v0, $a0, $a2 ; вычитать старшие части
; будет ли перенос сгенерирован во время вычитания младших частей?
; установить $a0 в 1, если да
        sltu    $a1, $v1
        jr      $ra
; вычесть 1 из старшей части результата, если перенос должен был быть
сгенерирован
        subu    $v0, $a1 ; branch delay slot
; $v0 - старшая часть результата
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

; $v1 - младшая часть результата

f_add_test:

var_10      = -0x10
var_4       = -4

        lui      $gp, (__gnu_local_gp >> 16)
        addiu    $sp, -0x20
        la       $gp, (__gnu_local_gp & 0xFFFF)
        sw       $ra, 0x20+var_4($sp)
        sw       $gp, 0x20+var_10($sp)
        lui      $a1, 0x73CE
        lui      $a3, 0x7593
        li       $a0, 0xB3A
        li       $a3, 0x75939F79
        li       $a2, 0x1555
        jal      f_add
        li       $a1, 0x73CE2FF2
        lw       $gp, 0x20+var_10($sp)
        lui      $a0, ($LC0 >> 16) # "%lld\n"
        lw       $t9, (printf & 0xFFFF)($gp)
        lw       $ra, 0x20+var_4($sp)
        la       $a0, ($LC0 & 0xFFFF) # "%lld\n"
        move     $a3, $v1
        move     $a2, $v0
        jr       $t9
        addiu    $sp, 0x20

$LC0:    .ascii "%lld\n"<0>

```

В MIPS нет регистра флагов, так что эта информация не присутствует после исполнения арифметических операций.

Так что здесь нет инструкций как ADC или SBB в x86. Чтобы получить информацию о том, был бы выставлен флаг переноса, происходит сравнение (используя инструкцию SLTU), которая выставляет целевой регистр в 1 или 0.

Эта 1 или 0 затем прибавляется к итоговому результату, или вычитается.

### 1.34.3. Умножение, деление

```

#include <stdint.h>

uint64_t f_mul (uint64_t a, uint64_t b)
{
    return a*b;
};

uint64_t f_div (uint64_t a, uint64_t b)
{
    return a/b;
};

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
uint64_t f_rem (uint64_t a, uint64_t b)
{
    return a % b;
};
```

**x86**

Листинг 1.380: Оптимизирующий MSVC 2013 /Ob1

```
_a$ = 8 ; size = 8
_b$ = 16 ; size = 8
_f_mul PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    mov     eax, DWORD PTR _b$[ebp+4]
    push    eax
    mov     ecx, DWORD PTR _b$[ebp]
    push    ecx
    mov     edx, DWORD PTR _a$[ebp+4]
    push    edx
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    push    eax
    call    __allmul ; long long multiplication (умножение значений типа
long long)
    pop     ebp
    ret     0
_f_mul ENDP

_a$ = 8 ; size = 8
_b$ = 16 ; size = 8
_f_div PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    mov     eax, DWORD PTR _b$[ebp+4]
    push    eax
    mov     ecx, DWORD PTR _b$[ebp]
    push    ecx
    mov     edx, DWORD PTR _a$[ebp+4]
    push    edx
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    push    eax
    call    __aulldiv ; unsigned long long division (деление беззнаковых
значений типа long long)
    pop     ebp
    ret     0
_f_div ENDP

_a$ = 8 ; size = 8
_b$ = 16 ; size = 8
_f_rem PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    mov     eax, DWORD PTR _b$[ebp+4]
    push    eax
    mov     ecx, DWORD PTR _b$[ebp]
    push    ecx
    mov     edx, DWORD PTR _a$[ebp+4]
    push    edx
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    push    eax
    call    __aullrem ; unsigned long long remainder (вычисление
    беззнакового остатка)
    pop     ebp
    ret     0
_f_rem    ENDP

```

Умножение и деление — это более сложная операция, так что обычно, компилятор встраивает вызовы библиотечных функций, делающих это.

Значение этих библиотечных функций, здесь: [.5](#) (стр. [1330](#)).

Листинг 1.381: Оптимизирующий GCC 4.8.1 -fno-inline

```

_f_mul:
    push    ebx
    mov     edx, DWORD PTR [esp+8]
    mov     eax, DWORD PTR [esp+16]
    mov     ebx, DWORD PTR [esp+12]
    mov     ecx, DWORD PTR [esp+20]
    imul    ebx, eax
    imul    ecx, edx
    mul     edx
    add     ecx, ebx
    add     edx, ecx
    pop     ebx
    ret

_f_div:
    sub     esp, 28
    mov     eax, DWORD PTR [esp+40]
    mov     edx, DWORD PTR [esp+44]
    mov     DWORD PTR [esp+8], eax
    mov     eax, DWORD PTR [esp+32]
    mov     DWORD PTR [esp+12], edx
    mov     edx, DWORD PTR [esp+36]
    mov     DWORD PTR [esp], eax
    mov     DWORD PTR [esp+4], edx
    call    __udivdi3 ; unsigned division (беззнаковое деление)
    add     esp, 28
    ret

_f_rem:
    sub     esp, 28
    mov     eax, DWORD PTR [esp+40]
    mov     edx, DWORD PTR [esp+44]
    mov     DWORD PTR [esp+8], eax
    mov     eax, DWORD PTR [esp+32]

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

mov     DWORD PTR [esp+12], edx
mov     edx, DWORD PTR [esp+36]
mov     DWORD PTR [esp], eax
mov     DWORD PTR [esp+4], edx
call    __umoddi3 ; unsigned modulo (беззнаковый остаток)
add     esp, 28
ret

```

GCC делает почти то же самое, тем не менее, встраивает код умножения прямо в функцию, посчитав что так будет эффективнее. У GCC другие имена библиотечных функций: [.4](#) (стр. [1330](#)).

## ARM

Keil для режима Thumb вставляет вызовы библиотечных функций:

Листинг 1.382: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

```

||f_mul|| PROC
    PUSH     {r4,lr}
    BL       __aeabi_lmul
    POP      {r4,pc}
    ENDP

||f_div|| PROC
    PUSH     {r4,lr}
    BL       __aeabi_udivmod
    POP      {r4,pc}
    ENDP

||f_rem|| PROC
    PUSH     {r4,lr}
    BL       __aeabi_udivmod
    MOVS     r0,r2
    MOVS     r1,r3
    POP      {r4,pc}
    ENDP

```

Keil для режима ARM, тем не менее, может сгенерировать код для умножения 64-битных чисел:

Листинг 1.383: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```

||f_mul|| PROC
    PUSH     {r4,lr}
    UMULL    r12,r4,r0,r2
    MLA      r1,r2,r1,r4
    MLA      r1,r0,r3,r1
    MOV      r0,r12
    POP      {r4,pc}
    ENDP

||f_div|| PROC

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

        PUSH    {r4,lr}
        BL      __aeabi_uldivmod
        POP     {r4,pc}
    ENDP

||f_rem|| PROC
    PUSH    {r4,lr}
    BL      __aeabi_uldivmod
    MOV     r0,r2
    MOV     r1,r3
    POP     {r4,pc}
    ENDP

```

## MIPS

Оптимизирующий GCC для MIPS может генерировать код для 64-битного умножения, но для 64-битного деления приходится вызывать библиотечную функцию:

Листинг 1.384: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```

f_mul:
    mult     $a2, $a1
    mflo     $v0
    or       $at, $zero ; NOP
    or       $at, $zero ; NOP
    mult     $a0, $a3
    mflo     $a0
    addu     $v0, $a0
    or       $at, $zero ; NOP
    multu    $a3, $a1
    mfhi     $a2
    mflo     $v1
    jr       $ra
    addu     $v0, $a2

f_div:
var_10 = -0x10
var_4  = -4

    lui      $gp, (__gnu_local_gp >> 16)
    addiu    $sp, -0x20
    la       $gp, (__gnu_local_gp & 0xFFFF)
    sw       $ra, 0x20+var_4($sp)
    sw       $gp, 0x20+var_10($sp)
    lw       $t9, (__udivdi3 & 0xFFFF)($gp)
    or       $at, $zero
    jalr     $t9
    or       $at, $zero
    lw       $ra, 0x20+var_4($sp)
    or       $at, $zero
    jr       $ra

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        addiu    $sp, 0x20

f_rem:

var_10 = -0x10
var_4  = -4

        lui     $gp, (__gnu_local_gp >> 16)
        addiu   $sp, -0x20
        la      $gp, (__gnu_local_gp & 0xFFFF)
        sw      $ra, 0x20+var_4($sp)
        sw      $gp, 0x20+var_10($sp)
        lw      $t9, (__umoddi3 & 0xFFFF)($gp)
        or      $at, $zero
        jalr    $t9
        or      $at, $zero
        lw      $ra, 0x20+var_4($sp)
        or      $at, $zero
        jr      $ra
        addiu   $sp, 0x20

```

Тут также много [NOP](#)-ов, это возможно заполнение delay slot-ов после инструкции умножения (она ведь работает медленнее прочих инструкций).

#### 1.34.4. Сдвиг вправо

```

#include <stdint.h>

uint64_t f (uint64_t a)
{
    return a>>7;
};

```

### x86

Листинг 1.385: Оптимизирующий MSVC 2012 /Ob1

```

_a$ = 8          ; size = 8
_f PROC
    mov     eax, DWORD PTR _a$[esp-4]
    mov     edx, DWORD PTR _a$[esp]
    shrd    eax, edx, 7
    shr     edx, 7
    ret     0
_f ENDP

```

Листинг 1.386: Оптимизирующий GCC 4.8.1 -fno-inline

```

_f:
    mov     edx, DWORD PTR [esp+8]
    mov     eax, DWORD PTR [esp+4]

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```
shrd    eax, edx, 7
shr     edx, 7
ret
```

Сдвиг происходит также в две операции: в начале сдвигается младшая часть, затем старшая. Но младшая часть сдвигается при помощи инструкции SHRD, она сдвигает значение в EAX на 7 бит, но подтягивает новые биты из EDX, т.е. из старшей части. Другими словами, 64-битное значение из пары регистров EDX:EAX, как одно целое, сдвигается на 7 бит и младшие 32 бита результата сохраняются в EAX. Старшая часть сдвигается куда более популярной инструкцией SHR: действительно, ведь освободившиеся биты в старшей части нужно просто заполнить нулями.

## ARM

В ARM нет такой инструкции как SHRD в x86, так что компилятору Keil приходится всё это делать, используя простые сдвиги и операции «ИЛИ»:

Листинг 1.387: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```
||f|| PROC
    LSR    r0, r0, #7
    ORR    r0, r0, r1, LSL #25
    LSR    r1, r1, #7
    BX     lr
ENDP
```

Листинг 1.388: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

```
||f|| PROC
    LSLS   r2, r1, #25
    LSRS   r0, r0, #7
    ORRS   r0, r0, r2
    LSRS   r1, r1, #7
    BX     lr
ENDP
```

## MIPS

GCC для MIPS реализует тот же алгоритм, что сделал Keil для режима Thumb:

Листинг 1.389: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```
f:
    sll    $v0, $a0, 25
    srl    $v1, $a1, 7
    or     $v1, $v0, $v1
    jr     $ra
    srl    $v0, $a0, 7
```



### 1.34.5. Конвертирование 32-битного значения в 64-битное

```
#include <stdint.h>

int64_t f (int32_t a)
{
    return a;
};
```

#### x86

Листинг 1.390: Оптимизирующий MSVC 2012

```
_a$ = 8
_f    PROC
      mov     eax, DWORD PTR _a$[esp-4]
      cdq
      ret     0
_f    ENDP
```

Здесь появляется необходимость расширить 32-битное знаковое значение в 64-битное знаковое.

Конвертировать беззнаковые значения очень просто: нужно просто выставить в 0 все биты в старшей части. Но для знаковых типов это не подходит: знак числа должен быть скопирован в старшую часть числа-результата. Здесь это делает инструкция CDQ, она берет входное значение в EAX, расширяет его до 64-битного, и оставляет его в паре регистров EDX:EAX. Иными словами, инструкция CDQ узнает знак числа в EAX (просто берет самый старший бит в EAX) и в зависимости от этого, выставляет все 32 бита в EDX в 0 или в 1. Её работа в каком-то смысле напоминает работу инструкции MOVSX.

#### ARM

Листинг 1.391: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```
||f|| PROC
      ASR     r1,r0,#31
      BX      lr
      ENDP
```

Keil для ARM работает иначе: он просто сдвигает (арифметически) входное значение на 31 бит вправо. Как мы знаем, бит знака это **MSB**, и арифметический сдвиг копирует бит знака в «появляющихся» битах.

Так что после инструкции ASR r1,r0,#31, R1 будет содержать 0xFFFFFFFF если входное значение было отрицательным, или 0 в противном случае. R1 содержит старшую часть возвращаемого 64-битного значения. Другими словами, этот код просто копирует **MSB** (бит знака) из входного значения в R0 во все биты старшей 32-битной части итогового 64-битного значения.

## MIPS

GCC для MIPS делает то же, что сделал Keil для режима ARM:

Листинг 1.392: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```
f:
    sra    $v0, $a0, 31
    jr     $ra
    move   $v1, $a0
```

## 1.35. Случай со структурой LARGE\_INTEGER

Представьте: конец 1980-х, вы Microsoft, и вы разрабатываете новую *серьезную ОС* (Windows NT), которая будет конкурировать с Юниксами. Целевые платформы это и 32-битные и 64-битные процессоры. И вам нужен 64-битный целочисленный тип для самых разных целей, начиная со структуры FILETIME<sup>169</sup>.

Проблема: пока еще не все компиляторы с Си/Си++ поддерживают 64-битные целочисленные (это конец 1980-х). Конечно, это изменится в (ближайшем) будущем, но не сейчас. Что вы будете делать?

Во время чтения, попробуйте остановиться (и/или закрыть эту книгу) и подумать, как вы можете решить эту проблему.

---

<sup>169</sup><https://docs.microsoft.com/en-us/windows/desktop/api/minwinbase/ns-minwinbase-filetime>

И вот что сделали в Microsoft, что-то вроде этого<sup>170</sup>:

```
union ULARGE_INTEGER
{
    struct backward_compatibility
    {
        DWORD LowPart;
        DWORD HighPart;
    };
#ifdef NEW_FANCY_COMPILER_SUPPORTING_64_BIT
    ULONGLONG QuadPart;
#endif
};
```

Это кусок из 8-и байт, к которому можно обратиться через 64-битное целочисленное QuadPart (если скомпилировано новым компилятором), или используя два 32-битных целочисленных (если скомпилировано старым компилятором).

Поле QuadPart просто отсутствует здесь, если компилируется старым компилятором.

Порядок существенен: первое поле (LowPart) транслируется в младшие 4 байта 64-битного значения, второе поле (HighPart) — в старшие 4 байта.

В Microsoft также добавили ф-ции для арифметических операций, в той же манере, что уже было описано ранее: [1.34](#) (стр. [506](#)).

Вот что можно найти в утекших исходных файлах Windows 2000:

#### Листинг 1.393: Архитектура i386

```
;++
;
; LARGE_INTEGER
; RtlLargeIntegerAdd (
; IN LARGE_INTEGER Addend1,
; IN LARGE_INTEGER Addend2
; )
;
; Routine Description:
;
; This function adds a signed large integer to a signed large integer and
; returns the signed large integer result.
;
; Arguments:
;
; (TOS+4) = Addend1 - first addend value
; (TOS+12) = Addend2 - second addend value
;
; Return Value:
;
; The large integer result is stored in (edx:eax)
;
; --
```

<sup>170</sup>Это не копипаста, я сам это написал

```

cPublicProc _RtlLargeIntegerAdd ,4
cPublicFpo 4,0

    mov     eax,[esp]+4           ; (eax)=add1.low
    add     eax,[esp]+12         ; (eax)=sum.low
    mov     edx,[esp]+8          ; (edx)=add1.hi
    adc     edx,[esp]+16         ; (edx)=sum.hi
    stdRET     _RtlLargeIntegerAdd

stdENDP _RtlLargeIntegerAdd

```

Листинг 1.394: Архитектура MIPS

```

LEAF_ENTRY(RtlLargeIntegerAdd)

    lw      t0,4 * 4(sp)         // get low part of addend2 value
    lw      t1,4 * 5(sp)         // get high part of addend2 value
    addu    t0,t0,a2             // add low parts of large integer
    addu    t1,t1,a3             // add high parts of large integer
    sltu    t2,t0,a2             // generate carry from low part
    addu    t1,t1,t2             // add carry to high part
    sw      t0,0(a0)             // store low part of result
    sw      t1,4(a0)             // store high part of result
    move    v0,a0                // set function return register
    j       ra                   // return

.end      RtlLargeIntegerAdd

```

Теперь две 64-битных архитектуры:

Листинг 1.395: Архитектура Itanium

```

LEAF_ENTRY(RtlLargeIntegerAdd)

    add     v0 = a0, a1          // add both quadword ↵
↵ arguments
    LEAF_RETURN

    LEAF_EXIT(RtlLargeIntegerAdd)

```

Листинг 1.396: Архитектура DEC Alpha

```

LEAF_ENTRY(RtlLargeIntegerAdd)

    addq    a0, a1, v0           // add both quadword arguments
    ret     zero, (ra)           // return

.end      RtlLargeIntegerAdd

```

В Itanium и DEC Alpha не нужно использовать 32-битные инструкции, потому что уже есть 64-битные.

И вот что можно найти в Windows Research Kernel:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

DECLSPEC_DEPRECATED_DDK          // Use native __int64 math
__inline
LARGE_INTEGER
NTAPI
RtlLargeIntegerAdd (
    LARGE_INTEGER Addend1,
    LARGE_INTEGER Addend2
)
{
    LARGE_INTEGER Sum;

    Sum.QuadPart = Addend1.QuadPart + Addend2.QuadPart;
    return Sum;
}

```

Все эти ф-ции могут быть убраны (в будущем), но сейчас они работают с полем QuadPart. Если этот фрагмент кода будет скомпилирован современным 32-битным компилятором (поддерживающем 64-битные целочисленные), он сгенерирует два 32-битных сложения. С этого момента, поля LowPart/HighPart можно убрать из структуры LARGE\_INTEGER.

Нужно ли использовать такую технику сегодня? Вероятно нет, но если кому-то вдруг понадобится 128-битный тип целочисленных, вы можете его сделать точно так же.

Так же, нужно сказать, это работает благодаря порядку байт *little-endian* (2.8 (стр. 599)) (все архитектуры под которые разрабатывалась Windows NT, *little-endian*). Этот трюк не сработает на *big-endian*-архитектуре.

## 1.36. SIMD

**SIMD** это акроним: *Single Instruction, Multiple Data*.

Как можно судить по названию, это обработка множества данных исполняя только одну инструкцию.

Как и **FPU**, эта подсистема процессора выглядит так же отдельным процессором внутри x86.

SIMD в x86 начался с MMX. Появилось 8 64-битных регистров MM0-MM7.

Каждый MMX-регистр может содержать 2 32-битных значения, 4 16-битных или же 8 байт. Например, складывая значения двух MMX-регистров, можно складывать одновременно 8 8-битных значений.

Простой пример, это некий графический редактор, который хранит открытое изображение как двумерный массив. Когда пользователь меняет яркость изображения, редактору нужно, например, прибавить некий коэффициент ко всем пикселям, или отнять. Для простоты можно представить, что изображение у нас бело-серо-черное и каждый пиксель занимает один байт, то с помощью MMX можно менять яркость сразу у восьми пикселей.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Кстати, вот причина почему в SIMD присутствуют инструкции с *насыщением* (*saturation*).

Когда пользователь в графическом редакторе изменяет яркость, переполнение и антипереполнение (*underflow*) не нужны, так что в SIMD имеются, например, инструкции сложения, которые ничего не будут прибавлять если максимальное значение уже достигнуто, итд.

Когда MMX только появилось, эти регистры на самом деле располагались в FPU-регистрах. Можно было использовать либо FPU либо MMX в одно и то же время. Можно подумать, что Intel решило немного сэкономить на транзисторах, но на самом деле причина такого симбиоза проще — более старая ОС не знающая о дополнительных регистрах процессора не будет сохранять их во время переключения задач, а вот регистры FPU сохранять будет. Таким образом, процессор с MMX + старая ОС + задача, использующая возможности MMX = все это может работать вместе.

SSE — это расширение регистров до 128 бит, теперь уже отдельно от FPU.

AVX — расширение регистров до 256 бит.

Немного о практическом применении.

Конечно же, это копирование блоков в памяти (*memsru*), сравнение (*memsrr*), и подобное.

Еще пример: имеется алгоритм шифрования DES, который берет 64-битный блок, 56-битный ключ, шифрует блок с ключом и образуется 64-битный результат. Алгоритм DES можно легко представить в виде очень большой электронной цифровой схемы, с проводами, элементами И, ИЛИ, НЕ.

Идея *bitslice* DES<sup>171</sup> — это обработка сразу группы блоков и ключей одновременно. Скажем, на x86 переменная типа *unsigned int* вмещает в себе 32 бита, так что там можно хранить промежуточные результаты сразу для 32-х блоков-ключей, используя 64+56 переменных типа *unsigned int*.

Существует утилита для перебора паролей/хешей Oracle RDBMS (которые основаны на алгоритме DES), реализующая алгоритм *bitslice* DES для SSE2 и AVX — и теперь возможно шифровать одновременно 128 или 256 блоков-ключей:

[http://conus.info/utils/ops\\_SIMD/](http://conus.info/utils/ops_SIMD/)

### 1.36.1. Векторизация

Векторизация<sup>172</sup> это когда у вас есть цикл, который берет на вход несколько массивов и выдает, например, один массив данных. Тело цикла берет некоторые элементы из входных массивов, что-то делает с ними и помещает в выходной. Векторизация — это обрабатывать несколько элементов одновременно.

Векторизация — это не самая новая технология: автор сих строк видел её по крайней мере на линейке суперкомпьютеров Cray Y-MP от 1988, когда работал

<sup>171</sup><http://www.darkside.com.au/bitslice/>

<sup>172</sup>Wikipedia: *vectorization*

на его версии-«лайт» Cray Y-MP EL <sup>173</sup>.

Например:

```
for (i = 0; i < 1024; i++)
{
    C[i] = A[i]*B[i];
}
```

Этот фрагмент кода берет элементы из A и B, перемножает и сохраняет результат в C.

Если представить, что каждый элемент массива — это 32-битный *int*, то их можно загружать сразу по 4 из A в 128-битный XMM-регистр, из B в другой XMM-регистр и выполнив инструкцию *PMULLD* (*Перемножить запакованные знаковые DWORD и сохранить младшую часть результата*) и *PMULHW* (*Перемножить запакованные знаковые DWORD и сохранить старшую часть результата*), можно получить 4 64-битных [произведения](#) сразу.

Таким образом, тело цикла исполняется  $1024/4$  раза вместо 1024, что в 4 раза меньше, и, конечно, быстрее.

### Пример сложения

Некоторые компиляторы умеют делать автоматическую векторизацию в простых случаях, например, Intel C++ <sup>174</sup>.

Вот очень простая функция:

```
int f (int sz, int *ar1, int *ar2, int *ar3)
{
    for (int i=0; i<sz; i++)
        ar3[i]=ar1[i]+ar2[i];

    return 0;
};
```

### Intel C++

Компилируем её при помощи Intel C++ 11.1.051 win32:

```
icl intel.cpp /QaxSSE2 /Faintel.asm /Ox
```

Имеем такое (в [IDA](#)):

```
; int __cdecl f(int, int *, int *, int *)
                public ?f@@YAHHPAH00@Z
?f@@YAHHPAH00@Z proc near
```

<sup>173</sup>Удаленно. Он находится в музее суперкомпьютеров: <http://www.cray-cyber.org>

<sup>174</sup>Еще о том, как Intel C++ умеет автоматически векторизовать циклы: [Excerpt: Effective Automatic Vectorization](#)

```

var_10 = dword ptr -10h
sz      = dword ptr 4
ar1     = dword ptr 8
ar2     = dword ptr 0Ch
ar3     = dword ptr 10h

        push    edi
        push    esi
        push    ebx
        push    esi
        mov     edx, [esp+10h+sz]
        test    edx, edx
        jle     loc_15B
        mov     eax, [esp+10h+ar3]
        cmp     edx, 6
        jle     loc_143
        cmp     eax, [esp+10h+ar2]
        jbe     short loc_36
        mov     esi, [esp+10h+ar2]
        sub     esi, eax
        lea     ecx, ds:0[edx*4]
        neg     esi
        cmp     ecx, esi
        jbe     short loc_55

loc_36: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+21
        cmp     eax, [esp+10h+ar2]
        jnb     loc_143
        mov     esi, [esp+10h+ar2]
        sub     esi, eax
        lea     ecx, ds:0[edx*4]
        cmp     esi, ecx
        jb      loc_143

loc_55: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+34
        cmp     eax, [esp+10h+ar1]
        jbe     short loc_67
        mov     esi, [esp+10h+ar1]
        sub     esi, eax
        neg     esi
        cmp     ecx, esi
        jbe     short loc_7F

loc_67: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+59
        cmp     eax, [esp+10h+ar1]
        jnb     loc_143
        mov     esi, [esp+10h+ar1]
        sub     esi, eax
        cmp     esi, ecx
        jb      loc_143

loc_7F: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+65
        mov     edi, eax          ; edi = ar3

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

    and     edi, 0Fh      ; ar3 выровнен по 16-байтной границе?
    jz      short loc_9A  ; да
    test    edi, 3
    jnz     loc_162
    neg     edi
    add     edi, 10h
    shr     edi, 2

loc_9A: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+84
    lea     ecx, [edi+4]
    cmp     edx, ecx
    jl      loc_162
    mov     ecx, edx
    sub     ecx, edi
    and     ecx, 3
    neg     ecx
    add     ecx, edx
    test    edi, edi
    jbe     short loc_D6
    mov     ebx, [esp+10h+ar2]
    mov     [esp+10h+var_10], ecx
    mov     ecx, [esp+10h+ar1]
    xor     esi, esi

loc_C1: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+CD
    mov     edx, [ecx+esi*4]
    add     edx, [ebx+esi*4]
    mov     [eax+esi*4], edx
    inc     esi
    cmp     esi, edi
    jb      short loc_C1
    mov     ecx, [esp+10h+var_10]
    mov     edx, [esp+10h+sz]

loc_D6: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+B2
    mov     esi, [esp+10h+ar2]
    lea     esi, [esi+edi*4] ; ar2+i*4 выровнен по 16-байтной границе?
    test    esi, 0Fh
    jz      short loc_109  ; да!
    mov     ebx, [esp+10h+ar1]
    mov     esi, [esp+10h+ar2]

loc_ED: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+105
    movdqu  xmm1, xmmword ptr [ebx+edi*4] ; ar1+i*4
    movdqu  xmm0, xmmword ptr [esi+edi*4] ; ar2+i*4 не выровнен по
16-байтной границе, так что загружаем это в XMM0
    paddb   xmm1, xmm0
    movdqa  xmmword ptr [eax+edi*4], xmm1 ; ar3+i*4
    add     edi, 4
    cmp     edi, ecx
    jb      short loc_ED
    jmp     short loc_127

loc_109: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+E3

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        mov     ebx, [esp+10h+ar1]
        mov     esi, [esp+10h+ar2]

loc_111: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+125
        movdqu  xmm0, xmmword ptr [ebx+edi*4]
        padd    xmm0, xmmword ptr [esi+edi*4]
        movdqa  xmmword ptr [eax+edi*4], xmm0
        add     edi, 4
        cmp     edi, ecx
        jb      short loc_111

loc_127: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+107
        ; f(int,int *,int *,int *)+164
        cmp     ecx, edx
        jnb     short loc_15B
        mov     esi, [esp+10h+ar1]
        mov     edi, [esp+10h+ar2]

loc_133: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+13F
        mov     ebx, [esi+ecx*4]
        add     ebx, [edi+ecx*4]
        mov     [eax+ecx*4], ebx
        inc     ecx
        cmp     ecx, edx
        jb      short loc_133
        jmp     short loc_15B

loc_143: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+17
        ; f(int,int *,int *,int *)+3A ...
        mov     esi, [esp+10h+ar1]
        mov     edi, [esp+10h+ar2]
        xor     ecx, ecx

loc_14D: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+159
        mov     ebx, [esi+ecx*4]
        add     ebx, [edi+ecx*4]
        mov     [eax+ecx*4], ebx
        inc     ecx
        cmp     ecx, edx
        jb      short loc_14D

loc_15B: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+A
        ; f(int,int *,int *,int *)+129 ...
        xor     eax, eax
        pop     ecx
        pop     ebx
        pop     esi
        pop     edi
        retn

loc_162: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+8C
        ; f(int,int *,int *,int *)+9F
        xor     ecx, ecx

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    jmp     short loc_127
?f@@YAHHPAH00@Z endp

```

Инструкции, имеющие отношение к SSE2 это:

- **MOVDQU** (*Move Unaligned Double Quadword*) — она просто загружает 16 байт из памяти в XMM-регистр.
- **PADDQ** (*Add Packed Integers*) — складывает сразу 4 пары 32-битных чисел и оставляет в первом операнде результат. Кстати, если произойдет переполнение, то исключения не произойдет и никакие флаги не установятся, запишутся просто младшие 32 бита результата. Если один из операндов **PADDQ** — адрес значения в памяти, то требуется чтобы адрес был выровнен по 16-байтной границе. Если он не выровнен, произойдет исключение.
- **MOVDAQ** (*Move Aligned Double Quadword*) — тоже что и **MOVDQU**, только подразумевает что адрес в памяти выровнен по 16-байтной границе. Если он не выровнен, произойдет исключение. **MOVDAQ** работает быстрее чем **MOVDQU**, но требует вышеозначенного.

Итак, эти SSE2-инструкции исполняются только в том случае если еще осталось просуммировать 4 пары переменных типа *int* плюс если указатель *ar3* выровнен по 16-байтной границе.

Более того, если еще и *ar2* выровнен по 16-байтной границе, то будет выполняться этот фрагмент кода:

```

movdqu xmm0, xmmword ptr [ebx+edi*4] ; ar1+i*4
paddq  xmm0, xmmword ptr [esi+edi*4] ; ar2+i*4
movdqa xmmword ptr [eax+edi*4], xmm0 ; ar3+i*4

```

А иначе, значение из *ar2* загрузится в **XMM0** используя инструкцию **MOVDQU**, которая не требует выровненного указателя, зато может работать чуть медленнее:

```

movdqu xmm1, xmmword ptr [ebx+edi*4] ; ar1+i*4
movdqu xmm0, xmmword ptr [esi+edi*4] ; ar2+i*4 не выровнен по 16-байтной
границе, так что загружаем это в XMM0
paddq  xmm1, xmm0
movdqa xmmword ptr [eax+edi*4], xmm1 ; ar3+i*4

```

А во всех остальных случаях, будет исполняться код, который был бы, как если бы не была включена поддержка SSE2.

## GCC

Но и GCC умеет кое-что векторизировать<sup>175</sup>, если компилировать с опциями **-O3** и включить поддержку SSE2: **-msse2**.

Вот что вышло (GCC 4.4.1):

<sup>175</sup>Подробнее о векторизации в GCC: <http://gcc.gnu.org/projects/tree-ssa/vectorization.html>

```

; f(int, int *, int *, int *)
      public _ZlfiPiS_S_
_ZlfiPiS_S_ proc near

var_18      = dword ptr -18h
var_14      = dword ptr -14h
var_10      = dword ptr -10h
arg_0       = dword ptr  8
arg_4       = dword ptr  0Ch
arg_8       = dword ptr  10h
arg_C       = dword ptr  14h

      push    ebp
      mov     ebp, esp
      push    edi
      push    esi
      push    ebx
      sub     esp, 0Ch
      mov     ecx, [ebp+arg_0]
      mov     esi, [ebp+arg_4]
      mov     edi, [ebp+arg_8]
      mov     ebx, [ebp+arg_C]
      test    ecx, ecx
      jle     short loc_80484D8
      cmp     ecx, 6
      lea     eax, [ebx+10h]
      ja      short loc_80484E8

loc_80484C1: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+4B
              ; f(int,int *,int *,int *)+61 ...
      xor     eax, eax
      nop
      lea     esi, [esi+0]

loc_80484C8: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+36
      mov     edx, [edi+eax*4]
      add     edx, [esi+eax*4]
      mov     [ebx+eax*4], edx
      add     eax, 1
      cmp     eax, ecx
      jnz     short loc_80484C8

loc_80484D8: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+17
              ; f(int,int *,int *,int *)+A5
      add     esp, 0Ch
      xor     eax, eax
      pop     ebx
      pop     esi
      pop     edi
      pop     ebp
      retn

      align 8

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

loc_80484E8: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+1F
            test    bl, 0Fh
            jnz     short loc_80484C1
            lea     edx, [esi+10h]
            cmp     ebx, edx
            jbe     loc_8048578

loc_80484F8: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+E0
            lea     edx, [edi+10h]
            cmp     ebx, edx
            ja      short loc_8048503
            cmp     edi, eax
            jbe     short loc_80484C1

loc_8048503: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+5D
            mov     eax, ecx
            shr     eax, 2
            mov     [ebp+var_14], eax
            shl     eax, 2
            test    eax, eax
            mov     [ebp+var_10], eax
            jz      short loc_8048547
            mov     [ebp+var_18], ecx
            mov     ecx, [ebp+var_14]
            xor     eax, eax
            xor     edx, edx
            nop

loc_8048520: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+9B
            movdqu  xmm1, xmmword ptr [edi+eax]
            movdqu  xmm0, xmmword ptr [esi+eax]
            add     edx, 1
            paddb   xmm0, xmm1
            movdqa  xmmword ptr [ebx+eax], xmm0
            add     eax, 10h
            cmp     edx, ecx
            jb      short loc_8048520
            mov     ecx, [ebp+var_18]
            mov     eax, [ebp+var_10]
            cmp     ecx, eax
            jz      short loc_80484D8

loc_8048547: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+73
            lea     edx, ds:0[eax*4]
            add     esi, edx
            add     edi, edx
            add     ebx, edx
            lea     esi, [esi+0]

loc_8048558: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+CC
            mov     edx, [edi]
            add     eax, 1

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        add     edi, 4
        add     edx, [esi]
        add     esi, 4
        mov     [ebx], edx
        add     ebx, 4
        cmp     ecx, eax
        jg      short loc_8048558
        add     esp, 0Ch
        xor     eax, eax
        pop     ebx
        pop     esi
        pop     edi
        pop     ebp
        retn

loc_8048578: ; CODE XREF: f(int,int *,int *,int *)+52
        cmp     eax, esi
        jnb     loc_80484C1
        jmp     loc_80484F8
_Z1fiPiS_S_ endp

```

Почти то же самое, хотя и не так дотошно, как Intel C++.

### Пример копирования блоков

Вернемся к простому примеру memcpy() ([1.22.2](#) (стр. 254)):

```

#include <stdio.h>

void my_memcpy (unsigned char* dst, unsigned char* src, size_t cnt)
{
    size_t i;
    for (i=0; i<cnt; i++)
        dst[i]=src[i];
};

```

И вот что делает оптимизирующий GCC 4.9.1:

Листинг 1.397: Оптимизирующий GCC 4.9.1 x64

```

my_memcpy:
; RDI = адрес назначения
; RSI = исходный адрес
; RDX = размер блока
        test    rdx, rdx
        je      .L41
        lea     rax, [rdi+16]
        cmp     rsi, rax
        lea     rax, [rsi+16]
        setae   cl
        cmp     rdi, rax
        setae   al
        or      cl, al

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```
je      .L13
cmp     rdx, 22
jbe     .L13
mov     rcx, rsi
push    rbp
push    rbx
neg     rcx
and     ecx, 15
cmp     rcx, rdx
cmova   rcx, rdx
xor     eax, eax
test    rcx, rcx
je      .L4
movzx   eax, BYTE PTR [rsi]
cmp     rcx, 1
mov     BYTE PTR [rdi], al
je      .L15
movzx   eax, BYTE PTR [rsi+1]
cmp     rcx, 2
mov     BYTE PTR [rdi+1], al
je      .L16
movzx   eax, BYTE PTR [rsi+2]
cmp     rcx, 3
mov     BYTE PTR [rdi+2], al
je      .L17
movzx   eax, BYTE PTR [rsi+3]
cmp     rcx, 4
mov     BYTE PTR [rdi+3], al
je      .L18
movzx   eax, BYTE PTR [rsi+4]
cmp     rcx, 5
mov     BYTE PTR [rdi+4], al
je      .L19
movzx   eax, BYTE PTR [rsi+5]
cmp     rcx, 6
mov     BYTE PTR [rdi+5], al
je      .L20
movzx   eax, BYTE PTR [rsi+6]
cmp     rcx, 7
mov     BYTE PTR [rdi+6], al
je      .L21
movzx   eax, BYTE PTR [rsi+7]
cmp     rcx, 8
mov     BYTE PTR [rdi+7], al
je      .L22
movzx   eax, BYTE PTR [rsi+8]
cmp     rcx, 9
mov     BYTE PTR [rdi+8], al
je      .L23
movzx   eax, BYTE PTR [rsi+9]
cmp     rcx, 10
mov     BYTE PTR [rdi+9], al
je      .L24
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

movzx    eax, BYTE PTR [rsi+10]
cmp      rcx, 11
mov      BYTE PTR [rdi+10], al
je       .L25
movzx    eax, BYTE PTR [rsi+11]
cmp      rcx, 12
mov      BYTE PTR [rdi+11], al
je       .L26
movzx    eax, BYTE PTR [rsi+12]
cmp      rcx, 13
mov      BYTE PTR [rdi+12], al
je       .L27
movzx    eax, BYTE PTR [rsi+13]
cmp      rcx, 15
mov      BYTE PTR [rdi+13], al
jne      .L28
movzx    eax, BYTE PTR [rsi+14]
mov      BYTE PTR [rdi+14], al
mov      eax, 15
.L4:
mov      r10, rdx
lea      r9, [rdx-1]
sub      r10, rcx
lea      r8, [r10-16]
sub      r9, rcx
shr      r8, 4
add      r8, 1
mov      r11, r8
sal      r11, 4
cmp      r9, 14
jbe      .L6
lea      rbp, [rsi+rcx]
xor      r9d, r9d
add      rcx, rdi
xor      ebx, ebx
.L7:
movdqa   xmm0, XMMWORD PTR [rbp+0+r9]
add      rbx, 1
movups   XMMWORD PTR [rcx+r9], xmm0
add      r9, 16
cmp      rbx, r8
jb       .L7
add      rax, r11
cmp      r10, r11
je       .L1
.L6:
movzx    ecx, BYTE PTR [rsi+rax]
mov      BYTE PTR [rdi+rax], cl
lea      rcx, [rax+1]
cmp      rdx, rcx
jbe      .L1
movzx    ecx, BYTE PTR [rsi+1+rax]
mov      BYTE PTR [rdi+1+rax], cl

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!



```

lea    rcx, [rax+2]
cmp    rdx, rcx
jbe    .L1
movzx  ecx, BYTE PTR [rsi+2+rax]
mov    BYTE PTR [rdi+2+rax], cl
lea    rcx, [rax+3]
cmp    rdx, rcx
jbe    .L1
movzx  ecx, BYTE PTR [rsi+3+rax]
mov    BYTE PTR [rdi+3+rax], cl
lea    rcx, [rax+4]
cmp    rdx, rcx
jbe    .L1
movzx  ecx, BYTE PTR [rsi+4+rax]
mov    BYTE PTR [rdi+4+rax], cl
lea    rcx, [rax+5]
cmp    rdx, rcx
jbe    .L1
movzx  ecx, BYTE PTR [rsi+5+rax]
mov    BYTE PTR [rdi+5+rax], cl
lea    rcx, [rax+6]
cmp    rdx, rcx
jbe    .L1
movzx  ecx, BYTE PTR [rsi+6+rax]
mov    BYTE PTR [rdi+6+rax], cl
lea    rcx, [rax+7]
cmp    rdx, rcx
jbe    .L1
movzx  ecx, BYTE PTR [rsi+7+rax]
mov    BYTE PTR [rdi+7+rax], cl
lea    rcx, [rax+8]
cmp    rdx, rcx
jbe    .L1
movzx  ecx, BYTE PTR [rsi+8+rax]
mov    BYTE PTR [rdi+8+rax], cl
lea    rcx, [rax+9]
cmp    rdx, rcx
jbe    .L1
movzx  ecx, BYTE PTR [rsi+9+rax]
mov    BYTE PTR [rdi+9+rax], cl
lea    rcx, [rax+10]
cmp    rdx, rcx
jbe    .L1
movzx  ecx, BYTE PTR [rsi+10+rax]
mov    BYTE PTR [rdi+10+rax], cl
lea    rcx, [rax+11]
cmp    rdx, rcx
jbe    .L1
movzx  ecx, BYTE PTR [rsi+11+rax]
mov    BYTE PTR [rdi+11+rax], cl
lea    rcx, [rax+12]
cmp    rdx, rcx
jbe    .L1

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

movzx ecx, BYTE PTR [rsi+12+rax]
mov     BYTE PTR [rdi+12+rax], cl
lea     rcx, [rax+13]
cmp     rdx, rcx
jbe     .L1
movzx ecx, BYTE PTR [rsi+13+rax]
mov     BYTE PTR [rdi+13+rax], cl
lea     rcx, [rax+14]
cmp     rdx, rcx
jbe     .L1
movzx edx, BYTE PTR [rsi+14+rax]
mov     BYTE PTR [rdi+14+rax], dl
.L1:
pop     rbx
pop     rbp
.L41:
rep ret
.L13:
xor     eax, eax
.L3:
movzx ecx, BYTE PTR [rsi+rax]
mov     BYTE PTR [rdi+rax], cl
add     rax, 1
cmp     rax, rdx
jne     .L3
rep ret
.L28:
mov     eax, 14
jmp     .L4
.L15:
mov     eax, 1
jmp     .L4
.L16:
mov     eax, 2
jmp     .L4
.L17:
mov     eax, 3
jmp     .L4
.L18:
mov     eax, 4
jmp     .L4
.L19:
mov     eax, 5
jmp     .L4
.L20:
mov     eax, 6
jmp     .L4
.L21:
mov     eax, 7
jmp     .L4
.L22:
mov     eax, 8
jmp     .L4

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

.L23:      mov     eax, 9
           jmp     .L4
.L24:      mov     eax, 10
           jmp     .L4
.L25:      mov     eax, 11
           jmp     .L4
.L26:      mov     eax, 12
           jmp     .L4
.L27:      mov     eax, 13
           jmp     .L4

```

### 1.36.2. Реализация `strlen()` при помощи SIMD

Прежде всего, следует заметить, что SIMD-инструкции можно вставлять в Си/Си++ код при помощи специальных макросов<sup>176</sup>. В MSVC, часть находится в файле `intrin.h`.

Имеется возможность реализовать функцию `strlen()`<sup>177</sup> при помощи SIMD-инструкций, работающий в 2-2.5 раза быстрее обычной реализации. Эта функция будет загружать в XMM-регистр сразу 16 байт и проверять каждый на ноль

<sup>178</sup>.

```

size_t strlen_sse2(const char *str)
{
    register size_t len = 0;
    const char *s=str;
    bool str_is_aligned=(((unsigned int)str)&0xFFFFFFFF0) == (unsigned int)0;
    ↵ str;

    if (str_is_aligned==false)
        return strlen (str);

    __m128i xmm0 = _mm_setzero_si128();
    __m128i xmm1;
    int mask = 0;

    for (;;)
    {
        xmm1 = _mm_load_si128((__m128i *)s);
        xmm1 = _mm_cmpeq_epi8(xmm1, xmm0);
        if ((mask = _mm_movemask_epi8(xmm1)) != 0)
        {
            unsigned long pos;

```

<sup>176</sup>[MSDN: MMX, SSE, and SSE2 Intrinsics](#)

<sup>177</sup>`strlen()` — стандартная функция Си для подсчета длины строки

<sup>178</sup>Пример базируется на исходнике отсюда: [http://www.strchr.com/sse2\\_optimised\\_strlen](http://www.strchr.com/sse2_optimised_strlen).

```

        _BitScanForward(&pos, mask);
        len += (size_t)pos;

        break;
    }
    s += sizeof(__m128i);
    len += sizeof(__m128i);
};

return len;
}

```

Компилируем в MSVC 2010 с опцией /Ox:

Листинг 1.398: Оптимизирующий MSVC 2010

```

_pos$75552 = -4          ; size = 4
_str$ = 8                ; size = 4
?strlen_sse2@@YAIPBD@Z PROC ; strlen_sse2

    push    ebp
    mov     ebp, esp
    and     esp, -16      ; ffffffff0H
    mov     eax, DWORD PTR _str$[ebp]
    sub     esp, 12       ; 0000000cH
    push    esi
    mov     esi, eax
    and     esi, -16      ; ffffffff0H
    xor     edx, edx
    mov     ecx, eax
    cmp     esi, eax
    je      SHORT $LN4@strlen_sse
    lea     edx, DWORD PTR [eax+1]
    npad    3 ; выровнять следующую метку
$LL11@strlen_sse:
    mov     cl, BYTE PTR [eax]
    inc     eax
    test    cl, cl
    jne     SHORT $LL11@strlen_sse
    sub     eax, edx
    pop     esi
    mov     esp, ebp
    pop     ebp
    ret     0
$LN4@strlen_sse:
    movdqa  xmm1, XMMWORD PTR [eax]
    pxor    xmm0, xmm0
    pcmpeqb xmm1, xmm0
    pmovmskb eax, xmm1
    test    eax, eax
    jne     SHORT $LN9@strlen_sse
$LL3@strlen_sse:
    movdqa  xmm1, XMMWORD PTR [ecx+16]
    add     ecx, 16      ; 00000010H

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

    pcmpeqb    xmm1, xmm0
    add        edx, 16                ; 00000010H
    pmovmskb   eax, xmm1
    test       eax, eax
    je         SHORT $LL3@strlen_sse
$LN9@strlen_sse:
    bsf        eax, eax
    mov        ecx, eax
    mov        DWORD PTR _pos$75552[esp+16], eax
    lea        eax, DWORD PTR [ecx+edx]
    pop        esi
    mov        esp, ebp
    pop        ebp
    ret        0
?strlen_sse2@@YAIPBD@Z ENDP          ; strlen_sse2

```

Как это работает? Прежде всего, нужно определиться с целью этой ф-ции. Она вычисляет длину Си-строки, но можно сказать иначе — её задача это поиск нулевого байта, а затем вычисление его позиции относительно начала строки.

Итак, прежде всего, мы проверяем указатель `str`, выровнен ли он по 16-байтной границе. Если нет, то мы вызовем обычную реализацию `strlen()`.

Далее мы загружаем по 16 байт в регистр XMM1 при помощи команды `MOVDQA`.

Наблюдательный читатель может спросить, почему в этом месте мы не можем использовать `MOVDQU`, которая может загружать откуда угодно невзирая на факт, выровнен ли указатель?

Да, можно было бы сделать вот как: если указатель выровнен, загружаем используя `MOVDQA`, иначе используем работающую чуть медленнее `MOVDQU`.

Однако здесь кроется не сразу заметная проблема, которая проявляется вот в чем:

В ОС линии [Windows NT](#) (и не только), память выделяется страницами по 4 KiB (4096 байт). Каждый win32-процесс якобы имеет в наличии 4 GiB, но на самом деле, только некоторые части этого адресного пространства присоединены к реальной физической памяти. Если процесс обратится к блоку памяти, которого не существует, сработает исключение. Так работает [VM](#)<sup>179</sup>.

Так вот, функция, читающая сразу по 16 байт, имеет возможность нечаянно вылезти за границу выделенного блока памяти. Предположим, ОС выделила программе 8192 (0x2000) байт по адресу 0x008c0000. Таким образом, блок занимает байты с адреса 0x008c0000 по 0x008c1fff включительно.

За этим блоком, то есть начиная с адреса 0x008c2000 нет вообще ничего, т.е. ОС не выделяла там память. Обращение к памяти начиная с этого адреса вызовет исключение.

И предположим, что программа хранит некую строку из, скажем, пяти символов почти в самом конце блока, что не является преступлением:

<sup>179</sup>[wikipedia](#)

0x008c1ff8	'h'
0x008c1ff9	'e'
0x008c1ffa	'l'
0x008c1ffb	'l'
0x008c1ffc	'o'
0x008c1ffd	'\x00'
0x008c1ffe	здесь случайный мусор
0x008c1fff	здесь случайный мусор

В обычных условиях, программа вызывает `strlen()` передав ей указатель на строку 'hello' лежащую по адресу 0x008c1ff8. `strlen()` будет читать по одному байту до 0x008c1ffd, где ноль, и здесь она закончит работу.

Теперь, если мы напишем свою реализацию `strlen()` читающую сразу по 16 байт, с любого адреса, будь он выровнен по 16-байтной границе или нет, `MOVDQU` попытается загрузить 16 байт с адреса 0x008c1ff8 по 0x008c2008, и произойдет исключение. Это ситуация которой, конечно, хочется избежать.

Поэтому мы будем работать только с адресами, выровненными по 16 байт, что в сочетании со знанием что размер страницы ОС также, как правило, выровнен по 16 байт, даст некоторую гарантию что наша функция не будет пытаться читать из мест в невыделенной памяти.

Вернемся к нашей функции.

`_mm_setzero_si128()` — это макрос, генерирующий рхог `xmm0`, `xmm0` — инструкция просто обнуляет регистр `XMM0`.

`_mm_load_si128()` — это макрос для `MOVDQA`, он просто загружает 16 байт по адресу из указателя в `XMM1`.

`_mm_cmpeq_epi8()` — это макрос для `PCMPEQB`, это инструкция, которая побайтово сравнивает значения из двух `XMM` регистров.

И если какой-то из байт равен другому, то в результирующем значении будет выставлено на месте этого байта 0xff, либо 0, если байты не были равны.

Например:

`XMM1: 0x11223344556677880000000000000000`

`XMM0: 0x11ab3444007877881111111111111111`

После исполнения `pcmpeqb xmm1, xmm0`, регистр `XMM1` содержит:

`XMM1: 0xff0000ff0000ffff0000000000000000`

Эта инструкция в нашем случае, сравнивает каждый 16-байтный блок с блоком состоящим из 16-и нулевых байт, выставленным в `XMM0` при помощи рхог `xmm0`, `xmm0`.

Следующий макрос `_mm_movemask_epi8()` — это инструкция `PMOVMASKB`.

Она очень удобна как раз для использования в паре с `PCMPEQB`.

`pmovmskb eax, xmm1`

Эта инструкция выставит самый первый бит EAX в единицу, если старший бит первого байта в регистре XMM1 является единицей. Иными словами, если первый байт в регистре XMM1 является 0xff, то первый бит в EAX будет также единицей, иначе нулем.

Если второй байт в регистре XMM1 является 0xff, то второй бит в EAX также будет единицей. Иными словами, инструкция отвечает на вопрос, «какие из байт в XMM1 имеют старший бит равный 1, или больше 0x7f?» В результате подготовит 16 бит и запишет в EAX. Остальные биты в EAX обнулятся.

Кстати, не забывайте также вот о какой особенности нашего алгоритма.

На вход может прийти 16 байт вроде:

15	14	13	12	11	10	9				3	2	1	0
'h'	'e'	'l'	'l'	'o'	0	мусор				0	мусор		

Это строка 'hello', после нее терминирующий ноль, затем немного мусора в памяти.

Если мы загрузим эти 16 байт в XMM1 и сравним с нулевым XMM0, то в итоге получим такое <sup>180</sup>:

XMM1: 0x0000ff00000000000000ff0000000000

Это означает, что инструкция сравнения обнаружила два нулевых байта, что и не удивительно.

PMOVMASKB в нашем случае подготовит EAX вот так:  
0b0010000000100000.

Совершенно очевидно, что далее наша функция должна учитывать только первый встретившийся нулевой бит и игнорировать все остальное.

Следующая инструкция — BSF (*Bit Scan Forward*). Это инструкция находит самый младший бит во втором операнде и записывает его позицию в первый операнд.

EAX=0b0010000000100000

После исполнения этой инструкции `bsf eax, eax`, `eax` в EAX будет 5, что означает, что единица найдена в пятой позиции (считая с нуля).

Для использования этой инструкции, в MSVC также имеется макрос `_BitScanForward`.

А дальше все просто. Если нулевой байт найден, его позиция прибавляется к тому что мы уже насчитали и возвращается результат.

Почти всё.

Кстати, следует также отметить, что компилятор MSVC сгенерировал два тела цикла сразу, для оптимизации.

Кстати, в SSE 4.2 (который появился в Intel Core i7) все эти манипуляции со строками могут быть еще проще: [http://www.strchr.com/strcmp\\_and\\_strlen\\_using\\_sse\\_4.2](http://www.strchr.com/strcmp_and_strlen_using_sse_4.2)

<sup>180</sup>Здесь используется порядок с MSB до LSB<sup>181</sup>.

## 1.37. 64 бита

### 1.37.1. x86-64

Это расширение x86-архитектуры до 64 бит.

С точки зрения начинающего reverse engineer-а, наиболее важные отличия от 32-битного x86 это:

- Почти все регистры (кроме FPU и SIMD) расширены до 64-бит и получили префикс R-. И еще 8 регистров добавлено. В итоге имеются эти GPR-ы: RAX, RBX, RCX, RDX, RBP, RSP, RSI, RDI, R8, R9, R10, R11, R12, R13, R14, R15.

К ним также можно обращаться так же, как и прежде. Например, для доступа к младшим 32 битам RAX можно использовать EAX:

Номер байта:							
7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й	0-й
RAX <sup>x64</sup>							
				EAX			
						AX	
						AH	AL

У новых регистров R8-R15 также имеются их *младшие части*: R8D-R15D (младшие 32-битные части), R8W-R15W (младшие 16-битные части), R8L-R15L (младшие 8-битные части).

Номер байта:							
7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й	0-й
R8							
				R8D			
						R8W	
						R8L	

Удвоено количество SIMD-регистров: с 8 до 16: XMM0-XMM15.

- В win64 передача всех параметров немного иная, это немного похоже на fastcall (6.1.3 (стр. 958)). Первые 4 аргумента записываются в регистры RCX, RDX, R8, R9, а остальные — в стек. Вызывающая функция также должна подготовить место из 32 байт чтобы вызываемая функция могла сохранить там первые 4 аргумента и использовать эти регистры по своему усмотрению. Короткие функции могут использовать аргументы прямо из регистров, но большие функции могут сохранять их значения на будущее.

Соглашение System V AMD64 ABI (Linux, \*BSD, Mac OS X)[Michael Matz, Jan Hubicka, Andreas Jaeger, Mark Mitchell, *System V Application Binary Interface. AMD64 Architecture Processor Supplement*, (2013)]<sup>182</sup> также напоминает fastcall, использует 6 регистров RDI, RSI, RDX, RCX, R8, R9 для первых шести аргументов. Остальные передаются через стек.

<sup>182</sup>Также доступно здесь: <https://software.intel.com/sites/default/files/article/402129/mpx-linux64-abi.pdf>



См. также в соответствующем разделе о способах передачи аргументов через стек ([6.1](#) (стр. [956](#))).

- *int* в Си/Си++ остается 32-битным для совместимости.
- Все указатели теперь 64-битные.

Из-за того, что регистров общего пользования теперь вдвое больше, у компиляторов теперь больше свободного места для маневра, называемого [register allocation](#). Для нас это означает, что в итоговом коде будет меньше локальных переменных.

Для примера, функция вычисляющая первый S-блок алгоритма шифрования DES, она обрабатывает сразу 32/64/128/256 значений, в зависимости от типа `DES_type` (`uint32`, `uint64`, SSE2 или AVX), методом `bitslice DES` (больше об этом методе читайте здесь ([1.36](#) (стр. [523](#))))

```
/*
 * Generated S-box files.
 *
 * This software may be modified, redistributed, and used for any purpose,
 * so long as its origin is acknowledged.
 *
 * Produced by Matthew Kwan - March 1998
 */

#ifdef _WIN64
#define DES_type unsigned __int64
#else
#define DES_type unsigned int
#endif

void
s1 (
    DES_type    a1,
    DES_type    a2,
    DES_type    a3,
    DES_type    a4,
    DES_type    a5,
    DES_type    a6,
    DES_type    *out1,
    DES_type    *out2,
    DES_type    *out3,
    DES_type    *out4
) {
    DES_type    x1, x2, x3, x4, x5, x6, x7, x8;
    DES_type    x9, x10, x11, x12, x13, x14, x15, x16;
    DES_type    x17, x18, x19, x20, x21, x22, x23, x24;
    DES_type    x25, x26, x27, x28, x29, x30, x31, x32;
    DES_type    x33, x34, x35, x36, x37, x38, x39, x40;
    DES_type    x41, x42, x43, x44, x45, x46, x47, x48;
    DES_type    x49, x50, x51, x52, x53, x54, x55, x56;

    x1 = a3 & ~a5;
    x2 = x1 ^ a4;
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

x3 = a3 & ~a4;
x4 = x3 | a5;
x5 = a6 & x4;
x6 = x2 ^ x5;
x7 = a4 & ~a5;
x8 = a3 ^ a4;
x9 = a6 & ~x8;
x10 = x7 ^ x9;
x11 = a2 | x10;
x12 = x6 ^ x11;
x13 = a5 ^ x5;
x14 = x13 & x8;
x15 = a5 & ~a4;
x16 = x3 ^ x14;
x17 = a6 | x16;
x18 = x15 ^ x17;
x19 = a2 | x18;
x20 = x14 ^ x19;
x21 = a1 & x20;
x22 = x12 ^ ~x21;
*out2 ^= x22;
x23 = x1 | x5;
x24 = x23 ^ x8;
x25 = x18 & ~x2;
x26 = a2 & ~x25;
x27 = x24 ^ x26;
x28 = x6 | x7;
x29 = x28 ^ x25;
x30 = x9 ^ x24;
x31 = x18 & ~x30;
x32 = a2 & x31;
x33 = x29 ^ x32;
x34 = a1 & x33;
x35 = x27 ^ x34;
*out4 ^= x35;
x36 = a3 & x28;
x37 = x18 & ~x36;
x38 = a2 | x3;
x39 = x37 ^ x38;
x40 = a3 | x31;
x41 = x24 & ~x37;
x42 = x41 | x3;
x43 = x42 & ~a2;
x44 = x40 ^ x43;
x45 = a1 & ~x44;
x46 = x39 ^ ~x45;
*out1 ^= x46;
x47 = x33 & ~x9;
x48 = x47 ^ x39;
x49 = x4 ^ x36;
x50 = x49 & ~x5;
x51 = x42 | x18;
x52 = x51 ^ a5;

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

x53 = a2 & ~x52;
x54 = x50 ^ x53;
x55 = a1 | x54;
x56 = x48 ^ ~x55;
*out3 ^= x56;
}

```

Здесь много локальных переменных. Конечно, далеко не все они будут в локальном стеке. Компилируем обычным MSVC 2008 с опцией /Ox:

Листинг 1.399: Оптимизирующий MSVC 2008

```

PUBLIC      _s1
; Function compile flags: /Ogtpy
_TEXT      SEGMENT
_x6$ = -20      ; size = 4
_x3$ = -16      ; size = 4
_x1$ = -12      ; size = 4
_x8$ = -8       ; size = 4
_x4$ = -4       ; size = 4
_a1$ = 8        ; size = 4
_a2$ = 12       ; size = 4
_a3$ = 16       ; size = 4
_x33$ = 20      ; size = 4
_x7$ = 20       ; size = 4
_a4$ = 20       ; size = 4
_a5$ = 24       ; size = 4
tv326 = 28      ; size = 4
_x36$ = 28      ; size = 4
_x28$ = 28      ; size = 4
_a6$ = 28       ; size = 4
_out1$ = 32     ; size = 4
_x24$ = 36     ; size = 4
_out2$ = 36     ; size = 4
_out3$ = 40     ; size = 4
_out4$ = 44     ; size = 4
_s1        PROC
    sub     esp, 20                ; 00000014H
    mov     edx, DWORD PTR _a5$[esp+16]
    push    ebx
    mov     ebx, DWORD PTR _a4$[esp+20]
    push    ebp
    push    esi
    mov     esi, DWORD PTR _a3$[esp+28]
    push    edi
    mov     edi, ebx
    not     edi
    mov     ebp, edi
    and     edi, DWORD PTR _a5$[esp+32]
    mov     ecx, edx
    not     ecx
    and     ebp, esi
    mov     eax, ecx
    and     eax, esi

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

and     ecx, ebx
mov     DWORD PTR _x1$[esp+36], eax
xor     eax, ebx
mov     esi, ebp
or      esi, edx
mov     DWORD PTR _x4$[esp+36], esi
and     esi, DWORD PTR _a6$[esp+32]
mov     DWORD PTR _x7$[esp+32], ecx
mov     edx, esi
xor     edx, eax
mov     DWORD PTR _x6$[esp+36], edx
mov     edx, DWORD PTR _a3$[esp+32]
xor     edx, ebx
mov     ebx, esi
xor     ebx, DWORD PTR _a5$[esp+32]
mov     DWORD PTR _x8$[esp+36], edx
and     ebx, edx
mov     ecx, edx
mov     edx, ebx
xor     edx, ebp
or      edx, DWORD PTR _a6$[esp+32]
not     ecx
and     ecx, DWORD PTR _a6$[esp+32]
xor     edx, edi
mov     edi, edx
or      edi, DWORD PTR _a2$[esp+32]
mov     DWORD PTR _x3$[esp+36], ebp
mov     ebp, DWORD PTR _a2$[esp+32]
xor     edi, ebx
and     edi, DWORD PTR _a1$[esp+32]
mov     ebx, ecx
xor     ebx, DWORD PTR _x7$[esp+32]
not     edi
or      ebx, ebp
xor     edi, ebx
mov     ebx, edi
mov     edi, DWORD PTR _out2$[esp+32]
xor     ebx, DWORD PTR [edi]
not     eax
xor     ebx, DWORD PTR _x6$[esp+36]
and     eax, edx
mov     DWORD PTR [edi], ebx
mov     ebx, DWORD PTR _x7$[esp+32]
or      ebx, DWORD PTR _x6$[esp+36]
mov     edi, esi
or      edi, DWORD PTR _x1$[esp+36]
mov     DWORD PTR _x28$[esp+32], ebx
xor     edi, DWORD PTR _x8$[esp+36]
mov     DWORD PTR _x24$[esp+32], edi
xor     edi, ecx
not     edi
and     edi, edx
mov     ebx, edi

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

and     ebx, ebp
xor     ebx, DWORD PTR _x28$[esp+32]
xor     ebx, eax
not     eax
mov     DWORD PTR _x33$[esp+32], ebx
and     ebx, DWORD PTR _a1$[esp+32]
and     eax, ebp
xor     eax, ebx
mov     ebx, DWORD PTR _out4$[esp+32]
xor     eax, DWORD PTR [ebx]
xor     eax, DWORD PTR _x24$[esp+32]
mov     DWORD PTR [ebx], eax
mov     eax, DWORD PTR _x28$[esp+32]
and     eax, DWORD PTR _a3$[esp+32]
mov     ebx, DWORD PTR _x3$[esp+36]
or      edi, DWORD PTR _a3$[esp+32]
mov     DWORD PTR _x36$[esp+32], eax
not     eax
and     eax, edx
or      ebx, ebp
xor     ebx, eax
not     eax
and     eax, DWORD PTR _x24$[esp+32]
not     ebp
or      eax, DWORD PTR _x3$[esp+36]
not     esi
and     ebp, eax
or      eax, edx
xor     eax, DWORD PTR _a5$[esp+32]
mov     edx, DWORD PTR _x36$[esp+32]
xor     edx, DWORD PTR _x4$[esp+36]
xor     ebp, edi
mov     edi, DWORD PTR _out1$[esp+32]
not     eax
and     eax, DWORD PTR _a2$[esp+32]
not     ebp
and     ebp, DWORD PTR _a1$[esp+32]
and     edx, esi
xor     eax, edx
or      eax, DWORD PTR _a1$[esp+32]
not     ebp
xor     ebp, DWORD PTR [edi]
not     ecx
and     ecx, DWORD PTR _x33$[esp+32]
xor     ebp, ebx
not     eax
mov     DWORD PTR [edi], ebp
xor     eax, ecx
mov     ecx, DWORD PTR _out3$[esp+32]
xor     eax, DWORD PTR [ecx]
pop     edi
pop     esi
xor     eax, ebx

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

    pop     ebp
    mov     DWORD PTR [ecx], eax
    pop     ebx
    add     esp, 20
    ret     0
_s1      ENDP

```

5 переменных компилятору пришлось разместить в локальном стеке.

Теперь попробуем то же самое только в 64-битной версии MSVC 2008:

Листинг 1.400: Оптимизирующий MSVC 2008

```

a1$ = 56
a2$ = 64
a3$ = 72
a4$ = 80
x36$1$ = 88
a5$ = 88
a6$ = 96
out1$ = 104
out2$ = 112
out3$ = 120
out4$ = 128
s1      PROC
$LN3:
    mov     QWORD PTR [rsp+24], rbx
    mov     QWORD PTR [rsp+32], rbp
    mov     QWORD PTR [rsp+16], rdx
    mov     QWORD PTR [rsp+8], rcx
    push    rsi
    push    rdi
    push    r12
    push    r13
    push    r14
    push    r15
    mov     r15, QWORD PTR a5$[rsp]
    mov     rcx, QWORD PTR a6$[rsp]
    mov     rbp, r8
    mov     r10, r9
    mov     rax, r15
    mov     rdx, rbp
    not     rax
    xor     rdx, r9
    not     r10
    mov     r11, rax
    and     rax, r9
    mov     rsi, r10
    mov     QWORD PTR x36$1$[rsp], rax
    and     r11, r8
    and     rsi, r8
    and     r10, r15
    mov     r13, rdx
    mov     rbx, r11

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

xor     rbx, r9
mov     r9, QWORD PTR a2$[rsp]
mov     r12, rsi
or      r12, r15
not     r13
and     r13, rcx
mov     r14, r12
and     r14, rcx
mov     rax, r14
mov     r8, r14
xor     r8, rbx
xor     rax, r15
not     rbx
and     rax, rdx
mov     rdi, rax
xor     rdi, rsi
or      rdi, rcx
xor     rdi, r10
and     rbx, rdi
mov     rcx, rdi
or      rcx, r9
xor     rcx, rax
mov     rax, r13
xor     rax, QWORD PTR x36$1$[rsp]
and     rcx, QWORD PTR a1$[rsp]
or      rax, r9
not     rcx
xor     rcx, rax
mov     rax, QWORD PTR out2$[rsp]
xor     rcx, QWORD PTR [rax]
xor     rcx, r8
mov     QWORD PTR [rax], rcx
mov     rax, QWORD PTR x36$1$[rsp]
mov     rcx, r14
or      rax, r8
or      rcx, r11
mov     r11, r9
xor     rcx, rdx
mov     QWORD PTR x36$1$[rsp], rax
mov     r8, rsi
mov     rdx, rcx
xor     rdx, r13
not     rdx
and     rdx, rdi
mov     r10, rdx
and     r10, r9
xor     r10, rax
xor     r10, rbx
not     rbx
and     rbx, r9
mov     rax, r10
and     rax, QWORD PTR a1$[rsp]
xor     rbx, rax

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

mov     rax, QWORD PTR out4$[rsp]
xor     rbx, QWORD PTR [rax]
xor     rbx, rcx
mov     QWORD PTR [rax], rbx
mov     rbx, QWORD PTR x36$1$[rsp]
and     rbx, rbp
mov     r9, rbx
not     r9
and     r9, rdi
or      r8, r11
mov     rax, QWORD PTR out1$[rsp]
xor     r8, r9
not     r9
and     r9, rcx
or      rdx, rbp
mov     rbp, QWORD PTR [rsp+80]
or      r9, rsi
xor     rbx, r12
mov     rcx, r11
not     rcx
not     r14
not     r13
and     rcx, r9
or      r9, rdi
and     rbx, r14
xor     r9, r15
xor     rcx, rdx
mov     rdx, QWORD PTR a1$[rsp]
not     r9
not     rcx
and     r13, r10
and     r9, r11
and     rcx, rdx
xor     r9, rbx
mov     rbx, QWORD PTR [rsp+72]
not     rcx
xor     rcx, QWORD PTR [rax]
or      r9, rdx
not     r9
xor     rcx, r8
mov     QWORD PTR [rax], rcx
mov     rax, QWORD PTR out3$[rsp]
xor     r9, r13
xor     r9, QWORD PTR [rax]
xor     r9, r8
mov     QWORD PTR [rax], r9
pop     r15
pop     r14
pop     r13
pop     r12
pop     rdi
pop     rsi
ret     0

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!



s1 ENDP

Компилятор ничего не выделил в локальном стеке, а x36 это синоним для a5.

Кстати, существуют процессоры с еще большим количеством [GPR](#), например, Itanium — 128 регистров.

### 1.37.2. ARM

64-битные инструкции появились в ARMv8.

### 1.37.3. Числа с плавающей запятой

О том как происходит работа с числами с плавающей запятой в x86-64, читайте здесь: [1.38](#) (стр. [551](#)).

### 1.37.4. Критика 64-битной архитектуры

Некоторые люди иногда сетуют на то что указатели теперь 64-битные: ведь теперь для хранения всех указателей нужно в 2 раза больше места в памяти, в т.ч. и в кэш-памяти, не смотря на то что x64-процессоры могут адресовать только 48 бит внешней [RAM](#)<sup>183</sup>.

Указатели уже настолько вышли из моды, что мне приходится вступать по этому поводу в споры. Если говорить о моем 64-разрядном компьютере, то, если действительно заботиться о производительности моего компьютера, мне приходится признать, что лучше отказаться от использования указателей, поскольку на моей машине 64-битные регистры, но всего 2 гигабайта оперативной памяти. Поэтому у указателя никогда не бывает больше 32 значащих битов. Но каждый раз, когда я использую указатель, это стоит мне 64 бита, и это удваивает размер моей структуры данных. Более того, это еще идет и в кэш-память, и половины кэш-памяти как не бывало, а за это приходится платить - кэш-память дорогая.

Поэтому я на самом деле пытаюсь сейчас пробовать новые варианты, то есть мне приходится вместо указателей использовать массивы. Я создаю сложные макросы, то есть создаю видимость использования указателей, хотя на самом деле их не использую.

( Дональд Кнут в “Кодеры за работой. Размышления о ремесле программиста”. )

Некоторые люди делают свои аллокаторы памяти. Интересен случай с [CryptoMiniSat](#)<sup>184</sup>. Эта программа довольно редко использует более 4GiB памяти, но она очень

<sup>183</sup> Random-Access Memory

<sup>184</sup> <https://github.com/msoos/cryptominisat/>

активно использует указатели. Так что, на 32-битной платформе она требовала меньше памяти, чем на 64-битной. Чтобы справиться с этой проблемой, автор создал свой аллокатор (в файлах *clauseallocator.(h|cpp)*), который позволяет иметь доступ к выделенной памяти используя 32-битные идентификаторы вместо 64-битных указателей.

## 1.38. Работа с числами с плавающей запятой (SIMD)

Разумеется, FPU остался в x86-совместимых процессорах в то время, когда ввели расширения [SIMD](#).

[SIMD](#)-расширения (SSE2) позволяют удобнее работать с числами с плавающей запятой.

Формат чисел остается тот же (IEEE 754).

Так что современные компиляторы (включая те, что компилируют под x86-64) обычно используют [SIMD](#)-инструкции вместо FPU-инструкций.

Это, можно сказать, хорошая новость, потому что работать с ними легче.

Примеры будем использовать из секции о FPU: [1.25](#) (стр. [283](#)).

### 1.38.1. Простой пример

```
#include <stdio.h>

double f (double a, double b)
{
    return a/3.14 + b*4.1;
};

int main()
{
    printf ("%f\n", f(1.2, 3.4));
};
```

#### x64

Листинг 1.401: Оптимизирующий MSVC 2012 x64

```
__real@4010666666666666 DQ 0401066666666666r    ; 4.1
__real@40091eb851eb851f DQ 040091eb851eb851fr   ; 3.14

a$ = 8
b$ = 16
f      PROC
        divsd    xmm0, QWORD PTR __real@40091eb851eb851f
        mulsd    xmm1, QWORD PTR __real@4010666666666666
        addsd    xmm0, xmm1
        ret      0
f      ENDP
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

Собственно, входные значения с плавающей запятой передаются через регистры XMM0-XMM3, а остальные — через стек <sup>185</sup>.

*a* передается через XMM0, *b* — через XMM1. Но XMM-регистры (как мы уже знаем из секции о SIMD: 1.36 (стр. 522)) 128-битные, а значения типа *double*— 64-битные, так что используется только младшая половина регистра.

DIVSD это SSE-инструкция, означает «Divide Scalar Double-Precision Floating-Point Values», и просто делит значение типа *double* на другое, лежащие в младших половинах операндов.

Константы закодированы компилятором в формате IEEE 754.

MULSD и ADDSD работают так же, только производят умножение и сложение.

Результат работы функции типа *double* функция оставляет в регистре XMM0.

Как работает неоптимизирующий MSVC:

Листинг 1.402: MSVC 2012 x64

```
__real@4010666666666666 DQ 0401066666666666r    ; 4.1
__real@40091eb851eb851f DQ 040091eb851eb851fr   ; 3.14

a$ = 8
b$ = 16
f    PROC
    movsdx  QWORD PTR [rsp+16], xmm1
    movsdx  QWORD PTR [rsp+8], xmm0
    movsdx  xmm0, QWORD PTR a$[rsp]
    divsd   xmm0, QWORD PTR __real@40091eb851eb851f
    movsdx  xmm1, QWORD PTR b$[rsp]
    mulsd   xmm1, QWORD PTR __real@4010666666666666
    addsd   xmm0, xmm1
    ret     0
f    ENDP
```

Чуть более избыточно. Входные аргументы сохраняются в «shadow space» (1.14.2 (стр. 135)), причем, только младшие половины регистров, т.е. только 64-битные значения типа *double*. Результат работы компилятора GCC точно такой же.

## x86

Скомпилируем этот пример также и под x86. MSVC 2012 даже генерируя под x86, использует SSE2-инструкции:

Листинг 1.403: Неоптимизирующий MSVC 2012 x86

```
tv70 = -8        ; size = 8
_a$ = 8          ; size = 8
_b$ = 16         ; size = 8
_f    PROC
    push     ebp
```

<sup>185</sup>MSDN: [Parameter Passing](#)

```

mov     ebp, esp
sub     esp, 8
movsd   xmm0, QWORD PTR _a$[ebp]
divsd   xmm0, QWORD PTR __real@40091eb851eb851f
movsd   xmm1, QWORD PTR _b$[ebp]
mulsd   xmm1, QWORD PTR __real@4010666666666666
addsd   xmm0, xmm1
movsd   QWORD PTR tv70[ebp], xmm0
fld     QWORD PTR tv70[ebp]
mov     esp, ebp
pop     ebp
ret     0
_f      ENDP

```

Листинг 1.404: Оптимизирующий MSVC 2012 x86

```

tv67 = 8      ; size = 8
_a$ = 8       ; size = 8
_b$ = 16      ; size = 8
_f      PROC
movsd   xmm1, QWORD PTR _a$[esp-4]
divsd   xmm1, QWORD PTR __real@40091eb851eb851f
movsd   xmm0, QWORD PTR _b$[esp-4]
mulsd   xmm0, QWORD PTR __real@4010666666666666
addsd   xmm1, xmm0
movsd   QWORD PTR tv67[esp-4], xmm1
fld     QWORD PTR tv67[esp-4]
ret     0
_f      ENDP

```

Код почти такой же, правда есть пара отличий связанных с соглашениями о вызовах:

- 1) аргументы передаются не в XMM-регистрах, а через стек, как и прежде, в примерах с FPU ([1.25](#) (стр. 283));
- 2) результат работы функции возвращается через ST(0) — для этого он через стек (через локальную переменную tv) копируется из XMM-регистра в ST(0).

Попробуем оптимизированный пример в OllyDbg:

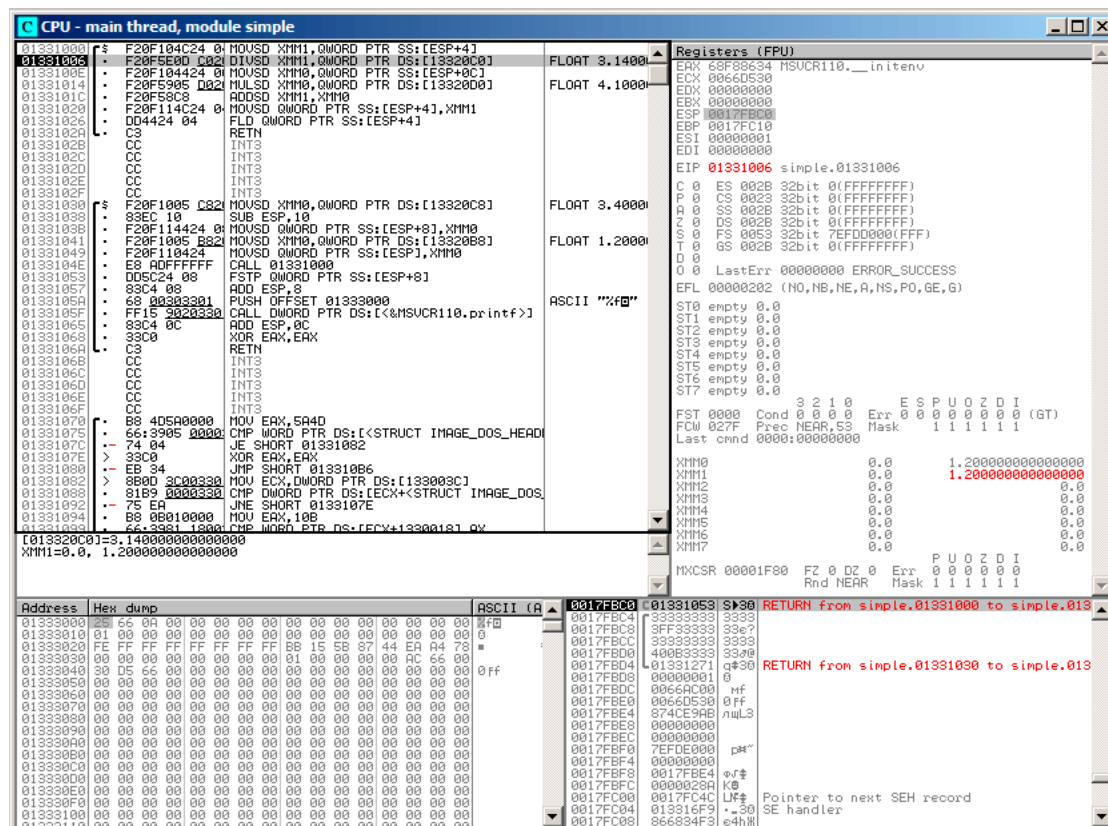


Рис. 1.113: OllyDbg: MOVSD загрузила значение  $a$  в XMM1

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

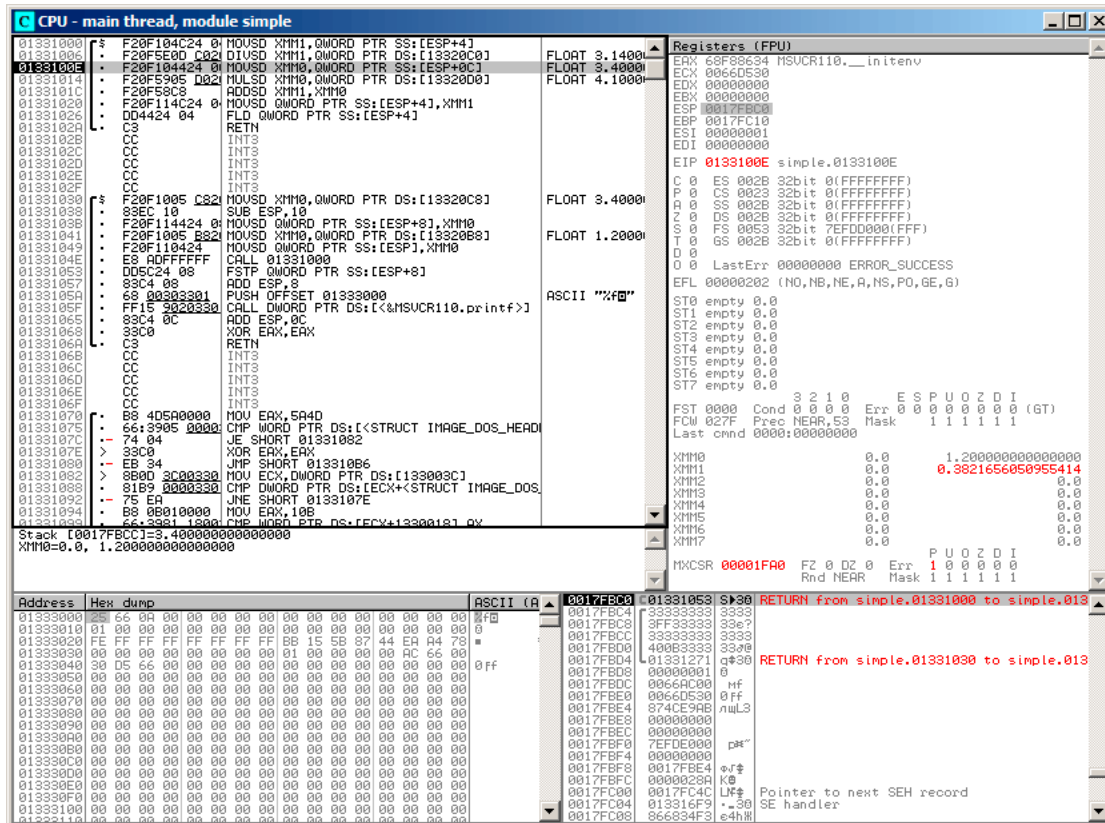


Рис. 1.114: OllyDbg: DIVSD вычислила частное и оставила его в XMM1

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

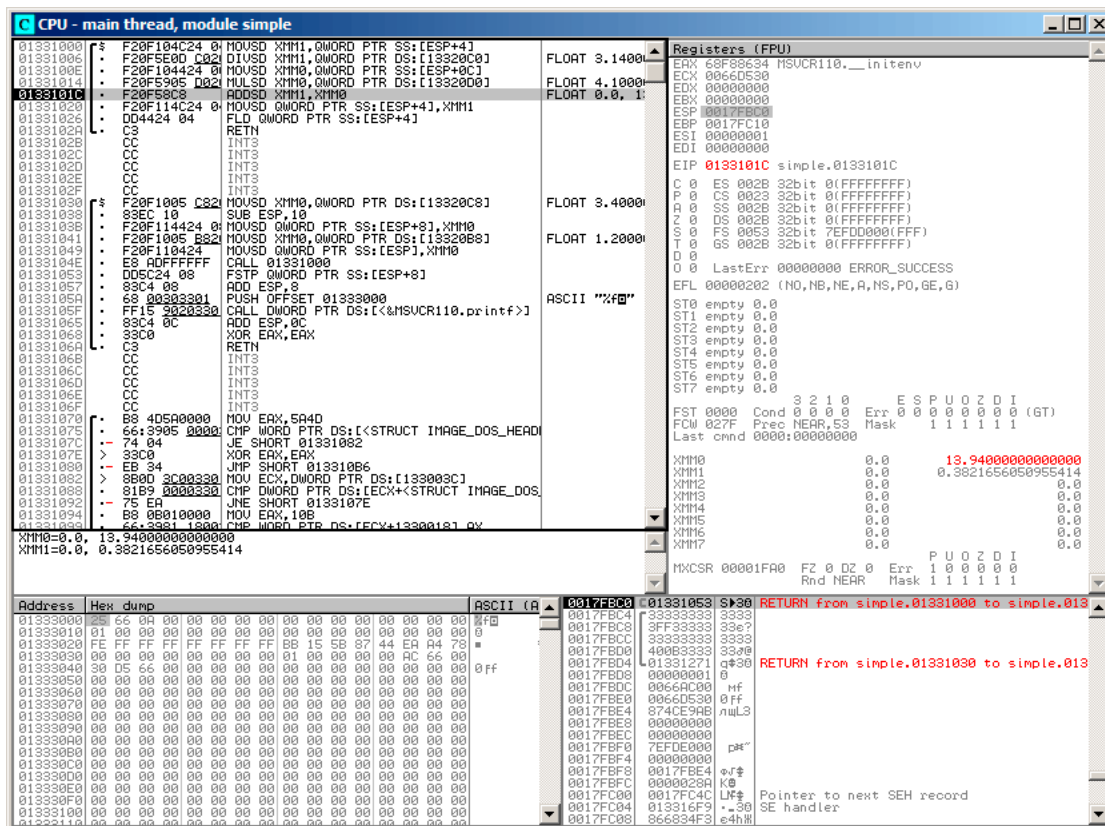


Рис. 1.115: OllyDbg: MULSD вычислила **произведение** и оставила его в XMM0

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

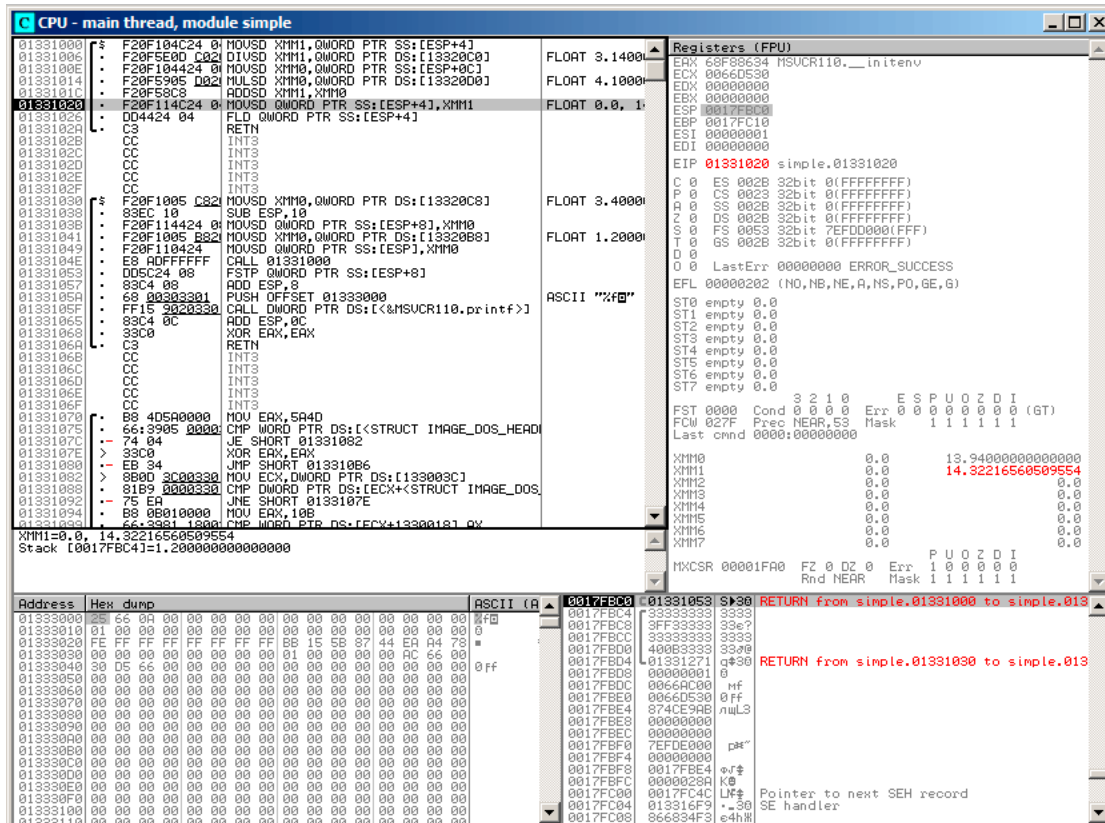


Рис. 1.116: OllyDbg: ADDSD прибавила значение в XMM0 к XMM1

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



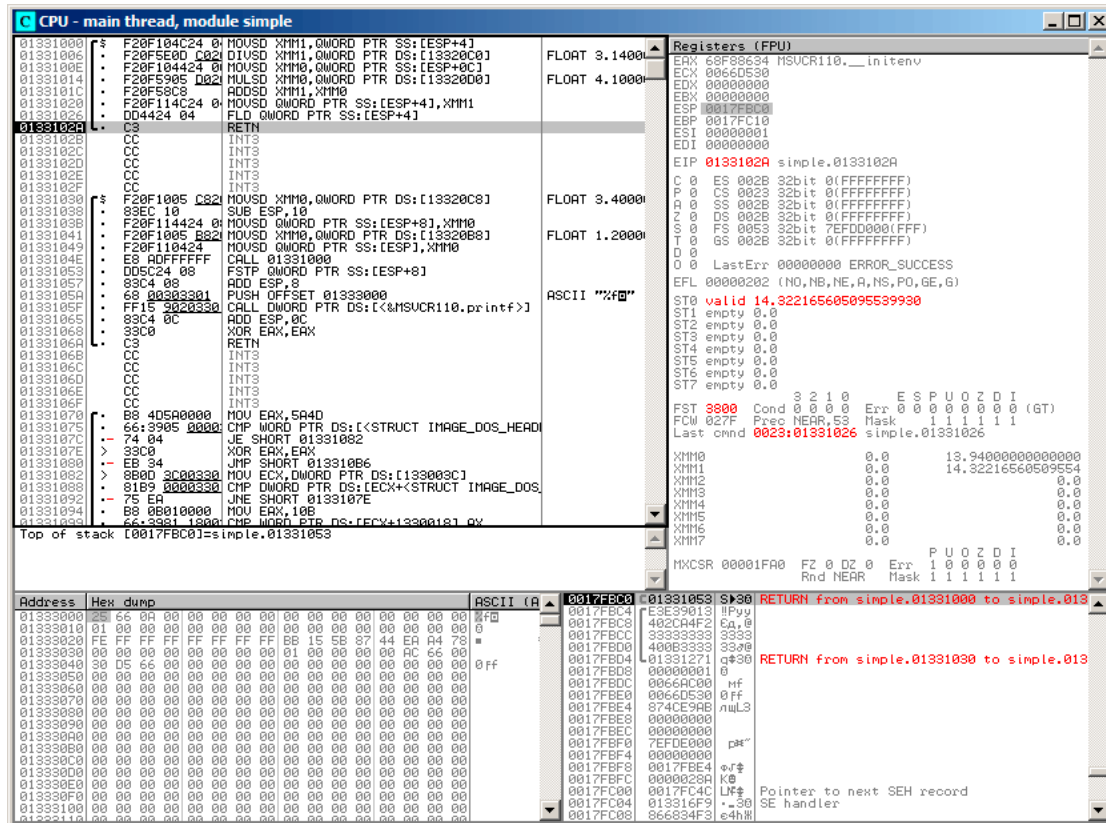


Рис. 1.117: OllyDbg: FLD оставляет результат функции в ST(0)

Видно, что OllyDbg показывает XMM-регистры как пары чисел в формате *double*, но используется только *младшая* часть.

Должно быть, OllyDbg показывает их именно так, потому что сейчас выполняются SSE2-инструкции с суффиксом -SD.

Но конечно же, можно переключить отображение значений в регистрах и посмотреть содержимое как 4 *float*-числа или просто как 16 байт.

### 1.38.2. Передача чисел с плавающей запятой в аргументах

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

int main ()
{
    printf ("32.01 ^ 1.54 = %lf\n", pow (32.01,1.54));

    return 0;
}
```

Они передаются в младших половинах регистров XMM0-XMM3.

Листинг 1.405: Оптимизирующий MSVC 2012 x64

```
$SG1354 DB      '32.01 ^ 1.54 = %lf', 0aH, 00H

__real@40400147ae147ae1 DQ 040400147ae147ae1r    ; 32.01
__real@3ff8a3d70a3d70a4 DQ 03ff8a3d70a3d70a4r  ; 1.54

main      PROC
          sub     rsp, 40                                ; 00000028H
          movsdx  xmm1, QWORD PTR __real@3ff8a3d70a3d70a4
          movsdx  xmm0, QWORD PTR __real@40400147ae147ae1
          call    pow
          lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG1354
          movaps  xmm1, xmm0
          movd    rdx, xmm1
          call    printf
          xor     eax, eax
          add     rsp, 40                                ; 00000028H
          ret     0
main      ENDP
```

Инструкции MOVSDX нет в документации от Intel и AMD (11.1.4 (стр. 1289)), там она называется просто MOVSD. Таким образом, в процессорах x86 две инструкции с одинаковым именем (о второй: 1.6 (стр. 1309)). Возможно, в Microsoft решили избежать путаницы и переименовали инструкцию в MOVSDX. Она просто загружает значение в младшую половину XMM-регистра.

Функция pow() берет аргументы из XMM0 и XMM1, и возвращает результат в XMM0. Далее он перекладывается в RDX для printf(). Почему? Может быть, это потому что printf() — функция с переменным количеством аргументов?

Листинг 1.406: Оптимизирующий GCC 4.4.6 x64

```
.LC2:
    .string "32.01 ^ 1.54 = %lf\n"

main:
    sub     rsp, 8
    movsd   xmm1, QWORD PTR .LC0[rip]
    movsd   xmm0, QWORD PTR .LC1[rip]
    call    pow
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

; результат сейчас в XMM0
mov     edi, OFFSET FLAT:.LC2
mov     eax, 1 ; количество переданных векторных регистров
call    printf
xor     eax, eax
add     rsp, 8
ret
.LC0:
.long   171798692
.long   1073259479
.LC1:
.long   2920577761
.long   1077936455

```

GCC работает понятнее. Значение для `printf()` передается в `XMM0`. Кстати, вот тот случай, когда в `EAX` для `printf()` записывается 1 — это значит, что будет передан один аргумент в векторных регистрах, так того требует стандарт [Michael Matz, Jan Hubicka, Andreas Jaeger, Mark Mitchell, *System V Application Binary Interface. AMD64 Architecture Processor Supplement*, (2013)]<sup>186</sup>.

### 1.38.3. Пример со сравнением

```

#include <stdio.h>

double d_max (double a, double b)
{
    if (a>b)
        return a;

    return b;
};

int main()
{
    printf ("%f\n", d_max (1.2, 3.4));
    printf ("%f\n", d_max (5.6, -4));
};

```

## x64

Листинг 1.407: Оптимизирующий MSVC 2012 x64

```

a$ = 8
b$ = 16
d_max PROC
    comisd    xmm0, xmm1
    ja       SHORT $LN2@d_max
    movaps   xmm0, xmm1
$LN2@d_max:

```

<sup>186</sup>Также доступно здесь: <https://software.intel.com/sites/default/files/article/402129/mpx-linux64-abi.pdf>

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

fatret  0
d_max   ENDP

```

Оптимизирующий MSVC генерирует очень понятный код.

Инструкция COMISD это «Compare Scalar Ordered Double-Precision Floating-Point Values and Set EFLAGS». Собственно, это она и делает.

Неоптимизирующий MSVC генерирует более избыточно, но тоже всё понятно:

Листинг 1.408: MSVC 2012 x64

```

a$ = 8
b$ = 16
d_max   PROC
        movsdx  QWORD PTR [rsp+16], xmm1
        movsdx  QWORD PTR [rsp+8], xmm0
        movsdx  xmm0, QWORD PTR a$[rsp]
        comisd  xmm0, QWORD PTR b$[rsp]
        jbe     SHORT $LN1@d_max
        movsdx  xmm0, QWORD PTR a$[rsp]
        jmp     SHORT $LN2@d_max
$LN1@d_max:
        movsdx  xmm0, QWORD PTR b$[rsp]
$LN2@d_max:
        fatret  0
d_max   ENDP

```

А вот GCC 4.4.6 дошел в оптимизации дальше и применил инструкцию MAXSD («Return Maximum Scalar Double-Precision Floating-Point Value»), которая просто выбирает максимальное значение!

Листинг 1.409: Оптимизирующий GCC 4.4.6 x64

```

d_max:
        maxsd   xmm0, xmm1
        ret

```

**x86**

Скомпилируем этот пример в MSVC 2012 с включенной оптимизацией:

Листинг 1.410: Оптимизирующий MSVC 2012 x86

```
_a$ = 8          ; size = 8
_b$ = 16         ; size = 8
_d_max PROC
    movsd    xmm0, QWORD PTR _a$[esp-4]
    comisd   xmm0, QWORD PTR _b$[esp-4]
    jbe      SHORT $LN1@d_max
    fld      QWORD PTR _a$[esp-4]
    ret      0
$LN1@d_max:
    fld      QWORD PTR _b$[esp-4]
    ret      0
_d_max ENDP
```

Всё то же самое, только значения *a* и *b* берутся из стека, а результат функции оставляется в ST(0).

Если загрузить этот пример в OllyDbg, увидим, как инструкция COMISD сравнивает значения и устанавливает/сбрасывает флаги CF и PF:

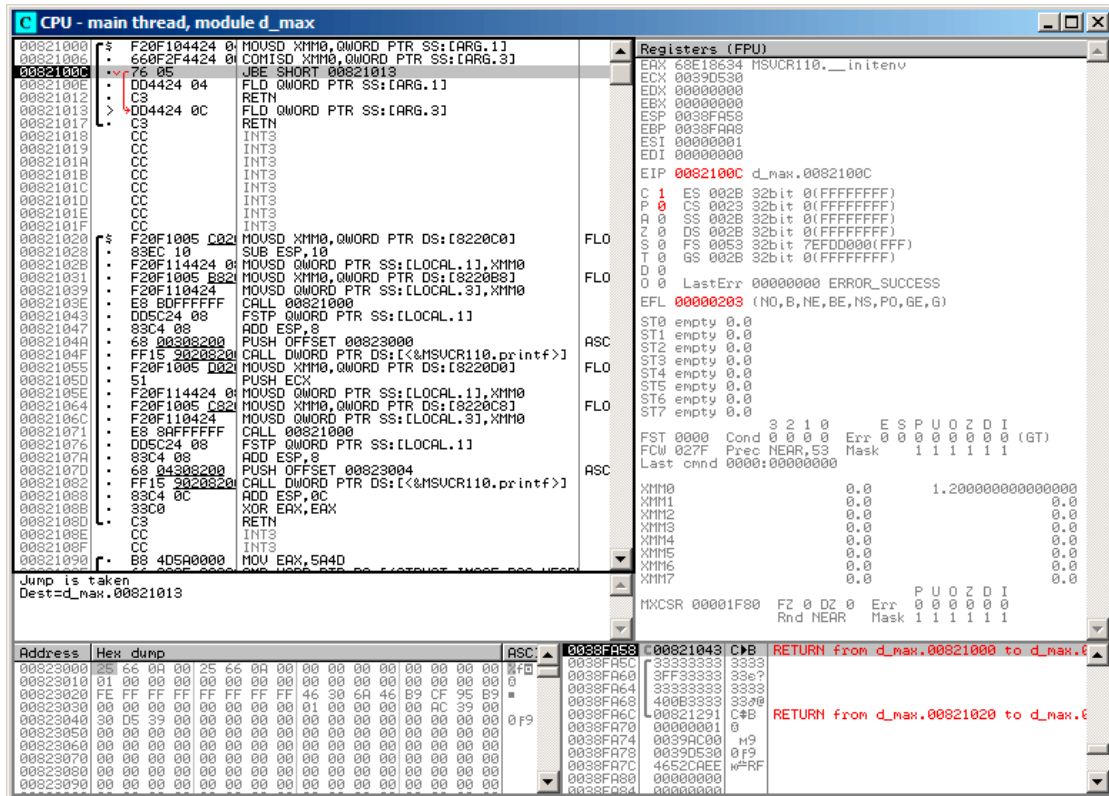


Рис. 1.118: OllyDbg: COMISD изменила флаги CF и PF

### 1.38.4. Вычисление машинного эпсилона: x64 и SIMD

Вернемся к примеру «вычисление машинного эпсилона» для *double* листинг [1.32.2](#).

Теперь скомпилируем его для x64:

Листинг 1.411: Оптимизирующий MSVC 2012 x64

```
v$ = 8
calculate_machine_epsilon PROC
    movsdx    QWORD PTR v$[rsp], xmm0
    movaps    xmm1, xmm0
    inc       QWORD PTR v$[rsp]
    movsdx    xmm0, QWORD PTR v$[rsp]
    subsd     xmm0, xmm1
    ret       0
calculate_machine_epsilon ENDP
```

Нет способа прибавить 1 к значению в 128-битном XMM-регистре, так что его нужно в начале поместить в память.

Впрочем, есть инструкция ADDSD (*Add Scalar Double-Precision Floating-Point Values*),

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

которая может прибавить значение к младшей 64-битной части XMM-регистра игнорируя старшую половину, но наверное MSVC 2012 пока недостаточно хорош для этого

<sup>187</sup>.

Так или иначе, значение затем перезагружается в XMM-регистр и происходит вычитание.

SUBSD это «Subtract Scalar Double-Precision Floating-Point Values», т.е. операция производится над младшей 64-битной частью 128-битного XMM-регистра. Результат возвращается в регистре XMM0.

### 1.38.5. И снова пример генератора случайных чисел

Вернемся к примеру «пример генератора случайных чисел» листинг.1.32.1.

Если скомпилировать это в MSVC 2012, компилятор будет использовать SIMD-инструкции для FPU.

Листинг 1.412: Оптимизирующий MSVC 2012

```
__real@3f800000 DD 03f800000r ; 1

tv128 = -4
_tmp$ = -4
?float_rand@@YAMXZ PROC
    push    ecx
    call    ?my_rand@@YAIXZ
; EAX=псевдослучайное значение
    and     eax, 8388607 ; 007fffffH
    or      eax, 1065353216 ; 3f800000H
; EAX=псевдослучайное значение & 0x007fffff | 0x3f800000
; сохранить его в локальном стеке:
    mov     DWORD PTR _tmp$(esp+4), eax
; перезагрузить его как число с плавающей точкой:
    movss   xmm0, DWORD PTR _tmp$(esp+4)
; вычесть 1.0:
    subss   xmm0, DWORD PTR __real@3f800000
; переместить значение в ST0 поместив его во временную переменную...
    movss   DWORD PTR tv128(esp+4), xmm0
; ... и затем перезагрузив её в ST0:
    fld     DWORD PTR tv128(esp+4)
    pop     ecx
    ret     0
?float_rand@@YAMXZ ENDP
```

У всех инструкций суффикс -SS, это означает «Scalar Single».

«Scalar» означает, что только одно значение хранится в регистре.

«Single»<sup>188</sup> означает, что это тип *float*.

<sup>187</sup>В качестве упражнения, вы можете попробовать переработать этот код, чтобы избавиться от использования локального стека.

<sup>188</sup>Т.е., single precision.

### 1.38.6. Итог

Во всех приведенных примерах, в XMM-регистрах используется только младшая половина регистра, там хранится значение в формате IEEE 754.

Собственно, все инструкции с суффиксом -SD («Scalar Double-Precision») — это инструкции для работы с числами с плавающей запятой в формате IEEE 754, хранящиеся в младшей 64-битной половине XMM-регистра.

Всё удобнее чем это было в FPU, видимо, сказывается тот факт, что расширения SIMD развивались не так стихийно, как FPU в прошлом.

Стековая модель регистров не используется.

Если вы попытаетесь заменить в этих примерах *double* на *float*, то инструкции будут использоваться те же, только с суффиксом -SS («Scalar Single-Precision»), например, MOVSS, COMISS, ADDSS, итд.

«Scalar» означает, что SIMD-регистр будет хранить только одно значение, вместо нескольких.

Инструкции, работающие с несколькими значениями в регистре одновременно, имеют «Packed» в названии.

Нужно также обратить внимание, что SSE2-инструкции работают с 64-битными числами (*double*) в формате IEEE 754, в то время как внутреннее представление в FPU — 80-битные числа.

Поэтому ошибок округления (*round-off error*) в FPU может быть меньше чем в SSE2, как следствие, можно сказать, работа с FPU может давать более точные результаты вычислений.

## 1.39. Кое-что специфичное для ARM

### 1.39.1. Знак номера (#) перед числом

Компилятор Keil, IDA и objdump предваряет все числа знаком номера («#»), например:

листинг.1.22.1. Но когда GCC 4.9 выдает результат на языке ассемблера, он так не делает, например:

листинг.3.16.

Так что листинги для ARM в этой книге в каком-то смысле перемешаны.

Трудно сказать, как правильнее. Должно быть, всякий должен придерживаться тех правил, которые приняты в той среде, в которой он работает.

### 1.39.2. Режимы адресации

В ARM64 возможна такая инструкция:

ldr	x0, [x29,24]
-----	--------------

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



И это означает прибавить 24 к значению в X29 и загрузить значение по этому адресу. Обратите внимание что 24 внутри скобок.

А если снаружи скобок, то весь смысл меняется:

```
ldr    w4, [x1],28
```

Это означает, загрузить значение по адресу в X1, затем прибавить 28 к X1.

ARM позволяет прибавлять некоторую константу к адресу, с которого происходит загрузка, либо вычитать.

Причем, позволяет это делать до загрузки или после.

Такого режима адресации в x86 нет, но он есть в некоторых других процессорах, даже на PDP-11.

Существует байка, что режимы пре-инкремента, пост-инкремента, пре-декремента и пост-декремента адреса в PDP-11, были «виновны» в появлении таких конструкций языка Си (который разрабатывался на PDP-11) как `*ptr++`, `*++ptr`, `*ptr--`, `*--ptr`. Кстати, это является трудно запоминаемой особенностью в Си.

Дела обстоят так:

термин в Си	термин в ARM	выражение Си	как это работает
Пост-инкремент	post-indexed addressing	<code>*ptr++</code>	использовать значение <code>*ptr</code> , затем инкремент указателя <code>ptr</code>
Пост-декремент	post-indexed addressing	<code>*ptr--</code>	использовать значение <code>*ptr</code> , затем <b>декремент</b> указателя <code>ptr</code>
Пре-инкремент	pre-indexed addressing	<code>*++ptr</code>	инкремент указателя <code>ptr</code> , затем использовать значение <code>*ptr</code>
Пре-декремент	pre-indexed addressing	<code>*--ptr</code>	<b>декремент</b> указателя <code>ptr</code> , затем использовать значение <code>*ptr</code>

Pre-indexing маркируется как восклицательный знак в ассемблере ARM. Для примера, смотрите строку 2 в листинг.1.29.

Деннис Ритчи (один из создателей ЯП Си) указывал, что, это, вероятно, придумал Кен Томпсон (еще один создатель Си), потому что подобная возможность процессора имелась еще в PDP-7 <sup>189</sup>, [Dennis M. Ritchie, *The development of the C language*, (1993)]<sup>190</sup>. Таким образом, компиляторы с ЯП Си на тот процессор, где это есть, могут использовать это.

Всё это очень удобно для работы с массивами.

<sup>189</sup>[http://yurichev.com/mirrors/C/c\\_dmr\\_postincrement.txt](http://yurichev.com/mirrors/C/c_dmr_postincrement.txt)

<sup>190</sup>Также доступно здесь: [pdf](#)

### 1.39.3. Загрузка констант в регистр

#### 32-битный ARM

Как мы уже знаем, все инструкции имеют длину в 4 байта в режиме ARM и 2 байта в режиме Thumb.

Как в таком случае записать в регистр 32-битное число, если его невозможно закодировать внутри одной инструкции?

Попробуем:

```
unsigned int f()
{
    return 0x12345678;
};
```

Листинг 1.413: GCC 4.6.3 -O3 Режим ARM

```
f:
    ldr    r0, .L2
    bx     lr
.L2:
    .word  305419896 ; 0x12345678
```

Т.е., значение 0x12345678 просто записано в памяти отдельно и загружается, если нужно.

Но можно обойтись и без дополнительного обращения к памяти.

Листинг 1.414: GCC 4.6.3 -O3 -march=armv7-a (Режим ARM)

```
movw    r0, #22136      ; 0x5678
movt     r0, #4660      ; 0x1234
bx       lr
```

Видно, что число загружается в регистр по частям, в начале младшая часть (при помощи инструкции MOVW), затем старшая (при помощи MOVT).

Следовательно, нужно 2 инструкции в режиме ARM, чтобы записать 32-битное число в регистр.

Это не так уж и страшно, потому что в реальном коде не так уж и много констант (кроме 0 и 1).

Значит ли это, что это выполняется медленнее чем одна инструкция, как две инструкции?

Вряд ли, наверняка современные процессоры ARM наверняка умеют распознавать такие последовательности и исполнять их быстро.

А [IDA](#) легко распознает подобные паттерны в коде и дизассемблирует эту функцию как:

```
MOV     R0, 0x12345678
BX      LR
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

**ARM64**

```
uint64_t f()
{
    return 0x12345678ABCDEF01;
};
```

Листинг 1.415: GCC 4.9.1 -O3

```
mov     x0, 61185    ; 0xef01
movk    x0, 0xabcd, lsl 16
movk    x0, 0x5678, lsl 32
movk    x0, 0x1234, lsl 48
ret
```

MOVK означает «MOV Keep», т.е. она записывает 16-битное значение в регистр, не трогая при этом остальные биты. Суффикс LSL сдвигает значение в каждом случае влево на 16, 32 и 48 бит. Сдвиг происходит перед загрузкой. Таким образом, нужно 4 инструкции, чтобы записать в регистр 64-битное значение.

**Записать числа с плавающей точкой в регистр**

Некоторые числа можно записывать в D-регистр при помощи только одной инструкции.

Например:

```
double a()
{
    return 1.5;
};
```

Листинг 1.416: GCC 4.9.1 -O3 + objdump

```
0000000000000000 <a>:
0: 1e6f1000      fmov     d0, #1.5000000000000000e+000
4: d65f03c0      ret
```

Число 1.5 действительно было закодировано в 32-битной инструкции.

Но как? В ARM64, инструкцию FM0V есть 8 бит для кодирования некоторых чисел с плавающей запятой.

В [ARM Architecture Reference Manual, ARMv8, for ARMv8-A architecture profile, (2013)]<sup>191</sup> алгоритм называется VFPEExpandImm().

Это также называется *minifloat*<sup>192</sup>. Мы можем попробовать разные: 30.0 и 31.0 компилятору удастся закодировать, а 32.0 уже нет, для него придется выделять 8 байт в памяти и записать его там в формате IEEE 754:

<sup>191</sup>Также доступно здесь: [http://yurichev.com/mirrors/ARMv8-A\\_Architecture\\_Reference\\_Manual\\_\(Issue\\_A.a\).pdf](http://yurichev.com/mirrors/ARMv8-A_Architecture_Reference_Manual_(Issue_A.a).pdf)

<sup>192</sup>[wikipedia](http://en.wikipedia.org/wiki/Minifloat)

```
double a()
{
    return 32;
};
```

Листинг 1.417: GCC 4.9.1 -O3

```
a:
    ldr    d0, .LC0
    ret
.LC0:
    .word  0
    .word  1077936128
```

### 1.39.4. Релоки в ARM64

Как известно, в ARM64 инструкции 4-байтные, так что записать длинное число в регистр одной инструкцией нельзя.

Тем не менее, файл может быть загружен по произвольному адресу в памяти, для этого релоки и нужны.

Больше о них (в связи с Win32 PE): [6.5.2](#) (стр. [991](#)).

В ARM64 принят следующий метод: адрес формируется при помощи пары инструкций: ADRP и ADD.

Первая загружает в регистр адрес 4KiB-страницы, а вторая прибавляет остаток.

Скомпилируем пример из «Hello, world!» (листинг [1.11](#)) в GCC (Linaro) 4.9 под win32:

Листинг 1.418: GCC (Linaro) 4.9 и objdump объектного файла

```
...>aarch64-linux-gnu-gcc.exe hw.c -c
...>aarch64-linux-gnu-objdump.exe -d hw.o
...
0000000000000000 <main>:
  0:  a9bf7bfd      stp     x29, x30, [sp,#-16]!
  4:  910003fd      mov     x29, sp
  8:  90000000      adrp    x0, 0 <main>
  c:  91000000      add     x0, x0, #0x0
 10:  94000000      bl      0 <printf>
 14:  52800000      mov     w0, #0x0 // #0
 18:  a8c17bfd      ldp     x29, x30, [sp],#16
 1c:  d65f03c0      ret

...>aarch64-linux-gnu-objdump.exe -r hw.o
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

...

```
RELOCATION RECORDS FOR [.text]:
OFFSET          TYPE          VALUE
0000000000000008 R_AARCH64_ADR_PREL_PG_HI21  .rodata
000000000000000c R_AARCH64_ADD_ABS_L012_NC   .rodata
0000000000000010 R_AARCH64_CALL26            printf
```

Итак, в этом объектом файле три релока.

- Самый первый берет адрес страницы, отсекает младшие 12 бит и записывает оставшиеся старшие 21 в битовые поля инструкции ADRP. Это потому что младшие 12 бит кодировать не нужно, и в ADRP выделено место только для 21 бит.
- Второй — 12 бит адреса, относительного от начала страницы, в поля инструкции ADD.
- Последний, 26-битный, накладывается на инструкцию по адресу 0x10, где переход на функцию printf().

Все адреса инструкций в ARM64 (да и в ARM в режиме ARM) имеют нули в двух младших битах (потому что все инструкции имеют размер в 4 байта), так что нужно кодировать только старшие 26 бит из 28-битного адресного пространства ( $\pm 128\text{MB}$ ).

В слинкованном исполняемом файле релоков в этих местах нет: потому что там уже точно известно, где будет находиться строка «Hello!», и в какой странице, а также известен адрес функции puts().

И поэтому там, в инструкциях ADRP, ADD и BL, уже проставлены нужные значения (их проставил линкер во время компоновки):

Листинг 1.419: objdump исполняемого файла

```
0000000000400590 <main>:
400590: a9bf7bfd      stp     x29, x30, [sp,#-16]!
400594: 910003fd      mov     x29, sp
400598: 90000000      adrp    x0, 400000 <_init-0x3b8>
40059c: 91192000      add     x0, x0, #0x648
4005a0: 97ffffa0      bl      400420 <puts@plt>
4005a4: 52800000      mov     w0, #0x0 // #0
4005a8: a8c17bfd      ldp     x29, x30, [sp],#16
4005ac: d65f03c0      ret

...

Contents of section .rodata:
400640 01000200 00000000 48656c6c 6f210000 .....Hello!..
```

В качестве примера, попробуем дизассемблировать инструкцию BL вручную. 0x97ffffa0 это 0b100101111111111111111111111111110100000. В соответствии с [ARM Architecture Reference Manual, ARMv8, for ARMv8-A architecture profile, (2013)C5.6.26], imm26 это последние 26 бит:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

$imm26 = 0b111111111111111111110100000$ . Это  $0x3FFFFFFA0$ , но **MSB** это 1, так что число отрицательное, мы можем вручную его конвертировать в удобный для нас вид. По правилам изменения знака (2.2 (стр. 584)), просто инвертируем все биты:  $(0b10111111=0x5F)$  и прибавляем 1 ( $0x5F+1=0x60$ ). Так что число в знаковом виде:  $-0x60$ . Умножим  $-0x60$  на 4 (потому что адрес записанный в опкоде разделен на 4): это  $-0x180$ . Теперь вычисляем адрес назначения:  $0x4005a0 + (-0x180) = 0x400420$  (пожалуйста заметьте: мы берем адрес инструкции BL, а не текущее значение **PC**, которое может быть другим!). Так что адрес в итоге  $0x400420$ .

Больше о релоках связанных с ARM64: [ELF for the ARM 64-bit Architecture (AArch64), (2013)]<sup>193</sup>.

## 1.40. Кое-что специфичное для MIPS

### 1.40.1. Загрузка 32-битной константы в регистр

```
unsigned int f()
{
    return 0x12345678;
};
```

В MIPS, так же как и в ARM, все инструкции имеют размер 32 бита, так что невозможно закодировать 32-битную константу в инструкцию.

Так что приходится делать это используя по крайней мере две инструкции: первая загружает старшую часть 32-битного числа и вторая применяет операцию «ИЛИ», эффект от которой в том, что она просто выставляет младшие 16 бит целевого регистра:

Листинг 1.420: GCC 4.4.5 -O3 (вывод на ассемблере)

```
li      $2,305397760 # 0x12340000
j       $31
ori     $2,$2,0x5678 ; branch delay slot
```

**IDA** знает о таких часто встречающихся последовательностях, так что для удобства, она показывает последнюю инструкцию ORI как псевдоинструкцию LI, которая якобы загружает полное 32-битное значение в регистр \$V0.

Листинг 1.421: GCC 4.4.5 -O3 (IDA)

```
lui     $v0, 0x1234
jr      $ra
li      $v0, 0x12345678 ; branch delay slot
```

В выводе на ассемблере от GCC есть псевдоинструкция LI, но на самом деле, там LUI («Load Upper Immediate»), загружающая 16-битное значение в старшую часть регистра.

Посмотрим в выводе *objdump*:

<sup>193</sup>Также доступно здесь: [http://infocenter.arm.com/help/topic/com.arm.doc.ihl0056b/IHI0056B\\_aaelf64.pdf](http://infocenter.arm.com/help/topic/com.arm.doc.ihl0056b/IHI0056B_aaelf64.pdf)

Листинг 1.422: objdump

```
00000000 <f>:
0: 3c021234      lui      v0,0x1234
4: 03e00008      jr       ra
8: 34425678      ori      v0,v0,0x5678
```

### Загрузка 32-битной глобальной переменной в регистр

```
unsigned int global_var=0x12345678;

unsigned int f2()
{
    return global_var;
};
```

Тут немного иначе: LUI загружает старшие 16 бит из *global\_var* в \$2 (или \$V0) и затем LW загружает младшие 16 бит суммируя их с содержимым \$2:

Листинг 1.423: GCC 4.4.5 -O3 (вывод на ассемблере)

```
f2:
    lui      $2,%hi(global_var)
    lw       $2,%lo(global_var)($2)
    j        $31
    nop      ; branch delay slot

    ...

global_var:
    .word    305419896
```

IDA знает о часто применяемой паре инструкций LUI/LW, так что она объединяет их в одну инструкцию LW:

Листинг 1.424: GCC 4.4.5 -O3 (IDA)

```
_f2:
    lw       $v0, global_var
    jr       $ra
    or       $at, $zero      ; branch delay slot

    ...

    .data
    .globl global_var
global_var:  .word 0x12345678      # DATA XREF: _f2
```

Вывод *objdump* почти такой же, как ассемблерный вывод GCC. Посмотрим также релоки в объектном файле:

Листинг 1.425: objdump

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

objdump -D filename.o

...

0000000c <f2>:
   c:  3c020000      lui    v0,0x0
  10:  8c420000      lw     v0,0(v0)
  14:  03e00008      jr     ra
  18:  00200825      move   at,at    ; branch delay slot
 1c:  00200825      move   at,at

Disassembly of section .data:

00000000 <global_var>:
   0:  12345678      beq     s1,s4,159e4 <f2+0x159d8>

...

objdump -r filename.o

...

RELOCATION RECORDS FOR [.text]:
OFFSET  TYPE      VALUE
0000000c R_MIPS_HI16    global_var
00000010 R_MIPS_L016    global_var

...

```

Можем увидеть, что адрес *global\_var* будет записываться прямо в инструкции LUI и LW во время загрузки исполняемого файла: старшая 16-битная часть *global\_var* записывается в первую инструкцию (LUI), младшая 16-битная часть — во вторую (LW).

### 1.40.2. Книги и прочие материалы о MIPS

Dominic Sweetman, *See MIPS Run, Second Edition*, (2010).



## Глава 2

# Важные фундаментальные вещи

### 2.1. Целочисленные типы данных

Целочисленный тип данных (*integral*) это тип для значения, которое может быть сконвертировано в число. Это числа, перечисления (*enumerations*), булевы типы.

#### 2.1.1. Бит

Очевидное использования бит это булевы значения: 0 для *ложно/false* и 1 для *true/истинно*.

Набор булевых значений можно упаковать в **слово**: в 32-битном слове будет 32 булевых значения, итд. Этот метод также называется *bitmap* или *bitfield*.

Но есть очевидные накладные расходы: тасовка бит, изоляция оных, итд. В то время как использование **слова** (или типа *int*) для булевого значения это не экономично, но очень эффективно.

В среде Си/Си++, 0 это *false/ложно* и любое ненулевое значение это *true/истинно*. Например:

```
if (1234)
    printf ("это всегда будет исполняться\n");
else
    printf ("а это никогда\n");
```

Это популярный способ перечислить все символы в Си-строке:

```
char *input=...;

while(*input) // исполнять тело, если в *input character не ноль
{
```

```

        // делать что-то с *input
        input++;
    };

```

### 2.1.2. Ниббл АКА nibble АКА nybble

АКА полубайт, тетрада. Равняется 4-м битам.

Все эти термины в ходу и сегодня.

#### Двоично-десятичный код (BCD<sup>1</sup>)

4-битные нибблы использовались в 4-битных процессорах, например, в легендарном Intel 4004 (который использовался в калькуляторах).

Интересно знать, что числа там представлялись в виде *binary-coded decimal* (BCD). Десятичный 0 кодировался как 0b0000, десятичная 9 как 0b1001, а остальные значения не использовались. Десятичное 1234 представлялось как 0x1234. Конечно, этот способ не очень экономичный.

Тем не менее, он имеет одно преимущество: очень легко конвертировать значения из десятичного в BCD-запакованное и назад. BCD-числа можно складывать, вычитать, итд, но нужна дополнительная корректировка. В x86 CPUs для этого есть редкие инструкции: AAA/DAA (adjust after addition: корректировка после сложения), AAS/DAS (adjust after subtraction: корректировка после вычитания), AAM (after multiplication: после умножения), AAD (after division: после деления).

Необходимость поддерживать BCD-числа в CPU это причина, почему существуют флаги *half-carry flag* (флаг полупереноса) (в 8080/Z80) и *auxiliary flag* (вспомогательный флаг) (AF в x86): это флаг переноса, генерируемый после обработки младших 4-х бит. Флаг затем используется корректирующими инструкциями.

Тот факт, что числа легко конвертировать, привел к популярности этой книги: [Peter Abel, *IBM PC assembly language and programming* (1987)]. Но кроме этой книги, автор этих заметок, никогда не видел BCD-числа на практике, исключая *magic numbers* (5.6.1 (стр. 928)), как, например, дата чьего-то дня рождения, закодированная как 0x19791011 — это действительно запакованное BCD-число.

На удивление, автор нашел использование чисел закодированных в BCD в ПО SAP: <https://yurichev.com/blog/SAP/>. Некоторые числа, включая цены, кодируются в виде BCD в базе. Вероятно, они использовали это для совместимости с каким-то древним ПО или железом?

Инструкции для BCD в x86 часто использовались для других целей, использовались их недокументированные особенности, например:

```

    cmp al,10
    sbb al,69h
    das

```

<sup>1</sup>Binary-Coded Decimal

Этот запутанный код конвертирует число в пределах 0..15 в ASCII-символ '0'..'9', 'A'..'F'.

## Z80

Z80 был клоном 8-битного Intel 8080 CPU, и из-за экономии места, он имеет 4-битный АЛУ, т.е., каждая операция над двумя 8-битными числами происходит за два шага. Один из побочных эффектов в том, что легко генерировать *half-carry flag* (флаг полупереноса).

### 2.1.3. Байт

Байт, в первую очередь, применяется для хранения символов. 8-битные байты не всегда были популярны, как сейчас. Перфоленты для телетайпов имели 5 и 6 возможных дырок, это 5 или 6 бит на байт.

Чтобы подчеркнуть тот факт, что в байте 8 бит, байт иногда называется *октетом* (*octet*): по крайней мере *fetchmail* использует эту терминологию.

9-битные байты существовали на 36-битных архитектурах: 4 9-битных байта помещались в одно слово. Вероятно из-за этого, стандарты Си/Си++ говорят что в *char* должно быть как минимум 8 бит, но может быть и больше.

Например, в ранней документации к языку Си<sup>2</sup>, можно найти такое:

```
char one byte character (PDP-11, IBM360: 8 bits; H6070: 9 bits)
```

Под H6070, вероятно, подразумевается Honeywell 6070, с 36-битными словами.

### Стандартная ASCII-таблица

7-битная ASCII-таблица стандартная, которая содержит только 128 возможных символов. Раннее ПО для передачи e-мейлов работало только с 7-битными ASCII-символами, так что понадобился стандарт MIME<sup>3</sup> для кодирования сообщений в нелатинских системах письменности. 7-битные ASCII коды дополнялись битом чётности, давая в итоге 8 бит.

*Data Encryption Standard* (DES<sup>4</sup>) имеет 56-битный ключ, это 8 7-битных байт, оставляя место для бита чётности для каждого символа.

Заучивать на память всю таблицу ASCII незачем, но можно запомнить интервалы. [0..0x1F] это управляющие символы (непечатные). [0x20..0x7E] это печатные. Коды начиная с 0x80 обычно используются для нелатинских систем письменности и/или псевдографики.

Некоторые важные коды, которые легко запомнить: 0 (конец Си-строки, '\0' в C/C++); 0xA или 10 (*line feed* (перевод строки), '\n' в C/C++); 0xD или 13 (*carriage return* (возврат каретки), '\r' в C/C++).

<sup>2</sup><https://yurichev.com/mirrors/C/bwk-tutor.html>

<sup>3</sup>Multipurpose Internet Mail Extensions

<sup>4</sup>Data Encryption Standard

0x20 (пробел) также часто запоминается.

## 8-битные процессоры

x86 имеют возможность работать с байтами на уровне регистров (потому что они наследники 8-битного процессора 8080), а RISC как ARM и MIPS — нет.

### 2.1.4. Wide char

Это попытка поддерживать многоязычную среду расширяя байт до 16-и бит. Самый известный пример это ядро Windows NT и win32-функции с суффиксом *W*. Вот почему если закодировать обычный текст на английском, то каждый латинский символ в текстовой строке будет перемежаться с нулевым байтом. Эта кодировка также называется UCS-2 или UTF-16

Обычно, *wchar\_t* это синоним 16-битного типа данных *short*.

### 2.1.5. Знаковые целочисленные и беззнаковые

Некоторые люди могут удивляться, почему беззнаковые типы данных вообще существуют, т.к., любое беззнаковое число можно представить как знаковое. Да, но отсутствие бита знака в значении расширяет интервал в два раза. Следовательно, знаковый байт имеет интервал -128..127, а беззнаковый: 0..255. Еще одно преимущество беззнаковых типов данных это самодокументация: вы определяете переменную, которая не может принимать отрицательные значения.

Беззнаковые типы данных отсутствуют в Java, за что её критикуют. Трудно реализовать криптографические алгоритмы используя булевы операции над знаковыми типами.

Значения вроде 0xFFFFFFFF (-1) часто используются, в основном, как коды ошибок.

### 2.1.6. Слово (word)

Слово [слово](#) это неоднозначный термин, и обычно означает тип данных, помещающийся в [GPR](#). Байты практичны для символов, но непрактичны для арифметических расчетов.

Так что, многие процессоры имеют [GPR](#) шириной 16, 32 или 64 бит. Даже 8-битные [CPU](#) как 8080 и Z80 предлагают работать с парами 8-битными регистров, каждая пара формирует 16-битный псевдорегистр (*BC*, *DE*, *HL*, итд.). Z80 имеет некоторые возможности для работы с парами регистров, и это, в каком-то смысле, эмуляция 16-битного CPU.

В общем, если в рекламе CPU говорят о нем как о “n-битном процессоре”, это обычно означает, что он имеет n-битные [GPR](#).

Было время, когда в рекламе жестких дисков и модулей [RAM](#) писали, что они имеют *n* килослов вместо *b* килобайт/мегабайт.

Например, *Apollo Guidance Computer* имел 2048 слов [RAM](#). Это был 16-битный компьютер, так что там было 4096 байт [RAM](#).

*TX-0* имел 64K 18-битных слов памяти на магнитных сердечниках, т.е., 64 килослов.

*DECSYSTEM-2060* мог иметь вплоть до 4096 килослов *твёрдой памяти* (т.е., жесткие диски, ленты, итд). Это был 36-битный компьютер, так что это 18432 килобайта или 18 мегабайт.

В сущности, зачем нужны байты, если есть слова? Если только для работы с текстовыми строками. Почти во всех остальных случаях можно использовать слова.

---

*int* в Си/Си++ почти всегда связан со [словом](#). (Кроме архитектуры AMD64, где *int* остался 32-битным, вероятно, ради лучшей обратной совместимости.)

*int* 16-битный на PDP-11 и старых компьютерах с MS-DOS. *int* 32-битный на VAX, и на x86 начиная с 80386, итд.

И даже более того, если в программе на Си/Си++ определение типа для переменной отсутствует, то по умолчанию подразумевается *int*. Вероятно, это наследие языка программирования B<sup>5</sup>.

---

[GPR](#) это обычно самый быстрый контейнер для переменной, быстрее чем упакованный бит, и иногда даже быстрее упакованного байта (потому что нет нужды изолировать единственный бит/байт из [GPR](#)). Даже если вы используете его как контейнер для счетчика в цикле, в интервале 0..99.

---

В языке ассемблера, [word](#) всё еще 16-битный для x86, потому что так было во времена 16-битного 8086. *Double word* 32-битный, *quad word* 64-битный. Вот почему 16-битные слова определяются при помощи DW в ассемблере на x86, для 32-битных используется DD и для 64-битных — DQ.

[Word](#) 32-битный для ARM, MIPS, итд, 16-битные типы данных называются здесь *half-word* (полуслово). Следовательно, *double word* на 32-битном RISC это 64-битный тип данных.

В GDB такая терминология: *halfword* для 16-битных, [word](#) для 32-битных и *giant word* для 64-битных.

В 16-битной среде Си/Си++ на PDP-11 и MS-DOS был тип *long* шириной в 32 бита, вероятно, они имели ввиду *long word* или *long int*?

В 32-битных средах Си/Си++ имеется тип *long long* для типов данных шириной 64 бита.

Теперь вы видите, почему термин *слово* такой неоднозначный.

---

<sup>5</sup><http://yurichev.com/blog/typeless/>

### Нужно ли использовать *int*?

Некоторые люди говорят о том, что тип *int* лучше не использовать вообще, потому что его неоднозначность приводит к ошибкам. Например, хорошо известная библиотека *lzbuf* использует тип *int* в одном месте, и всё работает нормально на 16-битной архитектуре. Но если она портируется на архитектуру с 32-битным *int*, она может падать: <http://yurichev.com/blog/lzbuf/>.

Более однозначные типы определены в файле *stdint.h*: *uint8\_t*, *uint16\_t*, *uint32\_t*, *uint64\_t*, итд.

Некоторые люди, как Дональд Э. Кнут, предлагают<sup>6</sup> более звучные слова для этих типов:

*byte/wyde/tetrabyte/tetra/octabyte/octa*. Но эти имена менее популярны чем ясные термины с включением символа *u* (*unsigned*) и числом прямо в названии типа.

### Компьютеры ориентированные на слово

Не смотря на неоднозначность термина **слово**, современные компьютеры всё еще ориентированы на слово: **RAM** и все уровни кэш-памяти организованы по словам а не байтам. Впрочем, в рекламе пишут о размере именно в байтах.

Доступ по адресу в памяти и кэш-памяти выровненный по границе слова зачастую быстрее, чем невыровненный.

При разработке структур данных, от которых ждут скорости и эффективности, всегда нужно учитывать длину **слова** CPU, на котором это будет исполняться. Иногда компилятор делает это за программиста, иногда нет.

### 2.1.7. Регистр адреса

Для тех, кто был воспитан на 32-битных и/или 64-битных x86, и/или RISC 90-х годов, как ARM, MIPS, PowerPC, считается обычным, что шина адреса имеет такую же ширину как **GPR** или **слово**. Тем не менее, на других архитектурах, ширина шины адреса может быть другой.

8-битный Z80 может адресовать  $2^{16}$  байт, используя пары 8-битных регистров, или специальные регистры (*IX*, *IY*). Регистры *SP* и *PC* также 16-битные.

Суперкомпьютер Cray-1 имел 64-битные GPR, но 24-битные регистры для адресов, так что он мог адресовать  $2^{24}$  (16 мегаслов или 128 мегабайт). Память в 1970-ые была очень дорогой, и типичный Cray-1 имел 1048576 (0x100000) слов ОЗУ или 8MB. Тогда зачем выделять целый 64-битный регистр для адреса или указателя?

Процессоры 8086/8088 имели крайне странную схему адресации: значения двух 16-битных регистров суммировались в очень странной манере, производя 20-битный адрес. Вероятно, то было что-то вроде игрушечной виртуализации (10.6 (стр. 1274))? 8086 мог исполнять несколько программ (хотя и не одновременно).

<sup>6</sup><http://www-cs-faculty.stanford.edu/~uno/news98.html>

Ранний ARM1 имеет интересный артефакт:

Another interesting thing about the register file is the PC register is missing a few bits. Since the ARM1 uses 26-bit addresses, the top 6 bits are not used. Because all instructions are aligned on a 32-bit boundary, the bottom two address bits in the PC are always zero. These 8 bits are not only unused, they are omitted from the chip entirely.

( <http://www.righto.com/2015/12/reverse-engineering-arm1-ancestor-of.html> )

Так что, значение где в двух младших битах что-то есть, невозможно записать в регистр PC просто физически. Также невозможно установить любой бит в старших 6 битах PC.

Архитектура x86-64 имеет 64-битные виртуальные указателя/адреса, но внутри адресная шина 48-битная (этого достаточно для адресации 256TB памяти).

### 2.1.8. Числа

Для чего используются числа?

Когда вы видите как некое число/числа меняются в регистре процесса, вы можете заинтересоваться, что это число значит. Это довольно важное качество реверс-инжинира, определять возможный тип данных по набору изменяемых чисел.

#### Булевы значения

Если число меняется от 0 до 1 и назад, скорее всего, это значение имеет булевый тип данных.

#### Счетчик циклов, индекс массива

Переменная увеличивающаяся с 0, как: 0, 1, 2, 3... — большая вероятность что это счетчик цикла и/или индекс массива.

#### Знаковые числа

Если вы видите переменную, которая содержит очень маленькие числа, и иногда очень большие, как 0, 1, 2, 3, и 0xFFFFFFFF, 0xFFFFFFF, 0xFFFFFFF, есть шанс что это знаковая переменная в виде *дополнительного кода* (2.2 (стр. 583)), и последние три числа это -1, -2, -3.

#### 32-битные числа

Существуют настолько большие числа, что для них даже существует специальная нотация (Knuth's up-arrow notation). Эти числа настолько большие, что им нет практического применения в инженерии, науке и математике.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Почти всем инженерам и ученым зачастую достаточно чисел в формате IEEE 754 в двойной точности, где максимальное значение близко к  $1.8 \cdot 10^{308}$ . (Для сравнения, количество атомов в наблюдаемой Вселенной оценивается от  $4 \cdot 10^{79}$  до  $4 \cdot 10^{81}$ .)

А в практическом программировании, верхний предел значительно ниже. Так было в эпоху MS-DOS: 16-битные *int* использовались почти везде (индексы массивов, счетчики циклов), в то время как 32-битные *long* использовались редко.

Во время появления x86-64, было решено оставить тип *int* 32-битным, вероятно, потому что необходимость использования 64-битного *int* еще меньше.

Я бы сказал, что 16-битные числа в интервале 0..65535, вероятно, наиболее используемые числа в программировании вообще.

Учитывая всё это, если вы видите необычно большое 32-битное значение вроде 0x87654321, большая вероятность, что это может быть:

- это всё еще может быть 16-битное число, но знаковое, между 0xFFFF8000 (-32768) и 0xFFFFFFFF (-1).
- адрес ячейки памяти (можно проверить используя в карте памяти в отладчике);
- запакованные байты (можно проверить визуально);
- битовые флаги;
- что-то связанное с (любительской) криптографией;
- *магическое число* ([5.6.1](#) (стр. 928));
- число с плавающей точкой в формате IEEE 754 (тоже легко проверить).

Та же история и для 64-битных значений.

### **...так что, 16-битного *int* достаточно почти для всего?**

Интересно заметить: в [Michael Abrash, *Graphics Programming Black Book*, 1997 глава 13] мы можем найти множество случаев, когда 16-битных переменных просто достаточно. В то же время, Майкл Абраш жалеет о том что в процессорах 80386 и 80486 маловато доступных регистров, так что он предлагает хранить два 16-битных значения в одном 32-битном регистре и затем прокручивать его используя инструкцию ROR reg, 16 (на 80386 и позже) (ROL reg, 16 тоже будет работать) или BSWAP (на 80486 и позже).

Это нам напоминает как в Z80 был набор альтернативных регистров (с апострофом в конце), на которые CPU мог переключаться (и затем переключаться назад) используя инструкцию EXX.

### **Размер буфера**

Когда программисту нужно обозначить размер некоторого буфера, обычно используются значения вида  $2^x$  (512 байт, 1024, итд.). Значения вида  $2^x$  легко



опознать (1.28.5 (стр. 412)) в десятичной, шестнадцатеричной и двоичной системе.

Но надо сказать что программисты также и люди со своей десятичной культурой. И иногда, в среде DBMS<sup>7</sup>, размер текстовых полей в БД часто выбирается в виде числа  $10^x$ , как 100, 200. Они думают что-то вроде «Окей, 100 достаточно, погодите, лучше пусть будет 200». И они правы, конечно.

Максимальный размер типа данных VARCHAR2 в Oracle RDBMS это 4000 символов, а не 4096.

В этом нет ничего плохого, это просто еще одно место, где можно встретить числа вида  $10^x$ .

## Адрес

Всегда хорошая идея это держать в памяти примерную карту памяти процесса, который вы отлаживаете. Например, многие исполняемые файлы в win32 начинаются с 0x00401000, так что адрес вроде 0x00451230 скорее всего находится в секции с исполняемым кодом. Вы увидите адреса вроде этих в регистре EIP.

Стек обычно расположен где-то ниже.

Многие отладчики могут показывать карту памяти отлаживаемого процесса, например: 1.12.3 (стр. 107).

Если значение увеличивается с шагом 4 на 32-битной архитектуре или с шагом 8 на 64-битной, это вероятно сдвигающийся адрес некоторых элементов массива.

Важно знать что win32 не использует адреса ниже 0x10000, так что если вы видите какое-то число ниже этой константы, это не может быть адресом (см. также: <https://msdn.microsoft.com/en-us/library/ms810627.aspx>).

Так или иначе, многие отладчики могут показывать, является ли значение в регистре адресом чего-либо. OllyDbg также может показывать ASCII-строку, если значение является её адресом.

## Битовые поля

Если вы видите как в значении один (или больше) бит меняются от времени к времени, как 0xABCD1234 → 0xABCD1434 и назад, это вероятно битовое поле (или *bitmap*).

## Запакованные байты

Когда *strcmp()* или *memcmp()* копирует буфер, они загружают/записывают 4 (или 8) байт одновременно, так что если строка содержит «4321» и будет скопирована в другое место, в какой-то момент вы увидите значение 0x31323334 в каком-либо регистре. Это 4 запакованных байта в одном 32-битном значении.

---

<sup>7</sup>Database Management Systems

## 2.2. Представление знака в числах

Методов представления чисел со знаком «плюс» или «минус» несколько, но в компьютерах обычно применяется метод «дополнительный код» или «two's complement».

Вот таблица некоторых значений байтов:

двоичное	шестнадцатеричное	беззнаковое	знаковое
01111111	0x7f	127	127
01111110	0x7e	126	126
...			
00000110	0x6	6	6
00000101	0x5	5	5
00000100	0x4	4	4
00000011	0x3	3	3
00000010	0x2	2	2
00000001	0x1	1	1
00000000	0x0	0	0
11111111	0xff	255	-1
11111110	0xfe	254	-2
11111101	0xfd	253	-3
11111100	0xfc	252	-4
11111011	0xfb	251	-5
11111010	0xfa	250	-6
...			
10000010	0x82	130	-126
10000001	0x81	129	-127
10000000	0x80	128	-128

Разница в подходе к знаковым/беззнаковым числам, собственно, нужна потому что, например, если представить 0xFFFFFFE и 0x0000002 как беззнаковое, то первое число (4294967294) больше второго (2). Если их оба представить как знаковые, то первое будет -2, которое, разумеется, меньше чем второе (2). Вот почему инструкции для условных переходов ([1.18](#) (стр. 162)) представлены в обеих версиях — и для знаковых сравнений (например, JG, JL) и для беззнаковых (JA, JB).

Для простоты, вот что нужно знать:

- Числа бывают знаковые и беззнаковые.
- Знаковые типы в Си/Си++:
  - `int64_t` (-9,223,372,036,854,775,808 .. 9,223,372,036,854,775,807) (- 9.2.. 9.2 квинтиллионов) или `0x8000000000000000..0x7FFFFFFFFFFFFFFF`,
  - `int` (-2,147,483,648..2,147,483,647 (- 2.15.. 2.15Gb) или `0x80000000..0x7FFFFFFF`,
  - `char` (-128..127 или `0x80..0x7F`),

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

- `ssize_t`.

Беззнаковые:

- `uint64_t` (0..18,446,744,073,709,551,615 ( 18 квинтиллионов) или 0..0xFFFFFFFFFFFFFFFF),
- `unsigned int` (0..4,294,967,295 ( 4.3Gb) или 0..0xFFFFFFFF),
- `unsigned char` (0..255 или 0..0xFF),
- `size_t`.

- У знаковых чисел знак определяется **MSB**: 1 означает «минус», 0 означает «плюс».
- Преобразование в бóльшие типы данных обходится легко:  
[1.34.5](#) (стр. [518](#)).
- Изменить знак легко: просто инвертируйте все биты и прибавьте 1. Мы можем заметить, что число другого знака находится на другой стороне на том же расстоянии от нуля. Прибавление единицы необходимо из-за присутствия нуля посередине.
- Инструкции сложения и вычитания работают одинаково хорошо и для знаковых и для беззнаковых значений. Но для операций умножения и деления, в x86 имеются разные инструкции: `IDIV/IMUL` для знаковых и `DIV/MUL` для беззнаковых.
- Еще инструкции работающие со знаковыми числами:  
`CBW/CWD/CWDE/CDQ/CDQE` ([1.6](#) (стр. [1313](#))), `MOVSX` ([1.23.1](#) (стр. [262](#))), `SAR` ([1.6](#) (стр. [1318](#))).

Таблица некоторых отрицательных и положительных значений ([2.2](#) (стр. [583](#))) напоминает термометр со шкалой по Цельсию. Вот почему сложение и вычитание работает одинаково хорошо и для знаковых и беззнаковых чисел: если первое слагаемое представить как отметку на термометре, и нужно прибавить второе слагаемое, и оно положительное, то мы просто поднимаем отметку вверх на значение второго слагаемого. Если второе слагаемое отрицательное, то мы опускаем отметку вниз на абсолютное значение от второго слагаемого.

Сложение двух отрицательных чисел работает так. Например, нужно сложить -2 и -3 используя 16-битные регистры. -2 и -3 это 0xffffe и 0xffffd соответственно. Если сложить эти два числа как беззнаковые, то получится 0xffffe+0xffffd=0x1fffb. Но мы работаем с 16-битными регистрами, так что результат *обрезается*, первая единица выкидывается, остается 0xffffb, а это -5. Это работает потому что -2 (или 0xffffe) можно описать простым русским языком так: “в этом значении не достает двух до максимального значения в регистре + 1”. -3 можно описать “...не достает трех до ...”. Максимальное значение 16-битного регистра + 1 это 0x10000. При складывании двух чисел, и *обрезании* по модулю  $2^{16}$ , не хватает будет  $2 + 3 = 5$ .

### 2.2.1. Использование IMUL вместо MUL

В примере вроде листинг.3.21.2 где умножаются два беззнаковых значения, компилируется в листинг.3.21.2, где используется IMUL вместо MUL.

Это важное свойство обеих инструкций: MUL и IMUL. Прежде всего, они обе выдают 64-битное значение если перемножаются два 32-битных, либо же 128-битное значение, если перемножаются два 64-битных (максимальное возможное [произведение](#) в 32-битной среде это

$0xffffffff * 0xffffffff = 0xffffffffe00000001$ ). Но в стандарте Си/Си++ нет способа достучаться к старшей половине результата, а [произведение](#) всегда имеет тот же размер, что и множители. И обе инструкции MUL и IMUL работают одинаково, если старшая половина результата игнорируется, т.е., обе инструкции генерируют одинаковую младшую половину. Это важное свойство способа представления знаковых чисел «дополнительный код».

Так что компилятор с Си/Си++ может использовать любую из этих инструкций.

Но IMUL более гибкая чем MUL, потому что она может брать любой регистр как вход, в то время как MUL требует, чтобы один из множителей находился в регистре AX/EAX/RAX. И даже более того: MUL сохраняет результат в паре EDX:EAX в 32-битной среде, либо в RDX:RAX в 64-битной, так что она всегда вычисляет полный результат. И напротив, в IMUL можно указать единственный регистр назначения вместо пары, тогда CPU будет вычислять только младшую половину, а это быстрее [см. Torborn Granlund, *Instruction latencies and throughput for AMD and Intel x86 processors*<sup>8</sup>].

Учитывая это, компиляторы Си/Си++ могут генерировать инструкцию IMUL чаще, чем MUL.

Тем не менее, используя *compiler intrinsic*, можно произвести беззнаковое умножение и получить *полный* результат. Иногда это называется *расширенное умножение* (*extended multiplication*). MSVC для этого имеет *intrinsic*, которая называется `__emul`<sup>9</sup> и еще одну: `__umul128`<sup>10</sup>. GCC предлагает тип `__int128`, и если 64-битные множители вначале приводятся к 128-битным, затем [произведение](#) сохраняется в другой переменной `__int128`, затем результат сдвигается на 64 бита право, вы получаете старшую часть результата<sup>11</sup>.

### Функция MulDiv() в Windows

В Windows есть ф-ция MulDiv()<sup>12</sup>, это ф-ция производящая одновременно умножение и деление, она в начале перемножает два 32-битных числа и получает промежуточное 64-битное значение, а затем делит его на третье 32-битное значение. Это проще чем использовать две *compiler intrinsic*, так что разработчики в Microsoft решили сделать специальную ф-цию для этого. И судя по использованию оной, она достаточно востребована.

<sup>8</sup><http://yurichev.com/mirrors/x86-timing.pdf>

<sup>9</sup>[https://msdn.microsoft.com/en-us/library/d2s81xt0\(v=vs.80\).aspx](https://msdn.microsoft.com/en-us/library/d2s81xt0(v=vs.80).aspx)

<sup>10</sup><https://msdn.microsoft.com/library/3dayytw9%28v=vs.100%29.aspx>

<sup>11</sup>Например: <http://stackoverflow.com/a/13187798>

<sup>12</sup>[https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/aa383718\(v=vs.85\).aspx](https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/aa383718(v=vs.85).aspx)

## 2.2.2. Еще кое-что о дополнительном коде

Exercise 2-1. Write a program to determine the ranges of char, short, int, and long variables, both signed and unsigned, by printing appropriate values from standard headers and by direct computation.

Брайан Керниган, Деннис Ритчи, *Язык программирования Си*, второе издание, (1988, 2009)

### Получение максимального числа для некоторого слова

Максимальное беззнаковое число это просто число, где все биты выставлены: `0xFF....FF` (это -1 если слово используется как знаковое целочисленное). Так что берете слово, и выставляете все биты для получения значения:

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    unsigned int val=~0; // замените на "unsigned char" чтобы узнать
    макс.значение для беззнакового 8-битного байта
    // 0-1 также сработает, или просто -1
    printf ("%u\n", val); // ;
```

Для 32-битного целочисленного это 4294967295.

### Получение минимального числа для некоторого знакового слова

Минимальное знаковое число кодируется как `0x80....00`, т.е., самый старший бит выставлен, остальные сброшены. Максимальное знаковое число кодируется также, только все биты инвертированы: `0x7F....FF`.

Будем сдвигать один бит влево, пока он не исчезнет:

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    signed int val=1; // замените на "signed char" чтобы найти значения
    для знакового байта
    while (val!=0)
    {
        printf ("%d %d\n", val, ~val);
        val=val<<1;
    };
};
```

Результат:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
...
536870912 -536870913
1073741824 -1073741825
-2147483648 2147483647
```

Два последних числа это соответственно минимум и максимум для знакового 32-битного *int*.

### 2.2.3. -1

Теперь видно, что `-1` это когда все биты выставлены. Часто, вы можете встретить константу `-1` в каком угодно коде, где просто нужна константа со всеми битами, например, некая маска.

Например: [3.16.1](#) (стр. [685](#)).

## 2.3. Целочисленное переполнение (integer overflow)

Я сознательно расположил эту секцию после секции о представлении знаковых чисел.

В начале, взгляните на эту реализацию ф-ции *itoa()* из [Брайан Керниган, Деннис Ритчи, *Язык программирования Си*, второе издание, (1988, 2009)]:

```
void itoa(int n, char s[])
{
    int i, sign;
    if ((sign = n) < 0) /* record sign */
        n = -n; /* make n positive */
    i = 0;
    do { /* generate digits in reverse order */
        s[i++] = n % 10 + '0'; /* get next digit */
    } while ((n /= 10) > 0); /* delete it */
    if (sign < 0)
        s[i++] = '-';
    s[i] = '\0';
    strrev(s);
}
```

( Полный текст: [https://beginners.re/current-tree/fundamentals/itoa\\_KR.c](https://beginners.re/current-tree/fundamentals/itoa_KR.c) )

Здесь есть малозаметная ошибка. Попробуйте её найти. Можете скачать исходный код, скомпилировать его, итд. Ответ на следующей странице.

Из [Брайан Керниган, Деннис Ритчи, *Язык программирования Си*, второе издание, (1988, 2009)]:

Упражнение 3-4. В представлении чисел с помощью дополнения до двойки наша версия функции *itoa* не умеет обрабатывать самое большое по модулю отрицательное число, т.е., значение  $n$ , равное  $-(2^{\text{wordsize}-1})$ . Объясните, почему это так. Доработайте функцию так, чтобы она выводила это число правильно независимо от системы, в которой она работает.

Ответ: ф-ция не может корректно обработать самое большое отрицательное число (INT\_MIN или 0x80000000 или -2147483648).

Как изменить знак? Инвертируйте все биты и прибавьте 1. Если инвертировать все биты в значении INT\_MIN (0x80000000), это 0x7fffffff. Прибавьте 1 и это снова 0x80000000. Так что смена знака не дает никакого эффекта. Это важный артефакт two's complement-системы.

Еще об этом:

- blexim – Basic Integer Overflows<sup>13</sup>
- Yannick Moy, Nikolaj Bjørner, and David Sielaff – Modular Bug-finding for Integer Overflows in the Large: Sound, Efficient, Bit-precise Static Analysis<sup>14</sup>

## 2.4. AND

### 2.4.1. Проверка того, находится ли значение на границе $2^n$

Если нужно проверить, делится ли ваше значение на число вида  $2^n$  (как 1024, 4096, итд.) без остатка, вы можете использовать оператор % в Си/Си++, но есть способ проще. 4096 это 0x1000, так что в нем всегда есть  $4 \times 3 = 12$  нулевых младших бит.

Что вам нужно, это просто:

```
if (value & 0xFFF)
{
    printf ("значение не делится на 0x1000 (или 4096)\n");
    printf ("кстати, остаток=%d\n", value & 0xFFF);
}
else
    printf ("значение делится на 0x1000 (или 4096)\n");
```

Другими словами, это код проверяет, если здесь любой выставленный бит среди младших 12-и бит. В качестве побочного эффекта, младшие 12 бит это всегда остаток от деления значения на 4096 (потому что деление на  $2^n$  это лишь сдвиг вправо, и сдвинутые (или выброшенные) биты это биты остатка).

<sup>13</sup><http://phrack.org/issues/60/10.html>

<sup>14</sup><https://yurichev.com/mirrors/SMT/z3prefix.pdf>

Та же история, если вам нужно проверить, является ли число четным или нет:

```
if (value&1)
    // нечетное
else
    // четное
```

Это то же самое, как и деление на 2 и вычисление 1-битного остатка.

## 2.4.2. Кирилличная кодировка KOI-8R

Было время, когда 8-битная таблица [ASCII](#) не поддерживалась некоторыми сервисами в Интернете, включая электронную почту. Некоторые поддерживали, некоторые другие — нет.

И это также было время, когда не-латинские системы письменности использовали вторую половину 8-битной таблицы ASCII для размещения не-латинских символов. Было несколько популярных кириллических кодировок, но KOI-8R (придуманная Андреем “ache” Черновым) в каком-то смысле уникальная, если сравнивать с другими.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0																
1																
2		!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/
3		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>
4		@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
5		P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	\	]	^
6		`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n
7		p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~
8		-														
9																
A		=														
B																
C		ю	а	б	в	г	д	е	ф	х	у	к	л	м	н	о
D		я	р	с	т	у	ж	ь	ы	з	ш	э	щ	ч	ъ	
E		Ю	А	Б	В	Г	Д	Е	Ф	Х	У	К	Л	М	Н	О
F		Я	Р	С	Т	У	Ж	Ь	Ы	З	Ш	Э	Щ	Ч	Ъ	

Рис. 2.1: KOI8-R table

Кое-кто может заметить, что кириллические символы расположены почти в том же порядке, в котором и латинские. Это приводит к важному свойству: если в кириллическом тексте закодированном в KOI-8R сбросить 8-й бит, текст трансформируется в транслитерированный текст с латинскими символами на месте кириллических. Например, фраза на русском:

Мой дядя самых честных правил, Когда не в шутку занемог, Он уважать себя заставил, И лучше выдумать не мог.

...если закодирована в KOI-8R, и затем со сброшенным 8-м битом, трансформируется в:

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



mOJ DQDQ SAMYH ^ESTNYH PRAWIL, kOGDA NE W [UTKU  
ZANEMOG, oN UWAVATX SEBQ ZASTAWIL, i LU^[E WYDUMATX NE  
MOG.

...конечно, выглядит это не очень эстетично, но этот текст читаем для тех, кто знает русский язык.

Следовательно, кириллический текст закодированный в KOI-8R, пропущенный через сервис поддерживающий только 7 бит, выживет в виде транслитерированного, но читаемого текста.

Очистка 8-го бита автоматически транспонирует любой символ из второй половины (любой) 8-битной [ASCII](#)-таблицы в первую половину, в то же место (посмотрите на красную стрелку справа от таблицы). Если символ уже расположен в первой половине (т.е., он находился в стандартной 7-битной [ASCII](#)-таблице), он не будет транспонироваться.

Вероятно, транслитерированный текст все еще можно восстановить, если вы прибавите 8-й бит к символам, которые выглядят как транслитерированные.

Недостаток виден сразу: кириллические символы расположенные в таблице KOI-8R расположены не в том порядке, в каком они расположены в русском/болгарском/украинском/итд алфавите, и это не удобно для сортировки, например.

## 2.5. И и ИЛИ как вычитание и сложение

### 2.5.1. Текстовые строки в [ПЗУ ZX Spectrum](#)

Те, кто пытался исследовать внутренности [ПЗУ ZX Spectrum](#)-а, вероятно, замечали, что последний символ каждой текстовой строки как будто бы отсутствует.

```

~(.....6.....i...0.NEXT
without FO.Variable not
foun.Subscript wron.Out
of memor.Out of scree.N
umber too bi.RETURN with
out GOSU.End of fil.STOP
statemen.Invalid argume
n.Integer out of rang.No
nsense in BASI.BREAK - C
ONT repeat.Out of DAT.In
valid file nam.No room f
or lin.STOP in INPU.FOR
without NEX.Invalid I/O
devic.Invalid colou.BREA
K into progra.RAMTOP no
goo.Statement los.Invali
d strea.FN without DE.Pa
rameter erro.Tape loadin
g erro.... 1982 Sinclair
Research Lt.>.....CI

```

Рис. 2.2: Часть ПЗУ ZX Spectrum

На самом деле, они присутствуют.

Вот фрагмент из дизассемблированного ПЗУ ZX Spectrum 128K:

L048C:	DEFM "MERGE erro"	; Report 'a'.
	DEFB 'r'+\$80	
L0497:	DEFM "Wrong file typ"	; Report 'b'.
	DEFB 'e'+\$80	
L04A6:	DEFM "CODE erro"	; Report 'c'.
	DEFB 'r'+\$80	
L04B0:	DEFM "Too many bracket"	; Report 'd'.
	DEFB 's'+\$80	
L04C1:	DEFM "File already exist"	; Report 'e'.
	DEFB 's'+\$80	

( [http://www.matthew-wilson.net/spectrum/rom/128\\_ROM0.html](http://www.matthew-wilson.net/spectrum/rom/128_ROM0.html) )

Последний символ имеет выставленный старший бит, который означает конец строки. Вероятно, так было сделано, чтобы сэкономить место? В старых 8-битных компьютерах был сильный дефицит памяти.

Символы всех сообщений всегда находятся в стандартной 7-битной ASCII-таблице, так что это гарантия, что 7-й бит никогда не используется для символов.

Чтобы вывести такую строку, мы должны проверять MSB каждого байта, и если он выставлен, мы должны его сбросить, затем вывести символ, затем остановиться. Вот пример на Си:

```

unsigned char hw[]=
{
    'H',
    'e',
    'l',

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

        '\n',
        'o'|0x80
    };

void print_string()
{
    for (int i=0; ;i++)
    {
        if (hw[i]&0x80) // проверить MSB
        {
            // сбросить MSB
            // (иными словами, сбросить всё, но оставить
            // нетронутыми младшие 7 бит)
            printf ("%c", hw[i] & 0x7F);
            // остановиться
            break;
        };
        printf ("%c", hw[i]);
    };
};

```

И вот что интересно, так как 7-й бит это самый старший бит (в байте), мы можем проверить его, выставить и сбросить используя арифметические операции вместо логических.

Я могу переписать свой пример на Си:

```

unsigned char hw[]=
{
    'H',
    'e',
    '\n',
    '\n',
    'o'+0x80
};

void print()
{
    for (int i=0; ;i++)
    {
        // hw[] должен иметь тип 'unsigned char'
        if (hw[i] >= 0x80) // проверить MSB
        {
            printf ("%c", hw[i]-0x80); // сбросить MSB
            // останов
            break;
        };
        printf ("%c", hw[i]);
    };
};

```

*char* по умолчанию это знаковый тип в Си/Си++, так что, чтобы сравнивать его с переменной вроде 0x80 (которая отрицательная (-128), если считается за

знаковую), мы должны считать каждый символ сообщения как беззнаковый.

Теперь, если 7-й бит выставлен, число всегда больше или равно 0x80. Если 7-й бит сброшен, число всегда меньше 0x80.

И даже более того: если 7-й бит выставлен, его можно сбросить вычитанием 0x80, и ничего больше. Если он уже сброшен, впрочем, операция вычитания уничтожит другие биты.

Точно также, если 7-й бит сброшен, можно его выставить прибавлением 0x80. Но если он уже выставлен, операция сложения уничтожит остальные биты.

На самом деле, это справедливо для любого бита. Если 4-й бит сброшен, вы можете выставить его просто прибавлением 0x10:  $0x100 + 0x10 = 0x110$ . Если 4-й бит выставлен, вы можете его сбросить вычитанием 0x10:  $0x1234 - 0x10 = 0x1224$ .

Это работает, потому что перенос не случается во время сложения/вычитания. Хотя, он случится если бит уже выставлен перед сложением или сброшен перед вычитанием.

Точно также, сложение/вычитание можно заменить на операции *ИЛИ/И* если справедливы два условия: 1) вы хотите прибавить/вычесть число вида  $2^n$ ; 2) бит в исходном значении сброшен/выставлен.

Например, прибавление 0x20 это то же что и применение *ИЛИ* со значением 0x20 с условием что этот бит был сброшен перед этим:  $0x1204 | 0x20 = 0x1204 + 0x20 = 0x1224$ .

Вычитание 0x20 это то же что и применение *И* со значением 0x20 (0x....FFDF), но если этот бит был выставлен до этого:  $0x1234 \& (\sim 0x20) = 0x1234 \& 0xFFDF = 0x1234 - 0x20 = 0x1214$ .

Опять же, это работает потому что перенос не случается если вы прибавляете число вида  $2^n$  и этот бит до этого сброшен.

Это важное свойство булевой алгебры, его стоит понимать и помнить о нем.

Еще один пример в этой книге: [3.17.3](#) (стр. 699).

## 2.6. XOR (исключающее ИЛИ)

XOR (исключающее ИЛИ) часто используется для того чтобы поменять какой-то бит(ы) на противоположный. Действительно, операция XOR с 1 на самом деле просто инвертирует бит:

вход А	вход Б	выход
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0

И наоборот, операция XOR с 0 ничего не делает, т.е. это холостая операция. Это очень важное свойство операции XOR и очень важно помнить его.

### 2.6.1. Логическая разница (logical difference)

В документации от суперкомпьютера Cray-1 (1976-1977) <sup>15</sup>, вы можете найти, что инструкция XOR называлась *logical difference* (логическая разница).

Действительно,  $XOR(a,b)=1$  если  $a \neq b$ .

### 2.6.2. Бытовая речь

Оперция XOR присутствует в обычной бытовой речи. Когда кто-то просит “пожалуйста, купи яблок или бананов”, это обычно означает “купи первый объект, или второй, но не оба” — это и есть исключающее ИЛИ, потому что логическое ИЛИ означало бы “оба объекта тоже сгодятся”.

Некоторые люди предлагают использовать в речи “и/или”, чтобы подчеркнуть тот факт, что используется именно логическое ИЛИ вместо исключающего ИЛИ: <https://en.wikipedia.org/wiki/And/or>.

### 2.6.3. Шифрование

Исключающее ИЛИ много используется как в любительской криптографии (9.1 (стр. 1189)), так и в *настоящей* (как минимум в *сети Фестеля*).

Эта операция очень удобна потому что: *шифрованный\_текст* = *исходный\_текст*  $\oplus$  *ключ* и затем: (*исходный\_текст*  $\oplus$  *ключ*)  $\oplus$  *ключ* = *исходный\_текст*.

### 2.6.4. RAID4

RAID4 предлагает очень простой метод защиты жестких дисков. Например, есть несколько дисков ( $D_1, D_2, D_3$ , итд.) и один диск чётности (*parity disk*) ( $P$ ). Каждый бит/байт записываемый на диск чётности вычисляется на лету:

$$P = D_1 \oplus D_2 \oplus D_3 \quad (2.1)$$

Если один из дисков испортился, например,  $D_2$ , он восстанавливается точно также:

$$D_2 = D_1 \oplus P \oplus D_3 \quad (2.2)$$

Если диск чётности испортился, он восстанавливается так же: 2.1 (стр. 594). Если два любых диска испортились, тогда уже не получится восстановить оба.

RAID5 развился далее, но эта особенность исключающего ИЛИ используется и там.

<sup>15</sup>[http://www.bitsavers.org/pdf/cray/CRAY-1/HR-0004-CRAY\\_1\\_Hardware\\_Reference\\_Manual-PRELIMINARY-1975.OCR.pdf](http://www.bitsavers.org/pdf/cray/CRAY-1/HR-0004-CRAY_1_Hardware_Reference_Manual-PRELIMINARY-1975.OCR.pdf)

Вот почему в контроллерах RAID были “XOR-акселлераторы”, они помогали XOR-ить большие объемы данных на лету, перед записью на диски. Когда компьютеры стали быстрее, стало возможным делать это же программно, используя SIMD.

### 2.6.5. Алгоритм обмена значений при помощи исключающего ИЛИ

Трудно поверить, но этот код меняет значения в EAX и EBX без помощи вспомогательного регистра или ячейки памяти:

```
xor eax, ebx
xor ebx, eax
xor eax, ebx
```

Посмотрим, как это работает. Для начала, мы перепишем этот код, чтобы отойти от ассемблера x86:

```
X = X XOR Y
Y = Y XOR X
X = X XOR Y
```

Что содержат X и Y на каждом шаге? Просто держите в памяти простое правило:  $(X \oplus Y) \oplus Y = X$  для любых значений X и Y.

Посмотрим, X после первого шага это  $X \oplus Y$ ; Y после второго шага это  $Y \oplus (X \oplus Y) = X$ ; X после третьего шага это  $(X \oplus Y) \oplus X = Y$ .

Трудно сказать, стоит ли использовать этот трюк, но он служит неплохой демонстрацией свойств исключающего ИЛИ.

В статье Wikipedia ([https://en.wikipedia.org/wiki/XOR\\_swap\\_algorithm](https://en.wikipedia.org/wiki/XOR_swap_algorithm)) есть еще такое объяснение: можно использовать сложение и вычитание вместо исключающего ИЛИ:

```
X = X + Y
Y = X - Y
X = X - Y
```

Посмотрим: X после первого шага это  $X+Y$ ; Y после второго шага это  $X+Y-Y = X$ ; X после третьего шага это  $X+Y-X = Y$ .

### 2.6.6. Список связанный при помощи XOR

Двусвязный список это список, в котором каждый элемент имеет ссылку на предыдущий элемент и на следующий. Следовательно, легко перечислять элементы и вперед и назад. `std::list` в Си++ реализует двусвязный список, и он рассматривается в этой книге: 3.19.4 (стр. 738).

Так что каждый элемент имеет два указателя. Возможно ли, в среде где нужно экономить RAM, сохранить всю функциональность используя один указатель

вместо двух? Да, если будем хранить значение  $\oplus$  в ячейке, которую обычно называют "link".

Мы можем сказать, что адрес предыдущего элемента "зашифрован" используя адрес следующего элемента и наоборот: адрес следующего элемента "зашифрован" используя адрес предыдущего элемента.

Когда мы проходим по списку вперед, мы всегда знаем адрес предыдущего элемента, так что мы можем "расшифровать" это поле и получить адрес следующего элемента. Точно также, мы можем пройти по списку назад, "дешифруя" это поле используя адрес следующего элемента.

Но невозможно найти адрес предыдущего или следующего элемента определенного элемента без знания адреса первого элемента.

Еще кое-что: первый элемент будет иметь адрес следующего элемента без ничего, последний элемент будет иметь адрес предыдущего элемента без ничего.

Подведем итоги. Это пример двусвязного списка из 5-и элементов.  $A_x$  это адрес элемента.

адрес	содержимое поля <i>link</i>
$A_0$	$A_1$
$A_1$	$A_0 \oplus A_2$
$A_2$	$A_1 \oplus A_3$
$A_3$	$A_2 \oplus A_4$
$A_4$	$A_3$

И снова, трудно сказать, нужно ли использовать эти хаки, но это также хорошая демонстрация особенностей исключающего ИЛИ. Как и с алгоритмом обмена значений при помощи исключающего ИЛИ, в статье Wikipedia есть также предложение использовать сложение или вычитание вместо исключающего ИЛИ: [https://en.wikipedia.org/wiki/XOR\\_linked\\_list](https://en.wikipedia.org/wiki/XOR_linked_list).

### 2.6.7. Трюк с переключением значений

... найдено в Jorg Arndt — Matters Computational / Ideas, Algorithms, Source Code <sup>16</sup>.

Вам нужно, чтобы некая переменная переключалась между 123 и 456. Вы напишете что-то вроде:

```
if (a==123)
    a=456;
else
    a=123;
```

Оказывается, это можно делать одной операцией:

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

<sup>16</sup><https://www.jjj.de/fxt/fxtbook.pdf>

```
int main()
{
    int a=123;
#define C 123^456

    a=a^C;
    printf ("%d\n", a);
    a=a^C;
    printf ("%d\n", a);
    a=a^C;
    printf ("%d\n", a);
};
```

Это работает потому что  $123 \oplus 123 \oplus 456 = 0 \oplus 456 = 456$  и  $456 \oplus 123 \oplus 456 = 456 \oplus 456 \oplus 123 = 0 \oplus 123 = 123$ .

Стоит так писать или нет, а особенно думая о читабельность кода, можно спорить. Но это еще одна хорошая иллюстрация свойств исключающего ИЛИ.

### 2.6.8. Хэширование Zobrista / табуляционное хэширование

Если вы работаете над шахматным движком, вы проходите по дереву вариантов много раз в секунду, и часто, вы встречаете ту же позицию, которая уже была обработана.

Так что вам нужно использовать какой-нибудь метод для хранения где-то уже просчитанных позиций. Но шахматная позиция требует много памяти, и лучше бы использовать хэш-функцию.

Вот способ сжать шахматную позицию в 64-битное значение, называемый хэширование Zobrista:

```
// у нас доска 8*8 и 12 фигур (6 для белых и 6 для черных)
uint64_t table[12][8][8]; // заполнено случайными значениями

int position[8][8]; // для каждой клетки на доске. 0 - нет фигуры, 1..12 -
    фигура

uint64_t hash;
for (int row=0; row<8; row++)
    for (int col=0; col<8; col++)
    {
        int piece=position[row][col];

        if (piece!=0)
            hash=hash^table[piece][row][col];
    };
return hash;
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



Теперь самая интересная часть: если следующая (модифицированная) шахматная позиция отличается только одной (перемещенной) фигурой, вам не нужно пересчитывать хэш для всей позиции, все что вам нужно, это:

```
hash=...; // (уже посчитано)

// вычесть информацию о старой фигуре:
hash=hash^table[old_piece][old_row][old_col];

// добавить информацию о новой фигуре:
hash=hash^table[new_piece][new_row][new_col];
```

### 2.6.9. Кстати

Обычное *ИЛИ* иногда называют *включающее ИЛИ* (*inclusive OR*, или даже *IOR*), чтобы противопоставить его *исключающему ИЛИ*. Одно такое место это Питоновская библиотека *operator*: там это называется *operator.ior*.

### 2.6.10. AND/OR/XOR как MOV

Инструкция `OR reg, 0xFFFFFFFF` выставляет все биты в 1, следовательно, не важно что было в регистре перед этим, его значение будет выставлено в `-1`. Инструкция `OR reg, -1` короче, чем `MOV reg, -1`, так что MSVC использует `OR` вместо последней, например: 3.16.1 (стр. 685).

Точно также, `AND reg, 0` всегда сбрасывает все биты, следовательно, работает как `MOV reg, 0`.

`XOR reg, reg`, не важно что было в регистре перед этим, сбрасывает все биты, и также работает как `MOV reg, 0`.

## 2.7. Подсчет бит

Инструкция `POPCNT` (*population count*) служит для подсчета бит во входном значении (АКА расстояние Хэмминга).

В качестве побочного эффекта, инструкция `POPCNT` (или операция) может использоваться, чтобы узнать, имеет ли значение вид  $2^n$ . Так как числа  $2^n$  всегда имеют только один выставленный бит, результат `POPCNT` всегда будет просто 1.

Например, я однажды написал сканер для поиска base64-строк в бинарных файлах<sup>17</sup>. И есть много мусора и ложных срабатываний, так что я добавил опцию для фильтрации блоков данных, размер которых  $2^n$  байт (т.е., 256 байт, 512, 1024, итд.). Размер блока проверяется так:

```
if (popcnt(size)==1)
    // OK
...
```

<sup>17</sup><https://github.com/DennisYurichev/base64scanner>

Инструкция также известна как «инструкция АНБ<sup>18</sup>» из-за слухов:

This branch of cryptography is fast-paced and very politically charged. Most designs are secret; a majority of military encryptions systems in use today are based on LFSRs. In fact, most Cray computers (Cray 1, Cray X-MP, Cray Y-MP) have a rather curious instruction generally known as “population count.” It counts the 1 bits in a register and can be used both to efficiently calculate the Hamming distance between two binary words and to implement a vectorized version of a LFSR. I’ve heard this called the canonical NSA instruction, demanded by almost all computer contracts.

[Bruce Schneier, *Applied Cryptography*, (John Wiley & Sons, 1994)]

## 2.8. Endianness (порядок байт)

Endianness (порядок байт) это способ представления чисел в памяти.

### 2.8.1. Big-endian (от старшего к младшему)

Число 0x12345678 представляется в памяти так:

адрес в памяти	значение байта
+0	0x12
+1	0x34
+2	0x56
+3	0x78

CPU с таким порядком включают в себя Motorola 68k, IBM POWER.

### 2.8.2. Little-endian (от младшего к старшему)

Число 0x12345678 представляется в памяти так:

адрес в памяти	значение байта
+0	0x78
+1	0x56
+2	0x34
+3	0x12

CPU с таким порядком байт включают в себя Intel x86. Один важный пример использования little-endian в этой книге: 1.35 (стр. 519).

### 2.8.3. Пример

Возьмем big-endian Linux для MIPS установленный в QEMU <sup>19</sup>.

<sup>18</sup>Агентство национальной безопасности

<sup>19</sup>Доступен для скачивания здесь: <https://people.debian.org/~aurel32/qemu/mips/>

И скомпилируем этот простой пример:

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int v;

    v=123;

    printf ("%02X %02X %02X %02X\n",
            *(char*)&v,
            (((char*)&v)+1),
            (((char*)&v)+2),
            (((char*)&v)+3));
};
```

И запустим его:

```
root@debian-mips:~# ./a.out
00 00 00 7B
```

Это оно и есть. 0x7B это 123 в десятичном виде. В little-endian-архитектуре, 7B это первый байт (вы можете это проверить в x86 или x86-64), но здесь он последний, потому что старший байт идет первым.

Вот почему имеются разные дистрибутивы Linux для MIPS («mips» (big-endian) и «mipsel» (little-endian)). Программа скомпилированная для одного соглашения об endiannes, не сможет работать в OS использующей другое соглашение.

Еще один пример связанный с big-endian в MIPS в этой книге: [1.30.4](#) (стр. 468).

## 2.8.4. Bi-endian (переключаемый порядок)

CPU поддерживающие оба порядка, и его можно переключать, включают в себя ARM, PowerPC, SPARC, MIPS, [IA64<sup>20</sup>](#), итд.

## 2.8.5. Конвертирование

Инструкция BSWAP может использоваться для конвертирования.

Сетевые пакеты TCP/IP используют соглашение big-endian, вот почему программа, работающая на little-endian архитектуре должна конвертировать значения.

Обычно, используются функции `htonl()` и `htons()`.

Порядок байт big-endian в среде TCP/IP также называется, «network byte order», а порядок байт на компьютере «host byte order». На архитектуре Intel x86, и других little-endian архитектурах, «host byte order» это little-endian, а вот на IBM POWER это может быть big-endian, так что на последней, `htonl()` и `htons()` не меняют порядок байт.

<sup>20</sup>Intel Architecture 64 (Itanium)

## 2.9. Память

Есть три основных типа памяти:

- Глобальная память **АКА** «static memory allocation». Нет нужды явно выделять, выделение происходит просто при объявлении переменных/массивов глобально. Это глобальные переменные расположенные в сегменте данных или констант. Доступны глобально (поэтому считаются **анти-паттерном**). Не удобны для буферов/массивов, потому что должны иметь фиксированный размер. Переполнения буфера, случающиеся здесь, обычно перезаписывают переменные или буферы расположенные рядом в памяти. Пример в этой книге: [1.12.3](#) (стр. [103](#)).
- Стек **АКА** «allocate on stack», «выделить память в/на стеке». Выделение происходит просто при объявлении переменных/массивов локально в функции. Обычно это локальные для функции переменные. Иногда эти локальные переменные также доступны и для нисходящих функций (**callee**-функциям, если функция-**caller** передает указатель на переменную в функцию-**callee**). Выделение и освобождение очень быстрое, достаточно просто сдвига **SP**.

Но также не удобно для буферов/массивов, потому что размер буфера фиксирован, если только не используется `alloca()` ([1.9.2](#) (стр. [48](#))) (или массив с переменной длиной).

Переполнение буфера обычно перезаписывает важные структуры стека: [1.26.2](#) (стр. [347](#)).

- Куча (*heap*) **АКА** «dynamic memory allocation», «выделить память в куче». Выделение происходит при помощи вызова `malloc()/free()` или `new/delete` в Си++.

Самый удобный метод: размер блока может быть задан во время исполнения. Изменение размера возможно (при помощи `realloc()`), но может быть медленным.

Это самый медленный метод выделения памяти: аллокатор памяти должен поддерживать и обновлять все управляющие структуры во время выделения и освобождения. Переполнение буфера обычно перезаписывает все эти структуры. Выделения в куче также ведут к проблеме утечек памяти: каждый выделенный блок должен быть явно освобожден, но кто-то может забыть об этом, или делать это неправильно. Еще одна проблема — это «использовать после освобождения» — использовать блок памяти после того как `free()` был вызван на нем, это тоже очень опасно. Пример в этой книге: [1.30.2](#) (стр. [444](#)).

## 2.10. CPU

### 2.10.1. Предсказатели переходов

Некоторые современные компиляторы пытаются избавиться от инструкций условных переходов. Примеры в этой книге: [1.18.1](#) (стр. [176](#)), [1.18.3](#) (стр. [186](#)), [1.28.5](#)

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

(стр. 421).

Это потому что предсказатель переходов далеко не всегда работает идеально, поэтому, компиляторы и стараются реже использовать переходы, если возможно.

Одна из возможностей — это условные инструкции в ARM (как ADRcc), а еще инструкция CMOVcc в x86.

### 2.10.2. Зависимости между данными

Современные процессоры способны исполнять инструкции одновременно (OOE<sup>21</sup>), но для этого, внутри такой группы, результат одних не должен влиять на работу других. Следовательно, компилятор старается использовать инструкции с наименьшим влиянием на состояние процессора.

Вот почему инструкция LEA в x86 такая популярная — потому что она не модифицирует флаги процессора, а прочие арифметические инструкции — модифицируют.

## 2.11. Хеш-функции

Простейший пример это CRC32, алгоритм «более мощный» чем простая контрольная сумма, для проверки целостности данных. Невозможно восстановить оригинальный текст из хеша, там просто меньше информации: ведь текст может быть очень длинным, но результат CRC32 всегда ограничен 32 битами. Но CRC32 не надежна в криптографическом смысле: известны методы как изменить текст таким образом, чтобы получить нужный результат. Криптографические хеш-функции защищены от этого.

Такие функции как MD5, SHA1, итд, широко используются для хеширования паролей для хранения их в базе. Действительно: БД форума в интернете может и не хранить пароли (иначе злоумышленник получивший доступ к БД сможет узнать все пароли), а только хеши. К тому же, скрипту интернет-форума вовсе не обязательно знать ваш пароль, он только должен сверить его хеш с тем что лежит в БД, и дать вам доступ если сверка проходит. Один из самых простых способов взлома — это просто перебирать все пароли и ждать пока результат будет такой же как тот что нам нужен. Другие методы намного сложнее.

### 2.11.1. Как работает односторонняя функция?

Односторонняя функция, это функция, которая способна превратить из одного значения другое, при этом невозможно (или трудно) проделать обратную операцию. Некоторые люди имеют трудности с пониманием, как это возможно. Рассмотрим очень простой пример.

У нас есть ряд из 10-и чисел в пределах 0..9, каждое встречается один раз, например:

---

<sup>21</sup>Out-of-Order Execution

4 6 0 1 3 5 7 8 9 2
---------------------

Алгоритм простейшей односторонней функции выглядит так:

- возьми число на нулевой позиции (у нас это 4);
- возьми число на первой позиции (у нас это 6);
- обменяй местами числа на позициях 4 и 6.

Отметим числа на позициях 4 и 6:

4 6 0 1 3 5 7 8 9 2
<sup>^</sup> <sup>^</sup>

Меняем их местами и получаем результат:

4 6 0 1 7 5 3 8 9 2
---------------------

Глядя на результат, и даже зная алгоритм функции, мы не можем однозначно восстановить изначальное положение чисел. Ведь первые два числа могли быть 0 и/или 1, и тогда именно они могли бы участвовать в обмене.

Это крайне упрощенный пример для демонстрации, настоящие односторонние функции могут быть значительно сложнее.

## Глава 3

# Более сложные примеры

### 3.1. Двойное отрицание

Популярный способ<sup>1</sup> сконвертировать ненулевое значение в 1 (или булево *true*) и 0 в 0 (или булево *false*) это *!!statement*:

```
int convert_to_bool(int a)
{
    return !!a;
};
```

Оптимизирующий GCC 5.4 x86:

```
convert_to_bool:
    mov     edx, DWORD PTR [esp+4]
    xor     eax, eax
    test    edx, edx
    setne   al
    ret
```

XOR всегда очищает возвращаемое значение в EAX, даже если SETNE не работает. Т.е., XOR устанавливает возвращаемое значение (по умолчанию) в 0.

Если входное значение не равно нулю (суффикс -NE в инструкции SET), тогда 1 заносится в AL, иначе AL не модифицируется.

Почему SETNE работает с младшей 8-битной частью регистра EAX? Потому что значение имеет только последний бит (0 или 1), а остальные биты были уже сброшены при помощи XOR.

Следовательно, этот код на Си/Си++ может быть переписан так:

```
int convert_to_bool(int a)
{
    if (a!=0)
```

---

<sup>1</sup>Хотя и спорный, потому что приводит к трудночитаемому коду

```

        return 1;
    else
        return 0;
};

```

...или даже:

```

int convert_to_bool(int a)
{
    if (a)
        return 1;
    else
        return 0;
};

```

Компиляторы, компилирующие для [CPU](#) у которых нет инструкции близкой к SET, в этом случае, генерируют инструкции условного перехода, итд.

## 3.2. Использование const (const correctness)

Это незаслуженно малоиспользуемая возможность многих ЯП. Тут можно почитать о её важности: [1](#), [2](#).

Идеально, всё что вы не модифицируете, должно иметь модификатор *const*.

Интересно, как *const correctness* обеспечивается на низком уровне. Локальные *const*-переменные и аргументы ф-ций не проверяются во время исполнения (только во время компиляции). Но глобальные переменные этого типа располагаются в сегментах данных только для чтения.

Вот пример который упадет, потому что, если будет скомпилирован MSVC для win32, глобальная переменная *a* располагается в сегменте *.rdata*, который только для чтения:

```

const a=123;

void f(int *i)
{
    *i=11; // crash
};

int main()
{
    f(&a);
    return a;
};

```

**Анонимные** (не привязанные к имени переменной) строки в Си имеют тип `const char*`. Вы не можете их модифицировать:

```

#include <string.h>
#include <stdio.h>

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!



```

void alter_string(char *s)
{
    strcpy (s, "Goodbye!");
    printf ("Result: %s\n", s);
};

int main()
{
    alter_string ("Hello, world!\n");
};

```

Это код упадет в Linux (“segmentation fault”) и в Windows, если скомпилирован MinGW.

GCC для Linux располагает все текстовые строки в сегменте данных `.rodata`, который недвусмысленно защищен от записи (“read only data”):

```
$ objdump -s 1
```

```
...
```

```
Contents of section .rodata:
```

```

400600 01000200 52657375 6c743a20 25730a00 ....Result: %s..
400610 48656c6c 6f2c2077 6f726c64 210a00 Hello, world!..

```

Когда функция `alter_string()` пытается там писать, срабатывает исключение.

Всё немного иначе в коде сгенерированном MSVC, строки располагаются в сегменте `.data`, у которого нет флага `READONLY`. Оплошность разработчиков MSVC?

```
C:\...>objdump -s 1.exe
```

```
...
```

```
Contents of section .data:
```

```

40b000 476f6f64 62796521 00000000 52657375 Goodbye!....Resu
40b010 6c743a20 25730a00 48656c6c 6f2c2077 lt: %s..Hello, w
40b020 6f726c64 210a0000 00000000 00000000 orld!.....
40b030 01000000 00000000 c0cb4000 00000000 .....@.....

```

```
...
```

```
C:\...>objdump -x 1.exe
```

```
...
```

```
Sections:
```

Idx	Name	Size	VMA	LMA	File off	Algn
0	.text	00006d2a	00401000	00401000	00000400	2**2
	CONTENTS, ALLOC, LOAD, READONLY, CODE					
1	.rdata	00002262	00408000	00408000	00007200	2**2
	CONTENTS, ALLOC, LOAD, READONLY, DATA					

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

2	.data	00000e00	0040b000	0040b000	00009600	2**2
		CONTENTS, ALLOC, LOAD, DATA				
3	.reloc	00000b98	0040e000	0040e000	0000a400	2**2
		CONTENTS, ALLOC, LOAD, READONLY, DATA				

А в MinGW этой ошибки нет, и строки располагаются в сегменте `.rdata`.

### 3.2.1. Пересекающиеся `const`-строки

Тот факт, что *анонимная* Си-строка имеет тип `const` (1.5.1 (стр. 13)), и тот факт, что выделенные в сегменте констант Си-строки гарантировано неизменяемые (`immutable`), ведет к интересному следствию: компилятор может использовать определенную часть строки.

Вот простой пример:

```
#include <stdio.h>

int f1()
{
    printf ("world\n");
}

int f2()
{
    printf ("hello world\n");
}

int main()
{
    f1();
    f2();
}
```

Среднестатистический компилятор с Си/Си++(включая MSVC) выделит место для двух строк, но вот что делает GCC 4.8.1:

Листинг 3.1: GCC 4.8.1 + листинг в IDA

f1	proc near
s	= dword ptr -1Ch
	sub esp, 1Ch
	mov [esp+1Ch+s], offset s ; "world\n"
	call _puts
	add esp, 1Ch
	retn
f1	endp
f2	proc near

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

s          = dword ptr -1Ch

          sub     esp, 1Ch
          mov     [esp+1Ch+s], offset aHello ; "hello "
          call    _puts
          add     esp, 1Ch
          retn
f2          endp

aHello     db 'hello '
s          db 'world',0xa,0

```

Действительно, когда мы выводим строку «hello world», эти два слова расположены в памяти вплотную друг к другу и `puts()`, вызываясь из функции `f2()`, вообще не знает, что эти строки разделены. Они и не разделены на самом деле, они разделены только *виртуально*, в нашем листинге.

Когда `puts()` вызывается из `f1()`, он использует строку «world» плюс нулевой байт. `puts()` не знает, что там ещё есть какая-то строка перед этой!

Этот трюк часто используется (по крайней мере в GCC) и может сэкономить немного памяти. Это близко к *string interning*.

Еще один связанный с этим пример находится здесь: [3.3](#) (стр. 608).

### 3.3. Пример `strstr()`

Вернемся к тому факту, что GCC иногда использует только часть строки: [3.2.1](#) (стр. 607).

Ф-ция `strstr()` (из стандартной библиотеки Си/Си++) используется для поиска вхождений в строке. Вот что мы сделаем:

```

#include <string.h>
#include <stdio.h>

int main()
{
    char *s="Hello, world!";
    char *w=strstr(s, "world");

    printf ("%p, [%s]\n", s, s);
    printf ("%p, [%s]\n", w, w);
};

```

Вывод:

```

0x8048530, [Hello, world!]
0x8048537, [world!]

```

Разница между адресом оригинальной строки и адресом подстроки, который вернула `strstr()`, это 7. Действительно, строка «Hello, » имеет длину в 7 символов.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

Ф-ция `printf()` во время второго вызова не знает о том, что перед переданной строкой имеются еще какие-то символы, и печатает символы с середины оригинальной строки, до конца (который обозначен нулевым байтом).

## 3.4. Конвертирование температуры

Еще один крайне популярный пример из книг по программированию для начинающих, это простейшая программа для конвертирования температуры по Фаренгейту в температуру по Цельсию.

$$C = \frac{5 \cdot (F - 32)}{9}$$

Мы также добавим простейшую обработку ошибок: 1) мы должны проверять правильность ввода пользователем; 2) мы должны проверять результат, не ниже ли он  $-273$  по Цельсию (что, как мы можем помнить из школьных уроков физики, ниже абсолютного нуля).

Функция `exit()` заканчивает программу тут же, без возврата в вызывающую функцию.

### 3.4.1. Целочисленные значения

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

int main()
{
    int celsius, fahr;
    printf ("Enter temperature in Fahrenheit:\n");
    if (scanf ("%d", &fahr)!=1)
    {
        printf ("Error while parsing your input\n");
        exit(0);
    };

    celsius = 5 * (fahr-32) / 9;

    if (celsius<=-273)
    {
        printf ("Error: incorrect temperature!\n");
        exit(0);
    };
    printf ("Celsius: %d\n", celsius);
};
```

### Оптимизирующий MSVC 2012 x86

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

## Листинг 3.2: Оптимизирующий MSVC 2012 x86

```

$SG4228 DB      'Enter temperature in Fahrenheit:', 0aH, 00H
$SG4230 DB      '%d', 00H
$SG4231 DB      'Error while parsing your input', 0aH, 00H
$SG4233 DB      'Error: incorrect temperature!', 0aH, 00H
$SG4234 DB      'Celsius: %d', 0aH, 00H

_fahr$ = -4      ; size = 4
_main PROC
    push    ecx
    push    esi
    mov     esi, DWORD PTR __imp__printf
    push    OFFSET $SG4228      ; 'Enter temperature in Fahrenheit:'
    call    esi                ; вызвать printf()
    lea     eax, DWORD PTR _fahr$[esp+12]
    push    eax
    push    OFFSET $SG4230      ; '%d'
    call    DWORD PTR __imp__scanf
    add     esp, 12
    cmp     eax, 1
    je      SHORT $LN2@main
    push    OFFSET $SG4231      ; 'Error while parsing your input'
    call    esi                ; вызвать printf()
    add     esp, 4
    push    0
    call    DWORD PTR __imp__exit
$LN9@main:
$LN2@main:
    mov     eax, DWORD PTR _fahr$[esp+8]
    add     eax, -32            ; ffffffff0H
    lea     ecx, DWORD PTR [eax+eax*4]
    mov     eax, 954437177      ; 38e38e39H
    imul    ecx
    sar     edx, 1
    mov     eax, edx
    shr     eax, 31            ; 0000001fH
    add     eax, edx
    cmp     eax, -273          ; ffffffffefH
    jge     SHORT $LN1@main
    push    OFFSET $SG4233      ; 'Error: incorrect temperature!'
    call    esi                ; вызвать printf()
    add     esp, 4
    push    0
    call    DWORD PTR __imp__exit
$LN10@main:
$LN1@main:
    push    eax
    push    OFFSET $SG4234      ; 'Celsius: %d'
    call    esi                ; вызвать printf()
    add     esp, 8
    ; возврат 0 - по стандарту C99
    xor     eax, eax
    pop     esi

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

        pop     ecx
        ret     0
$LN8@main:
_main    ENDP

```

Что мы можем сказать об этом:

- Адрес функции `printf()` в начале загружается в регистр `ESI` так что последующие вызовы `printf()` происходят просто при помощи инструкции `CALL ESI`. Это очень популярная техника компиляторов, может присутствовать, если имеются несколько вызовов одной и той же функции в одном месте, и/или имеется свободный регистр для этого.
- Мы видим инструкцию `ADD EAX, -32` в том месте где от значения должно отняться 32.  $EAX = EAX + (-32)$  эквивалентно  $EAX = EAX - 32$  и как-то компилятор решил использовать `ADD` вместо `SUB`. Может быть оно того стоит, но сказать трудно.
- Инструкция `LEA` используются там, где нужно умножить значение на 5: `lea ecx, DWORD PTR [eax+eax*4]`. Да,  $i + i * 4$  эквивалентно  $i * 5$  и `LEA` работает быстрее чем `IMUL`. Кстати, пара инструкций `SHL EAX, 2 / ADD EAX, EAX` может быть использована здесь вместо `LEA`— некоторые компиляторы так и делают.
- Деление через умножение (3.10 (стр. 644)) также используется здесь.
- Функция `main()` возвращает 0 хотя `return 0` в конце функции отсутствует. В стандарте C99 [ISO/IEC 9899:TC3 (C C99 standard), (2007)5.1.2.2.3] указано что `main()` будет возвращать 0 в случае отсутствия выражения `return`. Это правило работает только для функции `main()`. И хотя, `MSVC` официально не поддерживает C99, может быть частично и поддерживает?

### Оптимизирующий MSVC 2012 x64

Код почти такой же, хотя мы заметим инструкцию `INT 3` после каждого вызова `exit()`.

```

        xor     ecx, ecx
        call    QWORD PTR __imp_exit
        int     3

```

`INT 3` это точка останова для отладчика.

Известно что функция `exit()` из тех, что никогда не возвращают управление<sup>2</sup>, так что если управление все же возвращается, значит происходит что-то крайне странное, и пришло время запускать отладчик.

### 3.4.2. Числа с плавающей запятой

<sup>2</sup>еще одна популярная из того же ряда это `longjmp()`

```

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main()
{
    double celsius, fahr;
    printf ("Enter temperature in Fahrenheit:\n");
    if (scanf ("%lf", &fahr)!=1)
    {
        printf ("Error while parsing your input\n");
        exit(0);
    };

    celsius = 5 * (fahr-32) / 9;

    if (celsius<-273)
    {
        printf ("Error: incorrect temperature!\n");
        exit(0);
    };
    printf ("Celsius: %lf\n", celsius);
};

```

MSVC 2010 x86 использует инструкции [FPU](#)...

Листинг 3.3: Оптимизирующий MSVC 2010 x86

```

$SG4038 DB      'Enter temperature in Fahrenheit:', 0aH, 00H
$SG4040 DB      '%lf', 00H
$SG4041 DB      'Error while parsing your input', 0aH, 00H
$SG4043 DB      'Error: incorrect temperature!', 0aH, 00H
$SG4044 DB      'Celsius: %lf', 0aH, 00H

__real@0c0711000000000000 DQ 0c0711000000000000r    ; -273
__real@402200000000000000 DQ 402200000000000000r    ; 9
__real@401400000000000000 DQ 401400000000000000r    ; 5
__real@404000000000000000 DQ 404000000000000000r    ; 32

_fahr$ = -8      ; size = 8
_main PROC
    sub     esp, 8
    push    esi
    mov     esi, DWORD PTR __imp__printf
    push    OFFSET $SG4038      ; 'Enter temperature in Fahrenheit:'
    call    esi                ; вызвать printf()
    lea     eax, DWORD PTR _fahr$[esp+16]
    push    eax
    push    OFFSET $SG4040      ; '%lf'
    call    DWORD PTR __imp__scanf
    add     esp, 12
    cmp     eax, 1
    je      SHORT $LN2@main
    push    OFFSET $SG4041      ; 'Error while parsing your input'

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

        call     esi                ; вызвать printf()
        add     esp, 4
        push    0
        call    DWORD PTR __imp__exit
$LN2@main:
        fld     QWORD PTR _fahr$(esp+12)
        fsub    QWORD PTR __real@4040000000000000 ; 32
        fmul    QWORD PTR __real@4014000000000000 ; 5
        fdiv    QWORD PTR __real@4022000000000000 ; 9
        fld     QWORD PTR __real@c071100000000000 ; -273
        fcomp   ST(1)
        fnstsw   ax
        test    ah, 65              ; 00000041H
        jne     SHORT $LN1@main
        push    OFFSET $SG4043      ; 'Error: incorrect temperature!'
        fstp     ST(0)
        call    esi                ; вызвать printf()
        add     esp, 4
        push    0
        call    DWORD PTR __imp__exit
$LN1@main:
        sub     esp, 8
        fstp     QWORD PTR [esp]
        push    OFFSET $SG4044      ; 'Celsius: %lf'
        call    esi
        add     esp, 12
        ; возврат 0 - по стандарту C99
        xor     eax, eax
        pop     esi
        add     esp, 8
        ret     0
$LN10@main:
_main    ENDP

```

...но MSVC от года 2012 использует инструкции [SIMD](#) вместо этого:

#### Листинг 3.4: Оптимизирующий MSVC 2010 x86

```

$SG4228 DB      'Enter temperature in Fahrenheit:', 0aH, 00H
$SG4230 DB      '%lf', 00H
$SG4231 DB      'Error while parsing your input', 0aH, 00H
$SG4233 DB      'Error: incorrect temperature!', 0aH, 00H
$SG4234 DB      'Celsius: %lf', 0aH, 00H
__real@c071100000000000 DQ 0c0711000000000000r ; -273
__real@4040000000000000 DQ 040400000000000000r ; 32
__real@4022000000000000 DQ 040220000000000000r ; 9
__real@4014000000000000 DQ 040140000000000000r ; 5

_fahr$ = -8      ; size = 8
_main    PROC
        sub     esp, 8
        push    esi
        mov     esi, DWORD PTR __imp__printf
        push    OFFSET $SG4228      ; 'Enter temperature in Fahrenheit:'

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!



```

    call    esi                ; вызвать printf()
    lea     eax, DWORD PTR _fahr$[esp+16]
    push    eax
    push    OFFSET $SG4230     ; '%lf'
    call    DWORD PTR __imp__scanf
    add     esp, 12
    cmp     eax, 1
    je      SHORT $LN2@main
    push    OFFSET $SG4231     ; 'Error while parsing your input'
    call    esi                ; вызвать printf()
    add     esp, 4
    push    0
    call    DWORD PTR __imp__exit
$LN9@main:
$LN2@main:
    movsd   xmm1, QWORD PTR _fahr$[esp+12]
    subsd   xmm1, QWORD PTR __real@4040000000000000 ; 32
    movsd   xmm0, QWORD PTR __real@c071100000000000 ; -273
    mulsd   xmm1, QWORD PTR __real@4014000000000000 ; 5
    divsd   xmm1, QWORD PTR __real@4022000000000000 ; 9
    comisd  xmm0, xmm1
    jbe     SHORT $LN1@main
    push    OFFSET $SG4233     ; 'Error: incorrect temperature!'
    call    esi                ; вызвать printf()
    add     esp, 4
    push    0
    call    DWORD PTR __imp__exit
$LN10@main:
$LN1@main:
    sub     esp, 8
    movsd   QWORD PTR [esp], xmm1
    push    OFFSET $SG4234     ; 'Celsius: call esi ; вызвать
printf()
    add     esp, 12
    ; возврат 0 - по стандарту C99
    xor     eax, eax
    pop     esi
    add     esp, 8
    ret     0
$LN8@main:
_main     ENDP

```

Конечно, **SIMD**-инструкции доступны и в x86-режиме, включая те что работают с числами с плавающей запятой. Их использовать в каком-то смысле проще, так что новый компилятор от Microsoft теперь применяет их.

Мы можем также заметить, что значение `-273` загружается в регистр `XMM0` слишком рано. И это нормально, потому что компилятор может генерировать инструкции далеко не в том порядке, в котором они появляются в исходном коде.

## 3.5. Числа Фибоначчи

Еще один часто используемый пример в учебниках по программированию это рекурсивная функция, генерирующая числа Фибоначчи<sup>3</sup>. Последовательность очень простая: каждое следующее число — это сумма двух предыдущих. Первые два числа — это 0 и 1, или 1 и 1.

Начало последовательности:

0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144, 233, 377, 610, 987, 1597, 2584, 4181...

### 3.5.1. Пример #1

Реализация проста. Эта программа генерирует последовательность вплоть до 21.

```
#include <stdio.h>

void fib (int a, int b, int limit)
{
    printf ("%d\n", a+b);
    if (a+b > limit)
        return;
    fib (b, a+b, limit);
};

int main()
{
    printf ("0\n1\n1\n");
    fib (1, 1, 20);
};
```

Листинг 3.5: MSVC 2010 x86

```
_a$ = 8           ; size = 4
_b$ = 12          ; size = 4
_limit$ = 16      ; size = 4
_fib PROC
    push        ebp
    mov         ebp, esp
    mov         eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    add         eax, DWORD PTR _b$[ebp]
    push        eax
    push        OFFSET $SG2643
    call        DWORD PTR __imp__printf
    add         esp, 8
    mov         ecx, DWORD PTR _a$[ebp]
    add         ecx, DWORD PTR _b$[ebp]
    cmp         ecx, DWORD PTR _limit$[ebp]
    jle         SHORT $LN1@fib
    jmp         SHORT $LN2@fib
```

<sup>3</sup><http://oeis.org/A000045>

```

$LN1@fib:
    mov     edx, DWORD PTR _limit$[ebp]
    push    edx
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    add     eax, DWORD PTR _b$[ebp]
    push    eax
    mov     ecx, DWORD PTR _b$[ebp]
    push    ecx
    call    _fib
    add     esp, 12
$LN2@fib:
    pop     ebp
    ret     0
_fib      ENDP

_main     PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    OFFSET $SG2647 ; "0\n1\n1\n"
    call    DWORD PTR __imp__printf
    add     esp, 4
    push    20
    push    1
    push    1
    call    _fib
    add     esp, 12
    xor     eax, eax
    pop     ebp
    ret     0
_main     ENDP

```

Этим мы проиллюстрируем стековые фреймы.

Загрузим пример в OllyDbg и дотрассируем до самого последнего вызова функции `f()`:

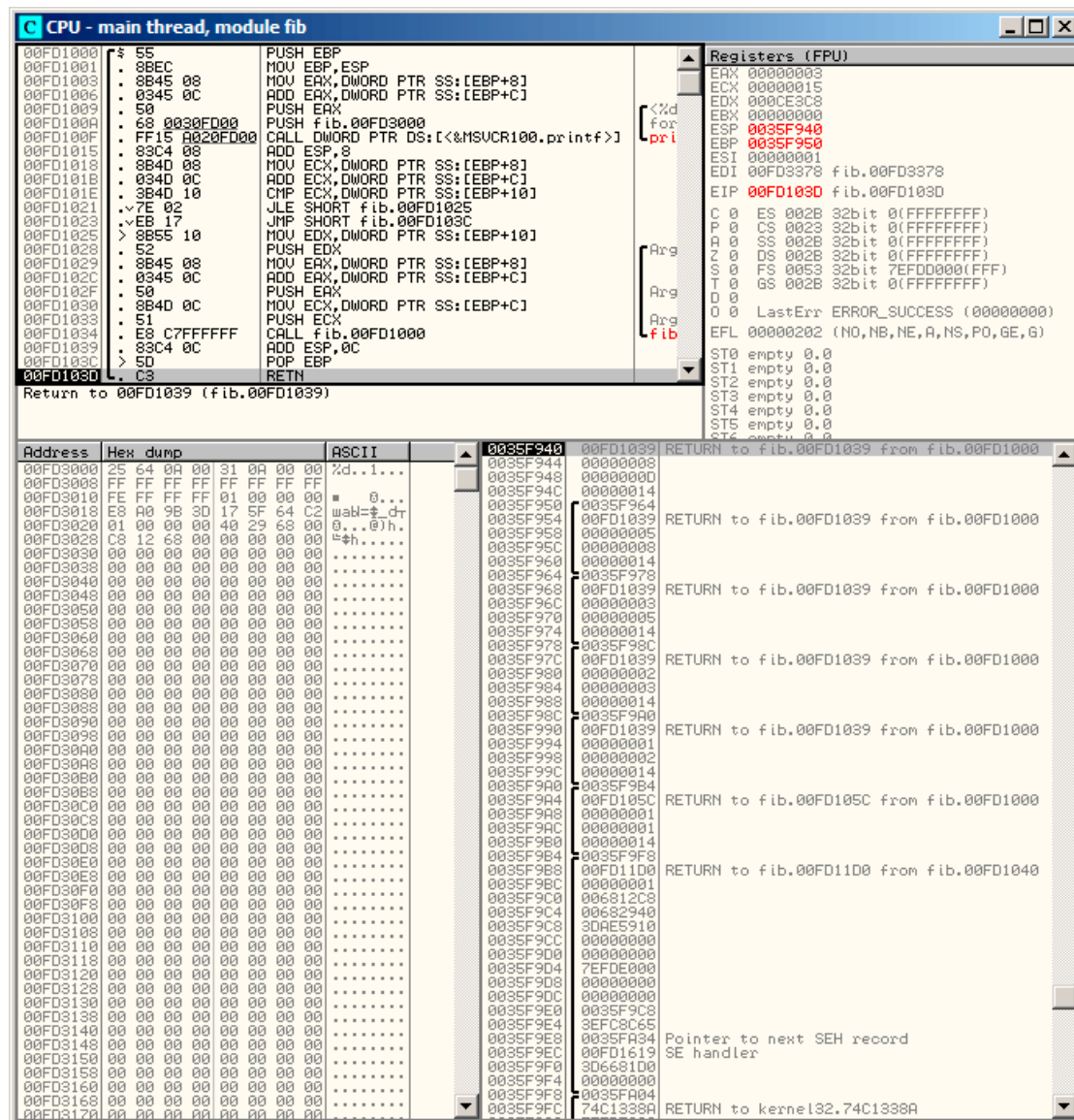


Рис. 3.1: OllyDbg: последний вызов `f()`

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

Исследуем стек более пристально. Комментарии автора книги <sup>4</sup>:

```

0035F940 00FD1039 RETURN to fib.00FD1039 from fib.00FD1000
0035F944 00000008 первый аргумент: a
0035F948 0000000D второй аргумент: b
0035F94C 00000014 третий аргумент: limit
0035F950 /0035F964 сохраненный регистр EBP
0035F954 |00FD1039 RETURN to fib.00FD1039 from fib.00FD1000
0035F958 |00000005 первый аргумент: a
0035F95C |00000008 второй аргумент: b
0035F960 |00000014 третий аргумент: limit
0035F964 |0035F978 сохраненный регистр EBP
0035F968 |00FD1039 RETURN to fib.00FD1039 from fib.00FD1000
0035F96C |00000003 первый аргумент: a
0035F970 |00000005 второй аргумент: b
0035F974 |00000014 третий аргумент: limit
0035F978 |0035F98C сохраненный регистр EBP
0035F97C |00FD1039 RETURN to fib.00FD1039 from fib.00FD1000
0035F980 |00000002 первый аргумент: a
0035F984 |00000003 второй аргумент: b
0035F988 |00000014 третий аргумент: limit
0035F98C |0035F9A0 сохраненный регистр EBP
0035F990 |00FD1039 RETURN to fib.00FD1039 from fib.00FD1000
0035F994 |00000001 первый аргумент: a
0035F998 |00000002 второй аргумент: b
0035F99C |00000014 третий аргумент: limit
0035F9A0 |0035F9B4 сохраненный регистр EBP
0035F9A4 |00FD105C RETURN to fib.00FD105C from fib.00FD1000
0035F9A8 |00000001 первый аргумент: a \
0035F9AC |00000001 второй аргумент: b | подготовлено в main() для f1↵
    ↵ ()
0035F9B0 |00000014 третий аргумент: limit /
0035F9B4 |0035F9F8 сохраненный регистр EBP
0035F9B8 |00FD11D0 RETURN to fib.00FD11D0 from fib.00FD1040
0035F9BC |00000001 main() первый аргумент: argc \
0035F9C0 |006812C8 main() второй аргумент: argv | подготовлено в CRT для ↵
    ↵ main()
0035F9C4 |00682940 main() третий аргумент: envp /

```

Функция рекурсивная <sup>5</sup>, поэтому стек выглядит как «бутерброд».

Мы видим, что аргумент *limit* всегда один и тот же (0x14 или 20), но аргументы *a* и *b* разные при каждом вызове.

Здесь также адреса *RA* и сохраненные значения EBP. OllyDbg способна определять EBP-фреймы, так что она тут нарисовала скобки. Значения внутри каждой скобки это *stack frame*, иными словами, место, которое каждая инкарнация функции может использовать для любых своих нужд. Можно сказать, каждая инкарнация функции не должна обращаться к элементам стека за пределами фрейма (не учитывая аргументов функции), хотя это и возможно технически.

<sup>4</sup>Кстати, в OllyDbg можно отметить несколько элементов и скопировать их в клипбоард (Ctrl-C). Это было сделано для этого примера

<sup>5</sup>т.е. вызывающая сама себя

Обычно это так и есть, если только функция не содержит каких-то ошибок. Каждое сохраненное значение ЕВР это адрес предыдущего [stack frame](#): это причина, почему некоторые отладчики могут легко делить стек на фреймы и выводить аргументы каждой функции.

Как видно, каждая инкарнация функции готовит аргументы для следующего вызова функции.

В самом конце мы видим 3 аргумента функции `main()`. `argc` равен 1 (да, действительно, ведь мы запустили эту программу без аргументов в командной строке).

Очень легко привести к переполнению стека: просто удалите (или закомментируйте) проверку предела и процесс упадет с исключением `0xC00000FD` (переполнение стека.)

### 3.5.2. Пример #2

В моей функции есть некая избыточность, так что добавим переменную *next* и заменим на нее все «a+b»:

```
#include <stdio.h>

void fib (int a, int b, int limit)
{
    int next=a+b;
    printf ("%d\n", next);
    if (next > limit)
        return;
    fib (b, next, limit);
};

int main()
{
    printf ("0\n1\n1\n1\n");
    fib (1, 1, 20);
};
```

Это результат работы неоптимизирующего MSVC, поэтому переменная *next* действительно находится в локальном стеке:

Листинг 3.6: MSVC 2010 x86

```
_next$ = -4      ; size = 4
_a$ = 8          ; size = 4
_b$ = 12         ; size = 4
_limit$ = 16     ; size = 4
_fib PROC
    push        ebp
    mov         ebp, esp
    push        ecx
    mov         eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    add         eax, DWORD PTR _b$[ebp]
    mov         DWORD PTR _next$[ebp], eax
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

        mov     ecx, DWORD PTR _next$[ebp]
        push    ecx
        push    OFFSET $SG2751 ; '%d'
        call    DWORD PTR __imp__printf
        add     esp, 8
        mov     edx, DWORD PTR _next$[ebp]
        cmp     edx, DWORD PTR _limit$[ebp]
        jle     SHORT $LN1@fib
        jmp     SHORT $LN2@fib
$LN1@fib:
        mov     eax, DWORD PTR _limit$[ebp]
        push    eax
        mov     ecx, DWORD PTR _next$[ebp]
        push    ecx
        mov     edx, DWORD PTR _b$[ebp]
        push    edx
        call    _fib
        add     esp, 12
$LN2@fib:
        mov     esp, ebp
        pop     ebp
        ret     0
_fib     ENDP
_main    PROC
        push    ebp
        mov     ebp, esp
        push    OFFSET $SG2753 ; "0\n1\n1\n"
        call    DWORD PTR __imp__printf
        add     esp, 4
        push    20
        push    1
        push    1
        call    _fib
        add     esp, 12
        xor     eax, eax
        pop     ebp
        ret     0
_main    ENDP

```

Загрузим OllyDbg снова:

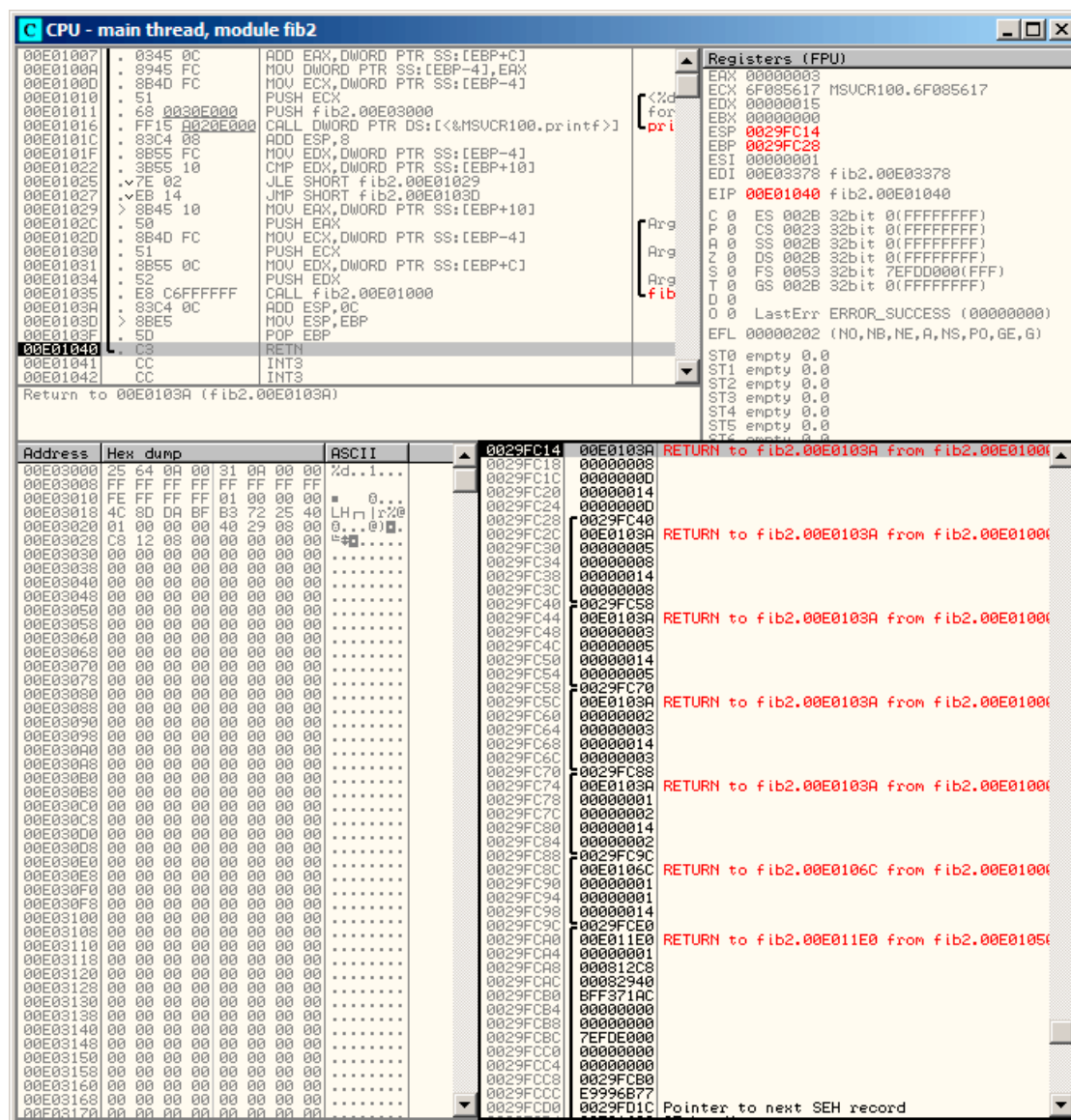


Рис. 3.2: OllyDbg: последний вызов `f()`

Теперь переменная *next* присутствует в каждом фрейме.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



Рассмотрим стек более пристально. Автор и здесь добавил туда своих комментариев:

```

0029FC14  00E0103A RETURN to fib2.00E0103A from fib2.00E01000
0029FC18  00000008 первый аргумент: a
0029FC1C  0000000D второй аргумент: b
0029FC20  00000014 третий аргумент: limit
0029FC24  0000000D переменная "next"
0029FC28  /0029FC40 сохраненный регистр EBP
0029FC2C  |00E0103A RETURN to fib2.00E0103A from fib2.00E01000
0029FC30  |00000005 первый аргумент: a
0029FC34  |00000008 второй аргумент: b
0029FC38  |00000014 третий аргумент: limit
0029FC3C  |00000008 переменная "next"
0029FC40  |0029FC58 сохраненный регистр EBP
0029FC44  |00E0103A RETURN to fib2.00E0103A from fib2.00E01000
0029FC48  |00000003 первый аргумент: a
0029FC4C  |00000005 второй аргумент: b
0029FC50  |00000014 третий аргумент: limit
0029FC54  |00000005 переменная "next"
0029FC58  |0029FC70 сохраненный регистр EBP
0029FC5C  |00E0103A RETURN to fib2.00E0103A from fib2.00E01000
0029FC60  |00000002 первый аргумент: a
0029FC64  |00000003 второй аргумент: b
0029FC68  |00000014 третий аргумент: limit
0029FC6C  |00000003 переменная "next"
0029FC70  |0029FC88 сохраненный регистр EBP
0029FC74  |00E0103A RETURN to fib2.00E0103A from fib2.00E01000
0029FC78  |00000001 первый аргумент: a      \
0029FC7C  |00000002 второй аргумент: b      | подготовлено в f1() для ↗
      ↘ следующего вызова f1()
0029FC80  |00000014 третий аргумент: limit /
0029FC84  |00000002 переменная "next"
0029FC88  |0029FC9C сохраненный регистр EBP
0029FC8C  |00E0106C RETURN to fib2.00E0106C from fib2.00E01000
0029FC90  |00000001 первый аргумент: a      \
0029FC94  |00000001 второй аргумент: b      | подготовлено в main() для f1↗
      ↘ ()
0029FC98  |00000014 третий аргумент: limit /
0029FC9C  |0029FCE0 сохраненный регистр EBP
0029FCA0  |00E011E0 RETURN to fib2.00E011E0 from fib2.00E01050
0029FCA4  |00000001 main() первый аргумент: argc \
0029FCA8  |000812C8 main() второй аргумент: argv | подготовлено в CRT для ↗
      ↘ main()
0029FCAC  |00082940 main() третий аргумент: envp /

```

Значение переменной *next* вычисляется в каждой инкарнации функции, затем передается аргумент *b* в следующую инкарнацию.

### 3.5.3. Итог

Рекурсивные функции эстетически красивы, но технически могут ухудшать производительность из-за активного использования стека. Тот, кто пишет кри-

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

тические к времени исполнения участки кода, наверное, должен избегать применения там рекурсии.

Например, однажды автор этих строк написал функцию для поиска нужного узла в двоичном дереве. Рекурсивно она выглядела очень красиво, но из-за того, что при каждом вызове тратилось время на эпилог и пролог, все это работало в несколько раз медленнее чем та же функция, но без рекурсии.

Кстати, поэтому некоторые компиляторы функциональных ЯП<sup>6</sup> (где рекурсия активно применяется) используют **хвостовую рекурсию**. Хвостовая рекурсия, это когда ф-ция имеет только один вызов самой себя, в самом конце, например:

Листинг 3.7: Scheme, пример взят из Wikipedia

```
;; factorial : number -> number
;; to calculate the product of all positive
;; integers less than or equal to n.
(define (factorial n)
  (if (= n 1)
      1
      (* n (factorial (- n 1)))))
```

Хвостовая рекурсия важна, потому что компилятор может легко переработать такой код в итеративный, чтобы избавиться от рекурсии.

## 3.6. Пример вычисления CRC32

Это распространенный табличный способ вычисления хеша алгоритмом CRC32<sup>7</sup>.

```
/* By Bob Jenkins, (c) 2006, Public Domain */

#include <stdio.h>
#include <stddef.h>
#include <string.h>

typedef unsigned long ub4;
typedef unsigned char ub1;

static const ub4 crctab[256] = {
  0x00000000, 0x77073096, 0xee0e612c, 0x990951ba, 0x076dc419,
  0x706af48f, 0xe963a535, 0x9e6495a3, 0x0edb8832, 0x79dcb8a4,
  0xe0d5e91e, 0x97d2d988, 0x09b64c2b, 0x7eb17cbd, 0xe7b82d07,
  0x90bf1d91, 0x1db71064, 0x6ab020f2, 0xf3b97148, 0x84be41de,
  0x1ladad47d, 0x6ddde4eb, 0xf4d4b551, 0x83d385c7, 0x136c9856,
  0x646ba8c0, 0xfd62f97a, 0x8a65c9ec, 0x14015c4f, 0x63066cd9,
  0xfa0f3d63, 0x8d080df5, 0x3b6e20c8, 0x4c69105e, 0xd56041e4,
  0xa2677172, 0x3c03e4d1, 0x4b04d447, 0xd20d85fd, 0xa50ab56b,
  0x35b5a8fa, 0x42b2986c, 0xdbbbc9d6, 0xacbcf940, 0x32d86ce3,
  0x45df5c75, 0xdcd60dcf, 0xabd13d59, 0x26d930ac, 0x51de003a,
```

<sup>6</sup>LISP, Python, Lua, etc.

<sup>7</sup>Исходник взят тут: <http://burtleburtle.net/bob/c/crc.c>

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

0xc8d75180, 0xbfd06116, 0x21b4f4b5, 0x56b3c423, 0xcfb9a959,
0xb8bda50f, 0x2802b89e, 0x5f058808, 0xc60cd9b2, 0xb10be924,
0x2f6f7c87, 0x58684c11, 0xc1611dab, 0xb6662d3d, 0x76dc4190,
0x01db7106, 0x98d220bc, 0xefd5102a, 0x71b18589, 0x06b6b51f,
0x9fbfe4a5, 0xe8b8d433, 0x7807c9a2, 0x0f00f934, 0x9609a88e,
0xe10e9818, 0x7f6a0dbb, 0x086d3d2d, 0x91646c97, 0xe6635c01,
0x6b6b51f4, 0x1c6c6162, 0x856530d8, 0xf262004e, 0x6c0695ed,
0x1b01a57b, 0x8208f4c1, 0xf50fc457, 0x65b0d9c6, 0x12b7e950,
0x8bb8eb8ea, 0xfcb9887c, 0x62dd1ddf, 0x15da2d49, 0x8cd37cf3,
0xfbd44c65, 0x4db26158, 0x3ab551ce, 0xa3bc0074, 0xd4bb30e2,
0x4adfa541, 0x3dd895d7, 0xa4d1c46d, 0xd3d6f4fb, 0x4369e96a,
0x346ed9fc, 0xad678846, 0xda60b8d0, 0x44042d73, 0x33031de5,
0xaa0a405f, 0xdd0d7cc9, 0x5005713c, 0x270241aa, 0xbe0b1010,
0xc90c2c86, 0x5768b525, 0x206f85b3, 0xb966d409, 0xce61e49f,
0x5edef90e, 0x29d9c998, 0xb0d09822, 0xc7d7a8b4, 0x59b33d17,
0x2eb40d81, 0xb7bd5c3b, 0xc0ba6cad, 0xedb88320, 0x9abfb3b6,
0x03b6e20c, 0x74b1d29a, 0xead54739, 0x9dd277af, 0x04db2615,
0x73dc1683, 0xe3630b12, 0x94643b84, 0x0d6d6a3e, 0x7a6a5aa8,
0xe40ecf0b, 0x9309ff9d, 0xa0a0ae27, 0x7d079eb1, 0xf00f9344,
0x8708a3d2, 0x1e01f268, 0x6906c2fe, 0xf762575d, 0x806567cb,
0x196c3671, 0x6e6b06e7, 0xfed41b76, 0x89d32be0, 0x10da7a5a,
0x67dd4acc, 0xf9b9df6f, 0x8ebeeff9, 0x17b7be43, 0x60b08ed5,
0xd6d6a3e8, 0xa1d1937e, 0x38d8c2c4, 0x4fdff252, 0xd1bb67f1,
0xa6bc5767, 0x3fb506dd, 0x48b2364b, 0xd80d2bda, 0xaf0a1b4c,
0x36034af6, 0x41047a60, 0xdf60efc3, 0xa867df55, 0x316e8eef,
0x4669be79, 0xcb61b38c, 0xbc66831a, 0x256fd2a0, 0x5268e236,
0xcc0c7795, 0xbb0b4703, 0x220216b9, 0x5505262f, 0xc5ba3bbe,
0xb2bd0b28, 0x2bb45a92, 0x5cb36a04, 0xc2d7ffa7, 0xb5d0cf31,
0x2cd99e8b, 0x5bdeae1d, 0x9b64c2b0, 0xec63f226, 0x756aa39c,
0x026d930a, 0x9c0906a9, 0xeb0e363f, 0x72076785, 0x05005713,
0x95bf4a82, 0xe2b87a14, 0x7bb12bae, 0x0cb61b38, 0x92d28e9b,
0xe5d5be0d, 0x7cdcefb7, 0x0bdbbdf21, 0x86d3d2d4, 0xf1d4e242,
0x68ddb3f8, 0x1fda836e, 0x81be16cd, 0xf6b9265b, 0x6fb077e1,
0x18b74777, 0x88085ae6, 0xff0f6a70, 0x66063bca, 0x11010b5c,
0x8f659eff, 0xf862ae69, 0x616bffd3, 0x166ccf45, 0xa0a0ae27,
0xd70dd2ee, 0x4e048354, 0x3903b3c2, 0xa7672661, 0xd06016f7,
0x4969474d, 0x3e6e77db, 0xaed16a4a, 0xd9d65adc, 0x40df0b66,
0x37d83bf0, 0xa9bcae53, 0xdeb9ec5, 0x47b2cf7f, 0x30b5ffe9,
0xbdbdf21c, 0xcabac28a, 0x53b39330, 0x24b4a3a6, 0xbad03605,
0xcdd70693, 0x54de5729, 0x23d967bf, 0xb3667a2e, 0xc4614ab8,
0x5d681b02, 0x2a6f2b94, 0xb40bbe37, 0xc30c8ea1, 0x5a05df1b,
0x2d02ef8d
};

/* how to derive the values in crctab[] from polynomial 0xedb88320 */
void build_table()
{
    ub4 i, j;
    for (i=0; i<256; ++i) {
        j = i;
        j = (j>>1) ^ ((j&1) ? 0xedb88320 : 0);
        j = (j>>1) ^ ((j&1) ? 0xedb88320 : 0);
        j = (j>>1) ^ ((j&1) ? 0xedb88320 : 0);
    }
}

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    j = (j>>1) ^ ((j&1) ? 0xedb88320 : 0);
    j = (j>>1) ^ ((j&1) ? 0xedb88320 : 0);
    j = (j>>1) ^ ((j&1) ? 0xedb88320 : 0);
    j = (j>>1) ^ ((j&1) ? 0xedb88320 : 0);
    j = (j>>1) ^ ((j&1) ? 0xedb88320 : 0);
    printf("0x%.8lx, ", j);
    if (i%6 == 5) printf("\n");
}
}

/* the hash function */
ub4 crc(const void *key, ub4 len, ub4 hash)
{
    ub4 i;
    const ub1 *k = key;
    for (hash=len, i=0; i<len; ++i)
        hash = (hash >> 8) ^ crctab[(hash & 0xff) ^ k[i]];
    return hash;
}

/* To use, try "gcc -O crc.c -o crc; crc < crc.c" */
int main()
{
    char s[1000];
    while (gets(s)) printf("%.8lx\n", crc(s, strlen(s), 0));
    return 0;
}

```

Нас интересует функция `crc()`. Кстати, обратите внимание на два инициализатора в выражении `for()`: `hash=len`, `i=0`. Стандарт Си/Си++, конечно, допускает это. А в итоговом коде, вместо одной операции инициализации цикла, будет две.

Компилируем в MSVC с оптимизацией (`/Ox`). Для краткости, я приведу только функцию `crc()`, с некоторыми комментариями.

```

_key$ = 8           ; size = 4
_len$ = 12          ; size = 4
_hash$ = 16         ; size = 4
_crc PROC
    mov     edx, DWORD PTR _len$[esp-4]
    xor     ecx, ecx ; i будет лежать в регистре ECX
    mov     eax, edx
    test    edx, edx
    jbe     SHORT $LN1@crc
    push    ebx
    push    esi
    mov     esi, DWORD PTR _key$[esp+4] ; ESI = key
    push    edi
$LL3@crc:
; работаем с байтами используя 32-битные регистры. в EDI положим байт с
; адреса key+i

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

movzx edi, BYTE PTR [ecx+esi]
mov ebx, eax ; EBX = (hash = len)
and ebx, 255 ; EBX = hash & 0xff

; XOR EDI, EBX (EDI=EDI^EBX)
; эта операция задействует все 32 бита каждого регистра
; но остальные биты (8-31) будут обнулены всегда, так что все ОК
; они обнулены потому что для EDI это было сделано инструкцией MOVZX выше
; а старшие биты EBX были сброшены инструкцией AND EBX, 255 (255 = 0xff)

xor edi, ebx

; EAX=EAX>>8; образовавшиеся из ниоткуда биты в результате (биты 24-31) будут
; заполнены нулями
shr eax, 8

;
EAX=EAX^crctab[EDI*4] - выбираем элемент из таблицы crctab[] под номером EDI
xor eax, DWORD PTR _crctab[edi*4]
inc ecx ; i++
cmp ecx, edx ; i<len ?
jb SHORT $LL3@crc ; да
pop edi
pop esi
pop ebx
$LN1@crc:
ret 0
_crc ENDP

```

Попробуем то же самое в GCC 4.4.1 с опцией -O3:

```

crc
public crc
proc near

key = dword ptr 8
hash = dword ptr 0Ch

push ebp
xor edx, edx
mov ebp, esp
push esi
mov esi, [ebp+key]
push ebx
mov ebx, [ebp+hash]
test ebx, ebx
mov eax, ebx
jz short loc_80484D3
pop ; выравнивание
lea esi, [esi+0] ; выравнивание; работает как NOP (ESI не
; меняется здесь)

loc_80484B8:
mov ecx, eax ; сохранить предыдущее состояние хеша в
; ECX

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        xor     al, [esi+edx]; AL=*(key+i)
        add     edx, 1      ; i++
        shr     ecx, 8      ; ECX=hash>>8
        movzx   eax, al     ; EAX=*(key+i)
        mov     eax, dword ptr ds:crctab[eax*4] ; EAX=crctab[EAX]
        xor     eax, ecx    ; hash=EAX^ECX
        cmp     ebx, edx
        ja      short loc_80484B8

loc_80484D3:
        pop     ebx
        pop     esi
        pop     ebp
        retn
crc      endp

```

GCC немного выровнял начало тела цикла по 8-байтной границе, для этого добавил

`NOP` и `lea esi, [esi+0]` (что тоже *холостая операция*). Подробнее об этом смотрите в разделе о `prad` ([.1.7](#) (стр. [1322](#))).

### 3.7. Пример вычисления адреса сети

Как мы знаем, TCP/IP-адрес (IPv4) состоит из четырех чисел в пределах  $0 \dots 255$ , т.е. 4 байта.

4 байта легко помещаются в 32-битную переменную, так что адрес хоста в IPv4, сетевая маска или адрес сети могут быть 32-битными числами.

С точки зрения пользователя, маска сети определяется четырьмя числами в формате вроде

255.255.255.0, но сетевые инженеры (сисадмины) используют более компактную нотацию ([CIDR](#)<sup>8</sup>), вроде «/8», «/16», итд.

Эта нотация просто определяет количество бит в сетевой маске, начиная с [MSB](#).

---

<sup>8</sup>Classless Inter-Domain Routing

Маска	Хосты	Свободно	Сетевая маска	В шест. виде	
/30	4	2	255.255.255.252	0xffffffffc	
/29	8	6	255.255.255.248	0xffffffff8	
/28	16	14	255.255.255.240	0xffffffff0	
/27	32	30	255.255.255.224	0xffffffe0	
/26	64	62	255.255.255.192	0xffffffc0	
/24	256	254	255.255.255.0	0xfffff000	сеть класса С
/23	512	510	255.255.254.0	0xfffffe00	
/22	1024	1022	255.255.252.0	0xfffffc00	
/21	2048	2046	255.255.248.0	0xffff8000	
/20	4096	4094	255.255.240.0	0xffff0000	
/19	8192	8190	255.255.224.0	0xffffe000	
/18	16384	16382	255.255.192.0	0xffffc000	
/17	32768	32766	255.255.128.0	0xffff8000	
/16	65536	65534	255.255.0.0	0xffff0000	сеть класса В
/8	16777216	16777214	255.0.0.0	0xff000000	сеть класса А

Вот простой пример, вычисляющий адрес сети используя сетевую маску и адрес хоста.

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

uint32_t form_IP (uint8_t ip1, uint8_t ip2, uint8_t ip3, uint8_t ip4)
{
    return (ip1<<24) | (ip2<<16) | (ip3<<8) | ip4;
};

void print_as_IP (uint32_t a)
{
    printf ("%d.%d.%d.%d\n",
            (a>>24)&0xFF,
            (a>>16)&0xFF,
            (a>>8)&0xFF,
            (a)&0xFF);
};

// bit=31..0
uint32_t set_bit (uint32_t input, int bit)
{
    return input=input|(1<<bit);
};

uint32_t form_netmask (uint8_t netmask_bits)
{
    uint32_t netmask=0;
    uint8_t i;

    for (i=0; i<netmask_bits; i++)
        netmask=set_bit(netmask, 31-i);

    return netmask;
};
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

void calc_network_address (uint8_t ip1, uint8_t ip2, uint8_t ip3, uint8_t ip4, uint8_t netmask_bits)
{
    uint32_t netmask=form_netmask(netmask_bits);
    uint32_t ip=form_IP(ip1, ip2, ip3, ip4);
    uint32_t netw_adr;

    printf ("netmask=");
    print_as_IP (netmask);

    netw_adr=ip&netmask;

    printf ("network address=");
    print_as_IP (netw_adr);
};

int main()
{
    calc_network_address (10, 1, 2, 4, 24);    // 10.1.2.4, /24
    calc_network_address (10, 1, 2, 4, 8);     // 10.1.2.4, /8
    calc_network_address (10, 1, 2, 4, 25);    // 10.1.2.4, /25
    calc_network_address (10, 1, 2, 64, 26);   // 10.1.2.4, /26
};

```

### 3.7.1. calc\_network\_address()

Функция calc\_network\_address() самая простая:

она просто умножает (логически, используя AND) адрес хоста на сетевую маску, в итоге давая адрес сети.

Листинг 3.8: Оптимизирующий MSVC 2012 /Ob0

```

1  _ip1$ = 8           ; size = 1
2  _ip2$ = 12          ; size = 1
3  _ip3$ = 16          ; size = 1
4  _ip4$ = 20          ; size = 1
5  _netmask_bits$ = 24 ; size = 1
6  _calc_network_address PROC
7      push     edi
8      push     DWORD PTR _netmask_bits$[esp]
9      call     _form_netmask
10     push     OFFSET $SG3045 ; 'netmask='
11     mov      edi, eax
12     call     DWORD PTR __imp__printf
13     push     edi
14     call     _print_as_IP
15     push     OFFSET $SG3046 ; 'network address='
16     call     DWORD PTR __imp__printf
17     push     DWORD PTR _ip4$[esp+16]
18     push     DWORD PTR _ip3$[esp+20]
19     push     DWORD PTR _ip2$[esp+24]
20     push     DWORD PTR _ip1$[esp+28]

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

21      call    _form_IP
22      and     eax, edi          ; network address = host address & netmask
23      push    eax
24      call    _print_as_IP
25      add     esp, 36
26      pop     edi
27      ret     0
28 _calc_network_address ENDP

```

На строке 22 мы видим самую важную инструкцию AND— так вычисляется адрес сети.

### 3.7.2. form\_IP()

Функция form\_IP() просто собирает все 4 байта в одно 32-битное значение.

Вот как это обычно происходит:

- Выделите переменную для возвращаемого значения. Обнулите её.
- Возьмите четвертый (самый младший) байт, сложите его (логически, инструкцией OR) с возвращаемым значением. Оно содержит теперь 4-й байт.
- Возьмите третий байт, сдвиньте его на 8 бит влево. Получится значение в виде 0x0000bb00, где bb это третий байт. Сложите итоговое значение (логически, инструкцией OR) с возвращаемым значением. Возвращаемое значение пока что содержит 0x000000aa, так что логическое сложение в итоге выдаст значение вида 0x0000bbaa.
- Возьмите второй байт, сдвиньте его на 16 бит влево. Вы получите значение вида 0x00cc0000, где cc это второй байт. Сложите (логически) результат и возвращаемое значение. Выходное значение содержит пока что 0x0000bbaa, так что логическое сложение в итоге выдаст значение вида 0x00ccbbaa.
- Возьмите первый байт, сдвиньте его на 24 бита влево. Вы получите значение вида 0xdd000000, где dd это первый байт. Сложите (логически) результат и выходное значение. Выходное значение содержит пока что 0x00ccbbaa, так что сложение выдаст в итоге значение вида 0xddccbbaa.

И вот как работает неоптимизирующий MSVC 2012:

Листинг 3.9: Неоптимизирующий MSVC 2012

```

; определим ip1 как "dd", ip2 как "cc", ip3 как "bb", ip4 как "aa".
_ip1$ = 8      ; size = 1
_ip2$ = 12     ; size = 1
_ip3$ = 16     ; size = 1
_ip4$ = 20     ; size = 1
_form_IP PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    movzx   eax, BYTE PTR _ip1$[ebp]
    ; EAX=000000dd

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

shl    eax, 24
; EAX=dd000000
movzx  ecx, BYTE PTR _ip2$[ebp]
; ECX=000000cc
shl    ecx, 16
; ECX=00cc0000
or     eax, ecx
; EAX=ddcc0000
movzx  edx, BYTE PTR _ip3$[ebp]
; EDX=000000bb
shl    edx, 8
; EDX=0000bb00
or     eax, edx
; EAX=ddccbb00
movzx  ecx, BYTE PTR _ip4$[ebp]
; ECX=000000aa
or     eax, ecx
; EAX=ddccbbaa
pop    ebp
ret    0
_form_IP ENDP

```

Хотя, порядок операций другой, но, конечно, порядок роли не играет.

Оптимизирующий MSVC 2012 делает то же самое, но немного иначе:

#### Листинг 3.10: Оптимизирующий MSVC 2012 /Ob0

```

; определим ip1 как "dd", ip2 как "cc", ip3 как "bb", ip4 как "aa".
_ip1$ = 8      ; size = 1
_ip2$ = 12     ; size = 1
_ip3$ = 16     ; size = 1
_ip4$ = 20     ; size = 1
_form_IP PROC
    movzx  eax, BYTE PTR _ip1$[esp-4]
    ; EAX=000000dd
    movzx  ecx, BYTE PTR _ip2$[esp-4]
    ; ECX=000000cc
    shl    eax, 8
    ; EAX=0000dd00
    or     eax, ecx
    ; EAX=0000ddcc
    movzx  ecx, BYTE PTR _ip3$[esp-4]
    ; ECX=000000bb
    shl    eax, 8
    ; EAX=00ddcc00
    or     eax, ecx
    ; EAX=00ddccbb
    movzx  ecx, BYTE PTR _ip4$[esp-4]
    ; ECX=000000aa
    shl    eax, 8
    ; EAX=ddccbb00
    or     eax, ecx
    ; EAX=ddccbbaa

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        ret     0
_form_IP ENDP

```

Можно сказать, что каждый байт записывается в младшие 8 бит возвращаемого значения, и затем возвращаемое значение сдвигается на один байт влево на каждом шаге.

Повторять 4 раза, для каждого байта.

Вот и всё! К сожалению, наверное, нет способа делать это иначе. Не существует более-менее популярных [CPU](#) или [ISA](#), где имеется инструкция для сборки значения из бит или байт. Обычно всё это делает сдвигами бит и логическим сложением (OR).

### 3.7.3. print\_as\_IP()

print\_as\_IP() делает наоборот: расщепляет 32-битное значение на 4 байта.

Расщепление работает немного проще: просто сдвигайте входное значение на 24, 16, 8 или 0 бит, берите биты с нулевого по седьмой (младший байт), вот и всё:

Листинг 3.11: Неоптимизирующий MSVC 2012

```

_a$ = 8 ; size = 4
_print_as_IP PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    ; EAX=ddccbbaa
    and     eax, 255
    ; EAX=000000aa
    push    eax
    mov     ecx, DWORD PTR _a$[ebp]
    ; ECX=ddccbbaa
    shr     ecx, 8
    ; ECX=00ddccbb
    and     ecx, 255
    ; ECX=000000bb
    push    ecx
    mov     edx, DWORD PTR _a$[ebp]
    ; EDX=ddccbbaa
    shr     edx, 16
    ; EDX=0000ddcc
    and     edx, 255
    ; EDX=000000cc
    push    edx
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    ; EAX=ddccbbaa
    shr     eax, 24
    ; EAX=000000dd
    and     eax, 255 ; возможно, избыточная инструкция
    ; EAX=000000dd
    push    eax

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

    push    OFFSET $SG2973 ; '%d.%d.%d.%d'
    call    DWORD PTR __imp__printf
    add     esp, 20
    pop     ebp
    ret     0
_print_as_IP ENDP

```

Оптимизирующий MSVC 2012 делает почти всё то же самое, только без ненужных перезагрузок входного значения:

Листинг 3.12: Оптимизирующий MSVC 2012 /Ob0

```

_a$ = 8 ; size = 4
_print_as_IP PROC
    mov     ecx, DWORD PTR _a$[esp-4]
    ; ECX=ddccbbaa
    movzx   eax, cl
    ; EAX=000000aa
    push    eax
    mov     eax, ecx
    ; EAX=ddccbbaa
    shr     eax, 8
    ; EAX=00ddccbb
    and     eax, 255
    ; EAX=000000bb
    push    eax
    mov     eax, ecx
    ; EAX=ddccbbaa
    shr     eax, 16
    ; EAX=0000ddcc
    and     eax, 255
    ; EAX=000000cc
    push    eax
    ; ECX=ddccbbaa
    shr     ecx, 24
    ; ECX=000000dd
    push    ecx
    push    OFFSET $SG3020 ; '%d.%d.%d.%d'
    call    DWORD PTR __imp__printf
    add     esp, 20
    ret     0
_print_as_IP ENDP

```

### 3.7.4. form\_netmask() и set\_bit()

form\_netmask() делает сетевую маску из [CIDR](#)-нотации.

Конечно, было бы куда эффективнее использовать здесь какую-то уже готовую таблицу, но мы рассматриваем это именно так, сознательно, для демонстрации битовых сдвигов. Мы также сделаем отдельную функцию set\_bit().

Не очень хорошая идея выделять отдельную функцию для такой примитивной операции, но так будет проще понять, как это всё работает.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Листинг 3.13: Оптимизирующий MSVC 2012 /Ob0

```

_input$ = 8          ; size = 4
_bit$ = 12           ; size = 4
_set_bit PROC
    mov     ecx, DWORD PTR _bit$[esp-4]
    mov     eax, 1
    shl     eax, cl
    or      eax, DWORD PTR _input$[esp-4]
    ret     0
_set_bit ENDP

_netmask_bits$ = 8    ; size = 1
_form_netmask PROC
    push    ebx
    push    esi
    movzx   esi, BYTE PTR _netmask_bits$[esp+4]
    xor     ecx, ecx
    xor     bl, bl
    test    esi, esi
    jle     SHORT $LN9@form_netma
    xor     edx, edx
$LL3@form_netma:
    mov     eax, 31
    sub     eax, edx
    push    eax
    push    ecx
    call    _set_bit
    inc     bl
    movzx   edx, bl
    add     esp, 8
    mov     ecx, eax
    cmp     edx, esi
    jl      SHORT $LL3@form_netma
$LN9@form_netma:
    pop     esi
    mov     eax, ecx
    pop     ebx
    ret     0
_form_netmask ENDP

```

set\_bit() примитивна: просто сдвигает единицу на нужное количество бит, затем складывает (логически) с входным значением «input». form\_netmask() имеет цикл: он выставит столько бит (начиная с **MSB**), сколько передано в аргументе netmask\_bits.

### 3.7.5. Итог

Вот и всё! Мы запускаем и видим:

```

netmask=255.255.255.0
network address=10.1.2.0
netmask=255.0.0.0

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

network address=10.0.0.0
netmask=255.255.255.128
network address=10.1.2.0
netmask=255.255.255.192
network address=10.1.2.64

```

## 3.8. Циклы: несколько итераторов

Часто, у цикла только один итератор, но в итоговом коде их может быть несколько.

Вот очень простой пример:

```

#include <stdio.h>

void f(int *a1, int *a2, size_t cnt)
{
    size_t i;

    // копировать из одного массива в другой по какой-то странной схеме
    for (i=0; i<cnt; i++)
        a1[i*3]=a2[i*7];
};

```

Здесь два умножения на каждой итерации, а это дорогая операция.

Сможем ли мы оптимизировать это как-то? Да, если мы заметим, что индексы обоих массивов перескакивают на места, рассчитать которые мы можем легко и без умножения.

### 3.8.1. Три итератора

Листинг 3.14: Оптимизирующий MSVC 2013 x64

```

f      PROC
; RCX=a1
; RDX=a2
; R8=cnt
        test    r8, r8          ; cnt==0? тогда выйти
        je      SHORT $LN1@f
        npad    11
$LL3@f:
        mov     eax, DWORD PTR [rdx]
        lea     rcx, QWORD PTR [rcx+12]
        lea     rdx, QWORD PTR [rdx+28]
        mov     DWORD PTR [rcx-12], eax
        dec     r8
        jne     SHORT $LL3@f
$LN1@f:
        ret     0
f      ENDP

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Теперь здесь три итератора: переменная *cnt* и два индекса, они увеличиваются на 12 и 28 на каждой итерации, указывая на новые элементы массивов.

Мы можем переписать этот код на Си/Си++:

```
#include <stdio.h>

void f(int *a1, int *a2, size_t cnt)
{
    size_t i;
    size_t idx1=0; idx2=0;

    // копировать из одного массива в другой по какой-то странной схеме
    for (i=0; i<cnt; i++)
    {
        a1[idx1]=a2[idx2];
        idx1+=3;
        idx2+=7;
    };
};
```

Так что, ценой модификации трех итераторов на каждой итерации вместо одного, мы избавлены от двух операций умножения.

### 3.8.2. Два итератора

GCC 4.9 сделал еще больше, оставив только 2 итератора:

Листинг 3.15: Оптимизирующий GCC 4.9 x64

```
; RDI=a1
; RSI=a2
; RDX=cnt
f:
    test    rdx, rdx ; cnt==0? тогда выйти
    je      .L1
; вычислить адрес последнего элемента в "a2" и оставить его в RDX
    lea     rax, [0+rdx*4]
; RAX=RDX*4=cnt*4
    sal     rdx, 5
; RDX=RDX<<5=cnt*32
    sub     rdx, rax
; RDX=RDX-RAX=cnt*32-cnt*4=cnt*28
    add     rdx, rsi
; RDX=RDX+RSI=a2+cnt*28
.L3:
    mov     eax, DWORD PTR [rsi]
    add     rsi, 28
    add     rdi, 12
    mov     DWORD PTR [rdi-12], eax
    cmp     rsi, rdx
    jne     .L3
.L1:
    rep ret
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Здесь больше нет переменной-счетчика: GCC рассудил, что она не нужна.

Последний элемент массива *a2* вычисляется перед началом цикла (а это просто:  $cnt * 7$ ), и при помощи этого цикл останавливается: просто исполняйте его пока второй индекс не сравняется с предварительно вычисленным значением.

Об умножении используя сдвиги/сложения/вычитания, читайте здесь:

[1.24.1](#) (стр. 277).

Этот код можно переписать на Си/Си++ вот так:

```
#include <stdio.h>

void f(int *a1, int *a2, size_t cnt)
{
    size_t idx1=0; idx2=0;
    size_t last_idx2=cnt*7;

    // копировать из одного массива в другой по какой-то странной схеме
    for (;;)
    {
        a1[idx1]=a2[idx2];
        idx1+=3;
        idx2+=7;
        if (idx2==last_idx2)
            break;
    };
};
```

GCC (Linaro) 4.9 для ARM64 делает тоже самое, только предварительно вычисляет последний индекс массива *a1* вместо *a2*, а это, конечно, имеет тот же эффект:

Листинг 3.16: Оптимизирующий GCC (Linaro) 4.9 ARM64

```
; X0=a1
; X1=a2
; X2=cnt
f:
    cbz    x2, .L1      ; cnt==0? тогда выйти
; вычислить последний элемент массива "a1"
    add    x2, x2, x2, lsl 1
; X2=X2+X2<<1=X2+X2*2=X2*3
    mov    x3, 0
    lsl    x2, x2, 2
; X2=X2<<2=X2*4=X2*3*4=X2*12
.L3:
    ldr     w4, [x1],28 ; загрузить по адресу в X1, прибавить 28 к X1
    (пост-инкремент)
    str     w4, [x0,x3] ; записать по адресу в X0+X3=a1+X3
    add     x3, x3, 12  ; сдвинуть X3
    cmp     x3, x2      ; конец?
    bne     .L3
.L1:
    ret
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!



GCC 4.4.5 для MIPS делает то же самое:

Листинг 3.17: Оптимизирующий GCC 4.4.5 для MIPS (IDA)

```
; $a0=a1
; $a1=a2
; $a2=cnt
f:
; переход на код проверки в цикле:
    beqz    $a2, locret_24
; инициализировать счетчик (i) в 0:
    move    $v0, $zero ; branch delay slot, NOP

loc_8:
; загрузить 32-битное слово в $a1
    lw      $a3, 0($a1)
; инкремент счетчика (i):
    addiu   $v0, 1
; проверка на конец (сравнить "i" в $v0 и "cnt" в $a2):
    sltu    $v1, $v0, $a2
; сохранить 32-битное слово в $a0:
    sw      $a3, 0($a0)
; прибавить 0x1C (28) к $a1 на каждой итерации:
    addiu   $a1, 0x1C
; перейти на тело цикла, если i<cnt:
    bnez    $v1, loc_8
; прибавить 0xC (12) к $a0 на каждой итерации:
    addiu   $a0, 0xC ; branch delay slot

locret_24:
    jr      $ra
    or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP
```

### 3.8.3. Случай Intel C++ 2011

Оптимизации компилятора могут быть очень странными, но, тем не менее, корректными.

Вот что делает Intel C++ 2011:

Листинг 3.18: Оптимизирующий Intel C++ 2011 x64

```
f      PROC
; parameter 1: rcx = a1
; parameter 2: rdx = a2
; parameter 3: r8 = cnt
.B1.1::
    test     r8, r8
    jbe      exit

.B1.2::
    cmp      r8, 6
    jbe      just_copy
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

.B1.3::
    cmp     rcx, rdx
    jbe     .B1.5

.B1.4::
    mov     r10, r8
    mov     r9, rcx
    shl     r10, 5
    lea     rax, QWORD PTR [r8*4]
    sub     r9, rdx
    sub     r10, rax
    cmp     r9, r10
    jge     just_copy2

.B1.5::
    cmp     rdx, rcx
    jbe     just_copy

.B1.6::
    mov     r9, rdx
    lea     rax, QWORD PTR [r8*8]
    sub     r9, rcx
    lea     r10, QWORD PTR [rax+r8*4]
    cmp     r9, r10
    jl      just_copy

just_copy2::
; R8 = cnt
; RDX = a2
; RCX = a1
    xor     r10d, r10d
    xor     r9d, r9d
    xor     eax, eax

.B1.8::
    mov     r11d, DWORD PTR [rax+rdx]
    inc     r10
    mov     DWORD PTR [r9+rcx], r11d
    add     r9, 12
    add     rax, 28
    cmp     r10, r8
    jb      .B1.8
    jmp     exit

just_copy::
; R8 = cnt
; RDX = a2
; RCX = a1
    xor     r10d, r10d
    xor     r9d, r9d
    xor     eax, eax

.B1.11::

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        mov     r11d, DWORD PTR [rax+rdx]
        inc     r10
        mov     DWORD PTR [r9+rcx], r11d
        add     r9, 12
        add     rax, 28
        cmp     r10, r8
        jb     .B1.11

exit::
        ret

```

В начале, принимаются какие-то решения, затем исполняется одна из процедур.

Видимо, это проверка, не пересекаются ли массивы.

Это хорошо известный способ оптимизации процедур копирования блоков в памяти.

Но копирующие процедуры одинаковые! Видимо, это ошибка оптимизатора Intel C++, который, тем не менее, генерирует работоспособный код.

Мы намеренно изучаем примеры такого кода в этой книге чтобы читатель мог понимать, что результаты работы компилятором иногда бывают крайне странными, но корректными, потому что когда компилятор тестировали, тесты прошли нормально.

### 3.9. Duff's device

Duff's device это развернутый цикл с возможностью перехода в середину цикла. Развернутый цикл реализован используя fallthrough-выражение `switch()`. Мы будем использовать здесь упрощенную версию кода Тома Даффа. Скажем, нам нужно написать функцию, очищающую регион в памяти. Кто-то может подумать о простом цикле, очищающем байт за байтом. Это, очевидно, медленно, так как все современные компьютеры имеют намного более широкую шину памяти. Так что более правильный способ — это очищать регион в памяти блоками по 4 или 8 байт. Так как мы будем работать с 64-битным примером, мы будем очищать память блоками по 8 байт.

Пока всё хорошо. Но что насчет хвоста? Функция очистки памяти будет также вызываться и для блоков с длиной не кратной 8.

Вот алгоритм:

- вычислить количество 8-байтных блоков, очистить их используя 8-байтный (64-битный) доступ к памяти;
- вычислить размер хвоста, очистить его используя 1-байтный доступ к памяти.

Второй шаг можно реализовать, используя простой цикл. Но давайте реализуем его используя развернутый цикл:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

	7	6	5	4	3	2	1	0
...	B	B	B	B	B	S	S	S

Если разделить размер входного блока в памяти на 8, то значение просто сдвигается на 3 бита вправо. Но для вычисления остатка, нам нужно просто изолировать младшие 3 бита! Так что количество 8-байтных блоков вычисляется как  $count \gg 3$ , а остаток как  $count \& 7$ . В начале, нужно определить, будем ли мы вообще исполнять 8-байтную процедуру, так что нам нужно узнать, не больше ли  $count$  чем 7. Мы делаем это очищая младшие 3 бита и сравнивая результат с нулем, потому что, всё что нам нужно узнать, это ответ на вопрос, содержит ли старшая часть значения  $count$  ненулевые биты. Конечно, это работает потому что 8 это  $2^3$ , так что деление на числа вида  $2^n$  это легко. Это невозможно с другими числами.

С другой стороны, эти трюки очень популярны и практикующий программист,

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо замечания, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

хотя может и не использовать их, всё же должен их понимать.

Так что первая часть простая: получить количество 8-байтных блоков и записать 64-битные нулевые значения в память.

Вторая часть — это развернутый цикл реализованный как fallthrough-выражение switch().

В начале, выразим на понятном русском языке, что мы хотим сделать.

Мы должны «записать столько нулевых байт в память, сколько указано в значении *count*&7».

Если это 0, перейти на конец, больше ничего делать не нужно.

Если это 1, перейти на место внутри выражения switch(), где произойдет только одна операция записи.

Если это 2, перейти на другое место, где две операции записи будут исполнены, итд. 7 во входном значении приведет к тому что исполнятся все 7 операций.

8 здесь нет, потому что регион памяти размером в 8 байт будет обработан первой частью нашей функции.

Так что мы сделали развернутый цикл. Это однозначно работало быстрее обычных циклов на старых компьютерах (и наоборот, на современных процессорах короткие циклы работают быстрее развернутых).

Может быть, это всё еще может иметь смысл на современных маломощных дешевых MCU<sup>9</sup>.

Посмотрим, что сделает оптимизирующий MSVC 2012:

```
dst$ = 8
count$ = 16
bzero PROC
    test     rdx, -8
    je      SHORT $LN11@bzero
; обработать 8-байтные блоки
    xor     r10d, r10d
    mov     r9, rdx
    shr     r9, 3
    mov     r8d, r10d
    test    r9, r9
    je      SHORT $LN11@bzero
    npad    5
$LL19@bzero:
    inc     r8d
    mov     QWORD PTR [rcx], r10
    add     rcx, 8
    movsxd  rax, r8d
    cmp     rax, r9
    jb      SHORT $LL19@bzero
$LN11@bzero:
```

<sup>9</sup>Microcontroller Unit

```

; обработать хвост
    and     edx, 7
    dec     rdx
    cmp     rdx, 6
    ja      SHORT $LN9@bzero
    lea     r8, OFFSET FLAT:__ImageBase
    mov     eax, DWORD PTR $LN22@bzero[r8+rdx*4]
    add     rax, r8
    jmp     rax
$LN8@bzero:
    mov     BYTE PTR [rcx], 0
    inc     rcx
$LN7@bzero:
    mov     BYTE PTR [rcx], 0
    inc     rcx
$LN6@bzero:
    mov     BYTE PTR [rcx], 0
    inc     rcx
$LN5@bzero:
    mov     BYTE PTR [rcx], 0
    inc     rcx
$LN4@bzero:
    mov     BYTE PTR [rcx], 0
    inc     rcx
$LN3@bzero:
    mov     BYTE PTR [rcx], 0
    inc     rcx
$LN2@bzero:
    mov     BYTE PTR [rcx], 0
$LN9@bzero:
    fatret  0
    npad    1
$LN22@bzero:
    DD      $LN2@bzero
    DD      $LN3@bzero
    DD      $LN4@bzero
    DD      $LN5@bzero
    DD      $LN6@bzero
    DD      $LN7@bzero
    DD      $LN8@bzero
bzero     ENDP

```

Первая часть функции выглядит для нас предсказуемо.

Вторая часть — это просто развернутый цикл и переход передает управление на нужную инструкцию внутри него.

Между парами инструкций MOV/INC никакого другого кода нет, так что исполнение продолжается до самого конца, исполняются столько пар, сколько нужно.

Кстати, мы можем заметить, что пара MOV/INC занимает какое-то фиксированное количество байт (3+3).

Так что пара занимает 6 байт. Зная это, мы можем избавиться от таблицы пере-

ходов в `switch()`, мы можем просто умножить входное значение на 6 и перейти на текущий `_RIP + входное_значение * 6`.

Это будет также быстрее, потому что не нужно будет загружать элемент из таблицы переходов (*jump table*).

Может быть, 6 не самая подходящая константа для быстрого умножения, и может быть оно того и не стоит, но вы поняли идею<sup>10</sup>.

Так в прошлом делали с развернутыми циклами олд-скульные демомейкеры.

### 3.9.1. Нужно ли использовать развернутые циклы?

Развернутые циклы могут иметь преимущества если между **RAM** и **CPU** нет быстрой кэш-памяти и **CPU**, чтобы прочитать код очередной инструкции, должен загружать её каждый раз из **RAM**. Это случай современных маломощных **MCU** и старых **CPU**.

Развернутые циклы будут работать медленнее коротких циклов, если есть быстрый кэш между **RAM** и **CPU** и тело цикла может поместиться в кэш и **CPU** будет загружать код оттуда не трогая **RAM**. Быстрые циклы это циклы у которых тело помещается в L1-кэш, но еще более быстрые циклы это достаточно маленькие, чтобы поместиться в кэш микроопераций.

## 3.10. Деление используя умножение

Простая функция:

```
int f(int a)
{
    return a/9;
};
```

### 3.10.1. x86

...компилируется вполне предсказуемо:

Листинг 3.19: MSVC

```
_a$ = 8          ; size = 4
_f PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    cdq     ; знаковое расширение EAX до EDX:EAX
    mov     ecx, 9
    idiv    ecx
    pop     ebp
```

<sup>10</sup>В качестве упражнения, вы можете попробовать переработать этот код и избавиться от таблицы переходов. Пару инструкций тоже можно переписать так что они будут занимать 4 байта или 8. 1 байт тоже возможен (используя инструкцию `STOSB`).

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
ret    0
_f     ENDP
```

IDIV делит 64-битное число хранящееся в паре регистров EDX:EAX на значение в ECX. В результате, EAX будет содержать **частное**, а EDX— остаток от деления. Результат возвращается из функции через EAX, так что после операции деления, это значение не перекладывается больше никуда, оно уже там, где надо.

Из-за того, что IDIV требует пару регистров EDX:EAX, то перед этим инструкция CDQ расширяет EAX до 64-битного значения учитывая знак, так же, как это делает MOVSX.

Со включенной оптимизацией (/Ox) получается:

Листинг 3.20: Оптимизирующий MSVC

```
_a$ = 8 ; size = 4
_f     PROC

    mov     ecx, DWORD PTR _a$[esp-4]
    mov     eax, 954437177 ; 38e38e39H
    imul    ecx
    sar     edx, 1
    mov     eax, edx
    shr     eax, 31 ; 0000001fH
    add     eax, edx
    ret     0
_f     ENDP
```

Это — деление через умножение. Умножение конечно быстрее работает. Поэтому можно используя этот трюк <sup>11</sup> создать код эквивалентный тому что мы хотим и работающий быстрее.

В оптимизации компиляторов, это также называется «strength reduction».

GCC 4.4.1 даже без включенной оптимизации генерирует примерно такой же код, как и MSVC с оптимизацией:

Листинг 3.21: Неоптимизирующий GCC 4.4.1

```
public f
f      proc near

arg_0  = dword ptr 8

    push    ebp
    mov     ebp, esp
    mov     ecx, [ebp+arg_0]
    mov     edx, 954437177 ; 38E38E39h
    mov     eax, ecx
    imul    edx
    sar     edx, 1
    mov     eax, ecx
```

<sup>11</sup>Читайте подробнее о делении через умножение в [Henry S. Warren, *Hacker's Delight*, (2002)10-3]



```

sar    eax, 1Fh
mov    ecx, edx
sub    ecx, eax
mov    eax, ecx
pop    ebp
retn
f      endp

```

### 3.10.2. Как это работает

Из школьной математики, мы можем вспомнить, что деление на 9 может быть заменено на умножение на  $\frac{1}{9}$ . На самом деле, для чисел с плавающей точкой, иногда компиляторы так и делают, например, инструкция FDIV в x86-коде может быть заменена на FMUL. По крайней мере MSVC 6.0 заменяет деление на 9 на умножение на 0.111111... и иногда нельзя быть уверенным в том, какая операция была в оригинальном исходном коде.

Но когда мы работаем с целочисленными значениями и целочисленными регистрами CPU, мы не можем использовать дроби. Но мы можем переписать дробь так:

$$result = \frac{x}{9} = x \cdot \frac{1}{9} = x \cdot \frac{1 \cdot MagicNumber}{9 \cdot MagicNumber}$$

Учитывая тот факт, что деление на  $2^n$  очень быстро (при помощи сдвигов), теперь нам нужно найти такой *MagicNumber*, для которого следующее уравнение будет справедливо:  $2^n = 9 \cdot MagicNumber$ .

Деление на  $2^{32}$  в каком-то смысле скрыто: младшие 32 бита произведения в EAX не используются (выкидываются), только старшие 32 бита произведения (в EDX) используются и затем сдвигаются еще на 1 бит.

Другими словами, только что увиденный код на ассемблере умножает на  $\frac{954437177}{2^{32+1}}$ , или делит на  $\frac{2^{32+1}}{954437177}$ . Чтобы найти делитель, нужно просто разделить числитель на знаменатель. Используя Wolfram Alpha, мы получаем результат 8.99999999.... (что близко к 9).

Читайте больше об этом в [Henry S. Warren, *Hacker's Delight*, (2002)10-3].

Многие люди не замечают “скрытое” деление на  $2^{32}$  или  $2^{64}$ , когда младшая 32-битная часть произведения (или 64-битная) не используется. Поэтому деление через умножение в коде поначалу трудно для понимания.

В Mathematics for Programmers<sup>12</sup> есть еще одно объяснение.

### 3.10.3. ARM

В процессоре ARM, как и во многих других «чистых» (pure) RISC-процессорах нет инструкции деления. Нет также возможности умножения на 32-битную константу одной инструкцией (вспомните что 32-битная константа просто не поместится в 32-битных опкод).

<sup>12</sup><https://yurichev.com/writings/Math-for-programmers.pdf>

При помощи этого любопытного трюка (или хака)<sup>13</sup>, можно обойтись только тремя действиями: сложением, вычитанием и битовыми сдвигами (1.28 (стр. 389)).

Пример деления 32-битного числа на 10 из [Advanced RISC Machines Ltd, *The ARM Cookbook*, (1994)3.3 Division by a Constant]. На выходе и частное и остаток.

```
; takes argument in a1
; returns quotient in a1, remainder in a2
; cycles could be saved if only divide or remainder is required
SUB    a2, a1, #10           ; keep (x-10) for later
SUB    a1, a1, a1, lsr #2
ADD    a1, a1, a1, lsr #4
ADD    a1, a1, a1, lsr #8
ADD    a1, a1, a1, lsr #16
MOV    a1, a1, lsr #3
ADD    a3, a1, a1, asl #2
SUBS   a2, a2, a3, asl #1    ; calc (x-10) - (x/10)*10
ADDPL  a1, a1, #1           ; fix-up quotient
ADDMI  a2, a2, #10          ; fix-up remainder
MOV    pc, lr
```

### Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим ARM)

__text:00002C58 39 1E 08 E3 E3 18 43 E3	MOV	R1, 0x38E38E39
__text:00002C60 10 F1 50 E7	SMMUL	R0, R0, R1
__text:00002C64 C0 10 A0 E1	MOV	R1, R0, ASR#1
__text:00002C68 A0 0F 81 E0	ADD	R0, R1, R0, LSR#31
__text:00002C6C 1E FF 2F E1	BX	LR

Этот код почти тот же, что сгенерирован MSVC и GCC в режиме оптимизации.

Должно быть, LLVM использует тот же алгоритм для поиска констант.

Наблюдательный читатель может спросить, как MOV записала в регистр сразу 32-битное число, ведь это невозможно в режиме ARM.

Действительно невозможно, но как мы видим, здесь на инструкцию 8 байт вместо стандартных 4-х, на самом деле, здесь 2 инструкции.

Первая инструкция загружает в младшие 16 бит регистра значение 0x8E39, а вторая инструкция, на самом деле MOVN, загружающая в старшие 16 бит регистра значение 0x383E.

IDA легко распознала эту последовательность и для краткости, сократила всё это до одной «псевдо-инструкции».

Инструкция SMMUL (*Signed Most Significant Word Multiply*) умножает числа считая их знаковыми (signed) и оставляет в R0 старшие 32 бита результата, не сохраняя младшие 32 бита.

Инструкция «MOV R1, R0, ASR#1» это арифметический сдвиг право на один бит.

«ADD R0, R1, R0, LSR#31» это  $R0 = R1 + R0 \gg 31$

<sup>13</sup>hack

Дело в том, что в режиме ARM нет отдельных инструкций для битовых сдвигов. Вместо этого, некоторые инструкции (MOV, ADD, SUB, RSB)<sup>14</sup> могут быть дополнены суффиксом, сдвигать ли второй операнд и если да, то на сколько и как. ASR означает *Arithmetic Shift Right*, LSR — *Logical Shift Right*.

### Оптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) (Режим Thumb-2)

MOV	R1, 0x38E38E39
SMMUL.W	R0, R0, R1
ASRS	R1, R0, #1
ADD.W	R0, R1, R0, LSR#31
BX	LR

В режиме Thumb отдельные инструкции для битовых сдвигов есть, и здесь применяется одна из них — ASRS (арифметический сдвиг вправо).

### Неоптимизирующий Xcode 4.6.3 (LLVM) и Keil 6/2013

Неоптимизирующий LLVM не занимается генерацией подобного кода, а вместо этого просто вставляет вызов библиотечной функции `__divsi3`.

А Keil во всех случаях вставляет вызов функции `__aeabi_idivmod`.

### 3.10.4. MIPS

По какой-то причине, оптимизирующий GCC 4.4.5 сгенерировал просто инструкцию деления:

Листинг 3.22: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

f:	li	\$v0, 9	
	bnez	\$v0, loc_10	
	div	\$a0, \$v0 ; branch delay slot	
	break	0x1C00 ; "break 7" в ассемблерном выводе и в	
objdump			
loc_10:	mflo	\$v0	
	jr	\$ra	
	or	\$at, \$zero ; branch delay slot, NOP	

И кстати, мы видим новую инструкцию: BREAK. Она просто генерирует исключение.

В этом случае, исключение генерируется если делитель 0 (потому что в обычной математике нельзя делить на ноль).

Но компилятор GCC наверное не очень хорошо оптимизировал код, и не заметил, что \$V0 не бывает нулем. Так что проверка осталась здесь.

<sup>14</sup>Эти инструкции также называются «data processing instructions»

Так что если \$V0 будет каким-то образом 0, будет исполнена BREAK, сигнализирующая в ОС об исключении.

В противном случае, выполняется MFLO, берущая результат деления из регистра LO и копирующая его в \$V0.

Кстати, как мы уже можем знать, инструкция MUL оставляет старшую 32-битную часть результата в регистре HI и младшую 32-битную часть в LO.

DIV оставляет результат в регистре LO и остаток в HI.

Если изменить выражение на «a % 9», вместо инструкции MFLO будет использована MFHI.

### 3.10.5. Упражнение

- <http://challenges.re/27>

## 3.11. Конверсия строки в число (atoi())

Попробуем реализовать стандарту функцию Си atoi().

### 3.11.1. Простой пример

Это самый простой способ прочесть число, представленное в кодировке ASCII.

Он не защищен от ошибок: символ отличный от цифры приведет к неверному результату.

```
#include <stdio.h>

int my_atoi (char *s)
{
    int rt=0;

    while (*s)
    {
        rt=rt*10 + (*s-'0');
        s++;
    };

    return rt;
};

int main()
{
    printf ("%d\n", my_atoi ("1234"));
    printf ("%d\n", my_atoi ("1234567890"));
};
```

То, что делает алгоритм это просто считывает цифры слева направо.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Символ нуля в [ASCII](#) вычитается из каждой цифры.

Цифры от «0» до «9» расположены по порядку в таблице [ASCII](#), так что мы даже можем и не знать точного значения символа «0».

Всё что нам нужно знать это то что «0» минус «0» — это 0, а «9» минус «0» это 9, итд.

Вычитание «0» от каждого символа в итоге дает число от 0 до 9 включительно.

Любой другой символ, конечно, приведет к неверному результату!

Каждая цифра добавляется к итоговому результату (в переменной «rt»), но итоговый результат также умножается на 10 на каждой цифре.

Другими словами, на каждой итерации, результат сдвигается влево на одну позицию в десятичном виде.

Самая последняя цифра прибавляется, но не сдвигается.

### Оптимизирующий MSVC 2013 x64

Листинг 3.23: Оптимизирующий MSVC 2013 x64

```
s$ = 8
my_atoi PROC
; загрузить первый символ
    movzx    r8d, BYTE PTR [rcx]
; EAX выделен для переменной "rt"
; в начале там 0
    xor      eax, eax
; первый символ - это нулевой байт, т.е., конец строки?
; тогда выходим.
    test     r8b, r8b
    je       SHORT $LN9@my_atoi
$LL2@my_atoi:
    lea      edx, DWORD PTR [rax+rax*4]
; EDX=RAX+RAX*4=rt+rt*4=rt*5
    movsx    eax, r8b
; EAX=входной символ
; загрузить следующий символ в R8D
    movzx    r8d, BYTE PTR [rcx+1]
; передвинуть указатель в RCX на следующий символ:
    lea      rcx, QWORD PTR [rcx+1]
    lea      eax, DWORD PTR [rax+rdx*2]
; EAX=RAX+RDX*2=входной символ + rt*5*2=входной символ + rt*10
; скорректировать цифру вычитая 48 (0x30 или '0')
    add      eax, -48 ; ffffffffdd0H
; последний символ был нулем?
    test     r8b, r8b
; перейти на начало цикла, если нет
    jne      SHORT $LL2@my_atoi
$LN9@my_atoi:
    ret     0
my_atoi ENDP
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Символы загружаются в двух местах: первый символ и все последующие символы.

Это сделано для перегруппировки цикла. Здесь нет инструкции для умножения на 10, вместо этого две LEA делают это же.

MSVC иногда использует инструкцию ADD с отрицательной константой вместо SUB.

Это тот случай. Честно говоря, трудно сказать, чем это лучше, чем SUB.

Но MSVC делает так часто.

### Оптимизирующий GCC 4.9.1 x64

Оптимизирующий GCC 4.9.1 более краток, но здесь есть одна лишняя инструкция RET в конце.

Одной было бы достаточно.

Листинг 3.24: Оптимизирующий GCC 4.9.1 x64

```
my_atoi:
; загрузить входной символ в EDX
    movsx    edx, BYTE PTR [rdi]
; EAX выделен для переменной "rt"
    xor     eax, eax
; выйти, если загруженный символ - это нулевой байт
    test    dl, dl
    je      .L4
.L3:
    lea     eax, [rax+rax*4]
; EAX=RAX*5=rt*5
; передвинуть указатель на следующий символ:
    add     rdi, 1
    lea     eax, [rdx-48+rax*2]
; EAX=входной символ - 48 + RAX*2 = входной символ - '0' + rt*10
; загрузить следующий символ:
    movsx    edx, BYTE PTR [rdi]
; перейти на начало цикла, если загруженный символ - это не нулевой байт
    test    dl, dl
    jne     .L3
    rep ret
.L4:
    rep ret
```

### Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

Листинг 3.25: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```
my_atoi PROC
; R1 будет содержать указатель на символ
    MOV     r1,r0
; R0 будет содержать переменную "rt"
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        MOV     r0,#0
        B       |L0.28|
|L0.12|  ADD     r0,r0,r0,LSL #2
; R0=R0+R0<<2=rt*5
        ADD     r0,r2,r0,LSL #1
; R0=входной символ + rt*5<<1 = входной символ + rt*10
; скорректировать, вычитая '0' из rt:
        SUB     r0,r0,#0x30
; сдвинуть указатель на следующий символ:
        ADD     r1,r1,#1
|L0.28|  ; загрузить входной символ в R2
        LDRB    r2,[r1,#0]
; это нулевой байт? если нет, перейти на начало цикла.
        CMP     r2,#0
        BNE     |L0.12|
; выйти, если это нулевой байт.
; переменная "rt" всё еще в регистре R0, готовая для использования в
; вызывающей ф-ции
        BX      lr
        ENDP

```

## Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

Листинг 3.26: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

```

my_atoi PROC
; R1 будет указателем на входной символ
        MOVS    r1,r0
; R0 выделен для переменной "rt"
        MOVS    r0,#0
        B       |L0.16|
|L0.6|   MOVS    r3,#0xa
; R3=10
        MULS    r0,r3,r0
; R0=R3*R0=rt*10
; передвинуть указатель на следующий символ:
        ADDS    r1,r1,#1
; скорректировать, вычитая символ нуля:
        SUBS    r0,r0,#0x30
        ADDS    r0,r2,r0
; rt=R2+R0=входной символ + (rt*10 - '0')
|L0.16|  ; загрузить входной символ в R2
        LDRB    r2,[r1,#0]
; это ноль?
        CMP     r2,#0
; перейти на тело цикла, если нет
        BNE     |L0.6|
; переменная rt сейчас в R0, готовая для использования в вызывающей ф-ции
        BX      lr

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

ENDP

Интересно, из школьного курса математики мы можем помнить, что порядок операций сложения и вычитания не играет роли.

Это наш случай: в начале вычисляется выражение  $rt * 10 - '0'$ , затем к нему прибавляется значение входного символа.

Действительно, результат тот же, но компилятор немного всё перегруппировал.

### Оптимизирующий GCC 4.9.1 ARM64

Компилятор для ARM64 может использовать суффикс инструкции, задающий пре-инкремент:

Листинг 3.27: Оптимизирующий GCC 4.9.1 ARM64

```
my_atoi:
; загрузить входной символ в W1
    ldrb    w1, [x0]
    mov     x2, x0
; X2=адрес входной строки
; загруженный символ - 0?
; перейти на выход, если это так
; W1 будет содержать 0 в этом случае.
; он будет перезагружен в W0 на L4.
    cbz     w1, .L4
; W0 будет содержать переменную "rt"
; инициализировать её нулем:
    mov     w0, 0
.L3:
; вычесть 48 или '0' из входной переменной и оставить результат в W3:
    sub     w3, w1, #48
; загрузить следующий символ по адресу X2+1 в W1
; с пре-инкрементом:
    ldrb     w1, [x2,1]!
    add     w0, w0, w0, lsl 2
; W0=W0+W0<<2=W0+W0*4=rt*5
    add     w0, w3, w0, lsl 1
; W0=входная цифра + W0<<1 = входная цифра + rt*5*2 = входная цифра + rt*10
; если только что загруженный символ - это не нулевой байт, перейти на начало
  цикла
    cbnz    w1, .L3
; значение для возврата (rt) в W0, готовое для использования в вызывающей
  ф-ции
    ret
.L4:
    mov     w0, w1
    ret
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



### 3.11.2. Немного расширенный пример

Новый пример более расширенный, теперь здесь есть проверка знака «минус» в самом начале, и еще он может сообщать об ошибке если не-цифра была найдена во входной строке:

```
#include <stdio.h>

int my_atoi (char *s)
{
    int negative=0;
    int rt=0;

    if (*s=='-')
    {
        negative=1;
        s++;
    };

    while (*s)
    {
        if (*s<'0' || *s>'9')
        {
            printf ("Error! Unexpected char: '%c'\n", *s);
            exit(0);
        };
        rt=rt*10 + (*s-'0');
        s++;
    };

    if (negative)
        return -rt;
    return rt;
};

int main()
{
    printf ("%d\n", my_atoi ("1234"));
    printf ("%d\n", my_atoi ("1234567890"));
    printf ("%d\n", my_atoi ("-1234"));
    printf ("%d\n", my_atoi ("-1234567890"));
    printf ("%d\n", my_atoi ("-a1234567890")); // error
};
```

### Оптимизирующий GCC 4.9.1 x64

Листинг 3.28: Оптимизирующий GCC 4.9.1 x64

```
.LC0:
    .string "Error! Unexpected char: '%c'\n"

my_atoi:
    sub    rsp, 8
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    movsx    edx, BYTE PTR [rdi]
; проверка на знак минуса
    cmp      dl, 45 ; '-'
    je       .L22
    xor      esi, esi
    test     dl, dl
    je       .L20
.L10:
; ESI=0 здесь, если знака минуса не было, или 1 в противном случае
    lea      eax, [rdx-48]
; любой символ, отличающийся от цифры в результате
; даст беззнаковое число больше 9 после вычитания
; так что если это не число, перейти на L4,
; где будет просигнализировано об ошибке:
    cmp      al, 9
    ja       .L4
    xor      eax, eax
    jmp      .L6
.L7:
    lea      ecx, [rdx-48]
    cmp      cl, 9
    ja       .L4
.L6:
    lea      eax, [rax+rax*4]
    add      rdi, 1
    lea      eax, [rdx-48+rax*2]
    movsx    edx, BYTE PTR [rdi]
    test     dl, dl
    jne      .L7
; если знака минуса не было, пропустить инструкцию NEG
; а если был, то исполнить её.
    test     esi, esi
    je       .L18
    neg      eax
.L18:
    add      rsp, 8
    ret
.L22:
    movsx    edx, BYTE PTR [rdi+1]
    lea      rax, [rdi+1]
    test     dl, dl
    je       .L20
    mov      rdi, rax
    mov      esi, 1
    jmp      .L10
.L20:
    xor      eax, eax
    jmp      .L18
.L4:
; сообщить об ошибке. символ в EDX
    mov      edi, 1
    mov      esi, OFFSET FLAT:.LC0 ; "Error! Unexpected char: '%c'\n"
    xor      eax, eax

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

call    __printf_chk
xor     edi, edi
call    exit

```

Если знак «минус» был найден в начале строки, инструкция NEG будет исполнена в конце.

Она просто меняет знак числа.

Еще кое-что надо отметить. Как среднестатистический программист будет проверять, является ли символ цифрой?

Так же, как и у нас в исходном коде:

```

if (*s<'0' || *s>'9')
    ...

```

Здесь две операции сравнения. Но что интересно, так это то что мы можем заменить обе операции на одну:

просто вычитайте «0» из значения символа, считается результат за беззнаковое значение (это важно) и проверьте, не больше ли он чем 9.

Например, скажем, строка на входе имеет символ точки («.»), которая имеет код 46 в таблице [ASCII](#).

$46 - 48 = -2$  если считать результат за знаковое число. Действительно, символ точки расположен на два места раньше, чем символ «0» в таблице [ASCII](#).

Но это  $0xFFFFFFFFE$  (4294967294) если считать результат за беззнаковое значение, и это точно больше чем 9!

Компиляторы часто так делают, важно распознавать эти трюки.

Еще один пример подобного в этой книге: [3.17.1](#) (стр. [696](#)).

Оптимизирующий MSVC 2013 x64 применяет те же трюки.

### Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

Листинг 3.29: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```

1 my_atoi PROC
2     PUSH    {r4-r6,lr}
3     MOV     r4,r0
4     LDRB    r0,[r0,#0]
5     MOV     r6,#0
6     MOV     r5,r6
7     CMP     r0,#0x2d '-'
8     ; R6 будет содержать 1 если минус был встречен, или 0 в противном случае
9     MOVEQ   r6,#1
10    ADDEQ   r4,r4,#1
11    B       |L0.80|
12 |L0.36|
13    SUB     r0,r1,#0x30
14    CMP     r0,#0xa

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

15      BCC      |L0.64|
16      ADR      r0, |L0.220|
17      BL       __2printf
18      MOV      r0, #0
19      BL       exit
20 |L0.64|
21      LDRB     r0, [r4], #1
22      ADD      r1, r5, r5, LSL #2
23      ADD      r0, r0, r1, LSL #1
24      SUB      r5, r0, #0x30
25 |L0.80|
26      LDRB     r1, [r4, #0]
27      CMP      r1, #0
28      BNE      |L0.36|
29      CMP      r6, #0
30 ; поменять знак в переменной результата
31      RSBNE    r0, r5, #0
32      MOVEQ    r0, r5
33      POP      {r4-r6, pc}
34      ENDP
35
36 |L0.220|
37      DCB      "Error! Unexpected char: '%c'\n", 0

```

В 32-битном ARM нет инструкции NEG, так что вместо этого используется операция «Reverse Subtraction» (строка 31).

Она сработает если результат инструкции CMP (на строке 29) был «Not Equal» (не равно, отсюда суффикс -NE suffix).

Что делает RSBNE это просто вычитает результирующее значение из нуля.

Она работает, как и обычное вычитание, но меняет местами операнды.

Вычитание любого числа из нуля это смена знака:  $0 - x = -x$ .

Код для режима Thumb почти такой же.

GCC 4.9 для ARM64 может использовать инструкцию NEG, доступную в ARM64.

### 3.11.3. Упражнение

Кстати, security research-еры часто имеют дело с непредсказуемым поведением программ во время обработки некорректных данных. Например, во время fuzzing-a.

В качестве упражнения, вы можете попробовать ввести символы не относящиеся к числам и посмотреть, что случится.

Попробуйте объяснить, что произошло, и почему.

## 3.12. Inline-функции

Inline-код это когда компилятор, вместо того чтобы генерировать инструкцию вызова небольшой функции, просто вставляет её тело прямо в это место.

Листинг 3.30: Простой пример

```
#include <stdio.h>

int celsius_to_fahrenheit (int celsius)
{
    return celsius * 9 / 5 + 32;
};

int main(int argc, char *argv[])
{
    int celsius=atol(argv[1]);
    printf ("%d\n", celsius_to_fahrenheit (celsius));
};
```

...это компилируется вполне предсказуемо, хотя, если включить оптимизации GCC (-O3), мы увидим:

Листинг 3.31: Оптимизирующий GCC 4.8.1

```
_main:
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    and     esp, -16
    sub     esp, 16
    call    __main
    mov     eax, DWORD PTR [ebp+12]
    mov     eax, DWORD PTR [eax+4]
    mov     DWORD PTR [esp], eax
    call    _atol
    mov     edx, 1717986919
    mov     DWORD PTR [esp], OFFSET FLAT:LC2 ; "%d\n"
    lea     ecx, [eax+eax*8]
    mov     eax, ecx
    imul    edx
    sar     ecx, 31
    sar     edx
    sub     edx, ecx
    add     edx, 32
    mov     DWORD PTR [esp+4], edx
    call    _printf
    leave
    ret
```

(Здесь деление заменено умножением([3.10](#) (стр. [644](#))).)

Да, наша маленькая функция `celsius_to_fahrenheit()` была помещена прямо перед вызовом `printf()`.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

Почему? Это может быть быстрее чем исполнять код самой функции плюс затраты на вызов и возврат.

Современные оптимизирующие компиляторы самостоятельно выбирают функции для вставки. Но компилятор можно дополнительно принудить развернуть некоторую функцию, если маркировать её ключевым словом «inline» в её определении.

### 3.12.1. Функции работы со строками и памятью

Другая очень частая оптимизация это вставка кода строковых функций таких как `strcpy()`, `strcmp()`, `strlen()`, `memset()`, `memcpy()`, `memcpy()`, итд.

Иногда это быстрее, чем вызывать отдельную функцию.

Это очень часто встречающиеся шаблонные вставки, которые желательно распознавать reverse engineer-ам «на глаз».

#### **strcmp()**

Листинг 3.32: пример с strcmp()

```
bool is_bool (char *s)
{
    if (strcmp (s, "true")==0)
        return true;
    if (strcmp (s, "false")==0)
        return false;

    assert(0);
};
```

Листинг 3.33: Оптимизирующий GCC 4.8.1

```
.LC0:
    .string "true"
.LC1:
    .string "false"
is_bool:
.LFB0:
    push    edi
    mov     ecx, 5
    push    esi
    mov     edi, OFFSET FLAT:.LC0
    sub     esp, 20
    mov     esi, DWORD PTR [esp+32]
    repz    cmpsb
    je      .L3
    mov     esi, DWORD PTR [esp+32]
    mov     ecx, 6
    mov     edi, OFFSET FLAT:.LC1
    repz    cmpsb
    seta    cl
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        setb    dl
        xor     eax, eax
        cmp     cl, dl
        jne     .L8
        add     esp, 20
        pop     esi
        pop     edi
        ret

.L8:
        mov     DWORD PTR [esp], 0
        call    assert
        add     esp, 20
        pop     esi
        pop     edi
        ret

.L3:
        add     esp, 20
        mov     eax, 1
        pop     esi
        pop     edi
        ret

```

Листинг 3.34: Оптимизирующий MSVC 2010

```

$SG3454 DB      'true', 00H
$SG3456 DB      'false', 00H

_s$ = 8          ; size = 4
?is_bool@@YA_NPAD@Z PROC ; is_bool
    push     esi
    mov     esi, DWORD PTR _s$[esp]
    mov     ecx, OFFSET $SG3454 ; 'true'
    mov     eax, esi
    npad     4 ; выровнять следующую метку
$LL6@is_bool:
    mov     dl, BYTE PTR [eax]
    cmp     dl, BYTE PTR [ecx]
    jne     SHORT $LN7@is_bool
    test    dl, dl
    je      SHORT $LN8@is_bool
    mov     dl, BYTE PTR [eax+1]
    cmp     dl, BYTE PTR [ecx+1]
    jne     SHORT $LN7@is_bool
    add     eax, 2
    add     ecx, 2
    test    dl, dl
    jne     SHORT $LL6@is_bool
$LN8@is_bool:
    xor     eax, eax
    jmp     SHORT $LN9@is_bool
$LN7@is_bool:
    sbb     eax, eax
    sbb     eax, -1
$LN9@is_bool:

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        test    eax, eax
        jne     SHORT $LN2@is_bool

        mov     al, 1
        pop     esi

        ret     0
$LN2@is_bool:

        mov     ecx, OFFSET $SG3456 ; 'false'
        mov     eax, esi
$LL10@is_bool:
        mov     dl, BYTE PTR [eax]
        cmp     dl, BYTE PTR [ecx]
        jne     SHORT $LN11@is_bool
        test    dl, dl
        je      SHORT $LN12@is_bool
        mov     dl, BYTE PTR [eax+1]
        cmp     dl, BYTE PTR [ecx+1]
        jne     SHORT $LN11@is_bool
        add     eax, 2
        add     ecx, 2
        test    dl, dl
        jne     SHORT $LL10@is_bool
$LN12@is_bool:
        xor     eax, eax
        jmp     SHORT $LN13@is_bool
$LN11@is_bool:
        sbb     eax, eax
        sbb     eax, -1
$LN13@is_bool:
        test    eax, eax
        jne     SHORT $LN1@is_bool

        xor     al, al
        pop     esi

        ret     0
$LN1@is_bool:

        push    11
        push    OFFSET $SG3458
        push    OFFSET $SG3459
        call    DWORD PTR __imp__wassert
        add     esp, 12
        pop     esi

        ret     0
?is_bool@@YA_NPAD@Z ENDP ; is_bool

```

## strlen()

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!



Листинг 3.35: пример с strlen()

```
int strlen_test(char *s1)
{
    return strlen(s1);
};
```

Листинг 3.36: Оптимизирующий MSVC 2010

```
_s1$ = 8 ; size = 4
_strlen_test PROC
    mov     eax, DWORD PTR _s1$[esp-4]
    lea     edx, DWORD PTR [eax+1]
$LL3@strlen_tes:
    mov     cl, BYTE PTR [eax]
    inc     eax
    test    cl, cl
    jne     SHORT $LL3@strlen_tes
    sub     eax, edx
    ret     0
_strlen_test ENDP
```

**strcpy()**

Листинг 3.37: пример с strcpy()

```
void strcpy_test(char *s1, char *outbuf)
{
    strcpy(outbuf, s1);
};
```

Листинг 3.38: Оптимизирующий MSVC 2010

```
_s1$ = 8 ; size = 4
_outbuf$ = 12 ; size = 4
_strcpy_test PROC
    mov     eax, DWORD PTR _s1$[esp-4]
    mov     edx, DWORD PTR _outbuf$[esp-4]
    sub     edx, eax
    npad    6 ; выровнять следующую метку
$LL3@strcpy_tes:
    mov     cl, BYTE PTR [eax]
    mov     BYTE PTR [edx+eax], cl
    inc     eax
    test    cl, cl
    jne     SHORT $LL3@strcpy_tes
    ret     0
_strcpy_test ENDP
```

**memset()****Пример#1**


---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Листинг 3.39: 32 байта

```
#include <stdio.h>

void f(char *out)
{
    memset(out, 0, 32);
};
```

Многие компиляторы не генерируют вызов `memset()` для коротких блоков, а просто вставляют набор MOV-ов:

Листинг 3.40: Оптимизирующий GCC 4.9.1 x64

```
f:
    mov     QWORD PTR [rdi], 0
    mov     QWORD PTR [rdi+8], 0
    mov     QWORD PTR [rdi+16], 0
    mov     QWORD PTR [rdi+24], 0
    ret
```

Кстати, это напоминает развернутые циклы: [1.22.1](#) (стр. 249).

## Пример#2

Листинг 3.41: 67 байт

```
#include <stdio.h>

void f(char *out)
{
    memset(out, 0, 67);
};
```

Когда размер блока не кратен 4 или 8, разные компиляторы могут вести себя по-разному.

Например, MSVC 2012 продолжает вставлять MOV:

Листинг 3.42: Оптимизирующий MSVC 2012 x64

```
out$ = 8
f      PROC
    xor     eax, eax
    mov     QWORD PTR [rcx], rax
    mov     QWORD PTR [rcx+8], rax
    mov     QWORD PTR [rcx+16], rax
    mov     QWORD PTR [rcx+24], rax
    mov     QWORD PTR [rcx+32], rax
    mov     QWORD PTR [rcx+40], rax
    mov     QWORD PTR [rcx+48], rax
    mov     QWORD PTR [rcx+56], rax
    mov     WORD PTR [rcx+64], ax
    mov     BYTE PTR [rcx+66], al
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```
f      ret      0
      ENDP
```

...а GCC использует REP STOSQ, полагая, что так будет короче, чем пачка MOV's:

Листинг 3.43: Оптимизирующий GCC 4.9.1 x64

```
f:
      mov      QWORD PTR [rdi], 0
      mov      QWORD PTR [rdi+59], 0
      mov      rcx, rdi
      lea      rdi, [rdi+8]
      xor      eax, eax
      and      rdi, -8
      sub      rcx, rdi
      add      ecx, 67
      shr      ecx, 3
      rep stosq
      ret
```

## memcpy()

### Короткие блоки

Если нужно скопировать немного байт, то, нередко, memcpy() заменяется на несколько инструкций MOV.

Листинг 3.44: пример с memcpy()

```
void memcpy_7(char *inbuf, char *outbuf)
{
    memcpy(outbuf+10, inbuf, 7);
};
```

Листинг 3.45: Оптимизирующий MSVC 2010

```
_inbuf$ = 8      ; size = 4
_outbuf$ = 12    ; size = 4
_memcpy_7 PROC
      mov      ecx, DWORD PTR _inbuf$[esp-4]
      mov      edx, DWORD PTR [ecx]
      mov      eax, DWORD PTR _outbuf$[esp-4]
      mov      DWORD PTR [eax+10], edx
      mov      dx, WORD PTR [ecx+4]
      mov      WORD PTR [eax+14], dx
      mov      cl, BYTE PTR [ecx+6]
      mov      BYTE PTR [eax+16], cl
      ret      0
_memcpy_7 ENDP
```

Листинг 3.46: Оптимизирующий GCC 4.8.1

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

memcpy_7:
    push    ebx
    mov     eax, DWORD PTR [esp+8]
    mov     ecx, DWORD PTR [esp+12]
    mov     ebx, DWORD PTR [eax]
    lea     edx, [ecx+10]
    mov     DWORD PTR [ecx+10], ebx
    movzx   ecx, WORD PTR [eax+4]
    mov     WORD PTR [edx+4], cx
    movzx   eax, BYTE PTR [eax+6]
    mov     BYTE PTR [edx+6], al
    pop     ebx
    ret

```

Обычно это происходит так: в начале копируются 4-байтные блоки, затем 16-битное слово (если нужно), затем последний байт (если нужно).

Точно так же при помощи MOV копируются структуры: [1.30.4](#) (стр. 463).

### Длинные блоки

Здесь компиляторы ведут себя по-разному.

Листинг 3.47: пример с memcpy()

```

void memcpy_128(char *inbuf, char *outbuf)
{
    memcpy(outbuf+10, inbuf, 128);
};

void memcpy_123(char *inbuf, char *outbuf)
{
    memcpy(outbuf+10, inbuf, 123);
};

```

При копировании 128 байт, MSVC может обойтись одной инструкцией MOVSD (ведь 128 кратно 4):

Листинг 3.48: Оптимизирующий MSVC 2010

```

_inbuf$ = 8           ; size = 4
_outbuf$ = 12         ; size = 4
_memcpy_128 PROC
    push    esi
    mov     esi, DWORD PTR _inbuf$[esp]
    push    edi
    mov     edi, DWORD PTR _outbuf$[esp+4]
    add     edi, 10
    mov     ecx, 32
    rep movsd
    pop     edi
    pop     esi
    ret     0

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```
_memcpy_128 ENDP
```

При копировании 123-х байт, в начале копируется 30 32-битных слов при помощи MOVSD (это 120 байт), затем копируется 2 байта при помощи MOVSW, затем еще один байт при помощи MOVSB.

Листинг 3.49: Оптимизирующий MSVC 2010

```
_inbuf$ = 8          ; size = 4
_outbuf$ = 12        ; size = 4
_memcpy_123 PROC
    push    esi
    mov     esi, DWORD PTR _inbuf$[esp]
    push    edi
    mov     edi, DWORD PTR _outbuf$[esp+4]
    add     edi, 10
    mov     ecx, 30
    rep movsd
    movsw
    movsb
    pop     edi
    pop     esi
    ret     0
_memcpy_123 ENDP
```

GCC во всех случаях вставляет большую универсальную функцию, работающую для всех размеров блоков:

Листинг 3.50: Оптимизирующий GCC 4.8.1

```
memcpy_123:
.LFB3:
    push    edi
    mov     eax, 123
    push    esi
    mov     edx, DWORD PTR [esp+16]
    mov     esi, DWORD PTR [esp+12]
    lea     edi, [edx+10]
    test    edi, 1
    jne     .L24
    test    edi, 2
    jne     .L25
.L7:
    mov     ecx, eax
    xor     edx, edx
    shr     ecx, 2
    test    al, 2
    rep movsd
    je      .L8
    movzx   edx, WORD PTR [esi]
    mov     WORD PTR [edi], dx
    mov     edx, 2
.L8:
    test    al, 1
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        je      .L5
        movzx   eax, BYTE PTR [esi+edx]
        mov     BYTE PTR [edi+edx], al
.L5:
        pop     esi
        pop     edi
        ret
.L24:
        movzx   eax, BYTE PTR [esi]
        lea     edi, [edx+11]
        add     esi, 1
        test    edi, 2
        mov     BYTE PTR [edx+10], al
        mov     eax, 122
        je      .L7
.L25:
        movzx   edx, WORD PTR [esi]
        add     edi, 2
        add     esi, 2
        sub     eax, 2
        mov     WORD PTR [edi-2], dx
        jmp     .L7
.LFE3:

```

Универсальные функции копирования блоков обычно работают по следующей схеме: вычислить, сколько 32-битных слов можно скопировать, затем сделать это при помощи MOVSD, затем скопировать остатки.

Более сложные функции копирования используют SIMD и учитывают выравнивание в памяти.

Как пример функции strlen() использующую SIMD : [1.36.2](#) (стр. [536](#)).

## memcmp()

Листинг 3.51: пример с memcmp()

```

int memcmp_1235(char *buf1, char *buf2)
{
    return memcmp(buf1, buf2, 1235);
};

```

Для блоков разной длины, MSVC 2013 вставляет одну и ту же универсальную функцию:

Листинг 3.52: Оптимизирующий MSVC 2010

```

_buf1$ = 8      ; size = 4
_buf2$ = 12     ; size = 4
_memcmp_1235 PROC
    mov     ecx, DWORD PTR _buf1$[esp-4]
    mov     edx, DWORD PTR _buf2$[esp-4]
    push    esi
    mov     esi, 1231

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

        npad      2
$LL5@memcmp_123:
        mov     eax, DWORD PTR [ecx]
        cmp     eax, DWORD PTR [edx]
        jne     SHORT $LN4@memcmp_123
        add     ecx, 4
        add     edx, 4
        sub     esi, 4
        jae     SHORT $LL5@memcmp_123
$LN4@memcmp_123:
        mov     al, BYTE PTR [ecx]
        cmp     al, BYTE PTR [edx]
        jne     SHORT $LN6@memcmp_123
        mov     al, BYTE PTR [ecx+1]
        cmp     al, BYTE PTR [edx+1]
        jne     SHORT $LN6@memcmp_123
        mov     al, BYTE PTR [ecx+2]
        cmp     al, BYTE PTR [edx+2]
        jne     SHORT $LN6@memcmp_123
        cmp     esi, -1
        je      SHORT $LN3@memcmp_123
        mov     al, BYTE PTR [ecx+3]
        cmp     al, BYTE PTR [edx+3]
        jne     SHORT $LN6@memcmp_123
$LN3@memcmp_123:
        xor     eax, eax
        pop     esi
        ret     0
$LN6@memcmp_123:
        sbb     eax, eax
        or      eax, 1
        pop     esi
        ret     0
_memcmp_1235 ENDP

```

## strcat()

Это ф-ция strcat() в том виде, в котором её сгенерировала MSVC 6.0. Здесь видны 3 части: 1) измерение длины исходной строки (первый scasb); 2) измерение длины целевой строки (второй scasb); 3) копирование исходной строки в конец целевой (пара movsd/movsb).

Листинг 3.53: strcat()

```

        lea     edi, [src]
        or      ecx, 0FFFFFFFFh
        repne  scasb
        not     ecx
        sub     edi, ecx
        mov     esi, edi
        mov     edi, [dst]
        mov     edx, ecx
        or      ecx, 0FFFFFFFFh

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

repne scasb
mov     ecx, edx
dec     edi
shr     ecx, 2
rep movsd
mov     ecx, edx
and     ecx, 3
rep movsb

```

### Скрипт для IDA

Есть также небольшой скрипт для [IDA](#) для поиска и сворачивания таких очень часто попадающихся inline-функций:

[GitHub](#).

## 3.13. C99 restrict

А вот причина, из-за которой программы на Фортран, в некоторых случаях, работают быстрее чем на Си.

```

void f1 (int* x, int* y, int* sum, int* product, int* sum_product, int* ↗
    ↘ update_me, size_t s)
{
    for (int i=0; i<s; i++)
    {
        sum[i]=x[i]+y[i];
        product[i]=x[i]*y[i];
        update_me[i]=i*123; // some dummy value
        sum_product[i]=sum[i]+product[i];
    };
};

```

Это очень простой пример, в котором есть одна особенность: указатель на массив `update_me` может быть указателем на массив `sum`, `product`, или даже `sum_product`—ведь нет ничего криминального в том чтобы аргументам функции быть такими, верно?

Компилятор знает об этом, поэтому генерирует код, где в теле цикла будет 4 основных стадии:

- вычислить следующий `sum[i]`
- вычислить следующий `product[i]`
- вычислить следующий `update_me[i]`
- вычислить следующий `sum_product[i]`—на этой стадии придется снова загружать из памяти подсчитанные `sum[i]` и `product[i]`

Возможно ли оптимизировать последнюю стадию? Ведь подсчитанные `sum[i]` и `product[i]` не обязательно снова загружать из памяти, ведь мы их только что подсчитали.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!



Можно, но компилятор не уверен, что на третьей стадии ничего не затерлось!

Это называется «pointer aliasing», ситуация, когда компилятор не может быть уверен, что память на которую указывает какой-то указатель, не изменилась.

*restrict* в стандарте Си C99 [ISO/IEC 9899:TC3 (C C99 standard), (2007) 6.7.3/1] это обещание, данное компилятору программистом, что аргументы функции, отмеченные этим ключевым словом, всегда будут указывать на разные места в памяти и пересекаться не будут.

Если быть более точным, и описывать это формально, *restrict* показывает, что только данный указатель будет использоваться для доступа к этому объекту, больше никакой указатель для этого использоваться не будет.

Можно даже сказать, что к всякому объекту, доступ будет осуществляться только через один единственный указатель, если он отмечен как *restrict*.

Добавим это ключевое слово к каждому аргументу-указателю:

```
void f2 (int* restrict x, int* restrict y, int* restrict sum, int* restrict
    ↪ product, int* restrict sum_product,
    int* restrict update_me, size_t s)
{
    for (int i=0; i<s; i++)
    {
        sum[i]=x[i]+y[i];
        product[i]=x[i]*y[i];
        update_me[i]=i*123; // some dummy value
        sum_product[i]=sum[i]+product[i];
    };
};
```

Посмотрим результаты:

Листинг 3.54: GCC x64: f1()

```
f1:
    push    r15 r14 r13 r12 rbp rdi rsi rbx
    mov     r13, QWORD PTR 120[rsi]
    mov     rbp, QWORD PTR 104[rsi]
    mov     r12, QWORD PTR 112[rsi]
    test    r13, r13
    je      .L1
    add     r13, 1
    xor     ebx, ebx
    mov     edi, 1
    xor     r11d, r11d
    jmp     .L4
.L6:
    mov     r11, rdi
    mov     rdi, rax
.L4:
    lea     rax, 0[0+r11*4]
    lea     r10, [rcx+rax]
    lea     r14, [rdx+rax]
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        lea    rsi, [r8+rax]
        add    rax, r9
        mov    r15d, DWORD PTR [r10]
        add    r15d, DWORD PTR [r14]
        mov    DWORD PTR [rsi], r15d        ; сохранить в sum[]
        mov    r10d, DWORD PTR [r10]
        imul   r10d, DWORD PTR [r14]
        mov    DWORD PTR [rax], r10d        ; сохранить в product[]
        mov    DWORD PTR [r12+r11*4], ebx   ; сохранить в update_me[]
        add    ebx, 123
        mov    r10d, DWORD PTR [rsi]        ; перезагрузить sum[i]
        add    r10d, DWORD PTR [rax]        ; перезагрузить product[i]
        lea    rax, 1[rdi]
        cmp    rax, r13
        mov    DWORD PTR 0[rbp+r11*4], r10d ; сохранить в sum_product[]
        jne    .L6
.L1:
        pop    rbx rsi rdi rbp r12 r13 r14 r15
        ret

```

Листинг 3.55: GCC x64: f2()

```

f2:
        push   r13 r12 rbp rdi rsi rbx
        mov    r13, QWORD PTR 104[rsi]
        mov    rbp, QWORD PTR 88[rsi]
        mov    r12, QWORD PTR 96[rsi]
        test   r13, r13
        je     .L7
        add    r13, 1
        xor    r10d, r10d
        mov    edi, 1
        xor    eax, eax
        jmp    .L10
.L11:
        mov    rax, rdi
        mov    rdi, r11
.L10:
        mov    esi, DWORD PTR [rcx+rax*4]
        mov    r11d, DWORD PTR [rdx+rax*4]
        mov    DWORD PTR [r12+rax*4], r10d ; сохранить в update_me[]
        add    r10d, 123
        lea    ebx, [rsi+r11]
        imul   r11d, esi
        mov    DWORD PTR [r8+rax*4], ebx   ; сохранить в sum[]
        mov    DWORD PTR [r9+rax*4], r11d ; сохранить в product[]
        add    r11d, ebx
        mov    DWORD PTR 0[rbp+rax*4], r11d ; сохранить в sum_product[]
        lea    r11, 1[rdi]
        cmp    r11, r13
        jne    .L11
.L7:
        pop    rbx rsi rdi rbp r12 r13
        ret

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Разница между скомпилированной функцией `f1()` и `f2()` такая: в `f1()`, `sum[i]` и `product[i]` загружаются снова посреди тела цикла, а в `f2()` этого нет, используются уже подсчитанные значения, ведь мы «пообещали» компилятору, что никто и ничто не изменит значения в `sum[i]` и `product[i]` во время исполнения тела цикла, поэтому он «уверен», что значения из памяти можно не загружать снова. Очевидно, второй вариант работает быстрее.

Но что будет если указатели в аргументах функций все же будут пересекаться?

Это на совести программиста, а результаты вычислений будут неверными.

Вернемся к Фортрану. Компиляторы с этого ЯП, по умолчанию, все указатели считают таковыми, поэтому, когда не было возможности указать `restrict` в Си, то компилятор с Фортрана в этих случаях мог генерировать более быстрый код.

Насколько это практично? Там, где функция работает с несколькими большими блоками в памяти.

Такого очень много в линейной алгебре, например.

Очень много линейной алгебры используется на суперкомпьютерах/[HPC<sup>15</sup>](#), возможно, поэтому, традиционно, там часто используется Фортран, до сих пор [Eugene Loh, *The Ideal HPC Programming Language*, (2010)]. Ну а когда итераций цикла не очень много, конечно, тогда прирост скорости может и не быть ощутимым.

## 3.14. Функция `abs()` без переходов

Снова вернемся к уже рассмотренному ранее примеру [1.18.2](#) (стр. 183) и спросим себя, возможно ли сделать версию этого кода под x86 без переходов?

```
int my_abs (int i)
{
    if (i<0)
        return -i;
    else
        return i;
};
```

И ответ положительный.

### 3.14.1. Оптимизирующий GCC 4.9.1 x64

Мы можем это увидеть если скомпилируем оптимизирующим GCC 4.9:

<sup>15</sup>High-Performance Computing

## Листинг 3.56: Оптимизирующий GCC 4.9 x64

```
my_abs:
    mov     edx, edi
    mov     eax, edi
    sar     edx, 31
; EDX здесь 0xFFFFFFFF если знак входного значения -- минус
; EDX ноль если знак входного значения -- плюс (включая ноль)
; следующие две инструкции имеют эффект только если EDX равен 0xFFFFFFFF
; либо не работают, если EDX -- ноль
    xor     eax, edx
    sub     eax, edx
    ret
```

И вот как он работает:

Арифметически сдвигаем входное значение вправо на 31.

Арифметический сдвиг означает знаковое расширение, так что если [MSB](#) это 1, то все 32 бита будут заполнены единицами, либо нулями в противном случае.

Другими словами, инструкция SAR REG, 31 делает 0xFFFFFFFF если знак был отрицательным либо 0 если положительным.

После исполнения SAR, это значение у нас в EDX.

Затем, если значение 0xFFFFFFFF (т.е. знак отрицательный) входное значение инвертируется (потому что XOR REG, 0xFFFFFFFF работает как операция инвертирования всех бит).

Затем, снова, если значение 0xFFFFFFFF (т.е. знак отрицательный), 1 прибавляется к итоговому результату (потому что вычитание -1 из значения это то же что и инкремент).

Инвертирование всех бит и инкремент, это то, как меняется знак у значения в формате two's complement: [2.2](#) (стр. [583](#)).

Мы можем заметить, что последние две инструкции делают что-то если знак входного значения отрицательный.

В противном случае (если знак положительный) они не делают ничего, оставляя входное значение нетронутым.

Алгоритм разъяснен в [Henry S. Warren, *Hacker's Delight*, (2002)2-4]. Трудно сказать, как именно GCC сгенерировал его, оптимизировал сам или просто нашел подходящий шаблон среди известных?

### 3.14.2. Оптимизирующий GCC 4.9 ARM64

GCC 4.9 для ARM64 делает почти то же, только использует полные 64-битные регистры.

Здесь меньше инструкций, потому что входное значение может быть сдвинуто используя суффикс инструкции («asr») вместо отдельной инструкции.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

## Листинг 3.57: Оптимизирующий GCC 4.9 ARM64

```

my_abs:
; расширить входное 32-битное значение до 64-битного в регистре X0, учитывая
  знак:
    sxtw    x0, w0
    eor     x1, x0, x0, asr 63
; X1=X0^(X0>>63) (арифметический сдвиг)
    sub     x0, x1, x0, asr 63
; X0=X1-(X0>>63)=X0^(X0>>63)-(X0>>63)
; (все сдвиги -- арифметические)
    ret

```

## 3.15. Функции с переменным количеством аргументов

Функции вроде `printf()` и `scanf()` могут иметь переменное количество аргументов (*variadic*).

Как обращаться к аргументам?

### 3.15.1. Вычисление среднего арифметического

Представим, что нам нужно вычислить [среднее арифметическое](#), и по какой-то странной причине, нам нужно задать все числа в аргументах функции.

Но в Си/Си++ функции с переменным кол-вом аргументов невозможно определить кол-во аргументов, так что обозначим значение `-1` как конец списка.

#### Используя макрос `va_arg`

Имеется стандартный заголовочный файл `stdarg.h`, который определяет макросы для работы с такими аргументами.

Их так же используют функции `printf()` и `scanf()`.

```

#include <stdio.h>
#include <stdarg.h>

int arith_mean(int v, ...)
{
    va_list args;
    int sum=v, count=1, i;
    va_start(args, v);

    while(1)
    {
        i=va_arg(args, int);
        if (i== -1) // терминатор
            break;
        sum=sum+i;
    }
}

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

        count++;
    }

    va_end(args);
    return sum/count;
};

int main()
{
    printf ("%d\n", arith_mean (1, 2, 7, 10, 15, -1 /* терминатор */));
};

```

Самый первый аргумент должен трактоваться как обычный аргумент.

Остальные аргументы загружаются используя макрос `va_arg`, и затем суммируются.

Так что внутри?

### Соглашение о вызовах *cdecl*

Листинг 3.58: Оптимизирующий MSVC 6.0

```

_v$ = 8
_arith_mean PROC NEAR
    mov     eax, DWORD PTR _v$[esp-4] ; загрузить первый аргумент в sum
    push    esi
    mov     esi, 1                    ; count=1
    lea     edx, DWORD PTR _v$[esp]  ; адрес первого аргумента
$L838:
    mov     ecx, DWORD PTR [edx+4]    ; загрузить следующий аргумент
    add     edx, 4                    ; сдвинуть указатель на следующий
    аргумент
    cmp     ecx, -1                   ; это -1?
    je      SHORT $L856               ; выйти, если это так
    add     eax, ecx                   ; sum = sum + загруженный аргумент
    inc     esi                       ; count++
    jmp     SHORT $L838
$L856:
    ; вычислить результат деления

    cdq
    idiv    esi
    pop     esi
    ret     0
_arith_mean ENDP

$SG851 DB     '%d', 0aH, 00H

_main     PROC NEAR
    push    -1
    push    15
    push    10

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        push    7
        push    2
        push    1
        call    _arith_mean
        push    eax
        push    OFFSET FLAT:$SG851 ; '%d'
        call    _printf
        add     esp, 32
        ret     0
_main   ENDP

```

Аргументы, как мы видим, передаются в `main()` один за одним.

Первый аргумент заталкивается в локальный стек первым.

Терминатор (оконечивающее значение `-1`) заталкивается последним.

Функция `arith_mean()` берет первый аргумент и сохраняет его значение в переменной `sum`.

Затем, она записывает адрес второго аргумента в регистр EDX, берет значение оттуда, прибавляет к `sum`, и делает это в бесконечном цикле, до тех пор, пока не встретится `-1`.

Когда встретится, сумма делится на число всех значений (исключая `-1`) и **частное** возвращается.

Так что, другими словами, я бы сказал, функция обходится с фрагментом стека как с массивом целочисленных значений, бесконечной длины.

Теперь нам легче понять почему в соглашениях о вызовах `cdecl` первый аргумент заталкивается в стек последним.

Потому что иначе будет невозможно найти первый аргумент, или, для функции вроде `printf()`, невозможно будет найти строку формата.

## Соглашения о вызовах на основе регистров

Наблюдательный читатель может спросить, что насчет тех соглашений о вызовах, где первые аргументы передаются в регистрах?

Посмотрим:

Листинг 3.59: Оптимизирующий MSVC 2012 x64

```

$SG3013 DB      '%d', 0aH, 00H

v$ = 8
arith_mean PROC
    mov     DWORD PTR [rsp+8], ecx    ; первый аргумент
    mov     QWORD PTR [rsp+16], rdx   ; второй аргумент
    mov     QWORD PTR [rsp+24], r8    ; третий аргумент
    mov     eax, ecx                 ; sum = первый аргумент
    lea     rcx, QWORD PTR v$[rsp+8] ; указатель на второй аргумент
    mov     QWORD PTR [rsp+32], r9    ; 4-й аргумент

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        mov     edx, DWORD PTR [rcx]      ; загрузить второй аргумент
        mov     r8d, 1                    ; count=1
        cmp     edx, -1                   ; второй аргумент равен -1?
        je      SHORT $LN8@arith_mean    ; если так, то выход
$LL3@arith_mean:
        add     eax, edx                  ; sum = sum + загруженный аргумент
        mov     edx, DWORD PTR [rcx+8]    ; загрузить следующий аргумент
        lea     rcx, QWORD PTR [rcx+8]    ; сдвинуть указатель, чтобы он
        указывал на аргумент за следующим
        inc     r8d                       ; count++
        cmp     edx, -1                   ; загруженный аргумент равен -1?
        jne     SHORT $LL3@arith_mean    ; перейти на начал цикла, если нет
$LN8@arith_mean:
        ; вычислить результат деления
        cdq
        idiv    r8d
        ret     0
arith_mean ENDP

main PROC
        sub     rsp, 56
        mov     edx, 2
        mov     DWORD PTR [rsp+40], -1
        mov     DWORD PTR [rsp+32], 15
        lea     r9d, QWORD PTR [rdx+8]
        lea     r8d, QWORD PTR [rdx+5]
        lea     ecx, QWORD PTR [rdx-1]
        call    arith_mean
        lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG3013
        mov     edx, eax
        call    printf
        xor     eax, eax
        add     rsp, 56
        ret     0
main ENDP

```

Мы видим, что первые 4 аргумента передаются в регистрах и еще два — в стеке.

Функция `arith_mean()` в начале сохраняет эти 4 аргумента в *Shadow Space* и затем обходится с *Shadow Space* и стеком за ним как с единым непрерывным массивом!

Что насчет GCC? Тут немного неуклюже всё, потому что функция делится на две части: первая часть сохраняет регистры в «red zone», обрабатывает это пространство, а вторая часть функции обрабатывает стек:

Листинг 3.60: Оптимизирующий GCC 4.9.1 x64

```

arith_mean:
        lea     rax, [rsp+8]
        ; сохранить 6 входных регистров в
        ; red zone в локальном стеке
        mov     QWORD PTR [rsp-40], rsi
        mov     QWORD PTR [rsp-32], rdx

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

mov     QWORD PTR [rsp-16], r8
mov     QWORD PTR [rsp-24], rcx
mov     esi, 8
mov     QWORD PTR [rsp-64], rax
lea     rax, [rsp-48]
mov     QWORD PTR [rsp-8], r9
mov     DWORD PTR [rsp-72], 8
lea     rdx, [rsp+8]
mov     r8d, 1
mov     QWORD PTR [rsp-56], rax
jmp     .L5
.L7:
; обработать сохраненные аргументы
lea     rax, [rsp-48]
mov     ecx, esi
add     esi, 8
add     rcx, rax
mov     ecx, DWORD PTR [rcx]
cmp     ecx, -1
je      .L4
.L8:
add     edi, ecx
add     r8d, 1
.L5:
; решить, какую часть мы сейчас будем обрабатывать
; текущий номер аргумента меньше или равен 6?
cmp     esi, 47
jbe     .L7 ; нет, тогда обрабатываем сохраненные
аргументы
; обрабатываем аргументы из стека
mov     rcx, rdx
add     rdx, 8
mov     ecx, DWORD PTR [rcx]
cmp     ecx, -1
jne     .L8
.L4:
mov     eax, edi
cdq
idiv    r8d
ret

.LC1:
.string "%d\n"
main:
sub     rsp, 8
mov     edx, 7
mov     esi, 2
mov     edi, 1
mov     r9d, -1
mov     r8d, 15
mov     ecx, 10
xor     eax, eax
call    arith_mean
mov     esi, OFFSET FLAT:.LC1

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

mov     edx, eax
mov     edi, 1
xor     eax, eax
add     rsp, 8
jmp     __printf_chk

```

Кстати, похожее использование *Shadow Space* разбирается здесь: [6.1.8](#) (стр. 965).

### Используя указатель на первый аргумент ф-ции

Пример можно переписать без использования макроса `va_arg`:

```

#include <stdio.h>

int arith_mean(int v, ...)
{
    int *i=&v;
    int sum=*i, count=1;
    i++;

    while(1)
    {
        if ((*i)==-1) // terminator
            break;
        sum=sum+(*i);
        count++;
        i++;
    }

    return sum/count;
};

int main()
{
    printf ("%d\n", arith_mean (1, 2, 7, 10, 15, -1 /* terminator */));
    // test: https://www.wolframalpha.com/input/?i=mean(1,2,7,10,15)
};

```

Иными словами, если набор аргументов – это массив слов (32-битных или 64-битных), то мы просто перебираем элементы этого массива, начиная с первого.

### 3.15.2. Случай с функцией *vprintf()*

Многие программисты определяют свою собственную функцию для записи в лог, которая берет строку формата вида `printf()` + переменное количество аргументов.

Еще один популярный пример это функция `die()`, которая выводит некоторое сообщение и заканчивает работу.

Нам нужен какой-то способ запаковать входные аргументы неизвестного количества и передать их в функцию `printf()`.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

Но как? Вот зачем нужны функции с «v» в названии.

Одна из них это *vprintf()*: она берет строку формата и указатель на переменную типа *va\_list*:

```
#include <stdlib.h>
#include <stdarg.h>

void die (const char * fmt, ...)
{
    va_list va;
    va_start (va, fmt);

    vprintf (fmt, va);
    exit(0);
};
```

При ближайшем рассмотрении, мы можем увидеть, что *va\_list* это указатель на массив.

Скомпилируем:

Листинг 3.61: Оптимизирующий MSVC 2010

```
_fmt$ = 8
_die PROC
    ; загрузить первый аргумент (строка формата)
    mov     ecx, DWORD PTR _fmt$[esp-4]
    ; установить указатель на второй аргумент
    lea     eax, DWORD PTR _fmt$[esp]
    push    eax                ; передать указатель
    push    ecx
    call    _vprintf
    add     esp, 8
    push    0
    call    _exit
$LN3@die:
    int     3
_die ENDP
```

Мы видим, что всё что наша функция делает это просто берет указатель на аргументы, передает его в *vprintf()*, и эта функция работает с ним, как с бесконечным массивом аргументов!

Листинг 3.62: Оптимизирующий MSVC 2012 x64

```
fmt$ = 48
die PROC
    ; сохранить первые 4 аргумента в Shadow Space
    mov     QWORD PTR [rsp+8], rcx
    mov     QWORD PTR [rsp+16], rdx
    mov     QWORD PTR [rsp+24], r8
    mov     QWORD PTR [rsp+32], r9
    sub     rsp, 40
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

lea    rdx, QWORD PTR fmt$[rsp+8] ; передать указатель на первый
аргумент
; RCX здесь всё еще указывает на первый аргумент (строку формата)
φ-ции die()
; так что vprintf() возьмет его прямо из RCX
call   vprintf
xor     ecx, ecx
call   exit
int     3
die     ENDP

```

### 3.15.3. Случай с Pin

Интересно посмотреть, как некоторые ф-ции из DBI<sup>16</sup> Pin берут на вход несколько аргументов:

```

INS_InsertPredicatedCall(
    ins, IPOINT_BEFORE, (AFUNPTR)RecordMemRead,
    IARG_INST_PTR,
    IARG_MEMORYOP_EA, memOp,
    IARG_END);

```

( pinatrace.cpp )

И вот как объявлена ф-ция INS\_InsertPredicatedCall():

```

extern VOID INS_InsertPredicatedCall(INS ins, IPOINT ipoint, AFUNPTR funptr,
    , ...);

```

( pin\_client.PH )

Следовательно, константы с именами начинающимися с IARG\_ это что-то вроде аргументов для ф-ции, которая обрабатывается внутри INS\_InsertPredicatedCall(). Вы можете передавать столько аргументов, сколько нужно. Некоторые команды имеют дополнительные аргументы, некоторые другие — нет. Полный список аргументов: [https://software.intel.com/sites/landingpage/pintool/docs/58423/Pin/html/group\\_\\_INST\\_\\_ARGS.html](https://software.intel.com/sites/landingpage/pintool/docs/58423/Pin/html/group__INST__ARGS.html). И должен быть какой-то способ узнать, закончился ли список аргументов, так что список должен быть оконечен при помощи константы IARG\_END, без которой ф-ция будет (пытаться) обрабатывать случайный шум из локального стека, принимая его за дополнительные аргументы.

Также, в [Brian W. Kernighan, Rob Pike, *Practice of Programming*, (1999)] можно найти прекрасный пример ф-ций на Си/Си++, очень похожих на *pack/unpack*<sup>17</sup> в Python.

### 3.15.4. Эксплуатация строки формата

Есть популярная ошибка, писать printf(string) вместо puts(string) или printf("%s", string). Если тот, кто пытается взломать систему удаленно, может указать

<sup>16</sup>Dynamic Binary Instrumentation

<sup>17</sup><https://docs.python.org/3/library/struct.html>

свою string, он/она может свалить процесс, или даже получить доступ к переменным в локальном стеке.

Посмотрите на это:

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    char *s1="hello";
    char *s2="world";
    char buf[128];

    // do something mundane here
    strcpy (buf, s1);
    strcpy (buf, " ");
    strcpy (buf, s2);

    printf ("%s");
};
```

Нужно отметить, что у вызова printf() нет дополнительных аргументов кроме строки формата.

Теперь представим что это взломщик просунул строку %s как единственный аргумент последнего вызова printf(). Я компилирую это в GCC 5.4.0 на x86 Ubuntu, и итоговый исполняемый файл печатает строку «world» при запуске!

Если я включаю оптимизацию, printf() выдает какой-то мусор, хотя, вероятно, вызовы strcpy() были оптимизированы, и/или локальные переменные также. Также, результат будет другой для x64-кода, другого компилятора, ОС, итд.

Теперь, скажем, взломщик может передать эту строку в вызов printf(): %x %x %x %x. В моем случае, вывод это: «80485c6 b7751b48 1 0 80485c0» (это просто значения из локального стека). Как видите, есть значение 1 и 0, и еще некоторые указатели (первый, наверное, указатель на строку «world»). Так что если взломщик передаст строку %s %s %s %s %s, процесс упадет, потому что printf() считает 1 и/или 0 за указатель на строку, пытается читать символы оттуда, и терпит неудачу.

И даже хуже, в коде может быть sprintf (buf, string), где buf это буфер в локальном стеке с размером в 1024 байт или около того, взломщик может создать строку string таким образом, что buf будет переполнен, может быть даже в таком виде, что это приведет к исполнению кода.

Многое популярное ПО было (или даже до сих пор) уязвимо:

QuakeWorld went up, got to around 4000 users, then the master server exploded.  
Disrupter and cohorts are working on more robust code now.  
If anyone did it on purpose, how about letting us know... (It wasn't all the people that tried %s as a name)

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

(.plan-файл Джона Кармака, 17-декабрь-1996<sup>18</sup>)

В наше время, почти все современные компиляторы предупреждают об этом.

Еще одна проблема это менее известный аргумент `printf()` `%n`: когда `printf()` доходит до него в строке формата, он пишет число выведенных символов в соответствующий аргумент: [stackoverflow.com](https://stackoverflow.com). Так, взломщик может затереть локальные переменные передавая в строке формата множество команд `%n`.

## 3.16. Обрезка строк

Весьма востребованная операция со строками — это удаление некоторых символов в начале и/или конце строки.

В этом примере, мы будем работать с функцией, удаляющей все символы перевода строки (CR<sup>19</sup>/LF<sup>20</sup>) в конце входной строки:

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

char* str_trim (char *s)
{
    char c;
    size_t str_len;

    // работать до тех пор, пока \r или \n находятся в конце строки
    // остановиться, если там какой-то другой символ, или если строка
    // пустая
    // (на старте, или в результате наших действий)
    for (str_len=strlen(s); str_len>0 && (c=s[str_len-1]); str_len--)
    {
        if (c=='\r' || c=='\n')
            s[str_len-1]=0;
        else
            break;
    };
    return s;
};

int main()
{
    // тест

    // здесь применяется strdup() для копирования строк в сегмент данных,
    // потому что иначе процесс упадет в Linux,
    // где текстовые строки располагаются в константном сегменте данных,
    // и не могут модифицироваться.

    printf ("%s\n", str_trim (strdup("")));
}
```

<sup>18</sup>[https://github.com/ESWAT/john-carmack-plan-archive/blob/33ae52fdb46aa0d1abfed6fc7598233748541c0/by\\_day/johnc\\_plan\\_19961217.txt](https://github.com/ESWAT/john-carmack-plan-archive/blob/33ae52fdb46aa0d1abfed6fc7598233748541c0/by_day/johnc_plan_19961217.txt)

<sup>19</sup>Carriage return (возврат каретки) (13 или '\r' в Си/Си++)

<sup>20</sup>Line feed (подача строки) (10 или '\n' в Си/Си++)

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

printf ("%s\n", str_trim (strdup("\n")));
printf ("%s\n", str_trim (strdup("\r")));
printf ("%s\n", str_trim (strdup("\n\r")));
printf ("%s\n", str_trim (strdup("\r\n")));
printf ("%s\n", str_trim (strdup("test1\r\n")));
printf ("%s\n", str_trim (strdup("test2\n\r")));
printf ("%s\n", str_trim (strdup("test3\n\r\n\r")));
printf ("%s\n", str_trim (strdup("test4\n")));
printf ("%s\n", str_trim (strdup("test5\r")));
printf ("%s\n", str_trim (strdup("test6\r\r\r")));
};

```

Входной аргумент всегда возвращается на выходе, это удобно, когда вам нужно объединять функции обработки строк в цепочки, как это сделано здесь в функции `main()`.

Вторая часть `for() (str_len>0 && (c=s[str_len-1]))` называется в Си/Си++ «short-circuit» (короткое замыкание) и это очень удобно: [Денис Юричев, *Заметки о языке программирования Си/Си++ 1.3.8*].

Компиляторы Си/Си++ гарантируют последовательное вычисление слева направо.

Так что если первое условие не истинно после вычисления, второе никогда не будет вычисляться.

### 3.16.1. x64: Оптимизирующий MSVC 2013

Листинг 3.63: Оптимизирующий MSVC 2013 x64

```

s$ = 8
str_trim PROC

; RCX это первый аргумент функции, и он всегда будет указывать на строку
mov     rdx, rcx
; это функция strlen() встроенная в код прямо здесь:
; установить RAX в 0xFFFFFFFFFFFFFFFF (-1)
or      rax, -1
$LL14@str_trim:
inc     rax
cmp     BYTE PTR [rcx+rax], 0
jne     $LL14@str_trim
; длина входной строки 0? тогда на выход:
test    rax, rax
je      $LN15@str_trim
; RAX содержит длину строки
dec     rcx
; RCX = s-1
mov     r8d, 1
add     rcx, rax
; RCX = s-1+strlen(s), т.е., это адрес последнего символа в строке
sub     r8, rdx
; R8 = 1-s

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

$LL6@str_trim:
; загрузить последний символ строки:
; перейти, если его код 13 или 10:
    movzx    eax, BYTE PTR [rcx]
    cmp      al, 13
    je       SHORT $LN2@str_trim
    cmp      al, 10
    jne      SHORT $LN15@str_trim
$LN2@str_trim:
; последний символ имеет код 13 или 10
; записываем ноль в этом месте:
    mov      BYTE PTR [rcx], 0
; декремент адреса последнего символа,
; так что он будет указывать на символ перед только что стертым:
    dec      rcx
    lea      rax, QWORD PTR [r8+rcx]
; RAX = 1 - s + адрес текущего последнего символа
; так мы определяем, достигли ли мы первого символа, и раз так, то нам нужно
остановиться
    test     rax, rax
    jne      SHORT $LL6@str_trim
$LN15@str_trim:
    mov      rax, rdx
    ret      0
str_trim ENDP

```

В начале, MSVC вставил тело функции `strlen()` прямо в код, потому что решил, что так будет быстрее чем обычная работа `strlen()` + время на вызов её и возврат из нее.

Это также называется *inlining*: [3.12](#) (стр. [658](#)).

Первая инструкция функции `strlen()` вставленная здесь, это `OR RAX, 0xFFFFFFFFFFFFFFFF`. MSVC часто использует `OR` вместо `MOV RAX, 0xFFFFFFFFFFFFFFFF`, потому что опкод получается короче.

И конечно, это эквивалентно друг другу: все биты просто выставляются, а все выставленные биты это -1 в дополнительном коде (two's complement): [2.2](#) (стр. [583](#)).

Кто-то мог бы спросить, зачем вообще нужно использовать число -1 в функции `strlen()`?

Вследствие оптимизации, конечно. Вот что сделал MSVC:

Листинг 3.64: Вставленная `strlen()` сгенерированная MSVC 2013 x64

```

; RCX = указатель на входную строку
; RAX = текущая длина строки
    or      rax, -1
label:
    inc     rax
    cmp     BYTE PTR [rcx+rax], 0
    jne     SHORT label
; RAX = длина строки

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!



Попробуйте написать короче, если хотите инициализировать счетчик нулем!

Ну, например:

Листинг 3.65: Наша версия strlen()

```
; RCX = указатель на входную строку
; RAX = текущая длина строки
xor    rax, rax
label:
    cmp    byte ptr [rcx+rax], 0
    jz     exit
    inc    rax
    jmp    label
exit:
; RAX = длина строки
```

Не получилось. Нам придется вводить дополнительную инструкцию JMP!

Что сделал MSVC 2013, так это передвинул инструкцию INC в место перед загрузкой символа.

Если самый первый символ — нулевой, всё нормально, RAX содержит 0 в этот момент, так что итоговая длина строки будет 0.

Остальную часть функции проще понять.

### 3.16.2. x64: Неоптимизирующий GCC 4.9.1

```
str_trim:
    push    rbp
    mov     rbp, rsp
    sub     rsp, 32
    mov     QWORD PTR [rbp-24], rdi
; здесь начинается первая часть for()
    mov     rax, QWORD PTR [rbp-24]
    mov     rdi, rax
    call    strlen
    mov     QWORD PTR [rbp-8], rax    ; str_len
; здесь заканчивается первая часть for()
    jmp     .L2
; здесь начинается тело for()
.L5:
    cmp     BYTE PTR [rbp-9], 13      ; c=='\r'?
    je      .L3
    cmp     BYTE PTR [rbp-9], 10      ; c=='\n'?
    jne     .L4
.L3:
    mov     rax, QWORD PTR [rbp-8]    ; str_len
    lea     rdx, [rax-1]              ; EDX=str_len-1
    mov     rax, QWORD PTR [rbp-24]  ; s
    add     rax, rdx                  ; RAX=s+str_len-1
    mov     BYTE PTR [rax], 0         ; s[str_len-1]=0
; тело for() заканчивается здесь
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

; здесь начинается третья часть for()
    sub    QWORD PTR [rbp-8], 1    ; str_len--
; здесь заканчивается третья часть for()
.L2:
; здесь начинается вторая часть for()
    cmp    QWORD PTR [rbp-8], 0    ; str_len==0?
    je     .L4                    ; тогда на выход
; проверить второе условие, и загрузить "с"
    mov     rax, QWORD PTR [rbp-8]  ; RAX=str_len
    lea     rdx, [rax-1]           ; RDX=str_len-1
    mov     rax, QWORD PTR [rbp-24] ; RAX=s
    add     rax, rdx               ; RAX=s+str_len-1
    movzx   eax, BYTE PTR [rax]    ; AL=s[str_len-1]
    mov     BYTE PTR [rbp-9], al   ; записать загруженный символ в "с"
    cmp     BYTE PTR [rbp-9], 0    ; это ноль?
    jne     .L5                   ; да? тогда на выход
; здесь заканчивается вторая часть for()
.L4:
; возврат "s"
    mov     rax, QWORD PTR [rbp-24]
    leave
    ret

```

Комментарии автора. После исполнения `strlen()`, управление передается на метку `L2`, и там проверяются два выражения, одно после другого.

Второе никогда не будет проверяться, если первое выражение не истинно (`str_len==0`) (это «short-circuit»).

Теперь посмотрим на эту функцию в коротком виде:

- Первая часть `for()` (вызов `strlen()`)
- `goto L2`
- `L5`: Тело `for()`. переход на выход, если нужно
- Третья часть `for()` (декремент `str_len`)
- `L2`: Вторая часть `for()`: проверить первое выражение, затем второе. переход на начало тела цикла, или выход.
- `L4`: // выход
- `return s`

### 3.16.3. x64: Оптимизирующий GCC 4.9.1

```

str_trim:
    push    rbx
    mov     rbx, rdi
; RBX всегда будет "s"
    call    strlen
; проверить на str_len==0 и выйти, если это так
    test    rax, rax

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        je      .L9
        lea     rdx, [rax-1]
; RDX всегда будет содержать значение str_len-1, но не str_len
; так что RDX будет скорее индексом буфера
        lea     rsi, [rbx+rdx]      ; RSI=s+str_len-1
        movzx   ecx, BYTE PTR [rsi] ; загрузить символ
        test    cl, cl
        je      .L9                ; выйти, если это ноль
        cmp     cl, 10
        je      .L4
        cmp     cl, 13              ; выйти, если это не '\n' и не '\r'
        jne     .L9
.L4:
; это странная инструкция. нам здесь нужно RSI=s-1
; это можно сделать, используя MOV RSI, EBX / DEC RSI
; но это две инструкции между одной
        sub     rsi, rax
; RSI = s+str_len-1-str_len = s-1
; начало главного цикла
.L12:
        test    rdx, rdx
; записать ноль по адресу s-1+str_len-1+1 = s-1+str_len = s+str_len-1
        mov     BYTE PTR [rsi+1+rdx], 0
; проверка на str_len-1==0. выход, если да.
        je      .L9
        sub     rdx, 1              ; эквивалент str_len--
; загрузить следующий символ по адресу s+str_len-1
        movzx   ecx, BYTE PTR [rbx+rdx]
        test    cl, cl              ; это ноль? тогда выход
        je      .L9
        cmp     cl, 10              ; это '\n'?
        je      .L12
        cmp     cl, 13              ; это '\r'?
        je      .L12
.L9:
; возврат "s"
        mov     rax, rbx
        pop     rbx
        ret

```

Тут более сложный результат. Код перед циклом выполняется только один раз, но также содержит проверку символов [CR/LF](#)!

Зачем нужна это дублирование кода?

Обычная реализация главного цикла это, наверное, такая:

- (начало цикла) проверить символы [CR/LF](#), принять решения
- записать нулевой символ

Но GCC решил поменять местами эти два шага. Конечно, шаг *записать нулевой символ* не может быть первым, так что нужна еще одна проверка:

- обработать первый символ. сравнить его с [CR/LF](#), выйти если символ не

равен CR/LF

- (начало цикла) записать нулевой символ
- проверить символы CR/LF, принять решения

Теперь основной цикл очень короткий, а это очень хорошо для современных процессоров.

Код не использует переменную `str_len`, но `str_len-1`.

Так что это больше похоже на индекс в буфере. Должно быть, GCC заметил, что выражение `str_len-1` используется дважды.

Так что будет лучше выделить переменную, которая всегда содержит значение равное текущей длине строки минус 1, и уменьшать его на 1 (это тот же эффект, что и уменьшать переменную `str_len`).

### 3.16.4. ARM64: Неоптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

Реализация простая и прямолинейная:

Листинг 3.66: Неоптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

```
str_trim:
    stp    x29, x30, [sp, -48]!
    add    x29, sp, 0
    str    x0, [x29,24] ; скопировать входной аргумент в локальный стек
    ldr    x0, [x29,24] ; s
    bl     strlen
    str    x0, [x29,40] ; переменная str_len в локальном стеке
    b      .L2
; начало главного цикла
.L5:
    ldrb   w0, [x29,39]
; W0=c
    cmp    w0, 13      ; это '\r'?
    beq    .L3
    ldrb   w0, [x29,39]
; W0=c
    cmp    w0, 10      ; это '\n'?
    bne    .L4          ; перейти в конец, если нет
.L3:
    ldr    x0, [x29,40]
; X0=str_len
    sub    x0, x0, #1
; X0=str_len-1
    ldr    x1, [x29,24]
; X1=s
    add    x0, x1, x0
; X0=s+str_len-1
    strb   wzr, [x0]    ; записать байт на s+str_len-1
; декремент str_len:
    ldr    x0, [x29,40]
; X0=str_len
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        sub    x0, x0, #1
; X0=str_len-1
        str    x0, [x29,40]
; сохранить X0 (или str_len-1) в локальном стеке
.L2:
        ldr    x0, [x29,40]
; str_len==0?
        cmp    x0, xzr
; перейти на выход, если да
        beq    .L4
        ldr    x0, [x29,40]
; X0=str_len
        sub    x0, x0, #1
; X0=str_len-1
        ldr    x1, [x29,24]
; X1=s
        add    x0, x1, x0
; X0=s+str_len-1
; загрузить байт по адресу s+str_len-1 в W0
        ldrb   w0, [x0]
        strb   w0, [x29,39] ; сохранить загруженный байт в "с"
        ldrb   w0, [x29,39] ; перезагрузить его
; это нулевой байт?
        cmp    w0, wzr
; перейти на конец, если это ноль, или на L5, если нет
        bne    .L5
.L4:
; возврат s
        ldr    x0, [x29,24]
        ldp    x29, x30, [sp], 48
        ret

```

### 3.16.5. ARM64: Оптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

Это более продвинутая оптимизация. Первый символ загружается в самом начале и сравнивается с 10 (символ [LF](#)).

Символы также загружаются и в главном цикле, для символов после первого.

Это в каком смысле похоже на этот пример: [3.16.3](#) (стр. [687](#)).

Листинг 3.67: Оптимизирующий GCC (Linaro) 4.9

```

str_trim:
        stp    x29, x30, [sp, -32]!
        add    x29, sp, 0
        str    x19, [sp,16]
        mov    x19, x0
; X19 всегда будет содержать значение "s"
        bl     strlen
; X0=str_len
        cbz    x0, .L9          ; перейти на L9 (выход), если str_len==0
        sub    x1, x0, #1

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

; X1=X0-1=str_len-1
    add    x3, x19, x1
; X3=X19+X1=s+str_len-1
    ldrb   w2, [x19,x1]    ; загрузить байт по адресу X19+X1=s+str_len-1
; W2=загруженный символ
    cbz    w2, .L9          ; это ноль? тогда перейти на выход
    cmp    w2, 10           ; это '\n'?
    bne    .L15
.L12:
; тело главного цикла. загруженный символ в этот момент всегда 10 или 13!
    sub    x2, x1, x0
; X2=X1-X0=str_len-1-str_len=-1
    add    x2, x3, x2
; X2=X3+X2=s+str_len-1+(-1)=s+str_len-2
    strb   wzr, [x2,1]      ; записать нулевой байт по адресу
    s+str_len-2+1=s+str_len-1
    cbz    x1, .L9          ; str_len-1==0? перейти на выход, если это так
    sub    x1, x1, #1       ; str_len--
    ldrb   w2, [x19,x1]     ; загрузить следующий символ по адресу
    X19+X1=s+str_len-1
    cmp    w2, 10           ; это '\n'?
    cbz    w2, .L9          ; перейти на выход, если это ноль
    beq    .L12             ; перейти на начало цикла, если это '\n'
.L15:
    cmp    w2, 13           ; это '\r'?
    beq    .L12             ; да, перейти на начало тела цикла
.L9:
; возврат "s"
    mov    x0, x19
    ldr    x19, [sp,16]
    ldp    x29, x30, [sp], 32
    ret

```

### 3.16.6. ARM: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

И снова, компилятор пользуется условными инструкциями в режиме ARM, поэтому код более компактный.

Листинг 3.68: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```

str_trim PROC
    PUSH    {r4,lr}
; R0=s
    MOV     r4,r0
; R4=s
    BL      strlen          ; strlen() берет значение "s" из R0
; R0=str_len
    MOV     r3,#0
; R3 всегда будет содержать 0
|L0.16|
    CMP     r0,#0           ; str_len==0?
    ADDNE   r2,r4,r0        ; (если str_len!=0) R2=R4+R0=s+str_len
    LDRBNE  r1,[r2,#-1]     ; (если str_len!=0) R1=загрузить байт по адресу
    R2-1=s+str_len-1

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    CMPNE    r1,#0          ; (если str_len!=0) сравнить загруженный байт с
0   BEQ      |L0.56|        ; перейти на выход, если str_len==0 или если
    загруженный байт - это 0
    CMP      r1,#0xd        ; загруженный байт - это '\r'?
    CMPNE    r1,#0xa        ;
    (если загруженный байт - это не '\r') загруженный байт - это '\r'?
    SUBEQ     r0,r0,#1       ;
    (если загруженный байт - это '\r' или '\n') R0-- или str_len--
    STRBEQ    r3,[r2,#-1]    ; (если загруженный байт - это '\r' или '\n')
    записать R3 (ноль) по адресу R2-1=s+str_len-1
    BEQ      |L0.16|        ;
    перейти на начало цикла, если загруженный байт был '\r' или '\n'
|L0.56|
; возврат "s"
    MOV      r0,r4
    POP      {r4,pc}
    ENDP

```

### 3.16.7. ARM: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

В режиме Thumb куда меньше условных инструкций, так что код более простой.

Но здесь есть одна странность со сдвигами на 0x20 и 0x1F (строки 22 и 23).

Почему компилятор Keil сделал так? Честно говоря, трудно сказать. Возможно, это выверт процесса оптимизации компилятора.

Тем не менее, код будет работать корректно.

Листинг 3.69: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

```

1  str_trim PROC
2      PUSH    {r4,lr}
3      MOVS    r4,r0
4      ; R4=s
5      BL      strlen      ; strlen() берет значение "s" из R0
6      ; R0=str_len
7      MOVS    r3,#0
8      ; R3 всегда будет содержать 0
9      B       |L0.24|
10 |L0.12|
11      CMP     r1,#0xd      ; загруженный байт - это '\r'?
12      BEQ     |L0.20|
13      CMP     r1,#0xa      ; загруженный байт - это '\n'?
14      BNE     |L0.38|      ; перейти на выход, если нет
15 |L0.20|
16      SUBS    r0,r0,#1      ; R0-- или str_len--
17      STRB    r3,[r2,#0x1f] ; записать 0 по адресу
    R2+0x1F=s+str_len-0x20+0x1F=s+str_len-1
18 |L0.24|
19      CMP     r0,#0          ; str_len==0?
20      BEQ     |L0.38|      ; да? тогда перейти на выход
21      ADDS    r2,r4,r0      ; R2=R4+R0=s+str_len

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

22      SUBS      r2,r2,#0x20      ; R2=R2-0x20=s+str_len-0x20
23      LDRB      r1,[r2,#0x1f]    ; загрузить байт по адресу
      R2+0x1F=s+str_len-0x20+0x1F=s+str_len-1 в R1
24      CMP      r1,#0            ; загруженный байт - это 0?
25      BNE      |L0.12|          ; перейти на начало цикла, если это не 0
26 |L0.38|
27 ; возврат "s"
28      MOVS      r0,r4
29      POP      {r4,pc}
30      ENDP

```

### 3.16.8. MIPS

Листинг 3.70: Оптимизирующий GCC 4.4.5 (IDA)

```

str_trim:
; IDA не в курсе об именах переменных, мы присвоили их сами:
saved_GP      = -0x10
saved_S0      = -8
saved_RA      = -4

      lui      $gp, (__gnu_local_gp >> 16)
      addiu   $sp, -0x20
      la      $gp, (__gnu_local_gp & 0xFFFF)
      sw      $ra, 0x20+saved_RA($sp)
      sw      $s0, 0x20+saved_S0($sp)
      sw      $gp, 0x20+saved_GP($sp)
; вызов strlen(). адрес входной строки всё еще в $a0, strlen() возьмет его
; оттуда:
      lw      $t9, (strlen & 0xFFFF)($gp)
      or      $at, $zero ; load delay slot, NOP
      jalr    $t9
; адрес входной строки всё еще в $a0, переложить его в $s0:
      move    $s0, $a0 ; branch delay slot
; результат strlen() (т.е., длина строки) теперь в $v0
; перейти на выход, если $v0==0 (т.е., если длина строки это 0):
      beqz    $v0, exit
      or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP
      addiu   $a1, $v0, -1
; $a1 = $v0-1 = str_len-1
      addu    $a1, $s0, $a1
; $a1 = адрес входной строки + $a1 = s+strlen-1
; загрузить байт по адресу $a1:
      lb      $a0, 0($a1)
      or      $at, $zero ; load delay slot, NOP
; загруженный байт - это ноль? перейти на выход, если это так:
      beqz    $a0, exit
      or      $at, $zero ; branch delay slot, NOP
      addiu   $v1, $v0, -2
; $v1 = str_len-2
      addu    $v1, $s0, $v1
; $v1 = $s0+$v1 = s+str_len-2
      li      $a2, 0xD

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

; пропустить тело цикла:
        b       loc_6C
        li      $a3, 0xA    ; branch delay slot
loc_5C:
; загрузить следующий байт из памяти в $a0:
        lb      $a0, 0($v1)
        move    $a1, $v1
; $a1=s+str_len-2
; перейти на выход, если загруженный байт - это ноль:
        beqz    $a0, exit
; декремент str_len:
        addiu   $v1, -1     ; branch delay slot
loc_6C:
; в этот момент, $a0=загруженный байт, $a2=0xD (символ CR) и $a3=0xA (символ
LF)
; загруженный байт - это CR? тогда перейти на loc_7C:
        beq     $a0, $a2, loc_7C
        addiu   $v0, -1     ; branch delay slot
; загруженный байт - это LF? перейти на выход, если это не LF:
        bne     $a0, $a3, exit
        or      $a1, $zero ; branch delay slot, NOP
loc_7C:
; загруженный байт в этот момент это CR
; перейти на loc_5c (начало тела цикла) если str_len (в $v0) не ноль:
        bnez    $v0, loc_5C
; одновременно с этим, записать ноль в этом месте памяти:
        sb      $zero, 0($a1) ; branch delay slot
; метка "exit" была так названа мною:
exit:
        lw      $ra, 0x20+saved_RA($sp)
        move    $v0, $s0
        lw      $s0, 0x20+saved_S0($sp)
        jr      $ra
        addiu   $sp, 0x20    ; branch delay slot

```

Регистры с префиксом S- называются «saved temporaries», так что, значение \$S0 сохраняется в локальном стеке и восстанавливается во время выхода.

### 3.17. Функция toupper()

Еще одна очень востребованная функция конвертирует символ из строчного в заглавный, если нужно:

```

char toupper (char c)
{
    if(c>='a' && c<='z')
        return c-'a'+'A';
    else
        return c;
}

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Выражение 'a'+ 'A' оставлено в исходном коде для удобства чтения, конечно, оно оптимизируется

21.

ASCII-код символа «a» это 97 (или 0x61), и 65 (или 0x41) для символа «A».

Разница (или расстояние) между ними в ASCII-таблице это 32 (или 0x20).

Для лучшего понимания, читатель может посмотреть на стандартную 7-битную таблицу ASCII:

Characters in the coded character set ascii.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0x	C-@	C-a	C-b	C-c	C-d	C-e	C-f	C-g	C-h	TAB	C-j	C-k	C-l	RET	C-n	C-o
1x	C-p	C-q	C-r	C-s	C-t	C-u	C-v	C-w	C-x	C-y	C-z	ESC	C-\	C-]	C-^	C-_
2x	!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/	
3x	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
4x	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
5x	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	\	]	^	
6x	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
7x	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	DEL

Рис. 3.3: 7-битная таблица ASCII в Emacs

### 3.17.1. x64

#### Две операции сравнения

Неоптимизирующий MSVC прямолинеен: код проверяет, находится ли входной символ в интервале [97..122] (или в интервале ['a'..'z']) и вычитает 32 в таком случае.

Имеется также небольшой артефакт компилятора:

Листинг 3.71: Неоптимизирующий MSVC 2013 (x64)

```

1  c$ = 8
2  toupper PROC
3      mov     BYTE PTR [rsp+8], cl
4      movsx   eax, BYTE PTR c$[rsp]
5      cmp     eax, 97
6      jl      SHORT $LN2@toupper
7      movsx   eax, BYTE PTR c$[rsp]
8      cmp     eax, 122
9      jg      SHORT $LN2@toupper
10     movsx   eax, BYTE PTR c$[rsp]
11     sub     eax, 32
12     jmp     SHORT $LN3@toupper
13     jmp     SHORT $LN1@toupper      ; артефакт компилятора
14 $LN2@toupper:
15     movzx   eax, BYTE PTR c$[rsp]    ; необязательное приведение типов

```

<sup>21</sup> Впрочем, если быть дотошным, вполне могут до сих пор существовать компиляторы, которые не оптимизируют подобное и оставляют в коде.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

16 $LN1@toupper:
17 $LN3@toupper:                ; артефакт компилятора
18     ret     0
19 toupper ENDP

```

Важно отметить что (на строке 3) входной байт загружается в 64-битный слот локального стека.

Все остальные биты ([8..63]) не трогаются, т.е. содержат случайный шум (вы можете увидеть его в отладчике).

Все инструкции работают только с байтами, так что всё нормально.

Последняя инструкция MOVZX на строке 15 берет байт из локального стека и расширяет его до 32-битного *int*, дополняя нулями.

Неоптимизирующий GCC делает почти то же самое:

Листинг 3.72: Неоптимизирующий GCC 4.9 (x64)

```

toupper:
    push    rbp
    mov     rbp, rsp
    mov     eax, edi
    mov     BYTE PTR [rbp-4], al
    cmp     BYTE PTR [rbp-4], 96
    jle     .L2
    cmp     BYTE PTR [rbp-4], 122
    jg      .L2
    movzx   eax, BYTE PTR [rbp-4]
    sub     eax, 32
    jmp     .L3
.L2:
    movzx   eax, BYTE PTR [rbp-4]
.L3:
    pop     rbp
    ret

```

### Одна операция сравнения

Оптимизирующий MSVC работает лучше, он генерирует только одну операцию сравнения:

Листинг 3.73: Оптимизирующий MSVC 2013 (x64)

```

toupper PROC
    lea     eax, DWORD PTR [rcx-97]
    cmp     al, 25
    ja      SHORT $LN2@toupper
    movsx   eax, cl
    sub     eax, 32
    ret     0
$LN2@toupper:
    movzx   eax, cl

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    ret    0
toupper ENDP

```

Уже было описано, как можно заменить две операции сравнения на одну: [3.11.2](#) (стр. [656](#)).

Мы бы переписал это на Си/Си++ так:

```

int tmp=c-97;

if (tmp>25)
    return c;
else
    return c-32;

```

Переменная *tmp* должна быть знаковая.

При помощи этого, имеем две операции вычитания в случае конверсии плюс одну операцию сравнения.

В то время как оригинальный алгоритм использует две операции сравнения плюс одну операцию вычитания.

Оптимизирующий GCC даже лучше, он избавился от переходов (а это хорошо: [2.10.1](#) (стр. [601](#))) используя инструкцию CMOVcc:

Листинг 3.74: Оптимизирующий GCC 4.9 (x64)

```

1 toupper:
2     lea    edx, [rdi-97] ; 0x61
3     lea    eax, [rdi-32] ; 0x20
4     cmp    dl, 25
5     cmova  eax, edi
6     ret

```

На строке 3 код готовит уже сконвертированное значение заранее, как если бы конверсия всегда происходила.

На строке 5 это значение в EAX заменяется нетронутым входным значением, если конверсия не нужна. И тогда это значение (конечно, неверное), просто выбрасывается.

Вычитание с упреждением это цена, которую компилятор платит за отсутствие условных переходов.

### 3.17.2. ARM

Оптимизирующий Keil для режима ARM также генерирует только одну операцию сравнения:

Листинг 3.75: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим ARM)

```

toupper PROC
    SUB     r1,r0,#0x61
    CMP     r1,#0x19

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

SUBLS    r0,r0,#0x20
ANDLS    r0,r0,#0xff
BX        lr
ENDP

```

SUBLS и ANDLS исполняются только если значение R1 меньше чем 0x19 (или равно). Они и делают конверсию.

Оптимизирующий Keil для режима Thumb также генерирует только одну операцию сравнения:

Листинг 3.76: Оптимизирующий Keil 6/2013 (Режим Thumb)

```

toupper PROC
    MOVS    r1,r0
    SUBS    r1,r1,#0x61
    CMP     r1,#0x19
    BHI     |L0.14|
    SUBS    r0,r0,#0x20
    LSLS    r0,r0,#24
    LSRS    r0,r0,#24
|L0.14|
    BX        lr
ENDP

```

Последние две инструкции LSLS и LSRS работают как AND reg, 0xFF: это аналог Си/Си++-выражения  $(i \ll 24) \gg 24$ .

Очевидно, Keil для режима Thumb решил, что две 2-байтных инструкции это короче чем код, загружающий константу 0xFF плюс инструкция AND.

## GCC для ARM64

Листинг 3.77: Неоптимизирующий GCC 4.9 (ARM64)

```

toupper:
    sub     sp, sp, #16
    strb    w0, [sp,15]
    ldrb    w0, [sp,15]
    cmp     w0, 96
    bls     .L2
    ldrb    w0, [sp,15]
    cmp     w0, 122
    bhi     .L2
    ldrb    w0, [sp,15]
    sub     w0, w0, #32
    uxtb    w0, w0
    b       .L3
.L2:
    ldrb    w0, [sp,15]
.L3:
    add     sp, sp, 16
    ret

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Листинг 3.78: Оптимизирующий GCC 4.9 (ARM64)

```

toupper:
    uxtb    w0, w0
    sub     w1, w0, #97
    uxtb    w1, w1
    cmp     w1, 25
    bhi     .L2
    sub     w0, w0, #32
    uxtb    w0, w0
.L2:
    ret

```

### 3.17.3. Используя битовые операции

Учитывая тот факт, что 5-й бит (считая с 0-го) всегда присутствует после проверки, вычитание его это просто сброс этого единственного бита, но точно такого же эффекта можно достичь при помощи обычного применения операции “И” (2.5 (стр. 590)).

И даже проще, с исключающим ИЛИ:

```

char toupper (char c)
{
    if(c>='a' && c<='z')
        return c^0x20;
    else
        return c;
}

```

Код близок к тому, что сгенерировал оптимизирующий GCC для предыдущего примера (3.74 (стр. 697)):

Листинг 3.79: Оптимизирующий GCC 5.4 (x86)

```

toupper:
    mov     edx, DWORD PTR [esp+4]
    lea     ecx, [edx-97]
    mov     eax, edx
    xor     eax, 32
    cmp     cl, 25
    cmova   eax, edx
    ret

```

...но используется XOR вместо SUB.

Переворачивание 5-го бита это просто перемещение *курсор* в таблице [ASCII](#) вверх/вниз на 2 ряда.

Некоторые люди говорят, что буквы нижнего/верхнего регистра были расставлены в [ASCII](#)-таблице таким манером намеренно, потому что:

Very old keyboards used to do Shift just by toggling the 32 or 16 bit, depending on the key; this is why the relationship between small and capital letters in ASCII is so regular, and the relationship between numbers and symbols, and some pairs of symbols, is sort of regular if you squint at it.

( Eric S. Raymond, <http://www.catb.org/esr/faqs/things-every-hacker-once-knew/> )

Следовательно, мы можем написать такой фрагмент кода, который просто меняет регистр букв:

```
#include <stdio.h>

char flip (char c)
{
    if((c>='a' && c<='z') || (c>='A' && c<='Z'))
        return c^0x20;
    else
        return c;
}

int main()
{
    // выдаст "hELLO, WORLD!"
    for (char *s="Hello, world!"; *s; s++)
        printf ("%c", flip(*s));
};
```

### 3.17.4. Итог

Все эти оптимизации компиляторов очень популярны в наше время и практикующий reverse engineer обычно часто видит такие варианты кода.

## 3.18. Обфускация

Обфускация это попытка спрятать код (или его значение) от reverse engineer-а.

### 3.18.1. Текстовые строки

Как мы знаем из (5.4 (стр. 917)) текстовые строки могут быть крайне полезны. Знающие об этом программисты могут попытаться их спрятать так, чтобы их не было видно в IDA или любом шестнадцатеричном редакторе.

Вот простейший метод.

Вот как строка может быть сконструирована:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

mov     byte ptr [ebx], 'h'
mov     byte ptr [ebx+1], 'e'
mov     byte ptr [ebx+2], 'l'
mov     byte ptr [ebx+3], 'l'
mov     byte ptr [ebx+4], 'o'
mov     byte ptr [ebx+5], ' '
mov     byte ptr [ebx+6], 'w'
mov     byte ptr [ebx+7], 'o'
mov     byte ptr [ebx+8], 'r'
mov     byte ptr [ebx+9], 'l'
mov     byte ptr [ebx+10], 'd'

```

Строка также может сравниваться с другой:

```

mov     ebx, offset username
cmp     byte ptr [ebx], 'j'
jnz     fail
cmp     byte ptr [ebx+1], 'o'
jnz     fail
cmp     byte ptr [ebx+2], 'h'
jnz     fail
cmp     byte ptr [ebx+3], 'n'
jnz     fail
jz      it_is_john

```

В обоих случаях, эти строки нельзя так просто найти в шестнадцатеричном редакторе.

Кстати, точно также со строками можно работать в тех случаях, когда строку нельзя разместить в сегменте данных, например, в [PIC<sup>22</sup>](#), или в шелл-коде.

Еще метод с использованием функции `sprintf()` для конструирования:

```
sprintf(buf, "%s%c%s%c%s", "hel", 'l', "o w", 'o', "rld");
```

Код выглядит ужасно, но как простейшая мера для анти-реверсинга, это может помочь.

Текстовые строки могут также присутствовать в зашифрованном виде, в таком случае, их использование будет предварять вызов функции для дешифровки.

Например: [8.6.2](#) (стр. [1073](#)).

### 3.18.2. Исполняемый код

#### Вставка мусора

Обфускация исполняемого кода — это вставка случайного мусора (между настоящим кодом), который выполняется, но не делает ничего полезного.

Просто пример:

---

<sup>22</sup>Position Independent Code



Листинг 3.80: оригинальный код

```
add    eax, ebx
mul    ecx
```

Листинг 3.81: obfuscated code

```
xor     esi, 011223344h ; мусор
add     esi, eax         ; мусор
add     eax, ebx
mov     edx, eax         ; мусор
shl     edx, 4           ; мусор
mul     ecx
xor     esi, ecx         ; мусор
```

Здесь код-мусор использует регистры, которые не используются в настоящем коде (ESI и EDX). Впрочем, промежуточные результаты полученные при исполнении настоящего кода вполне могут использоваться кодом-мусором для бóльшей путаницы — почему нет?

### Замена инструкций на раздутые эквиваленты

- MOV op1, op2 может быть заменена на пару PUSH op2 / POP op1.
- JMP label может быть заменена на пару PUSH label / RET. IDA не покажет ссылок на эту метку.
- CALL label может быть заменена на следующую тройку инструкций: PUSH label\_after\_CALL\_instruction / PUSH label / RET.
- PUSH op также можно заменить на пару инструкций: SUB ESP, 4 (или 8) / MOV [ESP], op.

### Всегда исполняющийся/никогда не исполняющийся код

Если разработчик уверен, что в ESI всегда будет 0 в этом месте:

```
mov     esi, 1
...     ; какой-то не трогающий ESI код
dec     esi
...     ; какой-то не трогающий ESI код
cmp     esi, 0
jz      real_code
; фальшивый багаж
real_code:
```

Reverse engineer-у понадобится какое-то время чтобы с этим разобраться.

Это также называется *opaque predicate*.

Еще один пример (и снова разработчик уверен, что ESI — всегда ноль):

```
; ESI=0
add     eax, ebx         ; реальный код
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
mul    ecx          ; реальный код
add    eax, esi      ; opaque predicate. вместо ADD тут может быть XOR,
                    AND или SHL, и т.д.
```

### Сделать побольше путаницы

```
instruction 1
instruction 2
instruction 3
```

Можно заменить на:

```
begin:      jmp     ins1_label

ins2_label: instruction 2
            jmp     ins3_label

ins3_label: instruction 3
            jmp     exit:

ins1_label: instruction 1
            jmp     ins2_label

exit:
```

### Использование косвенных указателей

```
dummy_data1    db     100h dup (0)
message1       db     'hello world',0

dummy_data2    db     200h dup (0)
message2       db     'another message',0

func           proc
...
mov     eax, offset dummy_data1 ; PE or ELF reloc here
add     eax, 100h
push    eax
call    dump_string
...
mov     eax, offset dummy_data2 ; PE or ELF reloc here
add     eax, 200h
push    eax
call    dump_string
...
func         endp
```

IDA покажет ссылки на dummy\_data1 и dummy\_data2, но не на сами текстовые строки.

К глобальным переменным и даже функциям можно обращаться так же.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

### 3.18.3. Виртуальная машина / псевдо-код

Программист может также создать свой собственный ЯП или ISA и интерпретатор для него.

(Как версии Visual Basic перед 5.0, .NET или Java-машины.)

Reverse engineer-у придется потратить какое-то время для понимания деталей всех инструкций в ISA. Ему также возможно придется писать что-то вроде дизассемблера/декомпилятора.

### 3.18.4. Еще кое-что

Моя попытка (хотя и слабая) пропатчить компилятор Tiny C чтобы он выдавал обфусцированный код: <http://blog.yurichev.com/node/58>.

Использование инструкции MOV для действительно сложных вещей: [Stephen Dolan, *mov is Turing-complete*, (2013)]<sup>23</sup>.

### 3.18.5. Упражнение

- <http://challenges.re/29>

## 3.19. Си++

### 3.19.1. Классы

#### Простой пример

Внутреннее представление классов в Си++ почти такое же, как и представление структур.

Давайте попробуем простой пример с двумя переменными, двумя конструкторами и одним методом:

```
#include <stdio.h>

class c
{
private:
    int v1;
    int v2;
public:
    c() // конструктор по умолчанию
    {
        v1=667;
        v2=999;
    };

    c(int a, int b) // конструктор
```

<sup>23</sup>Также доступно здесь: <http://www.cl.cam.ac.uk/~sd601/papers/mov.pdf>

```

    {
        v1=a;
        v2=b;
    };

    void dump()
    {
        printf ("%d; %d\n", v1, v2);
    };
};

int main()
{
    class c c1;
    class c c2(5,6);

    c1.dump();
    c2.dump();

    return 0;
};

```

## MSVC: x86

Вот как выглядит main() на ассемблере:

Листинг 3.82: MSVC

```

_c2$ = -16 ; size = 8
_c1$ = -8  ; size = 8
_main PROC
    push ebp
    mov  ebp, esp
    sub  esp, 16
    lea  ecx, DWORD PTR _c1$[ebp]
    call ??0c@@QAE@XZ ; c::c
    push 6
    push 5
    lea  ecx, DWORD PTR _c2$[ebp]
    call ??0c@@QAE@HH@Z ; c::c
    lea  ecx, DWORD PTR _c1$[ebp]
    call ?dump@c@@QAEXXZ ; c::dump
    lea  ecx, DWORD PTR _c2$[ebp]
    call ?dump@c@@QAEXXZ ; c::dump
    xor  eax, eax
    mov  esp, ebp
    pop  ebp
    ret  0
_main ENDP

```

Вот что происходит. Под каждый экземпляр класса *c* выделяется по 8 байт, столько же, сколько нужно для хранения двух переменных.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Для *c1* вызывается конструктор по умолчанию без аргументов `??0c@@QAE@XZ`. Для *c2* вызывается другой конструктор `??0c@@QAE@HH@Z` и передаются два числа в качестве аргументов.

А указатель на объект (*this* в терминологии Си++) передается в регистре ECX. Это называется `thiscall` (3.19.1 (стр. 706)) — метод передачи указателя на объект.

В данном случае, MSVC делает это через ECX. Необходимо помнить, что это не стандартизированный метод, и другие компиляторы могут делать это иначе, например, через первый аргумент функции (как GCC).

Почему у имен функций такие странные имена? Это [name mangling](#).

В Си++, у класса, может иметься несколько методов с одинаковыми именами, но аргументами разных типов — это полиморфизм. Ну и конечно, у разных классов могут быть методы с одинаковыми именами.

*Name mangling* позволяет закодировать имя класса + имя метода + типы всех аргументов метода в одной ASCII-строке, которая затем используется как внутреннее имя функции. Это все потому что ни компоновщик<sup>24</sup>, ни загрузчик DLL ОС (мангленные имена могут быть среди экспортов/импортов в DLL), ничего не знают о Си++ или ООП<sup>25</sup>.

Далее вызывается два раза `dump()`.

Теперь смотрим на код в конструкторах:

Листинг 3.83: MSVC

```

_this$ = -4      ; size = 4
??0c@@QAE@XZ PROC ; c::c, COMDAT
; _this$ = ecx
    push ebp
    mov  ebp, esp
    push ecx
    mov  DWORD PTR _this$[ebp], ecx
    mov  eax, DWORD PTR _this$[ebp]
    mov  DWORD PTR [eax], 667
    mov  ecx, DWORD PTR _this$[ebp]
    mov  DWORD PTR [ecx+4], 999
    mov  eax, DWORD PTR _this$[ebp]
    mov  esp, ebp
    pop  ebp
    ret  0
??0c@@QAE@XZ ENDP ; c::c

_this$ = -4 ; size = 4
_a$ = 8 ; size = 4
_b$ = 12 ; size = 4
??0c@@QAE@HH@Z PROC ; c::c, COMDAT
; _this$ = ecx
    push ebp

```

<sup>24</sup>linker

<sup>25</sup>Объектно-Ориентированное Программирование

```

mov  ebp, esp
push ecx
mov  DWORD PTR _this$[ebp], ecx
mov  eax, DWORD PTR _this$[ebp]
mov  ecx, DWORD PTR _a$[ebp]
mov  DWORD PTR [eax], ecx
mov  edx, DWORD PTR _this$[ebp]
mov  eax, DWORD PTR _b$[ebp]
mov  DWORD PTR [edx+4], eax
mov  eax, DWORD PTR _this$[ebp]
mov  esp, ebp
pop  ebp
ret  8
??0c@@QAE@HH@Z ENDP ; c::c

```

Конструкторы — это просто функции, они используют указатель на структуру в ECX, копируют его себе в локальную переменную, хотя это и не обязательно.

Из стандарта Си++ мы знаем (C++11 12.1) что конструкторы не должны возвращать значение. В реальности, внутри, конструкторы возвращают указатель на созданный объект, т.е., *this*.

И еще метод `dump()`:

Листинг 3.84: MSVC

```

_this$ = -4 ; size = 4
?dump@cc@@QAEXXZ PROC ; c::dump, COMDAT
; _this$ = ecx
push ebp
mov  ebp, esp
push ecx
mov  DWORD PTR _this$[ebp], ecx
mov  eax, DWORD PTR _this$[ebp]
mov  ecx, DWORD PTR [eax+4]
push ecx
mov  edx, DWORD PTR _this$[ebp]
mov  eax, DWORD PTR [edx]
push eax
push OFFSET ??_C@_07NJBDCIEC@?.$CFd?$DL?5?.$CFd?6?.$AA@
call _printf
add  esp, 12
mov  esp, ebp
pop  ebp
ret  0
?dump@cc@@QAEXXZ ENDP ; c::dump

```

Все очень просто, `dump()` берет указатель на структуру состоящую из двух *int* через ECX, выдергивает оттуда две переменные и передает их в `printf()`.

А если скомпилировать с оптимизацией (/Ox), то кода будет намного меньше:

Листинг 3.85: MSVC

```

??0c@@QAE@XZ PROC ; c::c, COMDAT

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

; _this$ = ecx
mov eax, ecx
mov DWORD PTR [eax], 667
mov DWORD PTR [eax+4], 999
ret 0
??0c@@QAE@XZ ENDP ; c::c

_a$ = 8 ; size = 4
_b$ = 12 ; size = 4
??0c@@QAE@HH@Z PROC ; c::c, COMDAT
; _this$ = ecx
mov edx, DWORD PTR _b$[esp-4]
mov eax, ecx
mov ecx, DWORD PTR _a$[esp-4]
mov DWORD PTR [eax], ecx
mov DWORD PTR [eax+4], edx
ret 8
??0c@@QAE@HH@Z ENDP ; c::c

?dumpc@@@QAEXXZ PROC ; c::dump, COMDAT
; _this$ = ecx
mov eax, DWORD PTR [ecx+4]
mov ecx, DWORD PTR [ecx]
push eax
push ecx
push OFFSET ??_C@_07NJBDCIEC@?$CFd?$DL?5?$CFd?6?$AA@
call _printf
add esp, 12
ret 0
?dumpc@@@QAEXXZ ENDP ; c::dump

```

Вот и все. Единственное о чем еще нужно сказать, это о том, что в функции `main()`, когда вызывался второй конструктор с двумя аргументами, за ним не корректировался стек при помощи `add esp, X`. В то же время, в конце конструктора вместо `RET` имеется `RET 8`.

Это потому что здесь используется `thiscall` (3.19.1 (стр. 706)), который, вместе с `stdcall` (6.1.2 (стр. 956)) (все это — методы передачи аргументов через стек), предлагает вызываемой функции корректировать стек. Инструкция `ret X` сначала прибавляет `X` к `ESP`, затем передает управление вызывающей функции.

См. также в соответствующем разделе о способах передачи аргументов через стек (6.1 (стр. 956)).

Еще, кстати, нужно отметить, что именно компилятор решает, когда вызывать конструктор и деструктор — но это и так известно из основ языка Си++.

## MSVC: x86-64

Как мы уже знаем, в x86-64 первые 4 аргумента функции передаются через регистры `RCX`, `RDX`, `R8`, `R9`, а остальные — через стек. Тем не менее, указатель

на объект *this* передается через RCX, а первый аргумент метода — в RDX, итд. Здесь это видно во внутренностях метода `c(int a, int b)`:

Листинг 3.86: Оптимизирующий MSVC 2012 x64

```
; void dump()

?dump@@@QEAXXZ PROC ; c::dump
    mov     r8d, DWORD PTR [rcx+4]
    mov     edx, DWORD PTR [rcx]
    lea     rcx, OFFSET FLAT:??_C@_07NJBDCIEC@?$CFd?$DL?5?$CFd?6?$AA@ ;
    '%d; %d'
    jmp     printf
?dump@@@QEAXXZ ENDP ; c::dump

; c(int a, int b)

??0c@@QEAA@HH@Z PROC ; c::c
    mov     DWORD PTR [rcx], edx ; первый аргумент: a
    mov     DWORD PTR [rcx+4], r8d ; второй аргумент: b
    mov     rax, rcx
    ret     0
??0c@@QEAA@HH@Z ENDP ; c::c

; конструктор по умолчанию

??0c@@QEAA@XZ PROC ; c::c
    mov     DWORD PTR [rcx], 667
    mov     DWORD PTR [rcx+4], 999
    mov     rax, rcx
    ret     0
??0c@@QEAA@XZ ENDP ; c::c
```

Тип *int* в x64 остается 32-битным <sup>26</sup>, поэтому здесь используются 32-битные части регистров.

В методе `dump()` вместо `RET` мы видим `JMP printf`, этот хак мы рассматривали ранее: [1.21.1](#) (стр. 203).

## GCC: x86

В GCC 4.4.1 всё почти так же, за исключением некоторых различий.

Листинг 3.87: GCC 4.4.1

```
public main
main proc near

var_20 = dword ptr -20h
var_1c = dword ptr -1ch
var_18 = dword ptr -18h
var_10 = dword ptr -10h
```

<sup>26</sup>Видимо, так решили для упрощения портирования Си/Си++-кода на x64



```

var_8 = dword ptr -8

    push ebp
    mov  ebp, esp
    and  esp, 0FFFFFF0h
    sub  esp, 20h
    lea  eax, [esp+20h+var_8]
    mov  [esp+20h+var_20], eax
    call _ZN1cC1Ev
    mov  [esp+20h+var_18], 6
    mov  [esp+20h+var_1C], 5
    lea  eax, [esp+20h+var_10]
    mov  [esp+20h+var_20], eax
    call _ZN1cC1Eii
    lea  eax, [esp+20h+var_8]
    mov  [esp+20h+var_20], eax
    call _ZN1c4dumpEv
    lea  eax, [esp+20h+var_10]
    mov  [esp+20h+var_20], eax
    call _ZN1c4dumpEv
    mov  eax, 0
    leave
    retn
main endp

```

Здесь мы видим, что применяется иной *name mangling* характерный для стандартов GNU <sup>27</sup> Во-вторых, указатель на экземпляр передается как первый аргумент функции — конечно же, скрыто от программиста.

Это первый конструктор:

```

_ZN1cC1Ev      public _ZN1cC1Ev ; weak
_ZN1cC1Ev      proc near          ; CODE XREF: main+10

arg_0          = dword ptr  8

    push     ebp
    mov      ebp, esp
    mov      eax, [ebp+arg_0]
    mov      dword ptr [eax], 667
    mov      eax, [ebp+arg_0]
    mov      dword ptr [eax+4], 999
    pop      ebp
    retn
_ZN1cC1Ev      endp

```

Он просто записывает два числа по указателю, переданному в первом (и единственном) аргументе.

Второй конструктор:

<sup>27</sup> Еще о *name mangling* разных компиляторов: [Agner Fog, *Calling conventions* (2015)].

```

_ZN1cC1Eii      public _ZN1cC1Eii
_ZN1cC1Eii      proc near

arg_0            = dword ptr  8
arg_4            = dword ptr  0Ch
arg_8            = dword ptr  10h

                push    ebp
                mov     ebp, esp
                mov     eax, [ebp+arg_0]
                mov     edx, [ebp+arg_4]
                mov     [eax], edx
                mov     eax, [ebp+arg_0]
                mov     edx, [ebp+arg_8]
                mov     [eax+4], edx
                pop     ebp
                retn
_ZN1cC1Eii      endp

```

Это функция, аналог которой мог бы выглядеть так:

```

void ZN1cC1Eii (int *obj, int a, int b)
{
    *obj=a;
    *(obj+1)=b;
};

```

...что, в общем, предсказуемо.

И функция dump():

```

_ZN1c4dumpEv     public _ZN1c4dumpEv
_ZN1c4dumpEv     proc near

var_18           = dword ptr -18h
var_14           = dword ptr -14h
var_10           = dword ptr -10h
arg_0            = dword ptr  8

                push    ebp
                mov     ebp, esp
                sub     esp, 18h
                mov     eax, [ebp+arg_0]
                mov     edx, [eax+4]
                mov     eax, [ebp+arg_0]
                mov     [esp+18h+var_10], edx
                mov     [esp+18h+var_14], eax
                mov     [esp+18h+var_18], offset aDD ; "%d; %d\n"
                call    _printf
                leave
                retn
_ZN1c4dumpEv     endp

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Эта функция *во внутреннем представлении* имеет один аргумент, через который передается указатель на объект<sup>28</sup> (*this*).

Это можно переписать на Си:

```
void ZN1c4dumpEv (int *obj)
{
    printf ("%d; %d\n", *obj, *(obj+1));
};
```

Таким образом, если брать в учет только эти простые примеры, разница между MSVC и GCC в способе кодирования имен функций (*name mangling*) и передаче указателя на экземпляр класса (через ECX или через первый аргумент).

### **GCC: x86-64**

Первые 6 аргументов, как мы уже знаем, передаются через 6 регистров RDI, RSI, RDX, RCX, R8 и R9 ([Michael Matz, Jan Hubicka, Andreas Jaeger, Mark Mitchell, *System V Application Binary Interface. AMD64 Architecture Processor Supplement*, (2013)]<sup>29</sup>), а указатель на *this* через первый (RDI) что мы здесь и видим. Тип *int* 32-битный и здесь. Хак с JMP вместо RET используется и здесь.

Листинг 3.88: GCC 4.4.6 x64

```
; конструктор по умолчанию
_ZN1cC2Ev:
    mov     DWORD PTR [rdi], 667
    mov     DWORD PTR [rdi+4], 999
    ret

; c(int a, int b)
_ZN1cC2Eii:
    mov     DWORD PTR [rdi], esi
    mov     DWORD PTR [rdi+4], edx
    ret

; dump()
_ZN1c4dumpEv:
    mov     edx, DWORD PTR [rdi+4]
    mov     esi, DWORD PTR [rdi]
    xor     eax, eax
    mov     edi, OFFSET FLAT:.LC0 ; "%d; %d\n"
    jmp     printf
```

<sup>28</sup>экземпляр класса

<sup>29</sup>Также доступно здесь: <https://software.intel.com/sites/default/files/article/402129/mpx-linux64-abi.pdf>

## Наследование классов

О наследованных классах можно сказать, что это та же простая структура, которую мы уже рассмотрели, только расширяемая в наследуемых классах.

Возьмем очень простой пример:

```
#include <stdio.h>

class object
{
    public:
        int color;
        object() { };
        object (int color) { this->color=color; };
        void print_color() { printf ("color=%d\n", color); };
};

class box : public object
{
    private:
        int width, height, depth;
    public:
        box(int color, int width, int height, int depth)
        {
            this->color=color;
            this->width=width;
            this->height=height;
            this->depth=depth;
        };
        void dump()
        {
            printf ("this is a box. color=%d, width=%d, height=%d, depth=%d\n",
                color, width, height, depth);
        };
};

class sphere : public object
{
    private:
        int radius;
    public:
        sphere(int color, int radius)
        {
            this->color=color;
            this->radius=radius;
        };
        void dump()
        {
            printf ("this is sphere. color=%d, radius=%d\n", color, radius);
        };
};

int main()
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
{
    box b(1, 10, 20, 30);
    sphere s(2, 40);

    b.print_color();
    s.print_color();

    b.dump();
    s.dump();

    return 0;
};
```

Исследуя сгенерированный код для функций/методов `dump()`, а также `object::print_color()`, посмотрим, какая будет разметка памяти для структур-объектов (для 32-битного кода).

Итак, методы `dump()` разных классов сгенерированные MSVC 2008 с опциями `/Ox` и `/Ob0`<sup>30</sup>.

Листинг 3.89: Оптимизирующий MSVC 2008 /Ob0

```
??_C@_09GCED0LPA@color?$DN?$CFd?6?$AA@ DB 'color=%d', 0aH, 00H ; `string'
?print_color@object@@QAEXXZ PROC ; object::print_color, COMDAT
; _this$ = ecx
    mov     eax, DWORD PTR [ecx]
    push    eax

; 'color=%d', 0aH, 00H
    push    OFFSET ??_C@_09GCED0LPA@color?$DN?$CFd?6?$AA@
    call    _printf
    add     esp, 8
    ret     0
?print_color@object@@QAEXXZ ENDP ; object::print_color
```

Листинг 3.90: Оптимизирующий MSVC 2008 /Ob0

```
?dump@box@@QAEXXZ PROC ; box::dump, COMDAT
; _this$ = ecx
    mov     eax, DWORD PTR [ecx+12]
    mov     edx, DWORD PTR [ecx+8]
    push    eax
    mov     eax, DWORD PTR [ecx+4]
    mov     ecx, DWORD PTR [ecx]
    push    edx
    push    eax
    push    ecx

;
    'this is a box. color=%d, width=%d, height=%d, depth=%d', 0aH, 00H ; `string'
    push    OFFSET ??_C@_0DG@NCNGAADL@this?5is?5box?4?5color?$DN?$CFd?0?5width?
    ↵ ?$DN?$CFd?0@
```

<sup>30</sup> опция `/Ob0` означает отмену `inline expansion`, ведь вставка компилятором тела функции/метода прямо в код где он вызывается, может затруднить наши эксперименты.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    call _printf
    add esp, 20
    ret 0
?dump@box@@QAEXXZ ENDP ; box::dump

```

Листинг 3.91: Оптимизирующий MSVC 2008 /Ob0

```

?dump@sphere@@QAEXXZ PROC ; sphere::dump, COMDAT
; _this$ = ecx
    mov eax, DWORD PTR [ecx+4]
    mov ecx, DWORD PTR [ecx]
    push eax
    push ecx

; 'this is sphere. color=%d, radius=%d', 0aH, 00H
    push OFFSET ??_C@_0CF@EFEDJLDC@this?5is?5sphere?4?5color?$DN?$CFd?0?5↵
    ↵ radius@
    call _printf
    add esp, 12
    ret 0
?dump@sphere@@QAEXXZ ENDP ; sphere::dump

```

Итак, разметка полей получается следующая:

(базовый класс *object*)

смещение	описание
+0x0	int color

(унаследованные классы)

*box*:

смещение	описание
+0x0	int color
+0x4	int width
+0x8	int height
+0xC	int depth

*sphere*:

смещение	описание
+0x0	int color
+0x4	int radius

Посмотрим тело `main()`:

Листинг 3.92: Оптимизирующий MSVC 2008 /Ob0

```

PUBLIC _main
_TEXT SEGMENT
_s$ = -24 ; size = 8
_b$ = -16 ; size = 16
_main PROC
    sub esp, 24
    push 30

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

push 20
push 10
push 1
lea ecx, DWORD PTR _b$[esp+40]
call ??0box@@QAE@HHH@Z ; box::box
push 40
push 2
lea ecx, DWORD PTR _s$[esp+32]
call ??0sphere@@QAE@HH@Z ; sphere::sphere
lea ecx, DWORD PTR _b$[esp+24]
call ?print_color@object@@QAEXXZ ; object::print_color
lea ecx, DWORD PTR _s$[esp+24]
call ?print_color@object@@QAEXXZ ; object::print_color
lea ecx, DWORD PTR _b$[esp+24]
call ?dump@box@@QAEXXZ ; box::dump
lea ecx, DWORD PTR _s$[esp+24]
call ?dump@sphere@@QAEXXZ ; sphere::dump
xor eax, eax
add esp, 24
ret 0
_main ENDP

```

Наследованные классы всегда должны добавлять свои поля после полей базового класса для того, чтобы методы базового класса могли продолжать работать со своими собственными полями.

Когда метод `object::print_color()` вызывается, ему в качестве `this` передается указатель и на объект типа `box` и на объект типа `sphere`, так как он может легко работать с классами `box` и `sphere`, потому что поле `color` в этих классах всегда стоит по тому же адресу (по смещению `0x0`).

Можно также сказать, что методу `object::print_color()` даже не нужно знать, с каким классом он работает, до тех пор, пока будет соблюдаться условие закрепления полей по тем же адресам, а это условие соблюдается всегда.

А если вы создадите класс-наследник класса `box`, например, то компилятор будет добавлять новые поля уже за полем `depth`, оставляя уже имеющиеся поля класса `box` по тем же адресам.

Так, метод `box::dump()` будет нормально работать обращаясь к полям `color`, `width`, `height` и `depth`, всегда находящимся по известным адресам.

Код на GCC практически точно такой же, за исключением способа передачи `this` (он, как уже было указано, передается в первом аргументе, вместо регистра `ECX`).

## Инкапсуляция

Инкапсуляция — это сокрытие данных в *private* секциях класса, например, чтобы разрешить доступ к ним только для методов этого класса, но не более.

Однако, маркируется ли как-нибудь в коде тот сам факт, что некоторое поле — приватное, а некоторое другое — нет?

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

Нет, никак не маркируется.

Попробуем простой пример:

```
#include <stdio.h>

class box
{
private:
    int color, width, height, depth;
public:
    box(int color, int width, int height, int depth)
    {
        this->color=color;
        this->width=width;
        this->height=height;
        this->depth=depth;
    };
    void dump()
    {
        printf ("this is a box. color=%d, width=%d, height=%d, depth=%d\n",
        color, width, height, depth);
    };
};
```

Снова скомпилируем в MSVC 2008 с опциями /Ox и /Ob0 и посмотрим код метода box::dump():

```
?dump@box@@QAEXXZ PROC ; box::dump, COMDAT
; _this$ = ecx
mov eax, DWORD PTR [ecx+12]
mov edx, DWORD PTR [ecx+8]
push eax
mov eax, DWORD PTR [ecx+4]
mov ecx, DWORD PTR [ecx]
push edx
push eax
push ecx
; 'this is a box. color=%d, width=%d, height=%d, depth=%d', 0aH, 00H
push OFFSET ??_C@_0DG@NCNGAADL@this?5is?5box?4?5color?$DN?$CFd?0?5width?
call _printf
add esp, 20
ret 0
?dump@box@@QAEXXZ ENDP ; box::dump
```

Разметка полей в классе выходит такой:

смещение	описание
+0x0	int color
+0x4	int width
+0x8	int height
+0xC	int depth

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



Все поля приватные и недоступные для модификации из других функций, но, зная эту разметку, сможем ли мы создать код модифицирующий эти поля?

Для этого добавим функцию `hack_oop_encapsulation()`, которая если обладает приведенным ниже телом, то просто не скомпилируется:

```
void hack_oop_encapsulation(class box * o)
{
    o->width=1; // этот код не может быть скомпилирован:
                // "error C2248: 'box::width' : cannot access private member
                declared in class 'box'"
};
```

Тем не менее, если преобразовать тип *box* к типу *указатель на массив int*, и если модифицировать полученный массив *int*-ов, тогда всё получится.

```
void hack_oop_encapsulation(class box * o)
{
    unsigned int *ptr_to_object=reinterpret_cast<unsigned int*>(o);
    ptr_to_object[1]=123;
};
```

Код этой функции довольно прост — можно сказать, функция берет на вход указатель на массив *int*-ов и записывает *123* во второй *int*:

```
?hack_oop_encapsulation@@YAXPAVbox@@@Z PROC ; hack_oop_encapsulation
    mov eax, DWORD PTR _o$[esp-4]
    mov DWORD PTR [eax+4], 123
    ret 0
?hack_oop_encapsulation@@YAXPAVbox@@@Z ENDP ; hack_oop_encapsulation
```

Проверим, как это работает:

```
int main()
{
    box b(1, 10, 20, 30);

    b.dump();

    hack_oop_encapsulation(&b);

    b.dump();

    return 0;
};
```

Запускаем:

```
this is a box. color=1, width=10, height=20, depth=30
this is a box. color=1, width=123, height=20, depth=30
```

Выходит, инкапсуляция — это защита полей класса только на стадии компиляции.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Компилятор ЯП Си++ не позволяет сгенерировать код прямо модифицирующий защищенные поля, тем не менее, используя *грязные трюки* — это вполне возможно.

### Множественное наследование

Множественное наследование — это создание класса наследующего поля и методы от двух или более классов.

Снова напишем простой пример:

```
#include <stdio.h>

class box
{
    public:
        int width, height, depth;
        box() { };
        box(int width, int height, int depth)
        {
            this->width=width;
            this->height=height;
            this->depth=depth;
        };
        void dump()
        {
            printf ("this is a box. width=%d, height=%d, depth=%d\n", width, height, depth);
        };
        int get_volume()
        {
            return width * height * depth;
        };
};

class solid_object
{
    public:
        int density;
        solid_object() { };
        solid_object(int density)
        {
            this->density=density;
        };
        int get_density()
        {
            return density;
        };
        void dump()
        {
            printf ("this is a solid_object. density=%d\n", density);
        };
};
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

class solid_box: box, solid_object
{
    public:
        solid_box (int width, int height, int depth, int density)
        {
            this->width=width;
            this->height=height;
            this->depth=depth;
            this->density=density;
        };
        void dump()
        {
            printf ("this is a solid_box. width=%d, height=%d, depth=%d, ↵
            ↵ density=%d\n", width, height, depth, density);
        };
        int get_weight() { return get_volume() * get_density(); };
};

int main()
{
    box b(10, 20, 30);
    solid_object so(100);
    solid_box sb(10, 20, 30, 3);

    b.dump();
    so.dump();
    sb.dump();
    printf ("%d\n", sb.get_weight());

    return 0;
};

```

Снова скомпилируем в MSVC 2008 с опциями /Ox и /Ob0 и посмотрим код методов box::dump(), solid\_object::dump() и solid\_box::dump():

Листинг 3.93: Оптимизирующий MSVC 2008 /Ob0

```

?dump@box@@QAEXXZ PROC ; box::dump, COMDAT
; _this$ = ecx
    mov     eax, DWORD PTR [ecx+8]
    mov     edx, DWORD PTR [ecx+4]
    push    eax
    mov     eax, DWORD PTR [ecx]
    push    edx
    push    eax
; 'this is a box. width=%d, height=%d, depth=%d', 0aH, 00H
    push    OFFSET ??_C@_0CM@DIKPHDFI@this?5is?5box?4?5width?$DN?$CFd?0?5↵
    ↵ height?$DN?$CFd@
    call    _printf
    add     esp, 16
    ret     0
?dump@box@@QAEXXZ ENDP ; box::dump

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Листинг 3.94: Оптимизирующий MSVC 2008 /Ob0

```
?dump@solid_object@@QAEXXZ PROC ; solid_object::dump, COMDAT
; _this$ = ecx
    mov     eax, DWORD PTR [ecx]
    push    eax
; 'this is a solid_object. density=%d', 0aH
    push    OFFSET ??_C@_0CC@KICFJINL@this?5is?5solid_object?4?5density?$DN?
    ↵ $CFd@
    call    _printf
    add     esp, 8
    ret     0
?dump@solid_object@@QAEXXZ ENDP ; solid_object::dump
```

Листинг 3.95: Оптимизирующий MSVC 2008 /Ob0

```
?dump@solid_box@@QAEXXZ PROC ; solid_box::dump, COMDAT
; _this$ = ecx
    mov     eax, DWORD PTR [ecx+12]
    mov     edx, DWORD PTR [ecx+8]
    push    eax
    mov     eax, DWORD PTR [ecx+4]
    mov     ecx, DWORD PTR [ecx]
    push    edx
    push    eax
    push    ecx
; 'this is a solid_box. width=%d, height=%d, depth=%d, density=%d', 0aH
    push    OFFSET ??_C@_0D0@HNCNIHNN@this?5is?5solid_box?4?5width?$DN?$CFd
    ↵ ?0?5hei@
    call    _printf
    add     esp, 20
    ret     0
?dump@solid_box@@QAEXXZ ENDP ; solid_box::dump
```

Выходит, имеем такую разметку в памяти для всех трех классов:

класс *box*:

смещение	описание
+0x0	width
+0x4	height
+0x8	depth

класс *solid\_object*:

смещение	описание
+0x0	density

Можно сказать, что разметка класса *solid\_box* объединённая:

Класс *solid\_box*:

смещение	описание
+0x0	width
+0x4	height
+0x8	depth
+0xC	density

Код методов `box::get_volume()` и `solid_object::get_density()` тривиален:

Листинг 3.96: Оптимизирующий MSVC 2008 /Ob0

```
?get_volume@box@@QAEHXZ PROC ; box::get_volume, COMDAT
; _this$ = ecx
    mov     eax, DWORD PTR [ecx+8]
    imul    eax, DWORD PTR [ecx+4]
    imul    eax, DWORD PTR [ecx]
    ret     0
?get_volume@box@@QAEHXZ ENDP ; box::get_volume
```

Листинг 3.97: Оптимизирующий MSVC 2008 /Ob0

```
?get_density@solid_object@@QAEHXZ PROC ; solid_object::get_density, COMDAT
; _this$ = ecx
    mov     eax, DWORD PTR [ecx]
    ret     0
?get_density@solid_object@@QAEHXZ ENDP ; solid_object::get_density
```

А вот код метода `solid_box::get_weight()` куда интереснее:

Листинг 3.98: Оптимизирующий MSVC 2008 /Ob0

```
?get_weight@solid_box@@QAEHXZ PROC ; solid_box::get_weight, COMDAT
; _this$ = ecx
    push    esi
    mov     esi, ecx
    push    edi
    lea     ecx, DWORD PTR [esi+12]
    call    ?get_density@solid_object@@QAEHXZ ; solid_object::get_density
    mov     ecx, esi
    mov     edi, eax
    call    ?get_volume@box@@QAEHXZ ; box::get_volume
    imul    eax, edi
    pop     edi
    pop     esi
    ret     0
?get_weight@solid_box@@QAEHXZ ENDP ; solid_box::get_weight
```

`get_weight()` просто вызывает два метода, но для `get_volume()` он передает просто указатель на `this`, а для `get_density()`, он передает указатель на `this` сдвинутый на 12 байт (либо 0xC байт), а там, в разметке класса `solid_box`, как раз начинаются поля класса `solid_object`.

Так, метод `solid_object::get_density()` будет полагать что работает с обычным классом

solid\_object, а метод `box::get_volume()` будет работать только со своими тремя полями, полагая, что работает с обычным экземпляром класса `box`.

Таким образом, можно сказать, что экземпляр класса-наследника нескольких классов представляет в памяти просто *объединённый* класс, содержащий все унаследованные поля. А каждый унаследованный метод вызывается с передачей ему указателя на соответствующую часть структуры.

## Виртуальные методы

И снова простой пример:

```
#include <stdio.h>

class object
{
    public:
        int color;
        object() { };
        object (int color) { this->color=color; };
        virtual void dump()
        {
            printf ("color=%d\n", color);
        };
};

class box : public object
{
    private:
        int width, height, depth;
    public:
        box(int color, int width, int height, int depth)
        {
            this->color=color;
            this->width=width;
            this->height=height;
            this->depth=depth;
        };
        void dump()
        {
            printf ("this is a box. color=%d, width=%d, height=%d, depth=%d\n",
                color, width, height, depth);
        };
};

class sphere : public object
{
    private:
        int radius;
    public:
        sphere(int color, int radius)
        {
            this->color=color;
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        this->radius=radius;
    };
    void dump()
    {
        printf ("this is sphere. color=%d, radius=%d\n", color, radius);
    };
};

int main()
{
    box b(1, 10, 20, 30);
    sphere s(2, 40);

    object *o1=&b;
    object *o2=&s;

    o1->dump();
    o2->dump();
    return 0;
};

```

У класса *object* есть виртуальный метод `dump()`, впоследствии заменяемый в классах-наследниках *box* и *sphere*.

Если в какой-то среде, где неизвестно, какого типа является экземпляр класса, как в функции `main()` в примере, вызывается виртуальный метод `dump()`, где-то должна сохраняться информация о том, какой же метод в итоге вызвать.

Скомпилируем в MSVC 2008 с опциями `/Ox` и `/Ob0` и посмотрим код функции `main()`:

```

_s$ = -32 ; size = 12
_b$ = -20 ; size = 20
_main PROC
    sub     esp, 32
    push    30
    push    20
    push    10
    push    1
    lea     ecx, DWORD PTR _b$[esp+48]
    call    ??0box@@QAE@HHH@Z ; box::box
    push    40
    push    2
    lea     ecx, DWORD PTR _s$[esp+40]
    call    ??0sphere@@QAE@HH@Z ; sphere::sphere
    mov     eax, DWORD PTR _b$[esp+32]
    mov     edx, DWORD PTR [eax]
    lea     ecx, DWORD PTR _b$[esp+32]
    call    edx
    mov     eax, DWORD PTR _s$[esp+32]
    mov     edx, DWORD PTR [eax]
    lea     ecx, DWORD PTR _s$[esp+32]
    call    edx

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

xor    eax, eax
add    esp, 32
ret    0
_main ENDP

```

Указатель на функцию `dump()` берется откуда-то из экземпляра класса (объекта). Где мог записаться туда адрес нового метода-функции? Только в конструкторах, больше нигде: ведь в функции `main()` ничего более не вызывается.

31

Посмотрим код конструктора класса `box`:

```

??_R0?AVbox@@@8 DD FLAT:??_7type_info@@6B@ ; box `RTTI Type Descriptor'
DD 00H
DB '.?AVbox@@', 00H

??_R1A@?0A@EA@box@@@8 DD FLAT:??_R0?AVbox@@@8 ; box::`RTTI Base Class
Descriptor at (0,-1,0,64)'
DD 01H
DD 00H
DD 0ffffffffH
DD 00H
DD 040H
DD FLAT:??_R3box@@@8

??_R2box@@@8 DD FLAT:??_R1A@?0A@EA@box@@@8 ; box::`RTTI Base Class Array'
DD FLAT:??_R1A@?0A@EA@object@@@8

??_R3box@@@8 DD 00H ; box::`RTTI Class Hierarchy Descriptor'
DD 00H
DD 02H
DD FLAT:??_R2box@@@8

??_R4box@@@6B@ DD 00H ; box::`RTTI Complete Object Locator'
DD 00H
DD 00H
DD FLAT:??_R0?AVbox@@@8
DD FLAT:??_R3box@@@8

??_7box@@@6B@ DD FLAT:??_R4box@@@6B@ ; box::`vftable'
DD FLAT:?dump@box@@@UAEXXZ

_color$ = 8 ; size = 4
_width$ = 12 ; size = 4
_height$ = 16 ; size = 4
_depth$ = 20 ; size = 4
??0box@@@QAE@HHHH@Z PROC ; box::box, COMDAT
; _this$ = ecx
push esi
mov esi, ecx
call ??0object@@@QAE@XZ ; object::object
mov eax, DWORD PTR _color$[esp]

```

<sup>31</sup>Об указателях на функции читайте больше в соответствующем разделе:([1.33](#) (стр. 492))



```

mov ecx, DWORD PTR _width$[esp]
mov edx, DWORD PTR _height$[esp]
mov DWORD PTR [esi+4], eax
mov eax, DWORD PTR _depth$[esp]
mov DWORD PTR [esi+16], eax
mov DWORD PTR [esi], OFFSET ??_7box@@6B@
mov DWORD PTR [esi+8], ecx
mov DWORD PTR [esi+12], edx
mov eax, esi
pop esi
ret 16
??0box@@@QAE@HHHH@Z ENDP ; box::box

```

Здесь мы видим, что разметка класса немного другая: в качестве первого поля имеется указатель на некую таблицу `box::`vftable'` (название оставлено компилятором MSVC).

В этой таблице есть ссылка на таблицу с названием `box::`RTTI Complete Object Locator'` и еще ссылка на метод `box::dump()`.

Итак, это называется таблица виртуальных методов и [RTTI](#)<sup>32</sup>. Таблица виртуальных методов хранит в себе адреса методов, а [RTTI](#) хранит информацию о типах вообще.

Кстати, [RTTI](#)-таблицы — это именно те таблицы, информация из которых используются при вызове `dynamic_cast` и `typeid` в Си++. Вы можете увидеть, что здесь хранится даже имя класса в виде обычной строки.

Так, какой-нибудь метод базового класса `object` может вызвать виртуальный метод `object::dump()` что в итоге вызовет нужный метод унаследованного класса, потому что информация о нем присутствует прямо в этой структуре класса.

Работа с этими таблицами и поиск адреса нужного метода, занимает какое-то время процессора, возможно, поэтому считается что работа с виртуальными методами медленна.

В сгенерированном коде от GCC [RTTI](#)-таблицы устроены чуть-чуть иначе.

### 3.19.2. ostream

Начнем снова с примера типа «hello world», на этот раз используя `ostream`:

```

#include <iostream>

int main()
{
    std::cout << "Hello, world!\n";
}

```

Из практически любого учебника Си++, известно, что операцию `<<` можно определить (или перегрузить — *overload*) для других типов.

<sup>32</sup>Run-Time Type Information

Что и делается в ostream. Видно, что в реальности вызывается operator<< для ostream:

Листинг 3.99: MSVC 2012 (reduced listing)

```
$SG37112 DB 'Hello, world!', 0aH, 00H

_main PROC
    push OFFSET $SG37112
    push OFFSET ?cout@std@@3V?$basic_ostream@DU?$char_traits@D@std@@@1@A ;
    std::cout
    call ???$?6U?$char_traits@D@std@@@std@@YAAAV?$basic_ostream@DU?
    ↪ $char_traits@D@std@@@0@AAV10@PBD@Z ;
    std::operator<<<std::char_traits<char> >
    add esp, 8
    xor eax, eax
    ret 0
_main ENDP
```

Немного переделаем пример:

```
#include <iostream>

int main()
{
    std::cout << "Hello, " << "world!\n";
}
```

И снова, из многих учебников по Си++, известно, что результат каждого operator<< в ostream передается в следующий.

Действительно:

Листинг 3.100: MSVC 2012

```
$SG37112 DB 'world!', 0aH, 00H
$SG37113 DB 'Hello, ', 00H

_main PROC
    push OFFSET $SG37113 ; 'Hello, '
    push OFFSET ?cout@std@@3V?$basic_ostream@DU?$char_traits@D@std@@@1@A ;
    std::cout
    call ???$?6U?$char_traits@D@std@@@std@@YAAAV?$basic_ostream@DU?
    ↪ $char_traits@D@std@@@0@AAV10@PBD@Z ;
    std::operator<<<std::char_traits<char> >
    add esp, 8

    push OFFSET $SG37112 ; 'world!'
    push eax ; результат работы предыдущей ф-ции
    call ???$?6U?$char_traits@D@std@@@std@@YAAAV?$basic_ostream@DU?
    ↪ $char_traits@D@std@@@0@AAV10@PBD@Z ;
    std::operator<<<std::char_traits<char> >
    add esp, 8

    xor eax, eax
    ret 0
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
_main ENDP
```

Если переименовать название метода `operator<<` в `f()`, то этот код выглядел бы так:

```
f(f(std::cout, "Hello, "), "world!");
```

GCC генерирует практически такой же код как и MSVC.

### 3.19.3. References

References в Си++это тоже указатели (3.21 (стр. 779)), но их называют *безопасными* (safe), потому что работая с ними, труднее сделать ошибку (C++11 8.3.2). Например, reference всегда должен указывать объект того же типа и не может быть NULL [Marshall Cline, C++ FAQ8.6].

Более того, reference нельзя менять, нельзя его заставить указывать на другой объект (reseat) [Marshall Cline, C++ FAQ8.5].

Если мы попробуем изменить пример с указателями (3.21 (стр. 779)) чтобы он использовал reference вместо указателей ...

```
void f2 (int x, int y, int & sum, int & product)
{
    sum=x+y;
    product=x*y;
};
```

...то выяснится, что скомпилированный код абсолютно такой же как и в примере с указателями (3.21 (стр. 779)):

Листинг 3.101: Оптимизирующий MSVC 2010

```
_x$ = 8      ; size = 4
_y$ = 12     ; size = 4
_sum$ = 16   ; size = 4
_product$ = 20 ; size = 4
?f2@@YAXHHAAH@Z PROC    ; f2
    mov     ecx, DWORD PTR _y$[esp-4]
    mov     eax, DWORD PTR _x$[esp-4]
    lea     edx, DWORD PTR [eax+ecx]
    imul    eax, ecx
    mov     ecx, DWORD PTR _product$[esp-4]
    push    esi
    mov     esi, DWORD PTR _sum$[esp]
    mov     DWORD PTR [esi], edx
    mov     DWORD PTR [ecx], eax
    pop     esi
    ret     0
?f2@@YAXHHAAH@Z ENDP    ; f2
```

(Почему у функций в Си++такие странные имена, описано здесь: 3.19.1 (стр. 706).)

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Следовательно, references в C++ эффективны настолько, насколько и обычные указатели.

### 3.19.4. STL

N.B.: все примеры здесь были проверены только в 32-битной среде. x64-версии не были проверены.

#### std::string

##### Как устроена структура

Многие строковые библиотеки [Денис Юричев, *Заметки о языке программирования Си/Си++2.2*] обеспечивают структуру содержащую ссылку на буфер собственно со строкой, переменную всегда содержащую длину строки (что очень удобно для массы функций [Денис Юричев, *Заметки о языке программирования Си/Си++2.2.1*]) и переменную содержащую текущий размер буфера.

Строка в буфере обыкновенно оканчивается нулем: это для того чтобы указатель на буфер можно было передавать в функции требующие на вход обычную ASCII-строку.

Стандарт Си++ не описывает, как именно нужно реализовывать std::string, но, как правило, они реализованы как описано выше, с небольшими дополнениями.

Строки в Си++ это не класс (как, например, QString в Qt), а темплейт (basic\_string), это сделано для того чтобы поддерживать строки содержащие разного типа символы: как минимум char и wchar\_t.

Так что, std::string это класс с базовым типом char.

A std::wstring это класс с базовым типом wchar\_t.

#### MSVC

В реализации MSVC, вместо ссылки на буфер может содержаться сам буфер (если строка короче 16-и символов).

Это означает, что каждая короткая строка будет занимать в памяти по крайней мере  $16 + 4 + 4 = 24$  байт для 32-битной среды либо  $16 + 8 + 8 = 32$  байта в 64-битной, а если строка длиннее 16-и символов, то прибавьте еще длину самой строки.

Листинг 3.102: пример для MSVC

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

struct std_string
{
    union
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    {
        char buf[16];
        char* ptr;
    } u;
    size_t size;      // AKA 'Mysize' в MSVC
    size_t capacity;  // AKA 'Myres' в MSVC
};

void dump_std_string(std::string s)
{
    struct std_string *p=(struct std_string*)&s;
    printf ("%s] size:%d capacity:%d\n", p->u.ptr : p->u.buf, ↵
    ↵ p->size, p->capacity);
};

int main()
{
    std::string s1="a short string";
    std::string s2="a string longer than 16 bytes";

    dump_std_string(s1);
    dump_std_string(s2);

    // это работает без использования c_str()
    printf ("%s\n", &s1);
    printf ("%s\n", s2);
};

```

Собственно, из этого исходника почти всё ясно.

Несколько замечаний:

Если строка короче 16-и символов, то отдельный буфер для строки в [куче](#) выделяться не будет.

Это удобно потому что на практике, основная часть строк действительно короткие. Вероятно, разработчики в Microsoft выбрали размер в 16 символов как разумный баланс.

Теперь очень важный момент в конце функции main(): мы не пользуемся методом c\_str(), тем не менее, если это скомпилировать и запустить, то обе строки появятся в консоли!

Работает это вот почему.

В первом случае строка короче 16-и символов и в начале объекта std::string (его можно рассматривать просто как структуру) расположен буфер с этой строкой. printf() трактует указатель как указатель на массив символов оканчивающийся нулем и поэтому всё работает.

Вывод второй строки (длиннее 16-и символов) даже еще опаснее: это вообще типичная программистская ошибка (или опечатка), забыть дописать c\_str(). Это работает потому что в это время в начале структуры расположен указатель на буфер. Это может надолго остаться незамеченным: до тех пока там не появится строка короче 16-и символов, тогда процесс упадет.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

## GCC

В реализации GCC в структуре есть еще одна переменная — reference count.

Интересно, что указатель на экземпляр класса `std::string` в GCC указывает не на начало самой структуры, а на указатель на буфера. В `libstdc++-v3/include/bits/basic_string.h` мы можем прочесть что это сделано для удобства отладки:

```
* The reason you want _M_data pointing to the character %array and
* not the _Rep is so that the debugger can see the string
* contents. (Probably we should add a non-inline member to get
* the _Rep for the debugger to use, so users can check the actual
* string length.)
```

### исходный код `basic_string.h`

В нашем примере мы учитываем это:

Листинг 3.103: пример для GCC

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

struct std_string
{
    size_t length;
    size_t capacity;
    size_t refcount;
};

void dump_std_string(std::string s)
{
    char *p1=*(char**)&s; // обход проверки типов GCC
    struct std_string *p2=(struct std_string*)(p1-offsetof(struct std_string)↵
    ↵ );
    printf ("%s] size:%d capacity:%d\n", p1, p2->length, p2->capacity);
};

int main()
{
    std::string s1="a short string";
    std::string s2="a string longer than 16 bytes";

    dump_std_string(s1);
    dump_std_string(s2);

    // обход проверки типов GCC:
    printf ("%s\n", *(char**)&s1);
    printf ("%s\n", *(char**)&s2);
};
```

Нужны еще небольшие хаки чтобы симитировать типичную ошибку, которую мы уже видели выше, из-за более ужесточенной проверки типов в GCC, тем не менее, `printf()` работает и здесь без `c_str()`.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

### Чуть более сложный пример

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

int main()
{
    std::string s1="Hello, ";
    std::string s2="world!\n";
    std::string s3=s1+s2;

    printf ("%s\n", s3.c_str());
}
```

Листинг 3.104: MSVC 2012

```
$SG39512 DB 'Hello, ', 00H
$SG39514 DB 'world!', 0aH, 00H
$SG39581 DB '%s', 0aH, 00H

_s2$ = -72 ; size = 24
_s3$ = -48 ; size = 24
_s1$ = -24 ; size = 24
_main PROC
    sub     esp, 72

    push    7
    push    OFFSET $SG39512
    lea     ecx, DWORD PTR _s1$[esp+80]
    mov     DWORD PTR _s1$[esp+100], 15
    mov     DWORD PTR _s1$[esp+96], 0
    mov     BYTE PTR _s1$[esp+80], 0
    call    ?assign@$basic_string@DU?$char_traits@D@std@@V?
    ↪ $allocator@D@2@@std@@QAEAAV12@PBDI@Z ;
    std::basic_string<char,std::char_traits<char>,std::allocator<char> >::assign

    push    7
    push    OFFSET $SG39514
    lea     ecx, DWORD PTR _s2$[esp+80]
    mov     DWORD PTR _s2$[esp+100], 15
    mov     DWORD PTR _s2$[esp+96], 0
    mov     BYTE PTR _s2$[esp+80], 0
    call    ?assign@$basic_string@DU?$char_traits@D@std@@V?
    ↪ $allocator@D@2@@std@@QAEAAV12@PBDI@Z ;
    std::basic_string<char,std::char_traits<char>,std::allocator<char> >::assign

    lea     eax, DWORD PTR _s2$[esp+72]
    push    eax
    lea     eax, DWORD PTR _s1$[esp+76]
    push    eax
    lea     eax, DWORD PTR _s3$[esp+80]
    push    eax
    call    ???$H$DU?$char_traits@D@std@@V?$allocator@D@1@@std@@YA?AV?
    ↪ $basic_string@DU?$char_traits@D@std@@V?$allocator@D@2@@0@ABV10@0@Z ;
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

std::operator+<char,std::char_traits<char>,std::allocator<char> >

; вставленный код метода (inlined) c_str():
cmp  DWORD PTR _s3$[esp+104], 16
lea  eax, DWORD PTR _s3$[esp+84]
cmovae eax, DWORD PTR _s3$[esp+84]

push eax
push OFFSET $SG39581
call _printf
add  esp, 20

cmp  DWORD PTR _s3$[esp+92], 16
jb   SHORT $LN119@main
push DWORD PTR _s3$[esp+72]
call ???@YAXPAX@Z          ; operator delete
add  esp, 4
$LN119@main:
cmp  DWORD PTR _s2$[esp+92], 16
mov  DWORD PTR _s3$[esp+92], 15
mov  DWORD PTR _s3$[esp+88], 0
mov  BYTE PTR _s3$[esp+72], 0
jb   SHORT $LN151@main
push DWORD PTR _s2$[esp+72]
call ???@YAXPAX@Z          ; operator delete
add  esp, 4
$LN151@main:
cmp  DWORD PTR _s1$[esp+92], 16
mov  DWORD PTR _s2$[esp+92], 15
mov  DWORD PTR _s2$[esp+88], 0
mov  BYTE PTR _s2$[esp+72], 0
jb   SHORT $LN195@main
push DWORD PTR _s1$[esp+72]
call ???@YAXPAX@Z          ; operator delete
add  esp, 4
$LN195@main:
xor  eax, eax
add  esp, 72
ret  0
_main ENDP

```

Собственно, компилятор не конструирует строки статически: да в общем-то и как это возможно, если буфер с ней нужно хранить в [куче](#)?

Вместо этого в сегменте данных хранятся обычные [ASCIIZ](#)-строки, а позже, во время выполнения, при помощи метода «assign», конструируются строки s1 и s2 . При помощи operator+, создается строка s3.

Обратите внимание на то что вызов метода c\_str() отсутствует, потому что его код достаточно короткий и компилятор вставил его прямо здесь: если строка короче 16-и байт, то в регистре EAX остается указатель на буфер, а если длиннее, то из этого же места достается адрес на буфер расположенный в [куче](#).

Далее следуют вызовы трех деструкторов, причем, они вызываются только ес-

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



ли строка длиннее 16-и байт: тогда нужно освободить буфера в [куче](#). В противном случае, так как все три объекта `std::string` хранятся в стеке, они освобождаются автоматически после выхода из функции.

Следовательно, работа с короткими строками более быстрая из-за меньшего обращения к [куче](#).

Код на GCC даже проще (из-за того, что в GCC, как мы уже видели, не реализована возможность хранить короткую строку прямо в структуре):

Листинг 3.105: GCC 4.8.1

```
.LC0:
.string "Hello, "
.LC1:
.string "world!\n"
main:
    push ebp
    mov  ebp, esp
    push edi
    push esi
    push ebx
    and  esp, -16
    sub  esp, 32
    lea  ebx, [esp+28]
    lea  edi, [esp+20]
    mov  DWORD PTR [esp+8], ebx
    lea  esi, [esp+24]
    mov  DWORD PTR [esp+4], OFFSET FLAT:.LC0
    mov  DWORD PTR [esp], edi

    call _ZNSsC1EPKcRKSaIcE

    mov  DWORD PTR [esp+8], ebx
    mov  DWORD PTR [esp+4], OFFSET FLAT:.LC1
    mov  DWORD PTR [esp], esi

    call _ZNSsC1EPKcRKSaIcE

    mov  DWORD PTR [esp+4], edi
    mov  DWORD PTR [esp], ebx

    call _ZNSsC1ERKSs

    mov  DWORD PTR [esp+4], esi
    mov  DWORD PTR [esp], ebx

    call _ZNSs6appendERKSs

    ; вставленный код метода (inlined) c_str():
    mov  eax, DWORD PTR [esp+28]
    mov  DWORD PTR [esp], eax

    call puts
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

mov     eax, DWORD PTR [esp+28]
lea     ebx, [esp+19]
mov     DWORD PTR [esp+4], ebx
sub     eax, 12
mov     DWORD PTR [esp], eax
call    _ZN5s4_Rep10_M_disposeERKSaIcE
mov     eax, DWORD PTR [esp+24]
mov     DWORD PTR [esp+4], ebx
sub     eax, 12
mov     DWORD PTR [esp], eax
call    _ZN5s4_Rep10_M_disposeERKSaIcE
mov     eax, DWORD PTR [esp+20]
mov     DWORD PTR [esp+4], ebx
sub     eax, 12
mov     DWORD PTR [esp], eax
call    _ZN5s4_Rep10_M_disposeERKSaIcE
lea     esp, [ebp-12]
xor     eax, eax
pop     ebx
pop     esi
pop     edi
pop     ebp
ret

```

Можно заметить, что в деструкторы передается не указатель на объект, а указатель на место за 12 байт (или 3 слова) перед ним, то есть, на настоящее начало структуры.

### **std::string как глобальная переменная**

Опытные программисты на Си++ знают, что глобальные переменные [STL](#)<sup>33</sup>-типов вполне можно объявлять.

Да, действительно:

```

#include <stdio.h>
#include <string>

std::string s="a string";

int main()
{
    printf ("%s\n", s.c_str());
};

```

Но как и где будет вызываться конструктор `std::string`?

На самом деле, эта переменная будет инициализирована даже перед началом `main()`.

---

<sup>33</sup>(Си++) Standard Template Library

Листинг 3.106: MSVC 2012: здесь конструируется глобальная переменная, а также регистрируется её деструктор

```
??__Fs@@YAXXZ PROC
    push 8
    push OFFSET $SG39512 ; 'a string'
    mov ecx, OFFSET ?s@@3V?$basic_string@DU?$char_traits@D@std@@V?
    ↪ $allocator@D@2@@std@@A ;
    S
    call ?assign@?$basic_string@DU?$char_traits@D@std@@V?
    ↪ $allocator@D@2@@std@@QAEAAV12@PBDI@Z ;
    std::basic_string<char,std::char_traits<char>,std::allocator<char> >::assign
    push OFFSET ??__Fs@@YAXXZ ; `dynamic atexit destructor for 's'`
    call _atexit
    pop ecx
    ret 0
??__Fs@@YAXXZ ENDP
```

Листинг 3.107: MSVC 2012: здесь глобальная переменная используется в main()

```
$SG39512 DB 'a string', 00H
$SG39519 DB '%s', 0aH, 00H

_main PROC
    cmp DWORD PTR ?s@@3V?$basic_string@DU?$char_traits@D@std@@V?
    ↪ $allocator@D@2@@std@@A+20, 16
    mov eax, OFFSET ?s@@3V?$basic_string@DU?$char_traits@D@std@@V?
    ↪ $allocator@D@2@@std@@A ;
    S
    mov eax, DWORD PTR ?s@@3V?$basic_string@DU?$char_traits@D@std@@V?
    ↪ $allocator@D@2@@std@@A
    push eax
    push OFFSET $SG39519 ; '%s'
    call _printf
    add esp, 8
    xor eax, eax
    ret 0
_main ENDP
```

Листинг 3.108: MSVC 2012: эта функция-деструктор вызывается перед выходом

```
??__Fs@@YAXXZ PROC
    push ecx
    cmp DWORD PTR ?s@@3V?$basic_string@DU?$char_traits@D@std@@V?
    ↪ $allocator@D@2@@std@@A+20, 16
    jnb SHORT $LN23@dynamic
    push esi
    mov esi, DWORD PTR ?s@@3V?$basic_string@DU?$char_traits@D@std@@V?
    ↪ $allocator@D@2@@std@@A
    lea ecx, DWORD PTR $T2[esp+8]
    call ??0?$Wrap_alloc@V?$allocator@D@std@@@std@@QAE@XZ
    push OFFSET ?s@@3V?$basic_string@DU?$char_traits@D@std@@V?
    ↪ $allocator@D@2@@std@@A ;
    S
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    lea ecx, DWORD PTR $T2[esp+12]
    call ??$destroy@PAD@?$_Wrap_alloc@V?$allocator@D@std@@@std@@@QAE@XZ
    lea ecx, DWORD PTR $T1[esp+8]
    call ??0?$_Wrap_alloc@V?$allocator@D@std@@@std@@@QAE@XZ
    push esi
    call ??3@YAXPAX@Z ; operator delete
    add esp, 4
    pop esi
$LN23@dynamic:
    mov DWORD PTR ?s@@3V?$basic_string@DU?$char_traits@D@std@@V?
    ↪ $allocator@D@2@@@std@@A+20, 15
    mov DWORD PTR ?s@@3V?$basic_string@DU?$char_traits@D@std@@V?
    ↪ $allocator@D@2@@@std@@A+16, 0
    mov BYTE PTR ?s@@3V?$basic_string@DU?$char_traits@D@std@@V?
    ↪ $allocator@D@2@@@std@@A, 0
    pop ecx
    ret 0
??__Fs@@YAXXZ ENDP

```

В реальности, из [CRT](#), еще до вызова `main()`, вызывается специальная функция, в которой перечислены все конструкторы подобных переменных. Более того: при помощи `atexit()` регистрируется функция, которая будет вызвана в конце работы программы: в этой функции компилятор собирает вызовы деструкторов всех подобных глобальных переменных.

GCC работает похожим образом:

Листинг 3.109: GCC 4.8.1

```

main:
    push ebp
    mov ebp, esp
    and esp, -16
    sub esp, 16
    mov eax, DWORD PTR s
    mov DWORD PTR [esp], eax
    call puts
    xor eax, eax
    leave
    ret
.LC0:
    .string "a string"
_GLOBAL__sub_I_s:
    sub esp, 44
    lea eax, [esp+31]
    mov DWORD PTR [esp+8], eax
    mov DWORD PTR [esp+4], OFFSET FLAT:.LC0
    mov DWORD PTR [esp], OFFSET FLAT:s
    call _ZNSSC1EPKcRKSaIcE
    mov DWORD PTR [esp+8], OFFSET FLAT:__dso_handle
    mov DWORD PTR [esp+4], OFFSET FLAT:s
    mov DWORD PTR [esp], OFFSET FLAT:_ZNSSD1Ev
    call __cxa_atexit
    add esp, 44

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

    ret
.LFE645:
    .size _GLOBAL__sub_I_s, .-_GLOBAL__sub_I_s
    .section .init_array,"aw"
    .align 4
    .long _GLOBAL__sub_I_s
    .globl s
    .bss
    .align 4
    .type s, @object
    .size s, 4
s:
    .zero 4
    .hidden __dso_handle

```

Но он не выделяет отдельной функции в которой будут собраны деструкторы: каждый деструктор передается в `atexit()` по одному.

### **std::list**

Хорошо известный всем двусвязный список: каждый элемент имеет два указателя, на следующий и на предыдущий элементы.

Это означает, что расход памяти увеличивается на 2 **слова** на каждый элемент (8 байт в 32-битной среде или 16 байт в 64-битной).

STL в Си++ просто добавляет указатели «next» и «previous» к той вашей структуре, которую вы желаете объединить в список.

Попробуем разобраться с примером в котором простая структура из двух переменных, мы объединим её в список.

Хотя и стандарт Си++ не указывает, как он должен быть реализован, реализации MSVC и GCC простые и похожи друг на друга, так что этот исходный код для обоих:

```

#include <stdio.h>
#include <list>
#include <iostream>

struct a
{
    int x;
    int y;
};

struct List_node
{
    struct List_node* _Next;
    struct List_node* _Prev;
    int x;
    int y;
};

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

void dump_List_node (struct List_node *n)
{
    printf ("ptr=0x%p _Next=0x%p _Prev=0x%p x=%d y=%d\n",
           n, n->_Next, n->_Prev, n->x, n->y);
};

void dump_List_vals (struct List_node* n)
{
    struct List_node* current=n;

    for (;;)
    {
        dump_List_node (current);
        current=current->_Next;
        if (current==n) // end
            break;
    };
};

void dump_List_val (unsigned int *a)
{
#ifdef _MSC_VER
    // в реализации GCC нет поля "size"
    printf ("_Myhead=0x%p, _Mysize=%d\n", a[0], a[1]);
#endif
    dump_List_vals ((struct List_node*)a[0]);
};

int main()
{
    std::list<struct a> l;

    printf ("* empty list:\n");
    dump_List_val((unsigned int*)(void*)&l);

    struct a t1;
    t1.x=1;
    t1.y=2;
    l.push_front (t1);
    t1.x=3;
    t1.y=4;
    l.push_front (t1);
    t1.x=5;
    t1.y=6;
    l.push_back (t1);

    printf ("* 3-elements list:\n");
    dump_List_val((unsigned int*)(void*)&l);

    std::list<struct a>::iterator tmp;
    printf ("node at .begin:\n");
    tmp=l.begin();
    dump_List_node ((struct List_node *)*(void**)&tmp);
}

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

printf ("node at .end:\n");
tmp=l.end();
dump_List_node ((struct List_node *)*(void**)&tmp);

printf ("* let's count from the beginning:\n");
std::list<struct a>::iterator it=l.begin();
printf ("1st element: %d %d\n", (*it).x, (*it).y);
it++;
printf ("2nd element: %d %d\n", (*it).x, (*it).y);
it++;
printf ("3rd element: %d %d\n", (*it).x, (*it).y);
it++;
printf ("element at .end(): %d %d\n", (*it).x, (*it).y);

printf ("* let's count from the end:\n");
std::list<struct a>::iterator it2=l.end();
printf ("element at .end(): %d %d\n", (*it2).x, (*it2).y);
it2--;
printf ("3rd element: %d %d\n", (*it2).x, (*it2).y);
it2--;
printf ("2nd element: %d %d\n", (*it2).x, (*it2).y);
it2--;
printf ("1st element: %d %d\n", (*it2).x, (*it2).y);

printf ("removing last element...\n");
l.pop_back();
dump_List_val((unsigned int*)(void*)&l);
};

```

## GCC

Начнем с GCC.

При запуске увидим длинный вывод, будем разбирать его по частям.

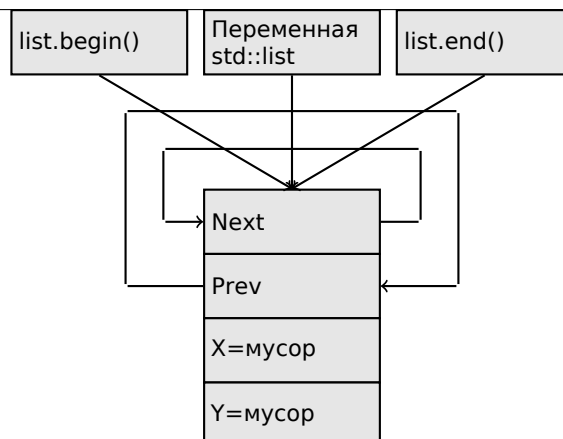
```

* empty list:
ptr=0x0028fe90 _Next=0x0028fe90 _Prev=0x0028fe90 x=3 y=0

```

Видим пустой список. Не смотря на то что он пуст, имеется один элемент с мусором ([АКА](#) узел-пустышка (*dummy node*)) в переменных *x* и *y*.

Оба указателя «next» и «prev» указывают на себя:



Это тот момент, когда итераторы `.begin` и `.end` равны друг другу.

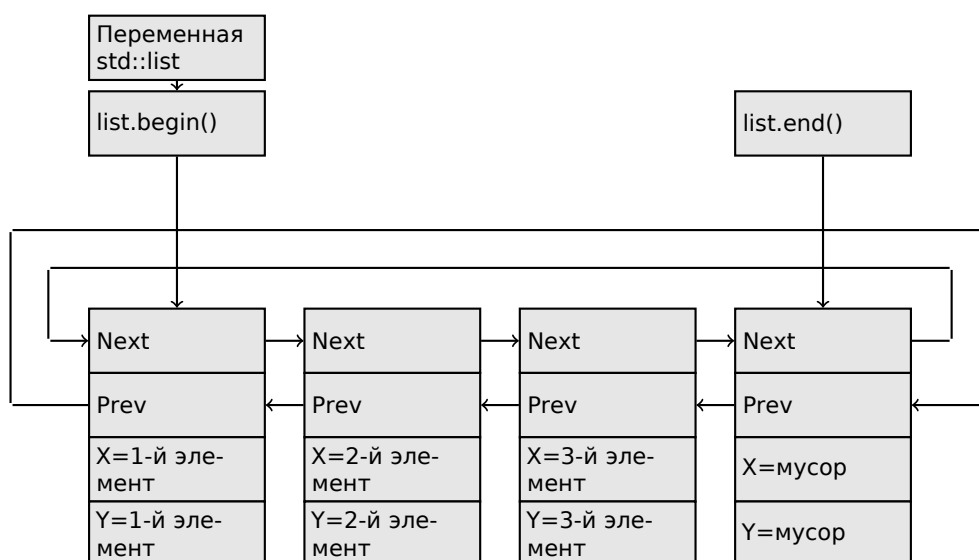
Вставим 3 элемента и список в памяти будет представлен так:

```
* 3-elements list:
ptr=0x000349a0 _Next=0x00034988 _Prev=0x0028fe90 x=3 y=4
ptr=0x00034988 _Next=0x00034b40 _Prev=0x000349a0 x=1 y=2
ptr=0x00034b40 _Next=0x0028fe90 _Prev=0x00034988 x=5 y=6
ptr=0x0028fe90 _Next=0x000349a0 _Prev=0x00034b40 x=5 y=6
```

Последний элемент всё еще на 0x0028fe90, он не будет передвинут куда-либо до самого уничтожения списка.

Он все еще содержит случайный мусор в полях  $x$  и  $y$  (5 и 6). Случайно совпало так, что эти значения точно такие же, как и в последнем элементе, но это не значит, что они имеют какое-то значение.

Вот как эти 3 элемента хранятся в памяти:



Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!



Переменная *l* всегда указывает на первый элемент.

Итераторы `.begin()` и `.end()` это не переменные, а функции, возвращающие указатели на соответствующие узлы.

Иметь элемент-пустышку (*dummy node* или *sentinel node*) это очень популярная практика в реализации двусвязных списков.

Без него, многие операции были бы сложнее, и, следовательно, медленнее.

Итератор на самом деле это просто указатель на элемент. `list.begin()` и `list.end()` просто возвращают указатели.

```
node at .begin:
ptr=0x000349a0 _Next=0x00034988 _Prev=0x0028fe90 x=3 y=4
node at .end:
ptr=0x0028fe90 _Next=0x000349a0 _Prev=0x00034b40 x=5 y=6
```

Тот факт, что последний элемент имеет указатель на первый и первый имеет указатель на последний, напоминает нам циркулярный список.

Это очень помогает: если иметь указатель только на первый элемент, т.е. тот что в переменной *l*, очень легко получить указатель на последний элемент, без необходимости обходить все элементы списка. Вставка элемента в конец списка также быстра благодаря этой особенности.

`operator--` и `operator++` просто выставляют текущее значение итератора на `current_node->prev` или `current_node->next`.

Обратные итераторы (`.rbegin`, `.rend`) работают точно так же, только наоборот.

`operator*` на итераторе просто возвращает указатель на место в структуре, где начинается пользовательская структура, т.е. указатель на самый первый элемент структуры (*x*).

Вставка в список и удаление очень просты: просто выделите новый элемент (или освободите) и исправьте все указатели так, чтобы они были верны.

Вот почему итератор может стать недействительным после удаления элемента: он может всё еще указывать на уже освобожденный элемент.

Это также называется *dangling pointer*. И конечно же, информация из освобожденного элемента, на который указывает итератор, не может использоваться более.

В реализации GCC (по крайней мере 4.8.1) не сохраняется текущая длина списка: это выливается в медленный метод `.size()`: он должен пройти по всему списку считая элементы, просто потому что нет другого способа получить эту информацию. Это означает, что эта операция  $O(n)$ , т.е. она работает тем медленнее, чем больше элементов в списке.

#### Листинг 3.110: Оптимизирующий GCC 4.8.1 -fno-inline-small-functions

```
main proc near
    push ebp
    mov  ebp, esp
    push esi
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

push ebx
and esp, 0FFFFFFF0h
sub esp, 20h
lea ebx, [esp+10h]
mov dword ptr [esp], offset s ; "* empty list:"
mov [esp+10h], ebx
mov [esp+14h], ebx
call puts
mov [esp], ebx
call _Z13dump_List_valPj ; dump_List_val(uint *)
lea esi, [esp+18h]
mov [esp+4], esi
mov [esp], ebx
mov dword ptr [esp+18h], 1 ; X нового элемента
mov dword ptr [esp+1Ch], 2 ; Y нового элемента
call _ZNSt4listI1aSaIS0_EE10push_frontERKS0_ ;
std::list<a,std::allocator<a>>::push_front(a const&)
mov [esp+4], esi
mov [esp], ebx
mov dword ptr [esp+18h], 3 ; X нового элемента
mov dword ptr [esp+1Ch], 4 ; Y нового элемента
call _ZNSt4listI1aSaIS0_EE10push_frontERKS0_ ;
std::list<a,std::allocator<a>>::push_front(a const&)
mov dword ptr [esp], 10h
mov dword ptr [esp+18h], 5 ; X нового элемента
mov dword ptr [esp+1Ch], 6 ; Y нового элемента
call _Znwj ; operator new(uint)
cmp eax, 0FFFFFFF8h
jz short loc_80002A6
mov ecx, [esp+1Ch]
mov edx, [esp+18h]
mov [eax+0Ch], ecx
mov [eax+8], edx

loc_80002A6: ; CODE XREF: main+86
mov [esp+4], ebx
mov [esp], eax
call _ZNSt8_detail15_List_node_base7_M_hookEPS0_ ;
std::_detail::List_node_base::M_hook(std::_detail::List_node_base*)
mov dword ptr [esp], offset a3ElementsList ; "* 3-elements list:"
call puts
mov [esp], ebx
call _Z13dump_List_valPj ; dump_List_val(uint *)
mov dword ptr [esp], offset aNodeAt_begin ; "node at .begin:"
call puts
mov eax, [esp+10h]
mov [esp], eax
call _Z14dump_List_nodeP9List_node ; dump_List_node(List_node *)
mov dword ptr [esp], offset aNodeAt_end ; "node at .end:"
call puts
mov [esp], ebx
call _Z14dump_List_nodeP9List_node ; dump_List_node(List_node *)
mov dword ptr [esp], offset aLetSCountFromT ; "* let's count from the
beginning:"

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

call puts
mov esi, [esp+10h]
mov eax, [esi+0Ch]
mov [esp+0Ch], eax
mov eax, [esi+8]
mov dword ptr [esp+4], offset a1stElementDD ; "1st element: %d %d\n"
mov dword ptr [esp], 1
mov [esp+8], eax
call __printf_chk
mov esi, [esi] ; operator++: get ->next pointer
mov eax, [esi+0Ch]
mov [esp+0Ch], eax
mov eax, [esi+8]
mov dword ptr [esp+4], offset a2ndElementDD ; "2nd element: %d %d\n"
mov dword ptr [esp], 1
mov [esp+8], eax
call __printf_chk
mov esi, [esi] ; operator++: get ->next pointer
mov eax, [esi+0Ch]
mov [esp+0Ch], eax
mov eax, [esi+8]
mov dword ptr [esp+4], offset a3rdElementDD ; "3rd element: %d %d\n"
mov dword ptr [esp], 1
mov [esp+8], eax
call __printf_chk
mov eax, [esi] ; operator++: get ->next pointer
mov edx, [eax+0Ch]
mov [esp+0Ch], edx
mov eax, [eax+8]
mov dword ptr [esp+4], offset aElementAt_endD ;
"element at .end(): %d %d\n"
mov dword ptr [esp], 1
mov [esp+8], eax
call __printf_chk
mov dword ptr [esp], offset aLetSCountFro_0 ; "* let's count from the
end:"
call puts
mov eax, [esp+1Ch]
mov dword ptr [esp+4], offset aElementAt_endD ;
"element at .end(): %d %d\n"
mov dword ptr [esp], 1
mov [esp+0Ch], eax
mov eax, [esp+18h]
mov [esp+8], eax
call __printf_chk
mov esi, [esp+14h]
mov eax, [esi+0Ch]
mov [esp+0Ch], eax
mov eax, [esi+8]
mov dword ptr [esp+4], offset a3rdElementDD ; "3rd element: %d %d\n"
mov dword ptr [esp], 1
mov [esp+8], eax
call __printf_chk
mov esi, [esi+4] ; operator--: get ->prev pointer

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

mov     eax, [esi+0Ch]
mov     [esp+0Ch], eax
mov     eax, [esi+8]
mov     dword ptr [esp+4], offset a2ndElementDD ; "2nd element: %d %d\n"
mov     dword ptr [esp], 1
mov     [esp+8], eax
call    __printf_chk
mov     eax, [esi+4] ; operator--: get ->prev pointer
mov     edx, [eax+0Ch]
mov     [esp+0Ch], edx
mov     eax, [eax+8]
mov     dword ptr [esp+4], offset a1stElementDD ; "1st element: %d %d\n"
mov     dword ptr [esp], 1
mov     [esp+8], eax
call    __printf_chk
mov     dword ptr [esp], offset aRemovingLastEl ; "removing last element..."
call    puts
mov     esi, [esp+14h]
mov     [esp], esi
call    _ZNSt8__detail15_List_node_base9_M_unhookEv ;
std::__detail::List_node_base::~M_unhook(void)
mov     [esp], esi ; void *
call    _ZdlPv ; operator delete(void *)
mov     [esp], ebx
call    _Zl3dump_List_valPj ; dump_List_val(uint *)
mov     [esp], ebx
call    _ZNSt10_List_baseIlaSaIS0_EE8_M_clearEv ;
std::List_base<a,std::allocator<a>>::M_clear(void)
lea     esp, [ebp-8]
xor     eax, eax
pop     ebx
pop     esi
pop     ebp
retn
main endp

```

Листинг 3.111: Весь вывод

```

* empty list:
ptr=0x0028fe90 _Next=0x0028fe90 _Prev=0x0028fe90 x=3 y=0
* 3-elements list:
ptr=0x000349a0 _Next=0x00034988 _Prev=0x0028fe90 x=3 y=4
ptr=0x00034988 _Next=0x00034b40 _Prev=0x000349a0 x=1 y=2
ptr=0x00034b40 _Next=0x0028fe90 _Prev=0x00034988 x=5 y=6
ptr=0x0028fe90 _Next=0x000349a0 _Prev=0x00034b40 x=5 y=6
node at .begin:
ptr=0x000349a0 _Next=0x00034988 _Prev=0x0028fe90 x=3 y=4
node at .end:
ptr=0x0028fe90 _Next=0x000349a0 _Prev=0x00034b40 x=5 y=6
* let's count from the beginning:
1st element: 3 4
2nd element: 1 2
3rd element: 5 6
element at .end(): 5 6

```

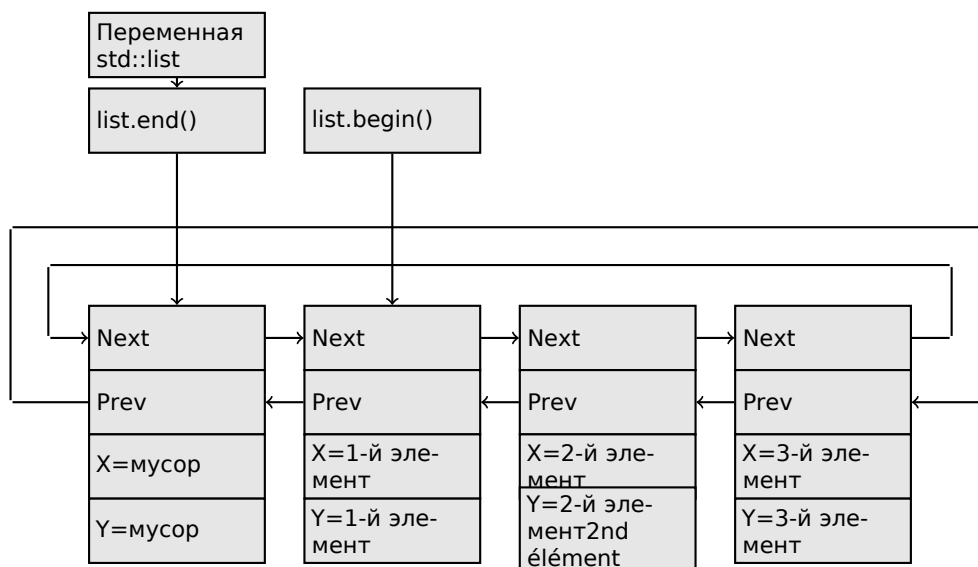
Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
* let's count from the end:
element at .end(): 5 6
3rd element: 5 6
2nd element: 1 2
1st element: 3 4
removing last element...
ptr=0x000349a0 _Next=0x00034988 _Prev=0x0028fe90 x=3 y=4
ptr=0x00034988 _Next=0x0028fe90 _Prev=0x000349a0 x=1 y=2
ptr=0x0028fe90 _Next=0x000349a0 _Prev=0x00034988 x=5 y=6
```

## MSVC

Реализация MSVC (2012) точно такая же, только еще и сохраняет текущий размер списка. Это означает, что метод `.size()` очень быстр ( $O(1)$ ): просто прочитать одно значение из памяти. С другой стороны, переменная хранящая размер должна корректироваться при каждой вставке/удалении.

Реализация MSVC также немного отлична в смысле расстановки элементов:



У GCC его элемент-пустышка в самом конце списка, а у MSVC в самом начале.

Листинг 3.112: Оптимизирующий MSVC 2012 /Fa2.asm /GS- /Ob1

```
_l$ = -16 ; size = 8
_t1$ = -8 ; size = 8
_main PROC
    sub esp, 16
    push ebx
    push esi
    push edi
    push 0
    push 0
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

lea ecx, DWORD PTR _l$[esp+36]
mov DWORD PTR _l$[esp+40], 0
; выделить первый мусорный элемент
call ?_Buynode0@?$_List_alloc@$0A@U?$_List_base_types@Ua@@V?↵
↵ $allocator@Ua@@@std@@std@@std@@QAEPau?↵
↵ $_List_node@Ua@@PAX@2@PAU32@0@Z ;
std::_List_alloc<0,std::_List_base_types<a,std::allocator<a> > >::_Buynode0
mov edi, DWORD PTR __imp__printf
mov ebx, eax
push OFFSET $SG40685 ; '* empty list:'
mov DWORD PTR _l$[esp+32], ebx
call edi ; printf
lea eax, DWORD PTR _l$[esp+32]
push eax
call ?dump_List_val@@YAXPAI@Z ; dump_List_val
mov esi, DWORD PTR [ebx]
add esp, 8
lea eax, DWORD PTR _t1$[esp+28]
push eax
push DWORD PTR [esi+4]
lea ecx, DWORD PTR _l$[esp+36]
push esi
mov DWORD PTR _t1$[esp+40], 1 ; данные для нового узла
mov DWORD PTR _t1$[esp+44], 2 ; данные для нового узла
; allocate new node
call ??$_Buynode@ABUa@@@?$_List_buy@Ua@@V?↵
↵ $allocator@Ua@@@std@@std@@QAEPau?↵
↵ $_List_node@Ua@@PAX@1@PAU21@0ABUa@@@Z ;
std::_List_buy<a,std::allocator<a> >::_Buynode<a const &>
mov DWORD PTR [esi+4], eax
mov ecx, DWORD PTR [eax+4]
mov DWORD PTR _t1$[esp+28], 3 ; данные для нового узла
mov DWORD PTR [ecx], eax
mov esi, DWORD PTR [ebx]
lea eax, DWORD PTR _t1$[esp+28]
push eax
push DWORD PTR [esi+4]
lea ecx, DWORD PTR _l$[esp+36]
push esi
mov DWORD PTR _t1$[esp+44], 4 ; данные для нового узла
; allocate new node
call ??$_Buynode@ABUa@@@?$_List_buy@Ua@@V?↵
↵ $allocator@Ua@@@std@@std@@QAEPau?↵
↵ $_List_node@Ua@@PAX@1@PAU21@0ABUa@@@Z ;
std::_List_buy<a,std::allocator<a> >::_Buynode<a const &>
mov DWORD PTR [esi+4], eax
mov ecx, DWORD PTR [eax+4]
mov DWORD PTR _t1$[esp+28], 5 ; данные для нового узла
mov DWORD PTR [ecx], eax
lea eax, DWORD PTR _t1$[esp+28]
push eax
push DWORD PTR [ebx+4]
lea ecx, DWORD PTR _l$[esp+36]
push ebx

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

mov  DWORD PTR _t1$[esp+44], 6 ; данные для нового узла
; allocate new node
call ??$_Buynode@ABUa@@@?$_List_buy@Ua@@V?
↳ $allocator@Ua@@@std@@@std@@QAEPAU?
↳ $_List_node@Ua@@PAX@1@PAU21@0ABUa@@@Z ;
std::_List_buy<a,std::allocator<a> >::_Buynode<a const &
mov  DWORD PTR [ebx+4], eax
mov  ecx, DWORD PTR [eax+4]
push OFFSET $SG40689 ; '* 3-elements list:'
mov  DWORD PTR _l$[esp+36], 3
mov  DWORD PTR [ecx], eax
call edi ; printf
lea  eax, DWORD PTR _l$[esp+32]
push eax
call ?dump_List_val@@YAXPAI@Z ; dump_List_val
push OFFSET $SG40831 ; 'node at .begin:'
call edi ; printf
push DWORD PTR [ebx] ; взять поле следующего узла, на который указывает
"\\"
call ?dump_List_node@@YAXPAUList_node@@@Z ; dump_List_node
push OFFSET $SG40835 ; 'node at .end:'
call edi ; printf
push ebx ; pointer to the node / variable points to!
call ?dump_List_node@@YAXPAUList_node@@@Z ; dump_List_node
push OFFSET $SG40839 ; '* let's count from the begin:'
call edi ; printf
mov  esi, DWORD PTR [ebx] ; operator++: get ->next pointer
push DWORD PTR [esi+12]
push DWORD PTR [esi+8]
push OFFSET $SG40846 ; '1st element: %d %d'
call edi ; printf
mov  esi, DWORD PTR [esi] ; operator++: get ->next pointer
push DWORD PTR [esi+12]
push DWORD PTR [esi+8]
push OFFSET $SG40848 ; '2nd element: %d %d'
call edi ; printf
mov  esi, DWORD PTR [esi] ; operator++: get ->next pointer
push DWORD PTR [esi+12]
push DWORD PTR [esi+8]
push OFFSET $SG40850 ; '3rd element: %d %d'
call edi ; printf
mov  eax, DWORD PTR [esi] ; operator++: get ->next pointer
add  esp, 64
push DWORD PTR [eax+12]
push DWORD PTR [eax+8]
push OFFSET $SG40852 ; 'element at .end(): %d %d'
call edi ; printf
push OFFSET $SG40853 ; '* let's count from the end:'
call edi ; printf
push DWORD PTR [ebx+12] ; использовать поля x и y того узла, на который
указывает переменная l
push DWORD PTR [ebx+8]
push OFFSET $SG40860 ; 'element at .end(): %d %d'
call edi ; printf

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

mov esi, DWORD PTR [ebx+4] ; operator--: get ->prev pointer
push DWORD PTR [esi+12]
push DWORD PTR [esi+8]
push OFFSET $SG40862 ; '3rd element: %d %d'
call edi ; printf
mov esi, DWORD PTR [esi+4] ; operator--: get ->prev pointer
push DWORD PTR [esi+12]
push DWORD PTR [esi+8]
push OFFSET $SG40864 ; '2nd element: %d %d'
call edi ; printf
mov eax, DWORD PTR [esi+4] ; operator--: get ->prev pointer
push DWORD PTR [eax+12]
push DWORD PTR [eax+8]
push OFFSET $SG40866 ; '1st element: %d %d'
call edi ; printf
add esp, 64
push OFFSET $SG40867 ; 'removing last element...'
call edi ; printf
mov edx, DWORD PTR [ebx+4]
add esp, 4

; prev=next?
; это единственный элемент, мусор?
; если да, не удаляем его!
cmp edx, ebx
je SHORT $LN349@main
mov ecx, DWORD PTR [edx+4]
mov eax, DWORD PTR [edx]
mov DWORD PTR [ecx], eax
mov ecx, DWORD PTR [edx]
mov eax, DWORD PTR [edx+4]
push edx
mov DWORD PTR [ecx+4], eax
call ??3@YAXPAX@Z ; operator delete
add esp, 4
mov DWORD PTR _l$[esp+32], 2
$LN349@main:
lea eax, DWORD PTR _l$[esp+28]
push eax
call ?dump_List_val@@YAXPAI@Z ; dump_List_val
mov eax, DWORD PTR [ebx]
add esp, 4
mov DWORD PTR [ebx], ebx
mov DWORD PTR [ebx+4], ebx
cmp eax, ebx
je SHORT $LN412@main
$LL414@main:
mov esi, DWORD PTR [eax]
push eax
call ??3@YAXPAX@Z ; operator delete
add esp, 4
mov eax, esi
cmp esi, ebx

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

    jne SHORT $LL414@main
$LN412@main:
    push    ebx
    call    ???@YAXPAX@Z ; operator delete
    add     esp, 4
    xor     eax, eax
    pop     edi
    pop     esi
    pop     ebx
    add     esp, 16
    ret     0
_main ENDP

```

В отличие от GCC, код MSVC выделяет элемент-пустышку в самом начале функции при помощи функции «Buynode», она также используется и во время выделения остальных элементов (код GCC выделяет самый первый элемент в локальном стеке).

Листинг 3.113: Весь вывод

```

* empty list:
_Myhead=0x003CC258, _Mysize=0
ptr=0x003CC258 _Next=0x003CC258 _Prev=0x003CC258 x=6226002 y=4522072
* 3-elements list:
_Myhead=0x003CC258, _Mysize=3
ptr=0x003CC258 _Next=0x003CC288 _Prev=0x003CC2A0 x=6226002 y=4522072
ptr=0x003CC288 _Next=0x003CC270 _Prev=0x003CC258 x=3 y=4
ptr=0x003CC270 _Next=0x003CC2A0 _Prev=0x003CC288 x=1 y=2
ptr=0x003CC2A0 _Next=0x003CC258 _Prev=0x003CC270 x=5 y=6
node at .begin:
ptr=0x003CC288 _Next=0x003CC270 _Prev=0x003CC258 x=3 y=4
node at .end:
ptr=0x003CC258 _Next=0x003CC288 _Prev=0x003CC2A0 x=6226002 y=4522072
* let's count from the beginning:
1st element: 3 4
2nd element: 1 2
3rd element: 5 6
element at .end(): 6226002 4522072
* let's count from the end:
element at .end(): 6226002 4522072
3rd element: 5 6
2nd element: 1 2
1st element: 3 4
removing last element...
_Myhead=0x003CC258, _Mysize=2
ptr=0x003CC258 _Next=0x003CC288 _Prev=0x003CC270 x=6226002 y=4522072
ptr=0x003CC288 _Next=0x003CC270 _Prev=0x003CC258 x=3 y=4
ptr=0x003CC270 _Next=0x003CC258 _Prev=0x003CC288 x=1 y=2

```

## C++11 std::forward\_list

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Это то же самое что и `std::list`, но только односвязный список, т.е. имеющий только поле «next» в каждом элементе. Таким образом расход памяти меньше, но возможности идти по списку назад здесь нет.

## **std::vector**

Мы бы назвали `std::vector` «безопасной оболочкой» (wrapper) [PODT](#)<sup>34</sup> массива в Си.

Изнутри он очень похож на `std::string` ([3.19.4](#) (стр. 729)): он имеет указатель на выделенный буфер, указатель на конец массива и указатель на конец выделенного буфера.

Элементы массива просто лежат в памяти впритык друг к другу, так же, как и в обычном массиве ([1.26](#) (стр. 338)). В C++11 появился метод `.data()` возвращающий указатель на этот буфер, это похоже на `.c_str()` в `std::string`.

Выделенный буфер в [куче](#) может быть больше чем сам массив.

Реализации MSVC и GCC почти одинаковые, отличаются только имена полей в структуре <sup>35</sup>, так что здесь один исходник работающий для обоих компиляторов. И снова здесь Си-подобный код для вывода структуры `std::vector`:

```
#include <stdio.h>
#include <vector>
#include <algorithm>
#include <functional>

struct vector_of_ints
{
    // MSVC names:
    int *Myfirst;
    int *Mylast;
    int *Myend;

    // структура в GCC такая же, а имена там:
    _M_start, _M_finish, _M_end_of_storage
};

void dump(struct vector_of_ints *in)
{
    printf ("_Myfirst=%p, _Mylast=%p, _Myend=%p\n", in->Myfirst, in->Mylast,
    ↵ , in->Myend);
    size_t size=(in->Mylast-in->Myfirst);
    size_t capacity=(in->Myend-in->Myfirst);
    printf ("size=%d, capacity=%d\n", size, capacity);
    for (size_t i=0; i<size; i++)
        printf ("element %d: %d\n", i, in->Myfirst[i]);
};

int main()
```

<sup>34</sup>(Си++) Plain Old Data Type

<sup>35</sup>внутренности GCC: <http://gcc.gnu.org/onlinedocs/libstdc++/libstdc++-html-USERS-4.4/a01371.html>

```

{
    std::vector<int> c;
    dump ((struct vector_of_ints*)(void*)&c);
    c.push_back(1);
    dump ((struct vector_of_ints*)(void*)&c);
    c.push_back(2);
    dump ((struct vector_of_ints*)(void*)&c);
    c.push_back(3);
    dump ((struct vector_of_ints*)(void*)&c);
    c.push_back(4);
    dump ((struct vector_of_ints*)(void*)&c);
    c.reserve (6);
    dump ((struct vector_of_ints*)(void*)&c);
    c.push_back(5);
    dump ((struct vector_of_ints*)(void*)&c);
    c.push_back(6);
    dump ((struct vector_of_ints*)(void*)&c);
    printf ("%d\n", c.at(5)); // с проверкой границ
    printf ("%d\n", c[8]); // operator[], без проверки границ
};

```

Примерный вывод программы скомпилированной в MSVC:

```

_Myfirst=00000000, _Mylast=00000000, _Myend=00000000
size=0, capacity=0
_Myfirst=0051CF48, _Mylast=0051CF4C, _Myend=0051CF4C
size=1, capacity=1
element 0: 1
_Myfirst=0051CF58, _Mylast=0051CF60, _Myend=0051CF60
size=2, capacity=2
element 0: 1
element 1: 2
_Myfirst=0051C278, _Mylast=0051C284, _Myend=0051C284
size=3, capacity=3
element 0: 1
element 1: 2
element 2: 3
_Myfirst=0051C290, _Mylast=0051C2A0, _Myend=0051C2A0
size=4, capacity=4
element 0: 1
element 1: 2
element 2: 3
element 3: 4
_Myfirst=0051B180, _Mylast=0051B190, _Myend=0051B198
size=4, capacity=6
element 0: 1
element 1: 2
element 2: 3
element 3: 4
_Myfirst=0051B180, _Mylast=0051B194, _Myend=0051B198
size=5, capacity=6
element 0: 1
element 1: 2
element 2: 3

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

element 3: 4
element 4: 5
_Myfirst=0051B180, _Mylast=0051B198, _Myend=0051B198
size=6, capacity=6
element 0: 1
element 1: 2
element 2: 3
element 3: 4
element 4: 5
element 5: 6
6
6619158

```

Как можно заметить, выделенного буфера в самом начале функции `main()` пока нет. После первого вызова `push_back()` буфер выделяется. И далее, после каждого вызова `push_back()` и длина массива и вместимость буфера (*capacity*) увеличиваются. Но адрес буфера также меняется, потому что вызов функции `push_back()` перевыделяет буфер в *куче* каждый раз. Это дорогая операция, вот почему очень важно предсказать размер будущего массива и зарезервировать место для него при помощи метода `.reserve()`. Самое последнее число — это мусор: там нет элементов массива в этом месте, вот откуда это случайное число. Это иллюстрация того факта что метод `operator[]` в `std::vector` не проверяет индекс на правильность. Более медленный метод `.at()` с другой стороны, проверяет, и подкидывает исключение `std::out_of_range` в случае ошибки.

Давайте посмотрим код:

Листинг 3.114: MSVC 2012 /GS- /Ob1

```

$SG52650 DB '%d', 0aH, 00H
$SG52651 DB '%d', 0aH, 00H

_this$ = -4 ; size = 4
_Pos$ = 8 ; size = 4
?at?$vector@HV?$allocator@H@std@@@std@@QAEAAHI@Z PROC ;
    std::vector<int,std::allocator<int> >::at, COMDAT
; _this$ = ecx
    push ebp
    mov ebp, esp
    push ecx
    mov DWORD PTR _this$[ebp], ecx
    mov eax, DWORD PTR _this$[ebp]
    mov ecx, DWORD PTR _this$[ebp]
    mov edx, DWORD PTR [eax+4]
    sub edx, DWORD PTR [ecx]
    sar edx, 2
    cmp edx, DWORD PTR __Pos$[ebp]
    ja SHORT $LN1@at
    push OFFSET ??_C@_0BM@NMJKDPP0@invalid?5vector?$DMT?$D0?5subscript?$AA@
    call DWORD PTR __imp_?_Xout_of_range@std@@YAXPBD@Z
$LN1@at:
    mov eax, DWORD PTR _this$[ebp]
    mov ecx, DWORD PTR [eax]

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        mov     edx, DWORD PTR __Pos$[ebp]
        lea     eax, DWORD PTR [ecx+edx*4]
$LN3@at:
        mov     esp, ebp
        pop     ebp
        ret     4
?at@?$vector@HV?$allocator@H@std@@std@@QAEAAHI@Z ENDP ;
        std::vector<int,std::allocator<int> >::at

_c$ = -36 ; size = 12
$T1 = -24 ; size = 4
$T2 = -20 ; size = 4
$T3 = -16 ; size = 4
$T4 = -12 ; size = 4
$T5 = -8 ; size = 4
$T6 = -4 ; size = 4
_main PROC
        push    ebp
        mov     ebp, esp
        sub     esp, 36
        mov     DWORD PTR _c$[ebp], 0 ; Myfirst
        mov     DWORD PTR _c$[ebp+4], 0 ; Mylast
        mov     DWORD PTR _c$[ebp+8], 0 ; Myend
        lea     eax, DWORD PTR _c$[ebp]
        push    eax
        call    ?dump@@YAXPAUvector_of_ints@@@Z ; dump
        add     esp, 4
        mov     DWORD PTR $T6[ebp], 1
        lea     ecx, DWORD PTR $T6[ebp]
        push    ecx
        lea     ecx, DWORD PTR _c$[ebp]
        call    ?push_back@?$vector@HV?$allocator@H@std@@std@@QAEX$$QAH@Z ;
std::vector<int,std::allocator<int> >::push_back
        lea     edx, DWORD PTR _c$[ebp]
        push    edx
        call    ?dump@@YAXPAUvector_of_ints@@@Z ; dump
        add     esp, 4
        mov     DWORD PTR $T5[ebp], 2
        lea     eax, DWORD PTR $T5[ebp]
        push    eax
        lea     ecx, DWORD PTR _c$[ebp]
        call    ?push_back@?$vector@HV?$allocator@H@std@@std@@QAEX$$QAH@Z ;
std::vector<int,std::allocator<int> >::push_back
        lea     ecx, DWORD PTR _c$[ebp]
        push    ecx
        call    ?dump@@YAXPAUvector_of_ints@@@Z ; dump
        add     esp, 4
        mov     DWORD PTR $T4[ebp], 3
        lea     edx, DWORD PTR $T4[ebp]
        push    edx
        lea     ecx, DWORD PTR _c$[ebp]
        call    ?push_back@?$vector@HV?$allocator@H@std@@std@@QAEX$$QAH@Z ;
std::vector<int,std::allocator<int> >::push_back
        lea     eax, DWORD PTR _c$[ebp]

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

push eax
call ?dump@@YAXPAUvector_of_ints@@@Z ; dump
add esp, 4
mov DWORD PTR $T3[ebp], 4
lea ecx, DWORD PTR $T3[ebp]
push ecx
lea ecx, DWORD PTR _c$[ebp]
call ?push_back@?$vector@HV?$allocator@H@std@@std@@QAEX$$QAH@Z ;
std::vector<int,std::allocator<int> >::push_back
lea edx, DWORD PTR _c$[ebp]
push edx
call ?dump@@YAXPAUvector_of_ints@@@Z ; dump
add esp, 4
push 6
lea ecx, DWORD PTR _c$[ebp]
call ?reserve@?$vector@HV?$allocator@H@std@@std@@QAEXI@Z ;
std::vector<int,std::allocator<int> >::reserve
lea eax, DWORD PTR _c$[ebp]
push eax
call ?dump@@YAXPAUvector_of_ints@@@Z ; dump
add esp, 4
mov DWORD PTR $T2[ebp], 5
lea ecx, DWORD PTR $T2[ebp]
push ecx
lea ecx, DWORD PTR _c$[ebp]
call ?push_back@?$vector@HV?$allocator@H@std@@std@@QAEX$$QAH@Z ;
std::vector<int,std::allocator<int> >::push_back
lea edx, DWORD PTR _c$[ebp]
push edx
call ?dump@@YAXPAUvector_of_ints@@@Z ; dump
add esp, 4
mov DWORD PTR $T1[ebp], 6
lea eax, DWORD PTR $T1[ebp]
push eax
lea ecx, DWORD PTR _c$[ebp]
call ?push_back@?$vector@HV?$allocator@H@std@@std@@QAEX$$QAH@Z ;
std::vector<int,std::allocator<int> >::push_back
lea ecx, DWORD PTR _c$[ebp]
push ecx
call ?dump@@YAXPAUvector_of_ints@@@Z ; dump
add esp, 4
push 5
lea ecx, DWORD PTR _c$[ebp]
call ?at@?$vector@HV?$allocator@H@std@@std@@QAEAAHI@Z ;
std::vector<int,std::allocator<int> >::at
mov edx, DWORD PTR [eax]
push edx
push OFFSET $SG52650 ; '%d'
call DWORD PTR __imp__printf
add esp, 8
mov eax, 8
shl eax, 2
mov ecx, DWORD PTR _c$[ebp]
mov edx, DWORD PTR [ecx+eax]

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

push edx
push OFFSET $SG52651 ; '%d'
call DWORD PTR __imp__printf
add esp, 8
lea ecx, DWORD PTR _c$[ebp]
call ?_Tidy@?$vector@HV?$allocator@H@std@@@std@@IAEXXZ ;
std::vector<int,std::allocator<int> >::_Tidy
xor eax, eax
mov esp, ebp
pop ebp
ret 0
_main ENDP

```

Мы видим, как метод `.at()` проверяет границы и подкидывает исключение в случае ошибки. Число, которое выводит последний вызов `printf()` берется из памяти, без всяких проверок.

Читатель может спросить, почему бы не использовать переменные «size» и «capacity», как это сделано в `std::string`. Должно быть, это для более быстрой проверки границ.

Код генерируемый GCC почти такой же, в целом, но метод `.at()` вставлен прямо в код:

Листинг 3.115: GCC 4.8.1 -fno-inline-small-functions -O1

```

main proc near
push ebp
mov ebp, esp
push edi
push esi
push ebx
and esp, 0FFFFFFF0h
sub esp, 20h
mov dword ptr [esp+14h], 0
mov dword ptr [esp+18h], 0
mov dword ptr [esp+1Ch], 0
lea eax, [esp+14h]
mov [esp], eax
call _Z4dumpP14vector_of_ints ; dump(vector_of_ints *)
mov dword ptr [esp+10h], 1
lea eax, [esp+10h]
mov [esp+4], eax
lea eax, [esp+14h]
mov [esp], eax
call _ZNSt6vectorIiSaIiEE9push_backERKi ;
std::vector<int,std::allocator<int>>::push_back(int const&)
lea eax, [esp+14h]
mov [esp], eax
call _Z4dumpP14vector_of_ints ; dump(vector_of_ints *)
mov dword ptr [esp+10h], 2
lea eax, [esp+10h]
mov [esp+4], eax
lea eax, [esp+14h]
mov [esp], eax

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    call _ZNSt6vectorIiSaIiEE9push_backERKi ;
std::vector<int,std::allocator<int>>::push_back(int  const&)
    lea  eax, [esp+14h]
    mov  [esp], eax
    call _Z4dumpP14vector_of_ints ; dump(vector_of_ints *)
    mov  dword ptr [esp+10h], 3
    lea  eax, [esp+10h]
    mov  [esp+4], eax
    lea  eax, [esp+14h]
    mov  [esp], eax
    call _ZNSt6vectorIiSaIiEE9push_backERKi ;
std::vector<int,std::allocator<int>>::push_back(int  const&)
    lea  eax, [esp+14h]
    mov  [esp], eax
    call _Z4dumpP14vector_of_ints ; dump(vector_of_ints *)
    mov  dword ptr [esp+10h], 4
    lea  eax, [esp+10h]
    mov  [esp+4], eax
    lea  eax, [esp+14h]
    mov  [esp], eax
    call _ZNSt6vectorIiSaIiEE9push_backERKi ;
std::vector<int,std::allocator<int>>::push_back(int  const&)
    lea  eax, [esp+14h]
    mov  [esp], eax
    call _Z4dumpP14vector_of_ints ; dump(vector_of_ints *)
    mov  ebx, [esp+14h]
    mov  eax, [esp+1Ch]
    sub  eax, ebx
    cmp  eax, 17h
    ja   short loc_80001CF
    mov  edi, [esp+18h]
    sub  edi, ebx
    sar  edi, 2
    mov  dword ptr [esp], 18h
    call _Znwj          ; operator new(uint)
    mov  esi, eax
    test edi, edi
    jz   short loc_80001AD
    lea  eax, ds:0[edi*4]
    mov  [esp+8], eax    ; n
    mov  [esp+4], ebx    ; src
    mov  [esp], esi     ; dest
    call memmove

loc_80001AD: ; CODE XREF: main+F8
    mov  eax, [esp+14h]
    test eax, eax
    jz   short loc_80001BD
    mov  [esp], eax     ; void *
    call _ZdlPv        ; operator delete(void *)

loc_80001BD: ; CODE XREF: main+117
    mov  [esp+14h], esi
    lea  eax, [esi+edi*4]

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!



```

    mov [esp+18h], eax
    add esi, 18h
    mov [esp+1Ch], esi

loc_80001CF: ; CODE XREF: main+DD
    lea eax, [esp+14h]
    mov [esp], eax
    call _Z4dumpP14vector_of_ints ; dump(vector_of_ints *)
    mov dword ptr [esp+10h], 5
    lea eax, [esp+10h]
    mov [esp+4], eax
    lea eax, [esp+14h]
    mov [esp], eax
    call _ZNSt6vectorIiSaIiEE9push_backERKi ;
std::vector<int,std::allocator<int>>::push_back(int const&)
    lea eax, [esp+14h]
    mov [esp], eax
    call _Z4dumpP14vector_of_ints ; dump(vector_of_ints *)
    mov dword ptr [esp+10h], 6
    lea eax, [esp+10h]
    mov [esp+4], eax
    lea eax, [esp+14h]
    mov [esp], eax
    call _ZNSt6vectorIiSaIiEE9push_backERKi ;
std::vector<int,std::allocator<int>>::push_back(int const&)
    lea eax, [esp+14h]
    mov [esp], eax
    call _Z4dumpP14vector_of_ints ; dump(vector_of_ints *)
    mov eax, [esp+14h]
    mov edx, [esp+18h]
    sub edx, eax
    cmp edx, 17h
    ja short loc_8000246
    mov dword ptr [esp], offset aVector_m_range ; "vector::_M_range_check"
    call _ZSt20__throw_out_of_rangePKc ;
std::__throw_out_of_range(char const*)

loc_8000246: ; CODE XREF: main+19C
    mov eax, [eax+14h]
    mov [esp+8], eax
    mov dword ptr [esp+4], offset aD ; "%d\n"
    mov dword ptr [esp], 1
    call __printf_chk
    mov eax, [esp+14h]
    mov eax, [eax+20h]
    mov [esp+8], eax
    mov dword ptr [esp+4], offset aD ; "%d\n"
    mov dword ptr [esp], 1
    call __printf_chk
    mov eax, [esp+14h]
    test eax, eax
    jz short loc_80002AC
    mov [esp], eax ; void *
    call _ZdlPv ; operator delete(void *)

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    jmp short loc_80002AC

    mov ebx, eax
    mov edx, [esp+14h]
    test edx, edx
    jz short loc_80002A4
    mov [esp], edx      ; void *
    call _ZdlPv         ; operator delete(void *)

loc_80002A4: ; CODE XREF: main+1FE
    mov [esp], ebx
    call _Unwind_Resume

loc_80002AC: ; CODE XREF: main+1EA
             ; main+1F4
    mov eax, 0
    lea esp, [ebp-0Ch]
    pop ebx
    pop esi
    pop edi
    pop ebp

locret_80002B8: ; DATA XREF: .eh_frame:08000510
               ; .eh_frame:080005BC
    retn
main endp

```

Метод `.reserve()` точно так же вставлен прямо в код `main()`. Он вызывает `new()` если буфер слишком мал для нового массива, вызывает `memmove()` для копирования содержимого буфера, и вызывает `delete()` для освобождения старого буфера.

Посмотрим, что выводит программа будучи скомпилированная GCC:

```

_Myfirst=0x(nil), _Mylast=0x(nil), _Myend=0x(nil)
size=0, capacity=0
_Myfirst=0x8257008, _Mylast=0x825700c, _Myend=0x825700c
size=1, capacity=1
element 0: 1
_Myfirst=0x8257018, _Mylast=0x8257020, _Myend=0x8257020
size=2, capacity=2
element 0: 1
element 1: 2
_Myfirst=0x8257028, _Mylast=0x8257034, _Myend=0x8257038
size=3, capacity=4
element 0: 1
element 1: 2
element 2: 3
_Myfirst=0x8257028, _Mylast=0x8257038, _Myend=0x8257038
size=4, capacity=4
element 0: 1
element 1: 2
element 2: 3

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

element 3: 4
_Myfirst=0x8257040, _Mylast=0x8257050, _Myend=0x8257058
size=4, capacity=6
element 0: 1
element 1: 2
element 2: 3
element 3: 4
_Myfirst=0x8257040, _Mylast=0x8257054, _Myend=0x8257058
size=5, capacity=6
element 0: 1
element 1: 2
element 2: 3
element 3: 4
element 4: 5
_Myfirst=0x8257040, _Mylast=0x8257058, _Myend=0x8257058
size=6, capacity=6
element 0: 1
element 1: 2
element 2: 3
element 3: 4
element 4: 5
element 5: 6
6
0

```

Мы можем заметить, что буфер растёт иначе чем в MSVC.

При помощи простых экспериментов становится ясно, что в реализации MSVC буфер увеличивается на ~50% каждый раз, когда он должен был увеличен, а у GCC он увеличивается на 100% каждый раз, т.е. удваивается.

### **std::map и std::set**

Двоичное дерево—это ещё одна фундаментальная структура данных. Как следует из названия, это дерево, но у каждого узла максимум 2 связи с другими узлами. Каждый узел имеет ключ и/или значение: в `std::set` у каждого узла есть ключ, в `std::map` у каждого узла есть и ключ и значение.

Обычно, именно при помощи двоичных деревьев реализуются «словари» пар ключ-значения (АКА «ассоциативные массивы»).

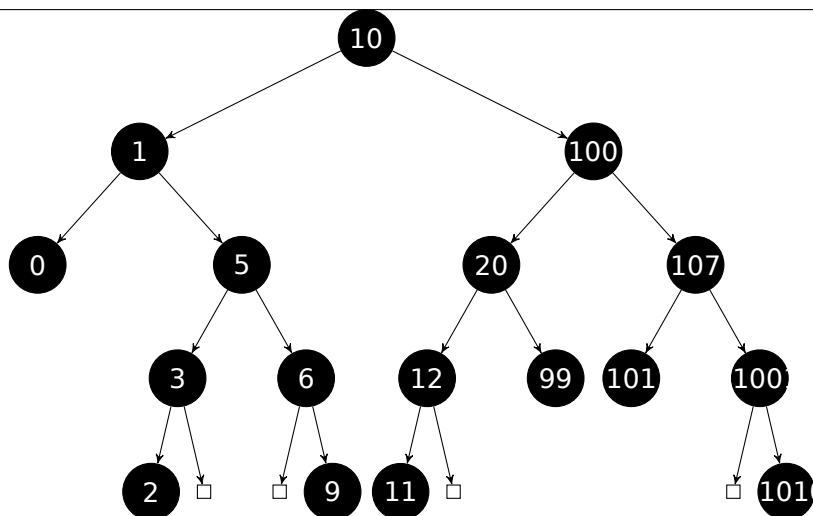
Двоичные деревья имеют по крайней мере три важных свойства:

- Все ключи всегда хранятся в отсортированном виде.
- Могут храниться ключи любых типов. Алгоритмы для работы с двоичными деревьями не зависят от типа ключа, для работы им нужна только функция для сравнения ключей.
- Поиск заданного ключа относительно быстрый по сравнению со списками или массивами.

Очень простой пример: давайте сохраним вот эти числа в двоичном дереве: 0, 1, 2, 3, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 20, 99, 100, 101, 107, 1001, 1010.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



Все ключи меньше чем значение ключа узла, сохраняются по левой стороне. Все ключи больше чем значение ключа узла, сохраняются по правой стороне.

Таким образом, алгоритм для поиска нужного ключа прост: если искомое значение меньше чем значение текущего узла: двигаемся влево, если больше: двигаемся вправо, останавливаемся если они равны. Таким образом, алгоритм может искать числа, текстовые строки, итд, пользуясь только функцией сравнения ключей.

Все ключи имеют уникальные значения.

Учитывая это, нужно  $\approx \log_2 n$  шагов для поиска ключа в сбалансированном дереве, содержащем  $n$  ключей. Это  $\approx 10$  шагов для  $\approx 1000$  ключей, или  $\approx 13$  шагов для  $\approx 10000$  ключей. Неплохо, но для этого дерево всегда должно быть сбалансировано: т.е. ключи должны быть равномерно распределены на всех ярусах. Операции вставки и удаления проводят дополнительную работу по обслуживанию дерева и сохранения его в сбалансированном состоянии.

Известно несколько популярных алгоритмов балансировки, включая AVL-деревья и красно-черные деревья. Последний дополняет узел значением «цвета» для упрощения балансировки, таким образом каждый узел может быть «красным» или «черным».

Реализации `std::map` и `std::set` обоих GCC и MSVC используют красно-черные деревья.

`std::set` содержит только ключи. `std::map` это «расширенная» версия `set`: здесь имеется еще и значение (`value`) на каждом узле.

## MSVC

```
#include <map>
#include <set>
#include <string>
#include <iostream>
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!



```

else
    printf ("%d [%s]\n", n->first, n->second);
if (n->Left->Isnll==0)
{
    printf ("%.*sL-----", tabs, AL0T_OF_TABS);
    dump_as_tree (tabs+1, n->Left, is_set);
};
if (n->Right->Isnll==0)
{
    printf ("%.*sR-----", tabs, AL0T_OF_TABS);
    dump_as_tree (tabs+1, n->Right, is_set);
};
};

void dump_map_and_set(struct tree_struct *m, bool is_set)
{
    printf ("ptr=0x%p, Myhead=0x%p, Mysize=%d\n", m, m->Myhead, m->Mysize);
    dump_tree_node (m->Myhead, is_set, true);
    printf ("As a tree:\n");
    printf ("root----");
    dump_as_tree (1, m->Myhead->Parent, is_set);
};

int main()
{
    // map

    std::map<int, const char*> m;

    m[10]="ten";
    m[20]="twenty";
    m[3]="three";
    m[101]="one hundred one";
    m[100]="one hundred";
    m[12]="twelve";
    m[107]="one hundred seven";
    m[0]="zero";
    m[1]="one";
    m[6]="six";
    m[99]="ninety-nine";
    m[5]="five";
    m[11]="eleven";
    m[1001]="one thousand one";
    m[1010]="one thousand ten";
    m[2]="two";
    m[9]="nine";
    printf ("dumping m as map:\n");
    dump_map_and_set ((struct tree_struct *) (void*)&m, false);

    std::map<int, const char*>::iterator itl=m.begin();
    printf ("m.begin():\n");
    dump_tree_node ((struct tree_node *) (void*)&itl, false, false);
    itl=m.end();
}

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

printf ("m.end():\n");
dump_tree_node ((struct tree_node *)*(void*)&it1, false, false);

// set

std::set<int> s;
s.insert(123);
s.insert(456);
s.insert(11);
s.insert(12);
s.insert(100);
s.insert(1001);
printf ("dumping s as set:\n");
dump_map_and_set ((struct tree_struct *)*(void*)&s, true);
std::set<int>::iterator it2=s.begin();
printf ("s.begin():\n");
dump_tree_node ((struct tree_node *)*(void*)&it2, true, false);
it2=s.end();
printf ("s.end():\n");
dump_tree_node ((struct tree_node *)*(void*)&it2, true, false);
};

```

### Листинг 3.116: MSVC 2012

```

dumping m as map:
ptr=0x0020FE04, Myhead=0x005BB3A0, Mysize=17
ptr=0x005BB3A0 Left=0x005BB4A0 Parent=0x005BB3C0 Right=0x005BB580 Color=1 ↗
  ↳ Isn1l=1
ptr=0x005BB3C0 Left=0x005BB4C0 Parent=0x005BB3A0 Right=0x005BB440 Color=1 ↗
  ↳ Isn1l=0
first=10 second=[ten]
ptr=0x005BB4C0 Left=0x005BB4A0 Parent=0x005BB3C0 Right=0x005BB520 Color=1 ↗
  ↳ Isn1l=0
first=1 second=[one]
ptr=0x005BB4A0 Left=0x005BB3A0 Parent=0x005BB4C0 Right=0x005BB3A0 Color=1 ↗
  ↳ Isn1l=0
first=0 second=[zero]
ptr=0x005BB520 Left=0x005BB400 Parent=0x005BB4C0 Right=0x005BB4E0 Color=0 ↗
  ↳ Isn1l=0
first=5 second=[five]
ptr=0x005BB400 Left=0x005BB5A0 Parent=0x005BB520 Right=0x005BB3A0 Color=1 ↗
  ↳ Isn1l=0
first=3 second=[three]
ptr=0x005BB5A0 Left=0x005BB3A0 Parent=0x005BB400 Right=0x005BB3A0 Color=0 ↗
  ↳ Isn1l=0
first=2 second=[two]
ptr=0x005BB4E0 Left=0x005BB3A0 Parent=0x005BB520 Right=0x005BB5C0 Color=1 ↗
  ↳ Isn1l=0
first=6 second=[six]
ptr=0x005BB5C0 Left=0x005BB3A0 Parent=0x005BB4E0 Right=0x005BB3A0 Color=0 ↗
  ↳ Isn1l=0
first=9 second=[nine]
ptr=0x005BB440 Left=0x005BB3E0 Parent=0x005BB3C0 Right=0x005BB480 Color=1 ↗
  ↳ Isn1l=0

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

first=100 second=[one hundred]
ptr=0x005BB3E0 Left=0x005BB460 Parent=0x005BB440 Right=0x005BB500 Color=0 ↗
  ↳ Isn1l=0
first=20 second=[twenty]
ptr=0x005BB460 Left=0x005BB540 Parent=0x005BB3E0 Right=0x005BB3A0 Color=1 ↗
  ↳ Isn1l=0
first=12 second=[twelve]
ptr=0x005BB540 Left=0x005BB3A0 Parent=0x005BB460 Right=0x005BB3A0 Color=0 ↗
  ↳ Isn1l=0
first=11 second=[eleven]
ptr=0x005BB500 Left=0x005BB3A0 Parent=0x005BB3E0 Right=0x005BB3A0 Color=1 ↗
  ↳ Isn1l=0
first=99 second=[ninety-nine]
ptr=0x005BB480 Left=0x005BB420 Parent=0x005BB440 Right=0x005BB560 Color=0 ↗
  ↳ Isn1l=0
first=107 second=[one hundred seven]
ptr=0x005BB420 Left=0x005BB3A0 Parent=0x005BB480 Right=0x005BB3A0 Color=1 ↗
  ↳ Isn1l=0
first=101 second=[one hundred one]
ptr=0x005BB560 Left=0x005BB3A0 Parent=0x005BB480 Right=0x005BB580 Color=1 ↗
  ↳ Isn1l=0
first=1001 second=[one thousand one]
ptr=0x005BB580 Left=0x005BB3A0 Parent=0x005BB560 Right=0x005BB3A0 Color=0 ↗
  ↳ Isn1l=0
first=1010 second=[one thousand ten]
As a tree:
root----10 [ten]
  L-----1 [one]
    L-----0 [zero]
    R-----5 [five]
      L-----3 [three]
        L-----2 [two]
        R-----6 [six]
          R-----9 [nine]
  R-----100 [one hundred]
    L-----20 [twenty]
      L-----12 [twelve]
        L-----11 [eleven]
        R-----99 [ninety-nine]
      R-----107 [one hundred seven]
        L-----101 [one hundred one]
        R-----1001 [one thousand one]
          R-----1010 [one thousand ten]

m.begin():
ptr=0x005BB4A0 Left=0x005BB3A0 Parent=0x005BB4C0 Right=0x005BB3A0 Color=1 ↗
  ↳ Isn1l=0
first=0 second=[zero]
m.end():
ptr=0x005BB3A0 Left=0x005BB4A0 Parent=0x005BB3C0 Right=0x005BB580 Color=1 ↗
  ↳ Isn1l=1

dumping s as set:
ptr=0x0020FDFC, Myhead=0x005BB5E0, Mysize=6

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

ptr=0x005BB5E0 Left=0x005BB640 Parent=0x005BB600 Right=0x005BB6A0 Color=1 ↗
  ↳ Isn1l=1
ptr=0x005BB600 Left=0x005BB660 Parent=0x005BB5E0 Right=0x005BB620 Color=1 ↗
  ↳ Isn1l=0
first=123
ptr=0x005BB660 Left=0x005BB640 Parent=0x005BB600 Right=0x005BB680 Color=1 ↗
  ↳ Isn1l=0
first=12
ptr=0x005BB640 Left=0x005BB5E0 Parent=0x005BB660 Right=0x005BB5E0 Color=0 ↗
  ↳ Isn1l=0
first=11
ptr=0x005BB680 Left=0x005BB5E0 Parent=0x005BB660 Right=0x005BB5E0 Color=0 ↗
  ↳ Isn1l=0
first=100
ptr=0x005BB620 Left=0x005BB5E0 Parent=0x005BB600 Right=0x005BB6A0 Color=1 ↗
  ↳ Isn1l=0
first=456
ptr=0x005BB6A0 Left=0x005BB5E0 Parent=0x005BB620 Right=0x005BB5E0 Color=0 ↗
  ↳ Isn1l=0
first=1001
As a tree:
root----123
      L-----12
            L-----11
            R-----100
      R-----456
            R-----1001
s.begin():
ptr=0x005BB640 Left=0x005BB5E0 Parent=0x005BB660 Right=0x005BB5E0 Color=0 ↗
  ↳ Isn1l=0
first=11
s.end():
ptr=0x005BB5E0 Left=0x005BB640 Parent=0x005BB600 Right=0x005BB6A0 Color=1 ↗
  ↳ Isn1l=1

```

Структура не запакована, так что оба значения типа *char* занимают по 4 байта.

В `std::map`, `first` и `second` могут быть представлены как одно значение типа `std::pair`. `std::set` имеет только одно значение в этом месте структуры.

Текущий размер дерева всегда присутствует, как и в случае реализации `std::list` в MSVC (3.19.4 (стр. 746)).

Как и в случае с `std::list`, итераторы это просто указатели на узлы. Итератор `.begin()` указывает на минимальный ключ. Этот указатель нигде не сохранен (как в списках), минимальный ключ дерева нужно находить каждый раз. `operator--` и `operator++` перемещают указатель не текущий узел на узел-предшественник или узел-преемник, т.е. узлы содержащие предыдущий и следующий ключ. Алгоритмы для всех этих операций описаны в [Cormen, Thomas H. and Leiserson, Charles E. and Rivest, Ronald L. and Stein, Clifford, *Introduction to Algorithms, Third Edition*, (2009)].

Итератор `.end()` указывает на узел-пустышку, он имеет 1 в `Isn1l`, что означает, что у узла нет ключа и/или значения.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Так что его можно рассматривать как «landing zone» в HDD<sup>36</sup>. Этот узел часто называется *sentinel* [см. N. Wirth, *Algorithms and Data Structures*, 1985]<sup>37</sup>.

Поле «parent» узла-пустышки указывает на корневой узел, который служит как вершина дерева, и уже содержит информацию.

## GCC

```
#include <stdio.h>
#include <map>
#include <set>
#include <string>
#include <iostream>

struct map_pair
{
    int key;
    const char *value;
};

struct tree_node
{
    int M_color; // 0 - Red, 1 - Black
    struct tree_node *M_parent;
    struct tree_node *M_left;
    struct tree_node *M_right;
};

struct tree_struct
{
    int M_key_compare;
    struct tree_node M_header;
    size_t M_node_count;
};

void dump_tree_node (struct tree_node *n, bool is_set, bool traverse, bool ↵
    ↵ dump_keys_and_values)
{
    printf ("ptr=0x%p M_left=0x%p M_parent=0x%p M_right=0x%p M_color=%d\n",
           n, n->M_left, n->M_parent, n->M_right, n->M_color);

    void *point_after_struct=((char*)n)+sizeof(struct tree_node);

    if (dump_keys_and_values)
    {
        if (is_set)
            printf ("key=%d\n", *(int*)point_after_struct);
        else
        {
            struct map_pair *p=(struct map_pair *)point_after_struct;
```

<sup>36</sup>Hard Disk Drive

<sup>37</sup><http://www.ethoberon.ethz.ch/WirthPubl/AD.pdf>



```

// map

std::map<int, const char*> m;

m[10]="ten";
m[20]="twenty";
m[3]="three";
m[101]="one hundred one";
m[100]="one hundred";
m[12]="twelve";
m[107]="one hundred seven";
m[0]="zero";
m[1]="one";
m[6]="six";
m[99]="ninety-nine";
m[5]="five";
m[11]="eleven";
m[1001]="one thousand one";
m[1010]="one thousand ten";
m[2]="two";
m[9]="nine";

printf ("dumping m as map:\n");
dump_map_and_set ((struct tree_struct *) (void*)&m, false);

std::map<int, const char*>::iterator it1=m.begin();
printf ("m.begin():\n");
dump_tree_node ((struct tree_node *) (void*)&it1, false, false, true);
it1=m.end();
printf ("m.end():\n");
dump_tree_node ((struct tree_node *) (void*)&it1, false, false, false)↵
↵ ;

// set

std::set<int> s;
s.insert(123);
s.insert(456);
s.insert(11);
s.insert(12);
s.insert(100);
s.insert(1001);
printf ("dumping s as set:\n");
dump_map_and_set ((struct tree_struct *) (void*)&s, true);
std::set<int>::iterator it2=s.begin();
printf ("s.begin():\n");
dump_tree_node ((struct tree_node *) (void*)&it2, true, false, true);
it2=s.end();
printf ("s.end():\n");
dump_tree_node ((struct tree_node *) (void*)&it2, true, false, false);
};

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

## Листинг 3.117: GCC 4.8.1

```

dumping m as map:
ptr=0x0028FE3C, M_key_compare=0x402b70, M_header=0x0028FE40, M_node_count ↗
  ↳ =17
ptr=0x007A4988 M_left=0x007A4C00 M_parent=0x0028FE40 M_right=0x007A4B80 ↗
  ↳ M_color=1
key=10 value=[ten]
ptr=0x007A4C00 M_left=0x007A4BE0 M_parent=0x007A4988 M_right=0x007A4C60 ↗
  ↳ M_color=1
key=1 value=[one]
ptr=0x007A4BE0 M_left=0x00000000 M_parent=0x007A4C00 M_right=0x00000000 ↗
  ↳ M_color=1
key=0 value=[zero]
ptr=0x007A4C60 M_left=0x007A4B40 M_parent=0x007A4C00 M_right=0x007A4C20 ↗
  ↳ M_color=0
key=5 value=[five]
ptr=0x007A4B40 M_left=0x007A4CE0 M_parent=0x007A4C60 M_right=0x00000000 ↗
  ↳ M_color=1
key=3 value=[three]
ptr=0x007A4CE0 M_left=0x00000000 M_parent=0x007A4B40 M_right=0x00000000 ↗
  ↳ M_color=0
key=2 value=[two]
ptr=0x007A4C20 M_left=0x00000000 M_parent=0x007A4C60 M_right=0x007A4D00 ↗
  ↳ M_color=1
key=6 value=[six]
ptr=0x007A4D00 M_left=0x00000000 M_parent=0x007A4C20 M_right=0x00000000 ↗
  ↳ M_color=0
key=9 value=[nine]
ptr=0x007A4B80 M_left=0x007A49A8 M_parent=0x007A4988 M_right=0x007A4BC0 ↗
  ↳ M_color=1
key=100 value=[one hundred]
ptr=0x007A49A8 M_left=0x007A4BA0 M_parent=0x007A4B80 M_right=0x007A4C40 ↗
  ↳ M_color=0
key=20 value=[twenty]
ptr=0x007A4BA0 M_left=0x007A4C80 M_parent=0x007A49A8 M_right=0x00000000 ↗
  ↳ M_color=1
key=12 value=[twelve]
ptr=0x007A4C80 M_left=0x00000000 M_parent=0x007A4BA0 M_right=0x00000000 ↗
  ↳ M_color=0
key=11 value=[eleven]
ptr=0x007A4C40 M_left=0x00000000 M_parent=0x007A49A8 M_right=0x00000000 ↗
  ↳ M_color=1
key=99 value=[ninety-nine]
ptr=0x007A4BC0 M_left=0x007A4B60 M_parent=0x007A4B80 M_right=0x007A4CA0 ↗
  ↳ M_color=0
key=107 value=[one hundred seven]
ptr=0x007A4B60 M_left=0x00000000 M_parent=0x007A4BC0 M_right=0x00000000 ↗
  ↳ M_color=1
key=101 value=[one hundred one]
ptr=0x007A4CA0 M_left=0x00000000 M_parent=0x007A4BC0 M_right=0x007A4CC0 ↗
  ↳ M_color=1
key=1001 value=[one thousand one]
ptr=0x007A4CC0 M_left=0x00000000 M_parent=0x007A4CA0 M_right=0x00000000 ↗

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    ↪ M_color=0
key=1010 value=[one thousand ten]
As a tree:
root----10 [ten]
    L-----1 [one]
        L-----0 [zero]
        R-----5 [five]
            L-----3 [three]
                L-----2 [two]
                R-----6 [six]
                    R-----9 [nine]
R-----100 [one hundred]
    L-----20 [twenty]
        L-----12 [twelve]
            L-----11 [eleven]
            R-----99 [ninety-nine]
R-----107 [one hundred seven]
    L-----101 [one hundred one]
    R-----1001 [one thousand one]
        R-----1010 [one thousand ten]

m.begin():
ptr=0x007A4BE0 M_left=0x00000000 M_parent=0x007A4C00 M_right=0x00000000 ↗
    ↪ M_color=1
key=0 value=[zero]
m.end():
ptr=0x0028FE40 M_left=0x007A4BE0 M_parent=0x007A4988 M_right=0x007A4CC0 ↗
    ↪ M_color=0

dumping s as set:
ptr=0x0028FE20, M_key_compare=0x8, M_header=0x0028FE24, M_node_count=6
ptr=0x007A1E80 M_left=0x01D5D890 M_parent=0x0028FE24 M_right=0x01D5D850 ↗
    ↪ M_color=1
key=123
ptr=0x01D5D890 M_left=0x01D5D870 M_parent=0x007A1E80 M_right=0x01D5D8B0 ↗
    ↪ M_color=1
key=12
ptr=0x01D5D870 M_left=0x00000000 M_parent=0x01D5D890 M_right=0x00000000 ↗
    ↪ M_color=0
key=11
ptr=0x01D5D8B0 M_left=0x00000000 M_parent=0x01D5D890 M_right=0x00000000 ↗
    ↪ M_color=0
key=100
ptr=0x01D5D850 M_left=0x00000000 M_parent=0x007A1E80 M_right=0x01D5D8D0 ↗
    ↪ M_color=1
key=456
ptr=0x01D5D8D0 M_left=0x00000000 M_parent=0x01D5D850 M_right=0x00000000 ↗
    ↪ M_color=0
key=1001
As a tree:
root----123
    L-----12
        L-----11
        R-----100

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

      R-----456
      R-----1001
s.begin():
ptr=0x01D5D870 M_left=0x00000000 M_parent=0x01D5D890 M_right=0x00000000 ↗
  ↘ M_color=0
key=11
s.end():
ptr=0x0028FE24 M_left=0x01D5D870 M_parent=0x007A1E80 M_right=0x01D5D8D0 ↗
  ↘ M_color=0

```

Реализация в GCC очень похожа <sup>38</sup>. Разница только в том, что здесь нет поля `Isnll`, так что структура занимает немного меньше места в памяти чем та что реализована в MSVC.

Узел-пустышка — это также место, куда указывает итератор `.end()`, не имеющий ключа и/или значения.

### Демонстрация переконфигурации (GCC)

Вот также демонстрация, показывающая нам как дерево может переконфигурироваться после вставок.

Листинг 3.118: GCC

```

#include <stdio.h>
#include <map>
#include <set>
#include <string>
#include <iostream>

struct map_pair
{
    int key;
    const char *value;
};

struct tree_node
{
    int M_color; // 0 - Red, 1 - Black
    struct tree_node *M_parent;
    struct tree_node *M_left;
    struct tree_node *M_right;
};

struct tree_struct
{
    int M_key_compare;
    struct tree_node M_header;
    size_t M_node_count;
};

38http://gcc.gnu.org/onlinedocs/libstdc++/libstdc++-html-USERS-4.1/stl\_\_tree\_8h-source.html

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!





Листинг 3.119: GCC 4.8.1

```

123, 456 has been inserted
root----123
      R-----456

11, 12 has been inserted
root----123
      L-----11
            R-----12
      R-----456

100, 1001 has been inserted
root----123
      L-----12
            L-----11
            R-----100
      R-----456
            R-----1001

667, 1, 4, 7 has been inserted
root----12
      L-----4
            L-----1
            R-----11
                  L-----7
      R-----123
            L-----100
            R-----667
                  L-----456
                  R-----1001

```

### 3.19.5. Память

Иногда вы можете услышать от программистов на Си++ «выделить память на/в стеке» и/или «выделить память в [куче](#)».

Выделение памяти *на стеке*:

```

void f()
{
    ...

    Class o=Class(...);

    ...
};

```

Память для объекта (или структуры) выделяется в стеке, при помощи простого сдвига [SP](#). Память освобождается во время выхода из ф-ции, или, более точно, в конце *области видимости (scope)*—[SP](#) возвращается в своё состояние (такое же, как при старте ф-ции) и вызывается деструктор класса *Class*. В такой же манере, выделяется и освобождается память для структуры в Си.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Выделение памяти для объекта в *куче*:

```
void f1()
{
    ...

    Class *o=new Class(...);

    ...
};

void f2()
{
    ...

    delete o;

    ...
};
```

Это то же самое, как и выделять память для структуры используя ф-цию *malloc()*. На самом деле, *new* в Си++ это *wrapper* для *malloc()*, а *delete* это *wrapper* для *free()*. Т.к., блок памяти был выделен в *куче*, он должен быть освобожден явно, используя *delete*. Деструктор класса будет автоматически вызван прямо перед этим моментом.

Какой метод лучше? Выделение *на стеке* очень быстрое и подходит для маленьких объектов с коротким сроком жизни, которые будут использоваться только в текущей ф-ции.

Выделение *в куче* медленнее, и лучше для объектов с долгим сроком жизни, которые будут использоваться в нескольких (или многих) ф-циях. Также, объекты выделенные в *куче* подвержены утечкам памяти, потому что их нужно освобождать явно, но об этом легко забыть.

Так или иначе, это дело вкуса.

## 3.20. Отрицательные индексы массивов

Возможно адресовать место в памяти *перед* массивом задавая отрицательный индекс, например, *array[-1]*.

### 3.20.1. Адресация строки с конца

[ЯП](#) Питон позволяет адресовать строки с конца. Например, *string[-1]* возвращает последний символ, *string[-2]* возвращает предпоследний, итд. Трудно поверить, но в Си/Си++ это также возможно:

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

int main()
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
{
    char *s="Hello, world!";
    char *s_end=s+strlen(s);

    printf ("last character: %c\n", s_end[-1]);
    printf ("penultimate character: %c\n", s_end[-2]);
};
```

Это работает, но *s\_end* должен всегда содержать адрес оканчивающего нулевого байта строки *s*. Если длина строки *s* изменилась, *s\_end* должен обновиться.

Это сомнительный трюк, но опять же, это хорошая демонстрация отрицательных индексов.

### 3.20.2. Адресация некоторого блока с конца

Вначале вспомним, почему стек растет в обратную сторону (1.9.1 (стр. 42)). Есть в памяти какой-то блок и вам нужно держать там и кучу (*heap*) и стек, и вы не уверены, насколько вырастут обе структуры во время исполнения кода.

Вы можете установить указатель *heap* в начало блока, затем установить указатель *stack* в конец блока (*heap + size\_of\_block*), затем вы можете адресовать *n*-ый элемент стека как *stack[-n]*. Например, *stack[-1]* для 1-го элемента, *stack[-2]* для 2-го, итд.

Это работает точно так же, как и трюк с адресацией строки с конца.

Проверять, не пересекаются ли структуры друг с другом легко: просто убедиться, что адрес последнего элемента в *heap* всегда меньше, чем адрес последнего элемента в *stack*.

К сожалению, индекс  $-0$  работать не будет, т.к. способ представления отрицательных чисел (дополнительный код, 2.2 (стр. 583)) не поддерживает отрицательный ноль, так что он не будет отличим от положительного нуля.

Этот метод также упоминается в “Transaction processing” Jim Gray, 1993, глава “The Tuple-Oriented File System”, стр. 755.

### 3.20.3. Массивы начинающиеся с 1

В Фортране и Mathematica первый элемент массива адресуется как 1-ый, вероятно, потому что так традиционно в математике. Другие ЯП как Си/Си++ адресуют его как 0-й. Как лучше? Эдсгер Дейкстра считал что последний способ лучше <sup>39</sup>.

Но привычка у программистов после Фортрана может остаться, так что все еще возможно адресовать первый элемент через 1 в Си/Си++используя этот трюк:

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

<sup>39</sup>See <https://www.cs.utexas.edu/users/EWD/transcriptions/EWD08xx/EWD831.html>

```

int main()
{
    int random_value=0x11223344;
    unsigned char array[10];
    int i;
    unsigned char *fakearray=&array[-1];

    for (i=0; i<10; i++)
        array[i]=i;

    printf ("first element %d\n", fakearray[1]);
    printf ("second element %d\n", fakearray[2]);
    printf ("last element %d\n", fakearray[10]);

    printf ("array[-1]=%02X, array[-2]=%02X, array[-3]=%02X, array[-4]=%02X\n",
        array[-1],
        array[-2],
        array[-3],
        array[-4]);
};

```

Листинг 3.120: Неоптимизирующий MSVC 2010

```

1 $SG2751 DB      'first element %d', 0aH, 00H
2 $SG2752 DB      'second element %d', 0aH, 00H
3 $SG2753 DB      'last element %d', 0aH, 00H
4 $SG2754 DB      'array[-1]=%02X, array[-2]=%02X, array[-3]=%02X, array[-4]=%02X', 0aH, 00H
5
6
7 _fakearray$ = -24 ; size = 4
8 _random_value$ = -20 ; size = 4
9 _array$ = -16 ; size = 10
10 _i$ = -4 ; size = 4
11 _main PROC
12     push    ebp
13     mov     ebp, esp
14     sub     esp, 24
15     mov     DWORD PTR _random_value$[ebp], 287454020 ; 11223344H
16     ; установить fakearray[] на байт раньше перед array[]
17     lea     eax, DWORD PTR _array$[ebp]
18     add     eax, -1 ; eax=eax-1
19     mov     DWORD PTR _fakearray$[ebp], eax
20     mov     DWORD PTR _i$[ebp], 0
21     jmp     SHORT $LN3@main
22     ; заполнить array[] 0..9
23 $LN2@main:
24     mov     ecx, DWORD PTR _i$[ebp]
25     add     ecx, 1
26     mov     DWORD PTR _i$[ebp], ecx
27 $LN3@main:
28     cmp     DWORD PTR _i$[ebp], 10
29     jge     SHORT $LN1@main
30     mov     edx, DWORD PTR _i$[ebp]

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

31      mov     al, BYTE PTR _i$[ebp]
32      mov     BYTE PTR _array$[ebp+edx], al
33      jmp     SHORT $LN2@main
34 $LN1@main:
35      mov     ecx, DWORD PTR _fakearray$[ebp]
36      ; ecx=адрес fakearray[0], ecx+1 это fakearray[1] либо array[0]
37      movzx   edx, BYTE PTR [ecx+1]
38      push    edx
39      push    OFFSET $SG2751 ; 'first element %d'
40      call    _printf
41      add     esp, 8
42      mov     eax, DWORD PTR _fakearray$[ebp]
43      ; eax=адрес fakearray[0], eax+2 это fakearray[2] либо array[1]
44      movzx   ecx, BYTE PTR [eax+2]
45      push    ecx
46      push    OFFSET $SG2752 ; 'second element %d'
47      call    _printf
48      add     esp, 8
49      mov     edx, DWORD PTR _fakearray$[ebp]
50      ; edx=адрес fakearray[0], edx+10 это fakearray[10] либо array[9]
51      movzx   eax, BYTE PTR [edx+10]
52      push    eax
53      push    OFFSET $SG2753 ; 'last element %d'
54      call    _printf
55      add     esp, 8
56      ; отнять 4, 3, 2 и 1 от указателя array[0] чтобы найти значения,
    лежащие перед array[]
57      lea     ecx, DWORD PTR _array$[ebp]
58      movzx   edx, BYTE PTR [ecx-4]
59      push    edx
60      lea     eax, DWORD PTR _array$[ebp]
61      movzx   ecx, BYTE PTR [eax-3]
62      push    ecx
63      lea     edx, DWORD PTR _array$[ebp]
64      movzx   eax, BYTE PTR [edx-2]
65      push    eax
66      lea     ecx, DWORD PTR _array$[ebp]
67      movzx   edx, BYTE PTR [ecx-1]
68      push    edx
69      push    OFFSET $SG2754 ;
    'array[-1]=%02X, array[-2]=%02X, array[-3]=%02X, array[-4]=%02X'
70      call    _printf
71      add     esp, 20
72      xor     eax, eax
73      mov     esp, ebp
74      pop     ebp
75      ret     0
76 _main     ENDP

```

Так что у нас тут массив `array[]` из десяти элементов, заполненный байтами 0...9.

Затем у нас указатель `fakearray[]` указывающий на один байт перед `array[]`. `fakearray[1]` указывает точно на `array[0]`. Но нам все еще любопытно, что

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

же находится перед `array[]`? Мы добавляем `random_value` перед `array[]` и установим её в `0x11223344`. Неоптимизирующий компилятор выделяет переменные в том же порядке, в котором они объявлены, так что да, 32-битная `random_value` находится точно перед массивом.

Запускаем, и:

```
first element 0
second element 1
last element 9
array[-1]=11, array[-2]=22, array[-3]=33, array[-4]=44
```

Фрагмент стека, который мы скопируем из окна стека в OllyDbg (включая комментарии автора):

Листинг 3.121: Неоптимизирующий MSVC 2010

CPU Stack	
Address	Value
001DFBCC	/001DFBD3 ; указатель fakearray
001DFBD0	11223344 ; random_value
001DFBD4	03020100 ; 4 байта array[]
001DFBD8	07060504 ; 4 байта array[]
001DFBDC	00CB0908 ; случайный мусор + 2 последних байта array[]
001DFBE0	0000000A ; последнее значение i после того как закончился цикл
001DFBE4	001DFC2C ; сохраненное значение EBP
001DFBE8	\00CB129D ; адрес возврата (RA)

Указатель на `fakearray[]` (`0x001DFBD3`) это действительно адрес `array[]` в стеке (`0x001DFBD4`), но минус 1 байт.

Трюк этот все-таки слишком хакерский и сомнительный. Вряд ли кто-то будет его использовать в своем коде, но для демонстрации, он здесь очень уместен.

## 3.21. Больше об указателях

The way C handles pointers, for example, was a brilliant innovation; it solved a lot of problems that we had before in data structuring and made the programs look good afterwards.

Дональд Кнут, интервью (1993)

Для тех, кому все еще трудно понимать указатели в Си/Си++, вот еще примеры. Некоторые из них крайне странные и служат только демонстрационным целям: использовать подобное в production-коде можно только если вы действительно понимаете, что вы делаете.

### 3.21.1. Работа с адресами вместо указателей

Указатель это просто адрес в памяти. Но почему мы пишем `char* string` вместо чего-нибудь вроде `address string`? Переменная-указатель дополнена типом переменной, на которую указатель указывает. Тогда у компилятора будет возможность находить потенциальные ошибки типизации во время компиляции.

Если быть педантом, типизация данных в языках программирования существует для предотвращения ошибок и самодокументации. Вполне возможно использовать только два типа данных вроде `int` (или `int64_t`) и байт — это те единственные типы, которые доступны для программистов на ассемблере. Но написать что-то больше и практичное на ассемблере, при этом без ошибок, это трудная задача. Любая мелкая опечатка может привести к труднонаходимой ошибке.

Информации о типах нет в скомпилированном коде (и это одна из основных проблем для декомпиляторов), и я могу это продемонстрировать.

Вот как напишет обычный программист на Си/Си++:

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

void print_string (char *s)
{
    printf ("(address: 0x%llx)\n", s);
    printf ("%s\n", s);
};

int main()
{
    char *s="Hello, world!";

    print_string (s);
};
```

А вот что могу написать я:

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

void print_string (uint64_t address)
{
    printf ("(address: 0x%llx)\n", address);
    puts ((char*)address);
};

int main()
{
    char *s="Hello, world!";

    print_string ((uint64_t)s);
};
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

Я использую `uint64_t` потому что я запускаю этот пример на Linux x64. `int` сгодится для 32-битных ОС. В начале, указатель на символ (самый первый в строке с приветствием) приводится к `uint64_t`, затем он передается далее. Ф-ция `print_string()` приводит тип переданного значения из `uint64_t` в указатель на символ.

Но вот что интересно, это то что GCC 4.8.4 генерирует идентичный результат на ассемблере для обеих версий:

```
gcc 1.c -S -masm=intel -O3 -fno-inline
```

```
.LC0:
    .string "(address: 0x%llx)\n"
print_string:
    push    rbx
    mov     rdx, rdi
    mov     rbx, rdi
    mov     esi, OFFSET FLAT:.LC0
    mov     edi, 1
    xor     eax, eax
    call    __printf_chk
    mov     rdi, rbx
    pop     rbx
    jmp     puts
.LC1:
    .string "Hello, world!"
main:
    sub     rsp, 8
    mov     edi, OFFSET FLAT:.LC1
    call    print_string
    add     rsp, 8
    ret
```

(Я убрал незначительные директивы GCC.)

Я также пробовал утилиту UNIX `diff` и не нашел разницы вообще.

Продолжим и дальше издеваться над традициями программирования в Си/-Си++. Кто-то может написать так:

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

uint8_t load_byte_at_address (uint8_t* address)
{
    return *address;
    //this is also possible: return address[0];
};

void print_string (char *s)
{
    char* current_address=s;
    while (1)
    {
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

        char current_char=load_byte_at_address(current_address);
        if (current_char==0)
            break;
        printf ("%c", current_char);
        current_address++;
    };
};

int main()
{
    char *s="Hello, world!";

    print_string (s);
};

```

И это может быть переписано так:

```

#include <stdio.h>
#include <stdint.h>

uint8_t load_byte_at_address (uint64_t address)
{
    return *(uint8_t*)address;
};

void print_string (uint64_t address)
{
    uint64_t current_address=address;
    while (1)
    {
        char current_char=load_byte_at_address(current_address);
        if (current_char==0)
            break;
        printf ("%c", current_char);
        current_address++;
    };
};

int main()
{
    char *s="Hello, world!";

    print_string ((uint64_t)s);
};

```

И тот и другой исходный код преобразуется в одинаковый результат на ассемблере:

```
gcc 1.c -S -masm=intel -O3 -fno-inline
```

```

load_byte_at_address:
    movzx    eax, BYTE PTR [rdi]
    ret

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

print_string:
.LFB15:
    push    rbx
    mov     rbx, rdi
    jmp     .L4
.L7:
    movsx   edi, al
    add     rbx, 1
    call    putchar
.L4:
    mov     rdi, rbx
    call    load_byte_at_address
    test    al, al
    jne     .L7
    pop     rbx
    ret
.LC0:
    .string "Hello, world!"
main:
    sub     rsp, 8
    mov     edi, OFFSET FLAT:.LC0
    call    print_string
    add     rsp, 8
    ret

```

(Здесь я также убрал незначительные директивы GCC.)

Разницы нет: указатели в Си/Си++, в сущности, адреса, но несут в себе также информацию о типе, чтобы предотвратить ошибки во время компиляции. Типы не проверяются во время исполнения, иначе это был бы огромный (и ненужный) прирост времени исполнения.

### 3.21.2. Передача значений как указателей; тэггированные объединения

Вот как можно передавать обычные значения как указатели:

```

#include <stdio.h>
#include <stdint.h>

uint64_t multiply1 (uint64_t a, uint64_t b)
{
    return a*b;
};

uint64_t* multiply2 (uint64_t *a, uint64_t *b)
{
    return (uint64_t*)((uint64_t)a*(uint64_t)b);
};

int main()
{
    printf ("%d\n", multiply1(123, 456));
}

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
printf ("%d\n", (uint64_t)multiply2((uint64_t*)123, (uint64_t*)456)↵
    ↵ );
};
```

Это работает нормально и GCC 4.8.4 компилирует обе ф-ции multiply1() и multiply2() полностью идентично!

```
multiply1:
    mov     rax, rdi
    imul    rax, rsi
    ret

multiply2:
    mov     rax, rdi
    imul    rax, rsi
    ret
```

Пока вы не разыменовываете указатель (*dereference*) (иными словами, если вы не пытаетесь прочитать данные по адресу в указателе), всё будет работать нормально. Указатель это переменная, которая может содержать что угодно, как и обычная переменная.

Здесь используется инструкция для знакового умножения (IMUL) вместо беззнакового (MUL), об этом читайте больше здесь: [2.2.1](#) (стр. 585).

Кстати, это широко известный хак, называющийся *tagged pointers*. Если коротко, если все ваши указатели указывают на блоки в памяти размером, скажем, 16 байт (или они всегда выровнены по 16-байтной границе), 4 младших бита указателя будут всегда нулевыми, и это пространство может быть как-то использовано. Это очень популярно в компиляторах и интерпретаторах LISP. Они хранят тип ячейки/объекта в неиспользуемых битах, и так можно сэкономить немного памяти. И более того — имея только указатель, можно сразу выяснить тип ячейки/объекта, без дополнительного обращения к памяти. Читайте об этом больше: [Денис Юричев, *Заметки о языке программирования Си/Си++1.3*].

### 3.21.3. Издевательство над указателями в ядре Windows

Секция ресурсов в исполняемых файлах типа PE в Windows это секция, содержащая картинки, иконки, строки, итд. Ранние версии Windows позволяли иметь к ним доступ только при помощи идентификаторов, но потом в Microsoft добавили также и способ адресовать ресурсы при помощи строк.

Так что потом стало возможным передать идентификатор или строку в ф-цию [FindResource\(\)](#). Которая декларируется вот так:

```
HRSRC WINAPI FindResource(
    _In_opt_ HMODULE hModule,
    _In_     LPCTSTR lpName,
    _In_     LPCTSTR lpType
);
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

*lpName* и *lpType* имеют тип *char\** или *wchar\**, и когда кто-то всё еще хочет передать идентификатор, нужно использовать макрос [MAKEINTRESOURCE](#), вот так:

```
result = FindResource(..., MAKEINTRESOURCE(1234), ...);
```

Очень интересно то, что всё что делает `MAKEINTRESOURCE` это приводит целочисленное к указателю. В MSVC 2013, в файле *Microsoft SDKs\Windows\v7.1A\Include\Ks.h*, мы можем найти это:

```
...

#if (!defined( MAKEINTRESOURCE ))
#define MAKEINTRESOURCE( res ) ((ULONG_PTR) (USHORT) res)
#endif

...
```

Звучит безумно. Заглянем внутрь древнего, когда-то утекшего, исходного кода Windows NT4. В *private/windows/base/client/module.c* мы можем найти исходный код *FindResource()*:

```
HRSRC
FindResourceA(
    HMODULE hModule,
    LPCSTR lpName,
    LPCSTR lpType
)

...

{
    NTSTATUS Status;
    ULONG IdPath[ 3 ];
    PVOID p;

    IdPath[ 0 ] = 0;
    IdPath[ 1 ] = 0;
    try {
        if ((IdPath[ 0 ] = BaseDllMapResourceIdA( lpType )) == -1) {
            Status = STATUS_INVALID_PARAMETER;
        }
        else
            if ((IdPath[ 1 ] = BaseDllMapResourceIdA( lpName )) == -1) {
                Status = STATUS_INVALID_PARAMETER;
            }
    }
    ...
}
```

Посмотрим в *BaseDllMapResourceIdA()* в том же исходном файле:

```
ULONG
BaseDllMapResourceIdA(
    LPCSTR lpId
)
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

{
    NTSTATUS Status;
    ULONG Id;
    UNICODE_STRING UnicodeString;
    ANSI_STRING AnsiString;
    PWSTR s;

    try {
        if ((ULONG)lpId & LDR_RESOURCE_ID_NAME_MASK) {
            if (*lpId == '#') {
                Status = RtlCharToInteger( lpId+1, 10, &Id );
                if (!NT_SUCCESS( Status ) || Id & LDR_RESOURCE_ID_NAME_MASK)
            ) {
                if (NT_SUCCESS( Status )) {
                    Status = STATUS_INVALID_PARAMETER;
                }
                BaseSetLastNTErrror( Status );
                Id = (ULONG)-1;
            }
        }
        else {
            RtlInitAnsiString( &AnsiString, lpId );
            Status = RtlAnsiStringToUnicodeString( &UnicodeString,
                                                    &AnsiString,
                                                    TRUE );

            if (!NT_SUCCESS( Status )){
                BaseSetLastNTErrror( Status );
                Id = (ULONG)-1;
            }
            else {
                s = UnicodeString.Buffer;
                while (*s != UNICODE_NULL) {
                    *s = RtlUpcaseUnicodeChar( *s );
                    s++;
                }

                Id = (ULONG)UnicodeString.Buffer;
            }
        }
    }
    else {
        Id = (ULONG)lpId;
    }
}
except (EXCEPTION_EXECUTE_HANDLER) {
    BaseSetLastNTErrror( GetExceptionCode() );
    Id = (ULONG)-1;
}
return Id;
}

```

К *lpId* применяется операция “И” с *LDR\_RESOURCE\_ID\_NAME\_MASK*.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Маску можно найти в *public/sdk/inc/ntldr.h*:

```
...

#define LDR_RESOURCE_ID_NAME_MASK 0xFFFF0000

...
```

Так что к *lpId* применяется операция “И” с *0xFFFF0000*, и если присутствуют какие-либо биты за младшими 16 битами, выполняется первая часть ф-ции и (*lpId* принимается за адрес строки). Иначе — вторая часть ф-ции (*lpId* принимается за 16-битное значение).

Этот же код можно найти и в Windows 7, в файле *kernel32.dll*:

```
....

.text:0000000078D24510 ;
      __int64 __fastcall BaseDllMapResourceIdA(PCSZ SourceString)
.text:0000000078D24510 BaseDllMapResourceIdA proc near          ; CODE XREF:
      FindResourceExA+34
.text:0000000078D24510                                     ;
      FindResourceExA+4B
.text:0000000078D24510
.text:0000000078D24510 var_38          = qword ptr -38h
.text:0000000078D24510 var_30          = qword ptr -30h
.text:0000000078D24510 var_28          = _UNICODE_STRING ptr -28h
.text:0000000078D24510 DestinationString= _STRING ptr -18h
.text:0000000078D24510 arg_8           = dword ptr  10h
.text:0000000078D24510
.text:0000000078D24510 ; FUNCTION CHUNK AT .text:0000000078D42FB4 SIZE
      00000005 BYTES
.text:0000000078D24510
.text:0000000078D24510          push    rbx
.text:0000000078D24512          sub     rsp, 50h
.text:0000000078D24516          cmp     rcx, 10000h
.text:0000000078D2451D          jnb     loc_78D42FB4
.text:0000000078D24523          mov     [rsp+58h+var_38], rcx
.text:0000000078D24528          jmp     short $+2
.text:0000000078D2452A ;
-----
.text:0000000078D2452A
.text:0000000078D2452A loc_78D2452A:                                ; CODE XREF:
      BaseDllMapResourceIdA+18
.text:0000000078D2452A                                     ;
      BaseDllMapResourceIdA+1EAD0
.text:0000000078D2452A          jmp     short $+2
.text:0000000078D2452C ;
-----
.text:0000000078D2452C
.text:0000000078D2452C loc_78D2452C:                                ;
      CODE XREF: BaseDllMapResourceIdA:loc_78D2452A
.text:0000000078D2452C                                     ;
      BaseDllMapResourceIdA+1EB74
.text:0000000078D2452C          mov     rax, rcx
.text:0000000078D2452F          add     rsp, 50h
.text:0000000078D24533          pop     rbx
.text:0000000078D24534          retn
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

.text:0000000078D24534 ;
.text:0000000078D24535 align 20h
.text:0000000078D24535 BaseDllMapResourceIdA endp

....

.text:0000000078D42FB4 loc_78D42FB4: ; CODE XREF:
BaseDllMapResourceIdA+D
.text:0000000078D42FB4 cmp byte ptr [rcx], '#'
.text:0000000078D42FB7 jnz short loc_78D43005
.text:0000000078D42FB9 inc rcx
.text:0000000078D42FBC lea r8, [rsp+58h+arg_8]
.text:0000000078D42FC1 mov edx, 0Ah
.text:0000000078D42FC6 call cs:__imp_RtlCharToInteger
.text:0000000078D42FCC mov ecx, [rsp+58h+arg_8]
.text:0000000078D42FD0 mov [rsp+58h+var_38], rcx
.text:0000000078D42FD5 test eax, eax
.text:0000000078D42FD7 js short loc_78D42FE6
.text:0000000078D42FD9 test rcx, 0FFFFFFFFFFFFFF0000h
.text:0000000078D42FE0 jz loc_78D2452A

....

```

Если значение больше чем 0x10000, происходит переход в то место, где обрабатывается строка. Иначе, входное значение *lpId* возвращается как есть. Маска 0xFFFF0000 здесь больше не используется, т.к., это все же 64-битный код, но всё-таки, маска 0xFFFFFFFFFFFF0000 могла бы здесь использоваться.

Внимательный читатель может спросить, что если адрес входной строки будет ниже 0x10000? Этот код полагается на тот факт, что в Windows нет ничего по адресам ниже 0x10000, по крайней мере, в Win32.

Raymond Chen [пишет](#) об этом:

How does MAKEINTRESOURCE work? It just stashes the integer in the bottom 16 bits of a pointer, leaving the upper bits zero. This relies on the convention that the first 64KB of address space is never mapped to valid memory, a convention that is enforced starting in Windows 7.

Коротко говоря, это грязный хак, и наверное не стоит его использовать, если только нет большой необходимости. Вероятно, аргумент ф-ции *FindResource()* в прошлом имел тип *SHORT*, а потом в Microsoft добавили возможность передавать здесь и строки, но старый код также нужно было поддерживать.

Вот мой короткий очищенный пример:

```

#include <stdio.h>
#include <stdint.h>

void f(char* a)
{
    if (((uint64_t)a)>0x10000)

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

        printf ("Pointer to string has been passed: %s\n", a);
    else
        printf ("16-bit value has been passed: %d\n", (uint64_t)a);
};

int main()
{
    f("Hello!"); // pass string
    f((char*)1234); // pass 16-bit value
};

```

Работает!

### Издавательство над указателями в ядре Linux

Как было упомянуто среди [комментариев на Hacker News](#), в ядре Linux также есть что-то подобное.

Например, эта ф-ция может возвращать и код ошибки и указатель:

```

struct kernfs_node *kernfs_create_link(struct kernfs_node *parent,
                                       const char *name,
                                       struct kernfs_node *target)
{
    struct kernfs_node *kn;
    int error;

    kn = kernfs_new_node(parent, name, S_IFLNK|S_IRWXUGO, KERNFS_LINK);
    if (!kn)
        return ERR_PTR(-ENOMEM);

    if (kernfs_ns_enabled(parent))
        kn->ns = target->ns;
    kn->symlink.target_kn = target;
    kernfs_get(target);    /* ref owned by symlink */

    error = kernfs_add_one(kn);
    if (!error)
        return kn;

    kernfs_put(kn);
    return ERR_PTR(error);
}

```

( <https://github.com/torvalds/linux/blob/fceef393a538134f03b778c5d2519e670269342f/fs/kernfs/symlink.c#L25> )

*ERR\_PTR* это макрос, приводящий целочисленное к указателю:

```

static inline void * __must_check ERR_PTR(long error)
{
    return (void *) error;
}

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



(<https://github.com/torvalds/linux/blob/61d0b5a4b2777dcf5daef245e212b3c1fa8091ca/tools/virtio/linux/err.h>)

Этот же заголовочный файл имеет также макрос, который можно использовать, чтобы отличить код ошибки от указателя:

```
#define IS_ERR_VALUE(x) unlikely((x) >= (unsigned long)-MAX_ERRNO)
```

Это означает, коды ошибок это “указатели” очень близкие к -1, и, будем надеяться, в памяти ядра ничего не находится по адресам вроде 0xFFFFFFFFFFFFFFFF, 0xFFFFFFFFFFFFFFFE, 0xFFFFFFFFFFFFFFFD, итд.

Намного более популярный способ это возвращать *NULL* в случае ошибки и передавать код ошибки через дополнительный аргумент. Авторы ядра Linux так не делают, но все кто пользуется этими ф-циями, должны помнить, что возвращаемый указатель должен быть вначале проверен при помощи *IS\_ERR\_VALUE* перед разыменовыванием.

Например:

```
fman->cam_offset = fman_muram_alloc(fman->muram, fman->cam_size);
if (IS_ERR_VALUE(fman->cam_offset)) {
    dev_err(fman->dev, "%s: MURAM alloc for DMA CAM failed\n",
            __func__);
    return -ENOMEM;
}
```

(<https://github.com/torvalds/linux/blob/aa00edc1287a693eadc7bc67a3d73555d969b35d/drivers/net/ethernet/freescale/fman/fman.c#L826>)

### Издавательство над указателями в пользовательской среде UNIX

Ф-ция *mmap()* возвращает -1 в случае ошибки (или *MAP\_FAILED*, что равно -1). Некоторые люди говорят, что в некоторых случаях, *mmap()* может подключить память по нулевому адресу, так что использовать 0 или *NULL* как код ошибки нельзя.

### 3.21.4. Нулевые указатели

#### Ошибка “Null pointer assignment” во времена MS-DOS

Читатели постарше могут помнить очень странную ошибку эпохи MS-DOS: “Null pointer assignment”. Что она означает?

В \*NIX и Windows нельзя записывать в память по нулевому адресу, но это было возможно в MS-DOS, из-за отсутствия защиты памяти как таковой.

Так что я могу найти древний Turbo C++ 3.0 (позже он был переименован в C++) из начала 1990-х и попытаться скомпилировать это:

```
#include <stdio.h>

int main()
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```
{
    int *ptr=NULL;
    *ptr=1234;
    printf ("Now let's read at NULL\n");
    printf ("%d\n", *ptr);
};
```

Трудно поверить, но это работает, но с ошибкой при выходе:

Листинг 3.122: Древний Turbo C++ 3.0

```
C:\TC30\BIN\1
Now let's read at NULL
1234
Null pointer assignment
C:\TC30\BIN>_
```

Посмотрим внутри исходного кода [CRT](#) компилятора Borland C++ 3.1, файл *c0.asm*:

```
; _checknull()    check for null pointer zapping copyright message
...
; Check for null pointers before exit

__checknull      PROC    DIST
                  PUBLIC  __checknull

IF              LDATA EQ false
    IFNDEF      __TINY__
        push    si
        push    di
        mov     es, cs:DGROUP@@
        xor     ax, ax
        mov     si, ax
        mov     cx, lgth_CopyRight
ComputeChecksum  label near
        add     al, es:[si]
        adc     ah, 0
        inc     si
        loop    ComputeChecksum
        sub     ax, CheckSum
        jz      @@SumOK
        mov     cx, lgth_NullCheck
        mov     dx, offset DGROUP: NullCheck
        call    ErrorDisplay
@@SumOK:         pop     di
                  pop     si
    ENDIF
ENDIF

_DATA            SEGMENT
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

; Magic symbol used by the debug info to locate the data segment
public DATASEG@
DATASEG@      label byte

; The Copyright string must NOT be moved or changed without
; changing the null pointer check logic

Copyright      db      4 dup(0)
               db      'Borland C++ - Copyright 1991 Borland Intl.',0
lgth_Copyright equ    $ - Copyright

IF      LDATA EQ false
IFNDEF   __TINY__
Checksum      equ      00D5Ch
NullCheck     db      'Null pointer assignment', 13, 10
lgth_NullCheck equ    $ - NullCheck
ENDIF
ENDIF
...

```

Модель памяти в MS-DOS крайне странная ([10.6](#) (стр. [1274](#))), и, вероятно, её и не нужно изучать, если только вы не фанат ретрокомпьютинга или ретрогейминга. Одну только вещь можно держать в памяти, это то, что сегмент памяти (включая сегмент данных) в MS-DOS это место где хранится код или данные, но в отличие от “серьезных” [ОС](#), он начинается с нулевого адреса.

И в Borland C++ [CRT](#), сегмент данных начинается с 4-х нулевых байт и строки копирайта “Borland C++ - Copyright 1991 Borland Intl.”. Целостность 4-х нулевых байт и текстовой строки проверяется в конце, и если что-то нарушено, выводится сообщение об ошибке.

Но зачем? Запись по нулевому указателю это распространенная ошибка в Си/Си++, и если вы делаете это в \*NIX или Windows, ваше приложение упадет. В MS-DOS нет защиты памяти, так что это приходится проверять в [CRT](#) во время выхода, пост-фактум. Если вы видите это сообщение, значит ваша программа в каком-то месте что-то записала по нулевому адресу.

Наша программа это сделала. И вот почему число 1234 было прочитано корректно: потому что оно было записано на месте первых 4-х байт. Контрольная сумма во время выхода неверна (потому что наше число там осталось), так что сообщение было выведено.

Прав ли я? Я переписал программу для проверки моих предположений:

```

#include <stdio.h>

int main()
{
    int *ptr=NULL;
    *ptr=1234;
    printf ("Now let's read at NULL\n");
    printf ("%d\n", *ptr);
}

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```
*ptr=0; // psst, cover our tracks!
};
```

Программа выполняется без ошибки во время выхода.

Хотя и метод предупреждать о записи по нулевому указателю имел смысл в MS-DOS, вероятно, это всё может использоваться и сегодня, на маломощных MCU без защиты памяти и/или MMU<sup>40</sup>.

### Почему кому-то может понадобиться писать по нулевому адресу?

Но почему трезвомыслящему программисту может понадобиться записывать что-то по нулевому адресу? Это может быть сделано случайно, например, указатель должен быть инициализирован и указывать на только что выделенный блок в памяти, а затем должен быть передан в какую-то ф-цию, возвращающую данные через указатель.

```
int *ptr=NULL;

... мы забыли выделить память и инициализировать ptr

strcpy (ptr, buf); // strcpy() завершает работу молча, потому что в MS-DOS
нет защиты памяти
```

И даже хуже:

```
int *ptr=malloc(1000);

... мы забыли проверить, действительно ли память была выделена: это же MS-↵
  ↵ DOS и у тогдашних компьютеров было мало памяти,
... и нехватка памяти была обычной ситуацией.
... если malloc() вернул NULL, тогда ptr будет тоже NULL.

strcpy (ptr, buf); // strcpy() завершает работу молча, потому что в MS-DOS
нет защиты памяти
```

### Писать по нулевому адресу намеренно

Вот пример из dmalloc<sup>41</sup>, портатбельный (переносимый) способ сгенерировать core dump, в отсутствии иных способов:

#### 3.4 Generating a Core File on Errors

```
=====

If the `error-abort' debug token has been enabled, when the library
detects any problems with the heap memory, it will immediately attempt
to dump a core file. *Note Debug Tokens::. Core files are a complete
copy of the program and it's state and can be used by a debugger to see
specifically what is going on when the error occurred. *Note Using
With a Debugger::. By default, the low, medium, and high arguments to
```

<sup>40</sup>Memory Management Unit

<sup>41</sup><http://dmalloc.com/>

the library utility enable the ``error-abort'` token. You can disable this feature by entering ``dmalloc -m error-abort'` (-m for minus) to remove the ``error-abort'` token and your program will just log errors and continue. You can also use the ``error-dump'` token which tries to dump core when it sees an error but still continue running. \*Note Debug Tokens::.

When a program dumps core, the system writes the program and all of its memory to a file on disk usually named ``core'`. If your program is called ``foo'` then your system may dump core as ``foo.core'`. If you are not getting a ``core'` file, make sure that your program has not changed to a new directory meaning that it may have written the core file in a different location. Also insure that your program has write privileges over the directory that it is in otherwise it will not be able to dump a core file. Core dumps are often security problems since they contain all program memory so systems often block their being produced. You will want to check your user and system's core dump size ulimit settings.

The library by default uses the ``abort'` function to dump core which may or may not work depending on your operating system. If the following program does not dump core then this may be the problem. See ``KILL_PROCESS'` definition in ``settings.dist'`.

```
main()
{
    abort();
}
```

If ``abort'` does work then you may want to try the following setting in ``settings.dist'`. This code tries to generate a segmentation fault by dereferencing a ``NULL'` pointer.

```
#define KILL_PROCESS    { int *_int_p = 0L; *_int_p = 1; }
```

## NULL в Си/Си++

NULL в C/C++ это просто макрос, который часто определяют так:

```
#define NULL ((void*)0)
```

( [libio.h file](#) )

`void*` это тип данных, отражающий тот факт, что это указатель, но на значение неизвестного типа (`void`).

NULL обычно используется чтобы показать отсутствие объекта. Например, у вас есть односвязный список, и каждый узел имеет значение (или указатель на значение) и указатель вроде `next`. Чтобы показать, что следующего узла нет, в поле `next` записывается 0. (Остальные решения просто хуже.) Вероятно, вы можете использовать какую-то крайне экзотическую среду, где можно выделить память по нулевому адресу. Как вы будете показывать отсутствие

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

следующего узла? Какой-нибудь *magic number*? Может быть -1? Или дополнительным битом?

В Википедии мы можем найти это:

In fact, quite contrary to the zero page's original preferential use, some modern operating systems such as FreeBSD, Linux and Microsoft Windows[2] actually make the zero page inaccessible to trap uses of NULL pointers.

( [https://en.wikipedia.org/wiki/Zero\\_page](https://en.wikipedia.org/wiki/Zero_page) )

### Нулевой указатель на ф-цию

Можно вызывать ф-ции по их адресу. Например, я компилирую это при помощи MSVC 2010 и запускаю в Windows 7:

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

int main()
{
    printf ("0x%x\n", &MessageBoxA);
};
```

Результат `0x7578feae`, и он не меняется и после того, как я запустил это несколько раз, потому что `user32.dll` (где находится ф-ция `MessageBoxA`) всегда загружается по одному и тому же адресу. И потому что [ASLR<sup>42</sup>](#) не включено (тогда результат был бы всё время разным).

Вызовем ф-цию `MessageBoxA()` по адресу:

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

typedef int (*msgboxtype)(HWND hWnd, LPCTSTR lpText, LPCTSTR lpCaption,
    ↵ UINT uType);

int main()
{
    msgboxtype msgboxaddr=0x7578feae;

    // заставить загрузиться DLL в память процесса,
    // т.к., наш код не использует никакую ф-цию из user32.dll,
    // и DLL не импортируется
    LoadLibrary ("user32.dll");

    msgboxaddr(NULL, "Hello, world!", "hello", MB_OK);
};
```

<sup>42</sup>Address Space Layout Randomization

Странно выглядит, но работает в Windows 7 x86.

Это часто используется в шеллкодах, потому что оттуда трудно вызывать ф-ции из DLL по их именам. А [ASLR](#) это контрмера.

И вот теперь что по-настоящему странно выглядит, некоторые программисты на Си для встраиваемых (embedded) систем, могут быть знакомы с таким кодом:

```
int reset()
{
    void (*foo)(void) = 0;
    foo();
};
```

Кому понадобится вызывать ф-цию по адресу 0? Это портатбельный способ перейти на нулевой адрес. Множество маломощных микроконтроллеров не имеют защиты памяти или [MMU](#), и после сброса, они просто начинают исполнять код по нулевому адресу, где может быть записан инициализирующий код. Так что переход по нулевому адресу это способ сброса. Можно использовать и inline-ассемблер, но если это неудобно, тогда можно использовать этот портатбельный метод.

Это даже корректно компилируется при помощи GCC 4.8.4 на Linux x64:

```
reset:
    sub    rsp, 8
    xor    eax, eax
    call   rax
    add    rsp, 8
    ret
```

То обстоятельство, что указатель стека сдвинут, это не проблема: инициализирующий код в микроконтроллерах обычно полностью игнорирует состояние регистров и памяти и загружает всё “с чистого листа”.

И конечно, этот код упадет в \*NIX или Windows, из-за защиты памяти, и даже если бы её не было, по нулевому адресу нет никакого кода.

В GCC даже есть нестандартное расширение, позволяющее перейти по определенному адресу, вместо того чтобы вызывать ф-цию: <http://gcc.gnu.org/onlinedocs/gcc/Labels-as-Values.html>.

### 3.21.5. Массив как аргумент функции

Кто-то может спросить, какая разница между объявлением аргумента ф-ции как массива и как указателя?

Как видно, разницы вообще нет:

```
void write_something1(int a[16])
{
    a[5]=0;
};
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

void write_something2(int *a)
{
    a[5]=0;
};

int f()
{
    int a[16];
    write_something1(a);
    write_something2(a);
};

```

Оптимизирующий GCC 4.8.4:

```

write_something1:
    mov     DWORD PTR [rdi+20], 0
    ret

write_something2:
    mov     DWORD PTR [rdi+20], 0
    ret

```

Но вы можете объявлять массив вместо указателя для самодокументации, если размер массива известен заранее и определен. И может быть, какой-нибудь инструмент для статического анализа выявит возможное переполнение буфера. Или такие инструменты есть уже сегодня?

Некоторые люди, включая Линуса Торвальдса, критикуют эту возможность Си/Си++: <https://lkml.org/lkml/2015/9/3/428>.

В стандарте C99 имеется также ключевое слово *static* [ISO/IEC 9899:TC3 (C C99 standard), (2007) 6.7.5.3]:

If the keyword *static* also appears within the [ and ] of the array type derivation, then for each call to the function, the value of the corresponding actual argument shall provide access to the first element of an array with at least as many elements as specified by the size expression.

### 3.21.6. Указатель на функцию

Имя ф-ции в Си/Си++ без скобок, как “printf” это указатель на ф-цию типа *void (\*)()*. Попробуем прочитать содержимое ф-ции и пропатчить его:

```

#include <memory.h>
#include <stdio.h>

void print_something ()
{
    printf ("we are in %s()\n", __FUNCTION__);
}

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```
};

int main()
{
    print_something();
    printf ("first 3 bytes: %x %x %x...\n",
           *((unsigned char*)print_something,
           *((unsigned char*)print_something+1),
           *((unsigned char*)print_something+2));

    *((unsigned char*)print_something)=0xC3; // RET's opcode
    printf ("going to call patched print_something():\n");
    print_something();
    printf ("it must exit at this point\n");
};
```

При запуске видно что первые 3 байта ф-ции это 55 89 e5. Действительно, это опкоды инструкций PUSH EBP и MOV EBP, ESP (это опкоды x86). Но потом процесс падает, потому что секция *text* доступна только для чтения.

Мы можем перекомпилировать наш пример и сделать так, чтобы секция *text* была доступна для записи <sup>43</sup>:

```
gcc --static -g -Wl,--omagic -o example example.c
```

Это работает!

```
we are in print_something()
first 3 bytes: 55 89 e5...
going to call patched print_something():
it must exit at this point
```

### 3.21.7. Указатель на функцию: защита от копирования

Взломщик может найти ф-цию, проверяющую защиту и возвращать *true* или *false*. Он(а) может вписать там XOR EAX, EAX / RETN или MOV EAX, 1 / RETN.

Может ли проверить целостность ф-ции? Оказывается, сделать это легко.

Судя по objdump, первые 3 байта ф-ции *check\_protection()* это 0x55 0x89 0xE5 (учитывая, что это неоптимизирующий GCC):

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

int check_protection()
{
    // do something
    return 0;
    // or return 1;
```

<sup>43</sup><http://stackoverflow.com/questions/27581279/make-text-segment-writable-elf>

```

};

int main()
{
    if (check_protection()==0)
    {
        printf ("no protection installed\n");
        exit(0);
    };

    // ...and then, at some very important point...
    if (*((unsigned char*)check_protection)+0) != 0x55)
    {
        printf ("1st byte has been altered\n");
        // do something mean, add watermark, etc
    };
    if (*((unsigned char*)check_protection)+1) != 0x89)
    {
        printf ("2nd byte has been altered\n");
        // do something mean, add watermark, etc
    };
    if (*((unsigned char*)check_protection)+2) != 0xe5)
    {
        printf ("3rd byte has been altered\n");
        // do something mean, add watermark, etc
    };
};

```

```

0000054d <check_protection>:
54d: 55                push    %ebp
54e: 89 e5             mov     %esp,%ebp
550: e8 b7 00 00 00    call   60c <__x86.get_pc_thunk.ax>
555: 05 7f 1a 00 00    add     $0x1a7f,%eax
55a: b8 00 00 00 00    mov     $0x0,%eax
55f: 5d                pop     %ebp
560: c3                ret

```

Если кто-то пропатчит начало ф-ции `check_protection()`, ваша программа может совершить что-то подлое, например, внезапно закончить работу. Чтобы разобраться с таким трюком, взломщик может установить брякпоинт на чтение памяти, по адресу начала ф-ции. (В [tracer](#)-е для этого есть опция `BPMx`.)

### 3.21.8. Указатель на ф-цию: частая ошибка (или опечатка)

Печально известная ошибка/опечатка:

```

int expired()
{
    // check license key, current date/time, etc
};

int main()

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

{
    if (expired) // must be expired() here
    {
        print ("expired\n");
        exit(0);
    }
    else
    {
        // do something
    };
};

```

Т.к. имя ф-ции само по себе трактуется как указатель на ф-цию, или её адрес, выражение `if(function_name)` работает как `if(true)`.

К сожалению, компилятор с Си/Си++ не выдает предупреждение об этом.

### 3.21.9. Указатель как идентификатор объекта

В ассемблере и Си нет возможностей ООП, но там вполне можно писать код в стиле ООП (просто относитесь к структуре, как к объекту).

Интересно что, иногда, указатель на объект (или его адрес) называется идентификатором (в смысле сокрытия данных/инкапсуляции).

Например, `LoadLibrary()`, судя по MSDN<sup>44</sup>, возвращает “handle” модуля<sup>45</sup>. Затем вы передаете этот “handle” в другую ф-цию вроде `GetProcAddress()`. Но на самом деле, `LoadLibrary()` возвращает указатель на DLL-файл загруженный (*mapped*) в памяти<sup>46</sup>. Вы можете прочитать два байта по адресу возвращенному `LoadLibrary()`, и это будет “MZ” (первые два байта любого файла типа .EXE/.DLL в Windows).

Очевидно, Microsoft “скрывает” этот факт для обеспечения лучшей совместимости в будущем. Также, типы данных `HMODULE` и `HINSTANCE` имели другой смысл в 16-битной Windows.

Возможно, это причина, почему `printf()` имеет модификатор “%p”, который используется для вывода указателей (32-битные целочисленные на 32-битных архитектурах, 64-битные на 64-битных, итд) в шестнадцатеричной форме. Адрес структуры сохраненный в отладочном протоколе может помочь в поисках такого же в том же протоколе.

Вот например из исходного кода SQLite:

```

...

struct Pager {
    sqlite3_vfs *pVfs;          /* OS functions to use for IO */

```

<sup>44</sup>Microsoft Developer Network

<sup>45</sup>[https://msdn.microsoft.com/ru-ru/library/windows/desktop/ms684175\(v=vs.85\).aspx](https://msdn.microsoft.com/ru-ru/library/windows/desktop/ms684175(v=vs.85).aspx)

<sup>46</sup><https://blogs.msdn.microsoft.com/oldnewthing/20041025-00/?p=37483>

```

u8 exclusiveMode;          /* Boolean. True if locking_mode==EXCLUSIVE ↵
    ↵ */
u8 journalMode;            /* One of the PAGER_JOURNALMODE_* values */
u8 useJournal;             /* Use a rollback journal on this file */
u8 noSync;                 /* Do not sync the journal if true */

....

static int pagerLockDb(Pager *pPager, int eLock){
    int rc = SQLITE_OK;

    assert( eLock==SHARED_LOCK || eLock==RESERVED_LOCK || eLock==↵
    ↵ EXCLUSIVE_LOCK );
    if( pPager->eLock<eLock || pPager->eLock==UNKNOWN_LOCK ){
        rc = sqlite3OsLock(pPager->fd, eLock);
        if( rc==SQLITE_OK && (pPager->eLock!=UNKNOWN_LOCK||eLock==↵
        ↵ EXCLUSIVE_LOCK) ){
            pPager->eLock = (u8)eLock;
            IOTRACE("LOCK %p %d\n", pPager, eLock)
        }
    }
    return rc;
}

...

PAGER_INCR(sqlite3_pager_readdb_count);
PAGER_INCR(pPager->nRead);
IOTRACE(("PGIN %p %d\n", pPager, pgno));
PAGERTRACE(("FETCH %d page %d hash(%08x)\n",
            PAGERID(pPager), pgno, pager_pagehash(pPg)));

...

```

## 3.22. Оптимизации циклов

### 3.22.1. Странная оптимизация циклов

Это самая простая (из всех возможных) реализация memcpy():

```

void memcpy (unsigned char* dst, unsigned char* src, size_t cnt)
{
    size_t i;
    for (i=0; i<cnt; i++)
        dst[i]=src[i];
};

```

Как минимум MSVC 6.0 из конца 90-х вплоть до MSVC 2013 может выдавать вот такой странный код (этот листинг создан MSVC 2013 x86):

```

_dst$ = 8          ; size = 4

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

_src$ = 12          ; size = 4
_cnt$ = 16          ; size = 4
_memcpy PROC
    mov     edx, DWORD PTR _cnt$[esp-4]
    test    edx, edx
    je      SHORT $LN1@f
    mov     eax, DWORD PTR _dst$[esp-4]
    push    esi
    mov     esi, DWORD PTR _src$[esp]
    sub     esi, eax
; ESI=src-dst, т.е., разница указателей
$LL8@f:
    mov     cl, BYTE PTR [esi+eax] ; загрузить байт на "esi+dst" или на
    "src-dst+dst" в начале, или просто на "src"
    lea     eax, DWORD PTR [eax+1] ; dst++
    mov     BYTE PTR [eax-1], cl   ; сохранить байт на "(dst++)--", или
    просто на "dst" в начале
    dec     edx                    ; декремент счетчика, пока не закончим
    jne     SHORT $LL8@f
    pop     esi
$LN1@f:
    ret     0
_memcpy ENDP

```

Это всё странно, потому что как люди работают с двумя указателями? Они сохраняют два адреса в двух регистрах или двух ячейках памяти. Компилятор MSVC в данном случае сохраняет два указателя как один указатель (*скользящий dst* в EAX) и разницу между указателями *src* и *dst* (она остается неизменной во время исполнения цикла, в ESI). (Кстати, это тот редкий случай, когда можно использовать тип `ptrdiff_t`.) Когда нужно загрузить байт из *src*, он загружается на *diff* + *скользящий dst* и сохраняет байт просто на *скользящем dst*.

Должно быть это какой-то трюк для оптимизации. Но я переписал эту ф-цию так:

```

_f2 PROC
    mov     edx, DWORD PTR _cnt$[esp-4]
    test    edx, edx
    je      SHORT $LN1@f
    mov     eax, DWORD PTR _dst$[esp-4]
    push    esi
    mov     esi, DWORD PTR _src$[esp]
    ; eax=dst; esi=src
$LL8@f:
    mov     cl, BYTE PTR [esi+edx]
    mov     BYTE PTR [eax+edx], cl
    dec     edx
    jne     SHORT $LL8@f
    pop     esi
$LN1@f:
    ret     0
_f2 ENDP

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

...и она работает также быстро как и *соптимизированная* версия на моем Intel Xeon E31220 @ 3.10GHz. Может быть, эта оптимизация предназначалась для более старых x86-процессоров 90-х, т.к., этот трюк использует как минимум древний MS VC 6.0?

Есть идеи?

Hex-Rays 2.2 не распознает такие шаблонные фрагменты кода (будем надеяться, это временно?):

```
void __cdecl f1(char *dst, char *src, size_t size)
{
    size_t counter; // edx@1
    char *sliding_dst; // eax@2
    char tmp; // cl@3

    counter = size;
    if ( size )
    {
        sliding_dst = dst;
        do
        {
            tmp = (sliding_dst++)[src - dst];           // разница (src-dst)
            вычисляется один раз, перед телом цикла
            *(sliding_dst - 1) = tmp;
            --counter;
        }
        while ( counter );
    }
}
```

Тем не менее, этот трюк часто используется в MSVC (и не только в самодельных ф-циях *тетсру()*, но также и во многих циклах, работающих с двумя или более массивами), так что для реверс-инжиниров стоит помнить об этом.

### 3.22.2. Еще одна оптимизация циклов

Если вы обрабатываете все элементы некоторого массива, который находится в глобальной памяти, компилятор может оптимизировать это. Например, вычисляем сумму всех элементов массива из 128-и *int*-ов:

```
#include <stdio.h>

int a[128];

int sum_of_a()
{
    int rt=0;

    for (int i=0; i<128; i++)
        rt=rt+a[i];

    return rt;
};
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

int main()
{
    // инициализация
    for (int i=0; i<128; i++)
        a[i]=i;

    // вычисляем сумму
    printf ("%d\n", sum_of_a());
};

```

Оптимизирующий GCC 5.3.1 (x86) может сделать так ([IDA](#)):

```

.text:080484B0 sum_of_a      proc near
.text:080484B0              mov     edx, offset a
.text:080484B5              xor     eax, eax
.text:080484B7              mov     esi, esi
.text:080484B9              lea     edi, [edi+0]
.text:080484C0
.text:080484C0 loc_80484C0:      ; CODE XREF: sum_of_a+1B
.text:080484C0              add     eax, [edx]
.text:080484C2              add     edx, 4
.text:080484C5              cmp     edx, offset ✓
    ↘ __libc_start_main@@GLIBC_2_0
.text:080484CB              jnz     short loc_80484C0
.text:080484CD              rep     retn
.text:080484CD sum_of_a      endp
.text:080484CD

...

.bss:0804A040              public a
.bss:0804A040 a              dd 80h dup(?) ; DATA XREF: main:loc_8048338
.bss:0804A040                      ; main+19
.bss:0804A040 _bss          ends
.bss:0804A040
extern:0804A240 ;

=====
extern:0804A240
extern:0804A240 ; Segment type: Externs
extern:0804A240 ; extern
extern:0804A240          extrn __libc_start_main@@GLIBC_2_0:near
extern:0804A240                      ; DATA XREF: main+25
extern:0804A240                      ; main+5D
extern:0804A244          extrn __printf_chk@@GLIBC_2_3_4:near
extern:0804A248          extrn __libc_start_main:near
extern:0804A248                      ; CODE XREF: __libc_start_main
extern:0804A248                      ; DATA XREF: .got.plt:off_804A00C

```

И что же такое `__libc_start_main@@GLIBC_2_0` на `0x080484C5`? Это метка, находящаяся сразу за концом массива `a[]`. Эта ф-ция может быть переписана так:

```

int sum_of_a_v2()

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

{
    int *tmp=a;
    int rt=0;

    do
    {
        rt=rt+(*tmp);
        tmp++;
    }
    while (tmp<(a+128));

    return rt;
};

```

Первая версия имеет счетчик *i*, и адрес каждого элемента массива вычисляется на каждой итерации. Вторая версия более оптимизирована: указатель на каждый элемент массива всегда готов, и продвигается на 4 байта вперед на каждой итерации. Как проверить, закончился ли цикл? Просто сравните указатель с адресом сразу за концом массива, который, как случилось в нашем случае, это просто адрес импортируемой из Glibc 2.0 ф-ции `__libc_start_main()`. Такой код иногда сбивает с толку, и это очень популярный оптимизационный трюк, поэтому я сделал этот пример.

Моя вторая версия очень близка к тому, что сделал GCC, и когда я компилирую её, код почти такой как и в первой версии, но две первых инструкции поменены местами:

```

.text:080484D0      public sum_of_a_v2
.text:080484D0 sum_of_a_v2      proc near
.text:080484D0      xor     eax, eax
.text:080484D2      mov     edx, offset a
.text:080484D7      mov     esi, esi
.text:080484D9      lea     edi, [edi+0]
.text:080484E0
.text:080484E0 loc_80484E0:      ; CODE XREF: sum_of_a_v2+1B
.text:080484E0      add     eax, [edx]
.text:080484E2      add     edx, 4
.text:080484E5      cmp     edx, offset ↵
        ↵ __libc_start_main@@GLIBC_2_0
.text:080484EB      jnz     short loc_80484E0
.text:080484ED      rep retn
.text:080484ED sum_of_a_v2      endp

```

Надо сказать, эта оптимизация возможна если компилятор, во время компиляции, может рассчитать адрес за концом массива. Это случается если массив глобальный и его размер фиксирован.

Хотя, если адрес массива не известен во время компиляции, но его размер фиксирован, адрес метки за концом массива можно вычислить в начале цикла.



## 3.23. Еще о структурах

### 3.23.1. Иногда вместо массива можно использовать структуру в Си

#### Арифметическое среднее

```
#include <stdio.h>

int mean(int *a, int len)
{
    int sum=0;
    for (int i=0; i<len; i++)
        sum=sum+a[i];
    return sum/len;
};

struct five_ints
{
    int a0;
    int a1;
    int a2;
    int a3;
    int a4;
};

int main()
{
    struct five_ints a;
    a.a0=123;
    a.a1=456;
    a.a2=789;
    a.a3=10;
    a.a4=100;
    printf ("%d\n", mean(&a, 5));
    // test:
    https://www.wolframalpha.com/input/?i=mean\(123,456,789,10,100\)
};
```

Это работает: ф-ция *mean()* никогда не будет читать за концом структуры *five\_ints*, потому что передано 5, означая, что только 5 целочисленных значений будет прочитано.

#### Сохраняем строку в структуре

```
#include <stdio.h>

struct five_chars
{
    char a0;
    char a1;
    char a2;
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        char a3;
        char a4;
    } __attribute__((aligned (1),packed));

int main()
{
    struct five_chars a;
    a.a0='h';
    a.a1='i';
    a.a2='!';
    a.a3='\n';
    a.a4=0;
    printf (&a); // это печатает "hi!"
};

```

Нужно использовать атрибут *((aligned (1),packed))* потому что иначе, каждое поле структуры будет выровнено по 4-байтной или 8-байтной границе.

### Итог

Это просто еще один пример, как структуры и массивы сохраняются в памяти. Вероятно, ни один программист в трезвом уме не будет делать так, как в этом примере, за исключением, может быть, какого-то очень специального хака. Или может быть в случае обфускации исходных текстов?

### 3.23.2. Безразмерный массив в структуре Си

В некоторых win32-структурах мы можем найти такие, где последнее поле определено как массив из одного элемента:

```

typedef struct _SYMBOL_INFO {
    ULONG    SizeOfStruct;
    ULONG    TypeIndex;

    ...

    ULONG    MaxNameLen;
    TCHAR    Name[1];
} SYMBOL_INFO, *PSYMBOL_INFO;

```

( [https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/ms680686\(v=vs.85\).aspx](https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/ms680686(v=vs.85).aspx) )

Это хак, в том смысле, что последнее поле это массив неизвестной длины, его размер будет вычислен во время выделения памяти под структуру.

Вот почему: поле *Name* может быть коротким, так зачем же тогда определять константу вроде *MAX\_NAME*, которая может быть 128, 256, или даже больше?

Почему вместо этого не использовать указатель? Но тогда придется выделять два блока: один под структуру и второй под строку. Это может быть медленнее

и может требовать больше затрат на память. Также, вам нужно разыменовывать указатель (т.е., читать адрес строки из структуры) — не очень большая проблема, но некоторые люди могут сказать вам, что это дополнительные расходы.

Это также известно как *struct hack*: <http://c-faq.com/struct/structhack.html>.

Например:

```
#include <stdio.h>

struct st
{
    int a;
    int b;
    char s[];
};

void f (struct st *s)
{
    printf ("%d %d %s\n", s->a, s->b, s->s);
    // f() не может заменить s[] большей строкой - длина выделенного
    // блока неизвестна на этом этапе
};

int main()
{
#define STRING "Hello!"
    struct st *s=malloc(sizeof(struct st)+strlen(STRING)+1); // включая
    // терминирующий ноль.
    s->a=1;
    s->b=2;
    strcpy (s->s, STRING);
    f(s);
};
```

Если коротко, это работает, потому что в Си нет проверок границ массивов. К любому массиву относятся так, будто он бесконечный.

Проблема: после выделения, полный размер выделенного блока для структуры неизвестен (хотя известен менеджеру памяти), так что вы не можете заменить строку большей строкой. Но вы бы смогли делать это, если бы поле было определено как что-то вроде `s[MAX_NAME]`.

Другими словами, вы имеете структуру плюс массив (или строку) спаянных вместе в одном выделенном блоке памяти. Другая проблема еще в том, что вы не можете объявить два таких массива в одной структуре, или объявить еще одно поле после такого массива.

Более старые компиляторы требуют объявить массив хотя бы с одним элементом: `s[1]`, более новые позволяют определять его как массив с переменной длиной: `s[]`. В стандарте C99 это также называется *flexible array member*.

Читайте об этом больше в документации GCC<sup>47</sup>, в документации MSDN<sup>48</sup>.

Деннис Ритчи (один из создателей Си) называет этот трюк «unwarranted chumminess with the C implementation» (вероятно, подтверждая хакерскую природу трюка).

Вам это может нравиться, или нет, вы можете использовать это или нет: но это еще одна демонстрация того, как структуры располагаются в памяти, вот почему я написал об этом.

### 3.23.3. Версия структуры в Си

Многие программисты под Windows видели это в MSDN:

**SizeOfStruct**  
The size of the structure, in bytes. This member must be set to sizeof(  
↪ SYMBOL\_INFO).

( [https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/ms680686\(v=vs.85\).aspx](https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/ms680686(v=vs.85).aspx) )

Некоторые структуры вроде *SYMBOL\_INFO* действительно начинаются с такого поля. Почему? Это что-то вроде версии структуры.

Представьте, что у вас есть ф-ция, рисующая круги. Она берет один аргумент - указатель на структуру с двумя полями: X, Y и радиус. И затем цветные дисплеи наводнили рынок, где-то в 80-х. И вы хотите добавить аргумент *цвет* в ф-цию. Но, скажем так, вы не можете добавить еще один аргумент в нее (множество ПО используют ваше [API](#)<sup>49</sup> и его нельзя перекомпилировать). И если какое-то старое ПО использует ваше [API](#) с цветным дисплеем, пусть ваша ф-ция рисует круг в цветах по умолчанию (черный и белый).

Позже вы добавляете еще одну возможность: круг может быть закрашен, и можно выбирать тип заливки.

Вот одно из решений проблемы:

```
#include <stdio.h>

struct ver1
{
    size_t SizeOfStruct;
    int coord_X;
    int coord_Y;
    int radius;
};

struct ver2
{
    size_t SizeOfStruct;
    int coord_X;
    int coord_Y;
```

<sup>47</sup><https://gcc.gnu.org/onlinedocs/gcc/Zero-Length.html>

<sup>48</sup><https://msdn.microsoft.com/en-us/library/b6fae073.aspx>

<sup>49</sup>Application Programming Interface

```

        int radius;
        int color;
};

struct ver3
{
    size_t SizeOfStruct;
    int coord_X;
    int coord_Y;
    int radius;
    int color;
    int fill_brush_type; // 0 - не заливать круг
};

void draw_circle(struct ver3 *s) // здесь используется самая последняя версия
    структуры
{
    // мы полагаем что в SizeOfStruct всегда присутствуют поля coord_X и
    coord_Y
    printf ("Собираемся рисовать круг на %d:%d\n", s->coord_X, s->
    ↵ coord_Y);

    if (s->SizeOfStruct>=sizeof(int)*5)
    {
        // это минимум ver2, поле цвета присутствует
        printf ("Собираемся установить цвет %d\n", s->color);
    }

    if (s->SizeOfStruct>=sizeof(int)*6)
    {
        // это минимум ver3, присутствует поле с типом заливки
        printf ("Мы собираемся залить его используя тип заливки %d\
    ↵ n", s->fill_brush_type);
    }
};

// раннее ПО
void call_as_ver1()
{
    struct ver1 s;
    s.SizeOfStruct=sizeof(s);
    s.coord_X=123;
    s.coord_Y=456;
    s.radius=10;
    printf ("** %s()\n", __FUNCTION__);
    draw_circle(&s);
};

// следующая версия
void call_as_ver2()
{
    struct ver2 s;
    s.SizeOfStruct=sizeof(s);
    s.coord_X=123;

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        s.coord_Y=456;
        s.radius=10;
        s.color=1;
        printf ("** %s()\n", __FUNCTION__);
        draw_circle(&s);
};

// самая поздняя, наиболее расширенная версия
void call_as_ver3()
{
    struct ver3 s;
    s.SizeOfStruct=sizeof(s);
    s.coord_X=123;
    s.coord_Y=456;
    s.radius=10;
    s.color=1;
    s.fill_brush_type=3;
    printf ("** %s()\n", __FUNCTION__);
    draw_circle(&s);
};

int main()
{
    call_as_ver1();
    call_as_ver2();
    call_as_ver3();
};

```

Другими словами, поле *SizeOfStruct* берет на себя роль поля *версия структуры*. Это может быть перечисляемый тип (1, 2, 3, итд.), но установка поля *SizeOfStruct* равным *sizeof(struct...)*, это лучше защищено от ошибок: в вызываемом коде мы просто пишем *s.SizeOfStruct=sizeof(...)*.

В Си++ эта проблема решается *наследованием* (3.19.1 (стр. 713)). Просто расширяете ваш базовый класс (назовем его *Circle*), и затем вам нужен *ColoredCircle*, а потом *FilledColoredCircle*, и так далее. Текущая *версия* объекта (или более точно, текущий *тип*) будет определяться при помощи *RTTI* в Си++.

Так что если вы где-то в *MSDN* видите *SizeOfStruct* — вероятно, эта структура уже расширялась в прошлом, как минимум один раз.

### 3.23.4. Файл с рекордами в игре «Block out» и примитивная сериализация

Многие видеоигры имеют файл с рекордами, иногда называемый «Зал славы». Древняя игра «Block out»<sup>50</sup> (трехмерный тетрис из 1989) не исключение, вот что мы можем увидеть в конце:

<sup>50</sup><http://www.bestoldgames.net/eng/old-games/blockout.php>

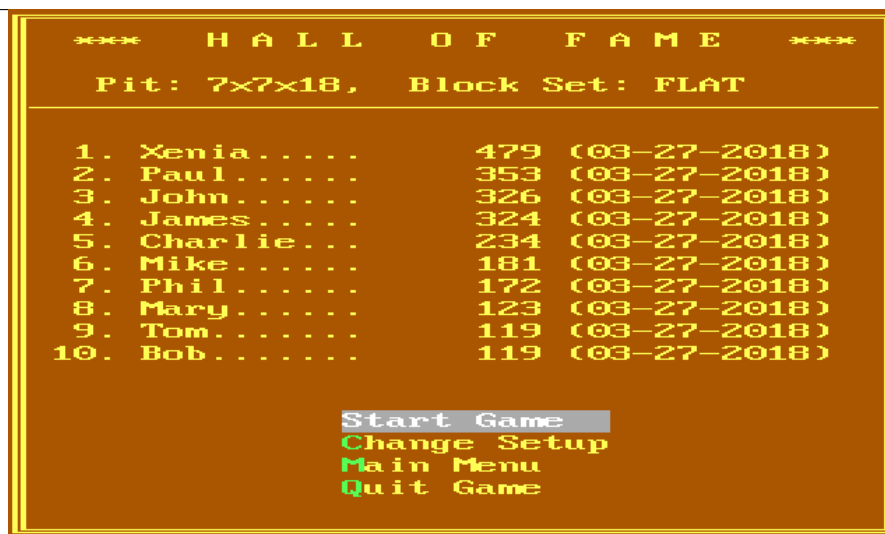


Рис. 3.4: Таблица рекордов

Мы можем увидеть, что после того как мы всякий раз добавляем свое имя, этот файл меняется: *BLSCORE.DAT*.

```
% xxd -g 1 BLSCORE.DAT
```

```
00000000: 0a 00 58 65 6e 69 61 2e 2e 2e 2e 00 df 01 00 ..Xenia.....
00000010: 00 30 33 2d 32 37 2d 32 30 31 38 00 50 61 75 6c .03-27-2018.Paul
00000020: 2e 2e 2e 2e 2e 00 61 01 00 00 30 33 2d 32 37 .....a...03-27
00000030: 2d 32 30 31 38 00 4a 6f 68 6e 2e 2e 2e 2e 2e -2018.John.....
00000040: 00 46 01 00 00 30 33 2d 32 37 2d 32 30 31 38 00 .F...03-27-2018.
00000050: 4a 61 6d 65 73 2e 2e 2e 2e 00 44 01 00 00 30 James.....D...0
00000060: 33 2d 32 37 2d 32 30 31 38 00 43 68 61 72 6c 69 3-27-2018.Charli
00000070: 65 2e 2e 2e 00 ea 00 00 00 30 33 2d 32 37 2d 32 e.....03-27-2
00000080: 30 31 38 00 4d 69 6b 65 2e 2e 2e 2e 2e 2e 00 b5 018.Mike.....
00000090: 00 00 00 30 33 2d 32 37 2d 32 30 31 38 00 50 68 ...03-27-2018.Ph
000000a0: 69 6c 2e 2e 2e 2e 2e 00 ac 00 00 00 30 33 2d il.....03-
000000b0: 32 37 2d 32 30 31 38 00 4d 61 72 79 2e 2e 2e 2e 27-2018.Mary....
000000c0: 2e 2e 00 7b 00 00 00 30 33 2d 32 37 2d 32 30 31 ...{...03-27-201
000000d0: 38 00 54 6f 6d 2e 2e 2e 2e 2e 2e 00 77 00 00 8.Tom.....w..
000000e0: 00 30 33 2d 32 37 2d 32 30 31 38 00 42 6f 62 2e .03-27-2018.Bob.
000000f0: 2e 2e 2e 2e 2e 00 77 00 00 00 30 33 2d 32 37 .....w...03-27
00000100: 2d 32 30 31 38 00 -2018.
```

Все записи и так хорошо видны. Самый первый байт, вероятно, это количество записей. Второй это 0, и, на самом деле, число записей может быть 16-битным значением, которое простирается на 2 байта.

После имени «Xenia» мы видим байты 0xDF и 0x01. У Xenia 479 очков, и это именно 0x1DF в шестнадцатеричной системе. Так что значение рекорда, вероятно, 16-битное целочисленное, а может и 32-битное: после каждого по два нулевых байта.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Подумаем теперь о том факте, что и элементы массива, и элементы структуры всегда располагаются в памяти друг к другу вплотную. Это позволяет там записывать весь массив/структуру в файл используя простую ф-цию *write()* или *fwrite()*, а затем восстанавливать его используя *read()* или *fread()*, настолько всё просто. Это то, что сейчас называется *сериализацией*.

## Чтение

Напишем программу на Си для чтения файла рекордов:

```
#include <assert.h>
#include <stdio.h>
#include <stdint.h>
#include <string.h>

struct entry
{
    char name[11]; // включая терминирующий ноль
    uint32_t score;
    char date[11]; // включая терминирующий ноль
} __attribute__((aligned (1),packed));

struct highscore_file
{
    uint8_t count;
    uint8_t unknown;
    struct entry entries[10];
} __attribute__((aligned (1), packed));

struct highscore_file file;

int main(int argc, char* argv[])
{
    FILE* f=fopen(argv[1], "rb");
    assert (f!=NULL);
    size_t got=fread(&file, 1, sizeof(struct highscore_file), f);
    assert (got==sizeof(struct highscore_file));
    fclose(f);
    for (int i=0; i<file.count; i++)
    {
        printf ("name=%s score=%d date=%s\n",
                file.entries[i].name,
                file.entries[i].score,
                file.entries[i].date);
    };
};
```

Нужно добавить атрибут GCC (*aligned (1),packed*), чтобы все поля структуры были упакованы по 1-байтной границе.

Конечно, это работает:

```
name=Xenia..... score=479 date=03-27-2018
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

name=Paul..... score=353 date=03-27-2018
name=John..... score=326 date=03-27-2018
name=James..... score=324 date=03-27-2018
name=Charlie... score=234 date=03-27-2018
name=Mike..... score=181 date=03-27-2018
name=Phil..... score=172 date=03-27-2018
name=Mary..... score=123 date=03-27-2018
name=Tom..... score=119 date=03-27-2018
name=Bob..... score=119 date=03-27-2018

```

(Нужно добавить, что каждое имя дополнено точками, и на экране, и в файле, вероятно, с эстетическими целями.)

### Запись

Посмотрим, правы ли мы насчет длины значения очков. Действительно ли там 32 бита?

```

int main(int argc, char* argv[])
{
    FILE* f=fopen(argv[1], "rb");
    assert (f!=NULL);
    size_t got=fread(&file, 1, sizeof(struct highscore_file), f);
    assert (got==sizeof(struct highscore_file));
    fclose(f);

    strcpy (file.entries[1].name, "Mallory...");
    file.entries[1].score=12345678;
    strcpy (file.entries[1].date, "08-12-2016");

    f=fopen(argv[1], "wb");
    assert (f!=NULL);
    got=fwrite(&file, 1, sizeof(struct highscore_file), f);
    assert (got==sizeof(struct highscore_file));
    fclose(f);
};

```

Запустим Blockout:

*** H A L L O F F A M E ***		
Pit: 7x7x18, Block Set: FLAT		
1. Xenia.....	479	(03-27-2018)
2. Mallory...	345678	(08-12-2016)
3. John.....	326	(03-27-2018)
4. James.....	324	(03-27-2018)
5. Charlie...	234	(03-27-2018)
6. Mike.....	181	(03-27-2018)
7. Phil.....	172	(03-27-2018)
8. Mary.....	123	(03-27-2018)
9. ....	123	(03-27-2018)
10. Tom.....	119	(03-27-2018)

Рис. 3.5: Таблица рекордов

Первые две цифры (1 или 2) пропали: 12345678 стало 345678. Вероятно, это проблемы с форматированием... но число почти корректно. Заменяю на 999999 и запускаю снова:

*** H A L L O F F A M E ***		
Pit: 7x7x18, Block Set: FLAT		
1. Xenia.....	479	(03-27-2018)
2. Mallory...	999999	(08-12-2016)
3. John.....	326	(03-27-2018)
4. James.....	324	(03-27-2018)
5. Charlie...	234	(03-27-2018)
6. Mike.....	181	(03-27-2018)
7. Phil.....	172	(03-27-2018)
8. ....	133	(03-27-2018)
9. ....	132	(03-27-2018)
10. Mary.....	123	(03-27-2018)

Рис. 3.6: Таблица рекордов

Теперь всё верно. Да, значение очков это 32-битное целочисленное.

### Это сериализация?

...почти. Сериализация как эта очень популярна в научном и инженерном ПО, где скорость намного важнее чем конвертирование в [XML](#)<sup>51</sup> или [JSON](#)<sup>52</sup> и назад.

<sup>51</sup>Extensible Markup Language

<sup>52</sup>JavaScript Object Notation

Одна очевидная вещь это то что вы, разумеется, не можете сериализовать указатели, потому что каждый раз, когда вы загружаете файл в память, все структуры могут быть размещены в других местах.

Но: если вы работаете на каком-нибудь маломощном MCU с простой ОС на нем, и все ваши структуры всегда расположены в тех же местах в памяти, тогда, вы можете сохранять и восстанавливать указатели.

### Случайный шум

Когда я готовил этот пример, я запускал «Block out» много раз и немного играл, чтобы заполнить таблицу рекордов случайными именами.

И когда было только 3 записи в файле, я увидел это:

```
00000000: 03 00 54 6f 6d 61 73 2e 2e 2e 2e 2e 00 da 2a 00 ..Tomas.....*.
00000010: 00 30 38 2d 31 32 2d 32 30 31 36 00 43 68 61 72 .08-12-2016.Char
00000020: 6c 69 65 2e 2e 2e 00 8b 1e 00 00 30 38 2d 31 32 lie.....08-12
00000030: 2d 32 30 31 36 00 4a 6f 68 6e 2e 2e 2e 2e 2e 2e -2016.John.....
00000040: 00 80 00 00 00 30 38 2d 31 32 2d 32 30 31 36 00 ....08-12-2016.
00000050: 00 00 57 c8 a2 01 06 01 ba f9 47 c7 05 00 f8 4f ..W.....G....0
00000060: 06 01 06 01 a6 32 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 ....2.....
00000070: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 .....
00000080: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 .....
00000090: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 .....
000000a0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 93 c6 a2 01 46 72 .....Fr
000000b0: 8c f9 f6 c5 05 00 f8 4f 00 02 06 01 a6 32 06 01 .....0.....2..
000000c0: 00 00 98 f9 f2 c0 05 00 f8 4f 00 02 a6 32 a2 f9 .....0...2..
000000d0: 80 c1 a6 32 a6 32 f4 4f aa f9 39 c1 a6 32 06 01 ...2.2.0..9..2..
000000e0: b4 f9 2b c5 a6 32 e1 4f c7 c8 a2 01 82 72 c6 f9 ..+..2.0.....r..
000000f0: 30 c0 05 00 00 00 00 00 00 a6 32 d4 f9 76 2d 0.....2..v-
00000100: a6 32 00 00 00 00 ..2....
```

Первый байт это 3, означая, что здесь 3 записи. И присутствуют 3 записи. Но затем мы видим случайный шум во второй части файла.

Шум, вероятно, связан с неинициализированными данными. Вероятно, «Block out» выделил память для 10 записей где-то в куче, где, очевидно, присутствует некоторый псевдослучайный шум (оставшийся от чего-то еще). Затем он выставил первый/второй байт, заполнил 3 записи и затем он никогда не трогал оставшиеся 7 записей, так что они были записаны в файл как есть.

Когда «Block out», при следующем запуске, загружает файл с рекордами, он читает кол-во записей из первого/второго байта (3) и полностью игнорирует всё, что идет после.

Это распространенная проблема. Вернее, не совсем проблема в строгом смысле: ничего не глючит, но лишняя информация может попадать наружу.

Microsoft Word версий 90-х часто оставлял куски ранее отредактированных текстов в файлах \*.doc\*. В те времена это было что-то вроде развлечения, получить .doc-файл от кого-то, открыть его в шестнадцатеричном редакторе и прочитать что-то еще, что редактировалось на том компьютере до этого.

Эта проблема может быть куда более серьезная: ошибка Heartbleed в OpenSSL.

### Домашнее задание

«Block out» поддерживает несколько поликубов (flat/basic/extended), размер стакана можно конфигурировать, итд. И похоже на то, что для каждой конфигурации, «Block out» имеет свою таблицу рекордов. Я заметил, что некоторая информация вероятно сохраняется в файле *BLSCORE.IDX*. Это может быть домашнее задание для хардкорных фанатов «Block out» — разобраться также и в этой структуре.

Файлы «Block out» здесь: <http://beginners.re/examples/blockout.zip> (включая двоичные файлы с рекордами, которые я использовал в этом примере). Для запуска можно использовать DosBox.

## 3.24. memmove() и memcpy()

Разница между этими стандартными ф-циями в том, что *memcpy()* слепо копирует блок в другое место, в то время как *memmove()* корректно обрабатывает блоки, хранимые внахлест. Например, вы хотите оттащить строку на два байта назад:

```
`|.|. |h|e|l|l|o|...` -> `|h|e|l|l|o|...`
```

*memcpy()*, которая копирует 32-битные или 64-битные слова за раз, или даже [SIMD](#), здесь очевидно не сработают, потому как нужно использовать ф-цию копирования работающую побайтово.

Теперь даже более сложный пример, вставьте 2 байта впереди строки:

```
`|h|e|l|l|o|...` -> `|.|. |h|e|l|l|o|...`
```

Теперь даже ф-ция работающая побайтово не сработает, нужно копировать байты с конца.

Это тот редкий случай, когда x86 флаг DF нужно выставить перед инструкцией REP MOVSB: DF определяет направление, и теперь мы должны двигаться назад.

Обычная процедура *memmove()* работает примерно так: 1) если источник ниже назначения, копируем вперед; 2) если источник над назначением, копируем назад.

Это *memmove()* из uClibc:

```
void *memmove(void *dest, const void *src, size_t n)
{
    int eax, ecx, esi, edi;
    __asm__ __volatile__(
        "        movl    %%eax, %%edi\n"
        "        cmpl    %%esi, %%eax\n"
        "        je      2f\n" /* (optional) src == dest -> NOP */
    );
}
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

"        jb      1f\n" /* src > dest -> simple copy */
"        leal    -1(%esi,%ecx), %%esi\n"
"        leal    -1(%eax,%ecx), %%edi\n"
"        std\n"
"1:      rep; movsb\n"
"        cld\n"
"2:\n"
: "=&c" (ecx), "=&S" (esi), "=&a" (eax), "=&D" (edi)
: "0" (n), "1" (src), "2" (dest)
: "memory"
);
return (void*)eax;
}

```

В первом случае, REP MOVSB вызывается со сброшенным флагом DF. Во втором, DF в начале выставляется, но потом сбрасывается.

Более сложный алгоритм имеет такую часть:

«если разница между *источником* и *назначением* больше чем ширина **слова**, копируем используя слова нежели байты, и используем побитовое копирование для копирования невыровненных частей».

Так происходит в неоптимизированной части на Си в Glibc 2.24.

Учитывая всё это, *memmove()* может работать медленнее, чем *memcpy()*. Но некоторые люди, включая Линуса Торвальдса, спорят<sup>53</sup> что *memcpy()* должна быть синонимом *memmove()*, а последняя ф-ция должна в начале проверять, пересекаются ли буферы или нет, и затем вести себя как *memcpy()* или *memmove()*. Все же, в наше время, проверка на пересекающиеся буферы это очень дешевая операция.

### 3.24.1. Анти-отладочный прием

Я слышал об анти-отладочном приеме, где всё что вам нужно для падения процесса это выставить DF: следующий вызов *memcpy()* приведет к падению, потому что будет копировать назад. Но я не могу это проверить: похоже, все процедуры копирования сбрасывают/выставляют DF, как им надо. С другой стороны, *memmove()* из uClibc, код которой я цитировал здесь, не имеет явного сброса DF (он подразумевает, что DF всегда сброшен?), так что он может и упасть.

## 3.25. setjmp/longjmp

setjmp/longjmp это механизм в Си, очень похожий на throw/catch в Си++ и других высокоуровневых **ЯП**. Вот пример из zlib:

```
...
```

<sup>53</sup>[https://bugzilla.redhat.com/show\\_bug.cgi?id=638477#c132](https://bugzilla.redhat.com/show_bug.cgi?id=638477#c132)

```

/* return if bits() or decode() tries to read past available input */
if (setjmp(s.env) != 0) /* if came back here via longjmp(), ↵
↳ */
    err = 2; /* then skip decomp(), return ↵
↳ error */
else
    err = decomp(&s); /* decompress */

...

/* load at least need bits into val */
val = s->bitbuf;
while (s->bitcnt < need) {
    if (s->left == 0) {
        s->left = s->infun(s->inhow, &(s->in));
        if (s->left == 0) longjmp(s->env, 1); /* out of input */
    }

...

    if (s->left == 0) {
        s->left = s->infun(s->inhow, &(s->in));
        if (s->left == 0) longjmp(s->env, 1); /* out of input */
    }
}

```

( zlib/contrib/blast/blast.c )

Вызов `setjmp()` сохраняет текущие **PC**, **SP** и другие регистры в структуре `env`, затем возвращает 0.

В случае ошибки, `longjmp()` телепортирует вас в место точно после вызова `setjmp()`, как если бы вызов `setjmp()` вернул ненулевое значение (которое было передано в `longjmp()`). Это напоминает нам сисколл `fork()` в UNIX.

Посмотрим в более дистиллированный пример:

```

#include <stdio.h>
#include <setjmp.h>

jmp_buf env;

void f2()
{
    printf ("%s() begin\n", __FUNCTION__);
    // something odd happened here
    longjmp (env, 1234);
    printf ("%s() end\n", __FUNCTION__);
};

void f1()
{
    printf ("%s() begin\n", __FUNCTION__);
    f2();
    printf ("%s() end\n", __FUNCTION__);
};

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

int main()
{
    int err=setjmp(env);
    if (err==0)
    {
        f1();
    }
    else
    {
        printf ("Error %d\n", err);
    };
};

```

Если запустим, то увидим:

```

f1() begin
f2() begin
Error 1234

```

Структура jmp\_buf обычно недокументирована, чтобы сохранить прямую совместимость.

Посмотрим, как setjmp() реализован в MSVC 2013 x64:

```

...

; RCX = address of jmp_buf

mov     [rcx], rax
mov     [rcx+8], rbx
mov     [rcx+18h], rbp
mov     [rcx+20h], rsi
mov     [rcx+28h], rdi
mov     [rcx+30h], r12
mov     [rcx+38h], r13
mov     [rcx+40h], r14
mov     [rcx+48h], r15
lea     r8, [rsp+arg_0]
mov     [rcx+10h], r8
mov     r8, [rsp+0]      ; get saved RA from stack
mov     [rcx+50h], r8    ; save it
stmxcsr dword ptr [rcx+58h]
fnstcw  word ptr [rcx+5Ch]
movdqa  xmmword ptr [rcx+60h], xmm6
movdqa  xmmword ptr [rcx+70h], xmm7
movdqa  xmmword ptr [rcx+80h], xmm8
movdqa  xmmword ptr [rcx+90h], xmm9
movdqa  xmmword ptr [rcx+0A0h], xmm10
movdqa  xmmword ptr [rcx+0B0h], xmm11
movdqa  xmmword ptr [rcx+0C0h], xmm12
movdqa  xmmword ptr [rcx+0D0h], xmm13
movdqa  xmmword ptr [rcx+0E0h], xmm14
movdqa  xmmword ptr [rcx+0F0h], xmm15

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

retn
------

Она просто заполняет структуру `jmp_buf` текущими значениями почти всех регистров. Также, текущее значение [RA](#) берется из стека и сохраняется в `jmp_buf`: В будущем, оно будет использовано как новое значение [PC](#).

Теперь `longjmp()`:

```
...

; RCX = address of jmp_buf

mov     rax, rdx
mov     rbx, [rcx+8]
mov     rsi, [rcx+20h]
mov     rdi, [rcx+28h]
mov     r12, [rcx+30h]
mov     r13, [rcx+38h]
mov     r14, [rcx+40h]
mov     r15, [rcx+48h]
ldmxcsr dword ptr [rcx+58h]
fnclex
fldcw   word ptr [rcx+5Ch]
movdqa  xmm6, xmmword ptr [rcx+60h]
movdqa  xmm7, xmmword ptr [rcx+70h]
movdqa  xmm8, xmmword ptr [rcx+80h]
movdqa  xmm9, xmmword ptr [rcx+90h]
movdqa  xmm10, xmmword ptr [rcx+0A0h]
movdqa  xmm11, xmmword ptr [rcx+0B0h]
movdqa  xmm12, xmmword ptr [rcx+0C0h]
movdqa  xmm13, xmmword ptr [rcx+0D0h]
movdqa  xmm14, xmmword ptr [rcx+0E0h]
movdqa  xmm15, xmmword ptr [rcx+0F0h]
mov     rdx, [rcx+50h] ; get PC (RIP)
mov     rbp, [rcx+18h]
mov     rsp, [rcx+10h]
jmp     rdx           ; jump to saved PC

...
```

Она просто восстанавливает (почти) все регистры, берет из структуры [RA](#) и переходит туда. Эффект такой же, как если бы `setjmp()` вернула управление в вызывающую ф-цию. Также, `RAX` выставляется такой же, как и второй аргумент `longjmp()`. Это работает, как если бы `setjmp()` вернуло ненулевое значение в самом начале.

Как побочный эффект восстановления [SP](#), все значения в стеке, которые были установлены и использованы между вызовами `setjmp()` и `longjmp()`, просто выкидываются. Они больше не будут использоваться. Следовательно, `longjmp()` обычно делает переход назад <sup>54</sup>.

<sup>54</sup>Впрочем, существуют люди, которые используют всё это для куда более сложных вещей, вклю-



Это подразумевает, что в отличие от механизма throw/catch в Си++, память не будет освобождаться, деструкторы не будут вызываться, итд. Следовательно, эта техника иногда опасна. Тем не менее, всё это довольно популярно, до сих пор. Это все еще используется в Oracle RDBMS.

Это также имеет неожиданный побочный эффект: если некий буфер был перезаписан внутри ф-ции (может даже из-за удаленной атаки), и ф-ция хочет сообщить об ошибке, и вызывает longjmp(), перезаписанная часть стека становится просто неиспользованной.

В качестве упражнения, попробуйте понять, почему не все регистры сохраняются. Почему пропускаются регистры XMM0-XMM5 и другие?

## 3.26. Другие нездоровые хаки связанные со стеком

### 3.26.1. Доступ к аргументам и локальным переменным вызывающей ф-ции

Из основ Си/Си++ мы знаем, что иметь доступ к аргументам ф-ции или её локальным переменным — невозможно.

Тем не менее, при помощи грязных хаков это возможно. Например:

```
#include <stdio.h>

void f(char *text)
{
    // распечатать стек
    int *tmp=&text;
    for (int i=0; i<20; i++)
    {
        printf ("0x%x\n", *tmp);
        tmp++;
    };
};

void draw_text(int X, int Y, char* text)
{
    f(text);

    printf ("Собираемся нарисовать [%s] на %d:%d\n", text, X, Y);
};

int main()
{
    printf ("адрес main()=0x%x\n", &main);
    printf ("адрес draw_text()=0x%x\n", &draw_text);
    draw_text(100, 200, "Hello!");
};
```

чая имитацию копроцедур, итд: <https://www.embeddedrelated.com/showarticle/455.php>, <http://fanf.livejournal.com/105413.html>

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
};
```

На 32-битной Ubuntu 16.04 и GCC 5.4.0, я получил это:

```
адрес main()=0x80484f8
адрес draw_text()=0x80484cb
0x8048645      первый аргумент f()
0x8048628
0xbfd8ab98
0xb7634590
0xb779eddc
0xb77e4918
0xbfd8aba8
0x8048547      адрес возврата в середину main()
0x64          первый аргумент draw_text()
0xc8          второй аргумент draw_text()
0x8048645      третий аргумент draw_text()
0x8048581
0xb779d3dc
0xbfd8abc0
0x0
0xb7603637
0xb779d000
0xb779d000
0x0
0xb7603637
```

(Комментарии мои.)

Так как *f()* начинает перебирать элементы стека начиная со своего первого аргумента, первый элемент стека это действительно указатель на строку «Hello!». Мы видим что её адрес также используется как третий аргумент для ф-ции *draw\_text()*.

В *f()* мы можем читать аргументы и локальные переменные ф-ций, если мы точно знаем разметку стека, но она все время меняется, от компилятора к компилятору. Различные уровни оптимизаций также сильно влияют на разметку.

Но если мы можем каким-то образом распознать нужную нам информацию, мы даже можем модифицировать её. Как пример, я переработаю ф-цию *f()*:

```
void f(char *text)
{
    ...

    // найти пару переменных 100, 200 и модифицировать вторую
    tmp=&text;
    for (int i=0; i<20; i++)
    {
        if (*tmp==100 && *(tmp+1)==200)
        {
            printf ("нашли\n");
            *(tmp+1)=210; // поменять 200 на 210
            break;
        }
    }
}
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

};
tmp++;
};
};

```

Таки работает:

```

нашли
Собираемся нарисовать [Hello!] на 100:210

```

## Итог

Это экстремально грязный хак, предназначенный для демонстрации внутренних стека. я никогда даже не видел и не слышал чтобы кто-то использовал такое в реальном коде. Но это, как всегда, хороший пример.

## Упражнение

Этот пример был скомпилирован без оптимизации на 32-битной Ubuntu используя GCC 5.4.0 и он работает. Но когда я включил максимальную оптимизацию (-O3), всё перестало работать. Попробуйте разобраться, почему.

Используйте свой любимый компилятор и OS, попробуйте разные уровни оптимизации, узнайте, заработает или нет, если нет, попробуйте понять, почему.

### 3.26.2. Возврат строки

Классическая ошибка из Brian W. Kernighan, Rob Pike, *Practice of Programming*, (1999):

```

#include <stdio.h>

char* amsg(int n, char* s)
{
    char buf[100];

    sprintf (buf, "error %d: %s\n", n, s) ;

    return buf;
};

int main()
{
    printf ("%s\n", amsg (1234, "something wrong!"));
};

```

Она упадет. В начале, попытаемся понять, почему.

Это состояние стека перед возвратом из amsg():

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

(низкие адреса)

...

[amsg(): 100 байт]
[RA] <- текущий SP
[два аргумента amsg]
[что-то еще]
[локальные переменные main()]

...

(высокие адреса)

```

Когда управление возвращается из `amsg()` в `main()`, пока всё хорошо. Но когда `printf()` вызывается из `main()`, который, в свою очередь, использует стек для своих нужд, затирая 100-байтный буфер. В лучшем случае, будет выведен случайный мусор.

Трудно поверить, но я знаю, как это исправить:

```

#include <stdio.h>

char* amsg(int n, char* s)
{
    char buf[100];

    sprintf (buf, "error %d: %s\n", n, s) ;

    return buf;
};

char* interim (int n, char* s)
{
    char large_buf[8000];
    // используем локальный массив.
    // а иначе компилятор выбросит его при оптимизации, как
    // неиспользуемый.
    large_buf[0]=0;
    return amsg (n, s);
};

int main()
{
    printf ("%s\n", interim (1234, "something wrong!"));
};

```

Это заработает если скомпилировано в MSVC 2013 без оптимизаций и с опцией /GS-<sup>55</sup>. MSVC предупредит: “warning C4172: returning address of local variable or temporary”, но код запустится и сообщение выведется. Посмотрим состояние стека в момент, когда `amsg()` возвращает управление в `interim()`:

<sup>55</sup>Выключить защиту от переполнения буфера

```

(низкие адреса)

...

[amsg(): 100 байт]
[RA] <- текущий SP
[два аргумента amsg()]
[владения interim(), включая 8000 байт]
[еще что-то]
[локальные переменные main()]

...

(высокие адреса)

```

Теперь состояние стека на момент, когда `interim()` возвращает управление в `main()`:

```

(низкие адреса)

...

[amsg(): 100 байт]
[RA]
[два аргумента amsg()]
[владения interim(), включая 8000 байт]
[еще что-то] <- текущий SP
[локальные переменные main()]

...

(высокие адреса)

```

Так что когда `main()` вызывает `printf()`, он использует стек в месте, где выделен буфер в `interim()`, и не затирает 100 байт с сообщением об ошибке внутри, потому что 8000 байт (или может быть меньше) это достаточно для всего, что делает `printf()` и другие нисходящие ф-ции!

Это также может сработать, если между ними много ф-ций, например: `main() → f1() → f2() → f3() ... → amsg()`, и тогда результат `amsg()` используется в `main()`. Дистанция между [SP](#) в `main()` и адресом буфера `buf[]` должна быть достаточно длинной.

Вот почему такие ошибки опасны: иногда ваш код работает (и бага прячется незамеченной), иногда нет. Такие баги в шутку называют *хейзенбаги* или *шрёдинбаги*.

## 3.27. OpenMP

OpenMP это один из простейших способов распараллелить работу простого алгоритма.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

В качестве примера, попытаемся написать программу для вычисления криптографического *nonce*. В моем простейшем примере, *nonce* это число, добавляемое к нешифрованному тексту, чтобы получить хэш с какой-то особенностью. Например, на одной из стадий, протокол Bitcoin требует найти такую *nonce*, чтобы в результате хэширования подряд шли определенное количество нулей.

Это еще называется *proof of work* (т.е. система доказывает, что она произвела какие-то очень ресурсоёмкие вычисления и затратила время на это).

Мой пример не связан с Bitcoin, он будет пытаться добавлять числа к строке «hello, world!\_» чтобы найти такое число, при котором строка вида «hello, world!\_<number>» после хеширования алгоритмом SHA512 будет содержать как минимум 3 нулевых байта в начале.

Ограничимся перебором всех чисел в интервале 0..INT32\_MAX-1 (т.е., 0x7FFFFFFE или 2147483646).

Алгоритм очень простой:

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>
#include "sha512.h"

int found=0;
int32_t checked=0;

int32_t* __min;
int32_t* __max;

time_t start;

#ifdef __GNUC__
#define min(X,Y) ((X) < (Y) ? (X) : (Y))
#define max(X,Y) ((X) > (Y) ? (X) : (Y))
#endif

void check_nonce (int32_t nonce)
{
    uint8_t buf[32];
    struct sha512_ctx ctx;
    uint8_t res[64];

    // update statistics
    int t=omp_get_thread_num();

    if (__min[t]==-1)
        __min[t]=nonce;
    if (__max[t]==-1)
        __max[t]=nonce;

    __min[t]=min(__min[t], nonce);
    __max[t]=max(__max[t], nonce);
}
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

// idle if valid nonce found
if (found)
    return;

memset (buf, 0, sizeof(buf));
sprintf (buf, "hello, world!_%d", nonce);

sha512_init_ctx (&ctx);
sha512_process_bytes (buf, strlen(buf), &ctx);
sha512_finish_ctx (&ctx, &res);
if (res[0]==0 && res[1]==0 && res[2]==0)
{
    printf ("found (thread %d): [%s]. seconds spent=%d\n", t, ↵
    ↵ buf, time(NULL)-start);
    found=1;
};
#pragma omp atomic
checked++;

#pragma omp critical
if ((checked % 100000)==0)
    printf ("checked=%d\n", checked);
};

int main()
{
    int32_t i;
    int threads=omp_get_max_threads();
    printf ("threads=%d\n", threads);

    __min=(int32_t*)malloc(threads*sizeof(int32_t));
    __max=(int32_t*)malloc(threads*sizeof(int32_t));
    for (i=0; i<threads; i++)
        __min[i]=__max[i]=-1;

    start=time(NULL);

    #pragma omp parallel for
    for (i=0; i<INT32_MAX; i++)
        check_nonce (i);

    for (i=0; i<threads; i++)
        printf ("__min[%d]=0x%08x __max[%d]=0x%08x\n", i, __min[i], ↵
    ↵ i, __max[i]);

    free(__min); free(__max);
};

```

check\_nonce() просто добавляет число к строке, хеширует алгоритмом SHA512 и проверяет 3 нулевых байта в начале.

Очень важная часть кода — это:

```
#pragma omp parallel for
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
for (i=0; i<INT32_MAX; i++)
    check_nonce (i);
```

Да, вот настолько просто, без `#pragma` мы просто вызываем `check_nonce()` для каждого числа от 0 до `INT32_MAX` (0x7fffffff или 2147483647). С `#pragma`, компилятор добавляет специальный код, который разрежет интервал цикла на меньшие интервалы, чтобы запустить их на доступных ядрах CPU <sup>56</sup>.

Пример может быть скомпилирован <sup>57</sup> в MSVC 2012:

```
cl openmp_example.c sha512.obj /openmp /O1 /Zi /Faopenmp_example.asm
```

Или в GCC:

```
gcc -fopenmp 2.c sha512.c -S -masm=intel
```

### 3.27.1. MSVC

Вот как MSVC 2012 генерирует главный цикл:

Листинг 3.123: MSVC 2012

```
push    OFFSET _main$omp$1
push    0
push    1
call    __vcomp_fork
add     esp, 16
```

Функции с префиксом `vcomp` связаны с OpenMP и находятся в файле `vcomp*.dll`. Так что тут запускается группа тредов.

Посмотрим на `_main$omp$1`:

Листинг 3.124: MSVC 2012

```
$T1 = -8      ; size = 4
$T2 = -4      ; size = 4
_main$omp$1 PROC
    push     ebp
    mov     ebp, esp
    push     ecx
    push     ecx
    push     esi
    lea     eax, DWORD PTR $T2[ebp]
    push     eax
    lea     eax, DWORD PTR $T1[ebp]
    push     eax
    push     1
    push     1
```

<sup>56</sup>N.B.: Это намеренно упрощенный пример, но на практике, применение OpenMP может быть труднее и сложнее

<sup>57</sup>файлы `sha512.(c|h)` и `u64.h` можно взять из библиотеки OpenSSL: <http://www.openssl.org/source/>



```

        push    2147483646        ; 7fffffffH
        push    0
        call    __vcomp_for_static_simple_init
        mov     esi, DWORD PTR $T1[ebp]
        add     esp, 24
        jmp     SHORT $LN6@main$omp$1
$LL2@main$omp$1:
        push    esi
        call    _check_nonce
        pop     ecx
        inc     esi
$LN6@main$omp$1:
        cmp     esi, DWORD PTR $T2[ebp]
        jle     SHORT $LL2@main$omp$1
        call    __vcomp_for_static_end
        pop     esi
        leave
        ret     0
_main$omp$1 ENDP

```

Эта функция будет запущена  $n$  раз параллельно, где  $n$  это число ядер CPU. `vcomp_for_static_simple_init()` вычисляет интервал для конструкта `for()` для текущего треда, в зависимости от текущего номера треда. Значения начала и конца цикла записаны в локальных переменных `$T1` и `$T2`. Вы также можете заметить `7fffffffH` (или `2147483646`) как аргумент для функции `vcomp_for_static_simple_init()` — это количество итераций всего цикла, оно будет поделено на равные части.

Потом мы видим новый цикл с вызовом функции `check_nonce()` делающей всю работу.

Добавил также немного кода в начале функции `check_nonce()` для сбора статистики, с какими аргументами эта функция вызывалась.

Вот что мы видим если запустим:

```

threads=4
...
checked=2800000
checked=3000000
checked=3200000
checked=3300000
found (thread 3): [hello, world!_1611446522]. seconds spent=3
__min[0]=0x00000000 __max[0]=0x1fffffff
__min[1]=0x20000000 __max[1]=0x3fffffff
__min[2]=0x40000000 __max[2]=0x5fffffff
__min[3]=0x60000000 __max[3]=0x7ffffffe

```

Да, результат правильный, первые 3 байта это нули:

```

C:\...\sha512sum test
000000f4a8fac5a4ed38794da4c1e39f54279ad5d9bb3c5465cdf57adaf60403
df6e3fe6019f5764fc9975e505a7395fed780fee50eb38dd4c0279cb114672e2 *test

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Оно требует  $\approx 2.3$  секунды на 4-х ядерном Intel Xeon E3-1220 3.10 GHz.

В task manager мы видим 5 тредов: один главный тред + 4 запущенных. Никаких оптимизаций не было сделано, чтобы оставить этот пример в как можно более простом виде. Но, наверное, этот алгоритм может работать быстрее. У моего CPU 4 ядра, вот почему OpenMP запустил именно 4 треда.

Глядя на таблицу статистики, можно легко увидеть, что цикл был разделен очень точно на 4 равных части. Ну хорошо, почти равных, если не учитывать последний бит.

Имеются также прагмы и для [атомарных операций](#).

Посмотрим, как вот этот код будет скомпилирован:

```
#pragma omp atomic
checked++;

#pragma omp critical
if ((checked % 100000)==0)
    printf ("checked=%d\n", checked);
```

Листинг 3.125: MSVC 2012

```
push    edi
push    OFFSET _checked
call    __vcomp_atomic_add_i4
; Line 55
push    OFFSET _$vcomp$critsect$
call    __vcomp_enter_critsect
add     esp, 12
; Line 56
mov     ecx, DWORD PTR _checked
mov     eax, ecx
cdq
mov     esi, 100000      ; 000186a0H
idiv    esi
test    edx, edx
jne     SHORT $LN1@check_nonc
; Line 57
push    ecx
push    OFFSET ??_C@_0M@NPNHLI00@checked?$DN?$CFd?6?$AA@
call    _printf
pop     ecx
pop     ecx
$LN1@check_nonc:
push    DWORD PTR _$vcomp$critsect$
call    __vcomp_leave_critsect
pop     ecx
```

Как выясняется, функция `vcomp_atomic_add_i4()` в `vcomp*.dll` это просто крохотная функция имеющая инструкцию `LOCK XADD`<sup>58</sup>.

<sup>58</sup>О префиксе `LOCK` читайте больше: [.1.6](#) (стр. 1306)

`vcomp_enter_critsect()` в конце концов вызывает функцию `win32 API EnterCriticalSection()` <sup>59</sup>.

### 3.27.2. GCC

GCC 4.8.1 выдает программу показывающую точно такую же таблицу со статистикой, так что, реализация GCC делит цикл на части точно так же.

Листинг 3.126: GCC 4.8.1

```
mov    edi, OFFSET FLAT:main._omp_fn.0
call   GOMP_parallel_start
mov    edi, 0
call   main._omp_fn.0
call   GOMP_parallel_end
```

В отличие от реализации MSVC, то, что делает код GCC, это запускает 3 треда, но также запускает четвертый прямо в текущем треде. Так что здесь всего 4 треда а не 5 как в случае с MSVC.

Вот функция `main._omp_fn.0`:

Листинг 3.127: GCC 4.8.1

```
main._omp_fn.0:
    push    rbp
    mov     rbp, rsp
    push    rbx
    sub     rsp, 40
    mov     QWORD PTR [rbp-40], rdi
    call    omp_get_num_threads
    mov     ebx, eax
    call    omp_get_thread_num
    mov     esi, eax
    mov     eax, 2147483647 ; 0x7FFFFFFF
    cdq
    idiv    ebx
    mov     ecx, eax
    mov     eax, 2147483647 ; 0x7FFFFFFF
    cdq
    idiv    ebx
    mov     eax, edx
    cmp     esi, eax
    jl      .L15
.L18:
    imul    esi, ecx
    mov     edx, esi
    add     eax, edx
    lea     ebx, [rax+rcx]
    cmp     eax, ebx
    jge     .L14
    mov     DWORD PTR [rbp-20], eax
```

<sup>59</sup>О критических секциях читайте больше тут: [6.5.4](#) (стр. 1027)

```

.L17:
    mov     eax, DWORD PTR [rbp-20]
    mov     edi, eax
    call    check_nonce
    add     DWORD PTR [rbp-20], 1
    cmp     DWORD PTR [rbp-20], ebx
    jl      .L17
    jmp     .L14
.L15:
    mov     eax, 0
    add     ecx, 1
    jmp     .L18
.L14:
    add     rsp, 40
    pop     rbx
    pop     rbp
    ret

```

Здесь мы видим это деление явно: вызывая `omp_get_num_threads()` и `omp_get_thread_num()` мы получаем количество запущенных тредов, а также номер текущего тредра, и затем определяем интервал цикла. И затем запускаем `check_nonce()`.

GCC также вставляет инструкцию `LOCK ADD` прямо в том месте кода, где MSVC сгенерировал вызов отдельной функции в DLL:

Листинг 3.128: GCC 4.8.1

```

    lock add     DWORD PTR checked[rip], 1
    call        GOMP_critical_start
    mov         ecx, DWORD PTR checked[rip]
    mov         edx, 351843721
    mov         eax, ecx
    imul        edx
    sar         edx, 13
    mov         eax, ecx
    sar         eax, 31
    sub         edx, eax
    mov         eax, edx
    imul        eax, eax, 100000
    sub         ecx, eax
    mov         eax, ecx
    test        eax, eax
    jne         .L7
    mov         eax, DWORD PTR checked[rip]
    mov         esi, eax
    mov         edi, OFFSET FLAT:.LC2 ; "checked=%d\n"
    mov         eax, 0
    call        printf
.L7:
    call        GOMP_critical_end

```

Функции с префиксом GOMP это часть библиотеки GNU OpenMP. В отличие от `vcomp*.dll`, её исходный код свободно доступен: [GitHub](#).

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

## 3.28. Еще одна heisenbug-а

Иногда, переполнение массива (или буфера) может привести к *ошибке заборного столба (fencepost error)*:

```
#include <stdio.h>

int array1[128];
int important_var1;
int important_var2;
int important_var3;
int important_var4;
int important_var5;

int main()
{
    important_var1=1;
    important_var2=2;
    important_var3=3;
    important_var4=4;
    important_var5=5;

    array1[0]=123;
    array1[128]=456; // BUG

    printf ("important_var1=%d\n", important_var1);
    printf ("important_var2=%d\n", important_var2);
    printf ("important_var3=%d\n", important_var3);
    printf ("important_var4=%d\n", important_var4);
    printf ("important_var5=%d\n", important_var5);
};
```

Вот что выводится в моем случае (неоптимизирующий GCC 5.4 x86 на Linux):

```
important_var1=1
important_var2=456
important_var3=3
important_var4=4
important_var5=5
```

Как бывает, `important_var2` может быть расположена компилятором сразу за `array1[]`:

Листинг 3.129: `objdump -x`

0804a040 g	0 .bss	00000200	array1
...			
0804a240 g	0 .bss	00000004	important_var2
0804a244 g	0 .bss	00000004	important_var4
...			
0804a248 g	0 .bss	00000004	important_var1
0804a24c g	0 .bss	00000004	important_var3
0804a250 g	0 .bss	00000004	important_var5

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

Другой компилятор может расположить переменные в другом порядке, и другая переменная затрется. Это также *heisenbug*-а (3.26.2 (стр. 826)) — ошибка может появиться или может оставаться незамеченной в зависимости от версии компилятора и флагов оптимизации.

Если все переменные и массивы расположены в локальном стеке, защита стека может сработать, а может и нет. Хотя, Valgrind может находить такие ошибки.

Еще один пример в этой книге (игра Angband): 1.27 (стр. 386).

## 3.29. Случай с забытым return

Еще раз вернемся к части “Попытка использовать результат функции возвращающей *void*” 1.15.1 (стр. 143).

Вот ошибка которую я однажды видел.

И это также еще и демонстрация того факта, что Си/Си++ возвращает значение в регистре EAX/RAX.

В коде вроде этого я забыл добавить return:

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

struct color
{
    int R;
    int G;
    int B;
};

struct color* create_color (int R, int G, int B)
{
    struct color* rt=(struct color*)malloc(sizeof(struct color));

    rt->R=R;
    rt->G=G;
    rt->B=B;
    // здесь должен быть "return rt;"
};

int main()
{
    struct color* a=create_color(1,2,3);
    printf ("%d %d %d\n", a->R, a->G, a->B);
};
```

Неоптимизирующий GCC 5.4 молча компилирует это без всяких предупреждения. И код работает! Посмотрим, почему:

Листинг 3.130: Неоптимизирующий GCC 5.4

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

create_color:
    push    rbp
    mov     rbp, rsp
    sub     rsp, 32
    mov     DWORD PTR [rbp-20], edi
    mov     DWORD PTR [rbp-24], esi
    mov     DWORD PTR [rbp-28], edx
    mov     edi, 12
    call    malloc
; RAX = указатель на только что выделенный буфер
; теперь буфер заполняется R/G/B:
    mov     QWORD PTR [rbp-8], rax
    mov     rax, QWORD PTR [rbp-8]
    mov     edx, DWORD PTR [rbp-20]
    mov     DWORD PTR [rax], edx
    mov     rax, QWORD PTR [rbp-8]
    mov     edx, DWORD PTR [rbp-24]
    mov     DWORD PTR [rax+4], edx
    mov     rax, QWORD PTR [rbp-8]
    mov     edx, DWORD PTR [rbp-28]
    mov     DWORD PTR [rax+8], edx
    nop
    leave
; RAX не модифицировался вплоть до этого места!
    ret

```

Если я добавляю `return rt;`, только одна инструкция добавляется в конца, и она избыточна:

#### Листинг 3.131: Неоптимизирующий GCC 5.4

```

create_color:
    push    rbp
    mov     rbp, rsp
    sub     rsp, 32
    mov     DWORD PTR [rbp-20], edi
    mov     DWORD PTR [rbp-24], esi
    mov     DWORD PTR [rbp-28], edx
    mov     edi, 12
    call    malloc
; RAX = указатель на буфер
    mov     QWORD PTR [rbp-8], rax
    mov     rax, QWORD PTR [rbp-8]
    mov     edx, DWORD PTR [rbp-20]
    mov     DWORD PTR [rax], edx
    mov     rax, QWORD PTR [rbp-8]
    mov     edx, DWORD PTR [rbp-24]
    mov     DWORD PTR [rax+4], edx
    mov     rax, QWORD PTR [rbp-8]
    mov     edx, DWORD PTR [rbp-28]
    mov     DWORD PTR [rax+8], edx
; перезагрузить указатель на буфер в RAX опять, и это избыточная операция
    mov     rax, QWORD PTR [rbp-8] ; новая инструкция
    leave

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
ret
```

Ошибки вроде этой очень опасны, иногда они появляются, иногда пропадают. Это как heisenbug-и.

Попробуем оптимизирующий GCC:

Листинг 3.132: Оптимизирующий GCC 5.4

```
create_color:
    rep ret

main:
    xor     eax, eax
; как если бы вызвалась ф-ция create_color() и вернула 0
    sub     rsp, 8
    mov     r8d, DWORD PTR ds:8
    mov     ecx, DWORD PTR [rax+4]
    mov     edx, DWORD PTR [rax]
    mov     esi, OFFSET FLAT:.LC1
    mov     edi, 1
    call    __printf_chk
    xor     eax, eax
    add     rsp, 8
    ret
```

Компилятор определяет, что ф-ция ничего не возвращает, и оптимизирует всю ф-цию. И он считает, что ф-ция возвращает 0 по умолчанию. Этот ноль затем используется как адрес структуры в main(). Конечно, код падает.

GCC в режиме C++ также не выдет никаких предупреждений.

Попробуем неоптимизирующий MSVC 2015 x86. Он предупреждает о проблеме:

```
c:\tmp\3.c(19) : warning C4716: 'create_color': must return a value
```

И генерирует код, который упадет:

Листинг 3.133: Неоптимизирующий MSVC 2015 x86

```
_rt$ = -4
_R$ = 8
_G$ = 12
_B$ = 16
_create_color PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    ecx
    push    12
    call    _malloc
; EAX = указатель на буфер
    add     esp, 4
    mov     DWORD PTR _rt$[ebp], eax
    mov     eax, DWORD PTR _rt$[ebp]
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

        mov     ecx, DWORD PTR _R$[ebp]
        mov     DWORD PTR [eax], ecx
        mov     edx, DWORD PTR _rt$[ebp]
        mov     eax, DWORD PTR _G$[ebp]
; EAX указывает на аргумент G:
        mov     DWORD PTR [edx+4], eax
        mov     ecx, DWORD PTR _rt$[ebp]
        mov     edx, DWORD PTR _B$[ebp]
        mov     DWORD PTR [ecx+8], edx
        mov     esp, ebp
        pop     ebp
; EAX = G в этом месте:
        ret     0
_create_color ENDP

```

Оптимизирующий MSVC 2015 x86 также генерирует падающий код, но по другой причине:

Листинг 3.134: Оптимизирующий MSVC 2015 x86

```

_a$ = -4
_main PROC
; здесь вставлен (inline) оптимизированный код create_color():
        push    ecx
        push    12
        call    _malloc
        mov     DWORD PTR [eax], 1
        mov     DWORD PTR [eax+4], 2
        mov     DWORD PTR [eax+8], 3
; EAX указывает на выделенный буфер, и он заполняется, OK
; теперь мы перезагружаем указатель на буфер, надеясь, что он в переменной
"a"
; но вставленная (inlined) ф-ция не сохраняла указатель в переменной "a"!
        mov     eax, DWORD PTR _a$[esp+8]
; EAX = в этом месте, какой-нибудь случайный мусор
        push    DWORD PTR [eax+8]
        push    DWORD PTR [eax+4]
        push    DWORD PTR [eax]
        push    OFFSET $SG6074
        call    _printf
        xor     eax, eax
        add     esp, 24
        ret     0
_main ENDP

_R$ = 8
_G$ = 12
_B$ = 16
_create_color PROC
        push    12
        call    _malloc
        mov     ecx, DWORD PTR _R$[esp]
        add     esp, 4
        mov     DWORD PTR [eax], ecx

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        mov     ecx, DWORD PTR _G$[esp-4]
        mov     DWORD PTR [eax+4], ecx
        mov     ecx, DWORD PTR _B$[esp-4]
        mov     DWORD PTR [eax+8], ecx
; EAX указывает на выделенный буфер, OK
        ret     0
_create_color ENDP

```

Хотя, неоптимизирующий MSVC 2015 x64 генерирует работающий код:

Листинг 3.135: Non-optimizing MSVC 2015 x64

```

rt$ = 32
R$ = 64
G$ = 72
B$ = 80
create_color PROC
        mov     DWORD PTR [rsp+24], r8d
        mov     DWORD PTR [rsp+16], edx
        mov     DWORD PTR [rsp+8], ecx
        sub     rsp, 56
        mov     ecx, 12
        call    malloc
; RAX = выделенный буфер
        mov     QWORD PTR rt$[rsp], rax
        mov     rax, QWORD PTR rt$[rsp]
        mov     ecx, DWORD PTR R$[rsp]
        mov     DWORD PTR [rax], ecx
        mov     rax, QWORD PTR rt$[rsp]
        mov     ecx, DWORD PTR G$[rsp]
        mov     DWORD PTR [rax+4], ecx
        mov     rax, QWORD PTR rt$[rsp]
        mov     ecx, DWORD PTR B$[rsp]
        mov     DWORD PTR [rax+8], ecx
        add     rsp, 56
; RAX не меняется вплоть до этого места
        ret     0
create_color ENDP

```

Оптимизирующий MSVC 2015 x64 также вставляет код ф-ции в другую ф-цию (inline), как в случае с x86, и итоговый код также падает.

Это реальный фрагмент из моей библиотеки *octothorpe*, который работал, и все тесты нормально проходили. Так оно и было, какое-то время без return..

```

uint32_t LPHM_u32_hash(void *key)
{
    jenkins_one_at_a_time_hash_u32((uint32_t)key);
}

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Мораль истории: предупреждения очень важны, используйте `-Wall`, итд, итд... Без директивы `return`, компилятор может просто ничего не делать в этом месте.

Такая ошибка, если незамечена, может испортить целый день.

Также, *shotgun debugging* это плохо, опять же потому что такая ошибка может затеряться ("сейчас всё работает, ну пусть так оно и остается, ничего не надо менять").

См.также: обсуждение на Hacker News<sup>60</sup> и архивированный пост в блоге<sup>61</sup>.

### 3.30. Домашнее задание: больше об указателях на ф-ции и объединениях (union)

Этот код был скопирован из *dwm*<sup>62</sup>, это, вероятно, самый маленький оконный менеджер под Linux.

Проблема: клавиши нажатые пользователем должны быть связаны с различными ф-циями внутри *dwm*. Обычно это решается в виде большого *switch()*.

Обыкновенно, это важная проблема, которую решают программисты любых видеоигр.

Вероятно, создатели *dwm* хотели сделать код ясным, и при этом, чтобы пользователи могли легко модифицировать его:

```
...

typedef union {
    int i;
    unsigned int ui;
    float f;
    const void *v;
} Arg;

...

typedef struct {
    unsigned int mod;
    KeySym keysym;
    void (*func)(const Arg *);
    const Arg arg;
} Key;

...

static Key keys[] = {
    /* modifier      key          function      argument */
```

<sup>60</sup><https://news.ycombinator.com/item?id=18671609>

<sup>61</sup>[https://web.archive.org/web/20190317231721/https://yurichev.com/blog/no\\_return/](https://web.archive.org/web/20190317231721/https://yurichev.com/blog/no_return/)

<sup>62</sup><https://dwm.suckless.org/>

```

{ MODKEY,      XK_p,      spawn,      {.v = dmenucmd } },
{ MODKEY|ShiftMask, XK_Return, spawn,      {.v = termcmd } },
{ MODKEY,      XK_b,      togglebar,  {0} },
{ MODKEY,      XK_j,      focusstack, {.i = +1 } },
{ MODKEY,      XK_k,      focusstack, {.i = -1 } },
{ MODKEY,      XK_i,      incnmaster, {.i = +1 } },
{ MODKEY,      XK_d,      incnmaster, {.i = -1 } },
{ MODKEY,      XK_h,      setmfact,   {.f = -0.05} },
{ MODKEY,      XK_l,      setmfact,   {.f = +0.05} },
{ MODKEY,      XK_Return, zoom,      {0} },
{ MODKEY,      XK_Tab,    view,      {0} },
{ MODKEY|ShiftMask, XK_c,      killclient, {0} },
{ MODKEY,      XK_t,      setlayout,  {.v = &layouts[0]} },
{ MODKEY,      XK_f,      setlayout,  {.v = &layouts[1]} },
{ MODKEY,      XK_m,      setlayout,  {.v = &layouts[2]} },

...

void
spawn(const Arg *arg)
{
    ...

void
focusstack(const Arg *arg)
{
    ...

```

Для каждой клавиши с модификаторами (shift/ctrl/alt) определена ф-ция. И даже более того: параметры (или аргументы) передаются в ф-цию в каждом конкретном случае. Но параметры могут иметь разные типы. Так что здесь используется *union*. Значение необходимого типа записано в таблицу. Каждая ф-ция берет себе то, что ей нужно.

В качестве домашнего задания, попробуйте написать код вроде такого, или разберитесь, как в *dwm* передается *union* и как это обрабатывается соответствующими ф-циями.

### 3.31. Windows 16-bit

16-битные программы под Windows в наше время редки, хотя иногда можно поработать с ними, в смысле ретрокомпьютинга, либо которые защищенные донглами (8.6 (стр. 1063)).

16-битные версии Windows были вплоть до 3.11. 95/98/ME также поддерживает 16-битный код, как и все 32-битные OS линейки [Windows NT](#). 64-битные версии [Windows NT](#) не поддерживают 16-битный код вообще.

Код напоминает тот что под MS-DOS.

Исполняемые файлы имеют NE-тип (так называемый «new executable»).

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Все рассмотренные здесь примеры скомпилированы компилятором OpenWatcom 1.9 используя эти опции:

```
wcl.exe -i=C:/WATCOM/h/win/ -s -os -bt=windows -bcl=windows example.c
```

### 3.31.1. Пример#1

```
#include <windows.h>

int PASCAL WinMain( HINSTANCE hInstance,
                   HINSTANCE hPrevInstance,
                   LPSTR lpCmdLine,
                   int nCmdShow )
{
    MessageBeep(MB_ICONEXCLAMATION);
    return 0;
};
```

```
WinMain      proc near
              push    bp
              mov     bp, sp
              mov     ax, 30h ; '0' ; MB_ICONEXCLAMATION constant
              push    ax
              call    MESSAGEBEEP
              xor     ax, ax          ; return 0
              pop     bp
              retn    0Ah
WinMain      endp
```

Пока всё просто.

### 3.31.2. Пример #2

```
#include <windows.h>

int PASCAL WinMain( HINSTANCE hInstance,
                   HINSTANCE hPrevInstance,
                   LPSTR lpCmdLine,
                   int nCmdShow )
{
    MessageBox (NULL, "hello, world", "caption", MB_YESNOCANCEL);
    return 0;
};
```

```
WinMain      proc near
              push    bp
              mov     bp, sp
              xor     ax, ax          ; NULL
              push    ax
              push    ds
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

mov     ax, offset aHelloWorld ; 0x18. "hello, world"
push    ax
push    ds
mov     ax, offset aCaption ; 0x10. "caption"
push    ax
mov     ax, 3                ; MB_YESNOCANCEL
push    ax
call    MESSAGEBOX
xor     ax, ax                ; return 0
pop     bp
retn    0Ah
WinMain endp

dseg02:0010 aCaption          db 'caption',0
dseg02:0018 aHelloWorld      db 'hello, world',0

```

Пара важных моментов: соглашение о передаче аргументов здесь PASCAL: оно указывает что самый первый аргумент должен передаваться первым (MB\_YESNOCANCEL), а самый последний аргумент — последним (NULL). Это соглашение также указывает вызываемой функции восстановить [указатель стека](#): поэтому инструкция RETN имеет аргумент 0Ah означая что указатель нужно сдвинуть вперед на 10 байт во время возврата из функции. Это как stdcall ([6.1.2](#) (стр. [956](#))), только аргументы передаются в «естественном» порядке.

Указатели передаются парами: сначала сегмент данных, потом указатель внутри сегмента. В этом примере только один сегмент, так что DS всегда указывает на сегмент данных в исполняемом файле.

### 3.31.3. Пример #3

```

#include <windows.h>

int PASCAL WinMain( HINSTANCE hInstance,
                   HINSTANCE hPrevInstance,
                   LPSTR lpCmdLine,
                   int nCmdShow )
{
    int result=MessageBox (NULL, "hello, world", "caption", MB_YESNOCANCEL)↵
    ↵ ;

    if (result==IDCANCEL)
        MessageBox (NULL, "you pressed cancel", "caption", MB_OK);
    else if (result==IDYES)
        MessageBox (NULL, "you pressed yes", "caption", MB_OK);
    else if (result==IDNO)
        MessageBox (NULL, "you pressed no", "caption", MB_OK);

    return 0;
};

```

```

WinMain      proc near
              push    bp

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

	mov	bp, sp	
	xor	ax, ax	; NULL
	push	ax	
	push	ds	
	mov	ax, offset aHelloWorld	; "hello, world"
	push	ax	
	push	ds	
	mov	ax, offset aCaption	; "caption"
	push	ax	
	mov	ax, 3	; MB_YESNOCANCEL
	push	ax	
	call	MESSAGEBOX	
	cmp	ax, 2	; IDCANCEL
	jnz	short loc_2F	
	xor	ax, ax	
	push	ax	
	push	ds	
	mov	ax, offset aYouPressedCanc	; "you pressed cancel"
	jmp	short loc_49	
loc_2F:	cmp	ax, 6	; IDYES
	jnz	short loc_3D	
	xor	ax, ax	
	push	ax	
	push	ds	
	mov	ax, offset aYouPressedYes	; "you pressed yes"
	jmp	short loc_49	
loc_3D:	cmp	ax, 7	; IDNO
	jnz	short loc_57	
	xor	ax, ax	
	push	ax	
	push	ds	
	mov	ax, offset aYouPressedNo	; "you pressed no"
loc_49:	push	ax	
	push	ds	
	mov	ax, offset aCaption	; "caption"
	push	ax	
	xor	ax, ax	
	push	ax	
	call	MESSAGEBOX	
loc_57:	xor	ax, ax	
	pop	bp	
	retn	0Ah	
WinMain	endp		

Немного расширенная версия примера из предыдущей секции .

### 3.31.4. Пример #4

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
#include <windows.h>

int PASCAL func1 (int a, int b, int c)
{
    return a*b+c;
};

long PASCAL func2 (long a, long b, long c)
{
    return a*b+c;
};

long PASCAL func3 (long a, long b, long c, int d)
{
    return a*b+c-d;
};

int PASCAL WinMain( HINSTANCE hInstance,
                    HINSTANCE hPrevInstance,
                    LPSTR lpCmdLine,
                    int nCmdShow )
{
    func1 (123, 456, 789);
    func2 (600000, 700000, 800000);
    func3 (600000, 700000, 800000, 123);
    return 0;
};
```

```
func1                proc near

c                    = word ptr 4
b                    = word ptr 6
a                    = word ptr 8

                    push    bp
                    mov     bp, sp
                    mov     ax, [bp+a]
                    imul    [bp+b]
                    add     ax, [bp+c]
                    pop     bp
                    retn    6
func1                endp

func2                proc near

arg_0                = word ptr 4
arg_2                = word ptr 6
arg_4                = word ptr 8
arg_6                = word ptr 0Ah
arg_8                = word ptr 0Ch
arg_A                = word ptr 0Eh

                    push    bp
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

mov     bp, sp
mov     ax, [bp+arg_8]
mov     dx, [bp+arg_A]
mov     bx, [bp+arg_4]
mov     cx, [bp+arg_6]
call    sub_B2 ; long 32-bit multiplication
add     ax, [bp+arg_0]
adc     dx, [bp+arg_2]
pop     bp
retn    12
func2   endp

func3   proc near

arg_0    = word ptr 4
arg_2    = word ptr 6
arg_4    = word ptr 8
arg_6    = word ptr 0Ah
arg_8    = word ptr 0Ch
arg_A    = word ptr 0Eh
arg_C    = word ptr 10h

push     bp
mov     bp, sp
mov     ax, [bp+arg_A]
mov     dx, [bp+arg_C]
mov     bx, [bp+arg_6]
mov     cx, [bp+arg_8]
call    sub_B2 ; long 32-bit multiplication
mov     cx, [bp+arg_2]
add     cx, ax
mov     bx, [bp+arg_4]
adc     bx, dx          ; BX=high part, CX=low part
mov     ax, [bp+arg_0]
cwd                      ; AX=low part d, DX=high part d
sub     cx, ax
mov     ax, cx
sbb     bx, dx
mov     dx, bx
pop     bp
retn    14
func3   endp

WinMain proc near
push     bp
mov     bp, sp
mov     ax, 123
push     ax
mov     ax, 456
push     ax
mov     ax, 789
push     ax
call    func1

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

	mov	ax, 9	; high part of 600000
	push	ax	
	mov	ax, 27C0h	; low part of 600000
	push	ax	
	mov	ax, 0Ah	; high part of 700000
	push	ax	
	mov	ax, 0AE60h	; low part of 700000
	push	ax	
	mov	ax, 0Ch	; high part of 800000
	push	ax	
	mov	ax, 3500h	; low part of 800000
	push	ax	
	call	func2	
	mov	ax, 9	; high part of 600000
	push	ax	
	mov	ax, 27C0h	; low part of 600000
	push	ax	
	mov	ax, 0Ah	; high part of 700000
	push	ax	
	mov	ax, 0AE60h	; low part of 700000
	push	ax	
	mov	ax, 0Ch	; high part of 800000
	push	ax	
	mov	ax, 3500h	; low part of 800000
	push	ax	
	mov	ax, 7Bh	; 123
	push	ax	
	call	func3	
	xor	ax, ax	; return 0
	pop	bp	
	ret	0Ah	
WinMain	endp		

32-битные значения (тип данных `long` означает 32-бита, а `int` здесь 16-битный) в 16-битном коде (и в MS-DOS и в Win16) передаются парами). Это так же как и 64-битные значения передаются в 32-битной среде ([1.34](#) (стр. [506](#))).

`sub_B2` здесь это библиотечная функция написанная разработчиками компилятора, делающая «long multiplication», т.е. перемножает два 32-битных значения. Другие функции компиляторов делающие то же самое перечислены здесь : [.5](#) (стр. [1330](#)), [.4](#) (стр. [1330](#)).

Пара инструкций `ADD/ADC` используется для сложения этих составных значений : `ADD` может установить или сбросить флаг `CF`, а `ADC` будет использовать его после.

Пара инструкций `SUB/SBB` используется для вычитания: `SUB` может установить или сбросить флаг `CF`, `SBB` будет использовать его после.

32-битные значения возвращаются из функций в паре регистров `DX:AX`.

Константы так же передаются как пары в `WinMain()`.

Константа 123 типа `int` в начале конвертируется (учитывая знак) в 32-битное

значение используя инструкцию CWD .

### 3.31.5. Пример #5

```
#include <windows.h>

int PASCAL string_compare (char *s1, char *s2)
{
    while (1)
    {
        if (*s1!=*s2)
            return 0;
        if (*s1==0 || *s2==0)
            return 1; // end of string
        s1++;
        s2++;
    };
};

int PASCAL string_compare_far (char far *s1, char far *s2)
{
    while (1)
    {
        if (*s1!=*s2)
            return 0;
        if (*s1==0 || *s2==0)
            return 1; // end of string
        s1++;
        s2++;
    };
};

void PASCAL remove_digits (char *s)
{
    while (*s)
    {
        if (*s>='0' && *s<='9')
            *s='-';
        s++;
    };
};

char str[]="hello 1234 world";

int PASCAL WinMain( HINSTANCE hInstance,
                    HINSTANCE hPrevInstance,
                    LPSTR lpCmdLine,
                    int nCmdShow )
{
    string_compare ("asd", "def");
    string_compare_far ("asd", "def");
}
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        remove_digits (str);
        MessageBox (NULL, str, "caption", MB_YESNOCANCEL);
        return 0;
};

```

```

string_compare proc near

arg_0 = word ptr 4
arg_2 = word ptr 6

        push    bp
        mov     bp, sp
        push    si
        mov     si, [bp+arg_0]
        mov     bx, [bp+arg_2]

loc_12: ; CODE XREF: string_compare+21j
        mov     al, [bx]
        cmp     al, [si]
        jz      short loc_1C
        xor     ax, ax
        jmp     short loc_2B

loc_1C: ; CODE XREF: string_compare+Ej
        test    al, al
        jz      short loc_22
        jnz     short loc_27

loc_22: ; CODE XREF: string_compare+16j
        mov     ax, 1
        jmp     short loc_2B

loc_27: ; CODE XREF: string_compare+18j
        inc     bx
        inc     si
        jmp     short loc_12

loc_2B: ; CODE XREF: string_compare+12j
        ; string_compare+1Dj
        pop     si
        pop     bp
        retn    4
string_compare endp

string_compare_far proc near ; CODE XREF: WinMain+18p

arg_0 = word ptr 4
arg_2 = word ptr 6
arg_4 = word ptr 8
arg_6 = word ptr 0Ah

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        push    bp
        mov     bp, sp
        push    si
        mov     si, [bp+arg_0]
        mov     bx, [bp+arg_4]

loc_3A: ; CODE XREF: string_compare_far+35j
        mov     es, [bp+arg_6]
        mov     al, es:[bx]
        mov     es, [bp+arg_2]
        cmp     al, es:[si]
        jz      short loc_4C
        xor     ax, ax
        jmp     short loc_67

loc_4C: ; CODE XREF: string_compare_far+16j
        mov     es, [bp+arg_6]
        cmp     byte ptr es:[bx], 0
        jz      short loc_5E
        mov     es, [bp+arg_2]
        cmp     byte ptr es:[si], 0
        jnz     short loc_63

loc_5E: ; CODE XREF: string_compare_far+23j
        mov     ax, 1
        jmp     short loc_67

loc_63: ; CODE XREF: string_compare_far+2Cj
        inc     bx
        inc     si
        jmp     short loc_3A

loc_67: ; CODE XREF: string_compare_far+1Aj
        ; string_compare_far+31j
        pop     si
        pop     bp
        retn    8
string_compare_far endp

remove_digits    proc near ; CODE XREF: WinMain+1Fp
arg_0 = word ptr 4

        push    bp
        mov     bp, sp
        mov     bx, [bp+arg_0]

loc_72: ; CODE XREF: remove_digits+18j
        mov     al, [bx]

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

    test    al, al
    jz      short loc_86
    cmp     al, 30h ; '0'
    jb      short loc_83
    cmp     al, 39h ; '9'
    ja      short loc_83
    mov     byte ptr [bx], 2Dh ; '-'

loc_83: ; CODE XREF: remove_digits+Ej
        ; remove_digits+12j
    inc     bx
    jmp     short loc_72

loc_86: ; CODE XREF: remove_digits+Aj
    pop     bp
    retn    2
remove_digits    endp

WinMain proc near ; CODE XREF: start+EDp
    push    bp
    mov     bp, sp
    mov     ax, offset aAsd ; "asd"
    push    ax
    mov     ax, offset aDef ; "def"
    push    ax
    call    string_compare
    push    ds
    mov     ax, offset aAsd ; "asd"
    push    ax
    push    ds
    mov     ax, offset aDef ; "def"
    push    ax
    call    string_compare_far
    mov     ax, offset aHello1234World ; "hello 1234 world"
    push    ax
    call    remove_digits
    xor     ax, ax
    push    ax
    push    ds
    mov     ax, offset aHello1234World ; "hello 1234 world"
    push    ax
    push    ds
    mov     ax, offset aCaption ; "caption"
    push    ax
    mov     ax, 3 ; MB_YESNOCANCEL
    push    ax
    call    MESSAGEBOX
    xor     ax, ax
    pop     bp
    retn    0Ah
WinMain endp

```

Здесь мы можем увидеть разницу между указателями «near» и указателями «far» еще один ужасный артефакт сегментированной памяти 16-битного 8086 .

Читайте больше об этом: [10.6](#) (стр. 1274).

Указатели «near» («близкие») это те которые указывают в пределах текущего сегмента . Поэтому, функция `string_compare()` берет на вход только 2 16-битных значения и работает с данными расположенными в сегменте, на который указывает DS (инструкция `mov al, [bx]` на самом деле работает как `mov al, ds:[bx]` — DS используется здесь неявно).

Указатели «far» (далекие) могут указывать на данные в другом сегменте памяти.

Поэтому `string_compare_far()` берет на вход 16-битную пару как указатель, загружает старшую часть в сегментный регистр ES и обращается к данным через него

(`mov al, es:[bx]`). Указатели «far» также используются в моем win16-примере касательно

`MessageBox()`: [3.31.2](#) (стр. 842). Действительно, ядро Windows должно знать, из какого сегмента данных читать текстовые строки, так что ему нужна полная информация.

Причина этой разницы в том, что компактная программа вполне может обойтись одним сегментом данных размером 64 килобайта, так что старшую часть указателя передавать не нужна (ведь она одинаковая везде) . Большие программы могут использовать несколько сегментов данных размером 64 килобайта, так что нужно указывать каждый раз, в каком сегменте расположены данные .

То же касается и сегментов кода. Компактная программа может расположиться в пределах одного 64kb-сегмента, тогда функции в ней будут вызываться инструкцией `CALL NEAR`, а возвращаться управление используя `RETN`. Но если сегментов кода несколько, тогда и адрес вызываемой функции будет задаваться парой, вызываться она будет используя `CALL FAR`, а возвращаться управление используя `RETF`.

Это то что задается в компиляторе указывая «memory model».

Компиляторы под MS-DOS и Win16 имели разные библиотеки под разные модели памяти: они отличались типами указателей для кода и данных.

### 3.31.6. Пример #6

```
#include <windows.h>
#include <time.h>
#include <stdio.h>

char strbuf[256];

int PASCAL WinMain( HINSTANCE hInstance,
                   HINSTANCE hPrevInstance,
                   LPSTR lpCmdLine,
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

        int nCmdShow )
{
    struct tm *t;
    time_t unix_time;

    unix_time=time(NULL);

    t=localtime (&unix_time);

    sprintf (strbuf, "%04d-%02d-%02d %02d:%02d:%02d", t->tm_year+1900, ↵
    ↵ t->tm_mon, t->tm_mday,
        t->tm_hour, t->tm_min, t->tm_sec);

    MessageBox (NULL, strbuf, "caption", MB_OK);
    return 0;
};

```

```

WinMain      proc near
var_4        = word ptr -4
var_2        = word ptr -2

        push    bp
        mov     bp, sp
        push    ax
        push    ax
        xor     ax, ax
        call    time_
        mov     [bp+var_4], ax    ; low part of UNIX time
        mov     [bp+var_2], dx    ; high part of UNIX time
        lea     ax, [bp+var_4]    ; take a pointer of high part
        call    localtime_
        mov     bx, ax            ; t
        push    word ptr [bx]     ; second
        push    word ptr [bx+2]   ; minute
        push    word ptr [bx+4]   ; hour
        push    word ptr [bx+6]   ; day
        push    word ptr [bx+8]   ; month
        mov     ax, [bx+0Ah]      ; year
        add     ax, 1900
        push    ax
        mov     ax, offset a04d02d02d02d02 ;
"%04d-%02d-%02d %02d:%02d:%02d"
        push    ax
        mov     ax, offset strbuf
        push    ax
        call    sprintf_
        add     sp, 10h
        xor     ax, ax            ; NULL
        push    ax
        push    ds
        mov     ax, offset strbuf
        push    ax

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

                push    ds
                mov     ax, offset aCaption ; "caption"
                push    ax
                xor     ax, ax              ; MB_OK
                push    ax
                call    MESSAGEBOX
                xor     ax, ax
                mov     sp, bp
                pop     bp
                retn    0Ah
WinMain        endp

```

Время в формате UNIX это 32-битное значение, так что оно возвращается в паре регистров DX:AX и сохраняется в двух локальных 16-битных переменных. Потом указатель на эту пару передается в функцию `localtime()`. Функция `localtime()` имеет структуру `struct tm` расположенную у себя где-то внутри, так что только указатель на нее возвращается. Кстати, это также означает, что функцию нельзя вызывать еще раз, пока её результаты не были использованы.

Для функций `time()` и `localtime()` используется Watcom-соглашение о вызовах: первые четыре аргумента передаются через регистры AX, DX, BX и CX, а остальные аргументы через стек. Функции, использующие это соглашение, маркируется символом подчеркивания в конце имени.

Для вызова функции `sprintf()` используется обычное соглашение *cdecl* (6.1.1 (стр. 956)) вместо PASCAL или Watcom, так что аргументы передаются привычным образом.

## Глобальные переменные

Это тот же пример, только переменные теперь глобальные:

```

#include <windows.h>
#include <time.h>
#include <stdio.h>

char strbuf[256];
struct tm *t;
time_t unix_time;

int PASCAL WinMain( HINSTANCE hInstance,
                   HINSTANCE hPrevInstance,
                   LPSTR lpCmdLine,
                   int nCmdShow )
{
    unix_time=time(NULL);

    t=localtime (&unix_time);

    sprintf (strbuf, "%04d-%02d-%02d %02d:%02d:%02d", t->tm_year+1900, ↵
    ↵ t->tm_mon, t->tm_mday,

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        t->tm_hour, t->tm_min, t->tm_sec);

    MessageBox (NULL, strbuf, "caption", MB_OK);
    return 0;
};

```

```

unix_time_low    dw 0
unix_time_high   dw 0
t                dw 0

WinMain          proc near
    push        bp
    mov         bp, sp
    xor         ax, ax
    call        time_
    mov         unix_time_low, ax
    mov         unix_time_high, dx
    mov         ax, offset unix_time_low
    call        localtime_
    mov         bx, ax
    mov         t, ax                ; will not be used in future...
    push        word ptr [bx]        ; seconds
    push        word ptr [bx+2]      ; minutes
    push        word ptr [bx+4]      ; hour
    push        word ptr [bx+6]      ; day
    push        word ptr [bx+8]      ; month
    mov         ax, [bx+0Ah]         ; year
    add         ax, 1900
    push        ax
    mov         ax, offset a04d02d02d02d02 ;
    "%04d-%02d-%02d %02d:%02d:%02d"
    push        ax
    mov         ax, offset strbuf
    push        ax
    call        sprintf_
    add         sp, 10h
    xor         ax, ax                ; NULL
    push        ax
    push        ds
    mov         ax, offset strbuf
    push        ax
    push        ds
    mov         ax, offset aCaption ; "caption"
    push        ax
    xor         ax, ax                ; MB_OK
    push        ax
    call        MESSAGEBOX
    xor         ax, ax                ; return 0
    pop         bp
    retn        0Ah
WinMain          endp

```

t не будет использоваться, но компилятор создал код, записывающий в эту

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

---

переменную.

Потому что он не уверен, может быть это значение будет прочитано где-то в другом модуле.

## Глава 4

# Java

### 4.1. Java

#### 4.1.1. Введение

Есть немало известных декомпиляторов для Java (или для JVM-байткода вообще) <sup>1</sup>.

Причина в том что декомпиляция JVM-байткода проще чем низкоуровневого x86-кода:

- Здесь намного больше информации о типах.
- Модель памяти в JVM более строгая и очерченная.
- Java-компилятор не делает никаких оптимизаций (это делает JVM JIT<sup>2</sup> во время исполнения), так что байткод в class-файлах легко читаем.

Когда знания JVM-байткода могут быть полезны?

- Мелкая/несложная работа по патчингу class-файлов без необходимости снова компилировать результаты декомпилятора.
- Анализ обфусцированного кода.
- Анализ кода сгенерированного более новым Java-компилятором, для которого еще пока нет обновленного декомпилятора.
- Создание вашего собственного обфускатора.
- Создание кодегенератора компилятора (back-end), создающего код для JVM (как Scala, Clojure, итд <sup>3</sup>).

Начнем с простых фрагментов кода.

Если не указано иное, везде используется JDK 1.7.

<sup>1</sup> Например, JAD: <http://varaneckas.com/jad/>

<sup>2</sup> Just-In-Time compilation

<sup>3</sup> Полный список: [http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_JVM\\_languages](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_JVM_languages)

Эта команда использовалась везде для декомпиляции class-файлов:  
`javap -c -verbose.`

Эта книга использовалась мною для подготовки всех примеров: [Tim Lindholm, Frank Yellin, Gilad Bracha, Alex Buckley, *The Java(R) Virtual Machine Specification / Java SE 7 Edition*] <sup>4</sup>.

#### 4.1.2. Возврат значения

Наверное, самая простая из всех возможных функций на Java это та, что возвращает некоторое значение.

О, и мы не должны забывать, что в Java нет «свободных» функций в общем смысле, это «методы».

Каждый метод принадлежит какому-то классу, так что невозможно объявить метод вне какого-либо класса.

Но мы все равно будем называть их «функциями», для простоты.

```
public class ret
{
    public static int main(String[] args)
    {
        return 0;
    }
}
```

Компилируем это:

```
javac ret.java
```

...и декомпилирую используя стандартную утилиту в Java:

```
javap -c -verbose ret.class
```

И получаем:

Листинг 4.1: JDK 1.7 (excerpt)

```
public static int main(java.lang.String[]);
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=1, locals=1, args_size=1
       0: iconst_0
       1: ireturn
```

Разработчики Java решили, что 0 это самая используемая константа в программировании, так что здесь есть отдельная однобайтная инструкция `iconst_0`, заталкивающая 0 в стек <sup>5</sup>.

<sup>4</sup>Также доступно здесь: <https://docs.oracle.com/javase/specs/jvms/se7/jvms7.pdf>; <http://docs.oracle.com/javase/specs/jvms/se7/html/>

<sup>5</sup>Так же как и в MIPS, где для нулевой константы имеется отдельный регистр: 1.5.4 (стр. 35).

Здесь есть также `iconst_1` (заталкивающая 1), `iconst_2`, итд, вплоть до `iconst_5`. Есть также `iconst_m1` заталкивающая -1.

Стек также используется в JVM для передачи данных в вызывающие ф-ции, и также для возврата значений. Так что `iconst_0` заталкивает 0 в стек. `ireturn` возвращает целочисленное значение (*i* в названии означает *integer*) из [TOS](#)<sup>6</sup>.

Немного перепишем наш пример, теперь возвращаем 1234:

```
public class ret
{
    public static int main(String[] args)
    {
        return 1234;
    }
}
```

...получаем:

Листинг 4.2: JDK 1.7 (excerpt)

```
public static int main(java.lang.String[]);
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=1, locals=1, args_size=1
     0: sipush      1234
     3: ireturn
```

`sipush` (*short integer*) заталкивает значение 1234 в стек. *short* в имени означает, что 16-битное значение будет заталкиваться в стек.

Число 1234 действительно помещается в 16-битное значение.

Как насчет бóльших значений?

```
public class ret
{
    public static int main(String[] args)
    {
        return 12345678;
    }
}
```

Листинг 4.3: Constant pool

```
...
#2 = Integer      12345678
...
```

```
public static int main(java.lang.String[]);
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=1, locals=1, args_size=1
```

<sup>6</sup>Top of Stack (вершина стека)

```
0: ldc          #2          // int 12345678
2: ireturn
```

Невозможно закодировать 32-битное число в опкоде какой-либо JVM-инструкции, разработчики не оставили такой возможности.

Так что 32-битное число 12345678 сохранено в так называемом «constant pool» (пул констант), который, так скажем, является библиотекой наиболее используемых констант (включая строки, объекты, итд).

Этот способ передачи констант не уникален для JVM.

MIPS, ARM и прочие RISC-процессоры не могут кодировать 32-битные числа в 32-битных опкодах, так что код для RISC-процессоров (включая MIPS и ARM) должен конструировать значения в несколько шагов, или держать их в сегменте данных: [1.39.3](#) (стр. [567](#)), [1.40.1](#) (стр. [571](#)).

Код для MIPS также традиционно имеет пул констант, называемый «literal pool», это сегменты с названиями «.lit4» (для хранения 32-битных чисел с плавающей точкой одинарной точности) и «.lit8» (для хранения 64-битных чисел с плавающей точкой двойной точности).

Попробуем некоторые другие типы данных!

Boolean:

```
public class ret
{
    public static boolean main(String[] args)
    {
        return true;
    }
}
```

```
public static boolean main(java.lang.String[]);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
    stack=1, locals=1, args_size=1
     0: iconst_1
     1: ireturn
```

Этот JVM-байткод не отличается от того, что возвращает целочисленную 1.

32-битные слоты данных в стеке также используются для булевых значений, как в Си/Си++.

Но нельзя использовать возвращаемое значение булевого типа как целочисленное и наоборот — информация о типах сохраняется в class-файлах и проверяется при запуске.

Та же история с 16-битным *short*:

```
public class ret
{
    public static short main(String[] args)
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

    {
        return 1234;
    }
}

```

```

public static short main(java.lang.String[]);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
    stack=1, locals=1, args_size=1
     0: sipush    1234
     3: ireturn

```

...и *char*!

```

public class ret
{
    public static char main(String[] args)
    {
        return 'A';
    }
}

```

```

public static char main(java.lang.String[]);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
    stack=1, locals=1, args_size=1
     0: bipush    65
     2: ireturn

```

bipush означает «push byte».

Нужно сказать, что *char* в Java, это 16-битный символ в кодировке UTF-16, и он эквивалентен *short*, но ASCII-код символа «A» это 65, и можно воспользоваться инструкцией для передачи байта в стек.

Попробуем также *byte*:

```

public class retc
{
    public static byte main(String[] args)
    {
        return 123;
    }
}

```

```

public static byte main(java.lang.String[]);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
    stack=1, locals=1, args_size=1
     0: bipush    123
     2: ireturn

```



Кто-то может спросить, зачем заморачиваться использованием 16-битного типа *short*, который внутри все равно 32-битный *integer*?

Зачем использовать тип данных *char*, если это то же самое что и тип *short*?

Ответ прост: для контроля типов данных и читабельности исходников.

*char* может быть эквивалентом *short*, но мы быстро понимаем, что это ячейка для символа в кодировке UTF-16, а не для какого-то другого целочисленного значения.

Когда используем *short*, мы можем показать всем, что диапазон этой переменной ограничен 16-ю битами.

Очень хорошая идея использовать тип *boolean* где нужно, вместо *int* для тех же целей, как это было в Си.

В Java есть также 64-битный целочисленный тип:

```
public class ret3
{
    public static long main(String[] args)
    {
        return 1234567890123456789L;
    }
}
```

Листинг 4.4: Constant pool

```
...
#2 = Long          1234567890123456789L
...
```

```
public static long main(java.lang.String[]);
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=2, locals=1, args_size=1
       0: ldc2_w    #2          // long 1234567890123456789L
       3: lreturn
```

64-битное число также хранится в пуле констант, *ldc2\_w* загружает его и *lreturn* (*long return*) возвращает его.

Инструкция *ldc2\_w* также используется для загрузки чисел с плавающей точкой двойной точности (которые также занимают 64 бита) из пула констант:

```
public class ret
{
    public static double main(String[] args)
    {
        return 123.456d;
    }
}
```

Листинг 4.5: Constant pool

```
...
#2 = Double          123.456d
...
```

```
public static double main(java.lang.String[]);
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=2, locals=1, args_size=1
      0: ldc2_w    #2          // double 123.456d
      3: dreturn
```

dreturn означает «return double».

И наконец, числа с плавающей точкой одинарной точности:

```
public class ret
{
    public static float main(String[] args)
    {
        return 123.456f;
    }
}
```

Листинг 4.6: Constant pool

```
...
#2 = Float            123.456f
...
```

```
public static float main(java.lang.String[]);
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=1, locals=1, args_size=1
      0: ldc        #2          // float 123.456f
      2: freturn
```

Используемая здесь инструкция ldc та же, что и для загрузки 32-битных целочисленных чисел из пула констант.

freturn означает «return float».

А что насчет тех случаев, когда функция ничего не возвращает?

```
public class ret
{
    public static void main(String[] args)
    {
        return;
    }
}
```

```
public static void main(java.lang.String[]);
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=0, locals=1, args_size=1
      0: return
```

Это означает, что инструкция `return` используется для возврата управления без возврата какого-либо значения.

Зная все это, по последней инструкции очень легко определить тип возвращаемого значения функции (или метода).

### 4.1.3. Простая вычисляющая функция

Продолжим с простой вычисляющей функцией.

```
public class calc
{
    public static int half(int a)
    {
        return a/2;
    }
}
```

Это тот случай, когда используется инструкция `iconst_2`:

```
public static int half(int);
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=2, locals=1, args_size=1
      0: iload_0
      1: iconst_2
      2: idiv
      3: ireturn
```

`iload_0` Берет нулевой аргумент функции и заталкивает его в стек. `iconst_2` заталкивает в стек 2.

Вот как выглядит стек после исполнения этих двух инструкций:

```
      +---+
TOS ->| 2 |
      +---+
      | a |
      +---+
```

`idiv` просто берет два значения на вершине стека ([TOS](#)), делит одно на другое и оставляет результат на вершине ([TOS](#)):

```
      +-----+
TOS ->| result |
      +-----+
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

`ireturn` берет его и возвращает.

Продолжим с числами с плавающей запятой, двойной точности:

```
public class calc
{
    public static double half_double(double a)
    {
        return a/2.0;
    }
}
```

Листинг 4.7: Constant pool

```
... #2 = Double          2.0d
...
```

```
public static double half_double(double);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
  stack=4, locals=2, args_size=1
    0: dload_0
    1: ldc2_w      #2          // double 2.0d
    4: ddiv
    5: dreturn
```

Почти то же самое, но инструкция `ldc2_w` используется для загрузки константы 2.0 из пула констант.

Также, все три инструкции имеют префикс *d*, что означает, что они работают с переменными типа *double*.

Теперь перейдем к функции с двумя аргументами:

```
public class calc
{
    public static int sum(int a, int b)
    {
        return a+b;
    }
}
```

```
public static int sum(int, int);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
  stack=2, locals=2, args_size=2
    0: iload_0
    1: iload_1
    2: iadd
    3: ireturn
```

`iload_0` загружает первый аргумент функции (a), `iload_1` — второй (b).

Вот так выглядит стек после исполнения обеих инструкций:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

      +---+
TOS ->| b |
      +---+
      | a |
      +---+

```

iadd складывает два значения и оставляет результат на [TOS](#):

```

      +-----+
TOS ->| result |
      +-----+

```

Расширим этот пример до типа данных *long*:

```

public static long lsum(long a, long b)
{
    return a+b;
}

```

...получим:

```

public static long lsum(long, long);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
  stack=4, locals=4, args_size=2
    0: lload_0
    1: lload_2
    2: ladd
    3: lreturn

```

Вторая инструкция lload берет второй аргумент из второго слота.

Это потому что 64-битное значение *long* занимает ровно два 32-битных слота.

Немного более сложный пример:

```

public class calc
{
    public static int mult_add(int a, int b, int c)
    {
        return a*b+c;
    }
}

```

```

public static int mult_add(int, int, int);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
  stack=2, locals=3, args_size=3
    0: iload_0
    1: iload_1
    2: imul
    3: iload_2
    4: iadd
    5: ireturn

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Первый шаг это умножение. Произведение остается на [TOS](#):

```

+-----+
TOS ->| product |
+-----+

```

`iload_2` загружает третий аргумент (с) в стек:

```

+-----+
TOS ->|    c    |
+-----+
      | product |
+-----+

```

Теперь инструкция `iadd` может сложить два значения.

#### 4.1.4. Модель памяти в JVM

x86 и другие низкоуровневые среды используют стек для передачи аргументов и как хранилище локальных переменных. [JVM](#) устроена немного иначе.

Тут есть:

- Массив локальных переменных ([LVA](#)<sup>7</sup>).

Используется как хранилище для аргументов функций и локальных переменных.

Инструкции вроде `iload_0` загружают значения оттуда. `istore` записывает значения туда.

В начале идут аргументы функции: начиная с 0, или с 1 (если нулевой аргумент занят указателем *this*).

Затем располагаются локальные переменные.

Каждый слот имеет размер 32 бита.

Следовательно, значения типов *long* и *double* занимают два слота.

- Стек операндов (или просто «стек»).

Используется для вычислений и для передачи аргументов во время вызова других функций.

В отличие от низкоуровневых сред вроде x86, здесь невозможно работать со стеком без использования инструкций, которые явно заталкивают или выталкивают значения туда/оттуда.

- Куча (heap). Используется как хранилище для объектов и массивов.

Эти 3 области изолированы друг от друга.

<sup>7</sup>(Java) Local Variable Array (массив локальных переменных)

### 4.1.5. Простой вызов функций

`Math.random()` возвращает псевдослучайное число в пределах `[0.0 ...1.0)`, но представим, по какой-то причине, нам нужна функция, возвращающая число в пределах `[0.0 ...0.5)`:

```
public class HalfRandom
{
    public static double f()
    {
        return Math.random()/2;
    }
}
```

Листинг 4.8: Constant pool

```
...
#2 = Methodref      #18.#19    //  java/lang/Math.random:()D
#3 = Double         2.0d
...
#12 = Utf8          ()D
...
#18 = Class         #22         //  java/lang/Math
#19 = NameAndType   #23:#12    //  random:()D
#22 = Utf8          java/lang/Math
#23 = Utf8          random
```

```
public static double f();
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=4, locals=0, args_size=0
     0: invokestatic  #2          // Method java/lang/Math.random:()D
     3: ldc2_w        #3          // double 2.0d
     6: ddiv
     7: dreturn
```

`invokestatic` вызывает функцию `Math.random()` и оставляет результат на [TOS](#). Затем результат делится на `2.0` и возвращается.

Но как закодировано имя функции?

Оно закодировано в пуле констант используя выражение `Methodref`.

Оно определяет имена класса и метода.

Первое поле `Methodref` указывает на выражение `Class`, которое, в свою очередь, указывает на обычную текстовую строку («`java/lang/Math`»).

Второе выражение `Methodref` указывает на выражение `NameAndType`, которое также имеет две ссылки на строки.

Первая строка это «`random`», это имя метода.

Вторая строка это «`()D`», которая кодирует тип функции. Это означает, что возвращаемый тип — *double* (отсюда *D* в строке).

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

Благодаря этому 1) JVM проверяет корректность типов данных; 2) Java-декомпиляторы могут восстанавливать типы данных из class-файлов.

Наконец попробуем пример «Hello, world!»:

```
public class HelloWorld
{
    public static void main(String[] args)
    {
        System.out.println("Hello, World");
    }
}
```

Листинг 4.9: Constant pool

```
...
#2 = Fieldref      #16.#17      // java/lang/System.out:Ljava/io/
↳ /PrintStream;
#3 = String        #18          // Hello, World
#4 = Methodref     #19.#20      // java/io/PrintStream.println:(
↳ Ljava/lang/String;)V
...
#16 = Class        #23          // java/lang/System
#17 = NameAndType   #24:#25     // out:Ljava/io/PrintStream;
#18 = Utf8         Hello, World
#19 = Class        #26          // java/io/PrintStream
#20 = NameAndType   #27:#28     // println:(Ljava/lang/String;)V
...
#23 = Utf8         java/lang/System
#24 = Utf8         out
#25 = Utf8         Ljava/io/PrintStream;
#26 = Utf8         java/io/PrintStream
#27 = Utf8         println
#28 = Utf8         (Ljava/lang/String;)V
...
```

```
public static void main(java.lang.String[]);
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=2, locals=1, args_size=1
      0: getstatic    #2          // Field java/lang/System.out:Ljava/io/
↳ PrintStream;
      3: ldc          #3          // String Hello, World
      5: invokevirtual #4          // Method java/io/PrintStream.println:(
↳ Ljava/lang/String;)V
      8: return
```

ldc по смещению 3 берет указатель (или адрес) на строку «Hello, World» в пуле констант и заталкивает его в стек.

В мире Java это называется *reference*, но это скорее указатель или просто адрес <sup>8</sup>.

<sup>8</sup>О разнице между указателями и *reference* в C++: [3.19.3](#) (стр. 728).



Уже знакомая нам инструкция `invokevirtual` берет информацию о функции (или методе) `println` из пула констант и вызывает её.

Как мы можем знать, есть несколько методов `println`, каждый предназначен для каждого типа данных.

В нашем случае, используется та версия `println`, которая для типа данных *String*.

Что насчет первой инструкции `getstatic`?

Эта инструкция берет *reference* (или адрес) поля объекта `System.out` и заталкивает его в стек.

Это значение работает как указатель *this* для метода `println`.

Таким образом, внутри, метод `println` берет на вход два аргумента: 1) *this*, т.е. указатель на объект<sup>9</sup>; 2) адрес строки «Hello, World».

Действительно, `println()` вызывается как метод в рамках инициализированного объекта `System.out`.

Для удобства, утилита `javap` пишет всю эту информацию в комментариях.

#### 4.1.6. Вызов `beep()`

Вот простейший вызов двух функций без аргументов:

```
public static void main(String[] args)
{
    java.awt.Toolkit.getDefaultToolkit().beep();
};
```

```
public static void main(java.lang.String[]);
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=1, locals=1, args_size=1
      0: invokestatic #2      // Method java/awt/Toolkit.↵
      ↵ getDefaultToolkit():Ljava/awt/Toolkit;
      3: invokevirtual #3      // Method java/awt/Toolkit.beep():V
      6: return
```

Первая `invokestatic` по смещению 0 вызывает `java.awt.Toolkit.getDefaultToolkit()`, которая возвращает *reference* (указатель) на объект класса `Toolkit`.

Инструкция `invokevirtual` по смещению 3 вызывает метод `beep()` этого класса.

<sup>9</sup>Или «экземпляр класса» в некоторой русскоязычной литературе.

### 4.1.7. Линейный конгруэнтный ГПСЧ

Попробуем простой генератор псевдослучайных чисел, который мы однажды уже рассматривали в этой книге (1.29 (стр. 432)):

```
public class LCG
{
    public static int rand_state;

    public void my_srand (int init)
    {
        rand_state=init;
    }

    public static int RNG_a=1664525;
    public static int RNG_c=1013904223;

    public int my_rand ()
    {
        rand_state=rand_state*RNG_a;
        rand_state=rand_state+RNG_c;
        return rand_state & 0x7fff;
    }
}
```

Здесь пара полей класса, которые инициализируются в начале. Но как?

В выводе javap мы можем найти конструктор класса:

```
static {};  
flags: ACC_STATIC  
Code:  
  stack=1, locals=0, args_size=0  
  0: ldc          #5          // int 1664525  
  2: putstatic     #3          // Field RNG_a:I  
  5: ldc          #6          // int 1013904223  
  7: putstatic     #4          // Field RNG_c:I  
 10: return
```

Так инициализируются переменные.

RNG\_a занимает третий слот в классе и RNG\_c — четвертый, и putstatic записывает туда константы.

Функция my\_srand() просто записывает входное значение в rand\_state:

```
public void my_srand(int);  
flags: ACC_PUBLIC  
Code:  
  stack=1, locals=2, args_size=2  
  0: iload_1  
  1: putstatic     #2          // Field rand_state:I  
  4: return
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

`iload_1` берет входное значение и заталкивает его в стек. Но почему не `iload_0`?

Это потому что эта функция может использовать поля класса, а переменная *this* также передается в эту функцию как нулевой аргумент.

Поле `rand_state` занимает второй слот в классе, так что `putstatic` копирует переменную из `TOS` во второй слот.

Теперь `my_rand()`:

```
public int my_rand();
  flags: ACC_PUBLIC
  Code:
    stack=2, locals=1, args_size=1
     0: getstatic    #2          // Field rand_state:I
     3: getstatic    #3          // Field RNG_a:I
     6: imul
     7: putstatic    #2          // Field rand_state:I
    10: getstatic    #2          // Field rand_state:I
    13: getstatic    #4          // Field RNG_c:I
    16: iadd
    17: putstatic    #2          // Field rand_state:I
    20: getstatic    #2          // Field rand_state:I
    23: sipush      32767
    26: iand
    27: ireturn
```

Она просто загружает все переменные из полей объекта, производит с ними операции и обновляет значение `rand_state`, используя инструкцию `putstatic`.

По смещению 20, значение `rand_state` перезагружается снова (это потому что оно было выброшено из стека перед этим, инструкцией `putstatic`).

Это выглядит как неэффективный код, но можете быть уверенными, [JVM](#) обычно достаточно хорош, чтобы хорошо оптимизировать подобные вещи.

#### 4.1.8. Условные переходы

Перейдем к условным переходам.

```
public class abs
{
    public static int abs(int a)
    {
        if (a<0)
            return -a;
        return a;
    }
}
```

```
public static int abs(int);
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=1, locals=1, args_size=1
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

0: iload_0
1: ifge      7
4: iload_0
5: ineg
6: ireturn
7: iload_0
8: ireturn

```

`ifge` переходит на смещение 7 если значение на [TOS](#) больше или равно 0.

Не забывайте, любая инструкция `ifXX` выталкивает значение (с которым будет производиться сравнение) из стека.

`ineg` просто меняет знак значения на [TOS](#).

Еще пример:

```

public static int min (int a, int b)
{
    if (a>b)
        return b;
    return a;
}

```

Получаем:

```

public static int min(int, int);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
    stack=2, locals=2, args_size=2
    0: iload_0
    1: iload_1
    2: if_icmple      7
    5: iload_1
    6: ireturn
    7: iload_0
    8: ireturn

```

`if_icmple` выталкивает два значения и сравнивает их.

Если второе меньше первого (или равно), происходит переход на смещение 7.

Когда мы определяем функцию `max()` ...

```

public static int max (int a, int b)
{
    if (a>b)
        return a;
    return b;
}

```

...итоговый код точно такой же, только последние инструкции `iload` (на смещениях 5 и 7) поменяны местами:

```

public static int max(int, int);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
  stack=2, locals=2, args_size=2
    0: iload_0
    1: iload_1
    2: if_icmple      7
    5: iload_0
    6: ireturn
    7: iload_1
    8: ireturn

```

Более сложный пример:

```

public class cond
{
    public static void f(int i)
    {
        if (i<100)
            System.out.print("<100");
        if (i==100)
            System.out.print("==100");
        if (i>100)
            System.out.print(">100");
        if (i==0)
            System.out.print("==0");
    }
}

```

```

public static void f(int);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
  stack=2, locals=1, args_size=1
    0: iload_0
    1: bipush      100
    3: if_icmpge   14
    6: getstatic   #2          // Field java/lang/System.out:Ljava/io/
↳ PrintStream;
    9: ldc         #3          // String <100
   11: invokevirtual #4          // Method java/io/PrintStream.print:(
↳ Ljava/lang/String;)V
   14: iload_0
   15: bipush      100
   17: if_icmpne   28
   20: getstatic   #2          // Field java/lang/System.out:Ljava/io/
↳ PrintStream;
   23: ldc         #5          // String ==100
   25: invokevirtual #4          // Method java/io/PrintStream.print:(
↳ Ljava/lang/String;)V
   28: iload_0
   29: bipush      100
   31: if_icmple   42

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    34: getstatic      #2          // Field java/lang/System.out:Ljava/io/✓
↳ PrintStream;
    37: ldc             #6          // String >100
    39: invokevirtual  #4          // Method java/io/PrintStream.print:(✓
↳ Ljava/lang/String;)V
    42: iload_0
    43: ifne             54
    46: getstatic      #2          // Field java/lang/System.out:Ljava/io/✓
↳ PrintStream;
    49: ldc             #7          // String ==0
    51: invokevirtual  #4          // Method java/io/PrintStream.print:(✓
↳ Ljava/lang/String;)V
    54: return

```

`if_icmple` Вытаскивает два значения и сравнивает их.

Если второй больше первого, или равен первому, происходит переход на смещение 14.

`if_icmple` и `if_icmple` работают одинаково, но используются разные условия. По смещению 43 есть также инструкция `ifne`.

Название неудачное, её было бы лучше назвать `ifnz` (переход если переменная на [TOS](#) не равна нулю).

И вот что она делает: производит переход на смещение 54, если входное значение не ноль.

Если ноль, управление передается на смещение 46, где выводится строка «==0».

Н.В.: В [JVM](#) нет беззнаковых типов данных, так что инструкции сравнения работают только со знаковыми целочисленными значениями.

#### 4.1.9. Передача аргументов

Теперь расширим пример `min()/max()`:

```

public class minmax
{
    public static int min (int a, int b)
    {
        if (a>b)
            return b;
        return a;
    }

    public static int max (int a, int b)
    {
        if (a>b)
            return a;
        return b;
    }

    public static void main(String[] args)

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

    {
        int a=123, b=456;
        int max_value=max(a, b);
        int min_value=min(a, b);
        System.out.println(min_value);
        System.out.println(max_value);
    }
}

```

Вот код функции main():

```

public static void main(java.lang.String[]);
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=2, locals=5, args_size=1
     0: bipush      123
     2: istore_1
     3: sipush      456
     6: istore_2
     7: iload_1
     8: iload_2
     9: invokestatic #2          // Method max:(II)I
    12: istore_3
    13: iload_1
    14: iload_2
    15: invokestatic #3          // Method min:(II)I
    18: istore      4
    20: getstatic   #4          // Field java/lang/System.out:Ljava/io/
    ↪ PrintStream;
    23: iload      4
    25: invokevirtual #5          // Method java/io/PrintStream.println:(I
    ↪ )V
    28: getstatic   #4          // Field java/lang/System.out:Ljava/io/
    ↪ PrintStream;
    31: iload_3
    32: invokevirtual #5          // Method java/io/PrintStream.println:(I
    ↪ )V
    35: return

```

В другую функцию аргументы передаются в стеке, а возвращаемое значение остается на [TOS](#).

#### 4.1.10. Битовые поля

Все побитовые операции работают также, как и в любой другой [ISA](#):

```

public static int set (int a, int b)
{
    return a | 1<<b;
}

public static int clear (int a, int b)
{

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

        return a & ~(1<<b));
    }

```

```

public static int set(int, int);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
    stack=3, locals=2, args_size=2
    0: iload_0
    1: iconst_1
    2: iload_1
    3: ishl
    4: ior
    5: ireturn

public static int clear(int, int);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
    stack=3, locals=2, args_size=2
    0: iload_0
    1: iconst_1
    2: iload_1
    3: ishl
    4: iconst_m1
    5: ixor
    6: iand
    7: ireturn

```

`iconst_m1` загружает `-1` в стек, это то же что и значение `0xFFFFFFFF`.

Операция XOR с `0xFFFFFFFF` в одном из операндов, это тот же эффект что инвертирование всех бит (2.6 (стр. 593)).

Попробуем также расширить все типы данных до 64-битного *long*:

```

public static long lset (long a, int b)
{
    return a | 1<<b;
}

public static long lclear (long a, int b)
{
    return a & ~(1<<b));
}

```

```

public static long lset(long, int);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
    stack=4, locals=3, args_size=2
    0: lload_0
    1: iconst_1
    2: iload_2
    3: ishl
    4: i2l

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

5: lor
6: lreturn

public static long lclear(long, int);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
  stack=4, locals=3, args_size=2
    0: lload_0
    1: iconst_1
    2: iload_2
    3: ishl
    4: iconst_m1
    5: ixor
    6: i2l
    7: land
    8: lreturn

```

Код такой же, но используются инструкции с префиксом *l*, которые работают с 64-битными значениями.

Так же, второй аргумент функции все еще имеет тип *int*, и когда 32-битное число в нем должно быть расширено до 64-битного значения, используется инструкция *i2l*, которая расширяет значение типа *integer* в значение типа *long*.

#### 4.1.11. Циклы

```

public class Loop
{
    public static void main(String[] args)
    {
        for (int i = 1; i <= 10; i++)
        {
            System.out.println(i);
        }
    }
}

```

```

public static void main(java.lang.String[]);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
  stack=2, locals=2, args_size=1
    0: iconst_1
    1: istore_1
    2: iload_1
    3: bipush      10
    5: if_icmpgt    21
    8: getstatic    #2          // Field java/lang/System.out:Ljava/io/
↳ /PrintStream;
   11: iload_1
   12: invokevirtual #3          // Method java/io/PrintStream.println
↳ :(I)V
   15: iinc         1, 1

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
18: goto      2
21: return
```

`iconst_1` загружает 1 в [TOS](#), `istore_1` сохраняет её в первом слоте [LVA](#). Почему не нулевой слот?

Потому что функция `main()` имеет один аргумент (массив `String`), и указатель на него (или *reference*) сейчас в нулевом слоте.

Так что локальная переменная `i` всегда будет в первом слоте.

Инструкции по смещениям 3 и 5 сравнивают `i` с 10.

Если `i` больше, управление передается на смещение 21, где функция заканчивает работу.

Если нет, вызывается `println`.

`i` перезагружается по смещению 11, для `println`.

Кстати, мы вызываем метод `println` для типа данных *integer*, и мы видим это в комментариях: «(I)V» (*I* означает *integer* и *V* означает, что возвращаемое значение имеет тип *void*).

Когда `println` заканчивается, `i` увеличивается на 1 по смещению 15.

Первый операнд инструкции это номер слота (1), второй это число (1) для прибавления.

`goto` это просто GOTO, она переходит на начало цикла по смещению 2.

Перейдем к более сложному примеру:

```
public class Fibonacci
{
    public static void main(String[] args)
    {
        int limit = 20, f = 0, g = 1;

        for (int i = 1; i <= limit; i++)
        {
            f = f + g;
            g = f - g;
            System.out.println(f);
        }
    }
}
```

```
public static void main(java.lang.String[]);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
    stack=2, locals=5, args_size=1
     0: bipush      20
     2: istore_1
     3: iconst_0
     4: istore_2
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

5: iconst_1
6: istore_3
7: iconst_1
8: istore      4
10: iload      4
12: iload_1
13: if_icmpgt  37
16: iload_2
17: iload_3
18: iadd
19: istore_2
20: iload_2
21: iload_3
22: isub
23: istore_3
24: getstatic  #2          // Field java/lang/System.out:Ljava/io/
↳ /PrintStream;
27: iload_2
28: invokevirtual #3        // Method java/io/PrintStream.println
↳ :(I)V
31: iinc      4, 1
34: goto      10
37: return

```

Вот карта слотов в [LVA](#):

- 0 — единственный аргумент функции `main()`
- 1 — *limit*, всегда содержит 20
- 2 — *f*
- 3 — *g*
- 4 — *i*

Мы видим, что компилятор Java расположил переменные в слотах [LVA](#) в точно таком же порядке, в котором переменные были определены в исходном коде.

Существуют отдельные инструкции `istore` для слотов 0, 1, 2, 3, но не 4 и более, так что здесь есть `istore` с дополнительным операндом по смещению 8, которая имеет номер слота в операнде.

Та же история с `iload` по смещению 10.

Но не слишком ли это сомнительно, выделить целый слот для переменной *limit*, которая всегда содержит 20 (так что это по сути константа), и перезагружать её так часто?

[JIT](#)-компилятор в [JVM](#) обычно достаточно хорош, чтобы всё это оптимизировать. Самостоятельное вмешательство в код, наверное, того не стоит.

#### 4.1.12. switch()

Выражение `switch()` реализуется инструкцией `tableswitch`:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

public static void f(int a)
{
    switch (a)
    {
        case 0: System.out.println("zero"); break;
        case 1: System.out.println("one\n"); break;
        case 2: System.out.println("two\n"); break;
        case 3: System.out.println("three\n"); break;
        case 4: System.out.println("four\n"); break;
        default: System.out.println("something unknown\n"); break;
    };
}

```

Проще не бывает:

```

public static void f(int);
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=2, locals=1, args_size=1
       0: iload_0
       1: tableswitch { // 0 to 4
                    0: 36
                    1: 47
                    2: 58
                    3: 69
                    4: 80
                default: 91
            }
      36: getstatic    #2      // Field java/lang/System.out:Ljava/io/
↳ PrintStream;
      39: ldc          #3      // String zero
      41: invokevirtual #4      // Method java/io/PrintStream.println:(
↳ Ljava/lang/String;)V
      44: goto        99
      47: getstatic    #2      // Field java/lang/System.out:Ljava/io/
↳ PrintStream;
      50: ldc          #5      // String one\n
      52: invokevirtual #4      // Method java/io/PrintStream.println:(
↳ Ljava/lang/String;)V
      55: goto        99
      58: getstatic    #2      // Field java/lang/System.out:Ljava/io/
↳ PrintStream;
      61: ldc          #6      // String two\n
      63: invokevirtual #4      // Method java/io/PrintStream.println:(
↳ Ljava/lang/String;)V
      66: goto        99
      69: getstatic    #2      // Field java/lang/System.out:Ljava/io/
↳ PrintStream;
      72: ldc          #7      // String three\n
      74: invokevirtual #4      // Method java/io/PrintStream.println:(
↳ Ljava/lang/String;)V
      77: goto        99
      80: getstatic    #2      // Field java/lang/System.out:Ljava/io/

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

↳ PrintStream;
  83: ldc      #8      // String four\n
  85: invokevirtual #4      // Method java/io/PrintStream.println:(\n
↳ Ljava/lang/String;)V
  88: goto      99
  91: getstatic  #2      // Field java/lang/System.out:Ljava/io/
↳ PrintStream;
  94: ldc      #9      // String something unknown\n
  96: invokevirtual #4      // Method java/io/PrintStream.println:(\n
↳ Ljava/lang/String;)V
  99: return

```

### 4.1.13. Массивы

#### Простой пример

Создадим массив из 10-и чисел и заполним его:

```

public static void main(String[] args)
{
    int a[]=new int[10];
    for (int i=0; i<10; i++)
        a[i]=i;
    dump (a);
}

```

```

public static void main(java.lang.String[]);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
  stack=3, locals=3, args_size=1
    0: bipush      10
    2: newarray     int
    4: astore_1
    5: iconst_0
    6: istore_2
    7: iload_2
    8: bipush      10
   10: if_icmpge    23
   13: aload_1
   14: iload_2
   15: iload_2
   16: iastore
   17: iinc         2, 1
   20: goto         7
   23: aload_1
   24: invokestatic #4      // Method dump:([I)V
   27: return

```

Инструкция `newarray` создает объект массива из 10 элементов типа `int`.

Размер массива выставляется инструкцией `bipush` и остается на [TOS](#).

Тип массива выставляется в операнде инструкции `newarray`.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

После исполнения *newarray*, *reference* (или указатель) только что созданного в куче (heap) массива остается на [TOS](#).

*astore\_1* сохраняет *reference* на него в первом слоте [LVA](#).

Вторая часть функции *main()* это цикл, сохраняющий значение *i* в соответствующий элемент массива.

*aload\_1* берет *reference* массива и сохраняет его в стеке.

*iastore* затем сохраняет значение из стека в массив, *reference* на который в это время находится на [TOS](#).

Третья часть функции *main()* вызывает функцию *dump()*.

Аргумент для нее готовится инструкцией *aload\_1* (смещение 23).

Перейдем к функции *dump()*:

```
public static void dump(int a[])
{
    for (int i=0; i<a.length; i++)
        System.out.println(a[i]);
}
```

```
public static void dump(int[]);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
    stack=3, locals=2, args_size=1
     0: iconst_0
     1: istore_1
     2: iload_1
     3: aload_0
     4: arraylength
     5: if_icmpge      23
     8: getstatic      #2          // Field java/lang/System.out:Ljava/io/
↳   PrintStream;
    11: aload_0
    12: iload_1
    13: iaload
    14: invokevirtual #3          // Method java/io/PrintStream.println:(I)
↳   V
    17: iinc           1, 1
    20: goto          2
    23: return
```

Входящий *reference* на массив в нулевом слоте.

Выражение *a.length* в исходном коде конвертируется в инструкцию *arraylength*, она берет *reference* на массив и оставляет размер массива на [TOS](#).

Инструкция *iaload* по смещению 13 используется для загрузки элементов массива, она требует, чтобы в стеке присутствовал *reference* на массив (подготовленный *aload\_0* на 11), а также индекс (подготовленный *iload\_1* по смещению 12).

Нужно сказать, что инструкции с префиксом *a* могут быть неверно поняты, как инструкции работающие с массивами (*array*). Это неверно.

Эти инструкции работают с *reference*-ами на объекты.

А массивы и строки это тоже объекты.

### Суммирование элементов массива

Еще один пример:

```
public class ArraySum
{
    public static int f (int[] a)
    {
        int sum=0;
        for (int i=0; i<a.length; i++)
            sum=sum+a[i];
        return sum;
    }
}
```

```
public static int f(int[]);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
    stack=3, locals=3, args_size=1
     0: iconst_0
     1: istore_1
     2: iconst_0
     3: istore_2
     4: iload_2
     5: aload_0
     6: arraylength
     7: if_icmpge      22
    10: iload_1
    11: aload_0
    12: iload_2
    13: iaload
    14: iadd
    15: istore_1
    16: iinc           2, 1
    19: goto          4
    22: iload_1
    23: ireturn
```

Нулевой слот в [LVA](#) содержит указатель (*reference*) на входной массив.

Первый слот [LVA](#) содержит локальную переменную *sum*.

### Единственный аргумент `main()` это также массив

Будем использовать единственный аргумент `main()`, который массив строк:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

public class UseArgument
{
    public static void main(String[] args)
    {
        System.out.print("Hi, ");
        System.out.print(args[1]);
        System.out.println(". How are you?");
    }
}

```

Нулевой аргумент это имя программы (как в Си/Си++, итд), так что первый аргумент это тот, что пользователь добавил первым.

```

public static void main(java.lang.String[]);
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=3, locals=1, args_size=1
      0: getstatic      #2          // Field java/lang/System.out:Ljava/io/
    ↪ PrintStream;
      3: ldc              #3          // String Hi,
      5: invokevirtual   #4          // Method java/io/PrintStream.print:(
    ↪ Ljava/lang/String;)V
      8: getstatic      #2          // Field java/lang/System.out:Ljava/io/
    ↪ PrintStream;
     11: aload_0
     12: iconst_1
     13: aaload
     14: invokevirtual   #4          // Method java/io/PrintStream.print:(
    ↪ Ljava/lang/String;)V
     17: getstatic      #2          // Field java/lang/System.out:Ljava/io/
    ↪ PrintStream;
     20: ldc              #5          // String . How are you?
     22: invokevirtual   #6          // Method java/io/PrintStream.println:(
    ↪ Ljava/lang/String;)V
     25: return

```

`aload_0` на 11 загружают *reference* на нулевой слот [LVA](#) (первый и единственный аргумент `main()`).

`iconst_1` и `aaload` на 12 и 13 берут *reference* на первый (считая с 0) элемент массива.

*Reference* на строковый объект на [TOS](#) по смещению 14, и оттуда он берется методом `println`.

### Заранее инициализированный массив строк

```

class Month
{
    public static String[] months =
    {
        "January",

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

        "February",
        "March",
        "April",
        "May",
        "June",
        "July",
        "August",
        "September",
        "October",
        "November",
        "December"
    };

    public String get_month (int i)
    {
        return months[i];
    }
}

```

Функция `get_month()` проста:

```

public java.lang.String get_month(int);
  flags: ACC_PUBLIC
  Code:
    stack=2, locals=2, args_size=2
     0: getstatic    #2          // Field months:[Ljava/lang/String;
     3: iload_1
     4: aaload
     5: areturn

```

`aaload` работает с массивом *reference*-ов.

Строка в Java это объект, так что используются *a*-инструкции для работы с ними.

`areturn` возвращает *reference* на объект `String`.

Как инициализируется массив `months[]`?

```

static {};
  flags: ACC_STATIC
  Code:
    stack=4, locals=0, args_size=0
     0: bipush        12
     2: anewarray     #3          // class java/lang/String
     5: dup
     6: iconst_0
     7: ldc          #4          // String January
     9: astore
    10: dup
    11: iconst_1
    12: ldc          #5          // String February
    14: astore
    15: dup

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

16: iconst_2
17: ldc      #6      // String March
19: astore
20: dup
21: iconst_3
22: ldc      #7      // String April
24: astore
25: dup
26: iconst_4
27: ldc      #8      // String May
29: astore
30: dup
31: iconst_5
32: ldc      #9      // String June
34: astore
35: dup
36: bipush   6
38: ldc      #10     // String July
40: astore
41: dup
42: bipush   7
44: ldc      #11     // String August
46: astore
47: dup
48: bipush   8
50: ldc      #12     // String September
52: astore
53: dup
54: bipush   9
56: ldc      #13     // String October
58: astore
59: dup
60: bipush  10
62: ldc      #14     // String November
64: astore
65: dup
66: bipush  11
68: ldc      #15     // String December
70: astore
71: putstatic #2      // Field months:[Ljava/lang/String;
74: return

```

`anewarray` создает новый массив *reference*-ов (отсюда префикс *a*).

Тип объекта определяется в операнде `anewarray`, там текстовая строка «`java/lang/String`».

`bipush 12` перед `anewarray` устанавливает размер массива.

Новая для нас здесь инструкция: `dup`.

Это стандартная инструкция в стековых компьютерах (включая ЯП Forth), которая делает дубликат значения на [TOS](#).

Кстати, FPU 80x87 это тоже стековый компьютер, и в нем есть аналогичная

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

инструкция – FDUP.

Она используется здесь для дублирования *reference*-а на массив, потому что инструкция *aastore* выталкивает из стека *reference* на массив, но последующая инструкция *aastore* снова нуждается в нем.

Компилятор Java решил, что лучше генерировать *dup* вместо генерации инструкции *getstatic* перед каждой операцией записи в массив (т.е. 11 раз).

*aastore* кладет *reference* (на строку) в массив по индексу взятому из [TOS](#).

И наконец, *putstatic* кладет *reference* на только что созданный массив во второе поле нашего объекта, т.е. в поле *months*.

### Функции с переменным кол-вом аргументов (variadic)

Функции с переменным кол-вом аргументов (variadic) на самом деле используют массивы:

```
public static void f(int... values)
{
    for (int i=0; i<values.length; i++)
        System.out.println(values[i]);
}

public static void main(String[] args)
{
    f (1,2,3,4,5);
}
```

```
public static void f(int...);
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC, ACC_VARARGS
  Code:
    stack=3, locals=2, args_size=1
     0: iconst_0
     1: istore_1
     2: iload_1
     3: aload_0
     4: arraylength
     5: if_icmpge      23
     8: getstatic      #2          // Field java/lang/System.out:Ljava/io/
    ↪ PrintStream;
    11: aload_0
    12: iload_1
    13: iaload
    14: invokevirtual #3          // Method java/io/PrintStream.println:(I
    ↪ )V
    17: iinc           1, 1
    20: goto          2
    23: return
```

По смещению 3, *f()* просто берет массив переменных используя *aload\_0*.

Затем берет размер массива, итд.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

public static void main(java.lang.String[]);
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=4, locals=1, args_size=1
      0: iconst_5
      1: newarray      int
      3: dup
      4: iconst_0
      5: iconst_1
      6: iastore
      7: dup
      8: iconst_1
      9: iconst_2
     10: iastore
     11: dup
     12: iconst_2
     13: iconst_3
     14: iastore
     15: dup
     16: iconst_3
     17: iconst_4
     18: iastore
     19: dup
     20: iconst_4
     21: iconst_5
     22: iastore
     23: invokestatic  #4          // Method f:([I)V
     26: return

```

Массив конструируется в `main()` используя инструкцию `newarray`, затем он заполняется, и вызывается `f()`.

Кстати, объект массива не уничтожается в конце `main()`.

В Java вообще нет деструкторов, потому что в JVM есть сборщик мусора (garbage collector), делающий это автоматически, когда считает нужным.

Как насчет метода `format()`?

Он берет на вход два аргумента: строку и массив объектов:

```
public PrintStream format(String format, Object... args)
```

( <http://docs.oracle.com/javase/tutorial/java/data/numberformat.html> )

Посмотрим:

```

public static void main(String[] args)
{
    int i=123;
    double d=123.456;
    System.out.format("int: %d double: %f.%n", i, d);
}

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

public static void main(java.lang.String[]);
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=7, locals=4, args_size=1
      0: bipush      123
      2: istore_1
      3: ldc2_w       #2          // double 123.456d
      6: dstore_2
      7: getstatic    #4          // Field java/lang/System.out:Ljava/io/PrintStream;
     10: ldc          #5          // String int: %d double: %f.%n
     12: iconst_2
     13: anewarray    #6          // class java/lang/Object
     16: dup
     17: iconst_0
     18: iload_1
     19: invokestatic #7          // Method java/lang/Integer.valueOf:(I)Ljava/lang/Integer;
     22: astore
     23: dup
     24: iconst_1
     25: dload_2
     26: invokestatic #8          // Method java/lang/Double.valueOf:(D)Ljava/lang/Double;
     29: astore
     30: invokevirtual #9         // Method java/io/PrintStream.format:(Ljava/lang/String;[Ljava/lang/Object;)Ljava/io/PrintStream;
     33: pop
     34: return

```

Так что в начале значения типов *int* и *double* конвертируются в объекты типов *Integer* и *Double* используя методы *valueOf*.

Метод *format()* требует на входе объекты типа *Object*, а так как классы *Integer* и *Double* наследуются от корневого класса *Object*, они подходят как элементы во входном массиве.

С другой стороны, массив всегда гомогенный, т.е. он не может содержать элементы разных типов, что делает невозможным хранение там значений типов *int* и *double*.

Массив объектов *Object* создается по смещению 13, объект *Integer* добавляется в массив по смещению 22, объект *Double* добавляется в массив по смещению 29.

Предпоследняя инструкция *pop* удаляет элемент на [TOS](#), так что в момент исполнения *return*, стек пуст (или сбалансирован).

## Двухмерные массивы

Двухмерные массивы в Java это просто одномерные массивы *reference*-в на другие одномерные массивы.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Создадим двумерный массив:

```
public static void main(String[] args)
{
    int[][] a = new int[5][10];
    a[1][2]=3;
}
```

```
public static void main(java.lang.String[]);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
  stack=3, locals=2, args_size=1
   0: iconst_5
   1: bipush      10
   3: multianewarray #2, 2      // class "[[I"
   7: astore_1
   8: aload_1
   9: iconst_1
  10: aaload
  11: iconst_2
  12: iconst_3
  13: iastore
  14: return
```

Он создается при помощи инструкции `multianewarray`: тип объекта и размерность передаются в операндах.

Размер массива (10\*5) остается в стеке (используя инструкции `iconst_5` и `bipush`).

*Reference* на строку #1 загружается по смещению 10 (`iconst_1` и `aaload`).

Выборка столбца происходит используя инструкцию `iconst_2` по смещению 11.

Значение для записи устанавливается по смещению 12.

`iastore` на 13 записывает элемент массива.

Как его прочитать?

```
public static int get12 (int[][] in)
{
    return in[1][2];
}
```

```
public static int get12(int[][]);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
  stack=2, locals=1, args_size=1
   0: aload_0
   1: iconst_1
   2: aaload
   3: iconst_2
   4: iaload
   5: ireturn
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

*Reference* на строку массива загружается по смещению 2, столбец устанавливается по смещению 3, *iaload* загружает элемент массива.

### Трехмерные массивы

Трехмерные массивы это просто одномерные массивы *reference*-ов на одномерные массивы *reference*-ов на одномерные массивы.

```
public static void main(String[] args)
{
    int[][][] a = new int[5][10][15];

    a[1][2][3]=4;

    get_elem(a);
}
```

```
public static void main(java.lang.String[]);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
  stack=3, locals=2, args_size=1
   0: iconst_5
   1: bipush      10
   3: bipush      15
   5: multianewarray #2, 3      // class "[[[I"
   9: astore_1
  10: aload_1
  11: iconst_1
  12: aaload
  13: iconst_2
  14: aaload
  15: iconst_3
  16: iconst_4
  17: iastore
  18: aload_1
  19: invokestatic #3           // Method get_elem:([[[I)I
  22: pop
  23: return
```

Чтобы найти нужный *reference*, теперь нужно две инструкции *aaload*:

```
public static int get_elem (int[][][] a)
{
    return a[1][2][3];
}
```

```
public static int get_elem(int[][][]);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
  stack=2, locals=1, args_size=1
   0: aload_0
   1: iconst_1
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

2: aaload
3: iconst_2
4: aaload
5: iconst_3
6: iaload
7: ireturn

```

## Итоги

Возможно ли сделать переполнение буфера в Java?

Нет, потому что длина массива всегда присутствует в объекте массива, границы массива контролируются и при попытке выйти за границы, сработает исключение.

В Java нет многомерных массивов в том смысле, как в Си/Си++, так что Java не очень подходит для быстрых научных вычислений.

### 4.1.14. Строки

#### Первый пример

Строки это объекты, и конструируются так же как и другие объекты (и массивы).

```

public static void main(String[] args)
{
    System.out.println("What is your name?");
    String input = System.console().readLine();
    System.out.println("Hello, "+input);
}

```

```

public static void main(java.lang.String[]);
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=3, locals=2, args_size=1
       0: getstatic      #2          // Field java/lang/System.out:Ljava/io/
    ↪ PrintStream;
       3: ldc             #3          // String What is your name?
       5: invokevirtual   #4          // Method java/io/PrintStream.println:(
    ↪ Ljava/lang/String;)V
       8: invokestatic    #5          // Method java/lang/System.console:()
    ↪ Ljava/io/Console;
      11: invokevirtual   #6          // Method java/io/Console.readLine:()
    ↪ Ljava/lang/String;
      14: astore_1
      15: getstatic      #2          // Field java/lang/System.out:Ljava/io/
    ↪ PrintStream;
      18: new             #7          // class java/lang/StringBuilder
      21: dup
      22: invokespecial   #8          // Method java/lang/StringBuilder."<
    ↪ init>":()V

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

25: ldc          #9          // String Hello,
27: invokevirtual #10         // Method java/lang/StringBuilder.↵
↳ append:(Ljava/lang/String;)Ljava/lang/StringBuilder;
30: aload_1
31: invokevirtual #10         // Method java/lang/StringBuilder.↵
↳ append:(Ljava/lang/String;)Ljava/lang/StringBuilder;
34: invokevirtual #11         // Method java/lang/StringBuilder.↵
↳ toString:()Ljava/lang/String;
37: invokevirtual #4          // Method java/io/PrintStream.println:(↵
↳ Ljava/lang/String;)V
40: return

```

Метод `readLine()` вызывается по смещению 11, *reference* на строку (введенную пользователем) остается на [TOS](#).

По смещению 14, *reference* на строку сохраняется в первом слоте [LVA](#).

Строка введенная пользователем перезагружается по смещению 30 и складывается со строкой «Hello, » используя класс `StringBuilder`.

Сконструированная строка затем выводится используя метод `println` по смещению 37.

## Второй пример

Еще один пример:

```

public class strings
{
    public static char test (String a)
    {
        return a.charAt(3);
    };

    public static String concat (String a, String b)
    {
        return a+b;
    }
}

```

```

public static char test(java.lang.String);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
    stack=2, locals=1, args_size=1
    0: aload_0
    1: iconst_3
    2: invokevirtual #2          // Method java/lang/String.charAt:(I)C
    5: ireturn

```

Складывание строк происходит при помощи класса `StringBuilder`:

```

public static java.lang.String concat(java.lang.String, java.lang.String)↵
↳ ;

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
  stack=2, locals=2, args_size=2
    0: new          #3          // class java/lang/StringBuilder
    3: dup
    4: invokespecial #4          // Method java/lang/StringBuilder."<
↳ init>":()V
    7: aload_0
    8: invokevirtual #5          // Method java/lang/StringBuilder.
↳ append:(Ljava/lang/String;)Ljava/lang/StringBuilder;
   11: aload_1
   12: invokevirtual #5          // Method java/lang/StringBuilder.
↳ append:(Ljava/lang/String;)Ljava/lang/StringBuilder;
   15: invokevirtual #6          // Method java/lang/StringBuilder.
↳ toString:()Ljava/lang/String;
   18: areturn

```

Еще пример:

```

public static void main(String[] args)
{
    String s="Hello!";
    int n=123;
    System.out.println("s=" + s + " n=" + n);
}

```

И снова, строки создаются используя класс `StringBuilder` и его метод `append`, затем сконструированная строка передается в метод `println`:

```

public static void main(java.lang.String[]);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
  stack=3, locals=3, args_size=1
    0: ldc          #2          // String Hello!
    2: astore_1
    3: bipush       123
    5: istore_2
    6: getstatic    #3          // Field java/lang/System.out:Ljava/io/
↳ PrintStream;
    9: new          #4          // class java/lang/StringBuilder
   12: dup
   13: invokespecial #5          // Method java/lang/StringBuilder."<
↳ init>":()V
   16: ldc          #6          // String s=
   18: invokevirtual #7          // Method java/lang/StringBuilder.
↳ append:(Ljava/lang/String;)Ljava/lang/StringBuilder;
   21: aload_1
   22: invokevirtual #7          // Method java/lang/StringBuilder.
↳ append:(Ljava/lang/String;)Ljava/lang/StringBuilder;
   25: ldc          #8          // String n=
   27: invokevirtual #7          // Method java/lang/StringBuilder.
↳ append:(Ljava/lang/String;)Ljava/lang/StringBuilder;
   30: iload_2

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

31: invokevirtual #9          // Method java/lang/StringBuilder.↵
↵ append:(I)Ljava/lang/StringBuilder;
34: invokevirtual #10         // Method java/lang/StringBuilder.↵
↵ toString:()Ljava/lang/String;
37: invokevirtual #11         // Method java/io/PrintStream.println:(↵
↵ Ljava/lang/String;)V
40: return

```

### 4.1.15. Исключения

Немного переделаем пример *Month* (4.1.13 (стр. 885)):

Листинг 4.10: IncorrectMonthException.java

```

public class IncorrectMonthException extends Exception
{
    private int index;

    public IncorrectMonthException(int index)
    {
        this.index = index;
    }
    public int getIndex()
    {
        return index;
    }
}

```

Листинг 4.11: Month2.java

```

class Month2
{
    public static String[] months =
    {
        "January",
        "February",
        "March",
        "April",
        "May",
        "June",
        "July",
        "August",
        "September",
        "October",
        "November",
        "December"
    };

    public static String get_month (int i) throws ↵
    ↵ IncorrectMonthException
    {
        if (i<0 || i>11)
            throw new IncorrectMonthException(i);
    }
}

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        return months[i];
    };

    public static void main (String[] args)
    {
        try
        {
            System.out.println(get_month(100));
        }
        catch(IncorrectMonthException e)
        {
            System.out.println("incorrect month index: "+ e.↵
↵ getIndex());
            e.printStackTrace();
        }
    };
}

```

Коротко говоря, `IncorrectMonthException.class` имеет только конструктор объекта и один метод-акцессор.

Класс `IncorrectMonthException` наследуется от `Exception`, так что конструктор `IncorrectMonthException` в начале вызывает конструктор класса `Exception`, затем он перекладывает входящее значение в единственное поле класса `IncorrectMonthException`:

```

public IncorrectMonthException(int);
  flags: ACC_PUBLIC
  Code:
    stack=2, locals=2, args_size=2
     0: aload_0
     1: invokespecial #1          // Method java/lang/Exception."<init↵
↵ >":()V
     4: aload_0
     5: iload_1
     6: putfield      #2          // Field index:I
     9: return

```

`getIndex()` это просто акцессор.

*Reference* (указатель) на `IncorrectMonthException` передается в нулевом слоте [LVA](#) (*this*), `aload_0` берет его, `getfield` загружает значение из объекта, `ireturn` возвращает его.

```

public int getIndex();
  flags: ACC_PUBLIC
  Code:
    stack=1, locals=1, args_size=1
     0: aload_0
     1: getfield      #2          // Field index:I
     4: ireturn

```

Посмотрим на `get_month()` в `Month2.class`:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

Листинг 4.12: Month2.class

```

public static java.lang.String get_month(int) throws ↗
↳ IncorrectMonthException;
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
  stack=3, locals=1, args_size=1
    0: iload_0
    1: iflt      10
    4: iload_0
    5: bipush    11
    7: if_icmple 19
   10: new        #2          // class IncorrectMonthException
   13: dup
   14: iload_0
   15: invokespecial #3          // Method IncorrectMonthException."<↳
↳ init>":(I)V
   18: athrow
   19: getstatic   #4          // Field months:[Ljava/lang/String;
   22: iload_0
   23: aaload
   24: areturn

```

`iflt` по смещению 1 это *if less than* (если меньше, чем).

В случае неправильного индекса, создается новый объект при помощи инструкции `new` по смещению 10.

Тип объекта передается как операнд инструкции (и это `IncorrectMonthException`).

Затем вызывается его конструктор, в который передается индекс (через [TOS](#)) (по смещению 15).

В то время как управление находится на смещении 18, объект уже создан, теперь инструкция `athrow` берет указатель (*reference*) на только что созданный объект и сигнализирует в [JVM](#), чтобы тот нашел подходящий обработчик исключения.

Инструкция `athrow` не возвращает управление сюда, так что по смещению 19 здесь совсем другой [basic block](#), не имеющий отношения к исключениям, сюда можно попасть со смещения 7.

Как работает обработчик? Посмотрим на `main()` в `Month2.class`:

Листинг 4.13: Month2.class

```

public static void main(java.lang.String[]);
flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
Code:
  stack=3, locals=2, args_size=1
    0: getstatic   #5          // Field java/lang/System.out:Ljava/io/↳
↳ PrintStream;
    3: bipush    100
    5: invokestatic #6          // Method get_month:(I)Ljava/lang/↳
↳ String;

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

      8: invokevirtual #7          // Method java/io/PrintStream.println:(L
↳ Ljava/lang/String;)V
      11: goto             47
      14: astore_1
      15: getstatic        #5          // Field java/lang/System.out:Ljava/io/
↳ PrintStream;
      18: new              #8          // class java/lang/StringBuilder
      21: dup
      22: invokespecial    #9          // Method java/lang/StringBuilder."<
↳ init>":()V
      25: ldc             #10         // String incorrect month index:
      27: invokevirtual #11         // Method java/lang/StringBuilder.
↳ append:(Ljava/lang/String;)Ljava/lang/StringBuilder;
      30: aload_1
      31: invokevirtual #12         // Method IncorrectMonthException.
↳ getIndex:()I
      34: invokevirtual #13         // Method java/lang/StringBuilder.
↳ append:(I)Ljava/lang/StringBuilder;
      37: invokevirtual #14         // Method java/lang/StringBuilder.
↳ toString:()Ljava/lang/String;
      40: invokevirtual #7          // Method java/io/PrintStream.println:(L
↳ Ljava/lang/String;)V
      43: aload_1
      44: invokevirtual #15         // Method IncorrectMonthException.
↳ printStackTrace:()V
      47: return
Exception table:
   from    to  target type
     0     11     14   Class IncorrectMonthException

```

Тут есть Exception table, которая определяет, что между смещениями 0 и 11 (включительно) может случиться исключение IncorrectMonthException, и если это произойдет, то нужно передать управление на смещение 14.

Действительно, основная программа заканчивается на смещении 11.

По смещению 14 начинается обработчик, и сюда невозможно попасть, здесь нет никаких условных/безусловных переходов в эту область.

Но JVM передаст сюда управление в случае исключения.

Самая первая astore\_1 (на 14) берет входящий указатель (reference) на объект исключения и сохраняет его в слоте 1 LVA.

Позже, по смещению 31 будет вызван метод этого объекта (getIndex()).

Указатель reference на текущий объект исключения передался немного раньше (смещение 30).

Остальной код это просто код для манипуляции со строками: в начале значение возвращенное методом getIndex() конвертируется в строку используя метод toString(), затем эта строка прибавляется к текстовой строке «incorrect

month index: » (как мы уже рассматривали ранее), затем вызываются `println()` и `printStackTrace()`.

После того как `printStackTrace()` заканчивается, исключение уже обработано, мы можем возвращаться к нормальной работе.

По смещению 47 есть `return`, который заканчивает работу функции `main()`, но там может быть любой другой код, который исполнится, если исключения не произошло.

Вот пример, как IDA показывает интервалы исключений:

Листинг 4.14: из какого-то случайного найденного на компьютере автора .class-файла

```
.catch java/io/FileNotFoundException from met001_335 to met001_360\
using met001_360
.catch java/io/FileNotFoundException from met001_185 to met001_214\
using met001_214
.catch java/io/FileNotFoundException from met001_181 to met001_192\
using met001_195
.catch java/io/FileNotFoundException from met001_155 to met001_176\
using met001_176
.catch java/io/FileNotFoundException from met001_83 to met001_129 using ↵
↵ \
met001_129
.catch java/io/FileNotFoundException from met001_42 to met001_66 using ↵
↵ \
met001_69
.catch java/io/FileNotFoundException from met001_begin to met001_37\
using met001_37
```

#### 4.1.16. Классы

Простой класс:

Листинг 4.15: test.java

```
public class test
{
    public static int a;
    private static int b;

    public test()
    {
        a=0;
        b=0;
    }
    public static void set_a (int input)
    {
        a=input;
    }
    public static int get_a ()
    {
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        return a;
    }
    public static void set_b (int input)
    {
        b=input;
    }
    public static int get_b ()
    {
        return b;
    }
}

```

Конструктор просто выставляет оба поля класса в нули:

```

public test();
  flags: ACC_PUBLIC
  Code:
    stack=1, locals=1, args_size=1
      0: aload_0
      1: invokespecial #1         // Method java/lang/Object."<init>":()V
      ↵ V
      4: iconst_0
      5: putstatic     #2         // Field a:I
      8: iconst_0
      9: putstatic     #3         // Field b:I
     12: return

```

Сеттер a:

```

public static void set_a(int);
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=1, locals=1, args_size=1
      0: iload_0
      1: putstatic     #2         // Field a:I
      4: return

```

Геттер a:

```

public static int get_a();
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=1, locals=0, args_size=0
      0: getstatic     #2         // Field a:I
      3: ireturn

```

Сеттер b:

```

public static void set_b(int);
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=1, locals=1, args_size=1
      0: iload_0

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```
1: putstatic    #3          // Field b:I
4: return
```

Геттер b:

```
public static int get_b();
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=1, locals=0, args_size=0
      0: getstatic    #3          // Field b:I
      3: ireturn
```

Здесь нет разницы между кодом, работающим для public-полей и private-полей. Но эта информация присутствует в .class-файле, и в любом случае невозможно иметь доступ к private-полям.

Создадим объект и вызовем метод:

Листинг 4.16: ex1.java

```
public class ex1
{
    public static void main(String[] args)
    {
        test obj=new test();
        obj.set_a (1234);
        System.out.println(obj.a);
    }
}
```

```
public static void main(java.lang.String[]);
  flags: ACC_PUBLIC, ACC_STATIC
  Code:
    stack=2, locals=2, args_size=1
      0: new            #2          // class test
      3: dup
      4: invokespecial #3          // Method test."<init>":()V
      7: astore_1
      8: aload_1
      9: pop
     10: sipush        1234
     13: invokestatic  #4          // Method test.set_a:(I)V
     16: getstatic    #5          // Field java/lang/System.out:Ljava/io/
    ↪ PrintStream;
     19: aload_1
     20: pop
     21: getstatic    #6          // Field test.a:I
     24: invokevirtual #7          // Method java/io/PrintStream.println:(
    ↪ I)V
     27: return
```

Инструкция new создает объект, но не вызывает конструктор (он вызывается по смещению 4).

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Метод `set_a()` вызывается по смещению 16.

К полю `a` имеется доступ используя инструкцию `getstatic` по смещению 21.

#### 4.1.17. Простейшая модификация

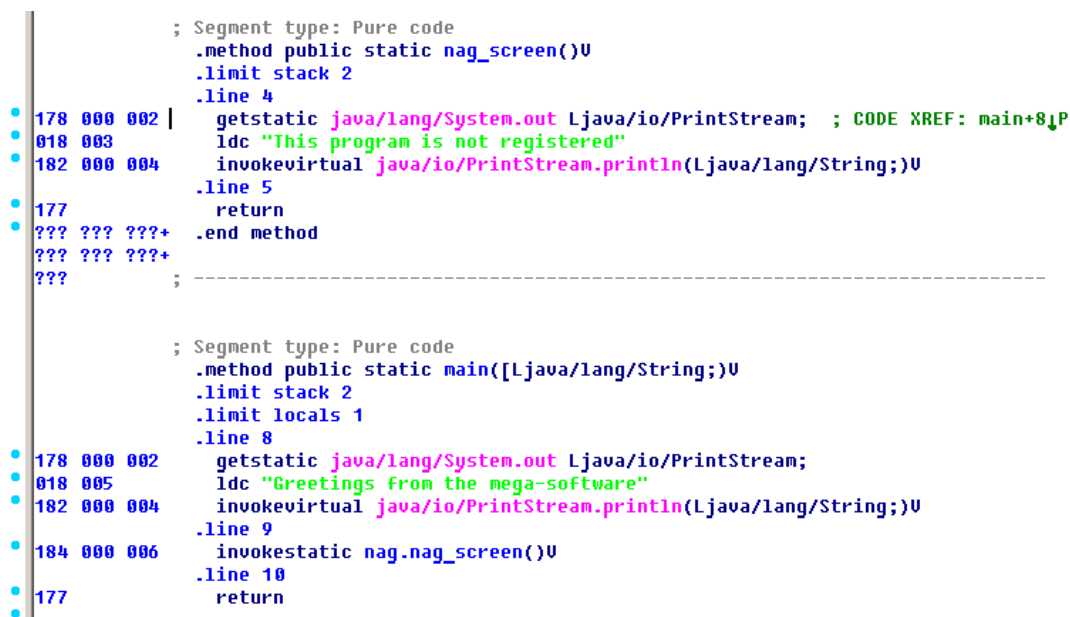
##### Первый пример

Перейдем к простой задаче модификации кода.

```
public class nag
{
    public static void nag_screen()
    {
        System.out.println("This program is not registered");
    };
    public static void main(String[] args)
    {
        System.out.println("Greetings from the mega-software");
        nag_screen();
    }
}
```

Как можно избавиться от печати строки «This program is not registered»?

Наконец загрузим `.class`-файл в IDA:



```
; Segment type: Pure code
.method public static nag_screen()V
.limit stack 2
.line 4
178 000 002 | getstatic java/lang/System.out Ljava/io/PrintStream; ; CODE XREF: main+81P
018 003   ldc "This program is not registered"
182 000 004   invokevirtual java/io/PrintStream.println(Ljava/lang/String;)V
.line 5
177       return
??? ??? ???+ .end method
??? ??? ???+
???       ; -----

; Segment type: Pure code
.method public static main([Ljava/lang/String;)V
.limit stack 2
.limit locals 1
.line 8
178 000 002   getstatic java/lang/System.out Ljava/io/PrintStream;
018 005   ldc "Greetings from the mega-software"
182 000 004   invokevirtual java/io/PrintStream.println(Ljava/lang/String;)V
.line 9
184 000 006   invokestatic nag.nag_screen()V
.line 10
177       return
```

Рис. 4.1: IDA

В начале заменим первый байт функции на 177 (это опкод инструкции `return`):

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

; Segment type: Pure code
.method public static nag_screen()V
.limit stack 2
.line 4

nag_screen:                                ; CODE XREF: main+8↓P
177      return
000      0 ; 0x00
002      2 ; 0x02
018 003      ldc "This program is not registered"
182 000 004      invokevirtual java/io/PrintStream.println(Ljava/lang/String;)V
               .line 5
177      return
??? ??? ???+ .end method
??? ??? ???+ ; -----

```

Рис. 4.2: IDA

Но это не работает (JRE 1.7):

```

Exception in thread "main" java.lang.VerifyError: Expecting a stack map ↗
↳ frame
Exception Details:
Location:
    nag.nag_screen()V @1: nop
Reason:
    Error exists in the bytecode
Bytecode:
    00000000: b100 0212 03b6 0004 b1

    at java.lang.Class.getDeclaredMethods0(Native Method)
    at java.lang.Class.privateGetDeclaredMethods(Class.java:2615)
    at java.lang.Class.getMethod0(Class.java:2856)
    at java.lang.Class.getMethod(Class.java:1668)
    at sun.launcher.LauncherHelper.getMainMethod(LauncherHelper.java↗
↳ :494)
    at sun.launcher.LauncherHelper.checkAndLoadMain(LauncherHelper.java↗
↳ :486)

```

Вероятно, в JVM есть проверки связанные с картами стека.

ОК, попробуем пропатчить её иначе, удаляя вызов функции nag():

```

; Segment type: Pure code
.method public static main([Ljava/lang/String;)V
.limit stack 2
.limit locals 1
.line 8
178 000 002   getstatic java/lang/System.out Ljava/io/PrintStream;
018 005     ldc "Greetings from the mega-software"
182 000 004   invokevirtual java/io/PrintStream.println(Ljava/lang/String;)V
.line 9
000         nop
000         nop
000         nop
.line 10
177         return
; =====

```

Рис. 4.3: IDA

0 это опкод инструкции **NOP**.

Теперь всё работает!

### Второй пример

Еще один простой пример crackme:

```

public class password
{
    public static void main(String[] args)
    {
        System.out.println("Please enter the password");
        String input = System.console().readLine();
        if (input.equals("secret"))
            System.out.println("password is correct");
        else
            System.out.println("password is not correct");
    }
}

```

Загрузим в IDA:



Рис. 4.4: IDA

Видим здесь инструкцию `ifeq`, которая, собственно, всё и делает.

Её имя означает *if equal*, и это не очень удачное название, её следовало бы назвать `ifz` (*if zero*), т.е. если значение на **TOS** ноль, тогда совершить переход.

В нашем случае, переход происходит если пароль не верный (метод `equals` возвращает `False`, а это 0).

Первое что приходит в голову это пропатчить эту инструкцию.

В опкоде `ifeq` два байта, в которых закодировано смещение для перехода.

Чтобы инструкция не работала, мы должны установить байт 3 на третьем байте (потому что 3 будет прибавляться к текущему смещению, и в итоге переход будет на следующую инструкцию, ведь длина инструкции `ifeq` это 3 байта):

```

; Segment type: Pure code
.method public static main([Ljava/lang/String;)V
.limit stack 2
.limit locals 2
.line 3
178 000 002    getstatic java/lang/System.out Ljava/io/PrintStream;
018 003      ldc "Please enter the password"
182 000 004    invokevirtual java/io/PrintStream.println(Ljava/lang/String;)V
.line 4
184 000 005    invokestatic java/lang/System.console()Ljava/io/Console;
182 000 006    invokevirtual java/io/Console.readLine()Ljava/lang/String;
076          astore_1 ; met002_slot001
.line 5
043          aload_1 ; met002_slot001
018 007      ldc "secret"
182 000 008    invokevirtual java/lang/String.equals(Ljava/lang/Object;)Z
153 000 003    ifeq met002_24
.line 6

    met002_24:                                ; CODE XREF: main+21↑j
178 000 002    getstatic java/lang/System.out Ljava/io/PrintStream;
018 009      ldc "password is correct"
182 000 004    invokevirtual java/io/PrintStream.println(Ljava/lang/String;)V
167 000 011    goto met002_43
.line 8
178 000 002    .stack use locals
                locals Object java/lang/String
                .end stack
                getstatic java/lang/System.out Ljava/io/PrintStream;
018 010      ldc "password is not correct"
182 000 004    invokevirtual java/io/PrintStream.println(Ljava/lang/String;)V
.line 9

```

Рис. 4.5: IDA

Это не работает (JRE 1.7):

```

Exception in thread "main" java.lang.VerifyError: Expecting a stackmap ↵
↳ frame at branch target 24
Exception Details:
Location:
    password.main([Ljava/lang/String;)V @21: ifeq
Reason:
    Expected stackmap frame at this location.
Bytecode:
    00000000: b200 0212 03b6 0004 b800 05b6 0006 4c2b
    0000010: 1207 b600 0899 0003 b200 0212 09b6 0004
    0000020: a700 0bb2 0002 120a b600 04b1
Stackmap Table:
    append_frame(@35,Object[#20])
    same_frame(@43)

    at java.lang.Class.getDeclaredMethods0(Native Method)
    at java.lang.Class.privateGetDeclaredMethods(Class.java:2615)
    at java.lang.Class.getMethod0(Class.java:2856)
    at java.lang.Class.getMethod(Class.java:1668)
    at sun.launcher.LauncherHelper.getMainMethod(LauncherHelper.java:

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

↳ :494)
    at sun.launcher.LauncherHelper.checkAndLoadMain(LauncherHelper.java:
↳ :486)

```

Хотя, надо сказать, работает в JRE 1.6.

Мы также можем попробовать заменить все три байта опкода `ifeq` на нулевые байты (`NOP`), но это тоже не работает.

Видимо, начиная с JRE 1.7, там появилось больше проверок карт стека.

ОК, заменим весь вызов метода `equals` на инструкцию `iconst_1` плюс набор `NOP`-ов:

```

; Segment type: Pure code
.method public static main([Ljava/lang/String;)V
.limit stack 2
.limit locals 2
.line 3
178 000 002    getstatic java/lang/System.out Ljava/io/PrintStream;
018 003      ldc "Please enter the password"
182 000 004    invokevirtual java/io/PrintStream.println(Ljava/lang/String;)V
.line 4
184 000 005    invokestatic java/lang/System.console()Ljava/io/Console;
182 000 006    invokevirtual java/io/Console.readLine()Ljava/lang/String;
076          astore_1 ; met002_slot001
.line 5
004          iconst_1
000          nop
000          nop
000          nop
000          nop
000          nop
--- 153 000 014    ifeq met002_35
.line 6
178 000 002    getstatic java/lang/System.out Ljava/io/PrintStream;
018 009      ldc "password is correct"
182 000 004    invokevirtual java/io/PrintStream.println(Ljava/lang/String;)V
167 000 011    goto met002_43
.line 8

met002_35:                                     ; CODE XREF: main+21↑j
178 000 002    .stack use locals
                locals Object java/lang/String
                .end stack

```

Рис. 4.6: IDA

1 будет всегда на `TOS` во время исполнения инструкции `ifeq`, так что `ifeq` никогда не совершит переход.

Это работает.

#### 4.1.18. Итоги

Чего не хватает в Java в сравнении с Си/Си++?

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

- 
- Структуры: используйте классы.
  - Объединения (union): используйте иерархии классов.
  - Беззнаковые типы данных.

Кстати, из-за этого реализовывать криптографические алгоритмы на Java немного труднее.

- Указатели на функции.



## Глава 5

# Поиск в коде того что нужно

Современное ПО, в общем-то, минимализмом не отличается.

Но не потому, что программисты слишком много пишут, а потому что к исполняемым файлам обыкновенно прикомпилируют все подряд библиотеки. Если бы все вспомогательные библиотеки всегда выносили во внешние DLL, мир был бы иным. (Еще одна причина для Си++ — [STL](#) и прочие библиотеки шаблонов.)

Таким образом, очень полезно сразу понимать, какая функция из стандартной библиотеки или более-менее известной (как Boost<sup>1</sup>, libpng<sup>2</sup>), а какая — имеет отношение к тому что мы пытаемся найти в коде.

Переписывать весь код на Си/Си++, чтобы разобраться в нем, безусловно, не имеет никакого смысла.

Одна из важных задач reverse engineer-а это быстрый поиск в коде того что собственно его интересует, а что — второстепенно.

Дизассемблер [IDA](#) позволяет делать поиск как минимум строк, последовательностей байт, констант. Можно даже сделать экспорт кода в текстовый файл .lst или .asm и затем натравить на него grep, awk, итд.

Когда вы пытаетесь понять, что делает тот или иной код, это запросто может быть какая-то опенсорсная библиотека вроде libpng. Поэтому, когда находите константы, или текстовые строки, которые выглядят явно знакомыми, всегда полезно их *погуглить*. А если вы найдете искомый опенсорсный проект где это используется, то тогда будет достаточно просто сравнить вашу функцию с ней. Это решит часть проблем.

К примеру, если программа использует какие-то XML-файлы, первым шагом может быть установление, какая именно XML-библиотека для этого используется, ведь часто используется какая-то стандартная (или очень известная) вместо самодельной.

---

<sup>1</sup><http://www.boost.org/>

<sup>2</sup><http://www.libpng.org/pub/png/libpng.html>

К примеру, автор этих строк однажды пытался разобраться как происходит компрессия/декомпрессия сетевых пакетов в SAP 6.0. Это очень большая программа, но к ней идет подробный .PDB-файл с отладочной информацией, и это очень удобно. Он в конце концов пришел к тому что одна из функций декомпрессирующая пакеты называется CsDecomprLZC(). Не сильно раздумывая, он решил погуглить и оказалось, что функция с таким же названием имеется в MaxDB (это open-сорсный проект SAP) <sup>3</sup>.

<http://www.google.com/search?q=CsDecomprLZC>

Каково же было мое удивление, когда оказалось, что в MaxDB используется точно такой же алгоритм, скорее всего, с таким же исходником.

## 5.1. Идентификация исполняемых файлов

### 5.1.1. Microsoft Visual C++

Версии MSVC и DLL которые могут быть импортированы:

Маркетинговая вер.	Внутренняя вер.	Вер. CL.EXE	Импорт.DLL	Дата выхода
6	6.0	12.00	msvcrt.dll msvcpr60.dll	June 1998
.NET (2002)	7.0	13.00	msvcr70.dll msvcpr70.dll	February 13, 2002
.NET 2003	7.1	13.10	msvcr71.dll msvcpr71.dll	April 24, 2003
2005	8.0	14.00	msvcr80.dll msvcpr80.dll	November 7, 2005
2008	9.0	15.00	msvcr90.dll msvcpr90.dll	November 19, 2007
2010	10.0	16.00	msvcr100.dll msvcpr100.dll	April 12, 2010
2012	11.0	17.00	msvcr110.dll msvcpr110.dll	September 12, 2012
2013	12.0	18.00	msvcr120.dll msvcpr120.dll	October 17, 2013

msvcpr\*.dll содержит функции связанные с Си++, так что если она импортируется, скорее всего, вы имеете дело с программой на Си++.

### Name mangling

Имена обычно начинаются с символа ?.

О [name mangling](#) в MSVC читайте также здесь: [3.19.1](#) (стр. 706).

<sup>3</sup>Больше об этом в соответствующей секции ([8.10.1](#) (стр. 1121))

## Name mangling

О [name mangling](#) в GCC читайте также здесь: [3.19.1](#) (стр. [706](#)).

cygwin1.dll часто импортируется.

msvcrt.dll может импортироваться.

В libifcoremd.dll много функций с префиксом `for` , что значит *Fortran*.

## Name mangling

```
W?method$ _class$n _v
```

Вот пример **name mangling** в Borland Delphi и C++Builder:

```
@TApplication@IdleAction$qv
@TApplication@ProcessMDIAccels$qp6tagMSG
@TModule@$bctr$qpcpv1
@TModule@$bdtr$qv
@TModule@ValidWindow$qpl14TWindowsObject
@TrueColorTo8BitN$qpviiiiitliiii
@TrueColorTo16BitN$qpviiiiitliiii
@DIB24BitTo8BitBitmap$qpviiiiitliiii
@TrueBitmap@$bctr$qpcl
@TrueBitmap@$bctr$qpvl
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```
@TrueBitmap@$bctr$qiiilll
```

Имена всегда начинаются с символа @ затем следует имя класса, имя метода и закодированные типы аргументов.

Эти имена могут присутствовать с импортах .exe, экспортах .dll, отладочной информации, итд.

Borland Visual Component Libraries (VCL) находятся в файлах .bpl вместо .dll, например, vcl50.dll, rtl60.dll.

Другие DLL которые могут импортироваться: BORLNDMM.DLL.

## Delphi

Почти все исполняемые файлы имеют текстовую строку «Boolean» в самом начале сегмента кода, среди остальных имен типов.

Вот очень характерное для Delphi начало сегмента CODE, этот блок следует сразу за заголовком win32 PE-файла:

```
04 10 40 00 03 07 42 6f 6f 6c 65 61 6e 01 00 00 |..@...Boolean...|
00 00 01 00 00 00 00 10 40 00 05 46 61 6c 73 65 |.....@..False|
04 54 72 75 65 8d 40 00 2c 10 40 00 09 08 57 69 |.True.@.,.@...Wi|
64 65 43 68 61 72 03 00 00 00 00 ff ff 00 00 90 |deChar.....|
44 10 40 00 02 04 43 68 61 72 01 00 00 00 00 ff |D.@...Char.....|
00 00 00 90 58 10 40 00 01 08 53 6d 61 6c 6c 69 |....X.@...Smalli|
6e 74 02 00 80 ff ff ff 7f 00 00 90 70 10 40 00 |nt.....p.@.|
01 07 49 6e 74 65 67 65 72 04 00 00 00 80 ff ff |..Integer.....|
ff 7f 8b c0 88 10 40 00 01 04 42 79 74 65 01 00 |.....@...Byte..|
00 00 00 ff 00 00 00 90 9c 10 40 00 01 04 57 6f |.....@...Wo|
72 64 03 00 00 00 00 ff ff 00 00 90 b0 10 40 00 |rd.....@.|
01 08 43 61 72 64 69 6e 61 6c 05 00 00 00 ff |..Cardinal.....|
ff ff ff 90 c8 10 40 00 10 05 49 6e 74 36 34 00 |.....@...Int64.|
00 00 00 00 00 00 80 ff ff ff ff ff ff ff 7f 90 |.....|
e4 10 40 00 04 08 45 78 74 65 6e 64 65 64 02 90 |..@...Extended..|
f4 10 40 00 04 06 44 6f 75 62 6c 65 01 8d 40 00 |..@...Double..@|
04 11 40 00 04 08 43 75 72 72 65 6e 63 79 04 90 |..@...Currency..|
14 11 40 00 0a 06 73 74 72 69 6e 67 20 11 40 00 |..@...string .@|
0b 0a 57 69 64 65 53 74 72 69 6e 67 30 11 40 00 |..WideString0.@|
0c 07 56 61 72 69 61 6e 74 8d 40 00 40 11 40 00 |..Variant.@.@.@|
0c 0a 4f 6c 65 56 61 72 69 61 6e 74 98 11 40 00 |..OleVariant..@|
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 |.....|
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 98 11 40 00 |.....@.|
04 00 00 00 00 00 00 00 18 4d 40 00 24 4d 40 00 |.....M@.$M@.|
28 4d 40 00 2c 4d 40 00 20 4d 40 00 68 4a 40 00 |(M@.,M@. M@.hJ@|
84 4a 40 00 c0 4a 40 00 07 54 4f 62 6a 65 63 74 |.J@..J@..TObject|
a4 11 40 00 07 07 54 4f 62 6a 65 63 74 98 11 40 |..@...TObject..@|
00 00 00 00 00 00 06 53 79 73 74 65 6d 00 00 |.....System..|
c4 11 40 00 0f 0a 49 49 6e 74 65 72 66 61 63 65 |..@...IInterface|
00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 c0 00 00 |.....|
00 00 00 00 46 06 53 79 73 74 65 6d 03 00 ff ff |....F.System....|
f4 11 40 00 0f 09 49 44 69 73 70 61 74 63 68 c0 |..@...IDispatch.|
11 40 00 01 00 04 02 00 00 00 00 00 c0 00 00 00 |.@.....|
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

00 00 00 46 06 53 79 73 74 65 6d 04 00 ff ff 90	...F.System....
cc 83 44 24 04 f8 e9 51 6c 00 00 83 44 24 04 f8	..D\$...Ql...D\$..
e9 6f 6c 00 00 83 44 24 04 f8 e9 79 6c 00 00 cc	.ol...D\$...yl...
cc 21 12 40 00 2b 12 40 00 35 12 40 00 01 00 00	.!.@.+.@.5.@....
00 00 00 00 00 00 00 00 00 c0 00 00 00 00 00 00	.....
46 41 12 40 00 08 00 00 00 00 00 00 00 8d 40 00	FA.@.....@.
bc 12 40 00 4d 12 40 00 00 00 00 00 00 00 00 00	..@.M.@.....
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	.....
bc 12 40 00 0c 00 00 00 4c 11 40 00 18 4d 40 00	..@.....L.@..M@.
50 7e 40 00 5c 7e 40 00 2c 4d 40 00 20 4d 40 00	P~@.\~@.,M@. M@.
6c 7e 40 00 84 4a 40 00 c0 4a 40 00 11 54 49 6e	l~@..J@..J@..TIn
74 65 72 66 61 63 65 64 4f 62 6a 65 63 74 8b c0	terfacedObject..
d4 12 40 00 07 11 54 49 6e 74 65 72 66 61 63 65	..@...TInterface
64 4f 62 6a 65 63 74 bc 12 40 00 a0 11 40 00 00	dObject...@...
00 06 53 79 73 74 65 6d 00 00 8b c0 00 13 40 00	..System.....@.
11 0b 54 42 6f 75 6e 64 41 72 72 61 79 04 00 00	..TBoundArray...
00 00 00 00 00 03 00 00 00 6c 10 40 00 06 53 79	.....l.@..Sy
73 74 65 6d 28 13 40 00 04 09 54 44 61 74 65 54	stem(.@...TDateT
69 6d 65 01 ff 25 48 e0 c4 00 8b c0 ff 25 44 e0	ime..%H.....%D.

Первые 4 байта сегмента данных (DATA) в исполняемых файлах могут быть 00 00 00 00, 32 13 8B C0 или FF FF FF FF. Эта информация может помочь при работе с запакованными/зашифрованными программами на Delphi.

### 5.1.6. Другие известные DLL

- vcomp\*.dll — Реализация OpenMP от Microsoft.

## 5.2. Связь с внешним миром (на уровне функции)

Очень желательно следить за аргументами ф-ции и возвращаемыми значениями, в отладчике или DBI. Например, автор этих строк однажды пытался понять значение некоторой очень запутанной ф-ции, которая, как потом оказалось, была неверно реализованной пузырьковой сортировкой<sup>4</sup>. (Она работала правильно, но медленнее.) В то же время, наблюдение за входами и выходами этой ф-ции помогает мгновенно понять, что она делает.

Часто, когда вы видите деление через умножение (3.10 (стр. 644)), но забыли все детали о том, как оно работает, вы можете просто наблюдать за входом и выходом, и так быстро найти делитель.

## 5.3. Связь с внешним миром (win32)

Иногда, чтобы понять, что делает та или иная функция, можно её не разбирать, а просто посмотреть на её входы и выходы. Так можно сэкономить время.

<sup>4</sup>[https://yurichev.com/blog/weird\\_sort\\_KLEE/](https://yurichev.com/blog/weird_sort_KLEE/)

Обращения к файлам и реестру: для самого простого анализа может помочь утилита Process Monitor<sup>5</sup> от SysInternals.

Для анализа обращения программы к сети, может помочь Wireshark<sup>6</sup>.

Затем всё-таки придётся смотреть внутрь.

Первое на что нужно обратить внимание, это какие функции из [API ОС](#) и какие функции стандартных библиотек используются. Если программа поделена на главный исполняемый файл и группу DLL-файлов, то имена функций в этих DLL, бывает так, могут помочь.

Если нас интересует, что именно приводит к вызову `MessageBox()` с определенным текстом, то первое, что можно попробовать сделать: найти в сегменте данных этот текст, найти ссылки на него, и найти, откуда может передаться управление к интересующему нас вызову `MessageBox()`.

Если речь идет о компьютерной игре, и нам интересно какие события в ней более-менее случайны, мы можем найти функцию `rand()` или её заменитель (как алгоритм Mersenne twister), и посмотреть, из каких мест эта функция вызывается и что самое главное: как используется результат этой функции.

Один пример: [8.3](#) (стр. [1042](#)).

Но если это не игра, а `rand()` используется, то также весьма любопытно, зачем. Бывают неожиданные случаи вроде использования `rand()` в алгоритме для сжатия данных (для имитации шифрования): [blog.yurichev.com](http://blog.yurichev.com).

### 5.3.1. Часто используемые функции Windows API

Это функции которые можно увидеть в числе импортируемых. Но также нельзя забывать, что далеко не все они были использованы в коде написанном автором. Немалая часть может вызываться из библиотечных функций и [CRT](#)-кода.

Многие ф-ции могут иметь суффикс -A для ASCII-версии и -W для Unicode-версии.

- Работа с реестром (`advapi32.dll`): `RegEnumKeyEx`, `RegEnumValue`, `RegGetValue`, `RegOpenKeyEx`, `RegQueryValueEx`.
- Работа с текстовыми `.ini`-файлами (`kernel32.dll`): `GetPrivateProfileString`.
- Диалоговые окна (`user32.dll`): `MessageBox`, `MessageBoxEx`, `CreateDialog`, `SetDlgItemText`, `GetDlgItemText`.
- Работа с ресурсами ([6.5.2](#) (стр. [996](#))): (`user32.dll`): `LoadMenu`.
- Работа с TCP/IP-сетью (`ws2_32.dll`): `WSARecv`, `WSASend`.
- Работа с файлами (`kernel32.dll`): `CreateFile`, `ReadFile`, `ReadFileEx`, `WriteFile`, `WriteFileEx`.
- Высокоуровневая работа с Internet (`wininet.dll`): `WinHttpOpen`.

<sup>5</sup><http://technet.microsoft.com/en-us/sysinternals/bb896645.aspx>

<sup>6</sup><http://www.wireshark.org/>

- Проверка цифровой подписи исполняемого файла (wintrust.dll): WinVerifyTrust.
- Стандартная библиотека MSVC (в случае динамического связывания)(msvcr\*.dll): assert, itoa, ltoa, open, printf, read, strcmp, atol, atoi, fopen, fread, fwrite, memcmp, rand, strlen, strstr, strchr.

### 5.3.2. Расширение триального периода

Ф-ции доступа к реестру это частая цель тех, кто пытается расширить триальный период ПО, которое может сохранять дату/время инсталляции в реестре.

Другая популярная цель это ф-ции GetLocalTime() и GetSystemTime(): триальное ПО, при каждом запуске, должно как-то проверять текущую дату/время.

### 5.3.3. Удаление pag-окна

Популярный метод поиска того, что заставляет выводить pag-окно это перехват ф-ций MessageBox(), CreateDialog() и CreateWindow().

### 5.3.4. tracer: Перехват всех функций в отдельном модуле

В [tracer](#) есть поддержка точек останова INT3, хотя и срабатывающие только один раз, но зато их можно установить на все сразу функции в некоей DLL.

```
--one-time-INT3-bp:somedll.dll!.*
```

Либо, поставим INT3-прерывание на все функции, имена которых начинаются с префикса xml:

```
--one-time-INT3-bp:somedll.dll!xml.*
```

В качестве обратной стороны медали, такие прерывания срабатывают только один раз. Трасер покажет вызов какой-либо функции, если он случится, но только один раз. Еще один недостаток — увидеть аргументы функции также нельзя.

Тем не менее, эта возможность очень удобна для тех ситуаций, когда вы знаете что некая программа использует некую DLL, но не знаете какие именно функции в этой DLL.

И функций много.

Например, попробуем узнать, что использует cygwin-утилита uptime:

```
tracer -l:uptime.exe --one-time-INT3-bp:cygwin1.dll!.*
```

Так мы можем увидеть все функции из библиотеки cygwin1.dll, которые были вызваны хотя бы один раз, и откуда:

```
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!__main (called from uptime.exe!0EP+0↵  
↵ x6d (0x40106d))
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!_geteuid32 (called from uptime.exe!↵
↳ 0EP+0xba3 (0x401ba3))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!_getuid32 (called from uptime.exe!0EP↵
↳ +0xbaa (0x401baa))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!_getegid32 (called from uptime.exe!↵
↳ 0EP+0xcb7 (0x401cb7))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!_getgid32 (called from uptime.exe!0EP↵
↳ +0xcbe (0x401cbe))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!sysconf (called from uptime.exe!0EP+0↵
↳ x735 (0x401735))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!setlocale (called from uptime.exe!0EP↵
↳ +0x7b2 (0x4017b2))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!_open64 (called from uptime.exe!0EP+0↵
↳ x994 (0x401994))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!_lseek64 (called from uptime.exe!0EP↵
↳ +0x7ea (0x4017ea))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!read (called from uptime.exe!0EP+0↵
↳ x809 (0x401809))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!sscanf (called from uptime.exe!0EP+0↵
↳ x839 (0x401839))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!uname (called from uptime.exe!0EP+0↵
↳ x139 (0x401139))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!time (called from uptime.exe!0EP+0↵
↳ x22e (0x40122e))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!localtime (called from uptime.exe!0EP↵
↳ +0x236 (0x401236))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!sprintf (called from uptime.exe!0EP+0↵
↳ x25a (0x40125a))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!setutent (called from uptime.exe!0EP↵
↳ +0x3b1 (0x4013b1))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!getutent (called from uptime.exe!0EP↵
↳ +0x3c5 (0x4013c5))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!endutent (called from uptime.exe!0EP↵
↳ +0x3e6 (0x4013e6))
One-time INT3 breakpoint: cygwin1.dll!puts (called from uptime.exe!0EP+0↵
↳ x4c3 (0x4014c3))

```

## 5.4. Строки

### 5.4.1. Текстовые строки

#### Си/Си++

Обычные строки в Си заканчиваются нулем ([ASCIIZ](#)-строки).

Причина, почему формат строки в Си именно такой (оканчивающийся нулем) вероятно историческая. В [Dennis M. Ritchie, *The Evolution of the Unix Time-sharing System*, (1979)] мы можем прочитать:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



A minor difference was that the unit of I/O was the word, not the byte, because the PDP-7 was a word-addressed machine. In practice this meant merely that all programs dealing with character streams ignored null characters, because null was used to pad a file to an even number of characters.

Строки выглядят в Hiew или FAR Manager точно так же:

```
int main()
{
    printf ("Hello, world!\n");
};
```

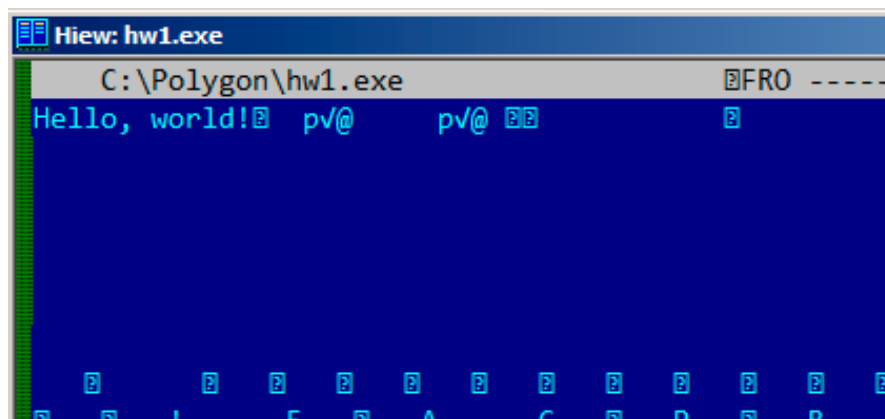


Рис. 5.1: Hiew

## Borland Delphi

Когда кодируются строки в Pascal и Delphi, сама строка предваряется 8-битным или 32-битным значением, в котором закодирована длина строки.

Например:

Листинг 5.1: Delphi

```
CODE:00518AC8          dd 19h
CODE:00518ACC aLoading__Plea db 'Loading... , please wait.',0

...

CODE:00518AFC          dd 10h
CODE:00518B00 aPreparingRun__ db 'Preparing run...',0
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

## Unicode

Нередко уникодом называют все способы передачи символов, когда символ занимает 2 байта или 16 бит. Это распространенная терминологическая ошибка. Уникод — это стандарт, присваивающий номер каждому символу многих письменностей мира, но не описывающий способ кодирования.

Наиболее популярные способы кодирования: UTF-8 (наиболее часто используется в Интернете и \*NIX-системах) и UTF-16LE (используется в Windows).

## UTF-8

UTF-8 это один из очень удачных способов кодирования символов. Все символы латиницы кодируются так же, как и в ASCII-кодировке, а символы, выходящие за пределы ASCII-7-таблицы, кодируются несколькими байтами. 0 кодируется, как и прежде, нулевым байтом, так что все стандартные функции Си продолжают работать с UTF-8-строками так же как и с обычными строками.

Посмотрим, как символы из разных языков кодируются в UTF-8 и как это выглядит в FAR, в кодировке 437<sup>7</sup>:

How much? 100€?

(English) I can eat glass and it doesn't hurt me.

(Greek) Μπορώ να φάω σπασμένα γυαλιά χωρίς να πάθω τίποτα.

(Hungarian) Meg tudom enni az üveget, nem lesz tőle bajom.

(Icelandic) Ég get etið gler án þess að meiða mig.

(Polish) Mogę jeść szkło i mi nie szkodzi.

(Russian) Я могу есть стекло, оно мне не вредит.

(Arabic) أنا قادر على أكل الزجاج و هذا لا يؤلمني.

(Hebrew) אני יכול לאכול זכוכית וזה לא חזיק לי.

(Chinese) 我能吞下玻璃而不伤身体。

(Japanese) 私はガラスを食べられます。それは私を傷つけません。

(Hindi) मैं काँच खा सकता हूँ और मुझे उससे कोई चोट नहीं पहुंचती.

<sup>7</sup>Пример и переводы на разные языки были взяты здесь: <http://www.columbia.edu/~fdc/utf8/>

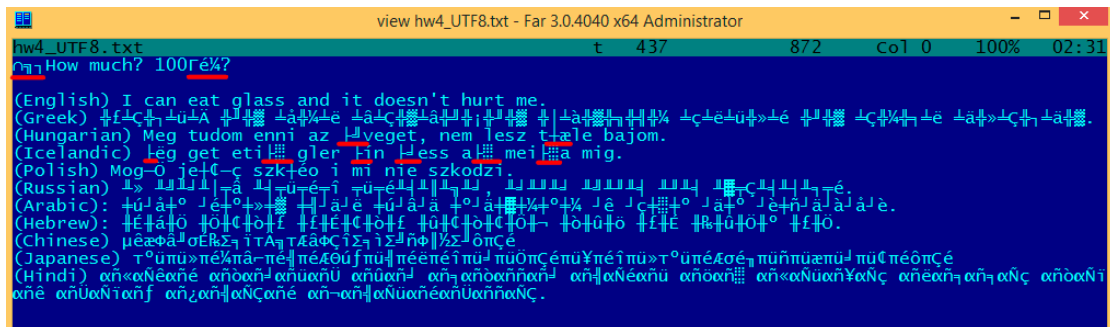


Рис. 5.2: FAR: UTF-8

Видно, что строка на английском языке выглядит точно так же, как и в ASCII-кодировке. В венгерском языке используются латиница плюс латинские буквы с диакритическими знаками. Здесь видно, что эти буквы кодируются несколькими байтами, они подчеркнуты красным. То же самое с исландским и польским языками. В самом начале имеется также символ валюты «Евро», который кодируется тремя байтами. Остальные системы письма здесь никак не связаны с латиницей. По крайней мере о русском, арабском, иврите и хинди мы можем сказать, что здесь видны повторяющиеся байты, что не удивительно, ведь, обычно буквы из одной и той же системы письменности расположены в одной или нескольких таблицах уникада, поэтому часто их коды начинаются с одних и тех же цифр.

В самом начале, перед строкой «How much?», видны три байта, которые на самом деле **BOM**<sup>8</sup>. **BOM** показывает, какой способ кодирования будет сейчас использоваться.

## UTF-16LE

Многие функции win32 в Windows имеют суффикс -A и -W. Первые функции работают с обычными строками, вторые с UTF-16LE-строками (*wide*). Во втором случае, каждый символ обычно хранится в 16-битной переменной типа *short*.

Строки с латинскими буквами выглядят в Hiew или FAR как перемежающиеся с нулевыми байтами:

```
int wmain()
{
    wprintf (L"Hello, world!\n");
};
```

<sup>8</sup>Byte Order Mark

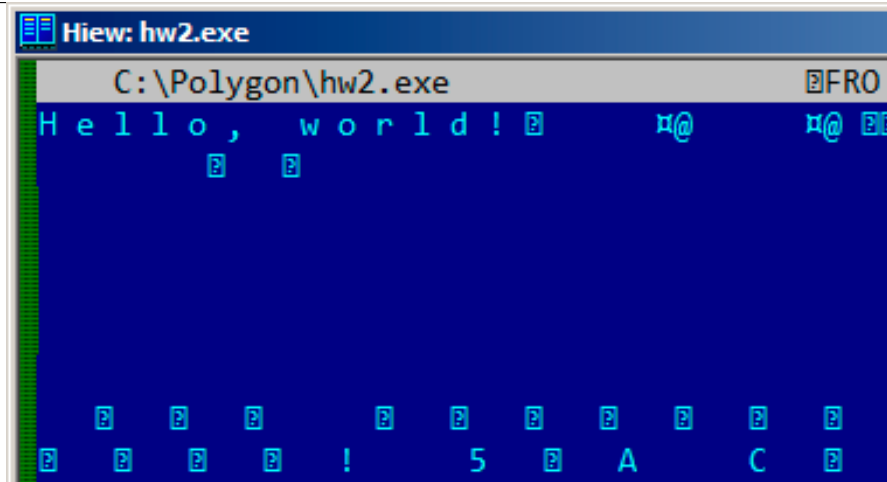


Рис. 5.3: Hiew

Подобное можно часто увидеть в системных файлах [Windows NT](#):

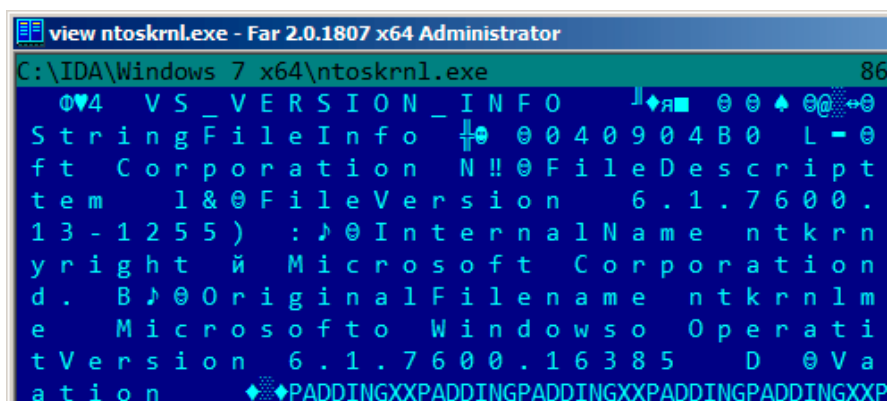


Рис. 5.4: Hiew

В [IDA](#), уникодом называется именно строки с символами, занимающими 2 байта:

```
.data:0040E000 aHelloWorld:
.data:0040E000          unicode 0, <Hello, world!>
.data:0040E000          dw 0Ah, 0
```

Вот как может выглядеть строка на русском языке («И снова здравствуйте!») закодированная в UTF-16LE:

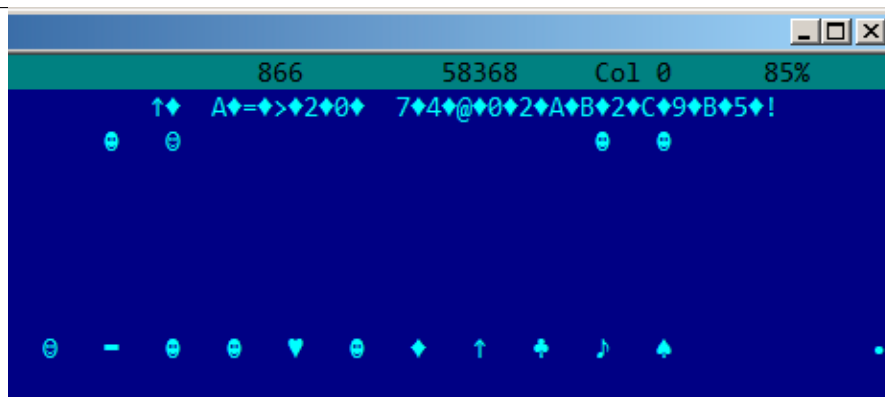


Рис. 5.5: Hiew: UTF-16LE

То что бросается в глаза — это то что символы перемежаются ромбиками (который имеет код 4). Действительно, в уникоде кирилличные символы находятся в четвертом блоке. Таким образом, все кирилличные символы в UTF-16LE находятся в диапазоне 0x400-0x4FF.

Вернемся к примеру, где одна и та же строка написана разными языками. Здесь посмотрим в кодировке UTF-16LE.

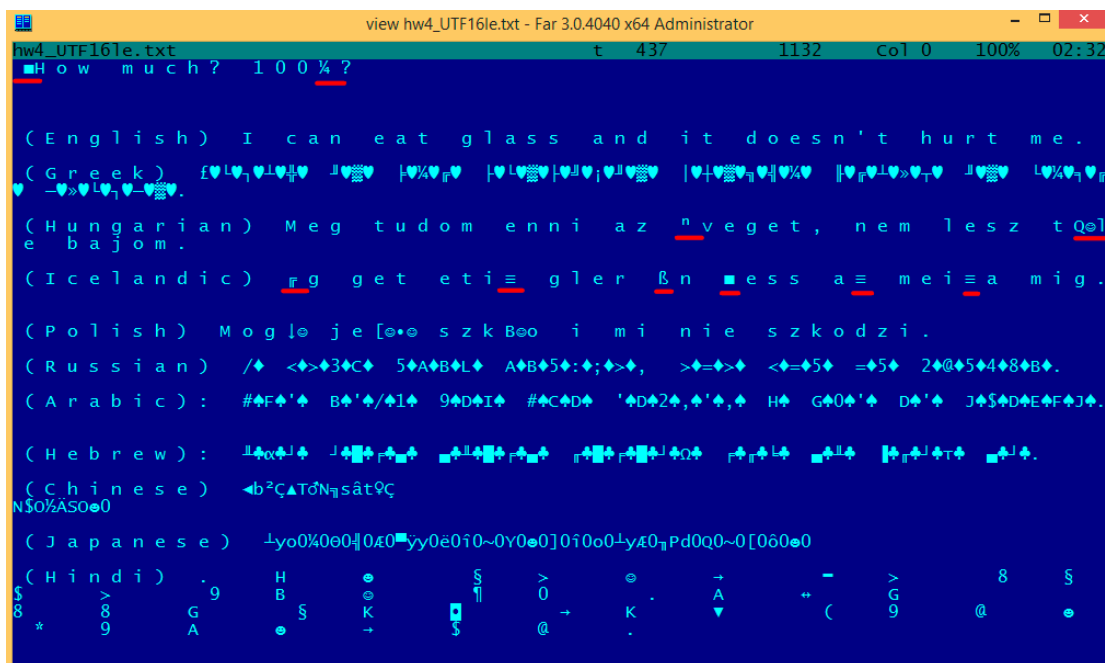


Рис. 5.6: FAR: UTF-16LE

Здесь мы также видим **BOM** в самом начале. Все латинские буквы перемежа-

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

ются с нулевыми байтами. Некоторые буквы с диакритическими знаками (венгерский и исландский языки) также подчеркнуты красным.

## Base64

Кодировка base64 очень популярна в тех случаях, когда нужно передать двоичные данные как текстовую строку.

По сути, этот алгоритм кодирует 3 двоичных байта в 4 печатаемых символа: все 26 букв латинского алфавита (в обоих регистрах), цифры, знак плюса («+») и слэша («/»), в итоге это получается 64 символа.

Одна отличительная особенность строк в формате base64, это то что они часто (хотя и не всегда) заканчиваются одним или двумя символами знака равенства («=») для выравнивания ([padding](#)), например:

```
AVjbbVSVfcUMu1xvjaMgjNtueRwBbxnyJw8dpGnLW8ZW8aKG3v4Y0icuQT+qEJAp9lA0uWs=
```

```
WVjbbVSVfcUMu1xvjaMgjNtueRwBbxnyJw8dpGnLW8ZW8aKG3v4Y0icuQT+qEJAp9lA0uQ==
```

Так что знак равенства («=») никогда не встречается в середине строк закодированных в base64.

Теперь пример кодирования вручную. Попробуем закодировать шестнадцатеричные байты 0x00, 0x11, 0x22, 0x33 в строку в формате base64:

```
$ echo -n "\x00\x11\x22\x33" | base64
ABEiMw==
```

Запишем все 4 байта в двоичной форме, затем перегруппируем их в 6-битные группы:

	00			11			22			33							
	00000000			00000000			10001000			10001100			11111111			11111111	
	A			B			E			i			M			w	
													=			=	

Первые три байта (0x00, 0x11, 0x22) можно закодировать в 4 base64-символа ("ABEi"), но последний (0x33) — нельзя, так что он кодируется используя два символа ("Mw") и [padding](#)-символ ("=") добавляется дважды, чтобы выровнять последнюю группу до 4-х символов. Таким образом, длина всех корректных base64-строк всегда делится на 4.

Base64 часто используется когда нужно закодировать двоичные данные в XML. PGP-ключи и подписи в "armored"-виде (т.е., в текстовом) кодируются в base64.

Некоторые люди пытаются использовать base64 для обфускации строк: <http://blog.sec-consult.com/2016/01/deliberately-hidden-backdoor-account-in.html><sup>9</sup>.

Существуют утилиты для сканирования бинарных файлов и нахождения в них base64-строк. Одна из них это base64scanner<sup>10</sup>.

<sup>9</sup><http://archive.is/nDCas>

<sup>10</sup><https://github.com/DennisYurichev/base64scanner>

Еще одна система кодирования, которая была более популярна в UseNet и FidoNet это Uuencoding. Двоичные файлы до сих пор кодируются при помощи Uuencode в журнале Phrack. Ее возможности почти такие же, но разница с base64 в том, что имя файла также передавалось в заголовке.

Кстати, у base64 есть близкий родственник - base32, алфавит которого состоит из 10 цифр и 26 латинских букв. Известное многим использование, это onion-адрес <sup>11</sup>, например:

<http://3g2upl4pq6kufc4m.onion/>. URL не может содержать и строчные и заглавные латинские буквы, очевидно, по этой причине разработчики Tor использовали base32.

### 5.4.2. Поиск строк в бинарном файле

Actually, the best form of Unix documentation is frequently running the **strings** command over a program's object code. Using **strings**, you can get a complete list of the program's hard-coded file name, environment variables, undocumented options, obscure error messages, and so forth.

The Unix-Haters Handbook

Стандартная утилита в UNIX *strings* это самый простой способ увидеть строки в файле. Например, это строки найденные в исполняемом файле sshd из OpenSSH 7.2:

```
...
0123
0123456789
0123456789abcdefABCDEF.:/
%02x
...
%.100s, line %lu: Bad permitopen specification <%.100s>
%.100s, line %lu: invalid criteria
%.100s, line %lu: invalid tun device
...
%.200s/.ssh/environment
...
2886173b9c9b6fdbdeda7a247cd636db38deaa.debug
$2a$06$r3.juUaHZDlIbQa02dS9FuYxL1W9M81R1Tc92PoSNmzvpEqLkLGGrK
...
3des-cbc
...
Bind to port %s on %s.
Bind to port %s on %s failed: %.200s.
/bin/login
/bin/sh
/bin/sh /etc/ssh/sshrC
```

<sup>11</sup><https://trac.torproject.org/projects/tor/wiki/doc/HiddenServiceNames>

```

...
D$4PQWR1
D$4PUj
D$4PV
D$4PVj
D$4PW
D$4PWj
D$4X
D$4XZj
D$4Y
...
diffie-hellman-group-exchange-sha1
diffie-hellman-group-exchange-sha256
digests
D$iPV
direct-streamlocal
direct-streamlocal@openssh.com
...
FFFFFFFFFFFFFFFFC90FDAA22168C234C4C6628B80DC1CD129024E088A6...
...

```

Тут опции, сообщения об ошибках, пути к файлам, импортируемые модули, функции, и еще какие-то странные строки (ключи?) Присутствует также нечитаемый шум—иногда в x86-коде бывают целые куски состоящие из печатаемых ASCII-символов, вплоть до 8 символов.

Конечно, OpenSSH это опенсорсная программа. Но изучение читаемых строк внутри некоторого неизвестного бинарного файла это зачастую самый первый шаг в анализе.

Также можно использовать *grep*.

В Hiew есть такая же возможность (Alt-F6), также как и в Sysinternals ProcessMonitor.

### 5.4.3. Сообщения об ошибках и отладочные сообщения

Очень сильно помогают отладочные сообщения, если они имеются. В некотором смысле, отладочные сообщения, это отчет о том, что сейчас происходит в программе. Зачастую, это `printf()`-подобные функции, которые пишут куда-нибудь в лог, а бывает так что и не пишут ничего, но вызовы остались, так как эта сборка — не отладочная, а *release*.

Если в отладочных сообщениях дамвятся значения некоторых локальных или глобальных переменных, это тоже может помочь, как минимум, узнать их имена. Например, в Oracle RDBMS одна из таких функций: `ksdwrt()`.

Осмысленные текстовые строки вообще очень сильно могут помочь. Дизассемблер [IDA](#) может сразу указать, из какой функции и из какого её места используется эта строка. Встречаются и смешные случаи <sup>12</sup>.

Сообщения об ошибках также могут помочь найти то что нужно. В Oracle RDBMS сигнализация об ошибках проходит при помощи вызова некоторой группы функ-

<sup>12</sup>[blog.yurichev.com](http://blog.yurichev.com)



ций.

Тут еще немного об этом: [blog.yurichev.com](http://blog.yurichev.com).

Можно довольно быстро найти, какие функции сообщают о каких ошибках, и при каких условиях.

Это, кстати, одна из причин, почему в защите софта от копирования, бывает так, что сообщение об ошибке заменяется невнятным кодом или номером ошибки. Мало кому приятно, если взломщик быстро поймет, из-за чего именно срабатывает защита от копирования, просто по сообщению об ошибке.

Один из примеров шифрования сообщений об ошибке, здесь: [8.6.2](#) (стр. [1073](#)).

#### 5.4.4. Подозрительные магические строки

Некоторые магические строки, используемые в бэкдорах выглядят очень подозрительно. Например, в домашних роутерах TP-Link WR740 был бэкдор <sup>13</sup>. Бэкдор активировался при посещении следующего URL:

[http://192.168.0.1/userRpmNatDebugRpm26525557/start\\_art.html](http://192.168.0.1/userRpmNatDebugRpm26525557/start_art.html).

Действительно, строка «userRpmNatDebugRpm26525557» присутствует в прошивке.

Эту строку нельзя было наугад найти до распространения информации о бэкдоре.

Вы не найдете ничего такого ни в одном [RFC](#)<sup>14</sup>.

Вы не найдете ни одного алгоритма, который бы использовал такие странные последовательности байт.

И это не выглядит как сообщение об ошибке, или отладочное сообщение.

Так что проверить использование подобных странных строк — это всегда хорошая идея.

Иногда такие строки кодируются при помощи base64<sup>15</sup>. Так что неплохая идея их всех декодировать и затем просмотреть глазами, пусть даже бегло.

Более точно, такой метод сокрытия бэкдоров называется «security through obscurity» (безопасность через запутанность).

### 5.5. Вызовы assert()

Может также помочь наличие `assert()` в коде: обычно этот макрос оставляет название файла-источника, номер строки, и условие.

Наиболее полезная информация содержится в `assert`-условии, по нему можно судить по именам переменных или именам полей структур. Другая полезная

<sup>13</sup><http://sekurak.pl/tp-link-httpftf-backdoor/>, на русском: <http://m.habrahabr.ru/post/172799/>

<sup>14</sup>Request for Comments

<sup>15</sup>Например, бэкдор в кабельном модеме Arris: <http://www.securitylab.ru/analytics/461497.php>

информация — это имена файлов, по их именам можно попытаться предположить, что там за код. Также, по именам файлов можно опознать какую-либо очень известную опен-сорсную библиотеку.

Листинг 5.2: Пример информативных вызовов assert()

```
.text:107D4B29 mov dx, [ecx+42h]
.text:107D4B2D cmp edx, 1
.text:107D4B30 jz short loc_107D4B4A
.text:107D4B32 push 1ECh
.text:107D4B37 push offset aWrite_c ; "write.c"
.text:107D4B3C push offset aTdTd_planarcon ;
                "td->td_planarconfig == PLANARCONFIG_CON"...
.text:107D4B41 call ds:_assert

...

.text:107D52CA mov edx, [ebp-4]
.text:107D52CD and edx, 3
.text:107D52D0 test edx, edx
.text:107D52D2 jz short loc_107D52E9
.text:107D52D4 push 58h
.text:107D52D6 push offset aDumpmode_c ; "dumpmode.c"
.text:107D52DB push offset aN30 ; "(n & 3) == 0"
.text:107D52E0 call ds:_assert

...

.text:107D6759 mov cx, [eax+6]
.text:107D675D cmp ecx, 0Ch
.text:107D6760 jle short loc_107D677A
.text:107D6762 push 2D8h
.text:107D6767 push offset aLzw_c ; "lzw.c"
.text:107D676C push offset aSpLzw_nbitsBit ; "sp->lzw_nbits <= BITS_MAX"
.text:107D6771 call ds:_assert
```

Полезно «гуглить» и условия и имена файлов, это может вывести вас к опен-сорсной библиотеке. Например, если «погуглить» «sp->lzw\_nbits <= BITS\_MAX», это вполне предсказуемо выводит на опенсорсный код, что-то связанное с LZW-компрессией.

## 5.6. Константы

Люди, включая программистов, часто используют круглые числа вроде 10, 100, 1000, в т.ч. и в коде.

Практикующие реверсеры, обычно, хорошо знают их в шестнадцатеричном представлении: 10=0xA, 100=0x64, 1000=0x3E8, 10000=0x2710.

Иногда попадаются константы 0xAFFFFFFF (0b10101010101010101010101010101010) и

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

0x55555555 (0b010101010101010101010101010101) — это чередующиеся биты. Это помогает отличить некоторый сигнал от сигнала где все биты включены (0b1111 ...) или выключены (0b0000 ...).

Например, константа 0x55AA используется как минимум в бут-секторе, [MBR<sup>16</sup>](#), и в [ПЗУ](#) плат-расширений IBM-компьютеров.

Некоторые алгоритмы, особенно криптографические, используют хорошо различимые константы, которые при помощи [IDA](#) легко находить в коде.

Например, алгоритм MD5 инициализирует свои внутренние переменные так:

```
var int h0 := 0x67452301
var int h1 := 0xEFCDAB89
var int h2 := 0x98BADCFE
var int h3 := 0x10325476
```

Если в коде найти использование этих четырех констант подряд — очень высокая вероятность что эта функция имеет отношение к MD5.

Еще такой пример это алгоритмы CRC16/CRC32, часто, алгоритмы вычисления контрольной суммы по CRC используют заранее заполненные таблицы, вроде:

Листинг 5.3: linux/lib/crc16.c

```
/** CRC table for the CRC-16. The poly is 0x8005 (x^16 + x^15 + x^2 + 1) */
u16 const crc16_table[256] = {
    0x0000, 0xC0C1, 0xC181, 0x0140, 0xC301, 0x03C0, 0x0280, 0xC241,
    0xC601, 0x06C0, 0x0780, 0xC741, 0x0500, 0xC5C1, 0xC481, 0x0440,
    0xCC01, 0x0CC0, 0x0D80, 0xCD41, 0x0F00, 0xCFC1, 0xCE81, 0x0E40,
    ...
}
```

См. также таблицу CRC32: [3.6](#) (стр. [623](#)).

В бестабличных алгоритмах CRC используются хорошо известные полиномы, например 0xEDB88320 для CRC32.

### 5.6.1. Магические числа

Немало форматов файлов определяет стандартный заголовок файла где используются *магическое число* (magic number), один или даже несколько.

Скажем, все исполняемые файлы для Win32 и MS-DOS начинаются с двух символов «MZ».

В начале MIDI-файла должно быть «MThd». Если у нас есть использующая для чего-нибудь MIDI-файлы программа, наверняка она будет проверять MIDI-файлы на правильность хотя бы проверяя первые 4 байта.

Это можно сделать при помощи: (*buf* указывает на начало загруженного в память файла)

```
cmp [buf], 0x6468544D ; "MThd"
jnz _error_not_a_MIDI_file
```

<sup>16</sup>Master Boot Record

...либо вызвав функцию сравнения блоков памяти `memcmp()` или любой аналогичный код, вплоть до инструкции `CMPSPB` (.1.6 (стр. 1313)).

Найдя такое место мы получаем как минимум информацию о том, где начинается загрузка MIDI-файла, во-вторых, мы можем увидеть где располагается буфер с содержимым файла, и что еще оттуда берется, и как используется.

## Даты

Часто, можно встретить число вроде `0x19870116`, которое явно выглядит как дата (1987-й год, 1-й месяц (январь), 16-й день). Это может быть чей-то день рождения (программиста, его/ее родственника, ребенка), либо какая-то другая важная дата. Дата может быть записана и в другом порядке, например `0x16011987`. Даты в американском стиле также популярны, например `0x01161987`.

Известный пример это `0x19540119` (магическое число используемое в структуре суперблока UFS2), это день рождения Маршала Кирка МакКузика, видного разработчика FreeBSD.

В Stuxnet используется число "19790509" (хотя и не как 32-битное число, а как строка), и это привело к догадкам, что этот зловард связан с Израелем<sup>17</sup>.

Также, числа вроде таких очень популярны в любительской криптографии, например, это отрывок из внутренностей *секретной функции* донглы HASP3<sup>18</sup>:

```
void xor_pwd(void)
{
    int i;

    pwd ^= 0x09071966;
    for(i=0; i<8; i++)
    {
        al_buf[i] = pwd & 7; pwd = pwd >> 3;
    }
};

void emulate_func2(unsigned short seed)
{
    int i, j;
    for(i=0; i<8; i++)
    {
        ch[i] = 0;

        for(j=0; j<8; j++)
        {
            seed *= 0x1989;
            seed += 5;
            ch[i] |= (tab[(seed>>9)&0x3f]) << (7-j);
        }
    }
}
```

<sup>17</sup>Это дата казни персидского еврея Habib Elghanian-a

<sup>18</sup><https://web.archive.org/web/20160311231616/http://www.woodmann.com/fravia/bayu3.htm>

## DHCP

Это касается также и сетевых протоколов. Например, сетевые пакеты протокола DHCP содержат так называемую *magic cookie*: 0x63538263. Какой-либо код, генерирующий пакеты по протоколу DHCP где-то и как-то должен внедрять в пакет также и эту константу. Найдя её в коде мы сможем найти место где происходит это и не только это. Любая программа, получающая DHCP-пакеты, должна где-то как-то проверять *magic cookie*, сравнивая это поле пакета с константой.

Например, берем файл dhcpcore.dll из Windows 7 x64 и ищем эту константу. И находим, два раза: оказывается, эта константа используется в функциях с красноречивыми названиями

DhcpExtractOptionsForValidation() и DhcpExtractFullOptions():

Листинг 5.4: dhcpcore.dll (Windows 7 x64)

.rdata:000007FF6483CBE8	dword_7FF6483CBE8	dd 63538263h	; DATA XREF:
	DhcpExtractOptionsForValidation+79		
.rdata:000007FF6483CBEC	dword_7FF6483CBEC	dd 63538263h	; DATA XREF:
	DhcpExtractFullOptions+97		

А вот те места в функциях где происходит обращение к константам:

Листинг 5.5: dhcpcore.dll (Windows 7 x64)

.text:000007FF6480875F	mov	eax, [rsi]
.text:000007FF64808761	cmp	eax, cs:dword_7FF6483CBE8
.text:000007FF64808767	jnz	loc_7FF64817179

И:

Листинг 5.6: dhcpcore.dll (Windows 7 x64)

.text:000007FF648082C7	mov	eax, [r12]
.text:000007FF648082CB	cmp	eax, cs:dword_7FF6483CBEC
.text:000007FF648082D1	jnz	loc_7FF648173AF

### 5.6.2. Специфические константы

Иногда, бывают какие-то специфические константы для некоторого типа кода. Например, однажды автор сих строк пытался разобраться с кодом, где подозрительно часто встречалось число 12. Размеры многих массивов также были 12, или кратные 12 (24, итд). Оказалось, этот код брал на вход 12-канальный аудиофайл и обрабатывал его.

И наоборот: например, если программа работает с текстовым полем длиной 120 байт, значит где-то в коде должна быть константа 120, или 119. Если используется UTF-16, то тогда  $2 \cdot 120$ . Если код работает с сетевыми пакетами фиксированной длины, то хорошо бы и такую константу поискать в коде.

Это также справедливо для любительской криптографии (ключи с лицензией, итд). Если зашифрованный блок имеет размер в  $n$  байт, вы можете попробовать поискать это число в коде. Также, если вы видите фрагмент кода, который

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

при исполнении, повторяется  $n$  раз в цикле, это может быть ф-ция шифрования/дешифрования.

### 5.6.3. Поиск констант

В [IDA](#) это очень просто, Alt-B или Alt-I.

А для поиска константы в большом количестве файлов, либо для поиска их в неисполняемых файлах, имеется небольшая утилита *binary grep*<sup>19</sup>.

## 5.7. Поиск нужных инструкций

Если программа использует инструкции сопроцессора, и их не очень много, то можно попробовать вручную проверить отладчиком какую-то из них.

К примеру, нас может заинтересовать, при помощи чего Microsoft Excel считает результаты формул, введенных пользователем. Например, операция деления.

Если загрузить excel.exe (из Office 2010) версии 14.0.4756.1000 в [IDA](#), затем сделать полный листинг и найти все инструкции FDIV (но кроме тех, которые в качестве второго операнда используют константы — они, очевидно, не подходят нам):

```
cat EXCEL.lst | grep fdiv | grep -v dbl_ > EXCEL.fdiv
```

...то окажется, что их всего 144.

Мы можем вводить в Excel строку вроде  $= (1/3)$  и проверить все эти инструкции.

Проверяя каждую инструкцию в отладнике или [tracer](#) (проверять эти инструкции можно по 4 за раз), окажется, что нам везет и срабатывает всего лишь 14-я по счету:

```
.text:3011E919 DC 33          fdiv    qword ptr [ebx]
```

```
PID=13944|TID=28744|(0) 0x2f64e919 (Excel.exe!BASE+0x11e919)
EAX=0x02088006 EBX=0x02088018 ECX=0x00000001 EDX=0x00000001
ESI=0x02088000 EDI=0x00544804 EBP=0x0274FA3C ESP=0x0274F9F8
EIP=0x2F64E919
FLAGS=PF IF
FPU ControlWord=IC RC=NEAR PC=64bits PM UM OM ZM DM IM
FPU StatusWord=
FPU ST(0): 1.000000
```

В ST(0) содержится первый аргумент (1), второй содержится в [EBX].

Следующая за FDIV инструкция (FSTP) записывает результат в память:

<sup>19</sup> [GitHub](#)

```
.text:3011E91B DD 1E          fstp     qword ptr [esi]
```

Если поставить breakpoint на ней, то мы можем видеть результат:

```
PID=32852|TID=36488|(0) 0x2f40e91b (Excel.exe!BASE+0x11e91b)
EAX=0x00598006 EBX=0x00598018 ECX=0x00000001 EDX=0x00000001
ESI=0x00598000 EDI=0x00294804 EBP=0x026CF93C ESP=0x026CF8F8
EIP=0x2F40E91B
FLAGS=PF IF
FPU ControlWord=IC RC=NEAR PC=64bits PM UM OM ZM DM IM
FPU StatusWord=C1 P
FPU ST(0): 0.333333
```

А также, в рамках пранка<sup>20</sup>, модифицировать его на лету:

```
tracer -l:excel.exe bpx=excel.exe!BASE+0x11E91B,set(st0,666)
```

```
PID=36540|TID=24056|(0) 0x2f40e91b (Excel.exe!BASE+0x11e91b)
EAX=0x00680006 EBX=0x00680018 ECX=0x00000001 EDX=0x00000001
ESI=0x00680000 EDI=0x00395404 EBP=0x0290FD9C ESP=0x0290FD58
EIP=0x2F40E91B
FLAGS=PF IF
FPU ControlWord=IC RC=NEAR PC=64bits PM UM OM ZM DM IM
FPU StatusWord=C1 P
FPU ST(0): 0.333333
Set ST0 register to 666.000000
```

Excel показывает в этой ячейке 666, что окончательно убеждает нас в том, что мы нашли нужное место.

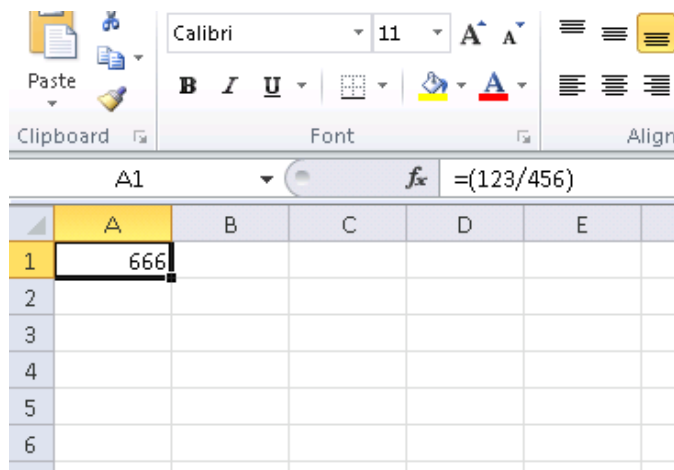


Рис. 5.7: Пранк сработал

<sup>20</sup>practical joke

Если попробовать ту же версию Excel, только x64, то окажется что там инструкций FDIV всего 12, причем нужная нам — третья по счету.

```
tracer.exe -l:excel.exe bpx=excel.exe!BASE+0x1B7FCC,set(st0,666)
```

Видимо, все дело в том, что много операций деления переменных типов *float* и *double* компилятор заменил на SSE-инструкции вроде DIVSD, коих здесь теперь действительно много (DIVSD присутствует в количестве 268 инструкций).

## 5.8. Подозрительные паттерны кода

### 5.8.1. Инструкции XOR

Инструкции вроде XOR op, op (например, XOR EAX, EAX) обычно используются для обнуления регистра, однако, если операнды разные, то применяется операция именно «исключающего или». Эта операция очень редко применяется в обычном программировании, но применяется очень часто в криптографии, включая любительскую.

Особенно подозрительно, если второй операнд — это большое число. Это может указывать на шифрование, вычисление контрольной суммы, итд.

Одно из исключений из этого наблюдения о котором стоит сказать, то, что генерация и проверка значения «канарейки» (1.26.3 (стр. 355)) часто происходит, используя инструкцию XOR.

Этот AWK-скрипт можно использовать для обработки листингов (.lst) созданных IDA:

```
gawk -e '$2=="xor" { tmp=substr($3, 0, length($3)-1); if (tmp!=$4) if ($4!="\n\n    ↵ esp") if ($4!="ebp") { print $1, $2, tmp, ",", $4 } }' filename.lst
```

Нельзя также забывать, что подобный скрипт может захватить и неверно дизассемблированный код (5.11.1 (стр. 947)).

### 5.8.2. Вручную написанный код на ассемблере

Современные компиляторы не генерируют инструкции L00P и RCL. С другой стороны, эти инструкции хорошо знакомы кодерам, предпочитающим писать прямо на ассемблере. Подобные инструкции отмечены как (M) в списке инструкций в приложении: 1.6 (стр. 1305). Если такие инструкции встретились, можно сказать с какой-то вероятностью, что этот фрагмент кода написан вручную.

Также, пролог/эпилог функции обычно не встречается в ассемблерном коде, написанном вручную.

Как правило, во вручную написанном коде, нет никакого четкого метода передачи аргументов в функцию.

Пример из ядра Windows 2003 (файл ntoskrnl.exe):

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

MultiplyTest proc near                ; CODE XREF: Get386Stepping
                xor     cx, cx
loc_620555:    ; CODE XREF: MultiplyTest+E
                push    cx
                call    Multiply
                pop     cx
                jnb     short locret_620563
                loop    loc_620555
locret_620563:                ; CODE XREF: MultiplyTest+C
                retn
MultiplyTest endp

Multiply      proc near                ; CODE XREF: MultiplyTest+5
                mov     ecx, 81h
                mov     eax, 417A000h
                mul     ecx
                cmp     edx, 2
                stc
                jnz     short locret_62057F
                cmp     eax, 0FE7A000h
                stc
                jnz     short locret_62057F
                clc
locret_62057F:                ; CODE XREF: Multiply+10
                                ; Multiply+18
                retn
Multiply      endp

```

Действительно, если заглянуть в исходные коды [WRK<sup>21</sup>](#) v1.2, данный код можно найти в файле `WRK-v1.2\base\ntos\ke\i386\cpu.asm`.

А инструкцию RCL, я смог найти в файле `ntoskrnl.exe` из Windows 2003 x86 (компилятор MS Visual C). Она встречается только один раз, в ф-ции `RtlExtendedLargeIntegerDivide()`, и это может быть вставка на ассемблере.

## 5.9. Использование magic numbers для трассировки

Нередко бывает нужно узнать, как используется то или иное значение, прочитанное из файла либо взятое из пакета, принятого по сети. Часто, ручное слежение за нужной переменной это трудный процесс. Один из простых методов (хотя и не полностью надежный на 100%) это использование вашей собственной *magic number*.

Это чем-то напоминает компьютерную томографию: пациенту перед сканиро-

<sup>21</sup>Windows Research Kernel

ванием вводят в кровь рентгеноконтрастный препарат, хорошо отсвечивающий в рентгеновских лучах. Известно, как кровь нормального человека расходится, например, по почкам, и если в этой крови будет препарат, то при томографии будет хорошо видно, достаточно ли хорошо кровь расходится по почкам и нет ли там камней, например, и прочих образований.

Мы можем взять 32-битное число вроде 0x0badf00d, либо чью-то дату рождения вроде 0x11101979 и записать это, занимающее 4 байта число, в какое-либо место файла используемого исследуемой нами программой.

Затем, при трассировке этой программы, в том числе, при помощи [tracer](#) в режиме *code coverage*, а затем при помощи *grep* или простого поиска по текстовому файлу с результатами трассировки, мы можем легко увидеть, в каких местах кода использовалось это значение, и как.

Пример результата работы [tracer](#) в режиме *сс*, к которому легко применить утилиту *grep*:

```
0x150bf66 (_kziaia+0x14), e=      1 [MOV EBX, [EBP+8]] [EBP+8]=0xf59c934
0x150bf69 (_kziaia+0x17), e=      1 [MOV EDX, [69AEB08h]] [69AEB08h]=0
0x150bf6f (_kziaia+0x1d), e=      1 [FS: MOV EAX, [2Ch]]
0x150bf75 (_kziaia+0x23), e=      1 [MOV ECX, [EAX+EDX*4]] [EAX+EDX*4]=0✓
    ↪ xflac360
0x150bf78 (_kziaia+0x26), e=      1 [MOV [EBP-4], ECX] ECX=0xf1ac360
```

Это справедливо также и для сетевых пакетов. Важно только, чтобы наш *magic number* был как можно более уникален и не присутствовал в самом коде.

Помимо [tracer](#), такой эмулятор MS-DOS как DosBox, в режиме *heavydebug*, может писать в отчет информацию обо всех состояниях регистра на каждом шаге исполнения программы<sup>22</sup>, так что этот метод может пригодиться и для исследования программ под DOS.

## 5.10. Циклы

Когда ваша программа работает с некоторым файлом, или буфером некоторой длины, внутри кода где-то должен быть цикл с дешифровкой/обработкой.

Вот реальный пример выхода инструмента [tracer](#). Был код, загружающий некоторый зашифрованный файл размером 258 байт. Я могу запустить его с целью подсчета, сколько раз была исполнена каждая инструкция (в наше время [DBI](#) послужила бы куда лучше). И я могу быстро найти место в коде, которое было исполнено 259/258 раз:

```
...
0x45a6b5 e=      1 [FS: MOV [0], EAX] EAX=0x218fb08
0x45a6bb e=      1 [MOV [EBP-254h], ECX] ECX=0x218fbd8
0x45a6c1 e=      1 [MOV EAX, [EBP-254h]] [EBP-254h]=0x218fbd8
0x45a6c7 e=      1 [CMP [EAX+14h], 0] [EAX+14h]=0x102
0x45a6cb e=      1 [JZ 45A9F2h] ZF=false
```

<sup>22</sup>См. также мой пост в блоге об этой возможности в DosBox: [blog.yurichev.com](http://blog.yurichev.com)

```

0x45a6d1 e= 1 [MOV [EBP-0Dh], 1]
0x45a6d5 e= 1 [XOR ECX, ECX] ECX=0x218fbd8
0x45a6d7 e= 1 [MOV [EBP-14h], CX] CX=0
0x45a6db e= 1 [MOV [EBP-18h], 0]
0x45a6e2 e= 1 [JMP 45A6EDh]
0x45a6e4 e= 258 [MOV EDX, [EBP-18h]] [EBP-18h]=0..5 (248 items skipped) 0x
↳ xfd..0x101
0x45a6e7 e= 258 [ADD EDX, 1] EDX=0..5 (248 items skipped) 0xfd..0x101
0x45a6ea e= 258 [MOV [EBP-18h], EDX] EDX=1..6 (248 items skipped) 0xfe..0x
↳ x102
0x45a6ed e= 259 [MOV EAX, [EBP-254h]] [EBP-254h]=0x218fbd8
0x45a6f3 e= 259 [MOV ECX, [EBP-18h]] [EBP-18h]=0..5 (249 items skipped) 0x
↳ xfe..0x102
0x45a6f6 e= 259 [CMP ECX, [EAX+14h]] ECX=0..5 (249 items skipped) 0xfe..0x
↳ x102 [EAX+14h]=0x102
0x45a6f9 e= 259 [JNB 45A727h] CF=false,true
0x45a6fb e= 258 [MOV EDX, [EBP-254h]] [EBP-254h]=0x218fbd8
0x45a701 e= 258 [MOV EAX, [EDX+10h]] [EDX+10h]=0x21ee4c8
0x45a704 e= 258 [MOV ECX, [EBP-18h]] [EBP-18h]=0..5 (248 items skipped) 0x
↳ xfd..0x101
0x45a707 e= 258 [ADD ECX, 1] ECX=0..5 (248 items skipped) 0xfd..0x101
0x45a70a e= 258 [IMUL ECX, ECX, 1Fh] ECX=1..6 (248 items skipped) 0xfe..0x
↳ x102
0x45a70d e= 258 [MOV EDX, [EBP-18h]] [EBP-18h]=0..5 (248 items skipped) 0x
↳ xfd..0x101
0x45a710 e= 258 [MOVZX EAX, [EAX+EDX]] [EAX+EDX]=1..6 (156 items skipped) 0x
↳ xf3, 0xf8, 0xf9, 0xfc, 0xfd
0x45a714 e= 258 [XOR EAX, ECX] EAX=1..6 (156 items skipped) 0xf3, 0xf8, 0x
↳ xf9, 0xfc, 0xfd ECX=0x1f, 0x3e, 0x5d, 0x7c, 0x9b (248 items skipped) x
↳ 0x1ec2, 0x1ee1, 0x1f00, 0x1f1f, 0x1f3e
0x45a716 e= 258 [MOV ECX, [EBP-254h]] [EBP-254h]=0x218fbd8
0x45a71c e= 258 [MOV EDX, [ECX+10h]] [ECX+10h]=0x21ee4c8
0x45a71f e= 258 [MOV ECX, [EBP-18h]] [EBP-18h]=0..5 (248 items skipped) 0x
↳ xfd..0x101
0x45a722 e= 258 [MOV [EDX+ECX], AL] AL=0..5 (77 items skipped) 0xe2, 0xee, x
↳ 0xef, 0xf7, 0xfc
0x45a725 e= 258 [JMP 45A6E4h]
0x45a727 e= 1 [PUSH 5]
0x45a729 e= 1 [MOV ECX, [EBP-254h]] [EBP-254h]=0x218fbd8
0x45a72f e= 1 [CALL 45B500h]
0x45a734 e= 1 [MOV ECX, EAX] EAX=0x218fbd8
0x45a736 e= 1 [CALL 45B710h]
0x45a73b e= 1 [CMP EAX, 5] EAX=5
...

```

Как потом оказалось, это цикл дешифрования.

### 5.10.1. Некоторые паттерны в бинарных файлах

Все примеры здесь были подготовлены в Windows с активной кодовой страницей 437 в консоли. Двоичные файлы внутри могут визуально выглядеть иначе

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

---

если установлена другая кодовая страница.

## Массивы

Иногда мы можем легко заметить массив 16/32/64-битных значений визуально, в шестнадцатеричном редакторе.

Вот пример массива 16-битных значений. Мы видим, что каждый первый байт в паре всегда равен 7 или 8, а второй выглядит случайным:

```

E:\...\3affacde09fe21c28f1543db51145b.dat h 1252 2175000 Col 0 23% 21:25
000007CA70: EF 07 C6 07 D6 07 26 08 0C 08 CE 07 24 07 60 07 i•Æ•Ö•&•q•î•$•`•
000007CA80: CC 07 AA 07 A2 07 AC 07 E9 07 BF 07 D6 07 2C 08 Ì•a•¢•¬•é•¿•Ö•,•
000007CA90: 09 08 CA 07 31 07 5E 07 BC 07 9A 07 93 07 9E 07 o•Ë•1•^•¼•§•“•ž•
000007CAA0: E6 07 BD 07 D8 07 2F 08 06 08 CB 07 3E 07 5E 07 æ•½•ø•/•q•Ë•>•^•
000007CAB0: B3 07 91 07 8B 07 97 07 E1 07 BB 07 DB 07 32 08 ³•‘•‹•¬•á•»•Û•2•
000007CAC0: 03 08 CB 07 4C 07 61 07 AA 07 89 07 84 07 91 07 ♥•Ë•L•a•a•æ•„•„•‘•
000007CAD0: E0 07 BB 07 DC 07 33 08 01 08 CC 07 57 07 64 07 à•»•Û•3•q•î•w•d•
000007CAE0: A4 07 84 07 81 07 90 07 DE 07 BB 07 DE 07 34 08 ð•„•ð•ð•b•»•b•4•
000007CAF0: FF 07 CD 07 65 07 69 07 A0 07 81 07 7F 07 90 07 ÿ•í•e•i• ð•ð•ð•
000007CB00: DE 07 BC 07 DF 07 33 08 FF 07 CE 07 70 07 6F 07 b•¼•ß•2•ÿ•î•p•o•
000007CB10: 9F 07 82 07 81 07 93 07 DD 07 BC 07 E0 07 34 08 Ÿ•„•ð•“•Ÿ•¼•à•4•
000007CB20: FE 07 CE 07 7E 07 78 07 9F 07 84 07 84 07 96 07 þ•î•~•x•Ÿ•„•„•¬•
000007CB30: DE 07 BD 07 DF 07 32 08 FF 07 CE 07 87 07 7F 07 b•¼•ß•2•ÿ•î•t•ð•
000007CB40: A1 07 87 07 88 07 9B 07 E2 07 BF 07 DE 07 2F 08 j•t•^•¬•â•¿•b•/•
000007CB50: 02 08 CF 07 93 07 89 07 A4 07 8C 07 8D 07 9F 07 0•î•“•„•h•(•ð•Ÿ•
000007CB60: E4 07 C0 07 DD 07 2D 08 03 08 CF 07 9C 07 92 07 ä•Ä•Ÿ•¬•q•î•œ•’•
000007CB70: A9 07 90 07 91 07 A3 07 E6 07 C3 07 DD 07 2B 08 0•ð•‘•f•æ•Ä•Ÿ•+•
000007CB80: 04 08 D0 07 A7 07 9C 07 AE 07 96 07 96 07 A7 07 ♦•ð•§•œ•®•¬•¬•§•
000007CB90: E8 07 C7 07 DF 07 29 08 04 08 D3 07 B1 07 A7 07 è•Ç•ß•)•q•ô•±•§•
000007CBA0: B4 07 9B 07 9B 07 AB 07 E8 07 CA 07 E1 07 27 08 ´•>•>•«•è•Ê•á•'•
000007CBB0: 03 08 D5 07 BB 07 B3 07 BB 07 A1 07 A0 07 AF 07 ♥•Ö•»•³•»•j• .•¬•
000007CBC0: EA 07 CD 07 E3 07 25 08 03 08 D8 07 C4 07 BD 07 è•í•ä•%•q•ø•Ä•½•
000007CBD0: C1 07 A6 07 A5 07 B3 07 EA 07 D1 07 E6 07 22 08 Á•!•¥•³•ê•Ñ•æ•"•
000007CBE0: 01 08 DC 07 CE 07 C8 07 C8 07 AD 07 AA 07 B7 07 0•Û•î•Ê•È•¬•a•..
1Help 2Wrap 3Quit 4Text 5 6Edit 7Search 80EM 9 10Quit

```

Рис. 5.8: FAR: массив 16-битных значений

Для примера я использовал файл содержащий 12-канальный сигнал оцифрованный при помощи 16-битного [ADC<sup>23</sup>](#).

<sup>23</sup>Analog-to-Digital Converter

А вот пример очень типичного MIPS-кода.

Как мы наверное помним, каждая инструкция в MIPS (а также в ARM в режиме ARM, или ARM64) имеет длину 32 бита (или 4 байта), так что такой код это массив 32-битных значений.

Глядя на этот скриншот, можно увидеть некий узор. Вертикальные красные линии добавлены для ясности:

```

Hiew: FW96650A.bin
FW96650A.bin  FRO -----  00005000
00005000: A0 B0 02 3C 04 00 BE AF 40 00 43 8C 21 F0 A0 03  a<@ n@ CM!Ea@
00005010: FF 1F 02 3C 21 E8 C0 03 FF FF 42 34 24 10 62 00  @<!wL B4$b
00005020: 00 A0 03 3C 25 10 43 00 04 00 BE 8F 08 00 E0 03  a<%C @ n@ p@
00005030: 08 00 BD 27 F8 FF BD 27 A0 B0 02 3C 04 00 BE AF  @ J' o J' a<@ n
00005040: 48 00 43 8C 21 F0 A0 03 FF 1F 02 3C 21 E8 C0 03  H CM!Ea@ @<!wL
00005050: FF FF 42 34 24 10 62 00 A0 03 3C 25 10 43 00  B4$b a<%C
00005060: 04 00 BE 8F 08 00 E0 03 08 00 BD 27 F8 FF BD 27  @ n@ p@ @ J' o J'
00005070: 21 10 00 04 00 BE AF 08 00 80 14 21 F0 A0 03  !@ @ n@ A@!Ea@
00005080: A0 B0 03 3C 21 E8 C0 03 44 29 02 7C 3C 00 62 AC  a<!wLD)@|< bм
00005090: 04 00 BE 8F 08 00 E0 03 08 00 BD 27 01 00 03 24  @ n@ p@ @ J' @ $
000050A0: 44 29 62 7C A0 B0 03 3C 21 E8 C0 03 3C 00 62 AC  D)b|a<!wL< bм
000050B0: 04 00 BE 8F 08 00 E0 03 08 00 BD 27 F8 FF BD 27  @ n@ p@ @ J' o J'
000050C0: A0 B0 02 3C 04 00 BE AF 84 00 43 8C 21 F0 A0 03  a<@ nД CM!Ea@
000050D0: 21 E8 C0 03 C4 FF 03 7C 84 00 43 AC 04 00 BE 8F  !wL@- @|Д Cм@ n
000050E0: 08 00 E0 03 08 00 BD 27 F8 FF BD 27 A0 B0 02 3C  @ p@ @ J' o J' a<
000050F0: 04 00 BE AF 20 00 43 8C 21 F0 A0 03 01 00 04 24  @ n CM!Ea@@ $
00005100: 21 E8 C0 03 44 08 83 7C 20 00 43 AC 04 00 BE 8F  !wLD@Г| Cм@ n
00005110: 08 00 E0 03 08 00 BD 27 F8 FF BD 27 A0 B0 02 3C  @ p@ @ J' o J' a<
00005120: 04 00 BE AF 20 00 43 8C 21 F0 A0 03 21 E8 C0 03  @ n CM!Ea@!wL
00005130: 44 08 03 7C 20 00 43 AC 04 00 BE 8F 08 00 E0 03  D@| Cм@ n@ p@
00005140: 08 00 BD 27 F8 FF BD 27 A0 B0 03 3C 04 00 BE AF  @ J' o J' a<@ n
00005150: 10 00 62 8C 01 00 08 24 04 A5 02 7D 08 00 09 24  @ bM@ $e@} @ $
00005160: 10 00 62 AC 04 7B 22 7D 04 48 02 7C 04 84 02 7D  @ bM@{" }@H@|D@}
00005170: 10 00 62 AC 21 F0 A0 03 21 18 00 00 A0 B0 0B 3C  @ bм!Ea@!@ a<
00005180: 51 00 0A 24 02 00 88 94 00 00 89 94 00 44 08 00  Q $@ ИФ ЙФ D@
00005190: 25 40 09 01 01 00 63 24 14 00 68 AD F9 FF 6A 14  %@@@ c$@ hn· j@
000051A0: 04 00 84 24 21 18 00 00 A0 B0 0A 3C 07 00 09 24  @ D$!@ a<@ $
000051B0: 02 00 A4 94 00 00 A8 94 00 24 04 00 25 20 88 00  @ дФ иФ $@ % И
1Global 2FileBlk 3CryBlk 4ReLoad 5 6String 7Direct 8Table 9 10Leave 11

```

Рис. 5.9: Hiew: очень типичный код для MIPS

Еще пример таких файлов в этой книге: [9.5](#) (стр. [1247](#)).

## Разреженные файлы

Это разреженный файл, в котором данные разбросаны посреди почти пустого файла. Каждый символ пробела здесь на самом деле нулевой байт (который выглядит как пробел). Это файл для программирования FPGA (чип Altera Stratix GX). Конечно, такие файлы легко сжимаются, но подобные форматы очень популярны в научном и инженерном ПО, где быстрый доступ важен, а компактность — не очень.

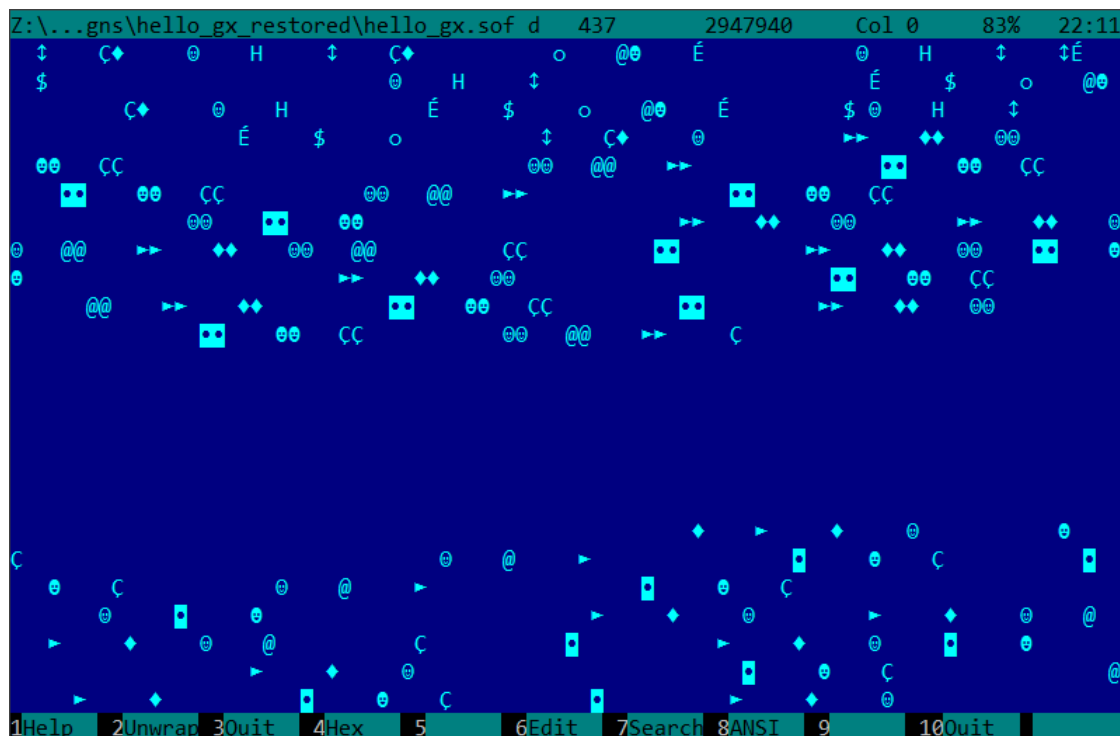


Рис. 5.10: FAR: Разреженный файл

## Сжатый файл

Этот файл это просто некий сжатый архив. Он имеет довольно высокую энтропию и визуально выглядит просто хаотичным. Так выглядят сжатые и/или зашифрованные файлы.



Рис. 5.11: FAR: Сжатый файл



**CDFS<sup>24</sup>**

Инсталляции **ОС** обычно распространяются в ISO-файлах, которые суть копии CD/DVD-дисков. Используемая файловая система называется **CDFS**, здесь видны имена файлов и какие-то дополнительные данные. Это могут быть длины файлов, указатели на другие директории, атрибуты файлов, итд. Так может выглядеть типичная файловая система внутри.

Рис. 5.12: FAR: ISO-файл: инсталляционный **CD<sup>25</sup>** Ubuntu 15

<sup>24</sup>**Compact Disc File System**

### 32-битный x86 исполняемый код

Так выглядит 32-битный x86 исполняемый код. У него не очень высокая энтропия, потому что некоторые байты встречаются чаще других.

```

Z:\...niversal-USB-Installer-1.9.6.0.exe d 437 1089027 Col 0 0% 22:05
t3j30$J ēE|E=0t3jD09J ēEā}!j0uD0Tj j0i°0 J iM=L.0tΔiU°RQS u u|PW $hr@ ≈+L@ēE°δ?
u u|PW $ r@ δ,0Lj j†i°0Jj ēE|E=0t3jD09J ēEā}!j0uD0Tj j0i°0 J iM=L.0tΔiU°RQS u u|PW $hr@ ≈+L@ēE°δ?
$Dr@ àL0äT² iEa0Q j00Dj Pj00<J P $4r@ 0<Q i(7B ♥PjδS0 J P $Lr@ 0†δ R u| $4r@ i=
iE°PV $Qr@ iE|j>»EΣP iE°»EΣPSS00J PS $Hr@ PShr@ V $ r@ ;|0äxδ P $Lp@ 0lσ u| $Lq@ i
°jHjZW $Pp@ Pj00E° P $Hq@ W u|~†üj°@ $[q@ j♥0j° üL°@ ēE° uàèLÇB0†L°@ 0ēJ|°@ èLÇB0$ h
L°@ ēJ=°@ 0†°@ 0= hJ°@ $Dp@ 0♥. S0.° j0i°0%° 9J0PVuδ $@r@ 0† 5°q@ 0|| S0♥° j1
i°0-° j"i†0J° j$ i°0°° j°0#÷ è. u0÷†<Lh ŷB #||PèΔ÷†<LS#†P u| $hq@ â°!0ies 0l S0†σ
i°Vjδ0l0 V0π4 ;|ēE°0ä» 9J$Tfi5°q@ δ.j°0u@ jd u| r=00 tδiE°P u $Jq@ 9Jα|δ u°W0F<
δ99J°t. E° u $p@ 0μo j00Jδ P0†? ;|ēE°t!!i† sJW0δ< st0Ä÷ ēâ°v0ç. jε0→δ iMēE
LQP0âK ēΔ;|ēE°ēv|E° 0äio Pj@ $[p@ ;|ēE°0äxo P u°S uL0IK àL4iE°P iE|PhJÉ@ u0°*K
àL< iE| pQV0â; iE| pQW0z; ēJ° u0↓° 90y7B |E° 0i† j=0| j0i°0s 9J0ēE°tJ V $†q@
i°;vur-j°SV $ $q@ i°;vty uW0W? i°;≤t=9J$ēJ°nt† uΣ0U| ràL1|E° δ(h ē@ h†°@ h @B h ♦
u| râ-9δ u|j°0°. 9J00àä W0Û$ àL0äv W $Pq@ 0j j÷0M0 jτ0F0 j=0L jēE°0|o j
0ēE°0%o j=ēE°00o jEi°00o u|ēE°046 àL°j!0âo iE°Phs@ j0Shäs@ $är@ ;|0i iE°iU°R
hös@ i°P <i°;≤0i iE° u|i°P QP÷EφCi°uJ iE°h ŷB P i Q$ iE°L°0â00t°iM°PQ i° R<iM°iE°L°i°QP
R48v†J iU°iE°Üg i°RWP QDiE° uL i°P Q, iE° uL i°P Q;≤|.h ♦ †@ C u|j uLSS $Dq@ àL<iE°
j0 u|i°P Q†i°iE°P i° Q iE°P i° Q;≤||E° j=00z 0°. j{δzS0m j-i°0d j#i°0[ VēE°0†
< àL°Sj-0%, 0♦ iE|VēE°Eâ0 0j9 Wē\000†9 è\80iE°f iM°SPSēuñē}ēE|fēM°0k, iE°P $lq
@ àL0äē δúJ= jδt0h j0S0z9 P0f1 j 00m †t7B 0W 3÷3 ;|tδS0|. iUai°;Lto j0n.
i°9J0to j"0û. i†j=0i. PSW $@q@ 0'≤ fíE° j0fēE°0m. j†i°0d. j|ēE°0Z. Ph ♥ iE°VP u
LW $Lq@ C>0a[ 9J0u+j00; i°;≤0äi° j30. PV $Qp@ Vi° $ p@ δv j"04. iM°âB0QP u0δ. P
00. i°;v0ä† OG P0L. iU°i°iE°j0ēE°0r j<ēE°0† iM°SQ i°E7B âr°SQSSSPW|E° $Jp@
àL0ä*â 0†0† uJj#0â W008 @â♦uJj♥0† VU†@ Xâ♥uoh ° WS u00j PW uL S u $†p@
àL°vēJ° u0L h↓ 0 05. j3i°0"† ;vê0ä~0 iM°L|E° ♦ Q iM°VQSPW $Lp@ 3rAàL°u.â)†t!!9M†t
1Help 2Unwrap 3Quit 4Hex 5 6Edit 7Search 8ANSI 9 10Quit

```

Рис. 5.13: FAR: Исполняемый 32-битных x86 код

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

## Графические BMP-файлы

BMP-файлы не сжаты, так что каждый байт (или группа байт) описывают каждый пиксель. Я нашел эту картинку где-то внутри установленной Windows 8.1:



Рис. 5.14: Пример картинки

Вы видите, что эта картинка имеет пиксели, которые вряд ли могут быть хорошо сжаты (в районе центра), но здесь есть длинные одноцветные линии вверху и внизу. Действительно, линии вроде этих выглядят как линии при просмотре этого файла:

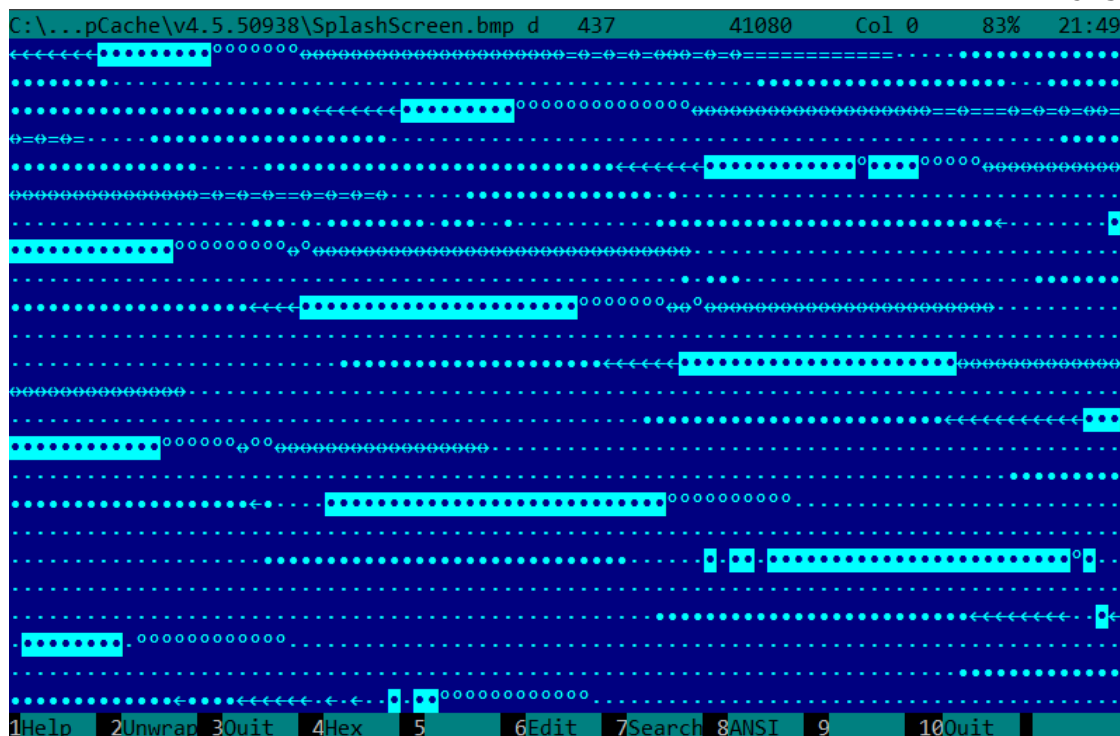


Рис. 5.15: Фрагмент BMP-файла

### 5.10.2. Сравнение «снимков» памяти

Метод простого сравнения двух снимков памяти для поиска изменений часто применялся для взлома игр на 8-битных компьютерах и взлома файлов с записанными рекордными очками.

К примеру, если вы имеете загруженную игру на 8-битном компьютере (где самой памяти не очень много, но игра занимает еще меньше), и вы знаете что сейчас у вас, условно, 100 пуль, вы можете сделать «снимок» всей памяти и сохранить где-то. Затем просто стреляете куда угодно, у вас станет 99 пуль, сделать второй «снимок», и затем сравнить эти два снимка: где-то наверняка должен быть байт, который в начале был 100, а затем стал 99.

Если учесть, что игры на тех маломощных домашних компьютерах обычно были написаны на ассемблере и подобные переменные там были глобальные, то можно с уверенностью сказать, какой адрес в памяти всегда отвечает за количество пуль. Если поискать в дизассемблированном коде игры все обращения по этому адресу, несложно найти код, отвечающий за уменьшение пуль и записать туда инструкцию **NOP** или несколько **NOP**-в, так мы получим игру в которой у игрока всегда будет 100 пуль, например.

А так как игры на тех домашних 8-битных компьютерах всегда загружались по одним и тем же адресам, и версий одной игры редко когда было больше

одной продолжительное время, то геймеры-энтузиасты знали, по какому адресу (используя инструкцию языка BASIC [POKE](#)) что записать после загрузки игры, чтобы хакнуть её. Это привело к появлению списков «читов» состоящих из инструкций [POKE](#), публикуемых в журналах посвященным 8-битным играм.

Точно так же легко модифицировать файлы с сохраненными рекордами (кто сколько очков набрал), впрочем, это может сработать не только с 8-битными играми. Нужно заметить, какой у вас сейчас рекорд и где-то сохранить файл с очками. Затем, когда очков станет другое количество, просто сравнить два файла, можно даже DOS-утилитой FC<sup>26</sup> (файлы рекордов, часто, бинарные).

Где-то будут отличаться несколько байт, и легко будет увидеть, какие именно отвечают за количество очков. Впрочем, разработчики игр полностью осведомлены о таких хитростях и могут защититься от этого.

В каком-то смысле похожий пример в этой книге здесь: [9.3](#) (стр. [1232](#)).

### Реальная история из 1999

В то время был популярен мессенджер ICQ, по крайней мере, в странах бывшего СССР. У мессенджера была особенность — некоторые пользователи не хотели, чтобы все знали, в онлайн они или нет. И для начала у того пользователя нужно было запросить *авторизацию*. Тот человек мог разрешить вам видеть свой статус, а мог и не разрешить.

Автор сих строк сделал следующее.

- Добавил человека. Он появился в контакт-листе, в разделе “wait for authorization”.
- Выгрузил ICQ.
- Сохранил базу ICQ в другом месте.
- Загрузил ICQ снова.
- Человек *авторизировал*.
- Выгрузил ICQ и сравнил две базы.

Выяснилось: базы отличались только одним байтом. В первой версии: RESU\x03, во второй RESU\x02. (“RESU”, надо думать, означало “USER”, т.е., заголовок структуры, где хранилась информация о пользователе.) Это означало, что информация об авторизации хранилась не на сервере, а в клиенте. Вероятно, значение 2/3 отражало статус *авторизованности*.

### Реестр Windows

А еще можно вспомнить сравнение реестра Windows до инсталляции программы и после. Это также популярный метод поиска, какие элементы реестра программа использует.

Наверное это причина, почему так популярны shareware-программы для очистки реестра в Windows.

---

<sup>26</sup>утилита MS-DOS для сравнения двух файлов побайтово

Кстати, вот как сдать реестр в Windows в текстовые файлы:

```
reg export HKLM HKLM.reg
reg export HKCU HKCU.reg
reg export HKCR HKCR.reg
reg export HKU HKU.reg
reg export HKCC HKCC.reg
```

Затем их можно сравнивать используя diff...

### Инженерное ПО, САД-ы, итд

Если некое ПО использует закрытые (проприетарные) файлы, то и тут можно попытаться что-то выяснить. Сохраняете файл. Затем добавили точку, или линию, или еще какой примитив. Сохранили файл, сравнили. Или сдвинули точку в сторону, сохранили файл, сравнили.

### Блинк-компаратор

Сравнение файлов или слепков памяти вообще, немного напоминает блинк-компаратор <sup>27</sup>: устройство, которое раньше использовали астрономы для поиска движущихся небесных объектов.

Блинк-компаратор позволял быстро переключаться между двух отснятых в разное время кадров, и астроном мог увидеть разницу визуально.

Кстати, при помощи блинк-компаратора, в 1930 был открыт Плутон.

## 5.11. Определение ISA

Часто, вы можете иметь дело с бинарным файлом для неизвестной ISA. Вероятно, простейший способ определить ISA это попробовать разные в IDA, objdump или другом дизассемблере.

Чтобы этого достичь, нужно понимать разницу между некорректно дизассемблированным кодом, и корректно дизассемблированным.

### 5.11.1. Неверно дизассемблированный код

Практикующие reverse engineer-ы часто сталкиваются с неверно дизассемблированным кодом.

#### Дизассемблирование началось в неверном месте (x86)

В отличие от ARM и MIPS (где у каждой инструкции длина или 2 или 4 байта), x86-инструкции имеют переменную длину, так что, любой дизассемблер, начиная работу с середины x86-инструкции, может выдать неверные результаты.

Как пример:

---

<sup>27</sup><https://ru.wikipedia.org/wiki/Блинк-компаратор>

```

add     [ebp-31F7Bh], cl
dec     dword ptr [ecx-3277Bh]
dec     dword ptr [ebp-2CF7Bh]
inc     dword ptr [ebx-7A76F33Ch]
fddiv   st(4), st
db 0FFh
dec     dword ptr [ecx-21F7Bh]
dec     dword ptr [ecx-22373h]
dec     dword ptr [ecx-2276Bh]
dec     dword ptr [ecx-22B63h]
dec     dword ptr [ecx-22F4Bh]
dec     dword ptr [ecx-23343h]
jmp     dword ptr [esi-74h]
xchg    eax, ebp
clc
std
db 0FFh
db 0FFh
mov     word ptr [ebp-214h], cs ; <- дизассемблер наконец нашел здесь
      правильный старт
mov     word ptr [ebp-238h], ds
mov     word ptr [ebp-23Ch], es
mov     word ptr [ebp-240h], fs
mov     word ptr [ebp-244h], gs
pushf
pop     dword ptr [ebp-210h]
mov     eax, [ebp+4]
mov     [ebp-218h], eax
lea     eax, [ebp+4]
mov     [ebp-20Ch], eax
mov     dword ptr [ebp-2D0h], 10001h
mov     eax, [eax-4]
mov     [ebp-21Ch], eax
mov     eax, [ebp+0Ch]
mov     [ebp-320h], eax
mov     eax, [ebp+10h]
mov     [ebp-31Ch], eax
mov     eax, [ebp+4]
mov     [ebp-314h], eax
call    ds:IsDebuggerPresent
mov     edi, eax
lea     eax, [ebp-328h]
push    eax
call    sub_407663
pop     ecx
test    eax, eax
jnz     short loc_402D7B

```

В начале мы видим неверно дизассемблированные инструкции, но потом, так или иначе, дизассемблер находит верный след.

## Как выглядят случайные данные в дизассемблированном виде?

Общее, что можно сразу заметить, это:

- Необычно большой разброс инструкций. Самые частые x86-инструкции это PUSH, MOV, CALL, но здесь мы видим инструкции из любых групп: FPU-инструкции, инструкции IN/OUT, редкие и системные инструкции, всё друг с другом смешано в одном месте.
- Большие и случайные значения, смещения, immediates.
- Переходы с неверными смещениями часто имеют адрес перехода в середину другой инструкции.

Листинг 5.7: случайный шум (x86)

```

mov     bl, 0Ch
mov     ecx, 0D38558Dh
mov     eax, ds:2C869A86h
db      67h
mov     dl, 0CCh
insb
movsb
push    eax
xor     [edx-53h], ah
fcom    qword ptr [edi-45A0EF72h]
pop     esp
pop     ss
in      eax, dx
dec     ebx
push    esp
lds     esp, [esi-41h]
retf
rcl     dword ptr [eax], cl
mov     cl, 9Ch
mov     ch, 0DFh
push    cs
insb
mov     esi, 0D9C65E4Dh
imul    ebp, [ecx], 66h
pushf
sal     dword ptr [ebp-64h], cl
sub     eax, 0AC433D64h
out     8Ch, eax
pop     ss
sbb     [eax], ebx
aas
xchg    cl, [ebx+ebx*4+14B31Eh]
jecxz   short near ptr loc_58+1
xor     al, 0C6h
inc     edx
db      36h
pusha
stosb
test    [ebx], ebx

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

sub    al, 0D3h ; 'L'
pop    eax
stosb

loc_58: ; CODE XREF: seg000:0000004A
test   [esi], eax
inc    ebp
das
db     64h
pop    ecx
das
hlt

pop    edx
out    0B0h, al
lodsb
push   ebx
cdq
out    dx, al
sub    al, 0Ah
sti
outsd
add    dword ptr [edx], 96FCBE4Bh
and    eax, 0E537EE4Fh
inc    esp
stosd
cdq
push   ecx
in     al, 0CBh
mov    ds:0D114C45Ch, al
mov    esi, 659D1985h

```

Листинг 5.8: случайный шум (x86-64)

```

lea    esi, [rax+rdx*4+43558D29h]

loc_AF3: ; CODE XREF: seg000:00000000000000B46
rcl    byte ptr [rsi+rax*8+29BB423Ah], 1
lea    ecx, cs:0FFFFFFFB2A6780Fh
mov    al, 96h
mov    ah, 0CEh
push   rsp
lods   byte ptr [esi]

db     2Fh ; /

pop    rsp
db     64h
retf   0E993h

cmp    ah, [rax+4Ah]
movzx  rsi, dword ptr [rbp-25h]
push   4Ah
movzx  rdi, dword ptr [rdi+rdx*8]

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

db  9Ah

rcr    byte ptr [rax+1Dh], cl
lodsd
xor     [rbp+6CF20173h], edx
xor     [rbp+66F8B593h], edx
push    rbx
sbb     ch, [rbx-0Fh]
stosd
int     87h
db      46h, 4Ch
out     33h, rax
xchg    eax, ebp
test    ecx, ebp
movsd
leave
push    rsp

db  16h

xchg    eax, esi
pop     rdi

loc_B3D: ; CODE XREF: seg000:00000000000000B5F
mov     ds:93CA685DF98A90F9h, eax
jnz     short near ptr loc_AF3+6
out     dx, eax
cwde
mov     bh, 5Dh ; ']'
movsb
pop     rbp

```

Листинг 5.9: случайный шум (ARM (Режим ARM))

```

BLNE    0xFE16A9D8
BGE     0x1634D0C
SVCCS   0x450685
STRNVT  R5, [PC], #-0x964
LDCGE   p6, c14, [R0], #0x168
STCCSL  p9, c9, [LR], #0x14C
CMNHIP  PC, R10, LSL#22
FLDMIADNV LR!, {D4}
MCR     p5, 2, R2, c15, c6, 4
BLGE    0x1139558
BLGT    0xFF9146E4
STRNEB  R5, [R4], #0xCA2
STMNEIB R5, {R0, R4, R6, R7, R9-SP, PC}
STMIA   R8, {R0, R2-R4, R7, R8, R10, SP, LR}^
STRB    SP, [R8], PC, ROR#18
LDCCS   p9, c13, [R6], #0x1BC
LDRGE   R8, [R9], #0x66E
STRNEB  R5, [R8], #-0x8C3
STCCSL  p15, c9, [R7], #-0x84

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

RSBLS    LR, R2, R11, ASR LR
SVC GT   0x9B0362
SVC GT   0xA73173
STMNEDB  R11!, {R0,R1,R4-R6,R8,R10,R11,SP}
STR      R0, [R3], #-0xCE4
LDCGT    p15, c8, [R1, #0x2CC]
LDRCCB   R1, [R11], -R7, ROR#30
BLLT     0xFED9D58C
BL       0x13E60F4
LDMVSIB  R3!, {R1,R4-R7}^
USATNE   R10, #7, SP, LSL#11
LDRGEB   LR, [R1], #0xE56
STRPLT   R9, [LR], #0x567
LDRLT    R11, [R1], #-0x29B
SVCNV    0x12DB29
MVNNVS   R5, SP, LSL#25
LDCL     p8, c14, [R12, #-0x288]
STCNEL   p2, c6, [R6, #-0xBC]!
SVCNV    0x2E5A2F
BLX      0x1A8C97E
TEQGE    R3, #0x1100000
STMLSIA  R6, {R3,R6,R10,R11,SP}
BICPLS   R12, R2, #0x5800
BNE      0x7CC408
TEQGE    R2, R4, LSL#20
SUBS     R1, R11, #0x28C
BICVS    R3, R12, R7, ASR R0
LDRMI    R7, [LR], R3, LSL#21
BLMI     0x1A79234
STMVCDB  R6, {R0-R3,R6,R7,R10,R11}
EORMI    R12, R6, #0xC5
MCR RCS  p1, 0xF, R1, R3, c2

```

Листинг 5.10: случайный шум (ARM (Режим Thumb))

```

LSRS     R3, R6, #0x12
LDRH     R1, [R7, #0x2C]
SUBS     R0, #0x55 ; 'U'
ADR      R1, loc_3C
LDR      R2, [SP, #0x218]
CMP      R4, #0x86
SXTB     R7, R4
LDR      R4, [R1, #0x4C]
STR      R4, [R4, R2]
STR      R0, [R6, #0x20]
BGT      0xFFFFFFFF72
LDRH     R7, [R2, #0x34]
LDRSH    R0, [R2, R4]
LDRB     R2, [R7, R2]

DCB 0x17
DCB 0xED

STRB     R3, [R1, R1]

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

STR      R5, [R0,#0x6C]
LDMIA    R3, {R0-R5,R7}
ASRS     R3, R2, #3
LDR      R4, [SP,#0x2C4]
SVC      0xB5
LDR      R6, [R1,#0x40]
LDR      R5, =0xB2C5CA32
STMIA    R6, {R1-R4,R6}
LDR      R1, [R3,#0x3C]
STR      R1, [R5,#0x60]
BCC      0xFFFFFFFF70
LDR      R4, [SP,#0x1D4]
STR      R5, [R5,#0x40]
ORRS     R5, R7

loc_3C ; DATA XREF: ROM:00000006
B      0xFFFFFFFF98

```

Листинг 5.11: случайный шум (MIPS little endian)

```

lw      $t9, 0xCB3($t5)
sb      $t5, 0x3855($t0)
sltiu   $a2, $a0, -0x657A
ldr      $t4, -0x4D99($a2)
daddi   $s0, $s1, 0x50A4
lw      $s7, -0x2353($s4)
bgtz    $a1, 0x17C5C

.byte 0x17
.byte 0xED
.byte 0x4B # K
.byte 0x54 # T

lwc2    $31, 0x66C5($sp)
lwu     $s1, 0x10D3($a1)
ldr      $t6, -0x204B($zero)
lwc1    $f30, 0x4DBE($s2)
daddiu   $t1, $s1, 0x6BD9
lwu     $s5, -0x2C64($v1)
cop0    0x13D642D
bne     $gp, $t4, 0xFFFF9EF0
lh      $ra, 0x1819($s1)
sdl      $fp, -0x6474($t8)
jal      0x78C0050
ori      $v0, $s2, 0xC634
blez     $gp, 0xFFFEA9D4
swl      $t8, -0x2CD4($s2)
sltiu    $a1, $k0, 0x685
sdc1     $f15, 0x5964($at)
sw       $s0, -0x19A6($a1)
sltiu    $t6, $a3, -0x66AD
lb       $t7, -0x4F6($t3)
sd       $fp, 0x4B02($a1)

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Также важно помнить, что хитрым образом написанный код для распаковки и дешифровки (включая саомодифицирующийся), также может выглядеть как случайный шум, тем не менее, он исполняется корректно.

### 5.11.2. Корректно дизассемблированный код

Каждая **ISA** имеет десяток самых используемых инструкций, остальные используются куда реже.

Интересно знать тот факт, что в x86, инструкции вызовов ф-ций (PUSH/CALL/ADD) и MOV это наиболее часто исполняющиеся инструкции в коде почти во всем ПО что мы используем. Другими словами, **CPU** очень занят передачей информации между уровнями абстракции, или, можно сказать, очень занят переключением между этими уровнями. Вне зависимости от **ISA**. Это цена расслоения программ на разные уровни абстракций (чтобы человеку было легче с ними управляться).

## 5.12. Прочее

### 5.12.1. Общая идея

Нужно стараться как можно чаще ставить себя на место программиста и задавать себе вопрос, как бы вы сделали ту или иную вещь в этом случае и в этой программе.

### 5.12.2. Порядок функций в бинарном коде

Все функции расположенные в одном .c или .cpp файле компилируются в соответствующий объектный (.o) файл. Линкер впоследствии складывает все нужные объектные файлы вместе, не меняя порядок ф-ций в них. Как следствие, если вы видите в коде две или более идущих подряд ф-ций, то это означает, что и в исходном коде они были расположены в одном и том же файле (если только вы не на границе двух объектных файлов, конечно). Это может означать, что эти ф-ции имеют что-то общее между собой, что они из одного слоя **API**, из одной библиотеки, итд.

Это реальная история из практики: однажды автор искал в прикомпилированной библиотеке CryptoPP ф-ции связанные с алгоритмом Twofish, особенно шифрования/дешифрования.

Я нашел ф-цию `Twofish::Base::UncheckedSetKey()`, но не остальные. Заглянув в исходники `twofish.cpp` <sup>28</sup>, стало ясно, что все ф-ции расположены в одном модуле (`twofish.cpp`). Так что я просто попробовал посмотреть ф-ции следующие за

`Twofish::Base::UncheckedSetKey()` — так и оказалось, одна из них была `Twofish::Enc::ProcessAndXorBlock()`, другая — `Twofish::Dec::ProcessAndXorBlock()`.

<sup>28</sup><https://github.com/weidai11/cryptopp/blob/b613522794a7633aa2bd81932a98a0b0a51bc04f/twofish.cpp>

### 5.12.3. Крохотные функции

Крохотные ф-ции, такие как пустые ф-ции ([1.3](#) (стр. 8)) или ф-ции возвращающие только “true” (1) или “false” (0) ([1.4](#) (стр. 10)) очень часто встречаются, и почти все современные компиляторы, как правило, помещают только одну такую ф-цию в исполняемый код, даже если в исходном их было много одинаковых. Так что если вы видите ф-цию состоящую только из `mov eax, 1 / get`, которая может вызываться из разных мест, которые, судя по всему, друг с другом никак не связаны, это может быть результат подобной оптимизации.

### 5.12.4. Си++

[RTTI \(3.19.1](#) (стр. 726))-информация также может быть полезна для идентификации классов в Си++.

### 5.12.5. Намеренный сбой

Часто, нужно знать, какая ф-ция была исполнена, а какая — нет. Вы можете использовать отладчик, но на экзотических архитектурах его может и не быть, так что простейший способ это вписать туда неверный опкод или что-то вроде INT3 (0xCC). Сбой будет сигнализировать о том, что эта инструкция была исполнена.

Еще один пример намеренного сбоя: [3.21.4](#) (стр. 793).

## Глава 6

# Специфичное для ОС

### 6.1. Способы передачи аргументов при вызове функций

#### 6.1.1. cdecl

Этот способ передачи аргументов через стек чаще всего используется в языках Си/Си++.

Вызывающая функция заталкивает в стек аргументы в обратном порядке: сначала последний аргумент в стек, затем предпоследний, и в самом конце — первый аргумент. Вызывающая функция должна также затем вернуть [указатель стека](#) в нормальное состояние, после возврата вызываемой функции.

Листинг 6.1: cdecl

```
push arg3
push arg2
push arg1
call function
add esp, 12 ; возвращает ESP
```

#### 6.1.2. stdcall

Это почти то же что и *cdecl*, за исключением того, что вызываемая функция сама возвращает ESP в нормальное состояние, выполнив инструкцию RET x вместо RET,

где  $x = \text{количество\_аргументов} * \text{sizeof(int)}$ <sup>1</sup>. Вызывающая функция не будет корректировать [указатель стека](#), там нет инструкции add esp, x.

Листинг 6.2: stdcall

```
push arg3
```

<sup>1</sup>Размер переменной типа *int* --- 4 в x86-системах и 8 в x64-системах

```
push arg2
push arg1
call function
```

```
function:
;... сделать что-то ...
ret 12
```

Этот способ используется почти везде в системных библиотеках win32, но не в win64 (о win64 смотрите ниже).

Например, мы можем взять функцию из 1.90 (стр. 130) и изменить её немного добавив модификатор `__stdcall`:

```
int __stdcall f2 (int a, int b, int c)
{
    return a*b+c;
};
```

Он будет скомпилирован почти так же как и 1.91 (стр. 130), но вы увидите RET 12 вместо RET. SP не будет корректироваться в *вызывающей функции*.

Как следствие, количество аргументов функции легко узнать из инструкции RETN  $n$  просто разделите  $n$  на 4.

#### Листинг 6.3: MSVC 2010

```
_a$ = 8      ; size = 4
_b$ = 12     ; size = 4
_c$ = 16     ; size = 4
_f2@12 PROC
    push     ebp
    mov      ebp, esp
    mov      eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    imul     eax, DWORD PTR _b$[ebp]
    add      eax, DWORD PTR _c$[ebp]
    pop      ebp
    ret      12
_f2@12 ENDP

; ...
    push     3
    push     2
    push     1
    call     _f2@12
    push     eax
    push     OFFSET $SG81369
    call     _printf
    add      esp, 8
```

### Функции с переменным количеством аргументов

Функции вроде `printf()`, должно быть, единственный случай функций в Си/-Си++ с переменным количеством аргументов, но с их помощью можно легко

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



проследить очень важную разницу между *cdecl* и *stdcall*. Начнем с того, что компилятор знает сколько аргументов было у `printf()`.

Однако, вызываемая функция `printf()`, которая уже давно скомпилирована и находится в системной библиотеке MSVCRT.DLL (если говорить о Windows), не знает сколько аргументов ей передали, хотя может установить их количество по строке формата.

Таким образом, если бы `printf()` была *stdcall*-функцией и возвращала [указатель стека](#) в первоначальное состояние подсчитав количество аргументов в строке формата, это была бы потенциально опасная ситуация, когда одна опечатка программиста могла бы вызывать неожиданные падения программы. Таким образом, для таких функций *stdcall* явно не подходит, а подходит *cdecl*.

### 6.1.3. fastcall

Это общее название для передачи некоторых аргументов через регистры, а всех остальных — через стек. На более старых процессорах, это работало потенциально быстрее чем *cdecl/stdcall* (ведь стек в памяти использовался меньше). Впрочем, на современных (намного более сложных) CPU, существенного выигрыша может и не быть.

Это не стандартизированный способ, поэтому разные компиляторы делают это по-своему. Разумеется, если у вас есть, скажем, две DLL, одна использует другую, и обе они собраны с *fastcall* но разными компиляторами, очень вероятно, будут проблемы.

MSVC и GCC передает первый и второй аргумент через ECX и EDX а остальные аргументы через стек.

[Указатель стека](#) должен быть возвращен в первоначальное состояние вызываемой функцией, как в случае *stdcall*.

Листинг 6.4: fastcall

```
push arg3
mov edx, arg2
mov ecx, arg1
call function

function:
; .. делать что-то ..
ret 4
```

Например, мы можем взять функцию из [1.90](#) (стр. [130](#)) и изменить её немного добавив модификатор `__fastcall`:

```
int __fastcall f3 (int a, int b, int c)
{
    return a*b+c;
};
```

Вот как он будет скомпилирован:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

Листинг 6.5: Оптимизирующий MSVC 2010 /Ob0

```

_c$ = 8          ; size = 4
@f3@12 PROC
; _a$ = ecx
; _b$ = edx
        mov     eax, ecx
        imul    eax, edx
        add     eax, DWORD PTR _c$[esp-4]
        ret     4
@f3@12 ENDP

; ...

        mov     edx, 2
        push    3
        lea     ecx, DWORD PTR [edx-1]
        call    @f3@12
        push    eax
        push    OFFSET $SG81390
        call    _printf
        add     esp, 8

```

Видно, что **вызываемая функция** сама возвращает **SP** при помощи инструкции RETN с операндом. Так что и здесь можно легко вычислять количество аргументов.

### GCC regparm

Это в некотором роде, развитие *fastcall*<sup>2</sup>. Опцией `-mregparm=x` можно указывать, сколько аргументов компилятор будет передавать через регистры. Максимально 3. В этом случае будут задействованы регистры EAX, EDX и ECX.

Разумеется, если аргументов у функции меньше трех, то будет задействована только часть регистров.

Вызывающая функция возвращает **указатель стека** в первоначальное состояние.

Для примера, см. (1.28.1 (стр. 392)).

### Watcom/OpenWatcom

Здесь это называется «register calling convention». Первые 4 аргумента передаются через регистры EAX, EDX, EBX and ECX. Все остальные — через стек. Эти функции имеют символ подчеркивания, добавленный к концу имени функции, для отличия их от тех, которые имеют другой способ передачи аргументов.

### 6.1.4. thiscall

В Си++, это передача в функцию-метод указателя *this* на объект.

<sup>2</sup><http://www.ohse.de/uwe/articles/gcc-attributes.html#func-regparm>

В MSVC указатель *this* обычно передается в регистре ECX.

В GCC указатель *this* обычно передается как самый первый аргумент. Таким образом, в коде на ассемблере будет видно: у всех функций-методов на один аргумент больше, чем в исходном коде.

Для примера, см. (3.19.1 (стр. 706)).

### 6.1.5. x86-64

#### Windows x64

В win64 метод передачи всех параметров немного похож на `fastcall`. Первые 4 аргумента записываются в регистры RCX, RDX, R8, R9, а остальные — в стек. Вызывающая функция также должна подготовить место из 32 байт или для четырех 64-битных значений, чтобы вызываемая функция могла сохранить там первые 4 аргумента. Короткие функции могут использовать переменные прямо из регистров, но большие могут сохранять их значения на будущее.

Вызывающая функция должна вернуть [указатель стека](#) в первоначальное состояние.

Это же соглашение используется и в системных библиотеках Windows x86-64 (вместо *stdcall* в win32).

Пример:

```
#include <stdio.h>

void f1(int a, int b, int c, int d, int e, int f, int g)
{
    printf ("%d %d %d %d %d %d %d\n", a, b, c, d, e, f, g);
};

int main()
{
    f1(1,2,3,4,5,6,7);
};
```

Листинг 6.6: MSVC 2012 /Ob

```
$SG2937 DB      '%d %d %d %d %d %d %d', 0aH, 00H

main  PROC
      sub      rsp, 72

      mov     DWORD PTR [rsp+48], 7
      mov     DWORD PTR [rsp+40], 6
      mov     DWORD PTR [rsp+32], 5
      mov     r9d, 4
      mov     r8d, 3
      mov     edx, 2
      mov     ecx, 1
      call    f1
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

        xor     eax, eax
        add     rsp, 72
        ret     0
main    ENDP

a$ = 80
b$ = 88
c$ = 96
d$ = 104
e$ = 112
f$ = 120
g$ = 128
f1      PROC
$LN3:
        mov     DWORD PTR [rsp+32], r9d
        mov     DWORD PTR [rsp+24], r8d
        mov     DWORD PTR [rsp+16], edx
        mov     DWORD PTR [rsp+8], ecx
        sub     rsp, 72

        mov     eax, DWORD PTR g$[rsp]
        mov     DWORD PTR [rsp+56], eax
        mov     eax, DWORD PTR f$[rsp]
        mov     DWORD PTR [rsp+48], eax
        mov     eax, DWORD PTR e$[rsp]
        mov     DWORD PTR [rsp+40], eax
        mov     eax, DWORD PTR d$[rsp]
        mov     DWORD PTR [rsp+32], eax
        mov     r9d, DWORD PTR c$[rsp]
        mov     r8d, DWORD PTR b$[rsp]
        mov     edx, DWORD PTR a$[rsp]
        lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG2937
        call    printf

        add     rsp, 72
        ret     0
f1      ENDP

```

Здесь мы легко видим, как 7 аргументов передаются: 4 через регистры и остальные 3 через стек. Код пролога функции `f1()` сохраняет аргументы в «scratch space» — место в стеке предназначенное именно для этого. Это делается потому что компилятор может быть не уверен, достаточно ли ему будет остальных регистров для работы исключая эти 4, которые иначе будут заняты аргументами до конца исполнения функции. Выделение «scratch space» в стеке лежит на ответственности вызывающей функции.

#### Листинг 6.7: Оптимизирующий MSVC 2012 /Ob

```

$SG2777 DB      '%d %d %d %d %d %d %d', 0aH, 00H

a$ = 80
b$ = 88

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

c$ = 96
d$ = 104
e$ = 112
f$ = 120
g$ = 128
f1      PROC
$LN3:
        sub     rsp, 72

        mov     eax, DWORD PTR g$[rsp]
        mov     DWORD PTR [rsp+56], eax
        mov     eax, DWORD PTR f$[rsp]
        mov     DWORD PTR [rsp+48], eax
        mov     eax, DWORD PTR e$[rsp]
        mov     DWORD PTR [rsp+40], eax
        mov     DWORD PTR [rsp+32], r9d
        mov     r9d, r8d
        mov     r8d, edx
        mov     edx, ecx
        lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG2777
        call    printf

        add     rsp, 72
        ret     0
f1      ENDP
main    PROC
        sub     rsp, 72

        mov     edx, 2
        mov     DWORD PTR [rsp+48], 7
        mov     DWORD PTR [rsp+40], 6
        lea     r9d, QWORD PTR [rdx+2]
        lea     r8d, QWORD PTR [rdx+1]
        lea     ecx, QWORD PTR [rdx-1]
        mov     DWORD PTR [rsp+32], 5
        call    f1

        xor     eax, eax
        add     rsp, 72
        ret     0
main    ENDP

```

Если компилировать этот пример с оптимизацией, то выйдет почти то же самое, только «scratch space» не используется, потому что незачем.

Обратите также внимание на то как MSVC 2012 оптимизирует примитивную загрузку значений в регистры используя LEA (.1.6 (стр. 1308)). MOV здесь был бы на 1 байт длиннее (5 вместо 4).

Еще один пример подобного: 8.2.1 (стр. 1040).

## Windows x64: Передача *this* (Си/Си++)

Указатель *this* передается через RCX, первый аргумент метода через RDX, итд. Для примера, см. также: [3.19.1](#) (стр. 708).

## Linux x64

Метод передачи аргументов в Linux для x86-64 почти такой же, как и в Windows, но 6 регистров используется вместо 4 (RDI, RSI, RDX, RCX, R8, R9), и здесь нет «scratch space», но *callee* может сохранять значения регистров в стеке, если ему это нужно.

Листинг 6.8: Оптимизирующий GCC 4.7.3

```
.LC0:
    .string "%d %d %d %d %d %d %d\n"
f1:
    sub    rsp, 40
    mov    eax, DWORD PTR [rsp+48]
    mov    DWORD PTR [rsp+8], r9d
    mov    r9d, ecx
    mov    DWORD PTR [rsp], r8d
    mov    ecx, esi
    mov    r8d, edx
    mov    esi, OFFSET FLAT:.LC0
    mov    edx, edi
    mov    edi, 1
    mov    DWORD PTR [rsp+16], eax
    xor    eax, eax
    call   __printf_chk
    add    rsp, 40
    ret
main:
    sub    rsp, 24
    mov    r9d, 6
    mov    r8d, 5
    mov    DWORD PTR [rsp], 7
    mov    ecx, 4
    mov    edx, 3
    mov    esi, 2
    mov    edi, 1
    call   f1
    add    rsp, 24
    ret
```

N.B.: здесь значения записываются в 32-битные части регистров (например EAX) а не в весь 64-битный регистр (RAX). Это связано с тем что в x86-64, запись в младшую 32-битную часть 64-битного регистра автоматически обнуляет старшие 32 бита. Должно быть, это так решили в AMD для упрощения портирования кода под x86-64.

### 6.1.6. Возвращение переменных типа *float*, *double*

Во всех соглашениях кроме Win64, переменная типа *float* или *double* возвращается через регистр FPU ST(0).

В Win64 переменные типа *float* и *double* возвращаются в младших 16-и или 32-х битах регистра XMM0.

### 6.1.7. Модификация аргументов

Иногда программисты на Си/Си++ (и не только этих [ЯП](#)) задаются вопросом, что может случиться, если модифицировать аргументы?

Ответ прост: аргументы хранятся в стеке, именно там и будет происходить модификация.

А вызывающие функции не используют их после вызова функции (автор никогда не видел в своей практике обратного случая).

```
#include <stdio.h>

void f(int a, int b)
{
    a=a+b;
    printf ("%d\n", a);
};
```

Листинг 6.9: MSVC 2012

```
_a$ = 8 ; size = 4
_b$ = 12 ; size = 4
_f PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    mov     eax, DWORD PTR _a$[ebp]
    add     eax, DWORD PTR _b$[ebp]
    mov     DWORD PTR _a$[ebp], eax
    mov     ecx, DWORD PTR _a$[ebp]
    push    ecx
    push    OFFSET $SG2938 ; '%d', 0aH
    call    _printf
    add     esp, 8
    pop     ebp
    ret     0
_f ENDP
```

Следовательно, модифицировать аргументы функции можно запросто. Разумеется, если это не *references* в Си++ ([3.19.3](#) (стр. [728](#))), и если вы не модифицируете данные по указателю, то эффект не будет распространяться за пределами текущей функции.

Теоретически, после возврата из *callee*, функция-*caller* могла бы получить модифицированный аргумент и использовать его как-то. Может быть, если бы она была написана на языке ассемблера.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

Например, такой код генерирует обычный компилятор Си/Си++:

```
push    456      ; будет b
push    123      ; будет a
call    f        ; f() модифицирует свой первый аргумент
add     esp, 2*4
```

Мы можем переписать так:

```
push    456      ; будет b
push    123      ; будет a
call    f        ; f() модифицирует свой первый аргумент
pop     eax
add     esp, 4
; EAX=1-й аргумент f() модифицированный в f()
```

Трудно представить, кому может это понадобится, но на практике это возможно. Так или иначе, стандарты языков Си/Си++ не предлагают никакого способа это сделать.

### 6.1.8. Указатель на аргумент функции

...и даже более того, можно взять указатель на аргумент функции и передать его в другую функцию:

```
#include <stdio.h>

// located in some other file
void modify_a (int *a);

void f (int a)
{
    modify_a (&a);
    printf ("%d\n", a);
};
```

Трудно понять, как это работает, пока мы не посмотрим на код:

Листинг 6.10: Оптимизирующий MSVC 2010

```
$SG2796 DB      '%d', 0aH, 00H

_a$ = 8
_f PROC
    lea     eax, DWORD PTR _a$[esp-4] ; just get the address of value in
    local stack
    push    eax                      ; and pass it to modify_a()
    call    _modify_a
    mov     ecx, DWORD PTR _a$[esp] ; reload it from the local stack
    push    ecx                      ; and pass it to printf()
    push    OFFSET $SG2796           ; '%d'
    call    _printf
    add     esp, 12
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

    ret    0
_f     ENDP

```

Адрес места в стеке где была передана *a* просто передается в другую функцию. Она модифицирует переменную по этому адресу, и затем `printf()` выведет модифицированное значение.

Наблюдательный читатель может спросить, а что насчет тех соглашений о вызовах, где аргументы функции передаются в регистрах?

Это та самая ситуация, где используется *Shadow Space*.

Так что входящее значение копируется из регистра в *Shadow Space* в локальном стеке и затем этот адрес передается в другую функцию:

Листинг 6.11: Оптимизирующий MSVC 2012 x64

```

$SG2994 DB      '%d', 0aH, 00H

a$ = 48
f         PROC
    mov     DWORD PTR [rsp+8], ecx    ; save input value in Shadow Space
    sub     rsp, 40
    lea     rcx, QWORD PTR a$[rsp]   ; get address of value and pass it
    to modify_a()
    call    modify_a
    mov     edx, DWORD PTR a$[rsp]   ; reload value from Shadow Space and
    pass it to printf()
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG2994 ; '%d'
    call    printf
    add     rsp, 40
    ret     0
f         ENDP

```

GCC также записывает входное значение в локальный стек:

Листинг 6.12: Оптимизирующий GCC 4.9.1 x64

```

.LC0:
    .string "%d\n"
f:
    sub     rsp, 24
    mov     DWORD PTR [rsp+12], edi   ; store input value to the local
    stack
    lea     rdi, [rsp+12]             ; take an address of the value and
    pass it to modify_a()
    call    modify_a
    mov     edx, DWORD PTR [rsp+12]   ; reload value from the local stack
    and pass it to printf()
    mov     esi, OFFSET FLAT:.LC0    ; '%d'
    mov     edi, 1
    xor     eax, eax
    call    __printf_chk
    add     rsp, 24
    ret

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

GCC для ARM64 делает то же самое, но это пространство здесь называется *Register Save Area*:

Листинг 6.13: Оптимизирующий GCC 4.9.1 ARM64

```
f:
    stp    x29, x30, [sp, -32]!
    add    x29, sp, 0           ; setup FP
    add    x1, x29, 32          ; calculate address of variable in
    Register Save Area
    str    w0, [x1, -4]!        ; store input value there
    mov    x0, x1               ; pass address of variable to the
    modify_a()
    bl     modify_a
    ldr    w1, [x29, 28]         ; load value from the variable and pass it
    to printf()
    adrp   x0, .LC0              ; '%d'
    add    x0, x0, :lo12:LC0
    bl     printf                ; call printf()
    ldp    x29, x30, [sp], 32
    ret
.LC0:
    .string "%d\n"
```

Кстати, похожее использование *Shadow Space* разбирается здесь: [3.15.1](#) (стр. 676).

## 6.2. Thread Local Storage

Это область данных, отдельная для каждого треда. Каждый тред может хранить там то, что ему нужно. Один из известных примеров, это стандартная глобальная переменная в Си *errno*. Несколько тредов одновременно могут вызывать функции возвращающие код ошибки в *errno*, поэтому глобальная переменная здесь не будет работать корректно, для мультитредовых программ *errno* нужно хранить в [TLS](#).

В C++11 ввели модификатор *thread\_local*, показывающий, что каждый тред будет иметь свою версию этой переменной, и её можно инициализировать, и она расположена в [TLS](#)<sup>3</sup>:

Листинг 6.14: C++11

```
#include <iostream>
#include <thread>

thread_local int tmp=3;

int main()
{
    std::cout << tmp << std::endl;
};
```

<sup>3</sup> В C11 также есть поддержка тредов, хотя и опциональная

Компилируется в MinGW GCC 4.8.1, но не в MSVC 2012.

Если говорить о PE-файлах, то в исполняемом файле значение *tmp* будет размещено именно в секции отведенной [TLS](#).

### 6.2.1. Вернемся к линейному конгруэнтному генератору

Рассмотренный ранее [1.29](#) (стр. 432) генератор псевдослучайных чисел имеет недостаток: он не пригоден для многопоточной среды, потому что переменная его внутреннего состояния может быть прочитана и/или модифицирована в разных потоках одновременно.

#### Win32

#### Неинициализированные данные в [TLS](#)

Одно из решений — это добавить модификатор `__declspec( thread )` к глобальной переменной, и теперь она будет выделена в [TLS](#) (строка 9):

```

1 #include <stdint.h>
2 #include <windows.h>
3 #include <winnt.h>
4
5 // from the Numerical Recipes book:
6 #define RNG_a 1664525
7 #define RNG_c 1013904223
8
9 __declspec( thread ) uint32_t rand_state;
10
11 void my_srand (uint32_t init)
12 {
13     rand_state=init;
14 }
15
16 int my_rand ()
17 {
18     rand_state=rand_state*RNG_a;
19     rand_state=rand_state+RNG_c;
20     return rand_state & 0x7fff;
21 }
22
23 int main()
24 {
25     my_srand(0x12345678);
26     printf ("%d\n", my_rand());
27 };

```

Niew показывает что в исполняемом файле теперь есть новая PE-секция: `.tls`.

Листинг 6.15: Оптимизирующий MSVC 2013 x86

_TLS	SEGMENT
------	---------

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

_rand_state DD 01H DUP (?)
_TLS      ENDS

_DATA     SEGMENT
$SG84851 DB      '%d', 0aH, 00H
_DATA     ENDS
_TEXT     SEGMENT

_init$ = 8      ; size = 4
_my_srand PROC
; FS:0=address of TIB
    mov     eax, DWORD PTR fs:__tls_array ; displayed in IDA as FS:2Ch
; EAX=address of TLS of process
    mov     ecx, DWORD PTR __tls_index
    mov     ecx, DWORD PTR [eax+ecx*4]
; ECX=current TLS segment
    mov     eax, DWORD PTR _init$[esp-4]
    mov     DWORD PTR _rand_state[ecx], eax
    ret     0
_my_srand ENDP

_my_rand PROC
; FS:0=address of TIB
    mov     eax, DWORD PTR fs:__tls_array ; displayed in IDA as FS:2Ch
; EAX=address of TLS of process
    mov     ecx, DWORD PTR __tls_index
    mov     ecx, DWORD PTR [eax+ecx*4]
; ECX=current TLS segment
    imul    eax, DWORD PTR _rand_state[ecx], 1664525
    add     eax, 1013904223 ; 3c6ef35fH
    mov     DWORD PTR _rand_state[ecx], eax
    and     eax, 32767 ; 00007fffH
    ret     0
_my_rand ENDP

_TEXT     ENDS

```

rand\_state теперь в TLS-сегменте и у каждого потока есть своя версия этой переменной.

Вот как к ней обращаться: загрузить адрес TIB из FS:2Ch, затем прибавить дополнительный индекс (если нужно), затем вычислить адрес TLS-сегмента.

Затем можно обращаться к переменной rand\_state через регистр ECX, который указывает на свою область в каждом потоке.

Селектор FS: знаком любому reverse engineer-у, он всегда указывает на TIB, чтобы всегда можно было загружать данные специфичные для текущего потока.

В Win64 используется селектор GS: и адрес TLS теперь 0x58:

Листинг 6.16: Оптимизирующий MSVC 2013 x64

```

_TLS     SEGMENT

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

rand_state DD    01H DUP (?)
_TLS      ENDS

_DATA     SEGMENT
$SG85451 DB      '%d', 0aH, 00H
_DATA     ENDS

_TEXT     SEGMENT

init$ = 8
my_srand PROC
    mov     edx, DWORD PTR _tls_index
    mov     rax, QWORD PTR gs:88 ; 58h
    mov     r8d, OFFSET FLAT:rand_state
    mov     rax, QWORD PTR [rax+rdx*8]
    mov     DWORD PTR [r8+rax], ecx
    ret     0
my_srand ENDP

my_rand PROC
    mov     rax, QWORD PTR gs:88 ; 58h
    mov     ecx, DWORD PTR _tls_index
    mov     edx, OFFSET FLAT:rand_state
    mov     rcx, QWORD PTR [rax+rcx*8]
    imul    eax, DWORD PTR [rcx+rdx], 1664525 ; 0019660dH
    add     eax, 1013904223 ; 3c6ef35fH
    mov     DWORD PTR [rcx+rdx], eax
    and     eax, 32767 ; 00007fffH
    ret     0
my_rand ENDP

_TEXT     ENDS

```

## Инициализированные данные в TLS

Скажем, мы хотим, чтобы в переменной `rand_state` в самом начале было какое-то значение, и если программист забудет инициализировать генератор, то `rand_state` все же будет инициализирована какой-то константой (строка 9):

```

1 #include <stdint.h>
2 #include <windows.h>
3 #include <winnt.h>
4
5 // from the Numerical Recipes book:
6 #define RNG_a 1664525
7 #define RNG_c 1013904223
8
9 __declspec( thread ) uint32_t rand_state=1234;
10
11 void my_srand (uint32_t init)
12 {
13     rand_state=init;

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

14 }
15
16 int my_rand ()
17 {
18     rand_state=rand_state*RNG_a;
19     rand_state=rand_state+RNG_c;
20     return rand_state & 0x7fff;
21 }
22
23 int main()
24 {
25     printf ("%d\n", my_rand());
26 };

```

Код ничем не отличается от того, что мы уже видели, но вот что мы видим в IDA:

```

.tls:00404000 ; Segment type: Pure data
.tls:00404000 ; Segment permissions: Read/Write
.tls:00404000 _tls          segment para public 'DATA' use32
.tls:00404000              assume cs:_tls
.tls:00404000              ;org 404000h
.tls:00404000 TlsStart      db    0          ; DATA XREF:
                          .rdata:TlsDirectory
.tls:00404001              db    0
.tls:00404002              db    0
.tls:00404003              db    0
.tls:00404004              dd 1234
.tls:00404008 TlsEnd        db    0          ; DATA XREF: .rdata:TlsEnd_ptr
...

```

Там 1234 и теперь, во время запуска каждого нового потока, новый TLS будет выделен для нового потока, и все эти данные, включая 1234, будут туда скопированы.

Вот типичный сценарий:

- Запустился поток А. TLS создался для него, 1234 скопировалось в rand\_state.
- Функция my\_rand() была вызвана несколько раз в потоке А. rand\_state теперь содержит что-то неравное 1234.
- Запустился поток Б. TLS создался для него, 1234 скопировалось в rand\_state, а в это же время, поток А имеет какое-то другое значение в этой переменной.

## TLS-коллбэки

Но что если переменные в TLS должны быть установлены в значения, которые должны быть подготовлены каким-то необычным образом?

Скажем, у нас есть следующая задача: программист может забыть вызвать

функцию `my_srand()` для инициализации ГПСЧ, но генератор должен быть инициализирован на старте чем-то по-настоящему случайным а не 1234.

Вот случай где можно применить TLS-коллбэки.

Нижеследующий код не очень портабельный из-за хака, но тем не менее, вы поймете идею.

Мы здесь добавляем функцию (`tls_callback()`), которая вызывается *перед* стартом процесса и/или потока.

Функция будет инициализировать ГПСЧ значением возвращенным функцией `GetTickCount()`.

```
#include <stdint.h>
#include <windows.h>
#include <winnt.h>

// from the Numerical Recipes book:
#define RNG_a 1664525
#define RNG_c 1013904223

__declspec( thread ) uint32_t rand_state;

void my_srand (uint32_t init)
{
    rand_state=init;
}

void NTAPI tls_callback(PVOID a, DWORD dwReason, PVOID b)
{
    my_srand (GetTickCount());
}

#pragma data_seg(".CRT$XLB")
PIMAGE_TLS_CALLBACK p_thread_callback = tls_callback;
#pragma data_seg()

int my_rand ()
{
    rand_state=rand_state*RNG_a;
    rand_state=rand_state+RNG_c;
    return rand_state & 0x7fff;
}

int main()
{
    // rand_state is already initialized at the moment (using
    GetTickCount())
    printf ("%d\n", my_rand());
};
```

Посмотрим в IDA:

#### Листинг 6.17: Оптимизирующий MSVC 2013

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

.text:00401020 TlsCallback_0 proc near ; DATA XREF:
.rdata:TlsCallbacks
.text:00401020 call ds:GetTickCount
.text:00401026 push eax
.text:00401027 call my_srand
.text:0040102C pop ecx
.text:0040102D retn 0Ch
.text:0040102D TlsCallback_0 endp

...

.rdata:004020C0 TlsCallbacks dd offset TlsCallback_0 ; DATA XREF:
.rdata:TlsCallbacks_ptr

...

.rdata:00402118 TlsDirectory dd offset TlsStart
.rdata:0040211C TlsEnd_ptr dd offset TlsEnd
.rdata:00402120 TlsIndex_ptr dd offset TlsIndex
.rdata:00402124 TlsCallbacks_ptr dd offset TlsCallbacks
.rdata:00402128 TlsSizeOfZeroFill dd 0
.rdata:0040212C TlsCharacteristics dd 300000h

```

TLS-коллбэки иногда используются в процедурах распаковки для запутывания их работы.

Некоторые люди могут быть в неведении что какой-то код уже был исполнен прямо перед [OEP](#)<sup>4</sup>.

## Linux

Вот как глобальная переменная локальная для потока определяется в GCC:

```
__thread uint32_t rand_state=1234;
```

Этот модификатор не стандартный для Си/Си++, он присутствует только в GCC

<sup>5</sup>.

Селектор GS: также используется для доступа к [TLS](#), но немного иначе:

Листинг 6.18: Оптимизирующий GCC 4.8.1 x86

```

.text:08048460 my_srand proc near
.text:08048460
.text:08048460 arg_0 = dword ptr 4
.text:08048460
.text:08048460 mov eax, [esp+arg_0]
.text:08048464 mov gs:0FFFFFFFCh, eax
.text:0804846A retn
.text:0804846A my_srand endp

```

<sup>4</sup>Original Entry Point

<sup>5</sup><https://gcc.gnu.org/onlinedocs/gcc-3.3/gcc/C99-Thread-Local-Edits.html>

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



.text:08048470 my_rand	proc near
.text:08048470	imul eax, gs:0FFFFFFFCh, 19660Dh
.text:0804847B	add eax, 3C6EF35Fh
.text:08048480	mov gs:0FFFFFFFCh, eax
.text:08048486	and eax, 7FFFh
.text:0804848B	ret
.text:0804848B my_rand	endp

Еще об этом: [Ulrich Drepper, *ELF Handling For Thread-Local Storage*, (2013)]<sup>6</sup>.

## 6.3. Системные вызовы (syscall-ы)

Как известно, все работающие процессы в ОС делятся на две категории: имеющие полный доступ ко всему «железу» («kernel space») и не имеющие («user space»).

В первой категории ядро ОС и, обычно, драйвера.

Во второй категории всё прикладное ПО.

Например, ядро Linux в *kernel space*, но Glibc в *user space*.

Это разделение очень важно для безопасности ОС: очень важно чтобы никакой процесс не мог испортить что-то в других процессах или даже в самом ядре ОС. С другой стороны, падающий драйвер или ошибка внутри ядра ОС обычно приводит к kernel panic или BSOD<sup>7</sup>.

Защита x86-процессора устроена так что возможно разделить всё на 4 слоя защиты (rings), но и в Linux, и в Windows, используются только 2: ring0 («kernel space») и ring3 («user space»).

Системные вызовы (syscall-ы) это точка где соединяются вместе оба эти пространства. Это, можно сказать, самое главное API предоставляемое прикладному ПО.

В Windows NT таблица сисколлов находится в SSDT<sup>8</sup>.

Работа через syscall-ы популярна у авторов шеллкодов и вирусов, потому что там обычно бывает трудно определить адреса нужных функций в системных библиотеках, а syscall-ами проще пользоваться, хотя и придется писать больше кода из-за более низкого уровня абстракции этого API. Также нельзя еще забывать, что номера syscall-ов могут отличаться от версии к версии ОС.

### 6.3.1. Linux

В Linux вызов syscall-а обычно происходит через `int 0x80`. В регистре EAX передается номер вызова, в остальных регистрах — параметры.

<sup>6</sup>Также доступно здесь: <http://www.akkadia.org/drepper/tls.pdf>

<sup>7</sup>Blue Screen of Death

<sup>8</sup>System Service Dispatch Table

Листинг 6.19: Простой пример использования пары syscall-ов

```

section .text
global _start

_start:
    mov     edx,len ; buffer len
    mov     ecx,msg ; buffer
    mov     ebx,1   ; file descriptor. 1 is for stdout
    mov     eax,4   ; syscall number. 4 is for sys_write
    int     0x80

    mov     eax,1   ; syscall number. 1 is for sys_exit
    int     0x80

section .data

msg     db  'Hello, world! ',0xa
len     equ $ - msg

```

Компиляция:

```

nasm -f elf32 1.s
ld 1.o

```

Полный список syscall-ов в Linux: <http://syscalls.kernelgrok.com/>.

Для перехвата и трассировки системных вызовов в Linux, можно применять strace(7.3 (стр. 1031)).

### 6.3.2. Windows

Вызов происходит через `int 0x2e` либо используя специальную x86-инструкцию SYSENTER.

Полный список syscall-ов в Windows: <http://j00ru.vexillum.org/ntapi/>.

Смотрите также:

«Windows Syscall Shellcode» by Piotr Bania: <http://www.symantec.com/connect/articles/windows-syscall-shellcode>.

## 6.4. Linux

### 6.4.1. Адресно-независимый код

Во время анализа динамических библиотек (.so) в Linux, часто можно заметить такой шаблонный код:

Листинг 6.20: libc-2.17.so x86

```

.text:0012D5E3 __x86_get_pc_thunk_bx proc near ; CODE XREF: sub_17350+3
.text:0012D5E3 ; sub_173CC+4 ...

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

.text:0012D5E3      mov     ebx, [esp+0]
.text:0012D5E6      retn
.text:0012D5E6      __x86_get_pc_thunk_bx endp

...

.text:000576C0 sub_576C0      proc near      ; CODE XREF: tmpfile+73
...

.text:000576C0      push    ebp
.text:000576C1      mov     ecx, large gs:0
.text:000576C8      push    edi
.text:000576C9      push    esi
.text:000576CA      push    ebx
.text:000576CB      call    __x86_get_pc_thunk_bx
.text:000576D0      add     ebx, 157930h
.text:000576D6      sub     esp, 9Ch

...

.text:000579F0      lea     eax, (a__gen_tempname - 1AF000h)[ebx] ;
        "__gen_tempname"
.text:000579F6      mov     [esp+0ACh+var_A0], eax
.text:000579FA      lea     eax, (a__SysdepsPosix - 1AF000h)[ebx] ;
        "../sysdeps/posix/tempname.c"
.text:00057A00      mov     [esp+0ACh+var_A8], eax
.text:00057A04      lea     eax, (aInvalidKindIn_ - 1AF000h)[ebx] ;
        "! \"invalid KIND in __gen_tempname\""
.text:00057A0A      mov     [esp+0ACh+var_A4], 14Ah
.text:00057A12      mov     [esp+0ACh+var_AC], eax
.text:00057A15      call    __assert_fail

```

Все указатели на строки корректируются при помощи некоторой константы из регистра EBX, которая вычисляется в начале каждой функции.

Это так называемый адресно-независимый код ([PIC](#)), он предназначен для исполнения будучи расположенным по любому адресу в памяти, вот почему он не содержит никаких абсолютных адресов в памяти.

[PIC](#) был очень важен в ранних компьютерных системах и важен сейчас во встраиваемых<sup>9</sup>, не имеющих поддержки виртуальной памяти (все процессы расположены в одном непрерывном блоке памяти). Он до сих пор используется в \*NIX системах для динамических библиотек, потому что динамическая библиотека может использоваться одновременно в нескольких процессах, будучи загружена в память только один раз. Но все эти процессы могут загрузить одну и ту же динамическую библиотеку по разным адресам, вот почему динамическая библиотека должна работать корректно, не привязываясь к абсолютным адресам.

Простой эксперимент:

---

<sup>9</sup>embedded

```
#include <stdio.h>

int global_variable=123;

int f1(int var)
{
    int rt=global_variable+var;
    printf ("returning %d\n", rt);
    return rt;
};
```

Скомпилируем в GCC 4.7.3 и посмотрим итоговый файл .so в [IDA](#):

```
gcc -fPIC -shared -O3 -o 1.so 1.c
```

Листинг 6.21: GCC 4.7.3

```
.text:00000440      public __x86_get_pc_thunk_bx
.text:00000440      __x86_get_pc_thunk_bx proc near          ;
CODE XREF: _init_proc+4
.text:00000440      ;
dereference_tm_clones+4 ...
.text:00000440      mov     ebx, [esp+0]
.text:00000443      retn
.text:00000443      __x86_get_pc_thunk_bx endp

.text:00000570      public f1
.text:00000570      f1      proc near
.text:00000570
.text:00000570      var_1C      = dword ptr -1Ch
.text:00000570      var_18      = dword ptr -18h
.text:00000570      var_14      = dword ptr -14h
.text:00000570      var_8       = dword ptr -8
.text:00000570      var_4       = dword ptr -4
.text:00000570      arg_0       = dword ptr 4
.text:00000570
.text:00000570      sub     esp, 1Ch
.text:00000573      mov     [esp+1Ch+var_8], ebx
.text:00000577      call    __x86_get_pc_thunk_bx
.text:0000057C      add     ebx, 1A84h
.text:00000582      mov     [esp+1Ch+var_4], esi
.text:00000586      mov     eax, ds:(global_variable_ptr - 2000h)
        ↙ ) [ebx]
.text:0000058C      mov     esi, [eax]
.text:0000058E      lea     eax, (aReturningD - 2000h)[ebx] ;
        "returning %d\n"
.text:00000594      add     esi, [esp+1Ch+arg_0]
.text:00000598      mov     [esp+1Ch+var_18], eax
.text:0000059C      mov     [esp+1Ch+var_1C], 1
.text:000005A3      mov     [esp+1Ch+var_14], esi
.text:000005A7      call    __printf_chk
.text:000005AC      mov     eax, esi
.text:000005AE      mov     ebx, [esp+1Ch+var_8]
.text:000005B2      mov     esi, [esp+1Ch+var_4]
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```
.text:000005B6      add     esp, 1Ch
.text:000005B9      retn
.text:000005B9 f1      endp
```

Так и есть: указатели на строку «*returning %d\n*» и переменную *global\_variable* корректируются при каждом исполнении функции.

Функция `__x86_get_pc_thunk_bx()` возвращает адрес точки после вызова самой себя (здесь: 0x57C) в EBX. Это очень простой способ получить значение указателя на текущую инструкцию (EIP) в произвольном месте.

Константа 0x1A84 связана с разницей между началом этой функции и так называемой *Global Offset Table Procedure Linkage Table* (GOT PLT), секцией, сразу же за *Global Offset Table* (GOT), где находится указатель на *global\_variable*. IDA показывает смещения уже обработанными, чтобы их было проще понимать, но на самом деле код такой:

```
.text:00000577      call    __x86_get_pc_thunk_bx
.text:0000057C      add     ebx, 1A84h
.text:00000582      mov     [esp+1Ch+var_4], esi
.text:00000586      mov     eax, [ebx-0Ch]
.text:0000058C      mov     esi, [eax]
.text:0000058E      lea     eax, [ebx-1A30h]
```

Так что, EBX указывает на секцию GOT PLT и для вычисления указателя на *global\_variable*, которая хранится в GOT, нужно вычесть 0xC. А чтобы вычислить указатель на «*returning %d\n*», нужно вычесть 0x1A30.

Кстати, вот зачем в AMD64 появилась поддержка адресации относительно RIP<sup>10</sup>, просто для упрощения PIC-кода.

Скомпилируем тот же код на Си при помощи той же версии GCC, но для x64.

IDA упростит код на выходе убирая упоминания RIP, так что будем использовать *objdump* вместо нее:

```
00000000000000720 <f1>:
720:  48 8b 05 b9 08 20 00      mov     rax,QWORD PTR [rip+0x2008b9]
    ;
    200fe0 <_DYNAMIC+0x1d0>
727:  53                        push    rbx
728:  89 fb                      mov     ebx,edi
72a:  48 8d 35 20 00 00 00      lea     rsi,[rip+0x20]
    751 <_fini+0x9>
731:  bf 01 00 00 00           mov     edi,0x1
736:  03 18                      add     ebx,DWORD PTR [rax]
738:  31 c0                      xor     eax,eax
73a:  89 da                      mov     edx,ebx
73c:  e8 df fe ff ff          call    620 <__printf_chk@plt>
741:  89 d8                      mov     eax,ebx
743:  5b                        pop     rbx
744:  c3                        ret
```

<sup>10</sup>указатель инструкций в AMD64

0x2008b9 это разница между адресом инструкции по 0x720 и *global\_variable*, а 0x20 это разница между инструкцией по 0x72A и строкой «*returning %d\n*».

Как видно, необходимость очень часто пересчитывать адреса делает исполнение немного медленнее (хотя это и стало лучше в x64). Так что если вы заботитесь о скорости исполнения, то, наверное, нужно задуматься о статической компоновке (static linking) [см. Agner Fog, *Optimizing software in C++* (2015)].

## Windows

Такой механизм не используется в Windows DLL. Если загрузчику в Windows приходится загружать DLL в другое место, он «патчит» DLL прямо в памяти (на местах *FIXUP*-ов) чтобы скорректировать все адреса. Это приводит к тому что загруженную один раз DLL нельзя использовать одновременно в разных процессах, желающих расположить её по разным адресам — потому что каждый загруженный в память экземпляр DLL *доводится* до того чтобы работать только по этим адресам.

### 6.4.2. Трюк с *LD\_PRELOAD* в Linux

Это позволяет загружать свои динамические библиотеки перед другими, даже перед системными, такими как *libc.so.6*.

Что в свою очередь, позволяет «подставлять» написанные нами функции перед оригинальными из системных библиотек.

Например, легко перехватывать все вызовы к *time()*, *read()*, *write()*, итд.

Попробуем узнать, сможем ли мы обмануть утилиту *uptime*. Как известно, она сообщает, как долго компьютер работает. При помощи *strace*(7.3 (стр. 1031)), можно увидеть, что эту информацию утилита получает из файла */proc/uptime*:

```
$ strace uptime
...
open("/proc/uptime", O_RDONLY)      = 3
lseek(3, 0, SEEK_SET)               = 0
read(3, "416166.86 414629.38\n", 2047) = 20
...
```

Это не реальный файл на диске, это виртуальный файл, содержимое которого генерируется на лету в ядре Linux.

Там просто два числа:

```
$ cat /proc/uptime
416690.91 415152.03
```

Из Wikipedia, можно узнать <sup>11</sup>:

<sup>11</sup><https://en.wikipedia.org/wiki/Uptime>

The first number is the total number of seconds the system has been up. The second number is how much of that time the machine has spent idle, in seconds.

Попробуем написать свою динамическую библиотеку, в которой будет `open()`, `read()`, `close()` с нужной нам функциональностью.

Во-первых, наш `open()` будет сравнивать имя открываемого файла с тем что нам нужно, и если да, то будет запоминать дескриптор открытого файла.

Во-вторых, `read()`, если будет вызываться для этого дескриптора, будет подменять вывод, а в остальных случаях, будет вызывать настоящий `read()` из `libc.so.6`. А также `close()`, будет следить, закрывается ли файл за которым мы следим.

Для того чтобы найти адреса настоящих функций в `libc.so.6`, используем `dlopen()` и `dlsym()`.

Нам это нужно, потому что нам нужно передавать управление «настоящим» функциями.

С другой стороны, если бы мы перехватывали, скажем, `strcmp()`, и следили бы за всеми сравнениями строк в программе, то, наверное, `strcmp()` можно было бы и самому реализовать, не пользуясь настоящей функцией <sup>12</sup>, так было бы проще.

```
#include <stdio.h>
#include <stdarg.h>
#include <stdlib.h>
#include <stdbool.h>
#include <unistd.h>
#include <dlfcn.h>
#include <string.h>

void *libc_handle = NULL;
int (*open_ptr)(const char *, int) = NULL;
int (*close_ptr)(int) = NULL;
ssize_t (*read_ptr)(int, void*, size_t) = NULL;

bool initied = false;

_Noreturn void die (const char * fmt, ...)
{
    va_list va;
    va_start (va, fmt);

    vprintf (fmt, va);
    exit(0);
};
```

<sup>12</sup>Например, посмотрите как обеспечивается простейший перехват `strcmp()` в статье <sup>13</sup> написанной Yong Huang

```

static void find_original_functions ()
{
    if (inited)
        return;

    libc_handle = dlopen ("libc.so.6", RTLD_LAZY);
    if (libc_handle==NULL)
        die ("can't open libc.so.6\n");

    open_ptr = dlsym (libc_handle, "open");
    if (open_ptr==NULL)
        die ("can't find open()\n");

    close_ptr = dlsym (libc_handle, "close");
    if (close_ptr==NULL)
        die ("can't find close()\n");

    read_ptr = dlsym (libc_handle, "read");
    if (read_ptr==NULL)
        die ("can't find read()\n");

    inited = true;
}

static int opened_fd=0;

int open(const char *pathname, int flags)
{
    find_original_functions();

    int fd=(*open_ptr)(pathname, flags);
    if (strcmp(pathname, "/proc/uptime")==0)
        opened_fd=fd; // that's our file! record its file descriptor
    else
        opened_fd=0;
    return fd;
};

int close(int fd)
{
    find_original_functions();

    if (fd==opened_fd)
        opened_fd=0; // the file is not opened anymore
    return (*close_ptr)(fd);
};

ssize_t read(int fd, void *buf, size_t count)
{
    find_original_functions();

    if (opened_fd!=0 && fd==opened_fd)
    {

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!



```

        // that's our file!
        return snprintf (buf, count, "%d %d", 0x7fffffff, 0x
↳ 7fffffff)+1;
    };
    // not our file, go to real read() function
    return (*read_ptr)(fd, buf, count);
};

```

( [Исходный код](#) )

Компилируем как динамическую библиотеку:

```
gcc -fpic -shared -Wall -o fool_uptime.so fool_uptime.c -ldl
```

Запускаем *uptime*, подгружая нашу библиотеку перед остальными:

```
LD_PRELOAD=`pwd`/fool_uptime.so uptime
```

Видим такое:

```
01:23:02 up 24855 days,  3:14,  3 users,  load average: 0.00, 0.01, 0.05
```

Если переменная окружения *LD\_PRELOAD* будет всегда указывать на путь и имя файла нашей библиотеки, то она будет загружаться для всех запускаемых программ.

Еще примеры:

- Перехват `time()` в Sun Solaris [yurichev.com](http://yurichev.com)
- Очень простой перехват `strcmp()` (Yong Huang) [https://yurichev.com/mirrors/LD\\_PRELOAD/Yong%20Huang%20LD\\_PRELOAD.txt](https://yurichev.com/mirrors/LD_PRELOAD/Yong%20Huang%20LD_PRELOAD.txt)
- Kevin Pulo — Fun with LD\_PRELOAD. Много примеров и идей. [yurichev.com](http://yurichev.com)
- Перехват функций работы с файлами для компрессии и декомпрессии файлов на лету (zlibc). [ftp://metalab.unc.edu/pub/Linux/libs/compression](http://metalab.unc.edu/pub/Linux/libs/compression)

## 6.5. Windows NT

### 6.5.1. CRT (win32)

Начинается ли исполнение программы прямо с функции `main()`? Нет, не начинается. Если открыть любой исполняемый файл в [IDA](#) или [Hiew](#), то [OEP](#) указывает на какой-то совсем другой код.

Это код, который делает некоторые приготовления перед тем как запустить ваш код. Он называется стартап-код или CRT-код (C RunTime).

Функция `main()` принимает на вход массив из параметров, переданных в командной строке, а также переменные окружения. Но в реальности в программу передается командная строка в виде простой строки, это именно CRT-код

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

находит там пробелы и разрезает строку на части. CRT-код также готовит массив переменных окружения envp. В GUI<sup>14</sup>-приложениях win32, вместо main() имеется функция WinMain со своими аргументами:

```
int CALLBACK WinMain(
    _In_ HINSTANCE hInstance,
    _In_ HINSTANCE hPrevInstance,
    _In_ LPSTR lpCmdLine,
    _In_ int nCmdShow
);
```

CRT-код готовит и их.

А также, число, возвращаемое функцией main(), это код ошибки возвращаемый программой. В CRT это значение передается в ExitProcess(), принимающей в качестве аргумента код ошибки.

Как правило, каждый компилятор имеет свой CRT-код.

Вот типичный для MSVC 2008 CRT-код.

```
1  __tmainCRTStartup proc near
2
3  var_24 = dword ptr -24h
4  var_20 = dword ptr -20h
5  var_1C = dword ptr -1Ch
6  ms_exc = CPPEH_RECORD ptr -18h
7
8      push    14h
9      push    offset stru_4092D0
10     call    __SEH_prolog4
11     mov     eax, 5A4Dh
12     cmp     ds:400000h, ax
13     jnz     short loc_401096
14     mov     eax, ds:40003Ch
15     cmp     dword ptr [eax+400000h], 4550h
16     jnz     short loc_401096
17     mov     ecx, 10Bh
18     cmp     [eax+400018h], cx
19     jnz     short loc_401096
20     cmp     dword ptr [eax+400074h], 0Eh
21     jbe     short loc_401096
22     xor     ecx, ecx
23     cmp     [eax+4000E8h], ecx
24     setnz   cl
25     mov     [ebp+var_1C], ecx
26     jmp     short loc_40109A
27
28
29 loc_401096: ; CODE XREF: __tmainCRTStartup+18
30             ; __tmainCRTStartup+29 ...
31     and     [ebp+var_1C], 0
```

<sup>14</sup>Graphical User Interface

```

32
33 loc_40109A: ; CODE XREF: ___tmainCRTStartup+50
34     push    1
35     call    __heap_init
36     pop     ecx
37     test    eax, eax
38     jnz     short loc_4010AE
39     push    1Ch
40     call    _fast_error_exit
41     pop     ecx
42
43 loc_4010AE: ; CODE XREF: ___tmainCRTStartup+60
44     call    __mtinit
45     test    eax, eax
46     jnz     short loc_4010BF
47     push    10h
48     call    _fast_error_exit
49     pop     ecx
50
51 loc_4010BF: ; CODE XREF: ___tmainCRTStartup+71
52     call    sub_401F2B
53     and     [ebp+ms_exc.disabled], 0
54     call    __ioinit
55     test    eax, eax
56     jge     short loc_4010D9
57     push    1Bh
58     call    __amsg_exit
59     pop     ecx
60
61 loc_4010D9: ; CODE XREF: ___tmainCRTStartup+8B
62     call    ds:GetCommandLineA
63     mov     dword_40B7F8, eax
64     call    ___crtGetEnvironmentStringsA
65     mov     dword_40AC60, eax
66     call    __setargv
67     test    eax, eax
68     jge     short loc_4010FF
69     push    8
70     call    __amsg_exit
71     pop     ecx
72
73 loc_4010FF: ; CODE XREF: ___tmainCRTStartup+B1
74     call    __setenvp
75     test    eax, eax
76     jge     short loc_401110
77     push    9
78     call    __amsg_exit
79     pop     ecx
80
81 loc_401110: ; CODE XREF: ___tmainCRTStartup+C2
82     push    1
83     call    __cinit
84     pop     ecx

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

85     test    eax, eax
86     jz      short loc_401123
87     push    eax
88     call    __amsg_exit
89     pop     ecx
90
91 loc_401123: ; CODE XREF: ___tmainCRTStartup+D6
92     mov     eax, envp
93     mov     dword_40AC80, eax
94     push    eax           ; envp
95     push    argv          ; argv
96     push    argc          ; argc
97     call    _main
98     add     esp, 0Ch
99     mov     [ebp+var_20], eax
100    cmp     [ebp+var_1C], 0
101    jnz     short $LN28
102    push    eax           ; uExitCode
103    call    $LN32
104
105 $LN28:      ; CODE XREF: ___tmainCRTStartup+105
106     call    __cexit
107     jmp     short loc_401186
108
109
110 $LN27:      ; DATA XREF: .rdata:stru_4092D0
111     mov     eax, [ebp+ms_exc.exc_ptr] ; Exception filter 0 for function
112 401044     mov     ecx, [eax]
113     mov     ecx, [ecx]
114     mov     [ebp+var_24], ecx
115     push    eax
116     push    ecx
117     call    __XcptFilter
118     pop     ecx
119     pop     ecx
120
121 $LN24:
122     retn
123
124
125 $LN14:      ; DATA XREF: .rdata:stru_4092D0
126 401044     mov     esp, [ebp+ms_exc.old_esp] ; Exception handler 0 for function
127     mov     eax, [ebp+var_24]
128     mov     [ebp+var_20], eax
129     cmp     [ebp+var_1C], 0
130     jnz     short $LN29
131     push    eax           ; int
132     call    __exit
133
134
135 $LN29:      ; CODE XREF: ___tmainCRTStartup+135
136     call    __c_exit

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

137
138 loc_401186: ; CODE XREF: __tmainCRTStartup+112
139     mov     [ebp+ms_exc.disabled], 0FFFFFFFh
140     mov     eax, [ebp+var_20]
141     call    __SEH_epilog4
142     retn

```

Здесь можно увидеть по крайней мере вызов функции `GetCommandLineA()` (строка 62), затем `setargv()` (строка 66) и `setenvp()` (строка 74), которые, видимо, заполняют глобальные переменные-указатели `argc`, `argv`, `envp`.

В итоге, вызывается `main()` с этими аргументами (строка 97).

Также имеются вызовы функций с говорящими именами вроде `heap_init()` (строка 35), `ioinit()` (строка 54).

[Куча](#) действительно инициализируется в [CRT](#). Если вы попытаетесь использовать `malloc()` в программе без CRT, программа упадет с такой ошибкой:

```

runtime error R6030
- CRT not initialized

```

Инициализация глобальных объектов в Си++ происходит до вызова `main()`, именно в [CRT: 3.19.4](#) (стр. 735).

Значение, возвращаемое из `main()` передается или в `_seh_exit()`, или же в `$LN32`, которая далее вызывает `_doexit()`.

Можно ли обойтись без [CRT](#)? Можно, если вы знаете что делаете.

В линкере от [MSVC](#) точка входа задается опцией `/ENTRY`.

```

#include <windows.h>

int main()
{
    MessageBox (NULL, "hello, world", "caption", MB_OK);
};

```

Компилируем в MSVC 2008.

```
cl no_crt.c user32.lib /link /entry:main
```

Получаем вполне работающий `.exe` размером 2560 байт, внутри которого есть только PE-заголовок, инструкции, вызывающие `MessageBox`, две строки в сегменте данных, импортируемая из `user32.dll` функция `MessageBox`, и более ничего.

Это работает, но вы уже не сможете вместо `main()` написать `WinMain` с его четырьмя аргументами. Вернее, если быть точным, написать-то сможете, но доступа к этим аргументам не будет, потому что они не подготовлены на момент исполнения.

Кстати, можно еще короче сделать `.exe` если уменьшить выравнивание [PE-секций](#) (которое, по умолчанию, 4096 байт).

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```
cl no_crt.c user32.lib /link /entry:main /align:16
```

Линкер скажет:

```
LINK : warning LNK4108: /ALIGN specified without /DRIVER; image may not run
```

Получим .exe размером 720 байт. Он запускается в Windows 7 x86, но не x64 (там выдает ошибку при загрузке). При желании, размер можно еще сильнее ужать, но, как видно, возникают проблемы с совместимостью с разными версиями Windows.

### 6.5.2. Win32 PE

**PE** это формат исполняемых файлов, принятый в Windows.

Разница между .exe, .dll, и .sys в том, что у .exe и .sys обычно нет экспортов, только импорты.

У **DLL**<sup>15</sup>, как и у всех PE-файлов, есть точка входа (**OEP**) (там располагается функция `DllMain()`), но обычно эта функция ничего не делает.

.sys это обычно драйвера устройств.

Для драйверов, Windows требует, чтобы контрольная сумма в PE-файле была проставлена и была верной<sup>16</sup>.

А начиная с Windows Vista, файлы драйверов должны быть также подписаны при помощи электронной подписи, иначе они не будут загружаться.

В начале всякого PE-файла есть крохотная DOS-программа, выводящая на консоль сообщение вроде «This program cannot be run in DOS mode.» — если запустить эту программу в DOS либо Windows 3.1 (**ОС** не знающие о PE-формате), выведется это сообщение.

### Терминология

- Модуль — это отдельный файл, .exe или .dll.
- Процесс — это некая загруженная в память и работающая программа. Как правило, состоит из одного .exe-файла и массы .dll-файлов.
- Память процесса — память с которой работает процесс. У каждого процесса — своя. Там обычно имеются загруженные модули, память стека, **кучи**, итд.
- **VA**<sup>17</sup> — это адрес, который будет использоваться в самой программе во время исполнения.

<sup>15</sup>Dynamic-Link Library

<sup>16</sup>Например, `Hiew`(**7.5** (стр. **1032**)) умеет её подсчитывать

<sup>17</sup>Virtual Address

- Базовый адрес (модуля) — это адрес, по которому модуль должен быть загружен в пространство процесса.  
Загрузчик [OC](#) может его изменить, если этот базовый адрес уже занят другим модулем, загруженным перед ним.
- [RVA](#)<sup>18</sup> — это [VA](#)-адрес минус базовый адрес. Многие адреса в таблицах PE-файла используют [RVA](#)-адреса.
- [IAT](#)<sup>19</sup> — массив адресов импортированных символов <sup>20</sup>.  
Иногда, директория `IMAGE_DIRECTORY_ENTRY_IAT` указывает на [IAT](#). Важно отметить, что [IDA](#) (по крайней мере 6.1) может выделить псевдо-секцию с именем `.idata` для [IAT](#), даже если [IAT](#) является частью совсем другой секции!
- [INT](#)<sup>21</sup> — массив имен символов для импортирования <sup>22</sup>.

## Базовый адрес

Дело в том, что несколько авторов модулей могут готовить DLL-файлы для других, и нет возможности договориться о том, какие адреса и кому будут отведены.

Поэтому, если у двух необходимых для загрузки процесса DLL одинаковые базовые адреса, одна из них будет загружена по этому базовому адресу, а вторая — по другому свободному месту в памяти процесса, и все виртуальные адреса во второй DLL будут скорректированы.

Очень часто линкер в [MSVC](#) генерирует .exe-файлы с базовым адресом `0x400000`<sup>23</sup>, и с секцией кода начинающейся с `0x401000`. Это значит, что [RVA](#) начала секции кода — `0x1000`. А [DLL](#) часто генерируются [MSVC](#)-линкером с базовым адресом `0x10000000`<sup>24</sup>.

Помимо всего прочего, есть еще одна причина намеренно загружать модули по разным адресам, а точнее, по случайным.

Это [ASLR](#).

Дело в том, что некий шеллкод, пытающийся исполниться на зараженной системе, должен вызывать какие-то системные функции, а следовательно, знать их адреса.

И в старых [OC](#) (в линейке [Windows NT](#): до [Windows Vista](#)), системные DLL (такие как `kernel32.dll`, `user32.dll`) загружались все время по одним и тем же адресам, а если еще и вспомнить, что версии этих DLL редко менялись, то адреса отдельных функций, можно сказать, фиксированы и шеллкод может вызывать их напрямую.

<sup>18</sup>Relative Virtual Address

<sup>19</sup>Import Address Table

<sup>20</sup>Matt Pietrek, *An In-Depth Look into the Win32 Portable Executable File Format*, (2002)]

<sup>21</sup>Import Name Table

<sup>22</sup>Matt Pietrek, *An In-Depth Look into the Win32 Portable Executable File Format*, (2002)]

<sup>23</sup>Причина выбора такого адреса описана здесь: [MSDN](#)

<sup>24</sup>Это можно изменять опцией `/BASE` в линкере

Чтобы избежать этого, методика [ASLR](#) загружает и вашу программу, и все модули ей необходимые, по случайным адресам, разным при каждом запуске.

В PE-файлах, поддержка [ASLR](#) отмечается выставлением флага `IMAGE_DLL_CHARACTERISTICS_DYNAMIC_BASE` [см: Mark Russinovich, *Microsoft Windows Internals*].

## Subsystem

Имеется также поле *subsystem*, обычно это:

- `native`<sup>25</sup> (.sys-драйвер),
- `console` (консольное приложение) или
- `GUI` (не консольное).

## Версия ОС

В PE-файле также задается минимальный номер версии Windows, необходимый для загрузки модуля.

Соответствие номеров версий в файле и кодовых наименований Windows, можно посмотреть здесь<sup>26</sup>.

Например, [MSVC](#) 2005 еще компилирует .exe-файлы запускающиеся на Windows NT4 (версия 4.00), а вот [MSVC](#) 2008 уже нет (генерируемые файлы имеют версию 5.00, для запуска необходима как минимум Windows 2000).

[MSVC](#) 2012 по умолчанию генерирует .exe-файлы версии 6.00, для запуска нужна как минимум Windows Vista. Хотя, изменив настройки компиляции<sup>27</sup>, можно заставить генерировать и под Windows XP.

## Секции

Разделение на секции присутствует, по-видимому, во всех форматах исполняемых файлов.

Придумано это для того, чтобы отделить код от данных, а данные — от константных данных.

- На секции кода будет стоять флаг `IMAGE_SCN_CNT_CODE` или `IMAGE_SCN_MEM_EXECUTE` — это исполняемый код.
- На секции данных — флаги `IMAGE_SCN_CNT_INITIALIZED_DATA`, `IMAGE_SCN_MEM_READ` и `IMAGE_SCN_MEM_WRITE`.
- На пустой секции с неинициализированными данными — `IMAGE_SCN_CNT_UNINITIALIZED_DATA`, `IMAGE_SCN_MEM_READ` и `IMAGE_SCN_MEM_WRITE`.

<sup>25</sup> что означает, что модуль использует Native API а не Win32

<sup>26</sup> [Wikipédia](#)

<sup>27</sup> [MSDN](#)



- А на секции с константными данными, то есть, защищенными от записи, могут быть флаги `IMAGE_SCN_CNT_INITIALIZED_DATA` и `IMAGE_SCN_MEM_READ` без `IMAGE_SCN_MEM_WRITE`. Если попытаться записать что-то в эту секцию, процесс упадет.

В PE-файле можно задавать название для секции, но это не важно. Часто (но не всегда) секция кода называется `.text`, секция данных — `.data`, константных данных — `.rdata` (*readable data*) (возможно, имеется ввиду также *read-only-data*). Еще популярные имена секций:

- `.idata` — секция импортов. [IDA](#) может создавать псевдо-секцию с этим же именем: [6.5.2](#) (стр. [988](#)).
- `.edata` — секция экспортов (редко встречается)
- `.pdata` — секция содержащая информацию об исключениях в Windows NT для MIPS, [IA64](#) и x64: [6.5.3](#) (стр. [1022](#))
- `.reloc` — секция релоков
- `.bss` — неинициализированные данные
- `.tls` — thread local storage ([TLS](#))
- `.rsrc` — ресурсы
- `.CRT` — может присутствовать в бинарных файлах, скомпилированных очень старыми версиями MSVC

Запаковщики/зашифровщики PE-файлов часто затирают имена секций, или меняют на свои.

В [MSVC](#) можно объявлять данные в произвольно названной секции<sup>28</sup>.

Некоторые компиляторы и линкеры могут добавлять также секцию с отладочными символами и вообще отладочной информацией (например, MinGW).

Хотя это не так в современных версиях [MSVC](#) (там принято отладочную информацию сохранять в отдельных [PDB](#)-файлах).

Вот как PE-секция описывается в файле:

```
typedef struct _IMAGE_SECTION_HEADER {
    BYTE  Name[IMAGE_SIZEOF_SHORT_NAME];
    union {
        DWORD PhysicalAddress;
        DWORD VirtualSize;
    } Misc;
    DWORD VirtualAddress;
    DWORD SizeOfRawData;
    DWORD PointerToRawData;
    DWORD PointerToRelocations;
    DWORD PointerToLinenumbers;
    WORD  NumberOfRelocations;
    WORD  NumberOfLinenumbers;
    DWORD Characteristics;
}
```

<sup>28</sup>[MSDN](#)

```
} IMAGE_SECTION_HEADER, *PIMAGE_SECTION_HEADER;
```

29

Еще немного терминологии: *PointerToRawData* называется «Offset» в Hiew и *VirtualAddress* называется «RVA» там же.

### Секция данных

Секция данных в файле может быть меньше, чем в памяти. Например, некоторые переменные могут быть инициализированы, а некоторые — нет. Тогда компилятор и линкер объединяют их все в одну секцию, но первая часть секции инициализирована и находится в файле, а вторая отсутствует в файле (конечно, для экономии места). *VirtualSize* будет равен размеру секции в памяти, а *SizeOfRawData* будет равен размеру секции в файле.

IDA будет показывать границу между инициализированной и неинициализированной частями так:

```
...
.data:10017FFA          db      0
.data:10017FFB          db      0
.data:10017FFC          db      0
.data:10017FFD          db      0
.data:10017FFE          db      0
.data:10017FFF          db      0
.data:10018000          db      ? ;
.data:10018001          db      ? ;
.data:10018002          db      ? ;
.data:10018003          db      ? ;
.data:10018004          db      ? ;
.data:10018005          db      ? ;
...
```

### .rdata — секция данных только для чтения

Тут обыкновенно располагаются строки (потому что они имеют тип `const char*`, другие переменные отмеченные как *const*, имена импортируемых ф-ций.

См.также: [3.2](#) (стр. [605](#)).

### Релоки

Также известны как FIXUP-ы (по крайней мере в Hiew).

Это также присутствует почти во всех форматах загружаемых и исполняемых файлов <sup>30</sup>.

<sup>29</sup>[MSDN](#)

<sup>30</sup>Даже .exe-файлы в MS-DOS

Исключения это динамические библиотеки явно скомпилированные с PIC или любой другой PIC-код.

Зачем они нужны? Как видно, модули могут загружаться по другим базовым адресам, но как же тогда работать с глобальными переменными, например?

Ведь нужно обращаться к ним по адресу. Одно из решений — это адресно-независимый код (6.4.1 (стр. 975)). Но это далеко не всегда удобно.

Поэтому имеется таблица релоков. Там просто перечислены адреса мест в модуле подлежащими коррекции при загрузке по другому базовому адресу.

Например, по 0x410000 лежит некая глобальная переменная, и вот как обеспечивается её чтение:

A1 00 00 41 00	mov	eax, [000410000]
----------------	-----	------------------

Базовый адрес модуля 0x400000, а RVA глобальной переменной 0x10000.

Если загружать модуль по базовому адресу 0x500000, нужно чтобы адрес этой переменной в этой инструкции стал 0x510000.

Как видно, адрес переменной закодирован в самой инструкции MOV, после байта 0xA1.

Поэтому адрес четырех байт, после 0xA1, записывается в таблицу релоков.

Если модуль загружается по другому базовому адресу, загрузчик ОС обходит все адреса в таблице, находит каждое 32-битное слово по этому адресу, отнимает от него настоящий, оригинальный базовый адрес (в итоге получается RVA), и прибавляет к нему новый базовый адрес.

А если модуль загружается по своему оригинальному базовому адресу, ничего не происходит.

Так можно обходиться со всеми глобальными переменными.

Релоки могут быть разных типов, однако в Windows для x86-процессоров, тип обычно *IMAGE\_REL\_BASED\_HIGHLOW*.

Кстати, релоки маркируются темным в Hiew, например: илл.1.21. (Эти места нужно обходить в процессе патчинга.)

OlyDbg подчеркивает места в памяти, к которым будут применены релоки, например: илл.1.52.

## Экспорты и импорты

Как известно, любая исполняемая программа должна как-то пользоваться сервисами ОС и прочими DLL-библиотеками.

Можно сказать, что нужно связывать функции из одного модуля (обычно DLL) и места их вызовов в другом модуле (.exe-файл или другая DLL).

Для этого, у каждой DLL есть «экспорты», это таблица функций плюс их адреса в модуле.

А у .exe-файла, либо DLL, есть «импорты», это таблица функций требующихся для исполнения включая список имен DLL-файлов.

Загрузчик [ОС](#), после загрузки основного .exe-файла, проходит по таблице импортов: загружает дополнительные DLL-файлы, находит имена функций среди экспортов в DLL и прописывает их адреса в [IAT](#) в головном .exe-модуле.

Как видно, во время загрузки, загрузчику нужно много сравнивать одни имена функций с другими, а сравнение строк — это не очень быстрая процедура, так что, имеется также поддержка «ординалов» или «hint»-ов, это когда в таблице импортов проставлены номера функций вместо их имен.

Так их быстрее находить в загружаемой DLL. В таблице экспортов ординалы присутствуют всегда.

К примеру, программы использующие библиотеки [MFC](#)<sup>31</sup>, обычно загружают `mfc*.dll` по ординалам, и в таких программах, в [INT](#), нет имен функций [MFC](#).

При загрузке такой программы в [IDA](#), она спросит у вас путь к файлу `mfc*.dll`, чтобы установить имена функций. Если в [IDA](#) не указать путь к этой DLL, то вместо имен функций будет что-то вроде `mfc80_123`.

## Секция импортов

Под таблицу импортов и всё что с ней связано иногда отводится отдельная секция (с названием вроде `.idata`), но это не обязательно.

Импорты — это запутанная тема еще и из-за терминологической путаницы. Попробуем собрать всё в одно место.

---

<sup>31</sup>Microsoft Foundation Classes

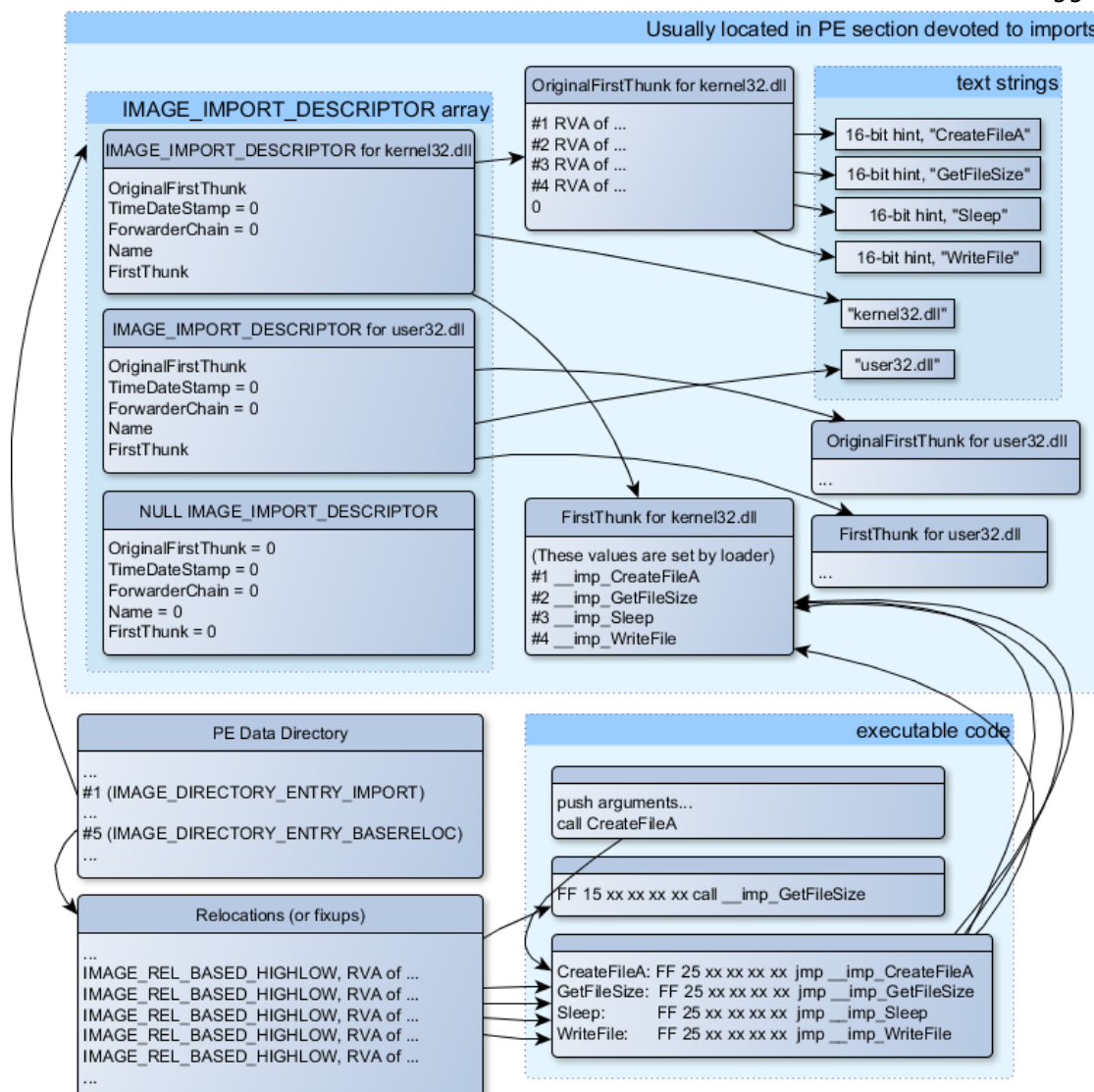


Рис. 6.1: схема, объединяющая все структуры в PE-файлы, связанные с импортами

Самая главная структура — это массив `IMAGE_IMPORT_DESCRIPTOR`. Каждый элемент на каждую импортируемую DLL.

У каждого элемента есть **RVA**-адрес текстовой строки (имя DLL) (`Name`).

`OriginalFirstThunk` это **RVA**-адрес таблицы `INT`. Это массив **RVA**-адресов, каждый из которых указывает на текстовую строку где записано имя функции. Каждую строку предваряет 16-битное число («hint») — «оринал» функции.

Если при загрузке удастся найти функцию по ординалу, тогда сравнение тек-

стовых строк не будет происходить. Массив оканчивается нулем.

Есть также указатель на таблицу [IAT](#) с названием *FirstThunk*, это просто [RVA](#)-адрес места, где загрузчик будет проставлять адреса найденных функций.

Места где загрузчик проставляет адреса, [IDA](#) именует их так: `__imp_CreateFileA`, etc.

Есть по крайней мере два способа использовать адреса, проставленные загрузчиком.

- В коде будут просто инструкции вроде `call __imp_CreateFileA`, а так как, поле с адресом импортируемой функции это как бы глобальная переменная, то в таблице релоков добавляется адрес (плюс 1 или 2) в инструкции `call`, на случай если модуль будет загружен по другому базовому адресу.

Но как видно, это приводит к увеличению таблицы релоков. Ведь вызовов импортируемой функции у вас в модуле может быть очень много. К тому же, чем больше таблица релоков, тем дольше загрузка.

- На каждую импортируемую функцию выделяется только один переход на импортируемую функцию используя инструкцию `JMP` плюс релок на эту инструкцию. Такие места-«переходники» называются также «thunk»-ами. А все вызовы импортируемой функции это просто инструкция `CALL` на соответствующий «thunk». В данном случае, дополнительные релоки не нужны, потому что эти `CALL`-ы имеют относительный адрес, и корректировать их не надо.

Оба этих два метода могут комбинироваться. Надо полагать, линкер создает отдельный «thunk», если вызовов слишком много, но по умолчанию — не создает.

Кстати, массив адресов функций, на который указывает *FirstThunk*, не обязательно может быть в секции [IAT](#). К примеру, автор сих строк написал утилиту `PE_add_import`<sup>32</sup> для добавления импорта в уже существующий .exe-файл. Раньше, в прошлых версиях утилиты, на месте функции, вместо которой вы хотите подставить вызов в другую DLL, моя утилита вписывала такой код:

```
MOV EAX, [yourdll.dll!function]
JMP EAX
```

При этом, *FirstThunk* указывает прямо на первую инструкцию. Иными словами, загрузчик, загружая `yourdll.dll`, прописывает адрес функции *function* прямо в коде.

Надо также отметить что обычно секция кода защищена от записи, так что, моя утилита добавляет флаг `IMAGE_SCN_MEM_WRITE` для секции кода. Иначе при загрузке такой программы, она упадет с ошибкой 5 (access denied).

Может возникнуть вопрос: а что если я поставляю программу с набором DLL,

<sup>32</sup>[yurichev.com](http://yurichev.com)

которые никогда не будут меняться (в т.ч., адреса всех функций в этих DLL), может как-то можно ускорить процесс загрузки?

Да, можно прописать адреса импортируемых функций в массивы FirstThunk заранее.

Для этого в структуре *IMAGE\_IMPORT\_DESCRIPTOR* имеется поле *Timestamp*. И если там присутствует какое-то значение, то загрузчик сверяет это значение с датой-временем DLL-файла. И если они равны, то загрузчик больше ничего не делает, и загрузка может происходить быстрее.

Это называется «old-style binding»<sup>33</sup>. В Windows SDK для этого имеется утилита BIND.EXE. Для ускорения загрузки вашей программы, Matt Pietrek в *Matt Pietrek, An In-Depth Look into the Win32 Portable Executable File Format, (2002)*<sup>34</sup>, предлагает делать binding сразу после инсталляции вашей программы на компьютере конечного пользователя.

Запаковщики/зашифровщики PE-файлов могут также сжимать/шифровать таблицу импортов. В этом случае, загрузчик Windows, конечно же, не загрузит все нужные DLL. Поэтому распаковщик/расшифровщик делает это сам, при помощи вызовов *LoadLibrary()* и *GetProcAddress()*. Вот почему в запакованных файлах эти две функции часто присутствуют в IAT.

В стандартных DLL входящих в состав Windows, часто, IAT находится в самом начале PE-файла.

Возможно это для оптимизации. Ведь .exe-файл при загрузке не загружается в память весь (вспомните что инсталляторы огромного размера подозрительно быстро запускаются), он «мапится» (map), и подгружается в память частями по мере обращения к этой памяти.

И возможно в Microsoft решили, что так будет быстрее.

## Ресурсы

Ресурсы в PE-файле — это набор иконок, картинок, текстовых строк, описаний диалогов. Возможно, их в свое время решили отделить от основного кода, чтобы все эти вещи были многоязычными, и было проще выбирать текст или картинку того языка, который установлен в ОС.

В качестве побочного эффекта, их легко редактировать и сохранять обратно в исполняемый файл, даже не обладая специальными знаниями, например, редактором ResHack (6.5.2 (стр. 997)).

## .NET

Программы на .NET компилируются не в машинный код, а в свой собственный байткод. Собственно, в .exe-файле байткод вместо обычного кода, однако, точка входа (OEP) указывает на крохотный фрагмент x86-кода:

<sup>33</sup>MSDN. Существует также «new-style binding».

<sup>34</sup>Также доступно здесь: <http://msdn.microsoft.com/en-us/magazine/bb985992.aspx>

jmp	mscorlib!_CorExeMain
-----	----------------------

А в `mscorlib.dll` и находится .NET-загрузчик, который уже сам будет работать с PE-файлом.

Так было в [OC](#) до Windows XP. Начиная с XP, загрузчик [OC](#) уже сам определяет, что это .NET-файл и запускает его не исполняя этой инструкции `JMP`<sup>35</sup>.

## TLS

Эта секция содержит в себе инициализированные данные для [TLS\(6.2\)](#) (стр. 967)) (если нужно). При старте нового треда, его [TLS](#)-данные инициализируются данными из этой секции.

Помимо всего прочего, спецификация PE-файла предусматривает инициализацию [TLS](#)-секции, т.н., TLS callbacks. Если они присутствуют, то они будут вызваны перед тем как передать управление на главную точку входа ([OEP](#)). Это широко используется запаковщиками/зашифровщиками PE-файлов.

## Инструменты

- `objdump` (имеется в `cygwin`) для вывода всех структур PE-файла.
- `Hiew(7.5)` (стр. 1032)) как редактор.
- `pefile` — Python-библиотека для работы с PE-файлами <sup>36</sup>.
- `ResHack` [AKA Resource Hacker](#) — редактор ресурсов <sup>37</sup>.
- `PE_add_import`<sup>38</sup> — простая утилита для добавления символа/-ов в таблицу импортов PE-файла.
- `PE_patcher`<sup>39</sup> — простая утилита для модификации PE-файлов.
- `PE_search_str_refs`<sup>40</sup> — простая утилита для поиска функции в PE-файле, где используется некая текстовая строка.

## Further reading

- Daniel Pistelli — The .NET File Format <sup>41</sup>

<sup>35</sup>[MSDN](#)

<sup>36</sup><https://code.google.com/p/pefile/>

<sup>37</sup><https://code.google.com/p/pefile/>

<sup>38</sup>[http://yurichev.com/PE\\_add\\_imports.html](http://yurichev.com/PE_add_imports.html)

<sup>39</sup>[yurichev.com](http://yurichev.com)

<sup>40</sup>[yurichev.com](http://yurichev.com)

<sup>41</sup><http://www.codeproject.com/Articles/12585/The-.NET-File-Format>



### 6.5.3. Windows SEH

#### Забудем на время о MSVC

**SEH** в Windows предназначен для обработки исключений, тем не менее, с Си++ и **ООП** он никак не связан. Здесь мы рассмотрим **SEH** изолированно от Си++ и расширений MSVC.

Каждый процесс имеет цепочку **SEH**-обработчиков, и адрес обработчика, определенного последним, записан в каждом **TIB**. Когда происходит исключение (деление на ноль, обращение по неверному адресу в памяти, пользовательское исключение, поднятое при помощи `RaiseException()`), **ОС** находит последний обработчик в **TIB** и вызывает его, передав ему тип исключения и всю информацию о состоянии **CPU** в момент исключения (все значения регистров, итд.). Обработчик выясняет, то ли это исключение, для которого он создавался?

Если да, то он обрабатывает исключение. Если нет, то показывает **ОС** что он не может его обработать и **ОС** вызывает следующий обработчик в цепочке, и так до тех пор, пока не найдется обработчик способный обработать исключение.

В самом конце цепочки находится стандартный обработчик, показывающий всем очень известное окно, сообщающее что процесс упал, сообщает также состояние **CPU** в момент падения и позволяет собрать и отправить информацию обработчикам в Microsoft.

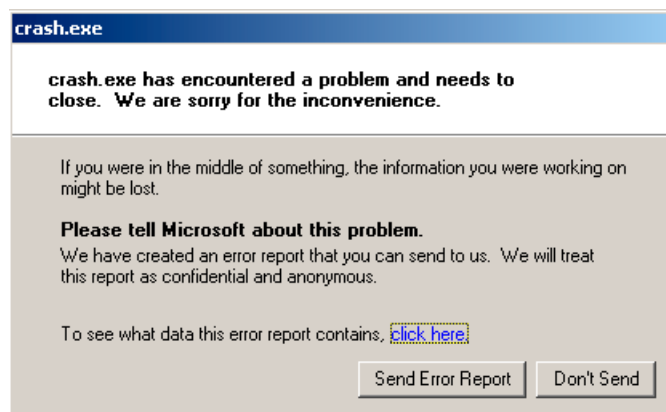


Рис. 6.2: Windows XP

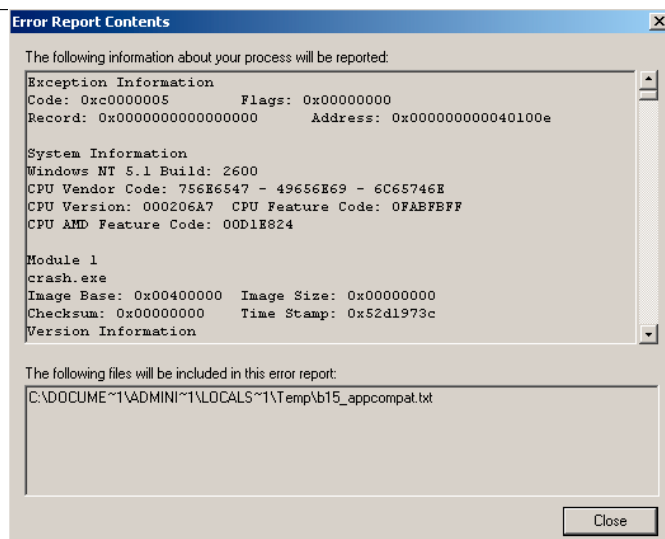


Рис. 6.3: Windows XP

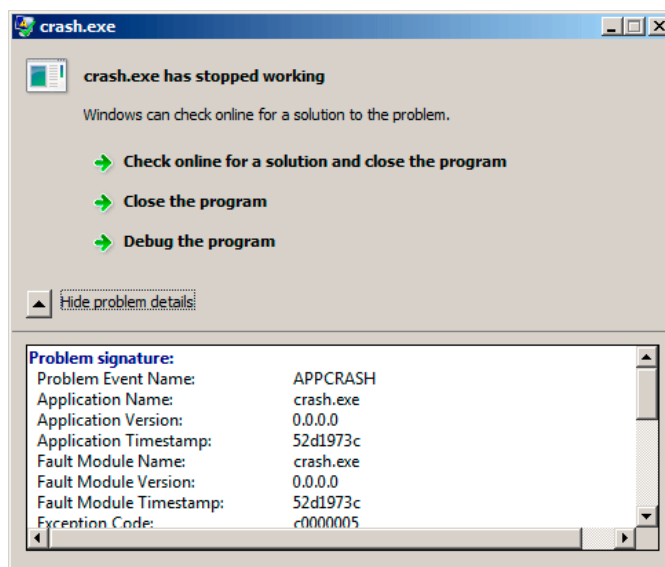


Рис. 6.4: Windows 7

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

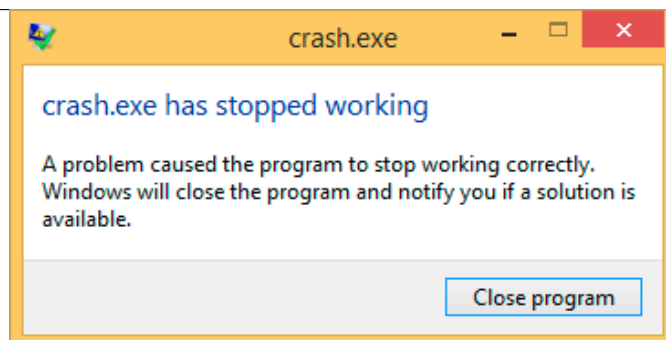


Рис. 6.5: Windows 8.1

Раньше этот обработчик назывался Dr. Watson.

Кстати, некоторые разработчики делают свой собственный обработчик, отправляющий информацию о падении программы им самим.

Он регистрируется при помощи функции `SetUnhandledExceptionFilter()` и будет вызван если ОС не знает, как иначе обработать исключение.

А, например, Oracle RDBMS в этом случае генерирует огромные дампы, содержащие всю возможную информацию и состоянии CPU и памяти.

Попробуем написать свой примитивный обработчик исключений. Этот пример основан на примере из [Matt Pietrek, *A Crash Course on the Depths of Win32™ Structured Exception Handling*, (1997)]<sup>42</sup>. Он должен компилироваться с опцией `SAFESEH`: `cl seh1.cpp /link /safeseh:no`. Подробнее об опции `SAFESEH` здесь: [MSDN](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/6ththk8k.aspx).

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

DWORD new_value=1234;

EXCEPTION_DISPOSITION __cdecl except_handler(
    struct _EXCEPTION_RECORD *ExceptionRecord,
    void * EstablisherFrame,
    struct _CONTEXT *ContextRecord,
    void * DispatcherContext )
{
    unsigned i;

    printf ("%s\n", __FUNCTION__);
    printf ("ExceptionRecord->ExceptionCode=0x%p\n", ExceptionRecord->
↳ ExceptionCode);
    printf ("ExceptionRecord->ExceptionFlags=0x%p\n", ExceptionRecord->
↳ ExceptionFlags);
    printf ("ExceptionRecord->ExceptionAddress=0x%p\n", ExceptionRecord->
↳ ->ExceptionAddress);
```

<sup>42</sup>Также доступно здесь: <http://www.microsoft.com/msj/0197/Exception/Exception.aspx>

```

if (ExceptionRecord->ExceptionCode==0xE1223344)
{
    printf ("That's for us\n");
    // yes, we "handled" the exception
    return ExceptionContinueExecution;
}
else if (ExceptionRecord->ExceptionCode==EXCEPTION_ACCESS_VIOLATION
↵ )
{
    printf ("ContextRecord->Eax=0x%08X\n", ContextRecord->Eax);
    // will it be possible to 'fix' it?
    printf ("Trying to fix wrong pointer address\n");
    ContextRecord->Eax=(DWORD)&new_value;
    // yes, we "handled" the exception
    return ExceptionContinueExecution;
}
else
{
    printf ("We do not handle this\n");
    // someone else's problem
    return ExceptionContinueSearch;
};
}

int main()
{
    DWORD handler = (DWORD)except_handler; // take a pointer to our
    handler

    // install exception handler
    __asm
    {
        // make EXCEPTION_REGISTRATION
        record:
            push    handler    // address of handler function
            push    FS:[0]     // address of previous handler
            mov     FS:[0],ESP // add new EXCEPTION_REGISTRATION
    }

    RaiseException (0xE1223344, 0, 0, NULL);

    // now do something very bad
    int* ptr=NULL;
    int val=0;
    val=*ptr;
    printf ("val=%d\n", val);

    // deinstall exception handler
    __asm
    {
        // remove our EXCEPTION_REGISTRATION
        record
            mov     eax,[ESP] // get pointer to previous record
            mov     FS:[0], EAX // install previous record
            add     esp, 8     // clean our EXCEPTION_REGISTRATION
    off stack
    }

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    return 0;
}

```

Сегментный регистр FS: в win32 указывает на **TIB**. Самый первый элемент **TIB** это указатель на последний обработчик в цепочке. Мы сохраняем его в стеке и записываем туда адрес своего обработчика. Эта структура называется **\_EXCEPTION\_REGISTRATION**, это простейший односвязный список, и эти элементы хранятся прямо в стеке.

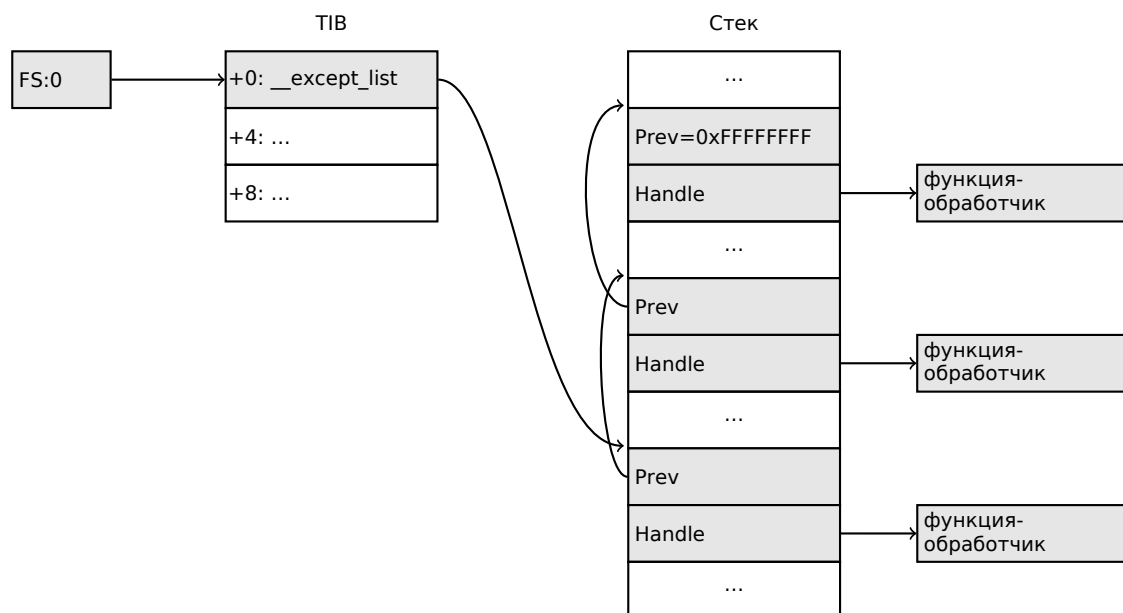
Листинг 6.22: MSVC/VC/crt/src/exsup.inc

```

_EXCEPTION_REGISTRATION struc
    prev    dd    ?
    handler dd    ?
_EXCEPTION_REGISTRATION ends

```

Так что каждое поле «handler» указывает на обработчик, а каждое поле «prev» указывает на предыдущую структуру в цепочке обработчиков. Самая последняя структура имеет 0xFFFFFFFF (-1) в поле «prev».



После инсталляции своего обработчика, вызываем `RaiseException()`<sup>43</sup>. Это пользовательские исключения. Обработчик проверяет код.

Если код `0xE1223344`, то он возвращает `ExceptionContinueExecution`, что сигнализирует системе что обработчик скорректировал состояние CPU (обычно это регистры EIP/ESP) и что **ОС** может возобновить исполнение треда. Если вы немного измените код так что обработчик будет возвращать `ExceptionContinueSearch`, то **ОС** будет вызывать остальные обработчики в цепочке, и вряд ли найдется

<sup>43</sup>MSDN

тот, кто обработает ваше исключение, ведь информации о нем (вернее, его коде) ни у кого нет. Вы увидите стандартное окно Windows о падении процесса.

Какова разница между системными исключениями и пользовательскими? Вот системные:

как определен в WinBase.h	как определен в ntstatus.h	как число
EXCEPTION_ACCESS_VIOLATION	STATUS_ACCESS_VIOLATION	0xC0000005
EXCEPTION_DATATYPE_MISALIGNMENT	STATUS_DATATYPE_MISALIGNMENT	0x80000002
EXCEPTION_BREAKPOINT	STATUS_BREAKPOINT	0x80000003
EXCEPTION_SINGLE_STEP	STATUS_SINGLE_STEP	0x80000004
EXCEPTION_ARRAY_BOUNDS_EXCEEDED	STATUS_ARRAY_BOUNDS_EXCEEDED	0xC000008C
EXCEPTION_FLT_DENORMAL_OPERAND	STATUS_FLOAT_DENORMAL_OPERAND	0xC000008D
EXCEPTION_FLT_DIVIDE_BY_ZERO	STATUS_FLOAT_DIVIDE_BY_ZERO	0xC000008E
EXCEPTION_FLT_INEXACT_RESULT	STATUS_FLOAT_INEXACT_RESULT	0xC000008F
EXCEPTION_FLT_INVALID_OPERATION	STATUS_FLOAT_INVALID_OPERATION	0xC0000090
EXCEPTION_FLT_OVERFLOW	STATUS_FLOAT_OVERFLOW	0xC0000091
EXCEPTION_FLT_STACK_CHECK	STATUS_FLOAT_STACK_CHECK	0xC0000092
EXCEPTION_FLT_UNDERFLOW	STATUS_FLOAT_UNDERFLOW	0xC0000093
EXCEPTION_INT_DIVIDE_BY_ZERO	STATUS_INTEGER_DIVIDE_BY_ZERO	0xC0000094
EXCEPTION_INT_OVERFLOW	STATUS_INTEGER_OVERFLOW	0xC0000095
EXCEPTION_PRIV_INSTRUCTION	STATUS_PRIVILEGED_INSTRUCTION	0xC0000096
EXCEPTION_IN_PAGE_ERROR	STATUS_IN_PAGE_ERROR	0xC0000006
EXCEPTION_ILLEGAL_INSTRUCTION	STATUS_ILLEGAL_INSTRUCTION	0xC000001D
EXCEPTION_NONCONTINUABLE_EXCEPTION	STATUS_NONCONTINUABLE_EXCEPTION	0xC0000025
EXCEPTION_STACK_OVERFLOW	STATUS_STACK_OVERFLOW	0xC00000FD
EXCEPTION_INVALID_DISPOSITION	STATUS_INVALID_DISPOSITION	0xC0000026
EXCEPTION_GUARD_PAGE	STATUS_GUARD_PAGE_VIOLATION	0x80000001
EXCEPTION_INVALID_HANDLE	STATUS_INVALID_HANDLE	0xC0000008
EXCEPTION_POSSIBLE_DEADLOCK	STATUS_POSSIBLE_DEADLOCK	0xC0000194
CONTROL_C_EXIT	STATUS_CONTROL_C_EXIT	0xC000013A

Так определяется код:

31	29	28	27	16	15	0
S	U	0	Facility code			Error code

S это код статуса: 11 — ошибка; 10 — предупреждение; 01 — информация; 00 — успех. U — является ли этот код пользовательским, а не системным.

Вот почему мы выбрали 0xE1223344 — E<sub>16</sub> (1110<sub>2</sub>) 0xE (1110<sub>b</sub>) означает, что это 1) пользовательское исключение; 2) ошибка. Хотя, если быть честным, этот пример нормально работает и без этих старших бит.

Далее мы пытаемся прочитать значение из памяти по адресу 0. Конечно, в win32 по этому адресу обычно ничего нет, и сработает исключение. Однако, первый обработчик, который будет заниматься этим делом — ваш, и он узнает об этом первым, проверяя код на соответствие с константной EXCEPTION\_ACCESS\_VIOLATION.

А если заглянуть в то что получилось на ассемблере, то можно увидеть, что код читающий из памяти по адресу 0, выглядит так:

#### Листинг 6.23: MSVC 2010

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

...
xor     eax, eax
mov     eax, DWORD PTR [eax] ; exception will occur here
push    eax
push    OFFSET msg
call    _printf
add     esp, 8
...

```

Возможно ли «на лету» исправить ошибку и предложить программе исполняться далее? Да, наш обработчик может изменить значение в EAX и предложить ОС исполнить эту же инструкцию еще раз. Что мы и делаем. `printf()` напечатает 1234, потому что после работы нашего обработчика, EAX будет не 0, а будет содержать адрес глобальной переменной `new_value`. Программа будет исполняться далее.

Собственно, вот что происходит: срабатывает защита менеджера памяти в CPU, он останавливает работу треда, отыскивает в ядре Windows обработчик исключений, тот, в свою очередь, начинает вызывать обработчики из цепочки SEH, по одному.

Мы компилируем это всё в MSVC 2010, но конечно же, нет никакой гарантии что для указателя будет использован именно регистр EAX.

Этот трюк с подменой адреса эффектно выглядит, и мы рассматриваем его здесь для наглядной иллюстрации работы SEH.

Тем не менее, трудно припомнить, применяется ли где-то подобное на практике для исправления ошибок «на лету».

Почему SEH-записи хранятся именно в стеке а не в каком-то другом месте? Возможно, потому что ОС не нужно заботиться об освобождении этой информации, эти записи просто пропадают как ненужные когда функция заканчивает работу.

Это чем-то похоже на `alloca()`: (1.9.2 (стр. 48)).

## Теперь вспомним MSVC

Должно быть, программистам Microsoft были нужны исключения в Си, но не в Си++ (для использования в ядре Windows NT, которое написано на Си), так что они добавили нестандартное расширение Си в MSVC <sup>44</sup>. Оно не связано с исключениями в Си++.

```

__try
{
    ...
}
__except(filter code)
{
    handler code
}

```

<sup>44</sup>MSDN

Блок «finally» может присутствовать вместо код обработчика:

```
__try
{
    ...
}
__finally
{
    ...
}
```

Код-фильтр — это выражение, отвечающее на вопрос, соответствует ли код этого обработчика к поднятому исключению. Если ваш код слишком большой и не помещается в одно выражение, отдельная функция-фильтр может быть определена.

Таких конструкций много в ядре Windows. Вот несколько примеров оттуда ([WRK](#)):

Листинг 6.24: WRK-v1.2/base/ntos/ob/obwait.c

```
try {
    KeReleaseMutant( (PKMUTANT)SignalObject,
                     MUTANT_INCREMENT,
                     FALSE,
                     TRUE );
} except((GetExceptionCode () == STATUS_ABANDONED ||
         GetExceptionCode () == STATUS_MUTANT_NOT_OWNED)?
        EXCEPTION_EXECUTE_HANDLER :
        EXCEPTION_CONTINUE_SEARCH) {
    Status = GetExceptionCode();
    goto WaitExit;
}
```

Листинг 6.25: WRK-v1.2/base/ntos/cache/cachesub.c

```
try {
    RtlCopyBytes( (PVOID)((PCHAR)CacheBuffer + PageOffset),
                 UserBuffer,
                 MorePages ?
                 (PAGE_SIZE - PageOffset) :
                 (ReceivedLength - PageOffset) );
} except( CcCopyReadExceptionFilter( GetExceptionInformation(),
                                     &Status ) ) {
```

Вот пример кода-фильтра:

Листинг 6.26: WRK-v1.2/base/ntos/cache/copysup.c

```
LONG
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!



```

CcCopyReadExceptionFilter(
    IN PEXCEPTION_POINTERS ExceptionPointer,
    IN PNTSTATUS ExceptionCode
)

/+++

Routine Description:

    This routine serves as an exception filter and has the special job of
    extracting the "real" I/O error when Mm raises STATUS_IN_PAGE_ERROR
    beneath us.

Arguments:

    ExceptionPointer - A pointer to the exception record that contains
                      the real Io Status.

    ExceptionCode - A pointer to an NTSTATUS that is to receive the real
                   status.

Return Value:

    EXCEPTION_EXECUTE_HANDLER

--*/

{
    *ExceptionCode = ExceptionPointer->ExceptionRecord->ExceptionCode;

    if ( (*ExceptionCode == STATUS_IN_PAGE_ERROR) &&
        (ExceptionPointer->ExceptionRecord->NumberParameters >= 3) ) {

        *ExceptionCode = (NTSTATUS) ExceptionPointer->ExceptionRecord->
        ↳ ExceptionInformation[2];
    }

    ASSERT( !NT_SUCCESS(*ExceptionCode) );

    return EXCEPTION_EXECUTE_HANDLER;
}

```

Внутри, SEH это расширение исключений поддерживаемых OS.

Но функция обработчик теперь или `_except_handler3` (для SEH3) или `_except_handler4` (для SEH4). Код обработчика от MSVC, расположен в его библиотеках, или же в `msvcr*.dll`. Очень важно понимать, что SEH это специфичное для MSVC. Другие win32-компиляторы могут предлагать что-то совершенно другое.

## SEH3

SEH3 имеет `_except_handler3` как функцию-обработчик, и расширяет структу-

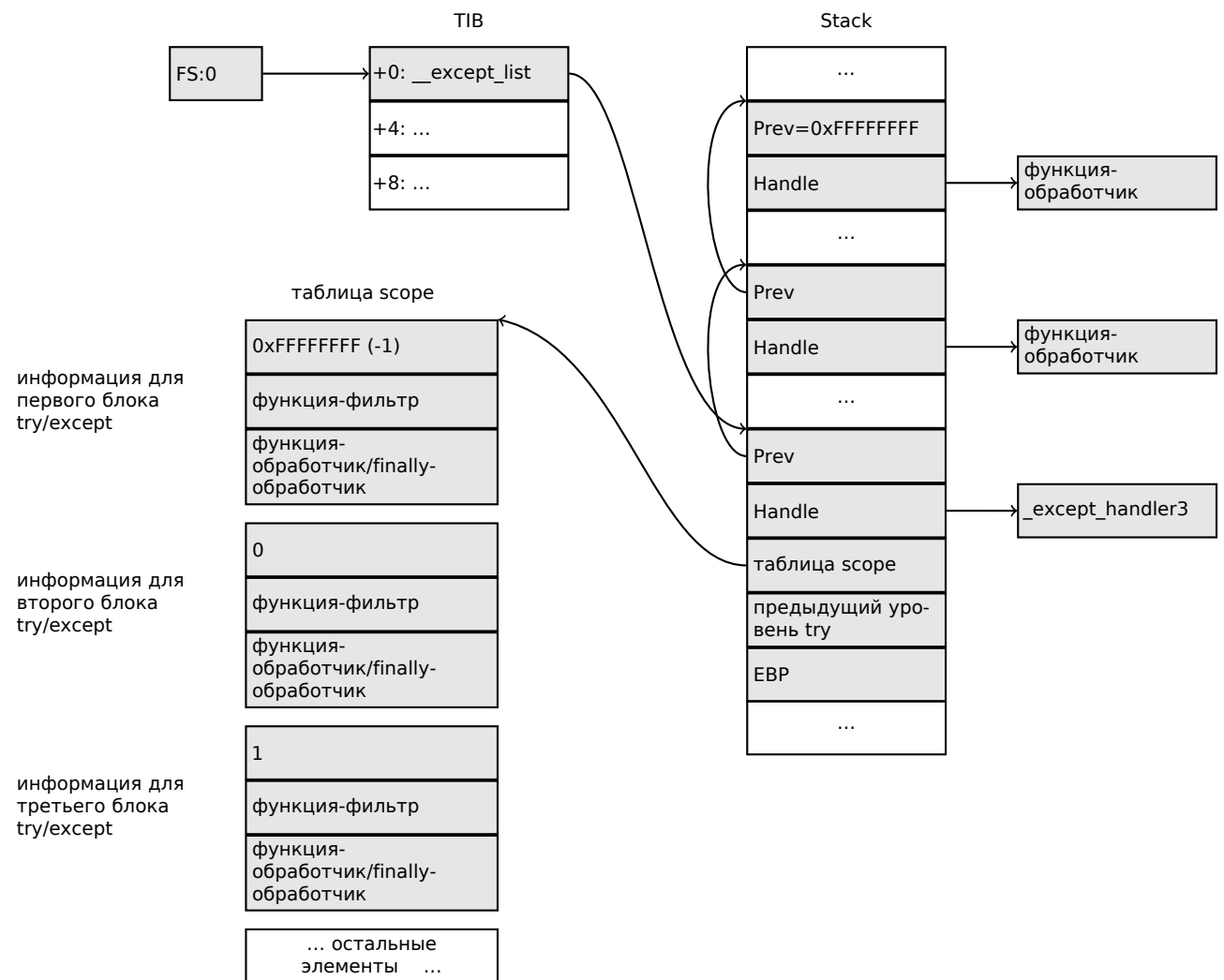
---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

ру

`_EXCEPTION_REGISTRATION` добавляя указатель на *scope table* и переменную *previous try level*. SEH4 расширяет *scope table* добавляя еще 4 значения связанных с защитой от переполнения буфера.

*scope table* это таблица, состоящая из указателей на код фильтра и обработчика, для каждого уровня вложенности *try/except*.



И снова, очень важно понимать, что OS заботится только о полях *prev/handle*, и больше ничего. Это работа функции `_except_handler3` читать другие поля, читать *scope table* и решать, какой обработчик исполнять и когда.

Исходный код функции `_except_handler3` закрыт. Хотя, Sanos OS, имеющая слой совместимости с win32, имеет некоторые функции написанные заново,

которые в каком-то смысле эквивалентны тем что в Windows<sup>45</sup>. Другие попытки реализации имеются в Wine<sup>46</sup> и ReactOS<sup>47</sup>.

Если указатель *filter* ноль, *handler* указывает на код *finally*.

Во время исполнения, значение *previous try level* в стеке меняется, чтобы функция `_except_handler3` знала о текущем уровне вложенности, чтобы знать, какой элемент таблицы *scope table* использовать.

### SEN3: пример с одним блоком try/except

```
#include <stdio.h>
#include <windows.h>
#include <excpt.h>

int main()
{
    int* p = NULL;
    __try
    {
        printf("hello #1!\n");
        *p = 13;    // causes an access violation exception;
        printf("hello #2!\n");
    }
    __except(GetExceptionCode()==EXCEPTION_ACCESS_VIOLATION ?
             EXCEPTION_EXECUTE_HANDLER : EXCEPTION_CONTINUE_SEARCH)
    {
        printf("access violation, can't recover\n");
    }
}
```

Листинг 6.27: MSVC 2003

```
$SG74605 DB      'hello #1!', 0aH, 00H
$SG74606 DB      'hello #2!', 0aH, 00H
$SG74608 DB      'access violation, can't recover', 0aH, 00H
_DATA      ENDS

; scope table:
CONST      SEGMENT
$T74622    DD      0fffffffH      ; previous try level
          DD      FLAT:$L74617    ; filter
          DD      FLAT:$L74618    ; handler

CONST      ENDS
_TEXT      SEGMENT
$T74621 = -32 ; size = 4
_p$ = -28   ; size = 4
```

<sup>45</sup><https://code.google.com/p/sanos/source/browse/src/win32/msvcrt/except.c>

<sup>46</sup>GitHub

<sup>47</sup>[http://doxygen.reactos.org/d4/df2/lib\\_2sdk\\_2crt\\_2except\\_2except\\_8c\\_source.html](http://doxygen.reactos.org/d4/df2/lib_2sdk_2crt_2except_2except_8c_source.html)

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

__SEHRec$ = -24 ; size = 24
_main PROC NEAR
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    -1 ; previous try level
    push    OFFSET FLAT:$T74622 ; scope table
    push    OFFSET FLAT:__except_handler3 ; handler
    mov     eax, DWORD PTR fs:__except_list
    push    eax ; prev
    mov     DWORD PTR fs:__except_list, esp
    add     esp, -16
; 3 registers to be saved:
    push    ebx
    push    esi
    push    edi
    mov     DWORD PTR __SEHRec$[ebp], esp
    mov     DWORD PTR _p$[ebp], 0
    mov     DWORD PTR __SEHRec$[ebp+20], 0 ; previous try level
    push    OFFSET FLAT:$SG74605 ; 'hello #1!'
    call    _printf
    add     esp, 4
    mov     eax, DWORD PTR _p$[ebp]
    mov     DWORD PTR [eax], 13
    push    OFFSET FLAT:$SG74606 ; 'hello #2!'
    call    _printf
    add     esp, 4
    mov     DWORD PTR __SEHRec$[ebp+20], -1 ; previous try level
    jmp     SHORT $L74616

; filter code:
$L74617:
$L74627:
    mov     ecx, DWORD PTR __SEHRec$[ebp+4]
    mov     edx, DWORD PTR [ecx]
    mov     eax, DWORD PTR [edx]
    mov     DWORD PTR $T74621[ebp], eax
    mov     eax, DWORD PTR $T74621[ebp]
    sub     eax, -1073741819; c0000005H
    neg     eax
    sbb     eax, eax
    inc     eax
$L74619:
$L74626:
    ret     0

; handler code:
$L74618:
    mov     esp, DWORD PTR __SEHRec$[ebp]
    push    OFFSET FLAT:$SG74608 ; 'access violation, can't recover'
    call    _printf
    add     esp, 4
    mov     DWORD PTR __SEHRec$[ebp+20], -1 ; setting previous try level back
    to -1
$L74616:

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

xor     eax, eax
mov     ecx, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+8]
mov     DWORD PTR fs:__except_list, ecx
pop     edi
pop     esi
pop     ebx
mov     esp, ebp
pop     ebp
ret     0
_main   ENDP
_TEXT   ENDS
END

```

Здесь мы видим, как структура SEH конструируется в стеке. *Scope table* расположена в сегменте CONST — действительно, эти поля не будут меняться. Интересно, как меняется переменная *previous try level*. Исходное значение 0xFFFFFFFF (−1). Момент, когда тело try открывается, обозначен инструкцией, записывающей 0 в эту переменную. В момент, когда тело try закрывается, −1 возвращается в нее назад. Мы также видим адреса кода фильтра и обработчика. Так мы можем легко увидеть структуру конструкций *try/except* в функции.

Так как код инициализации SEH-структур в прологе функций может быть общим для нескольких функций, иногда компилятор вставляет в прологе вызов функции SEH\_prolog(), которая всё это делает. А код для деинициализации SEH в функции SEH\_epilog().

Запустим этот пример в [tracer](#):

```
tracer.exe -l:2.exe --dump-seh
```

#### Листинг 6.28: tracer.exe output

```

EXCEPTION_ACCESS_VIOLATION at 2.exe!main+0x44 (0x401054) ↗
↳ ExceptionInformation[0]=1
EAX=0x00000000 EBX=0x7efde000 ECX=0x0040cbc8 EDX=0x00008e3c8
ESI=0x000001db1 EDI=0x000000000 EBP=0x0018feac ESP=0x0018fe80
EIP=0x00401054
FLAGS=AF IF RF
* SEH frame at 0x18fe9c prev=0x18ff78 handler=0x401204 (2.exe!↗
↳ __except_handler3)
SEH3 frame. previous trylevel=0
scopetable entry[0]. previous try level=-1, filter=0x401070 (2.exe!main+0↗
↳ x60) handler=0x401088 (2.exe!main+0x78)
* SEH frame at 0x18ff78 prev=0x18ffc4 handler=0x401204 (2.exe!↗
↳ __except_handler3)
SEH3 frame. previous trylevel=0
scopetable entry[0]. previous try level=-1, filter=0x401531 (2.exe!↗
↳ mainCRTStartup+0x18d) handler=0x401545 (2.exe!mainCRTStartup+0x1a1)
* SEH frame at 0x18ffc4 prev=0x18ffe4 handler=0x771f71f5 (ntdll.dll!↗
↳ __except_handler4)
SEH4 frame. previous trylevel=0
SEH4 header:      GSCookieOffset=0xffffffff GSCookieXOROffset=0x0

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

EHCookieOffset=0xffffffff EHCookieXOROffset=0x0
scopetable entry[0]. previous try level=-2, filter=0x771f74d0 (ntdll.dll!↵
↳ __safe_se_handler_table+0x20) handler=0x771f90eb (ntdll.dll!↵
↳ _TppTerminateProcess@4+0x43)
* SEH frame at 0x18ffe4 prev=0xffffffff handler=0x77247428 (ntdll.dll!↵
↳ _FinalExceptionHandler@16)

```

Мы видим, что цепочка SEH состоит из 4-х обработчиков.

Первые два расположены в нашем примере. Два? Но ведь мы же сделали только один? Да, второй был установлен в [CRT](#)-функции `_mainCRTStartup()`, и судя по всему, он обрабатывает как минимум исключения связанные с [FPU](#). Его код можно посмотреть в инсталляции MSVC: `crt/src/winxfldr.c`.

Третий это SEH4 в `ntdll.dll`, и четвертый это обработчик, не имеющий отношения к MSVC, расположенный в `ntdll.dll`, имеющий «говорящее» название функции.

Как видно, в цепочке присутствуют обработчики трех типов: один не связан с MSVC вообще (последний) и два связанных с MSVC: SEH3 и SEH4.

### SEH3: пример с двумя блоками try/except

```

#include <stdio.h>
#include <windows.h>
#include <excpt.h>

int filter_user_exceptions (unsigned int code, struct _EXCEPTION_POINTERS *↵
↳ ep)
{
    printf("in filter. code=0x%08X\n", code);
    if (code == 0x112233)
    {
        printf("yes, that is our exception\n");
        return EXCEPTION_EXECUTE_HANDLER;
    }
    else
    {
        printf("not our exception\n");
        return EXCEPTION_CONTINUE_SEARCH;
    }
}

int main()
{
    int* p = NULL;
    __try
    {
        __try
        {
            printf ("hello!\n");
            RaiseException (0x112233, 0, 0, NULL);
        }
    }
}

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

        printf ("0x112233 raised. now let's crash\n");
        *p = 13;    // causes an access violation exception;
    }
    __except(GetExceptionCode()==EXCEPTION_ACCESS_VIOLATION ?
        EXCEPTION_EXECUTE_HANDLER : EXCEPTION_CONTINUE_SEARCH)
    {
        printf("access violation, can't recover\n");
    }
}
__except(filter_user_exceptions(GetExceptionCode(),
    GetExceptionInformation()))
{
    // the filter_user_exceptions() function answering to the question
    // "is this exception belongs to this block?"
    // if yes, do the follow:
    printf("user exception caught\n");
}
}

```

Теперь здесь два блока try. Так что *scope table* теперь содержит два элемента, один элемент на каждый блок. *Previous try level* меняется вместе с тем, как исполнение доходит до очередного try-блока, либо выходит из него.

#### Листинг 6.29: MSVC 2003

```

$SG74606 DB    'in filter. code=0x%08X', 0aH, 00H
$SG74608 DB    'yes, that is our exception', 0aH, 00H
$SG74610 DB    'not our exception', 0aH, 00H
$SG74617 DB    'hello!', 0aH, 00H
$SG74619 DB    '0x112233 raised. now let's crash', 0aH, 00H
$SG74621 DB    'access violation, can't recover', 0aH, 00H
$SG74623 DB    'user exception caught', 0aH, 00H

_code$ = 8    ; size = 4
_ep$ = 12    ; size = 4
_filter_user_exceptions PROC NEAR
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    mov     eax, DWORD PTR _code$[ebp]
    push    eax
    push    OFFSET FLAT:$SG74606 ; 'in filter. code=0x%08X'
    call    _printf
    add     esp, 8
    cmp     DWORD PTR _code$[ebp], 1122867; 00112233H
    jne     SHORT $L74607
    push    OFFSET FLAT:$SG74608 ; 'yes, that is our exception'
    call    _printf
    add     esp, 4
    mov     eax, 1
    jmp     SHORT $L74605
$L74607:
    push    OFFSET FLAT:$SG74610 ; 'not our exception'
    call    _printf
    add     esp, 4

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    xor     eax, eax
$L74605:
    pop     ebp
    ret     0
_filter_user_exceptions ENDP

; scope table:
CONST      SEGMENT
$T74644     DD      0fffffffH    ; previous try level for outer block
           DD      FLAT:$L74634 ; outer block filter
           DD      FLAT:$L74635 ; outer block handler
           DD      00H         ; previous try level for inner block
           DD      FLAT:$L74638 ; inner block filter
           DD      FLAT:$L74639 ; inner block handler
CONST      ENDS

$T74643 = -36      ; size = 4
$T74642 = -32      ; size = 4
_p$ = -28          ; size = 4
__$SEHRec$ = -24   ; size = 24
_main      PROC NEAR
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    -1 ; previous try level
    push    OFFSET FLAT:$T74644
    push    OFFSET FLAT:__except_handler3
    mov     eax, DWORD PTR fs:__except_list
    push    eax
    mov     DWORD PTR fs:__except_list, esp
    add     esp, -20
    push    ebx
    push    esi
    push    edi
    mov     DWORD PTR __SEHRec$[ebp], esp
    mov     DWORD PTR _p$[ebp], 0
    mov     DWORD PTR __SEHRec$[ebp+20], 0 ; outer try block entered. set
previous try level to 0
    mov     DWORD PTR __SEHRec$[ebp+20], 1 ; inner try block entered. set
previous try level to 1
    push    OFFSET FLAT:$SG74617 ; 'hello!'
    call    _printf
    add     esp, 4
    push    0
    push    0
    push    0
    push    1122867      ; 00112233H
    call    DWORD PTR __imp__RaiseException@16
    push    OFFSET FLAT:$SG74619 ; '0x112233 raised. now let's crash'
    call    _printf
    add     esp, 4
    mov     eax, DWORD PTR _p$[ebp]
    mov     DWORD PTR [eax], 13
    mov     DWORD PTR __SEHRec$[ebp+20], 0 ; inner try block exited. set
previous try level back to 0

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

    jmp     SHORT $L74615

; inner block filter:
$L74638:
$L74650:
    mov     ecx, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+4]
    mov     edx, DWORD PTR [ecx]
    mov     eax, DWORD PTR [edx]
    mov     DWORD PTR $T74643[ebp], eax
    mov     eax, DWORD PTR $T74643[ebp]
    sub     eax, -1073741819; c0000005H
    neg     eax
    sbb     eax, eax
    inc     eax
$L74640:
$L74648:
    ret     0

; inner block handler:
$L74639:
    mov     esp, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp]
    push    OFFSET FLAT:$SG74621 ; 'access violation, can't recover'
    call    _printf
    add     esp, 4
    mov     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+20], 0 ; inner try block exited. set
previous try level back to 0

$L74615:
    mov     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+20], -1 ; outer try block exited, set
previous try level back to -1
    jmp     SHORT $L74633

; outer block filter:
$L74634:
$L74651:
    mov     ecx, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+4]
    mov     edx, DWORD PTR [ecx]
    mov     eax, DWORD PTR [edx]
    mov     DWORD PTR $T74642[ebp], eax
    mov     ecx, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+4]
    push    ecx
    mov     edx, DWORD PTR $T74642[ebp]
    push    edx
    call    _filter_user_exceptions
    add     esp, 8
$L74636:
$L74649:
    ret     0

; outer block handler:
$L74635:
    mov     esp, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp]
    push    OFFSET FLAT:$SG74623 ; 'user exception caught'
    call    _printf

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    add     esp, 4
    mov     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+20], -1 ; both try blocks exited. set
previous try level back to -1
$L74633:
    xor     eax, eax
    mov     ecx, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+8]
    mov     DWORD PTR fs:__except_list, ecx
    pop     edi
    pop     esi
    pop     ebx
    mov     esp, ebp
    pop     ebp
    ret     0
_main     ENDP

```

Если установить точку останова на функцию `printf()` вызываемую из обработчика, мы можем увидеть, что добавился еще один SEH-обработчик. Наверное, это еще какая-то дополнительная механика, скрытая внутри процесса обработки исключений. Тут мы также видим *scope table* состоящую из двух элементов.

```
tracer.exe -l:3.exe bpx=3.exe!printf --dump-seh
```

Листинг 6.30: tracer.exe output

```

(0) 3.exe!printf
EAX=0x0000001b EBX=0x00000000 ECX=0x0040cc58 EDX=0x00008e3c8
ESI=0x00000000 EDI=0x00000000 EBP=0x0018f840 ESP=0x0018f838
EIP=0x004011b6
FLAGS=PF ZF IF
* SEH frame at 0x18f88c prev=0x18fe9c handler=0x771db4ad (ntdll.dll!
↳ ExecuteHandler2@20+0x3a)
* SEH frame at 0x18fe9c prev=0x18ff78 handler=0x4012e0 (3.exe!
↳ __except_handler3)
SEH3 frame. previous trylevel=1
scopetable entry[0]. previous try level=-1, filter=0x401120 (3.exe!main+0
↳ xb0) handler=0x40113b (3.exe!main+0xcb)
scopetable entry[1]. previous try level=0, filter=0x4010e8 (3.exe!main+0x78
↳ ) handler=0x401100 (3.exe!main+0x90)
* SEH frame at 0x18ff78 prev=0x18ffc4 handler=0x4012e0 (3.exe!
↳ __except_handler3)
SEH3 frame. previous trylevel=0
scopetable entry[0]. previous try level=-1, filter=0x40160d (3.exe!
↳ mainCRTStartup+0x18d) handler=0x401621 (3.exe!mainCRTStartup+0x1a1)
* SEH frame at 0x18ffc4 prev=0x18ffe4 handler=0x771f71f5 (ntdll.dll!
↳ __except_handler4)
SEH4 frame. previous trylevel=0
SEH4 header:      GSCookieOffset=0xffffffff GSCookieXOROffset=0x0
                  EHCookieOffset=0xffffffff EHCookieXOROffset=0x0
scopetable entry[0]. previous try level=-2, filter=0x771f74d0 (ntdll.dll!
↳ __safe_se_handler_table+0x20) handler=0x771f90eb (ntdll.dll!
↳ _TppTerminateProcess@4+0x43)
* SEH frame at 0x18ffe4 prev=0xffffffff handler=0x77247428 (ntdll.dll!
↳ _FinalExceptionHandler@16)

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

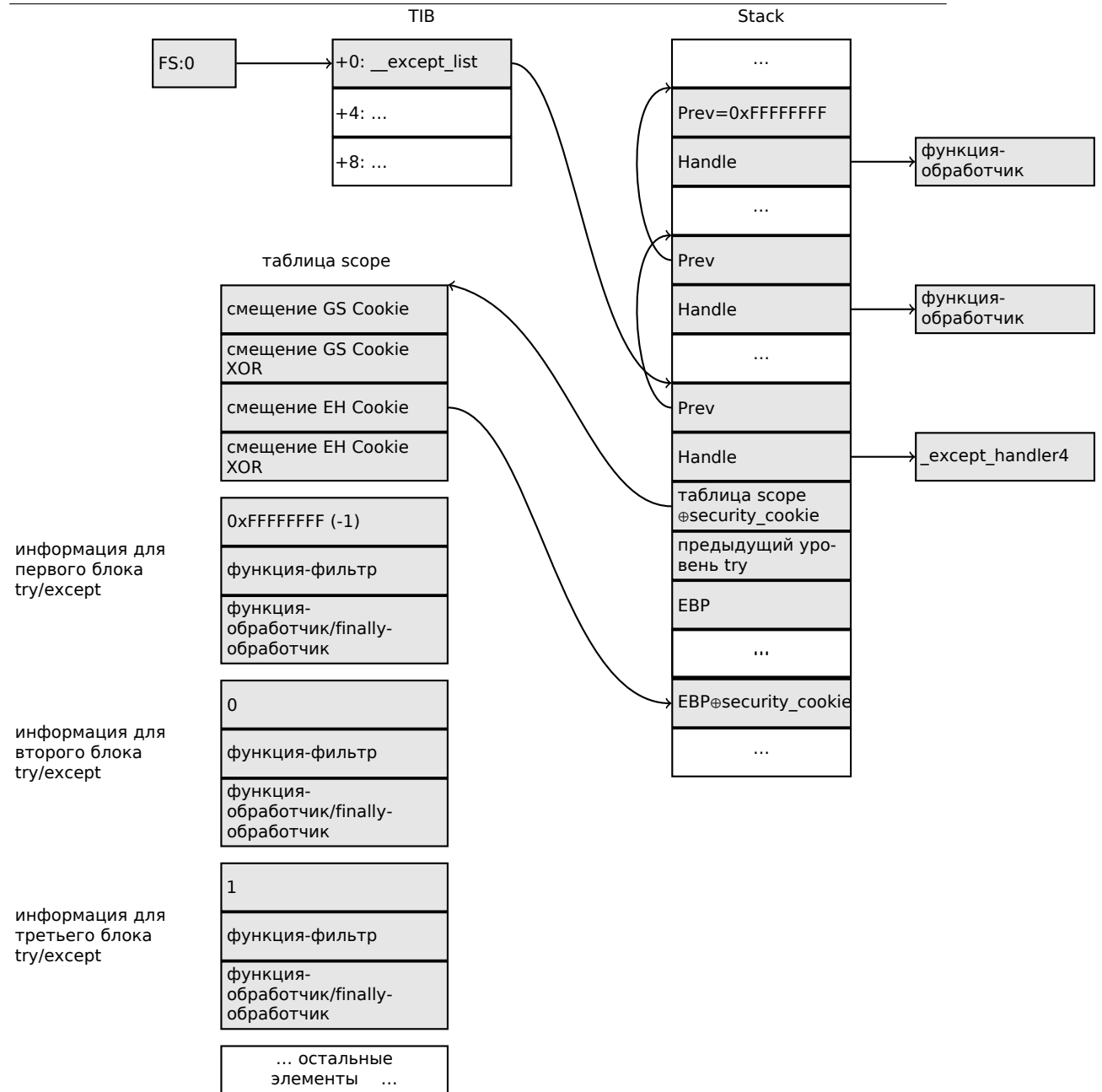
## SEH4

Во время атаки переполнения буфера (1.26.2 (стр. 347)) адрес *scope table* может быть перезаписан, так что начиная с MSVC 2005, SEH3 был дополнен защитой от переполнения буфера, до SEH4. Указатель на *scope table* теперь про-XOR-ен с *security cookie*.

*Scope table* расширена, теперь имеет заголовок, содержащий 2 указателя на *security cookies*. Каждый элемент имеет смещение внутри стека на другое значение: это адрес *фрейма* (EBP) также про-XOR-еный с *security\_cookie* расположенный в стеке. Это значение будет прочитано во время обработки исключения и проверено на правильность.

*Security cookie* в стеке случайное каждый раз, так что атакующий, как мы надеемся, не может предсказать его.

Изначальное значение *previous try level* это -2 в SEH4 вместо -1.



Оба примера скомпилированные в MSVC 2012 с SEH4:

Листинг 6.31: MSVC 2012: one try block example

```
$SG85485 DB 'hello #1!', 0aH, 00H
$SG85486 DB 'hello #2!', 0aH, 00H
$SG85488 DB 'access violation, can't recover', 0aH, 00H

; scope table:
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

xdata$x          SEGMENT
__sehtable$_main DD 0fffffffH ; GS Cookie Offset
                DD 00H        ; GS Cookie XOR Offset
                DD 0fffffffH ; EH Cookie Offset
                DD 00H        ; EH Cookie XOR Offset
                DD 0fffffffH ; previous try level
                DD FLAT:$LN12@main ; filter
                DD FLAT:$LN8@main ; handler
xdata$x          ENDS

$T2 = -36        ; size = 4
_p$ = -32        ; size = 4
tv68 = -28       ; size = 4
__$SEHRec$ = -24 ; size = 24
_main PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    -2
    push    OFFSET __sehtable$_main
    push    OFFSET __except_handler4
    mov     eax, DWORD PTR fs:0
    push    eax
    add     esp, -20
    push    ebx
    push    esi
    push    edi
    mov     eax, DWORD PTR __security_cookie
    xor     DWORD PTR __SEHRec$[ebp+16], eax ; xored pointer to scope table
    xor     eax, ebp
    push    eax ; ebp ^ security_cookie
    lea     eax, DWORD PTR __SEHRec$[ebp+8] ;
    pointer to VC_EXCEPTION_REGISTRATION_RECORD
    mov     DWORD PTR fs:0, eax
    mov     DWORD PTR __SEHRec$[ebp], esp
    mov     DWORD PTR _p$[ebp], 0
    mov     DWORD PTR __SEHRec$[ebp+20], 0 ; previous try level
    push    OFFSET $SG85485 ; 'hello #1!'
    call    _printf
    add     esp, 4
    mov     eax, DWORD PTR _p$[ebp]
    mov     DWORD PTR [eax], 13
    push    OFFSET $SG85486 ; 'hello #2!'
    call    _printf
    add     esp, 4
    mov     DWORD PTR __SEHRec$[ebp+20], -2 ; previous try level
    jmp     SHORT $LN6@main

; filter:
$LN7@main:
$LN12@main:
    mov     ecx, DWORD PTR __SEHRec$[ebp+4]
    mov     edx, DWORD PTR [ecx]
    mov     eax, DWORD PTR [edx]
    mov     DWORD PTR $T2[ebp], eax

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    cmp     DWORD PTR $T2[ebp], -1073741819 ; c0000005H
    jne     SHORT $LN4@main
    mov     DWORD PTR tv68[ebp], 1
    jmp     SHORT $LN5@main
$LN4@main:
    mov     DWORD PTR tv68[ebp], 0
$LN5@main:
    mov     eax, DWORD PTR tv68[ebp]
$LN9@main:
$LN11@main:
    ret     0

; handler:
$LN8@main:
    mov     esp, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp]
    push    OFFSET $SG85488 ; 'access violation, can't recover'
    call    _printf
    add     esp, 4
    mov     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+20], -2 ; previous try level
$LN6@main:
    xor     eax, eax
    mov     ecx, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+8]
    mov     DWORD PTR fs:0, ecx
    pop     ecx
    pop     edi
    pop     esi
    pop     ebx
    mov     esp, ebp
    pop     ebp
    ret     0
_main     ENDP

```

Листинг 6.32: MSVC 2012: two try blocks example

```

$SG85486 DB    'in filter. code=0x%08X', 0aH, 00H
$SG85488 DB    'yes, that is our exception', 0aH, 00H
$SG85490 DB    'not our exception', 0aH, 00H
$SG85497 DB    'hello!', 0aH, 00H
$SG85499 DB    '0x112233 raised. now let's crash', 0aH, 00H
$SG85501 DB    'access violation, can't recover', 0aH, 00H
$SG85503 DB    'user exception caught', 0aH, 00H

xdata$x      SEGMENT
__sehables$ _main DD 0fffffffH          ; GS Cookie Offset
                DD 00H                  ; GS Cookie XOR Offset
                DD 0fffffffH          ; EH Cookie Offset
                DD 00H                  ; EH Cookie Offset
                DD 0fffffffH          ; previous try level for outer block
                DD FLAT:$LN19@main    ; outer block filter
                DD FLAT:$LN9@main     ; outer block handler
                DD 00H                  ; previous try level for inner block
                DD FLAT:$LN18@main    ; inner block filter
                DD FLAT:$LN13@main    ; inner block handler
xdata$x      ENDS

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо замечания, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

$T2 = -40          ; size = 4
$T3 = -36          ; size = 4
_p$ = -32          ; size = 4
tv72 = -28         ; size = 4
__$SEHRec$ = -24   ; size = 24
_main PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    push    -2      ; initial previous try level
    push    OFFSET __sehtable$_main
    push    OFFSET __except_handler4
    mov     eax, DWORD PTR fs:0
    push    eax ; prev
    add     esp, -24
    push    ebx
    push    esi
    push    edi
    mov     eax, DWORD PTR __security_cookie
    xor     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+16], eax      ; xored pointer to scope
    table   xor     eax, ebp                        ; ebp ^ security_cookie
    push    eax
    lea     eax, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+8]        ;
    pointer to VC_EXCEPTION_REGISTRATION_RECORD
    mov     DWORD PTR fs:0, eax
    mov     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp], esp
    mov     DWORD PTR _p$[ebp], 0
    mov     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+20], 0 ; entering outer try block,
    setting previous try level=0
    mov     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+20], 1 ; entering inner try block,
    setting previous try level=1
    push    OFFSET $SG85497 ; 'hello!'
    call    _printf
    add     esp, 4
    push    0
    push    0
    push    0
    push    1122867 ; 00112233H
    call    DWORD PTR __imp__RaiseException@16
    push    OFFSET $SG85499 ; '0x112233 raised. now let's crash'
    call    _printf
    add     esp, 4
    mov     eax, DWORD PTR _p$[ebp]
    mov     DWORD PTR [eax], 13
    mov     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+20], 0 ; exiting inner try block, set
    previous try level back to 0
    jmp     SHORT $LN2@main

; inner block filter:
$LN12@main:
$LN18@main:
    mov     ecx, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+4]
    mov     edx, DWORD PTR [ecx]
    mov     eax, DWORD PTR [edx]

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

mov     DWORD PTR $T3[ebp], eax
cmp     DWORD PTR $T3[ebp], -1073741819 ; c0000005H
jne     SHORT $LN5@main
mov     DWORD PTR tv72[ebp], 1
jmp     SHORT $LN6@main
$LN5@main:
mov     DWORD PTR tv72[ebp], 0
$LN6@main:
mov     eax, DWORD PTR tv72[ebp]
$LN14@main:
$LN16@main:
ret     0

; inner block handler:
$LN13@main:
mov     esp, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp]
push    OFFSET $SG85501 ; 'access violation, can't recover'
call    _printf
add     esp, 4
mov     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+20], 0 ; exiting inner try block, setting
previous try level back to 0
$LN2@main:
mov     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+20], -2 ; exiting both blocks, setting
previous try level back to -2
jmp     SHORT $LN7@main

; outer block filter:
$LN8@main:
$LN19@main:
mov     ecx, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+4]
mov     edx, DWORD PTR [ecx]
mov     eax, DWORD PTR [edx]
mov     DWORD PTR $T2[ebp], eax
mov     ecx, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+4]
push    ecx
mov     edx, DWORD PTR $T2[ebp]
push    edx
call    _filter_user_exceptions
add     esp, 8
$LN10@main:
$LN17@main:
ret     0

; outer block handler:
$LN9@main:
mov     esp, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp]
push    OFFSET $SG85503 ; 'user exception caught'
call    _printf
add     esp, 4
mov     DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+20], -2 ; exiting both blocks, setting
previous try level back to -2
$LN7@main:
xor     eax, eax
mov     ecx, DWORD PTR __$SEHRec$[ebp+8]

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

mov     DWORD PTR fs:0, ecx
pop     ecx
pop     edi
pop     esi
pop     ebx
mov     esp, ebp
pop     ebp
ret     0
_main   ENDP

_code$ = 8 ; size = 4
_ep$ = 12 ; size = 4
_filter_user_exceptions PROC
    push    ebp
    mov     ebp, esp
    mov     eax, DWORD PTR _code$[ebp]
    push    eax
    push    OFFSET $SG85486 ; 'in filter. code=0x%08X'
    call    _printf
    add     esp, 8
    cmp     DWORD PTR _code$[ebp], 1122867 ; 00112233H
    jne     SHORT $LN2@filter_use
    push    OFFSET $SG85488 ; 'yes, that is our exception'
    call    _printf
    add     esp, 4
    mov     eax, 1
    jmp     SHORT $LN3@filter_use
    jmp     SHORT $LN3@filter_use
$LN2@filter_use:
    push    OFFSET $SG85490 ; 'not our exception'
    call    _printf
    add     esp, 4
    xor     eax, eax
$LN3@filter_use:
    pop     ebp
    ret     0
_filter_user_exceptions ENDP

```

Вот значение *cookies*: Cookie Offset это разница между адресом записанного в стеке значения EBP и значения  $EBP \oplus security\_cookie$  в стеке. Cookie XOR Offset это дополнительная разница между значением  $EBP \oplus security\_cookie$  и тем что записано в стеке. Если это уравнение не верно, то процесс остановится из-за разрушения стека:

$$security\_cookie \oplus (CookieXOROffset + address\_of\_saved\_EBP) == stack[address\_of\_saved\_EBP + CookieOffset]$$

Если Cookie Offset равно -2, это значит, что оно не присутствует.

## Windows x64

Как видно, это не самая быстрая штука, устанавливать SEH-структуры в каждом прологе функции. Еще одна проблема производительности — это менять

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

переменную *previous try level* много раз в течении исполнения функции. Так что в x64 всё сильно изменилось, теперь все указатели на try-блоки, функции фильтров и обработчиков, теперь записаны в другом PE-сегменте .pdata, откуда обработчик исключений ОС берет всю информацию.

Вот два примера из предыдущей секции, скомпилированных для x64:

Листинг 6.33: MSVC 2012

```
$SG86276 DB      'hello #1!', 0aH, 00H
$SG86277 DB      'hello #2!', 0aH, 00H
$SG86279 DB      'access violation, can''t recover', 0aH, 00H

pdata  SEGMENT
$pdata$main DD    imagerel $LN9
          DD      imagerel $LN9+61
          DD      imagerel $unwind$main
pdata  ENDS
pdata  SEGMENT
$pdata$main$filt$0 DD imagerel main$filt$0
          DD      imagerel main$filt$0+32
          DD      imagerel $unwind$main$filt$0
pdata  ENDS
xdata  SEGMENT
$unwind$main DD 020609H
          DD      030023206H
          DD      imagerel __C_specific_handler
          DD      01H
          DD      imagerel $LN9+8
          DD      imagerel $LN9+40
          DD      imagerel main$filt$0
          DD      imagerel $LN9+40
$unwind$main$filt$0 DD 020601H
          DD      050023206H
xdata  ENDS

_TEXT  SEGMENT
main  PROC
$LN9:
    push    rbx
    sub     rsp, 32
    xor     ebx, ebx
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG86276 ; 'hello #1!'
    call    printf
    mov     DWORD PTR [rbx], 13
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG86277 ; 'hello #2!'
    call    printf
    jmp     SHORT $LN8@main
$LN6@main:
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG86279 ; 'access violation, can''t
recover'
    call    printf
    npad    1 ; align next label
$LN8@main:
    xor     eax, eax
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        add     rsp, 32
        pop     rbx
        ret     0
main     ENDP
_TEXT   ENDS

text$x   SEGMENT
main$filt$0 PROC
        push    rbp
        sub     rsp, 32
        mov     rbp, rdx
$LN5@main$filt$:
        mov     rax, QWORD PTR [rcx]
        xor     ecx, ecx
        cmp     DWORD PTR [rax], -1073741819; c0000005H
        sete    cl
        mov     eax, ecx
$LN7@main$filt$:
        add     rsp, 32
        pop     rbp
        ret     0
        int     3
main$filt$0 ENDP
text$x   ENDS

```

#### Листинг 6.34: MSVC 2012

```

$SG86277 DB      'in filter. code=0x%08X', 0aH, 00H
$SG86279 DB      'yes, that is our exception', 0aH, 00H
$SG86281 DB      'not our exception', 0aH, 00H
$SG86288 DB      'hello!', 0aH, 00H
$SG86290 DB      '0x112233 raised. now let's crash', 0aH, 00H
$SG86292 DB      'access violation, can't recover', 0aH, 00H
$SG86294 DB      'user exception caught', 0aH, 00H

pdata    SEGMENT
$pdata$filter_user_exceptions DD imagerel $LN6
        DD      imagerel $LN6+73
        DD      imagerel $unwind$filter_user_exceptions
$pdata$main DD      imagerel $LN14
        DD      imagerel $LN14+95
        DD      imagerel $unwind$main
pdata    ENDS
pdata    SEGMENT
$pdata$main$filt$0 DD imagerel main$filt$0
        DD      imagerel main$filt$0+32
        DD      imagerel $unwind$main$filt$0
$pdata$main$filt$1 DD imagerel main$filt$1
        DD      imagerel main$filt$1+30
        DD      imagerel $unwind$main$filt$1
pdata    ENDS

xdata    SEGMENT
$unwind$filter_user_exceptions DD 020601H

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

        DD      030023206H
$unwind$main DD 020609H
        DD      030023206H
        DD      imagerel __C_specific_handler
        DD      02H
        DD      imagerel $LN14+8
        DD      imagerel $LN14+59
        DD      imagerel main$filt$0
        DD      imagerel $LN14+59
        DD      imagerel $LN14+8
        DD      imagerel $LN14+74
        DD      imagerel main$filt$1
        DD      imagerel $LN14+74
$unwind$main$filt$0 DD 020601H
        DD      050023206H
$unwind$main$filt$1 DD 020601H
        DD      050023206H
xdata   ENDS

_TEXT   SEGMENT
main    PROC
$LN14:
        push    rbx
        sub     rsp, 32
        xor     ebx, ebx
        lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG86288 ; 'hello!'
        call    printf
        xor     r9d, r9d
        xor     r8d, r8d
        xor     edx, edx
        mov     ecx, 1122867 ; 00112233H
        call    QWORD PTR __imp_RaiseException
        lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG86290 ; '0x112233 raised. now let's
crash'
        call    printf
        mov     DWORD PTR [rbx], 13
        jmp     SHORT $LN13@main
$LN11@main:
        lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG86292 ; 'access violation, can't
recover'
        call    printf
        npad    1 ; align next label
$LN13@main:
        jmp     SHORT $LN9@main
$LN7@main:
        lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG86294 ; 'user exception caught'
        call    printf
        npad    1 ; align next label
$LN9@main:
        xor     eax, eax
        add     rsp, 32
        pop     rbx
        ret     0
main     ENDP

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

text$x SEGMENT
main$filt$0 PROC
    push    rbp
    sub     rsp, 32
    mov     rbp, rdx
$LN10@main$filt$:
    mov     rax, QWORD PTR [rcx]
    xor     ecx, ecx
    cmp     DWORD PTR [rax], -1073741819; c0000005H
    sete    cl
    mov     eax, ecx
$LN12@main$filt$:
    add     rsp, 32
    pop     rbp
    ret     0
    int     3
main$filt$0 ENDP

main$filt$1 PROC
    push    rbp
    sub     rsp, 32
    mov     rbp, rdx
$LN6@main$filt$:
    mov     rax, QWORD PTR [rcx]
    mov     rdx, rcx
    mov     ecx, DWORD PTR [rax]
    call    filter_user_exceptions
    npad    1 ; align next label
$LN8@main$filt$:
    add     rsp, 32
    pop     rbp
    ret     0
    int     3
main$filt$1 ENDP
text$x ENDS

_TEXT SEGMENT
code$ = 48
ep$ = 56
filter_user_exceptions PROC
$LN6:
    push    rbx
    sub     rsp, 32
    mov     ebx, ecx
    mov     edx, ecx
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG86277 ; 'in filter. code=0x%08X'
    call    printf
    cmp     ebx, 1122867; 00112233H
    jne     SHORT $LN2@filter_use
    lea     rcx, OFFSET FLAT:$SG86279 ; 'yes, that is our exception'
    call    printf
    mov     eax, 1

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        add    rsp, 32
        pop    rbx
        ret    0
$LN2@filter_use:
        lea    rcx, OFFSET FLAT:$SG86281 ; 'not our exception'
        call   printf
        xor    eax, eax
        add    rsp, 32
        pop    rbx
        ret    0
filter_user_exceptions ENDP
_TEXT    ENDS

```

Смотрите [Igor Skochinsky, *Compiler Internals: Exceptions and RTTI*, (2012)]<sup>48</sup> для более детального описания.

Помимо информации об исключениях, секция `.pdata` также содержит начала и концы почти всех функций, так что эту информацию можно использовать в каких-либо утилитах, предназначенных для автоматизации анализа.

### Больше о SEH

[Matt Pietrek, *A Crash Course on the Depths of Win32™ Structured Exception Handling*, (1997)]<sup>49</sup>, [Igor Skochinsky, *Compiler Internals: Exceptions and RTTI*, (2012)]<sup>50</sup>.

## 6.5.4. Windows NT: Критические секции

Критические секции в любой ОС очень важны в мультитредовой среде, используются в основном для обеспечения гарантии что только один тред будет иметь доступ к данным в один момент времени, блокируя остальные треды и прерывания.

Вот как структура `CRITICAL_SECTION` объявлена в линейке OS Windows NT:

Листинг 6.35: (Windows Research Kernel v1.2) `public/sdk/inc/nturtl.h`

```

typedef struct _RTL_CRITICAL_SECTION {
    PRTL_CRITICAL_SECTION_DEBUG DebugInfo;

    //
    // The following three fields control entering and exiting the critical
    // section for the resource
    //

    LONG LockCount;
    LONG RecursionCount;
    HANDLE OwningThread;           // from the thread's ClientId->UniqueThread

```

<sup>48</sup>Также доступно здесь: <http://yurichev.com/mirrors/RE/Recon-2012-Skochinsky-Compiler-Internals.pdf>

<sup>49</sup>Также доступно здесь: <http://www.microsoft.com/msj/0197/Exception/Exception.aspx>

<sup>50</sup>Также доступно здесь: <http://yurichev.com/mirrors/RE/Recon-2012-Skochinsky-Compiler-Internals.pdf>

```

HANDLE LockSemaphore;
ULONG_PTR SpinCount;           // force size on 64-bit systems when packed
} RTL_CRITICAL_SECTION, *PRTL_CRITICAL_SECTION;

```

Вот как работает функция EnterCriticalSection():

Листинг 6.36: Windows 2008/ntdll.dll/x86 (begin)

```

_RtlEnterCriticalSection@4
var_C          = dword ptr -0Ch
var_8          = dword ptr -8
var_4          = dword ptr -4
arg_0          = dword ptr 8

        mov     edi, edi
        push    ebp
        mov     ebp, esp
        sub     esp, 0Ch
        push    esi
        push    edi
        mov     edi, [ebp+arg_0]
        lea     esi, [edi+4] ; LockCount
        mov     eax, esi
        lock btr dword ptr [eax], 0
        jnb     wait ; jump if CF=0

loc_7DE922DD:
        mov     eax, large fs:18h
        mov     ecx, [eax+24h]
        mov     [edi+0Ch], ecx
        mov     dword ptr [edi+8], 1
        pop     edi
        xor     eax, eax
        pop     esi
        mov     esp, ebp
        pop     ebp
        retn    4

... skipped

```

Самая важная инструкция в этом фрагменте кода — это BTR (с префиксом LOCK): нулевой бит сохраняется в флаге CF и очищается в памяти. Это **атомарная операция**, блокирующая доступ всех остальных процессоров к этому значению в памяти (обратите внимание на префикс LOCK перед инструкцией BTR).

Если бит в LockCount является 1, хорошо, сбросить его и вернуться из функции: мы в критической секции. Если нет — критическая секция уже занята другим тредом, тогда ждем.

Ожидание там сделано через вызов WaitForSingleObject().

А вот как работает функция LeaveCriticalSection():

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Листинг 6.37: Windows 2008/ntdll.dll/x86 (begin)

```

_RtlLeaveCriticalSection@4 proc near
arg_0          = dword ptr 8

                mov     edi, edi
                push    ebp
                mov     ebp, esp
                push    esi
                mov     esi, [ebp+arg_0]
                add     dword ptr [esi+8], 0FFFFFFFFh ; RecursionCount
                jnz     short loc_7DE922B2
                push    ebx
                push    edi
                lea     edi, [esi+4] ; LockCount
                mov     dword ptr [esi+0Ch], 0
                mov     ebx, 1
                mov     eax, edi
                lock xadd [eax], ebx
                inc     ebx
                cmp     ebx, 0FFFFFFFFh
                jnz     loc_7DEA8EB7

loc_7DE922B0:
                pop     edi
                pop     ebx

loc_7DE922B2:
                xor     eax, eax
                pop     esi
                pop     ebp
                retn     4

... skipped

```

XADD это «обменять и прибавить». В данном случае, это значит прибавить 1 к значению в LockCount, при этом сохранить изначальное значение LockCount в регистре EBX. Впрочем, значение в EBX позже инкрементируется при помощи последующей инструкции INC EBX, и оно также будет равно обновленному значению LockCount.

Эта операция также атомарная, потому что также имеет префикс LOCK, что означает, что другие CPU или ядра CPU в системе не будут иметь доступа к этой ячейке памяти.

Префикс LOCK очень важен: два треда, каждый из которых работает на разных CPU или ядрах CPU, могут попытаться одновременно войти в критическую секцию, одновременно модифицируя значение в памяти, и это может привести к непредсказуемым результатам.



## Глава 7

# Инструменты

### 7.1. Дизассемблеры

#### 7.1.1. IDA

Старая бесплатная версия доступна для скачивания <sup>1</sup>.

Краткий справочник горячих клавиш: [.6.1](#) (стр. [1331](#))

### 7.2. Отладчики

#### 7.2.1. OllyDbg

Очень популярный отладчик пользовательской среды win32: [ollydbg.de](http://ollydbg.de).

Краткий справочник горячих клавиш: [.6.2](#) (стр. [1331](#))

#### 7.2.2. GDB

Не очень популярный отладчик у реверсеров, тем не менее, крайне удобный.

Некоторые команды: [.6.5](#) (стр. [1332](#)).

#### 7.2.3. tracer

Автор часто использует *tracer* <sup>2</sup> вместо отладчика.

Со временем, автор этих строк отказался использовать отладчик, потому что всё что ему нужно от него это иногда подсмотреть какие-либо аргументы какой-либо функции во время исполнения или состояние регистров в определенном

---

<sup>1</sup>[hex-rays.com/products/ida/support/download\\_freeware.shtml](http://hex-rays.com/products/ida/support/download_freeware.shtml)

<sup>2</sup>[yurichev.com](http://yurichev.com)

месте. Каждый раз загружать отладчик для этого это слишком, поэтому родилась очень простая утилита *tracer*. Она консольная, запускается из командной строки, позволяет перехватывать исполнение функций, ставить точки остановки на произвольные места, смотреть состояние регистров, модифицировать их, итд.

Но для учебы очень полезно трассировать код руками в отладчике, наблюдать как меняются значения регистров (например, как минимум классический SoftICE, OllyDbg, WinDbg подсвечивают измененные регистры), флагов, данные, менять их самому, смотреть реакцию, итд.

## 7.3. Трассировка системных вызовов

### strace / dtruss

Позволяет показать, какие системные вызовы (syscalls(6.3 (стр. 974))) прямо сейчас вызывает процесс.

Например:

```
# strace df -h
...
access("/etc/ld.so.nohwcap", F_OK)      = -1 ENOENT (No such file or ↵
↳ directory)
open("/lib/i386-linux-gnu/libc.so.6", O_RDONLY|O_CLOEXEC) = 3
read(3, "\177ELF",
↳ \1\1\1\0\0\0\0\0\0\0\0\3\0\3\0\1\0\0\0\220\232\1\0004\0\0\0"... , ↵
↳ 512) = 512
fstat64(3, {st_mode=S_IFREG|0755, st_size=1770984, ...}) = 0
mmap2(NULL, 1780508, PROT_READ|PROT_EXEC, MAP_PRIVATE|MAP_DENYWRITE, 3, 0) ↵
↳ = 0xb75b3000
```

В Mac OS X для этого же имеется dtruss.

В Cygwin также есть strace, впрочем, насколько известно, он показывает результаты только для .exe-файлов скомпилированных для среды самого cygwin.

## 7.4. Декомпиляторы

Пока существует только один публично доступный декомпилятор в Си высокого качества: Hex-Rays: [hex-rays.com/products/decompiler/](http://hex-rays.com/products/decompiler/)

Читайте больше о нем: 10.8 (стр. 1278).

## 7.5. Прочие инструменты

- Microsoft Visual Studio Express<sup>3</sup>: Усеченная бесплатная версия Visual Studio, пригодная для простых экспериментов. Некоторые полезные опции: [.6.3](#) (стр. [1332](#)).
- Hiew<sup>4</sup>: для мелкой модификации кода в исполняемых файлах.
- binary grep: небольшая утилита для поиска констант (либо просто последовательности байт) в большом количестве файлов, включая неисполняемые: [GitHub](#). В [rada.re](#) имеется также [rafind2](#) для тех же целей.

### 7.5.1. Калькуляторы

Хороший калькулятор для нужд реверс-инженера должен поддерживать как минимум десятичную, шестнадцатеричную и двоичную системы счисления, а также многие важные операции как “исключающее ИЛИ” и сдвиги.

- В IDA есть встроенный калькулятор (“?”).
- В [rada.re](#) есть *rax2*.
- <https://yurichev.com/progcalc/>
- Стандартный калькулятор в Windows имеет режим *программистского калькулятора*.

## 7.6. Чего-то здесь недостает?

Если вы знаете о хорошем инструменте, которого не хватает здесь в этом списке, пожалуйста сообщите мне об этом:

<book@beginners.re>.

---

<sup>3</sup>[visualstudio.com/en-US/products/visual-studio-express-vs](https://visualstudio.com/en-US/products/visual-studio-express-vs)

<sup>4</sup>[hiew.ru](https://hiew.ru)

## Глава 8

# Примеры из практики

Вместо эпиграфа:

**Питер Сейбел:** Как вы читаете исходный код? Ведь непросто читать даже то, что написано на известном вам языке программирования.

**Дональд Кнут:** Но это действительно того стоит, если говорить о том, что выстраивается в вашей голове. Как я читаю код? Когда-то была машина под названием Bunker Ramo 300, и кто-то мне однажды сказал, что компилятор Фортрана для этой машины работает чрезвычайно быстро, но никто не понимает почему. Я заполучил копию его исходного кода. У меня не было руководства по этому компьютеру, поэтому я даже не был уверен, какой это был машинный язык.

Но я взялся за это, посчитав интересной задачей. Я нашел BEGIN и начал разбираться. В кодах операций есть ряд двухбуквенных мнемоник, поэтому я мог начать анализировать: “Возможно, это инструкция загрузки, а это, возможно, инструкция перехода”. Кроме того, я знал, что это компилятор Фортрана, и иногда он обращался к седьмой колонке перфокарты - там он мог определить, комментарий это или нет.

Спустя три часа я кое-что понял об этом компьютере. Затем обнаружил огромные таблицы ветвлений. То есть это была своего рода головоломка, и я продолжал рисовать небольшие схемы, как разведчик, пытающийся разгадать секретный шифр. Но я знал, что программа работает, и знал, что это компилятор Фортрана — это не был шифр, в том смысле что программа не была написана с сознательной целью запутать. Все дело было в коде, поскольку у меня не было руководства по компьютеру.

В конце концов мне удалось выяснить, почему компилятор работал так быстро. К сожалению, дело было не в гениальных алгоритмах - просто там применялись методы неструктурированного

программирования и код был максимально оптимизирован вручную.

По большому счету, именно так и должна решаться головоломка: составляются таблицы, схемы, информация извлекается по крупницам, выдвигается гипотеза. В общем, когда я читаю техническую работу, это такая же сложная задача. Я пытаюсь влезть в голову автора, понять, в чем состоял его замысел. Чем больше вы учитесь читать вещи, написанные другими, тем более способны изобретать что-то свое - так мне кажется.

( Сейбел Питер — Кодеры за работой. Размышления о ремесле программиста )

## 8.1. Шутка с Маджонгом (Windows 7)

Маджонг это замечательная игра, однако, можем ли мы усложнить её, запретив пункт меню *Hint* (подсказка)?

В Windows 7, я могу найти файлы Mahjong.dll и Mahjong.exe в:

```
C:\Windows\winsxs\
x86_microsoft-windows-s...inboxgames-shanghai_31bf3856ad364e35_6.1.7600.16385_none\
c07a51d9507d9398.
```

Также, файл Mahjong.exe.mui в:

```
C:\Windows\winsxs\
x86_microsoft-windows-s...-shanghai.resources_31bf3856ad364e35_6.1.7600.16385_en-us
_c430954533c66bf3
```

и в

```
C:\Windows\winsxs\
x86_microsoft-windows-s...-shanghai.resources_31bf3856ad364e35_6.1.7600.16385_ru-ru
_0d51acf984cb679a.
```

Я использую англоязычную Windows, но с поддержкой русского языка, так что тут могут быть файлы ресурсов для двух языков. Открыв файл Mahjong.exe.mui в Resource Hacker, можно увидеть определения меню:

Листинг 8.1: Ресурсы меню в Mahjong.exe.mui

```
103 MENU
LANGUAGE LANG_ENGLISH, SUBLANG_ENGLISH_US
{
    POPUP "&Game"
    {
        MENUITEM "&New Game\tF2", 40000
        MENUITEM SEPARATOR
        MENUITEM "&Undo\tCtrl+Z", 40001
        MENUITEM "&Hint\tH", 40002
        MENUITEM SEPARATOR
        MENUITEM "&Statistics\tF4", 40003
        MENUITEM "&Options\tF5", 40004
    }
}
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    MENUITEM "Change &Appearance\tF7", 40005
    MENUITEM SEPARATOR
    MENUITEM "E&xit", 40006
}
POPUP "&Help"
{
    MENUITEM "&View Help\tF1", 40015
    MENUITEM "&About Mahjong Titans", 40016
    MENUITEM SEPARATOR
    MENUITEM "Get &More Games Online", 40020
}
}

```

Подменю *Hint* имеет код 40002. Открываю Mahjong.exe в IDA и ищу значение 40002.

(Я пишу это в ноябре 2019. Почему-то, IDA не может выкачать PDB-файлы с серверов Microsoft. Может быть, Windows 7 больше не поддерживается? Так или иначе, имен ф-ций я не смог установить...)

Листинг 8.2: Mahjong.exe

.text:010205C8 6A 03	push	3	
.text:010205CA 85 FF	test	edi, edi	
.text:010205CC 5B	pop	ebx	
...			
.text:01020625 57	push	edi	; uIDEnableItem
.text:01020626 FF 35 C8 97 08 01	push	hmenu	; hMenu
.text:0102062C FF D6	call	esi	; EnableMenuItem
.text:0102062E 83 7D 08 01	cmp	[ebp+arg_0], 1	
.text:01020632 BF 42 9C 00 00	mov	edi, 40002	
.text:01020637 75 18	jnz	short loc_1020651	; переход должен
быть всегда			
.text:01020639 6A 00	push	0	; uEnable
.text:0102063B 57	push	edi	; uIDEnableItem
.text:0102063C FF 35 B4 8B 08 01	push	hMenu	; hMenu
.text:01020642 FF D6	call	esi	; EnableMenuItem
.text:01020644 6A 00	push	0	; uEnable
.text:01020646 57	push	edi	; uIDEnableItem
.text:01020647 FF 35 C8 97 08 01	push	hmenu	; hMenu
.text:0102064D FF D6	call	esi	; EnableMenuItem
.text:0102064F EB 1A	jmp	short loc_102066B	
.text:01020651			
.text:01020651	loc_1020651:		; CODE XREF: sub_1020581+B6
.text:01020651 53	push	ebx	; 3
.text:01020652 57	push	edi	; uIDEnableItem
.text:01020653 FF 35 B4 8B 08 01	push	hMenu	; hMenu
.text:01020659 FF D6	call	esi	; EnableMenuItem
.text:0102065B 53	push	ebx	; 3
.text:0102065C 57	push	edi	; uIDEnableItem
.text:0102065D FF 35 C8 97 08 01	push	hmenu	; hMenu
.text:01020663 FF D6	call	esi	; EnableMenuItem

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Эта часть кода разрешает или запрещает пункт меню *Hint*.

И согласно MSDN<sup>1</sup>:

MF\_DISABLED | MF\_GRAYED = 3 и MF\_ENABLED = 0.

Я думаю, эта ф-ция разрешает или запрещает несколько пунктов меню (*Hint*, *Undo*, итд), исходя из значения в `arg_0`. Потому что при старте, когда пользователь выбирает тип игры, пункты *Hint* и *Undo* запрещены. Они разрешены, когда игра начинается.

Так что я изменяю в файле `Mahjong.exe` по адресу `0x01020637` байт `0x75` на `0xEB`, делая так, что переход `JNZ` всегда будет работать. Эффект в том, что ф-ция всегда будет вызываться как `EnableMenuItem(..., ..., 3)`. Теперь подменю *Hint* всё время запрещено.

Также, почему-то, ф-ция `EnableMenuItem()` вызывается дважды, для `hMenu` и для `hmenu`. Может быть, в программе два меню, и может быть, они переключаются?

В качестве домашней работы, попробуйте запретить подменю *Undo*, чтобы сделать игру еще труднее.

## 8.2. Шутка с task manager (Windows Vista)

Посмотрим, сможем ли мы немного хакнуть Task Manager, чтобы он находил больше ядер в [CPU](#), чем присутствует.

В начале задумаемся, откуда Task Manager знает количество ядер?

В `win32` имеется функция `GetSystemInfo()`, при помощи которой можно узнать.

Но она не импортируется в `taskmgr.exe`. Есть еще одна в [NTAPI](#), `NtQuerySystemInformation()`, которая используется в `taskmgr.exe` в ряде мест.

Чтобы узнать количество ядер, нужно вызвать эту функцию с константной `SystemBasicInformation` в первом аргументе (а это ноль

<sup>2</sup>).

Второй аргумент должен указывать на буфер, который примет всю информацию.

Так что нам нужно найти все вызовы функции `NtQuerySystemInformation(0, ?, ?, ?)`.

Откроем `taskmgr.exe` в IDA. Что всегда хорошо с исполняемыми файлами от Microsoft, это то что IDA может скачать соответствующий [PDB](#)-файл именно для этого файла и добавить все имена функций.

Видимо, Task Manager написан на Си++ и некоторые функции и классы имеют говорящие за себя имена.

<sup>1</sup><https://docs.microsoft.com/en-us/windows/win32/api/winuser/nf-winuser-enablemenuitem>

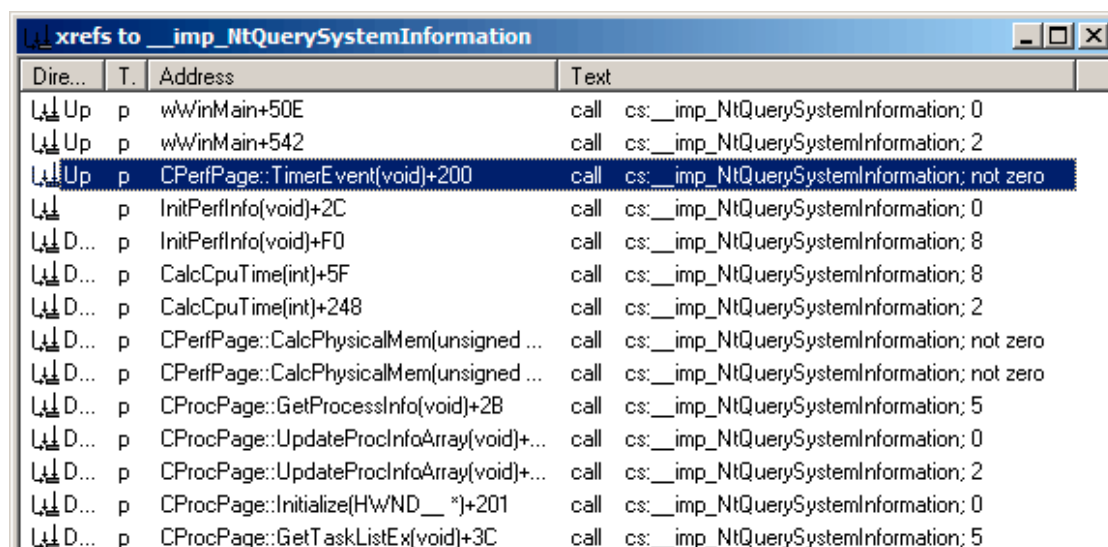
<sup>2</sup>MSDN

Тут есть классы CAdapter, CNetPage, CPerfPage, CProcInfo, CProcPage, CSvcPage, CTaskPage, CUserPage. Должно быть, каждый класс соответствует каждой вкладке в Task Manager.

Пройдемся по всем вызовам и добавим комментарий с числом, передающимся как первый аргумент.

В некоторых местах напишем «not zero», потому что значение в тех местах однозначно не ноль, но что-то другое (больше об этом во второй части главы).

А мы все-таки ищем ноль передаваемый как аргумент.



Dire...	T.	Address	Text
Up	p	wWinMain+50E	call cs:__imp_NtQuerySystemInformation; 0
Up	p	wWinMain+542	call cs:__imp_NtQuerySystemInformation; 2
Up	p	CPerfPage::TimerEvent(void)+200	call cs:__imp_NtQuerySystemInformation; not zero
	p	InitPerfInfo(void)+2C	call cs:__imp_NtQuerySystemInformation; 0
D...	p	InitPerfInfo(void)+F0	call cs:__imp_NtQuerySystemInformation; 8
D...	p	CalcCpuTime(int)+5F	call cs:__imp_NtQuerySystemInformation; 8
D...	p	CalcCpuTime(int)+248	call cs:__imp_NtQuerySystemInformation; 2
D...	p	CPerfPage::CalcPhysicalMem(unsigned ...	call cs:__imp_NtQuerySystemInformation; not zero
D...	p	CPerfPage::CalcPhysicalMem(unsigned ...	call cs:__imp_NtQuerySystemInformation; not zero
D...	p	CProcPage::GetProcessInfo(void)+2B	call cs:__imp_NtQuerySystemInformation; 5
D...	p	CProcPage::UpdateProcInfoArray(void)+...	call cs:__imp_NtQuerySystemInformation; 0
D...	p	CProcPage::UpdateProcInfoArray(void)+...	call cs:__imp_NtQuerySystemInformation; 2
D...	p	CProcPage::Initialize(HWND__ *)+201	call cs:__imp_NtQuerySystemInformation; 0
D...	p	CProcPage::GetTaskListEx(void)+3C	call cs:__imp_NtQuerySystemInformation; 5

Рис. 8.1: IDA: вызовы функции NtQuerySystemInformation()

Да, имена действительно говорящие сами за себя.

Когда мы внимательно изучим каждое место, где вызывается NtQuerySystemInformation(0, ?, ?, ?), то быстро найдем то что нужно в функции InitPerfInfo():

Листинг 8.3: taskmgr.exe (Windows Vista)

```
.text:10000B4B3      xor     r9d, r9d
.text:10000B4B6      lea     rdx, [rsp+0C78h+var_C58] ; buffer
.text:10000B4BB      xor     ecx, ecx
.text:10000B4BD      lea     ebp, [r9+40h]
.text:10000B4C1      mov     r8d, ebp
.text:10000B4C4      call   cs:__imp_NtQuerySystemInformation ; 0
.text:10000B4CA      xor     ebx, ebx
.text:10000B4CC      cmp     eax, ebx
.text:10000B4CE      jge     short loc_10000B4D7
.text:10000B4D0
.text:10000B4D0 loc_10000B4D0: ; CODE XREF:
InitPerfInfo(void)+97
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

.text:1000B4D0                                     ;
        InitPerfInfo(void)+AF
.text:1000B4D0      xor      al, al
.text:1000B4D2      jmp      loc_1000B5EA
.text:1000B4D7      ;
-----
.text:1000B4D7
.text:1000B4D7 loc_1000B4D7:                        ; CODE XREF:
        InitPerfInfo(void)+36
.text:1000B4D7      mov      eax, [rsp+0C78h+var_C50]
.text:1000B4DB      mov      esi, ebx
.text:1000B4DD      mov      r12d, 3E80h
.text:1000B4E3      mov      cs:?g_PageSize@@3KA, eax ; ulong g_PageSize
.text:1000B4E9      shr      eax, 0Ah
.text:1000B4EC      lea      r13, __ImageBase
.text:1000B4F3      imul     eax, [rsp+0C78h+var_C4C]
.text:1000B4F8      cmp      [rsp+0C78h+var_C20], bpl
.text:1000B4FD      mov      cs:?g_MEMMax@@3_JA, rax ; __int64 g_MEMMax
.text:1000B504      movzx    eax, [rsp+0C78h+var_C20] ; number of CPUs
.text:1000B509      cmova    eax, ebp
.text:1000B50C      cmp      al, bl
.text:1000B50E      mov      cs:?g_cProcessors@@3EA, al ;
        uchar g_cProcessors

```

`g_cProcessors` это глобальная переменная и это имя присвоено IDA в соответствии с [PDB](#)-файлом, скачанным с сервера символов Microsoft.

Байт берется из `var_C20`. И `var_C58` передается в `NtQuerySystemInformation()` как указатель на принимающий буфер. Разница между `0xC20` и `0xC58` это `0x38` (56). Посмотрим на формат структуры, который можно найти в MSDN:

```

typedef struct _SYSTEM_BASIC_INFORMATION {
    BYTE Reserved1[24];
    PVOID Reserved2[4];
    CCHAR NumberOfProcessors;
} SYSTEM_BASIC_INFORMATION;

```

Это система x64, так что каждый `PVOID` занимает здесь 8 байт.

Так что все *reserved*-поля занимают  $24 + 4 * 8 = 56$ .

О да, это значит, что `var_C20` в локальном стеке это именно поле `NumberOfProcessors` структуры `SYSTEM_BASIC_INFORMATION`.

Проверим нашу догадку. Скопируем `taskmgr.exe` из `C:\Windows\System32` в какую-нибудь другую папку (чтобы *Windows Resource Protection* не пыталась восстанавливать измененный `taskmgr.exe`).

Откроем его в Hiew и найдем это место:

```

01 0000B4F8: 40386C2458      cmp     [rsp][058],bp1
01 0000B4FD: 48890544A00100  mov     [00000001`00025548],rax
01 0000B504: 0F86442458      movzx   eax,b,[rsp][058]
01 0000B509: 0F47C5          cmova   eax,ebp
01 0000B50C: 3AC3           cmp     al,b1
01 0000B50E: 880574950100    mov     [00000001`00024A88],al
01 0000B514: 7645           jbe     .00000001`0000B55B --3
01 0000B516: 488BFB         mov     rdi,rbx
01 0000B519: 498BD4         5mov    rdx,r12
01 0000B51C: 8BCD          mov     ecx,ebp

```

Рис. 8.2: Hiew: найдем это место

Заменяем инструкцию MOVZX на нашу.

Сделаем вид что у нас 64 ядра процессора. Добавим дополнительную инструкцию **NOP** (потому что наша инструкция короче чем та что там сейчас):

```

00 0000A8F8: 40386C2458      cmp     [rsp][058],bp1
00 0000A8FD: 48890544A00100  mov     [000024948],rax
00 0000A904: 66B84000        mov     ax,00040 ;' @'
00 0000A908: 90              nop
00 0000A909: 0F47C5          cmova   eax,ebp
00 0000A90C: 3AC3           cmp     al,b1
00 0000A90E: 880574950100    mov     [000023E88],al
00 0000A914: 7645           jbe     00000A95B
00 0000A916: 488BFB         mov     rdi,rbx
00 0000A919: 498BD4         mov     rdx,r12
00 0000A91C: 8BCD          mov     ecx,ebp

```

Рис. 8.3: Hiew: меняем инструкцию

И это работает! Конечно же, данные в графиках неправильные. Иногда, Task Manager даже показывает общую загрузку CPU более 100%.

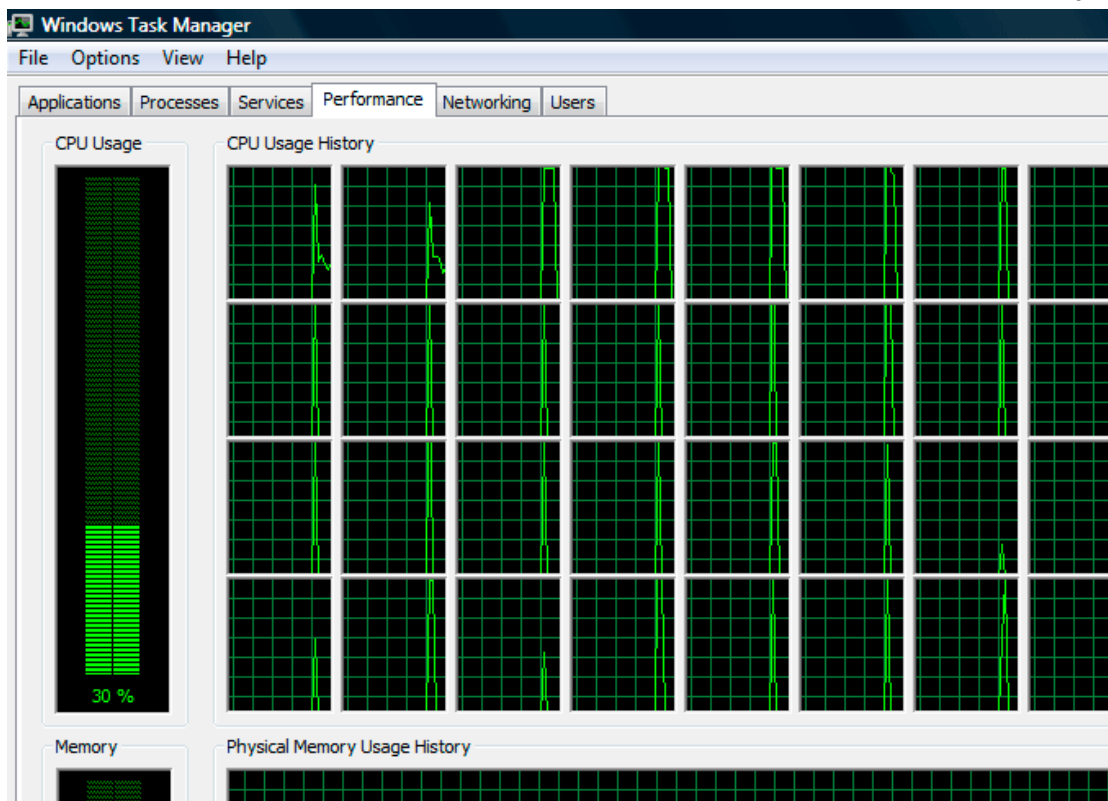


Рис. 8.4: Обманутый Windows Task Manager

Самое большое число, при котором Task Manager не падает, это 64.

Должно быть, Task Manager в Windows Vista не тестировался на компьютерах с большим количеством ядер.

И, наверное, там есть внутри какие-то статичные структуры данных, ограниченные до 64-х ядер.

### 8.2.1. Использование LEA для загрузки значений

Иногда, LEA используется в taskmgr.exe вместо MOV для установки первого аргумента

NtQuerySystemInformation():

Листинг 8.4: taskmgr.exe (Windows Vista)

```

xor     r9d, r9d
div     dword ptr [rsp+4C8h+WndClass.lpfnWndProc]
lea     rdx, [rsp+4C8h+VersionInformation]
lea     ecx, [r9+2]      ; put 2 to ECX
mov     r8d, 138h
mov     ebx, eax

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

; ECX=SystemPerformanceInformation
    call    cs:__imp_NtQuerySystemInformation ; 2

    ...

    mov     r8d, 30h
    lea     r9, [rsp+298h+var_268]
    lea     rdx, [rsp+298h+var_258]
    lea     ecx, [r8-2Dh]    ; put 3 to ECX
; ECX=SystemTimeOfDayInformation
    call    cs:__imp_NtQuerySystemInformation ; not zero

    ...

    mov     rbp, [rsi+8]
    mov     r8d, 20h
    lea     r9, [rsp+98h+arg_0]
    lea     rdx, [rsp+98h+var_78]
    lea     ecx, [r8+2Fh]    ; put 0x4F to ECX
    mov     [rsp+98h+var_60], ebx
    mov     [rsp+98h+var_68], rbp
; ECX=SystemSuperfetchInformation
    call    cs:__imp_NtQuerySystemInformation ; not zero

```

Должно быть, [MSVC](#) сделал так, потому что код инструкции LEA короче чем MOV REG, 5 (было бы 5 байт вместо 4).

LEA со смещением в пределах -128..127 (смещение будет занимать 1 байт в опкоде) с 32-битными регистрами даже еще короче (из-за отсутствия REX-префикса) — 3 байта.

Еще один пример подобного: [6.1.5](#) (стр. [962](#)).

### 8.3. Шутка с игрой Color Lines

Это очень популярная игра с большим количеством реализаций. Возьмем одну из них, с названием BallTriX, от 1997, доступную бесплатно на [https://archive.org/details/BallTriX\\_1020](https://archive.org/details/BallTriX_1020)<sup>3</sup>. Вот как она выглядит:

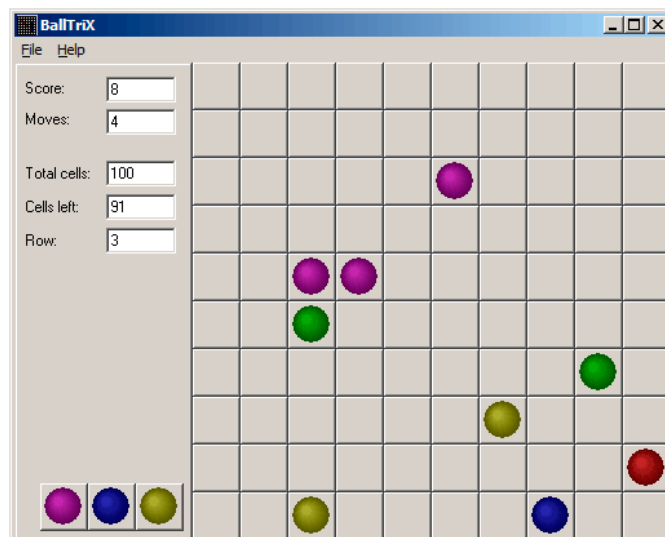


Рис. 8.5: Обычный вид игры

---

<sup>3</sup>Или на <https://web.archive.org/web/20141110053442/http://www.download-central.ws/Win32/Games/B/BallTriX/> или <http://www.benya.com/balltrix/>.

Посмотрим, сможем ли мы найти генератор псевдослучайных чисел и и сделать с ним одну шутку.

IDA быстро распознает стандартную функцию `_rand` в `balltrix.exe` по адресу `0x00403DA0`. IDA также показывает, что она вызывается только из одного места:

.text:00402C9C	sub_402C9C	proc near	;
	CODE XREF: sub_402ACA+52		
.text:00402C9C			; sub_402ACA+64 ...
.text:00402C9C			
.text:00402C9C	arg_0	= dword ptr	8
.text:00402C9C		push	ebp
.text:00402C9D		mov	ebp, esp
.text:00402C9F		push	ebx
.text:00402CA0		push	esi
.text:00402CA1		push	edi
.text:00402CA2		mov	eax, dword_40D430
.text:00402CA7		imul	eax, dword_40D440
.text:00402CAE		add	eax, dword_40D5C8
.text:00402CB4		mov	ecx, 32000
.text:00402CB9		cdq	
.text:00402CBA		idiv	ecx
.text:00402CBC		mov	dword_40D440, edx
.text:00402CC2		call	_rand
.text:00402CC7		cdq	
.text:00402CC8		idiv	[ebp+arg_0]
.text:00402CCB		mov	dword_40D430, edx
.text:00402CD1		mov	eax, dword_40D430
.text:00402CD6		jmp	\$+5
.text:00402CDB		pop	edi
.text:00402CDC		pop	esi
.text:00402CDD		pop	ebx
.text:00402CDE		leave	
.text:00402CDF		retn	
.text:00402CDF	sub_402C9C	endp	

Назовем её «random». Пока не будем концентрироваться на самом коде функции.

Эта функция вызывается из трех мест.

Вот первые два:

.text:00402B16	mov	eax, dword_40C03C ; 10 here
.text:00402B1B	push	eax
.text:00402B1C	call	random
.text:00402B21	add	esp, 4
.text:00402B24	inc	eax
.text:00402B25	mov	[ebp+var_C], eax
.text:00402B28	mov	eax, dword_40C040 ; 10 here
.text:00402B2D	push	eax
.text:00402B2E	call	random
.text:00402B33	add	esp, 4

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Вот третье:

.text:00402BBB	mov	eax, dword_40C058 ; 5 here
.text:00402BC0	push	eax
.text:00402BC1	call	random
.text:00402BC6	add	esp, 4
.text:00402BC9	inc	eax

Так что у функции только один аргумент. 10 передается в первых двух случаях и 5 в третьем.

Мы также можем заметить, что размер доски 10\*10 и здесь 5 возможных цветов. Это оно! Стандартная функция `rand()` возвращает число в пределах `0..0x7FFF` и это неудобно, так что многие программисты пишут свою функцию, возвращающую случайное число в некоторых заданных пределах. В нашем случае, предел это  $0..n-1$  и  $n$  передается как единственный аргумент в функцию. Мы можем быстро проверить это в отладчике.

Сделаем так, чтобы третий вызов функции всегда возвращал ноль. В начале заменим три инструкции (PUSH/CALL/ADD) на `NOPs`. Затем добавим инструкцию `XOR EAX, EAX`, для очистки регистра EAX.

.00402BB8: 83C410	add	esp, 010
.00402BBB: A158C04000	mov	eax, [00040C058]
.00402BC0: 31C0	xor	eax, eax
.00402BC2: 90	nop	
.00402BC3: 90	nop	
.00402BC4: 90	nop	
.00402BC5: 90	nop	
.00402BC6: 90	nop	
.00402BC7: 90	nop	
.00402BC8: 90	nop	
.00402BC9: 40	inc	eax
.00402BCA: 8B4DF8	mov	ecx, [ebp] [-8]
.00402BCD: 8D0C49	lea	ecx, [ecx] [ecx]*2
.00402BD0: 8B15F4D54000	mov	edx, [00040D5F4]

Что мы сделали, это заменили вызов функции `random()` на код, всегда возвращающий ноль.

Теперь запустим:

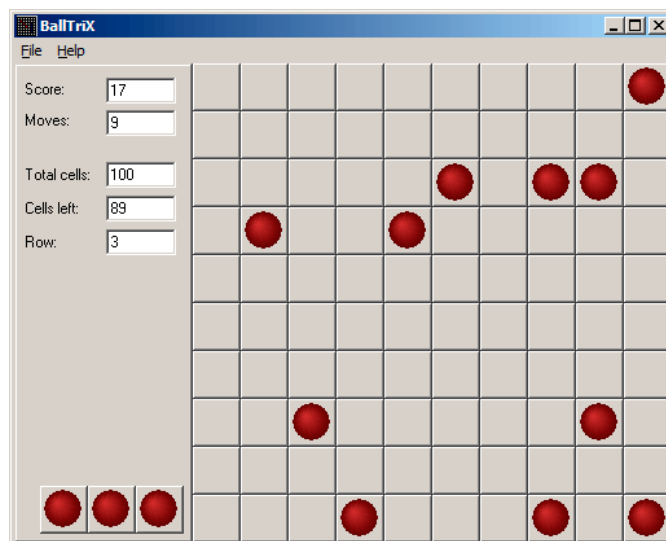


Рис. 8.6: Шутка сработала

О да, это работает<sup>4</sup>.

Но почему аргументы функции `random()` это глобальные переменные? Это просто потому что в настройках игры можно изменять размер доски, так что эти параметры не фиксированы. 10 и 5 это просто значения по умолчанию.

## 8.4. Сапёр (Windows XP)

Для тех, кто не очень хорошо играет в Сапёра (Minesweeper), можно попробовать найти все скрытые мины в отладчике.

Как мы знаем, Сапёр располагает мины случайным образом, так что там должен быть генератор случайных чисел или вызов стандартной функции `Си rand()`.

Вот что хорошо в реверсинге продуктов от Microsoft, так это то что часто есть **PDB**-файл со всеми символами (имена функций, и т.д.).

Когда мы загружаем `winmine.exe` в **IDA**, она скачивает **PDB** файл именно для этого исполняемого файла и добавляет все имена.

И вот оно, только один вызов `rand()` в этой функции:

```
.text:01003940 ; __stdcall Rnd(x)
.text:01003940 _Rnd@4      proc near          ; CODE XREF:
               StartGame()+53
.text:01003940              ; StartGame()+61
.text:01003940
```

<sup>4</sup>Автор этой книги однажды сделал это как шутку для его сотрудников, в надежде что они перестанут играть. Надежды не оправдались.

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

.text:01003940 arg_0      = dword ptr 4
.text:01003940
.text:01003940          call    ds:__imp__rand
.text:01003946          cdq
.text:01003947          idiv    [esp+arg_0]
.text:0100394B          mov     eax, edx
.text:0100394D          retn    4
.text:0100394D _Rnd@4     endp

```

Так её назвала **IDA** и это было имя данное ей разработчиками Сапёра.

Функция очень простая:

```

int Rnd(int limit)
{
    return rand() % limit;
};

```

(В **PDB**-файле не было имени «limit»; это мы назвали этот аргумент так, вручную.)

Так что она возвращает случайное число в пределах от нуля до заданного предела.

`Rnd()` вызывается только из одного места, это функция с названием `StartGame()`, и как видно, это именно тот код, что расставляет мины:

```

.text:010036C7          push    _xBoxMac
.text:010036CD          call    _Rnd@4          ; Rnd(x)
.text:010036D2          push    _yBoxMac
.text:010036D8          mov     esi, eax
.text:010036DA          inc     esi
.text:010036DB          call    _Rnd@4          ; Rnd(x)
.text:010036E0          inc     eax
.text:010036E1          mov     ecx, eax
.text:010036E3          shl     ecx, 5          ; ECX=ECX*32
.text:010036E6          test    _rgBlk[ecx+esi], 80h
.text:010036EE          jnz     short loc_10036C7
.text:010036F0          shl     eax, 5          ; EAX=EAX*32
.text:010036F3          lea     eax, _rgBlk[eax+esi]
.text:010036FA          or      byte ptr [eax], 80h
.text:010036FD          dec     _cBombStart
.text:01003703          jnz     short loc_10036C7

```

Сапёр позволяет задать размеры доски, так что X (`xBoxMac`) и Y (`yBoxMac`) это глобальные переменные.

Они передаются в `Rnd()` и генерируются случайные координаты. Мина устанавливается инструкцией OR на `0x010036FA`. И если она уже была установлена до этого (это возможно, если пара функций `Rnd()` сгенерирует пару, которая уже была сгенерирована), тогда TEST и JNZ на `0x010036E6` перейдет на повторную генерацию пары.

cBombStart это глобальная переменная, содержащая количество мин. Так что это цикл.

Ширина двумерного массива это 32 (мы можем это вывести, глядя на инструкцию SHL, которая умножает одну из координат на 32).

Размер глобального массива rgBlk можно легко узнать по разнице между меткой rgBlk в сегменте данных и следующей известной меткой. Это 0x360 (864):

.data:01005340 _rgBlk	db 360h dup(?)	; DATA XREF:
MainWndProc(x,x,x,x)+574		
.data:01005340		; DisplayBlk(x,x)+23
.data:010056A0 _Preferences	dd ?	; DATA XREF:
FixMenus()+2		
...		

$864/32 = 27$ .

Так что размер массива  $27 \times 32$ ? Это близко к тому что мы знаем: если попытаемся установить размер доски в установках Сапёра на  $100 \times 100$ , то он установит размер  $24 \times 30$ . Так что это максимальный размер доски здесь. И размер массива фиксирован для доски любого размера.

Посмотрим на всё это в OllyDbg. Запустим Сапёр, присоединим (attach) OllyDbg к нему и увидим содержимое памяти по адресу где массив rgBlk (0x01005340) <sup>5</sup>.

Так что у нас выходит такой дамп памяти массива:

```

Address  Hex dump
01005340  10 10 10 10|10 10 10 10|10 10 10 0F|0F 0F 0F 0F|
01005350  0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|
01005360  10 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 10 0F|0F 0F 0F 0F|
01005370  0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|
01005380  10 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 10 0F|0F 0F 0F 0F|
01005390  0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|
010053A0  10 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|8F 0F 10 0F|0F 0F 0F 0F|
010053B0  0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|
010053C0  10 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 10 0F|0F 0F 0F 0F|
010053D0  0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|
010053E0  10 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 10 0F|0F 0F 0F 0F|
010053F0  0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|
01005400  10 0F 0F 8F|0F 0F 8F 0F|0F 0F 10 0F|0F 0F 0F 0F|
01005410  0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|
01005420  10 8F 0F 0F|8F 0F 0F 0F|0F 0F 10 0F|0F 0F 0F 0F|
01005430  0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|
01005440  10 8F 0F 0F|0F 0F 8F 0F|0F 8F 10 0F|0F 0F 0F 0F|
01005450  0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|
01005460  10 0F 0F 0F|0F 8F 0F 0F|0F 8F 10 0F|0F 0F 0F 0F|
01005470  0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|
01005480  10 10 10 10|10 10 10 10|10 10 10 0F|0F 0F 0F 0F|
01005490  0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|

```

<sup>5</sup>Все адреса здесь для Сапёра под Windows XP SP3 English. Они могут отличаться для других сервис-паков.

```

010054A0  0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|
010054B0  0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|
010054C0  0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|0F 0F 0F 0F|

```

OllyDbg, как и любой другой шестнадцатеричный редактор, показывает 16 байт на строку. Так что каждая 32-байтная строка массива занимает ровно 2 строки.

Это уровень для начинающих (доска 9\*9).

Тут еще какая-то квадратная структура, заметная визуально (байты 0x10).

Нажмем «Run» в OllyDbg чтобы разморозить процесс Сапёра, потом нажмем в случайное место окна Сапёра, попадаем на mine, но теперь видны все мины:



Рис. 8.7: Мины

Сравнивая места с минами и дампы, мы можем обнаружить что 0x10 это граница, 0x0F — пустой блок, 0x8F — мина. Вероятно 0x10 это т.н., *sentinel value*.

Теперь добавим комментарии и также заключим все байты 0x8F в квадратные скобки:

```

border:
01005340  10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 0F 0F 0F 0F 0F
01005350  0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F
line #1:
01005360  10 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 10 0F 0F 0F 0F
01005370  0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F
line #2:
01005380  10 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 10 0F 0F 0F 0F
01005390  0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F
line #3:
010053A0  10 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F[8F]0F 10 0F 0F 0F 0F 0F
010053B0  0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F
line #4:

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

010053C0 10 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 10 0F 0F 0F 0F 0F
010053D0 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F
line #5:
010053E0 10 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 10 0F 0F 0F 0F 0F
010053F0 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F
line #6:
01005400 10 0F 0F[8F]0F 0F[8F]0F 0F 0F 10 0F 0F 0F 0F 0F
01005410 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F
line #7:
01005420 10[8F]0F 0F[8F]0F 0F 0F 0F 0F 10 0F 0F 0F 0F 0F
01005430 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F
line #8:
01005440 10[8F]0F 0F 0F 0F[8F]0F 0F[8F]10 0F 0F 0F 0F 0F
01005450 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F
line #9:
01005460 10 0F 0F 0F 0F[8F]0F 0F 0F[8F]10 0F 0F 0F 0F 0F
01005470 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F
border:
01005480 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 0F 0F 0F 0F
01005490 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F

```

Теперь уберем все байты связанные с границами (0x10) и всё что за ними:

```

0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F
0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F
0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F[8F]0F
0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F
0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F
0F 0F[8F]0F 0F[8F]0F 0F 0F
[8F]0F 0F[8F]0F 0F 0F 0F 0F
[8F]0F 0F 0F 0F[8F]0F 0F[8F]
0F 0F 0F 0F[8F]0F 0F 0F[8F]

```

Да, это всё мины, теперь это очень хорошо видно, в сравнении со скриншотом.

Вот что интересно, это то что мы можем модифицировать массив прямо в OllyDbg.

Уберем все мины заменив все байты 0x8F на 0x0F, и вот что получится в Сапёре:

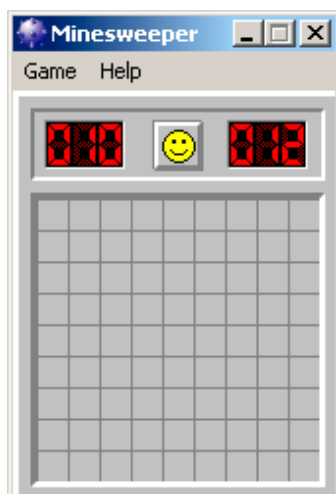


Рис. 8.8: Все мины убраны в отладчике

Также уберем их все и добавим их в первом ряду:

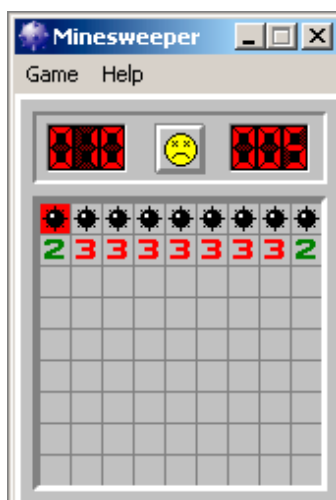


Рис. 8.9: Мины, установленные в отладчике

Отладчик не очень удобен для подсматривания (а это была наша изначальная цель), так что напомним маленькую утилиту для показа содержимого доски:

```
// Windows XP MineSweeper cheater
// written by dennis(a)yurichev.com for http://beginners.re/ book
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

#include <windows.h>
#include <assert.h>
#include <stdio.h>

int main (int argc, char * argv[])
{
    int i, j;
    HANDLE h;
    DWORD PID, address, rd;
    BYTE board[27][32];

    if (argc!=3)
    {
        printf ("Usage: %s <PID> <address>\n", argv[0]);
        return 0;
    };

    assert (argv[1]!=NULL);
    assert (argv[2]!=NULL);

    assert (sscanf (argv[1], "%d", &PID)==1);
    assert (sscanf (argv[2], "%x", &address)==1);

    h=OpenProcess (PROCESS_VM_OPERATION | PROCESS_VM_READ | ↵
    ↵ PROCESS_VM_WRITE, FALSE, PID);

    if (h==NULL)
    {
        DWORD e=GetLastError();
        printf ("OpenProcess error: %08X\n", e);
        return 0;
    };

    if (ReadProcessMemory (h, (LPVOID)address, board, sizeof(board), &↵
    ↵ rd)!=TRUE)
    {
        printf ("ReadProcessMemory() failed\n");
        return 0;
    };

    for (i=1; i<26; i++)
    {
        if (board[i][0]==0x10 && board[i][1]==0x10)
            break; // end of board
        for (j=1; j<31; j++)
        {
            if (board[i][j]==0x10)
                break; // board border
            if (board[i][j]==0x8F)
                printf ("*");
            else
                printf (" ");
        }
    }
}

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Она подключается к win32-процессу по PID-у и просто читает из памяти процесса по этому адресу.

Задавать адрес каждый раз при запуске нашей утилиты, это неудобно. К тому же, разные версии “Сапёра” могут иметь этот массив по разным адресам. Зная, что всегда есть рамка (байты 0x10), массив легко найти в памяти:

[illegible]

<sup>8</sup>Скомпилированная версия здесь: [beginners.re](http://beginners.re)

```
{  
    printf ("Found frame and grid at 0x%x\n", address);  
};
```

Полный исходный код: [https://beginners.re/current-tree/examples/minesweeper/minesweeper\\_cheater2.c](https://beginners.re/current-tree/examples/minesweeper/minesweeper_cheater2.c).

### 8.4.2. Упражнения

- Почему байты описывающие границы (0x10) (или *sentinel value*) присутствуют вообще? Зачем они нужны, если они вообще не видимы в интерфейсе Сапёра? Как можно обойтись без них?
- Как выясняется, здесь больше возможных значений (для открытых блоков, для тех на которых игрок установил флажок, и т.д.).

Попробуйте найти значение каждого.

- Измените мою утилиту так, чтобы она в запущенном процессе Сапёра убирала все мины, или расставляла их в соответствии с каким-то заданным шаблоном.

## 8.5. Хакаем часы в Windows

Иногда я устраиваю первоапрельские пранки для моих сотрудников.

Посмотрим, можем ли мы сделать что-то с часами в Windows? Можем ли мы их заставить идти в обратную сторону?

Прежде всего, когда вы кликаете на часы/время в строке состояния (*status bar*), запускается модуль `C:\WINDOWS\SYSTEM32\TIMEDATE.CPL`, а это обычный PE-файл.

Посмотрим, как отрисовываются стрелки? Когда я открываю этот файл (из Windows 7) в Resource Hacker, здесь есть разные виды циферблата, но нет стрелок:



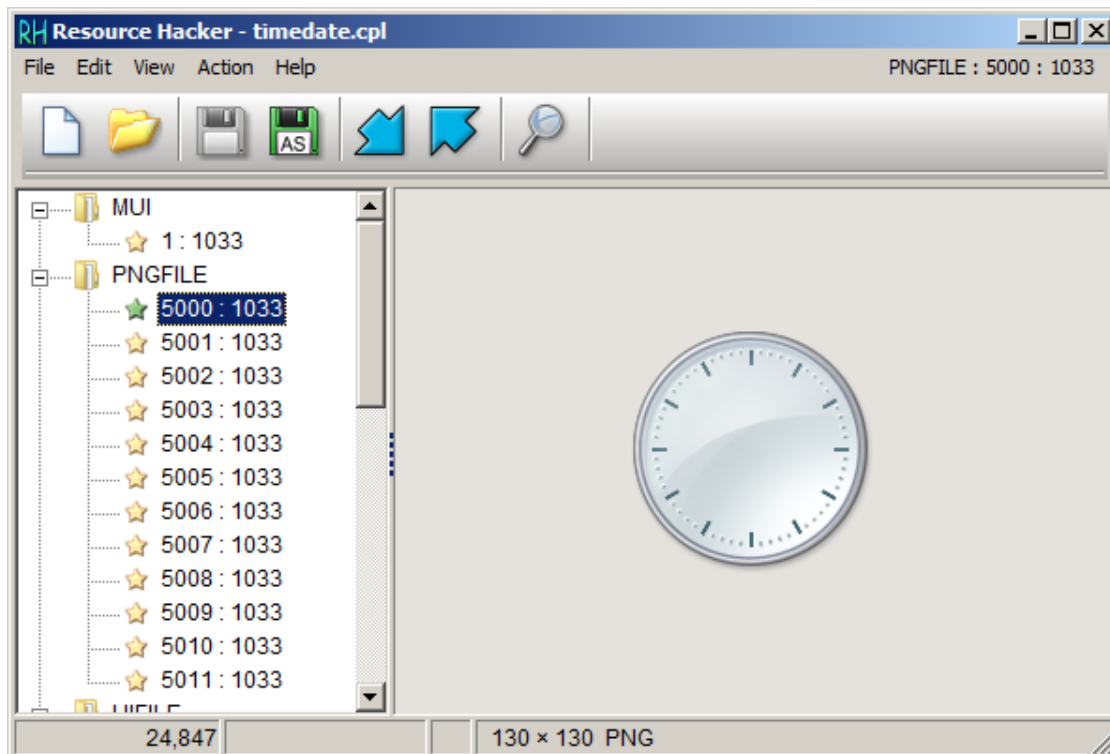


Рис. 8.10: Resource Hacker

ОК, что мы знаем? Как рисовать стрелку часов? Они все начинаются в середине круга и заканчиваются на его границе. Следовательно, нам нужно рассчитать координаты точки на границе круга. Из школьной математики мы можем вспомнить, что для рисования круга нужно использовать ф-ции синуса/косинуса, или хотя бы квадратного корня. Такого в *TIMEDATE.CPL* нет, по крайней мере на первый взгляд. Но, благодаря отладочным PDB-файлам от Microsoft, я могу найти ф-цию с названием *CAnalogClock::DrawHand()*, которая вызывает *Gdiplus::Graphics::DrawLine()* минимум дважды.

Вот её код:

```
.text:6EB9DBC7 ; private: enum Gdiplus::Status __thiscall
    CAnalogClock::_DrawHand(class Gdiplus::Graphics *, int, struct ClockHand
    const &, class Gdiplus::Pen *)
.text:6EB9DBC7 ?_DrawHand@CAnalogClock@@AAE?@
    ↓ AW4Status@Gdiplus@@PAVGraphics@3@HABUClockHand@@PAVPen@3@@Z proc near
.text:6EB9DBC7 ; CODE XREF: CAnalogClock::_ClockPaint(HDC__ *)+163
.text:6EB9DBC7 ; CAnalogClock::_ClockPaint(HDC__ *)+18B
.text:6EB9DBC7
.text:6EB9DBC7 var_10             = dword ptr -10h
.text:6EB9DBC7 var_C             = dword ptr -0Ch
.text:6EB9DBC7 var_8             = dword ptr -8
.text:6EB9DBC7 var_4             = dword ptr -4
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

.text:6EB9DBC7 arg_0      = dword ptr 8
.text:6EB9DBC7 arg_4      = dword ptr 0Ch
.text:6EB9DBC7 arg_8      = dword ptr 10h
.text:6EB9DBC7 arg_C      = dword ptr 14h
.text:6EB9DBC7
.text:6EB9DBC7          mov     edi, edi
.text:6EB9DBC9          push    ebp
.text:6EB9DBCA          mov     ebp, esp
.text:6EB9DBCC          sub     esp, 10h
.text:6EB9DBCF          mov     eax, [ebp+arg_4]
.text:6EB9DBD2          push    ebx
.text:6EB9DBD3          push    esi
.text:6EB9DBD4          push    edi
.text:6EB9DBD5          cdq
.text:6EB9DBD6          push    3Ch
.text:6EB9DBD8          mov     esi, ecx
.text:6EB9DBDA          pop     ecx
.text:6EB9DBDB          idiv   ecx
.text:6EB9DBDD          push    2
.text:6EB9DBDF          lea     ebx, table[edx*8]
.text:6EB9DBE6          lea     eax, [edx+1Eh]
.text:6EB9DBE9          cdq
.text:6EB9DBEA          idiv   ecx
.text:6EB9DBEC          mov     ecx, [ebp+arg_0]
.text:6EB9DBEF          mov     [ebp+var_4], ebx
.text:6EB9DBF2          lea     eax, table[edx*8]
.text:6EB9DBF9          mov     [ebp+arg_4], eax
.text:6EB9DBFC          call    ?
    SetInterpolationMode@Graphics@Gdiplus@@QAE?
    Aw4Status@2@W4InterpolationMode@2@@Z ;
    Gdiplus::Graphics::SetInterpolationMode(Gdiplus::InterpolationMode)
.text:6EB9DC01          mov     eax, [esi+70h]
.text:6EB9DC04          mov     edi, [ebp+arg_8]
.text:6EB9DC07          mov     [ebp+var_10], eax
.text:6EB9DC0A          mov     eax, [esi+74h]
.text:6EB9DC0D          mov     [ebp+var_C], eax
.text:6EB9DC10          mov     eax, [edi]
.text:6EB9DC12          sub     eax, [edi+8]
.text:6EB9DC15          push    8000          ; nDenominator
.text:6EB9DC1A          push    eax           ; nNumerator
.text:6EB9DC1B          push    dword ptr [ebx+4] ; nNumber
.text:6EB9DC1E          mov     ebx, ds:__imp__MulDiv@12 ;
    MulDiv(x,x,x)
.text:6EB9DC24          call    ebx ; MulDiv(x,x,x) ; MulDiv(x,x,x)
.text:6EB9DC26          add     eax, [esi+74h]
.text:6EB9DC29          push    8000          ; nDenominator
.text:6EB9DC2E          mov     [ebp+arg_8], eax
.text:6EB9DC31          mov     eax, [edi]
.text:6EB9DC33          sub     eax, [edi+8]
.text:6EB9DC36          push    eax           ; nNumerator
.text:6EB9DC37          mov     eax, [ebp+var_4]
.text:6EB9DC3A          push    dword ptr [eax] ; nNumber
.text:6EB9DC3C          call    ebx ; MulDiv(x,x,x) ; MulDiv(x,x,x)
.text:6EB9DC3E          add     eax, [esi+70h]

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

.text:6EB9DC41      mov     ecx, [ebp+arg_0]
.text:6EB9DC44      mov     [ebp+var_8], eax
.text:6EB9DC47      mov     eax, [ebp+arg_8]
.text:6EB9DC4A      mov     [ebp+var_4], eax
.text:6EB9DC4D      lea     eax, [ebp+var_8]
.text:6EB9DC50      push    eax
.text:6EB9DC51      lea     eax, [ebp+var_10]
.text:6EB9DC54      push    eax
.text:6EB9DC55      push    [ebp+arg_C]
.text:6EB9DC58      call    ?DrawLine@Graphics@Gdiplus@@QAE?@
      ↓ Aw4Status@2@PBVPen@2@ABVPoint@2@1@Z ;
      Gdiplus::Graphics::DrawLine(Gdiplus::Pen const *,Gdiplus::Point const
      &,Gdiplus::Point const &)
.text:6EB9DC5D      mov     ecx, [edi+8]
.text:6EB9DC60      test    ecx, ecx
.text:6EB9DC62      jbe     short loc_6EB9DCAA
.text:6EB9DC64      test    eax, eax
.text:6EB9DC66      jnz     short loc_6EB9DCAA
.text:6EB9DC68      mov     eax, [ebp+arg_4]
.text:6EB9DC6B      push    8000             ; nDenominator
.text:6EB9DC70      push    ecx              ; nNumerator
.text:6EB9DC71      push    dword ptr [eax+4] ; nNumber
.text:6EB9DC74      call    ebx ; MulDiv(x,x,x) ; MulDiv(x,x,x)
.text:6EB9DC76      add     eax, [esi+74h]
.text:6EB9DC79      push    8000             ; nDenominator
.text:6EB9DC7E      push    dword ptr [edi+8] ; nNumerator
.text:6EB9DC81      mov     [ebp+arg_8], eax
.text:6EB9DC84      mov     eax, [ebp+arg_4]
.text:6EB9DC87      push    dword ptr [eax] ; nNumber
.text:6EB9DC89      call    ebx ; MulDiv(x,x,x) ; MulDiv(x,x,x)
.text:6EB9DC8B      add     eax, [esi+70h]
.text:6EB9DC8E      mov     ecx, [ebp+arg_0]
.text:6EB9DC91      mov     [ebp+var_8], eax
.text:6EB9DC94      mov     eax, [ebp+arg_8]
.text:6EB9DC97      mov     [ebp+var_4], eax
.text:6EB9DC9A      lea     eax, [ebp+var_8]
.text:6EB9DC9D      push    eax
.text:6EB9DC9E      lea     eax, [ebp+var_10]
.text:6EB9DCA1      push    eax
.text:6EB9DCA2      push    [ebp+arg_C]
.text:6EB9DCA5      call    ?DrawLine@Graphics@Gdiplus@@QAE?@
      ↓ Aw4Status@2@PBVPen@2@ABVPoint@2@1@Z ;
      Gdiplus::Graphics::DrawLine(Gdiplus::Pen const *,Gdiplus::Point const
      &,Gdiplus::Point const &)
.text:6EB9DCAA
.text:6EB9DCAA loc_6EB9DCAA: ; CODE XREF:
      CAnalogClock::_DrawHand(Gdiplus::Graphics *,int,ClockHand const
      &,Gdiplus::Pen*)+9B
.text:6EB9DCAA      ; CAnalogClock::_DrawHand(Gdiplus::Graphics
      *,int,ClockHand const &,Gdiplus::Pen *)+9F
.text:6EB9DCAA      pop     edi
.text:6EB9DCAB      pop     esi
.text:6EB9DCAC      pop     ebx
.text:6EB9DCAD      leave
.text:6EB9DCAE      retn    10h

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
.text:6EB9DCAE ?_DrawHand@CAnalogClock@@AAE?↵
        ↵ Aw4Status@Gdiplus@@PAVGraphics@3@HABUClockHand@@PAVPen@3@@Z endp
.text:6EB9DCAE
```

Мы можем увидеть что аргументы *DrawLine()* зависят от результата ф-ции *MulDiv()* и таблицы *table[]* (название дал я), которая содержит 8-байтные элементы (посмотрите на второй операнд LEA).

Что внутри *table[]*?

```
.text:6EB87890 ; int table[]
.text:6EB87890 table          dd 0
.text:6EB87894              dd 0FFFFFF0C1h
.text:6EB87898              dd 344h
.text:6EB8789C              dd 0FFFFFF0ECh
.text:6EB878A0              dd 67Fh
.text:6EB878A4              dd 0FFFFFF16Fh
.text:6EB878A8              dd 9A8h
.text:6EB878AC              dd 0FFFFFF248h
.text:6EB878B0              dd 0CB5h
.text:6EB878B4              dd 0FFFFFF374h
.text:6EB878B8              dd 0F9Fh
.text:6EB878BC              dd 0FFFFFF4F0h
.text:6EB878C0              dd 125Eh
.text:6EB878C4              dd 0FFFFFF6B8h
.text:6EB878C8              dd 14E9h
...

```

Доступ к ней есть только из ф-ции *DrawHand()*. У ней 120 32-битных слов или 60 32-битных пар ...подождите, 60? Посмотрим ближе на эти значения. Прежде всего, я затру нулями первые 6 пар или 12 32-битных слов, и затем я положу пропатченный *TIMEDATE.CPL* в *C:\WINDOWS\SYSTEM32*. (Вам, возможно, придется установить владельца файла *\*TIMEDATE.CPL\** равным вашей первичной пользовательской учетной записи (вместо *TrustedInstaller*), а также загрузиться в безопасном режиме с командной строкой, чтобы скопировать этот файл, который обычно залоченный.)

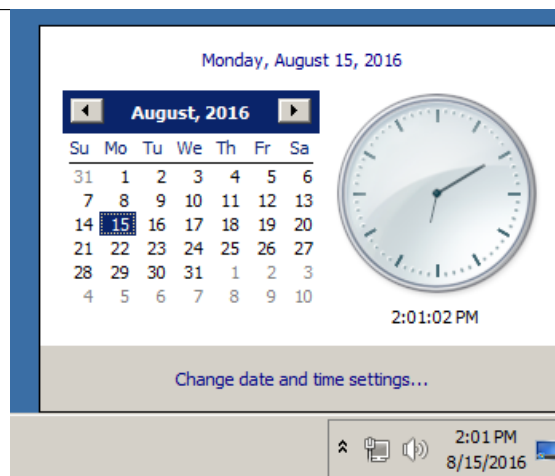


Рис. 8.11: Attempt to run

Теперь, когда стрелка находится на 0..5 секундах/минутах, она невидимая! Хотя, противоположная (короткая) часть секундной стрелки видима, и движется. Когда любая стрелка за пределами этой области, она видима, как обычно.

Посмотрим на эту таблицу при помощи Mathematica. Я скопировал таблицу из *TIMEDATE.CPL* в файл *tbl* (480 байт). Будем считать, что это знаковые значения, потому что половина элементов меньше нуля (0FFFFFF0C1h, итд.). Если бы эти значения были бы беззнаковыми, они были бы подозрительно большими.

```
In[]:= tbl = BinaryReadList["~/.../tbl", "Integer32"]
Out[]= {0, -7999, 836, -7956, 1663, -7825, 2472, -7608, 3253, -7308, 3999, ↵
↵ \
-6928, 4702, -6472, 5353, -5945, 5945, -5353, 6472, -4702, 6928, \
-4000, 7308, -3253, 7608, -2472, 7825, -1663, 7956, -836, 8000, 0, \
7956, 836, 7825, 1663, 7608, 2472, 7308, 3253, 6928, 4000, 6472, \
4702, 5945, 5353, 5353, 5945, 4702, 6472, 3999, 6928, 3253, 7308, \
2472, 7608, 1663, 7825, 836, 7956, 0, 7999, -836, 7956, -1663, 7825, \
-2472, 7608, -3253, 7308, -4000, 6928, -4702, 6472, -5353, 5945, \
-5945, 5353, -6472, 4702, -6928, 3999, -7308, 3253, -7608, 2472, \
-7825, 1663, -7956, 836, -7999, 0, -7956, -836, -7825, -1663, -7608, \
-2472, -7308, -3253, -6928, -4000, -6472, -4702, -5945, -5353, \
-5945, -4702, -6472, -3999, -6928, -3253, -7308, -2472, -7608, -1663, \
-7825, -836, -7956}

In[]:= Length[tbl]
Out[]= 120
```

Будем считать два последовательно идущих 32-битных значения как пару:

```
In[]:= pairs = Partition[tbl, 2]
Out[]= {{0, -7999}, {836, -7956}, {1663, -7825}, {2472, -7608}, \
{3253, -7308}, {3999, -6928}, {4702, -6472}, {5353, -5945}, {5945, \
-5353}, {6472, -4702}, {6928, -4000}, {7308, -3253}, {7608, -2472}, \
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
{7825, -1663}, {7956, -836}, {8000, 0}, {7956, 836}, {7825,
1663}, {7608, 2472}, {7308, 3253}, {6928, 4000}, {6472,
4702}, {5945, 5353}, {5353, 5945}, {4702, 6472}, {3999,
6928}, {3253, 7308}, {2472, 7608}, {1663, 7825}, {836, 7956}, {0,
7999}, {-836, 7956}, {-1663, 7825}, {-2472, 7608}, {-3253,
7308}, {-4000, 6928}, {-4702, 6472}, {-5353, 5945}, {-5945,
5353}, {-6472, 4702}, {-6928, 3999}, {-7308, 3253}, {-7608,
2472}, {-7825, 1663}, {-7956, 836}, {-7999,
0}, {-7956, -836}, {-7825, -1663}, {-7608, -2472}, {-7308, -3253}, \
{-6928, -4000}, {-6472, -4702}, {-5945, -5353}, {-5353, -5945}, \
{-4702, -6472}, {-3999, -6928}, {-3253, -7308}, {-2472, -7608}, \
{-1663, -7825}, {-836, -7956}}
```

```
In[]:= Length[pairs]
```

```
Out[]= 60
```

Попробуем считать каждую пару как координату X/Y и нарисуем все 60 пар, а также первые 15 пар:

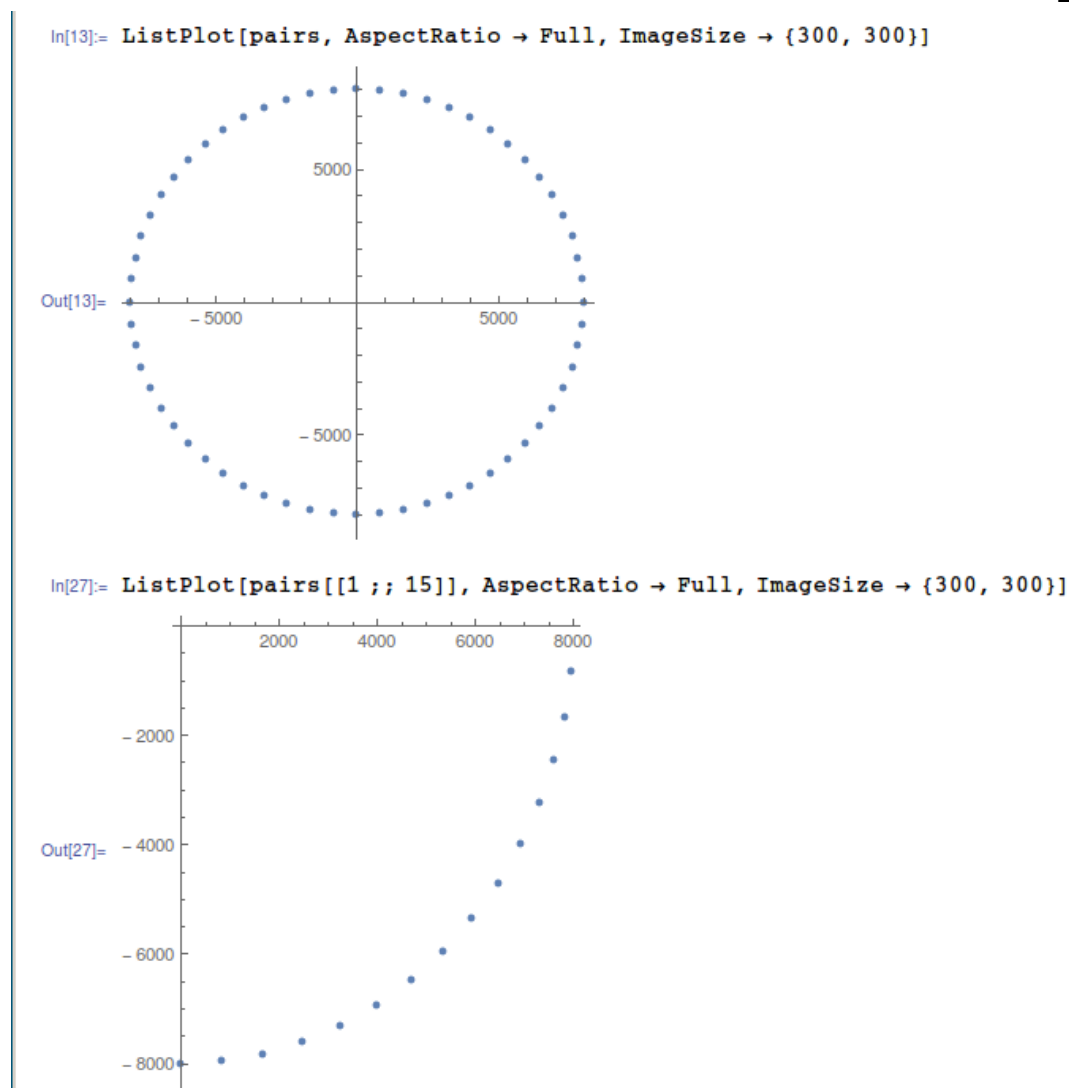


Рис. 8.12: Mathematica

Ну теперь это кое-что! Каждая пара это просто координата. Первые 15 пар это координаты  $\frac{1}{4}$  круга.

Видимо, разработчики в Microsoft рассчитали все координаты предварительно и сохранили их в таблице. Это распространенная, хотя и немного олдскульная практика – доступ к предвычисленным значениям в таблице быстрее, чем вызывать относительно медленные ф-ции синуса/косинуса<sup>9</sup>. В наше время операции синуса/косинуса уже не такие *дорогие*.

Теперь понятно, почему когда я затер первые 6 пар, стрелки были невидимы

<sup>9</sup>Сегодня это называют *memoization*

в этой области: на самом деле, стрелки рисовались, просто их длина была нулевой, потому что стрелка начиналась в координатах 0:0, и там же и заканчивалась.

### Пранк (шутка)

Учитывая всё это, можем ли мы заставить стрелки идти в обратную сторону? На самом деле, это просто, нужно просто развернуть таблицу, так что каждая стрелка, вместо отображения на месте нулевой секунды, рисовалась бы на месте 59-й секунды.

Когда-то давным давно я сделал патчер, в в самом начале 2000-х, для Windows 2000. Трудно поверить, но он всё еще работает и для Windows 7, видимо, таблица с тех пор не менялась!

Исходник патчера: [https://beginners.re/current-tree/examples/timedate/time\\_pt.c](https://beginners.re/current-tree/examples/timedate/time_pt.c).

Теперь видно как стрелки идут назад:

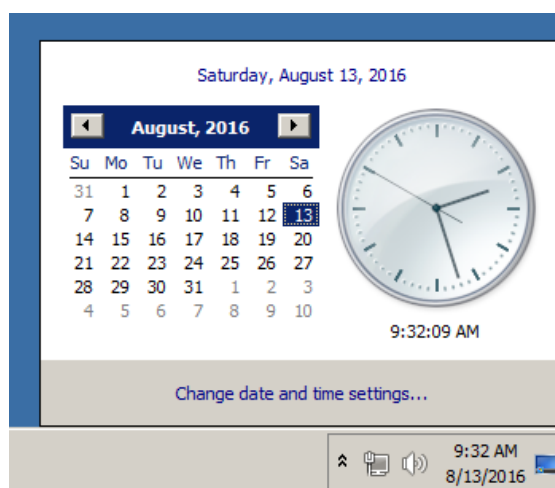


Рис. 8.13: Now it works

В этой книге, конечно, нет анимации, но если присмотритесь, увидите, что на самом деле стрелки показывают корректное время, но весь циферблат повернут вертикально, как если бы мы видели его изнутри часов.

### Утекшие исходники Windows 2000

Так что я сделал патчер, потом утекли исходники Windows 2000 (я не могу заставить вас поверить мне, конечно). Посмотрим на исходный код этой ф-ции и таблицы.

Нужный файл это `win2k/private/shell/cpls/utc/clock.c`:

```
//
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

// Array containing the sine and cosine values for hand positions.
//
POINT rCircleTable[] =
{
    { 0,      -7999},
    { 836,    -7956},
    { 1663,   -7825},
    { 2472,   -7608},
    { 3253,   -7308},
    ...
    { -4702,  -6472},
    { -3999,  -6928},
    { -3253,  -7308},
    { -2472,  -7608},
    { -1663,  -7825},
    { -836,   -7956},
};

/////////////////////////////////////////////////////////////////
//
// DrawHand
//
// Draws the hands of the clock.
//
/////////////////////////////////////////////////////////////////

void DrawHand(
    HDC hDC,
    int pos,
    HPEN hPen,
    int scale,
    int patMode,
    PCLKSTR np)
{
    LPPPOINT lppt;
    int radius;

    MoveTo(hDC, np->clockCenter.x, np->clockCenter.y);
    radius = MulDiv(np->clockRadius, scale, 100);
    lppt = rCircleTable + pos;
    SetROP2(hDC, patMode);
    SelectObject(hDC, hPen);

    LineTo( hDC,
            np->clockCenter.x + MulDiv(lppt->x, radius, 8000),
            np->clockCenter.y + MulDiv(lppt->y, radius, 8000) );
}

```

Теперь всё ясно: координаты были предвычислены, как если бы циферблат был размером 2·8000, а затем он масштабируется до радиуса текущего циферблата используя ф-цию *MulDiv()*.

Структура POINT<sup>10</sup> это структура из двух 32-битных значений, первое это x, второе это y.

## 8.6. Донглы

Автор этих строк иногда делал замену **донглам** или «эмуляторы донглов» и здесь немного примеров, как это происходит.

Об одном неопisanном здесь случае с Rockey и Z3 вы также можете прочитать здесь : [http://yurichev.com/tmp/SAT\\_SMT\\_DRAFT.pdf](http://yurichev.com/tmp/SAT_SMT_DRAFT.pdf).

### 8.6.1. Пример #1: MacOS Classic и PowerPC

Вот пример программы для MacOS Classic<sup>11</sup>, для PowerPC. Компания, разрабатывавшая этот продукт, давно исчезла, так что (легальный) пользователь боялся того что донгла может сломаться.

Если запустить программу без подключенной донглы, можно увидеть окно с надписью

“Invalid Security Device”. Мне повезло потому что этот текст можно было легко найти внутри исполняемого файла.

Представим, что мы не знакомы ни с Mac OS Classic, ни с PowerPC, но всё-таки попробуем.

IDA открывает исполняемый файл легко, показывая его тип как

“PEF (Mac OS or Be OS executable)” (действительно, это стандартный тип файлов в Mac OS Classic).

В поисках текстовой строки с сообщением об ошибке, мы попадаем на этот фрагмент кода:

```
...
seg000:000C87FC 38 60 00 01    li      %r3, 1
seg000:000C8800 48 03 93 41    bl      check1
seg000:000C8804 60 00 00 00    nop
seg000:000C8808 54 60 06 3F    clrlwi. %r0, %r3, 24
seg000:000C880C 40 82 00 40    bne     OK
seg000:000C8810 80 62 9F D8    lwz     %r3, TC_aInvalidSecurityDevice
...
```

Да, это код PowerPC. Это очень типичный процессор для RISC 1990-х. Каждая инструкция занимает 4 байта (как и в MIPS и ARM) и их имена немного похожи на имена инструкций MIPS.

<sup>10</sup>[https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/dd162805\(v=vs.85\).aspx](https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/dd162805(v=vs.85).aspx)

<sup>11</sup>MacOS перед тем как перейти на UNIX

check1() это имя которое мы дадим этой функции немного позже. BL это инструкция *Branch Link* т.е. предназначенная для вызова подпрограмм. Самое важное место — это инструкция **BNE**, срабатывающая, если проверка наличия донглы прошла успешно, либо не срабатывающая в случае ошибки: и тогда адрес текстовой строки с сообщением об ошибке будет загружен в регистр r3 для последующей передачи в функцию отображения диалогового окна.

Из [Steve Zucker, SunSoft and Kari Karhi, IBM, *SYSTEM V APPLICATION BINARY INTERFACE: PowerPC Processor Supplement*, (1995)]<sup>12</sup> мы узнаем, что регистр r3 используется для возврата значений (и еще r4 если значение 64-битное).

Еще одна, пока что неизвестная инструкция CLRLWI. Из [*PowerPC(tm) Microprocessor Family: The Programming Environments for 32-Bit Microprocessors*, (2000)]<sup>13</sup> мы узнаем, что эта инструкция одновременно и очищает и загружает. В нашем случае, она очищает 24 старших бита из значения в r3 и записывает всё это в r0, так что это аналог MOVZX в x86 (1.23.1 (стр. 263)), но также устанавливает флаги, так что **BNE** может проверить их потом.

Посмотрим внутрь check1():

```
seg000:00101B40      check1: # CODE XREF: seg000:00063E7Cp
seg000:00101B40              # sub_64070+160p ...
seg000:00101B40
seg000:00101B40      .set arg_8, 8
seg000:00101B40
seg000:00101B40  7C 08 02 A6      mflr    %r0
seg000:00101B44  90 01 00 08      stw     %r0, arg_8(%sp)
seg000:00101B48  94 21 FF C0      stwu   %sp, -0x40(%sp)
seg000:00101B4C  48 01 6B 39      bl     check2
seg000:00101B50  60 00 00 00      nop
seg000:00101B54  80 01 00 48      lwz    %r0, 0x40+arg_8(%sp)
seg000:00101B58  38 21 00 40      addi   %sp, %sp, 0x40
seg000:00101B5C  7C 08 03 A6      mtlr   %r0
seg000:00101B60  4E 80 00 20      blr
seg000:00101B60      # End of function check1
```

Как можно увидеть в IDA, эта функция вызывается из многих мест в программе, но только значение в регистре r3 проверяется сразу после каждого вызова. Всё что эта функция делает это только вызывает другую функцию, так что это **thunk function**: здесь присутствует и пролог функции и эпилог, но регистр r3 не трогается, так что check1() возвращает то, что возвращает check2().

**BLR**<sup>14</sup> это похоже возврат из функции, но так как IDA делает всю разметку функций автоматически, наверное, мы можем пока не интересоваться этим. Так как это типичный **RISC**, похоже, подпрограммы вызываются, используя **link register**, точно как в ARM.

Функция check2() более сложная:

```
seg000:00118684      check2: # CODE XREF: check1+Cp
```

<sup>12</sup>Также доступно здесь: [http://yurichev.com/mirrors/PowerPC/elfspec\\_ppc.pdf](http://yurichev.com/mirrors/PowerPC/elfspec_ppc.pdf)

<sup>13</sup>Также доступно здесь: [http://yurichev.com/mirrors/PowerPC/6xx\\_pem.pdf](http://yurichev.com/mirrors/PowerPC/6xx_pem.pdf)

<sup>14</sup>(PowerPC) Branch to Link Register

```

seg000:00118684
seg000:00118684      .set var_18, -0x18
seg000:00118684      .set var_C, -0xC
seg000:00118684      .set var_8, -8
seg000:00118684      .set var_4, -4
seg000:00118684      .set arg_8, 8
seg000:00118684 93 E1 FF FC stw    %r31, var_4(%sp)
seg000:00118688 7C 08 02 A6 mflr   %r0
seg000:0011868C 83 E2 95 A8 lwz    %r31, off_1485E8 # dword_24B704
seg000:00118690      .using dword_24B704, %r31
seg000:00118690 93 C1 FF F8 stw    %r30, var_8(%sp)
seg000:00118694 93 A1 FF F4 stw    %r29, var_C(%sp)
seg000:00118698 7C 7D 1B 78 mr      %r29, %r3
seg000:0011869C 90 01 00 08 stw    %r0, arg_8(%sp)
seg000:001186A0 54 60 06 3E clrlwi %r0, %r3, 24
seg000:001186A4 28 00 00 01 cmplwi %r0, 1
seg000:001186A8 94 21 FF B0 stwu   %sp, -0x50(%sp)
seg000:001186AC 40 82 00 0C bne     loc_1186B8
seg000:001186B0 38 60 00 01 li     %r3, 1
seg000:001186B4 48 00 00 6C b       exit
seg000:001186B8
seg000:001186B8      loc_1186B8: # CODE XREF: check2+28j
seg000:001186B8 48 00 03 D5 bl      sub_118A8C
seg000:001186BC 60 00 00 00 nop
seg000:001186C0 3B C0 00 00 li      %r30, 0
seg000:001186C4
seg000:001186C4      skip:      # CODE XREF: check2+94j
seg000:001186C4 57 C0 06 3F clrlwi. %r0, %r30, 24
seg000:001186C8 41 82 00 18 beq     loc_1186E0
seg000:001186CC 38 61 00 38 addi    %r3, %sp, 0x50+var_18
seg000:001186D0 80 9F 00 00 lwz    %r4, dword_24B704
seg000:001186D4 48 00 C0 55 bl      .RBEFINDNEXT
seg000:001186D8 60 00 00 00 nop
seg000:001186DC 48 00 00 1C b       loc_1186F8
seg000:001186E0
seg000:001186E0      loc_1186E0: # CODE XREF: check2+44j
seg000:001186E0 80 BF 00 00 lwz    %r5, dword_24B704
seg000:001186E4 38 81 00 38 addi    %r4, %sp, 0x50+var_18
seg000:001186E8 38 60 08 C2 li      %r3, 0x1234
seg000:001186EC 48 00 BF 99 bl      .RBEFINDFIRST
seg000:001186F0 60 00 00 00 nop
seg000:001186F4 3B C0 00 01 li      %r30, 1
seg000:001186F8
seg000:001186F8      loc_1186F8: # CODE XREF: check2+58j
seg000:001186F8 54 60 04 3F clrlwi. %r0, %r3, 16
seg000:001186FC 41 82 00 0C beq     must_jump
seg000:00118700 38 60 00 00 li      %r3, 0          # error
seg000:00118704 48 00 00 1C b       exit
seg000:00118708
seg000:00118708      must_jump: # CODE XREF: check2+78j
seg000:00118708 7F A3 EB 78 mr      %r3, %r29
seg000:0011870C 48 00 00 31 bl      check3

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

seg000:00118710 60 00 00 00    nop
seg000:00118714 54 60 06 3F    clrlwi. %r0, %r3, 24
seg000:00118718 41 82 FF AC    beq      skip
seg000:0011871C 38 60 00 01    li       %r3, 1
seg000:00118720
seg000:00118720          exit:      # CODE XREF: check2+30j
seg000:00118720          # check2+80j
seg000:00118720 80 01 00 58    lwz      %r0, 0x50+arg_8(%sp)
seg000:00118724 38 21 00 50    addi     %sp, %sp, 0x50
seg000:00118728 83 E1 FF FC    lwz      %r31, var_4(%sp)
seg000:0011872C 7C 08 03 A6    mtlr     %r0
seg000:00118730 83 C1 FF F8    lwz      %r30, var_8(%sp)
seg000:00118734 83 A1 FF F4    lwz      %r29, var_C(%sp)
seg000:00118738 4E 80 00 20    blr
seg000:00118738          # End of function check2

```

Снова повезло: имена некоторых функций оставлены в исполняемом файле (в символах в отладочной секции? Трудно сказать до тех пор, пока мы не знакомы с этим форматом файлов, может быть это что-то вроде PE-экспортов (6.5.2))? Как например `.RBEFINDNEXT()` and `.RBEFINDFIRST()`.

В итоге, эти функции вызывают другие функции с именами вроде `.GetNextDeviceViaUSB()`, `.USBSendPKT()`, так что они явно работают с каким-то USB-устройством.

Тут даже есть функция с названием `.GetNextEve3Device()` — звучит знакомо, в 1990-х годах была донгла Sentinel Eve3 для ADB-порта (присутствующих на Макинтошах).

В начале посмотрим на то как устанавливается регистр `r3` одновременно игнорируя всё остальное. Мы знаем, что «хорошее» значение в `r3` должно быть не нулевым, а нулевой `r3` приведет к выводу диалогового окна с сообщением об ошибке.

В функции имеются две инструкции `li %r3, 1` и одна `li %r3, 0` (*Load Immediate*, т.е. загрузить значение в регистр). Самая первая инструкция находится на `0x001186B0` — и честно говоря, трудно заранее понять, что это означает.

А вот то что мы видим дальше понять проще: вызывается `.RBEFINDFIRST()` и в случае ошибки, 0 будет записан в `r3` и мы перейдем на `exit`, а иначе будет вызвана функция `check3()` — если и она будет выполнена с ошибкой, будет вызвана `.RBEFINDNEXT()` вероятно, для поиска другого USB-устройства.

N.B.: `clrlwi. %r0, %r3, 16` это аналог того что мы уже видели, но она очищает 16 старших бит, т.е., `.RBEFINDFIRST()` вероятно возвращает 16-битное значение.

`B` (означает *branch*) — безусловный переход.

**BEQ** это обратная инструкция от **BNE**.

Посмотрим на `check3()`:

```

seg000:0011873C          check3: # CODE XREF: check2+88p
seg000:0011873C
seg000:0011873C          .set var_18, -0x18

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

seg000:0011873C      .set var_C, -0xC
seg000:0011873C      .set var_8, -8
seg000:0011873C      .set var_4, -4
seg000:0011873C      .set arg_8, 8
seg000:0011873C
seg000:0011873C 93 E1 FF FC      stw      %r31, var_4(%sp)
seg000:00118740 7C 08 02 A6      mflr     %r0
seg000:00118744 38 A0 00 00      li       %r5, 0
seg000:00118748 93 C1 FF F8      stw      %r30, var_8(%sp)
seg000:0011874C 83 C2 95 A8      lwz      %r30, off_1485E8 # dword_24B704
seg000:00118750      .using dword_24B704, %r30
seg000:00118750 93 A1 FF F4      stw      %r29, var_C(%sp)
seg000:00118754 3B A3 00 00      addi     %r29, %r3, 0
seg000:00118758 38 60 00 00      li       %r3, 0
seg000:0011875C 90 01 00 08      stw      %r0, arg_8(%sp)
seg000:00118760 94 21 FF B0      stwu     %sp, -0x50(%sp)
seg000:00118764 80 DE 00 00      lwz      %r6, dword_24B704
seg000:00118768 38 81 00 38      addi     %r4, %sp, 0x50+var_18
seg000:0011876C 48 00 C0 5D      bl       .RBEREAD
seg000:00118770 60 00 00 00      nop
seg000:00118774 54 60 04 3F      clrlwi.  %r0, %r3, 16
seg000:00118778 41 82 00 0C      beq      loc_118784
seg000:0011877C 38 60 00 00      li       %r3, 0
seg000:00118780 48 00 02 F0      b        exit
seg000:00118784
seg000:00118784      loc_118784: # CODE XREF: check3+3Cj
seg000:00118784 A0 01 00 38      lhz      %r0, 0x50+var_18(%sp)
seg000:00118788 28 00 04 B2      cmplwi   %r0, 0x1100
seg000:0011878C 41 82 00 0C      beq      loc_118798
seg000:00118790 38 60 00 00      li       %r3, 0
seg000:00118794 48 00 02 DC      b        exit
seg000:00118798
seg000:00118798      loc_118798: # CODE XREF: check3+50j
seg000:00118798 80 DE 00 00      lwz      %r6, dword_24B704
seg000:0011879C 38 81 00 38      addi     %r4, %sp, 0x50+var_18
seg000:001187A0 38 60 00 01      li       %r3, 1
seg000:001187A4 38 A0 00 00      li       %r5, 0
seg000:001187A8 48 00 C0 21      bl       .RBEREAD
seg000:001187AC 60 00 00 00      nop
seg000:001187B0 54 60 04 3F      clrlwi.  %r0, %r3, 16
seg000:001187B4 41 82 00 0C      beq      loc_1187C0
seg000:001187B8 38 60 00 00      li       %r3, 0
seg000:001187BC 48 00 02 B4      b        exit
seg000:001187C0
seg000:001187C0      loc_1187C0: # CODE XREF: check3+78j
seg000:001187C0 A0 01 00 38      lhz      %r0, 0x50+var_18(%sp)
seg000:001187C4 28 00 06 4B      cmplwi   %r0, 0x09AB
seg000:001187C8 41 82 00 0C      beq      loc_1187D4
seg000:001187CC 38 60 00 00      li       %r3, 0
seg000:001187D0 48 00 02 A0      b        exit
seg000:001187D4
seg000:001187D4      loc_1187D4: # CODE XREF: check3+8Cj
seg000:001187D4 4B F9 F3 D9      bl       sub_B7BAC

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо замечания, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

seg000:001187D8 60 00 00 00    nop
seg000:001187DC 54 60 06 3E    clrlwi  %r0, %r3, 24
seg000:001187E0 2C 00 00 05    cmpwi   %r0, 5
seg000:001187E4 41 82 01 00    beq     loc_1188E4
seg000:001187E8 40 80 00 10    bge     loc_1187F8
seg000:001187EC 2C 00 00 04    cmpwi   %r0, 4
seg000:001187F0 40 80 00 58    bge     loc_118848
seg000:001187F4 48 00 01 8C    b       loc_118980
seg000:001187F8
seg000:001187F8          loc_1187F8: # CODE XREF: check3+ACj
seg000:001187F8 2C 00 00 0B    cmpwi   %r0, 0xB
seg000:001187FC 41 82 00 08    beq     loc_118804
seg000:00118800 48 00 01 80    b       loc_118980
seg000:00118804
seg000:00118804          loc_118804: # CODE XREF: check3+C0j
seg000:00118804 80 DE 00 00    lwz     %r6, dword_24B704
seg000:00118808 38 81 00 38    addi    %r4, %sp, 0x50+var_18
seg000:0011880C 38 60 00 08    li      %r3, 8
seg000:00118810 38 A0 00 00    li      %r5, 0
seg000:00118814 48 00 BF B5    bl      .RBEREAD
seg000:00118818 60 00 00 00    nop
seg000:0011881C 54 60 04 3F    clrlwi. %r0, %r3, 16
seg000:00118820 41 82 00 0C    beq     loc_11882C
seg000:00118824 38 60 00 00    li      %r3, 0
seg000:00118828 48 00 02 48    b       exit
seg000:0011882C
seg000:0011882C          loc_11882C: # CODE XREF: check3+E4j
seg000:0011882C A0 01 00 38    lhz     %r0, 0x50+var_18(%sp)
seg000:00118830 28 00 11 30    cmplwi  %r0, 0xFE40
seg000:00118834 41 82 00 0C    beq     loc_118840
seg000:00118838 38 60 00 00    li      %r3, 0
seg000:0011883C 48 00 02 34    b       exit
seg000:00118840
seg000:00118840          loc_118840: # CODE XREF: check3+F8j
seg000:00118840 38 60 00 01    li      %r3, 1
seg000:00118844 48 00 02 2C    b       exit
seg000:00118848
seg000:00118848          loc_118848: # CODE XREF: check3+B4j
seg000:00118848 80 DE 00 00    lwz     %r6, dword_24B704
seg000:0011884C 38 81 00 38    addi    %r4, %sp, 0x50+var_18
seg000:00118850 38 60 00 0A    li      %r3, 0xA
seg000:00118854 38 A0 00 00    li      %r5, 0
seg000:00118858 48 00 BF 71    bl      .RBEREAD
seg000:0011885C 60 00 00 00    nop
seg000:00118860 54 60 04 3F    clrlwi. %r0, %r3, 16
seg000:00118864 41 82 00 0C    beq     loc_118870
seg000:00118868 38 60 00 00    li      %r3, 0
seg000:0011886C 48 00 02 04    b       exit
seg000:00118870
seg000:00118870          loc_118870: # CODE XREF: check3+128j
seg000:00118870 A0 01 00 38    lhz     %r0, 0x50+var_18(%sp)
seg000:00118874 28 00 03 F3    cmplwi  %r0, 0xA6E1
seg000:00118878 41 82 00 0C    beq     loc_118884

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

seg000:0011887C 38 60 00 00  li    %r3, 0
seg000:00118880 48 00 01 F0  b      exit
seg000:00118884
seg000:00118884          loc_118884: # CODE XREF: check3+13Cj
seg000:00118884 57 BF 06 3E  clrlwi %r31, %r29, 24
seg000:00118888 28 1F 00 02  cmplwi %r31, 2
seg000:0011888C 40 82 00 0C  bne    loc_118898
seg000:00118890 38 60 00 01  li    %r3, 1
seg000:00118894 48 00 01 DC  b      exit
seg000:00118898
seg000:00118898          loc_118898: # CODE XREF: check3+150j
seg000:00118898 80 DE 00 00  lwz    %r6, dword_24B704
seg000:0011889C 38 81 00 38  addi   %r4, %sp, 0x50+var_18
seg000:001188A0 38 60 00 0B  li    %r3, 0xB
seg000:001188A4 38 A0 00 00  li    %r5, 0
seg000:001188A8 48 00 BF 21  bl     .RBEREAD
seg000:001188AC 60 00 00 00  nop
seg000:001188B0 54 60 04 3F  clrlwi. %r0, %r3, 16
seg000:001188B4 41 82 00 0C  beq    loc_1188C0
seg000:001188B8 38 60 00 00  li    %r3, 0
seg000:001188BC 48 00 01 B4  b      exit
seg000:001188C0
seg000:001188C0          loc_1188C0: # CODE XREF: check3+178j
seg000:001188C0 A0 01 00 38  lhz    %r0, 0x50+var_18(%sp)
seg000:001188C4 28 00 23 1C  cmplwi %r0, 0x1C20
seg000:001188C8 41 82 00 0C  beq    loc_1188D4
seg000:001188CC 38 60 00 00  li    %r3, 0
seg000:001188D0 48 00 01 A0  b      exit
seg000:001188D4
seg000:001188D4          loc_1188D4: # CODE XREF: check3+18Cj
seg000:001188D4 28 1F 00 03  cmplwi %r31, 3
seg000:001188D8 40 82 01 94  bne    error
seg000:001188DC 38 60 00 01  li    %r3, 1
seg000:001188E0 48 00 01 90  b      exit
seg000:001188E4
seg000:001188E4          loc_1188E4: # CODE XREF: check3+A8j
seg000:001188E4 80 DE 00 00  lwz    %r6, dword_24B704
seg000:001188E8 38 81 00 38  addi   %r4, %sp, 0x50+var_18
seg000:001188EC 38 60 00 0C  li    %r3, 0xC
seg000:001188F0 38 A0 00 00  li    %r5, 0
seg000:001188F4 48 00 BE D5  bl     .RBEREAD
seg000:001188F8 60 00 00 00  nop
seg000:001188FC 54 60 04 3F  clrlwi. %r0, %r3, 16
seg000:00118900 41 82 00 0C  beq    loc_11890C
seg000:00118904 38 60 00 00  li    %r3, 0
seg000:00118908 48 00 01 68  b      exit
seg000:0011890C
seg000:0011890C          loc_11890C: # CODE XREF: check3+1C4j
seg000:0011890C A0 01 00 38  lhz    %r0, 0x50+var_18(%sp)
seg000:00118910 28 00 1F 40  cmplwi %r0, 0x40FF
seg000:00118914 41 82 00 0C  beq    loc_118920
seg000:00118918 38 60 00 00  li    %r3, 0
seg000:0011891C 48 00 01 54  b      exit

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

seg000:00118920
seg000:00118920      loc_118920: # CODE XREF: check3+1D8j
seg000:00118920 57 BF 06 3E      clrlwi  %r31, %r29, 24
seg000:00118924 28 1F 00 02      cmplwi  %r31, 2
seg000:00118928 40 82 00 0C      bne     loc_118934
seg000:0011892C 38 60 00 01      li      %r3, 1
seg000:00118930 48 00 01 40      b       exit
seg000:00118934
seg000:00118934      loc_118934: # CODE XREF: check3+1ECj
seg000:00118934 80 DE 00 00      lwz     %r6, dword_24B704
seg000:00118938 38 81 00 38      addi    %r4, %sp, 0x50+var_18
seg000:0011893C 38 60 00 0D      li      %r3, 0xD
seg000:00118940 38 A0 00 00      li      %r5, 0
seg000:00118944 48 00 BE 85      bl      .RBEREAD
seg000:00118948 60 00 00 00      nop
seg000:0011894C 54 60 04 3F      clrlwi. %r0, %r3, 16
seg000:00118950 41 82 00 0C      beq     loc_11895C
seg000:00118954 38 60 00 00      li      %r3, 0
seg000:00118958 48 00 01 18      b       exit
seg000:0011895C
seg000:0011895C      loc_11895C: # CODE XREF: check3+214j
seg000:0011895C A0 01 00 38      lhz     %r0, 0x50+var_18(%sp)
seg000:00118960 28 00 07 CF      cmplwi  %r0, 0xFC7
seg000:00118964 41 82 00 0C      beq     loc_118970
seg000:00118968 38 60 00 00      li      %r3, 0
seg000:0011896C 48 00 01 04      b       exit
seg000:00118970
seg000:00118970      loc_118970: # CODE XREF: check3+228j
seg000:00118970 28 1F 00 03      cmplwi  %r31, 3
seg000:00118974 40 82 00 F8      bne     error
seg000:00118978 38 60 00 01      li      %r3, 1
seg000:0011897C 48 00 00 F4      b       exit
seg000:00118980
seg000:00118980      loc_118980: # CODE XREF: check3+B8j
seg000:00118980      # check3+C4j
seg000:00118980 80 DE 00 00      lwz     %r6, dword_24B704
seg000:00118984 38 81 00 38      addi    %r4, %sp, 0x50+var_18
seg000:00118988 3B E0 00 00      li      %r31, 0
seg000:0011898C 38 60 00 04      li      %r3, 4
seg000:00118990 38 A0 00 00      li      %r5, 0
seg000:00118994 48 00 BE 35      bl      .RBEREAD
seg000:00118998 60 00 00 00      nop
seg000:0011899C 54 60 04 3F      clrlwi. %r0, %r3, 16
seg000:001189A0 41 82 00 0C      beq     loc_1189AC
seg000:001189A4 38 60 00 00      li      %r3, 0
seg000:001189A8 48 00 00 C8      b       exit
seg000:001189AC
seg000:001189AC      loc_1189AC: # CODE XREF: check3+264j
seg000:001189AC A0 01 00 38      lhz     %r0, 0x50+var_18(%sp)
seg000:001189B0 28 00 1D 6A      cmplwi  %r0, 0xAED0
seg000:001189B4 40 82 00 0C      bne     loc_1189C0
seg000:001189B8 3B E0 00 01      li      %r31, 1
seg000:001189BC 48 00 00 14      b       loc_1189D0

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

seg000:001189C0
seg000:001189C0      loc_1189C0: # CODE XREF: check3+278j
seg000:001189C0 28 00 18 28      cmplwi  %r0, 0x2818
seg000:001189C4 41 82 00 0C      beq     loc_1189D0
seg000:001189C8 38 60 00 00      li      %r3, 0
seg000:001189CC 48 00 00 A4      b       exit
seg000:001189D0
seg000:001189D0      loc_1189D0: # CODE XREF: check3+280j
seg000:001189D0      # check3+288j
seg000:001189D0 57 A0 06 3E      clrlwi  %r0, %r29, 24
seg000:001189D4 28 00 00 02      cmplwi  %r0, 2
seg000:001189D8 40 82 00 20      bne     loc_1189F8
seg000:001189DC 57 E0 06 3F      clrlwi. %r0, %r31, 24
seg000:001189E0 41 82 00 10      beq     good2
seg000:001189E4 48 00 4C 69      bl      sub_11D64C
seg000:001189E8 60 00 00 00      nop
seg000:001189EC 48 00 00 84      b       exit
seg000:001189F0
seg000:001189F0      good2:      # CODE XREF: check3+2A4j
seg000:001189F0 38 60 00 01      li      %r3, 1
seg000:001189F4 48 00 00 7C      b       exit
seg000:001189F8
seg000:001189F8      loc_1189F8: # CODE XREF: check3+29Cj
seg000:001189F8 80 DE 00 00      lwz     %r6, dword_24B704
seg000:001189FC 38 81 00 38      addi    %r4, %sp, 0x50+var_18
seg000:00118A00 38 60 00 05      li      %r3, 5
seg000:00118A04 38 A0 00 00      li      %r5, 0
seg000:00118A08 48 00 BD C1      bl      .RBEREAD
seg000:00118A0C 60 00 00 00      nop
seg000:00118A10 54 60 04 3F      clrlwi. %r0, %r3, 16
seg000:00118A14 41 82 00 0C      beq     loc_118A20
seg000:00118A18 38 60 00 00      li      %r3, 0
seg000:00118A1C 48 00 00 54      b       exit
seg000:00118A20
seg000:00118A20      loc_118A20: # CODE XREF: check3+2D8j
seg000:00118A20 A0 01 00 38      lhz     %r0, 0x50+var_18(%sp)
seg000:00118A24 28 00 11 D3      cmplwi  %r0, 0xD300
seg000:00118A28 40 82 00 0C      bne     loc_118A34
seg000:00118A2C 3B E0 00 01      li      %r31, 1
seg000:00118A30 48 00 00 14      b       good1
seg000:00118A34
seg000:00118A34      loc_118A34: # CODE XREF: check3+2ECj
seg000:00118A34 28 00 1A EB      cmplwi  %r0, 0xEBA1
seg000:00118A38 41 82 00 0C      beq     good1
seg000:00118A3C 38 60 00 00      li      %r3, 0
seg000:00118A40 48 00 00 30      b       exit
seg000:00118A44
seg000:00118A44      good1:      # CODE XREF: check3+2F4j
seg000:00118A44      # check3+2FCj
seg000:00118A44 57 A0 06 3E      clrlwi  %r0, %r29, 24
seg000:00118A48 28 00 00 03      cmplwi  %r0, 3
seg000:00118A4C 40 82 00 20      bne     error
seg000:00118A50 57 E0 06 3F      clrlwi. %r0, %r31, 24

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

seg000:00118A54 41 82 00 10    beq    good
seg000:00118A58 48 00 4B F5    bl     sub_11D64C
seg000:00118A5C 60 00 00 00    nop
seg000:00118A60 48 00 00 10    b      exit
seg000:00118A64
seg000:00118A64                good:        # CODE XREF: check3+318j
seg000:00118A64 38 60 00 01    li     %r3, 1
seg000:00118A68 48 00 00 08    b      exit
seg000:00118A6C
seg000:00118A6C                error:       # CODE XREF: check3+19Cj
seg000:00118A6C                # check3+238j ...
seg000:00118A6C 38 60 00 00    li     %r3, 0
seg000:00118A70
seg000:00118A70                exit:        # CODE XREF: check3+44j
seg000:00118A70                # check3+58j ...
seg000:00118A70 80 01 00 58    lwz    %r0, 0x50+arg_8(%sp)
seg000:00118A74 38 21 00 50    addi   %sp, %sp, 0x50
seg000:00118A78 83 E1 FF FC    lwz    %r31, var_4(%sp)
seg000:00118A7C 7C 08 03 A6    mtlr   %r0
seg000:00118A80 83 C1 FF F8    lwz    %r30, var_8(%sp)
seg000:00118A84 83 A1 FF F4    lwz    %r29, var_C(%sp)
seg000:00118A88 4E 80 00 20    blr
seg000:00118A88                # End of function check3

```

Здесь много вызовов `.RBEREAD()`. Эта функция, должно быть, читает какие-то значения из донглы, которые потом сравниваются здесь при помощи `CMPLWI`.

Мы также видим в регистр `r3` записывается перед каждым вызовом `.RBEREAD()` одно из этих значений: 0, 1, 8, 0xA, 0xB, 0xC, 0xD, 4, 5. Вероятно адрес в памяти или что-то в этом роде?

Да, действительно, если погуглить имена этих функций, можно легко найти документацию к Sentinel Eve3!

Наверное, уже и не нужно изучать остальные инструкции PowerPC: всё что делает эта функция это просто вызывает `.RBEREAD()`, сравнивает его результаты с константами и возвращает 1 если результат сравнения положительный или 0 в другом случае.

Всё ясно: `check1()` должна всегда возвращать 1 или иное ненулевое значение. Но так как мы не очень уверены в своих знаниях инструкций PowerPC, будем осторожны и пропатчим переходы в `check2` на адресах `0x001186FC` и `0x00118718`.

На `0x001186FC` мы записываем байты `0x48` и `0` таким образом превращая инструкцию **BEQ** в инструкцию **B** (безусловный переход): мы можем заметить этот опкод прямо в коде даже без обращения к *[PowerPC(tm) Microprocessor Family: The Programming Environments for 32-Bit Microprocessors, (2000)]*<sup>15</sup>.

На `0x00118718` мы записываем байт `0x60` и еще 3 нулевых байта, таким образом превращая её в инструкцию **NOP**: Этот опкод мы также можем подсмотреть прямо в коде.

<sup>15</sup>Также доступно здесь: [http://yurichev.com/mirrors/PowerPC/6xx\\_pem.pdf](http://yurichev.com/mirrors/PowerPC/6xx_pem.pdf)

И всё заработало без подключенной донглы.

Резюмируя, такие простые модификации можно делать в [IDA](#) даже с минимальными знаниями ассемблера.

### 8.6.2. Пример #2: SCO OpenServer

Древняя программа для SCO OpenServer от 1997 разработанная давно исчезнувшей компанией.

Специальный драйвер донглы устанавливается в системе, он содержит такие текстовые строки: «Copyright 1989, Rainbow Technologies, Inc., Irvine, CA» и «Sentinel Integrated Driver Ver. 3.0 ».

После инсталляции драйвера, в /dev появляются такие устройства:

```
/dev/rbsl8
/dev/rbsl9
/dev/rbsl10
```

Без подключенной донглы, программа сообщает об ошибке, но сообщение об ошибке не удастся найти в исполняемых файлах.

Еще раз спасибо [IDA](#), она легко загружает исполняемые файлы формата COFF использующиеся в SCO OpenServer.

Попробуем также поискать строку «rbsl», и действительно, её можно найти в таком фрагменте кода:

```
.text:00022AB8      public SSQC
.text:00022AB8 SSQC  proc near ; CODE XREF: SSQ+7p
.text:00022AB8
.text:00022AB8 var_44 = byte ptr -44h
.text:00022AB8 var_29 = byte ptr -29h
.text:00022AB8 arg_0  = dword ptr  8
.text:00022AB8
.text:00022AB8      push     ebp
.text:00022AB9      mov      ebp, esp
.text:00022ABB      sub      esp, 44h
.text:00022ABE      push     edi
.text:00022ABF      mov      edi, offset unk_4035D0
.text:00022AC4      push     esi
.text:00022AC5      mov      esi, [ebp+arg_0]
.text:00022AC8      push     ebx
.text:00022AC9      push     esi
.text:00022ACA      call     strlen
.text:00022ACF      add      esp, 4
.text:00022AD2      cmp      eax, 2
.text:00022AD7      jnz      loc_22BA4
.text:00022ADD      inc      esi
.text:00022ADE      mov      al, [esi-1]
.text:00022AE1      movsx    eax, al
.text:00022AE4      cmp      eax, '3'
.text:00022AE9      jz       loc_22B84
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

.text:00022AEF      cmp     eax, '4'
.text:00022AF4      jz      loc_22B94
.text:00022AFA      cmp     eax, '5'
.text:00022AFF      jnz     short loc_22B6B
.text:00022B01      movsx   ebx, byte ptr [esi]
.text:00022B04      sub     ebx, '0'
.text:00022B07      mov     eax, 7
.text:00022B0C      add     eax, ebx
.text:00022B0E      push    eax
.text:00022B0F      lea     eax, [ebp+var_44]
.text:00022B12      push    offset aDevSlD ; "/dev/sl%d"
.text:00022B17      push    eax
.text:00022B18      call    nl_sprintf
.text:00022B1D      push    0 ; int
.text:00022B1F      push    offset aDevRbsl8 ; char *
.text:00022B24      call    _access
.text:00022B29      add     esp, 14h
.text:00022B2C      cmp     eax, 0FFFFFFFh
.text:00022B31      jz      short loc_22B48
.text:00022B33      lea     eax, [ebx+7]
.text:00022B36      push    eax
.text:00022B37      lea     eax, [ebp+var_44]
.text:00022B3A      push    offset aDevRbslD ; "/dev/rbsl%d"
.text:00022B3F      push    eax
.text:00022B40      call    nl_sprintf
.text:00022B45      add     esp, 0Ch
.text:00022B48
.text:00022B48 loc_22B48: ; CODE XREF: SSQC+79j
.text:00022B48      mov     edx, [edi]
.text:00022B4A      test    edx, edx
.text:00022B4C      jle     short loc_22B57
.text:00022B4E      push    edx ; int
.text:00022B4F      call    _close
.text:00022B54      add     esp, 4
.text:00022B57
.text:00022B57 loc_22B57: ; CODE XREF: SSQC+94j
.text:00022B57      push    2 ; int
.text:00022B59      lea     eax, [ebp+var_44]
.text:00022B5C      push    eax ; char *
.text:00022B5D      call    _open
.text:00022B62      add     esp, 8
.text:00022B65      test    eax, eax
.text:00022B67      mov     [edi], eax
.text:00022B69      jge     short loc_22B78
.text:00022B6B
.text:00022B6B loc_22B6B: ; CODE XREF: SSQC+47j
.text:00022B6B      mov     eax, 0FFFFFFFh
.text:00022B70      pop     ebx
.text:00022B71      pop     esi
.text:00022B72      pop     edi
.text:00022B73      mov     esp, ebp
.text:00022B75      pop     ebp
.text:00022B76      retn

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

.text:00022B78
.text:00022B78 loc_22B78: ; CODE XREF: SSQC+B1j
.text:00022B78         pop     ebx
.text:00022B79         pop     esi
.text:00022B7A         pop     edi
.text:00022B7B         xor     eax, eax
.text:00022B7D         mov     esp, ebp
.text:00022B7F         pop     ebp
.text:00022B80         retn
.text:00022B84
.text:00022B84 loc_22B84: ; CODE XREF: SSQC+31j
.text:00022B84         mov     al, [esi]
.text:00022B86         pop     ebx
.text:00022B87         pop     esi
.text:00022B88         pop     edi
.text:00022B89         mov     ds:byte_407224, al
.text:00022B8E         mov     esp, ebp
.text:00022B90         xor     eax, eax
.text:00022B92         pop     ebp
.text:00022B93         retn
.text:00022B94
.text:00022B94 loc_22B94: ; CODE XREF: SSQC+3Cj
.text:00022B94         mov     al, [esi]
.text:00022B96         pop     ebx
.text:00022B97         pop     esi
.text:00022B98         pop     edi
.text:00022B99         mov     ds:byte_407225, al
.text:00022B9E         mov     esp, ebp
.text:00022BA0         xor     eax, eax
.text:00022BA2         pop     ebp
.text:00022BA3         retn
.text:00022BA4
.text:00022BA4 loc_22BA4: ; CODE XREF: SSQC+1Fj
.text:00022BA4         movsx   eax, ds:byte_407225
.text:00022BAB         push    esi
.text:00022BAC         push    eax
.text:00022BAD         movsx   eax, ds:byte_407224
.text:00022BB4         push    eax
.text:00022BB5         lea     eax, [ebp+var_44]
.text:00022BB8         push    offset a46CCS ; "46%c%c%s"
.text:00022BBD         push    eax
.text:00022BBE         call   nl_sprintf
.text:00022BC3         lea     eax, [ebp+var_44]
.text:00022BC6         push    eax
.text:00022BC7         call   strlen
.text:00022BCC         add     esp, 18h
.text:00022BCF         cmp     eax, 1Bh
.text:00022BD4         jle     short loc_22BDA
.text:00022BD6         mov     [ebp+var_29], 0
.text:00022BDA
.text:00022BDA loc_22BDA: ; CODE XREF: SSQC+11Cj
.text:00022BDA         lea     eax, [ebp+var_44]
.text:00022BDD         push    eax

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

.text:00022BDE      call     strlen
.text:00022BE3      push     eax                ; unsigned int
.text:00022BE4      lea      eax, [ebp+var_44]
.text:00022BE7      push     eax                ; void *
.text:00022BE8      mov      eax, [edi]
.text:00022BEA      push     eax                ; int
.text:00022BEB      call     _write
.text:00022BF0      add      esp, 10h
.text:00022BF3      pop      ebx
.text:00022BF4      pop      esi
.text:00022BF5      pop      edi
.text:00022BF6      mov      esp, ebp
.text:00022BF8      pop      ebp
.text:00022BF9      retn
.text:00022BFA      db 0Eh dup(90h)
.text:00022BFA SSQC endp

```

Действительно, должна же как-то программа обмениваться информацией с драйвером.

Единственное место где вызывается функция SSQC( ) это [thunk function](#):

```

.text:0000DBE8      public SSQ
.text:0000DBE8 SSQ      proc near ; CODE XREF: sys_info+A9p
.text:0000DBE8                        ; sys_info+CBp ...
.text:0000DBE8      arg_0 = dword ptr 8
.text:0000DBE8      push     ebp
.text:0000DBE9      mov      ebp, esp
.text:0000DBEB      mov      edx, [ebp+arg_0]
.text:0000DBEE      push     edx
.text:0000DBEF      call     SSQC
.text:0000DBF4      add      esp, 4
.text:0000DBF7      mov      esp, ebp
.text:0000DBF9      pop      ebp
.text:0000DBFA      retn
.text:0000DBFB SSQ      endp

```

А вот SSQ() может вызываться по крайней мере из двух разных функций.

Одна из них:

```

.data:0040169C      _51_52_53      dd offset aPressAnyKeyT_0 ;
                    DATA XREF: init_sys+392r
.data:0040169C                        ; sys_info+A1r
.data:0040169C                        ; "PRESS ANY KEY TO
                    CONTINUE: "
.data:004016A0      dd offset a51      ; "51"
.data:004016A4      dd offset a52      ; "52"
.data:004016A8      dd offset a53      ; "53"
...

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

.data:004016B8 _3C_or_3E      dd offset a3c          ; DATA XREF:
                        sys_info:loc_D67Br
.data:004016B8              ; "3C"
.data:004016BC              dd offset a3e          ; "3E"

; эти имена мы сами дали этим меткам:
.data:004016C0 answers1     dd 6B05h            ; DATA XREF:
                        sys_info+E7r
.data:004016C4              dd 3D87h
.data:004016C8 answers2     dd 3Ch              ; DATA XREF:
                        sys_info+F2r
.data:004016CC              dd 832h
.data:004016D0 _C_and_B     db 0Ch              ; DATA XREF:
                        sys_info+BAr
.data:004016D0              ; sys_info:0Kr
.data:004016D1 byte_4016D1   db 0Bh              ;
                        DATA XREF: sys_info+FD
.data:004016D2              db 0

...

.text:0000D652              xor     eax, eax
.text:0000D654              mov     al, ds:ctl_port
.text:0000D659              mov     ecx, _51_52_53[eax*4]
.text:0000D660              push    ecx
.text:0000D661              call   SSQ
.text:0000D666              add     esp, 4
.text:0000D669              cmp     eax, 0FFFFFFFFh
.text:0000D66E              jz     short loc_D6D1
.text:0000D670              xor     ebx, ebx
.text:0000D672              mov     al, _C_and_B
.text:0000D677              test    al, al
.text:0000D679              jz     short loc_D6C0
.text:0000D67B              loc_D67B: ; CODE XREF: sys_info+106j
.text:0000D67B              mov     eax, _3C_or_3E[ebx*4]
.text:0000D682              push    eax
.text:0000D683              call   SSQ
.text:0000D688              push    offset a4g          ; "4G"
.text:0000D68D              call   SSQ
.text:0000D692              push    offset a0123456789 ; "0123456789"
.text:0000D697              call   SSQ
.text:0000D69C              add     esp, 0Ch
.text:0000D69F              mov     edx, answers1[ebx*4]
.text:0000D6A6              cmp     eax, edx
.text:0000D6A8              jz     short 0K
.text:0000D6AA              mov     ecx, answers2[ebx*4]
.text:0000D6B1              cmp     eax, ecx
.text:0000D6B3              jz     short 0K
.text:0000D6B5              mov     al, byte_4016D1[ebx]
.text:0000D6BB              inc     ebx
.text:0000D6BC              test    al, al
.text:0000D6BE              jnz     short loc_D67B
.text:0000D6C0

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

.text:0000D6C0 loc_D6C0: ; CODE XREF: sys_info+C1j
.text:0000D6C0          inc     ds:ctl_port
.text:0000D6C6          xor     eax, eax
.text:0000D6C8          mov     al, ds:ctl_port
.text:0000D6CD          cmp     eax, edi
.text:0000D6CF          jle     short loc_D652
.text:0000D6D1
.text:0000D6D1 loc_D6D1: ; CODE XREF: sys_info+98j
.text:0000D6D1          ; sys_info+B6j
.text:0000D6D1          mov     edx, [ebp+var_8]
.text:0000D6D4          inc     edx
.text:0000D6D5          mov     [ebp+var_8], edx
.text:0000D6D8          cmp     edx, 3
.text:0000D6DB          jle     loc_D641
.text:0000D6E1
.text:0000D6E1 loc_D6E1: ; CODE XREF: sys_info+16j
.text:0000D6E1          ; sys_info+51j ...
.text:0000D6E1          pop     ebx
.text:0000D6E2          pop     edi
.text:0000D6E3          mov     esp, ebp
.text:0000D6E5          pop     ebp
.text:0000D6E6          retn
.text:0000D6E8 OK:      ; CODE XREF: sys_info+F0j
.text:0000D6E8          ; sys_info+FBj
.text:0000D6E8          mov     al, _C_and_B[ebx]
.text:0000D6EE          pop     ebx
.text:0000D6EF          pop     edi
.text:0000D6F0          mov     ds:ctl_model, al
.text:0000D6F5          mov     esp, ebp
.text:0000D6F7          pop     ebp
.text:0000D6F8          retn
.text:0000D6F8 sys_info endp

```

«3C» и «3E» — это звучит знакомо: когда-то была донгла Sentinel Pro от Rainbow без памяти, предоставляющая только одну секретную крипто-хеширующую функцию.

О том, что такое хэш-функция, было описано здесь: [2.11](#) (стр. 602).

Но вернемся к нашей программе. Так что программа может только проверить подключена ли донгла или нет. Никакой больше информации в такую донглу без памяти записать нельзя. Двухсимвольные коды — это команды (можно увидеть, как они обрабатываются в функции `SSQC()`) а все остальные строки хешируются внутри донглы превращаясь в 16-битное число. Алгоритм был секретный, так что нельзя было написать замену драйверу или сделать электронную копию донглы идеально эмулирующую алгоритм. С другой стороны, всегда можно было перехватить все обращения к ней и найти те константы, с которыми сравнивается результат хеширования. Но надо сказать, вполне возможно создать устойчивую защиту от копирования базирующуюся на секретной хеш-функции: пусть она шифрует все файлы с которыми ваша программа работает.

Но вернемся к нашему коду.

Коды 51/52/53 используются для выбора номера принтеровского LPT-порта. 3х/4х используются для выбора «family» так донглы Sentinel Pro можно отличать друг от друга: ведь более одной донглы может быть подключено к LPT-порту.

Единственная строка, передающаяся в хеш-функцию это "0123456789". Затем результат сравнивается с несколькими правильными значениями.

Если результат правилен, 0xC или 0xB будет записано в глобальную переменную `ctl_model`.

Еще одна строка для хеширования: "PRESS ANY KEY TO CONTINUE: ", но результат не проверяется. Трудно сказать, зачем это, может быть по ошибке <sup>16</sup>.

Давайте посмотрим, где проверяется значение глобальной переменной `ctl_model`.

Одно из таких мест:

```
.text:0000D708 prep_sys proc near ; CODE XREF: init_sys+46Ap
.text:0000D708
.text:0000D708 var_14 = dword ptr -14h
.text:0000D708 var_10 = byte ptr -10h
.text:0000D708 var_8 = dword ptr -8
.text:0000D708 var_2 = word ptr -2
.text:0000D708
.text:0000D708 push ebp
.text:0000D709 mov eax, ds:net_env
.text:0000D70E mov ebp, esp
.text:0000D710 sub esp, 1Ch
.text:0000D713 test eax, eax
.text:0000D715 jnz short loc_D734
.text:0000D717 mov al, ds:ctl_model
.text:0000D71C test al, al
.text:0000D71E jnz short loc_D77E
.text:0000D720 mov [ebp+var_8], offset aIeCvulnvv0kgT_ ;
    "Ie-cvulnvV\\b0KG]T_"
.text:0000D727 mov edx, 7
.text:0000D72C jmp loc_D7E7
...
.text:0000D7E7 loc_D7E7: ; CODE XREF: prep_sys+24j
.text:0000D7E7 ; prep_sys+33j
.text:0000D7E7 push edx
.text:0000D7E8 mov edx, [ebp+var_8]
.text:0000D7EB push 20h
.text:0000D7ED push edx
.text:0000D7EE push 16h
.text:0000D7F0 call err_warn
.text:0000D7F5 push offset station_sem
.text:0000D7FA call ClosSem
.text:0000D7FF call startup_err
```

<sup>16</sup>Это очень странное чувство: находить ошибки в столь древнем ПО.

Если оно 0, зашифрованное сообщение об ошибке будет передано в функцию дешифрования, и оно будет показано.

Функция дешифровки сообщений об ошибке похоже применяет простой [xor](#)ing:

.text:0000A43C	err_warn	proc near	; CODE XREF:
	prep_sys+E8p		
.text:0000A43C			; prep_sys2+2Fp ...
.text:0000A43C			
.text:0000A43C	var_55	= byte ptr -55h	
.text:0000A43C	var_54	= byte ptr -54h	
.text:0000A43C	arg_0	= dword ptr 8	
.text:0000A43C	arg_4	= dword ptr 0Ch	
.text:0000A43C	arg_8	= dword ptr 10h	
.text:0000A43C	arg_C	= dword ptr 14h	
.text:0000A43C			
.text:0000A43D		push	ebp
.text:0000A43D		mov	ebp, esp
.text:0000A43F		sub	esp, 54h
.text:0000A442		push	edi
.text:0000A443		mov	ecx, [ebp+arg_8]
.text:0000A446		xor	edi, edi
.text:0000A448		test	ecx, ecx
.text:0000A44A		push	esi
.text:0000A44B		jle	short loc_A466
.text:0000A44D		mov	esi, [ebp+arg_C] ; key
.text:0000A450		mov	edx, [ebp+arg_4] ; string
.text:0000A453			
.text:0000A453	loc_A453:		; CODE XREF:
	err_warn+28j		
.text:0000A453		xor	eax, eax
.text:0000A455		mov	al, [edx+edi]
.text:0000A458		xor	eax, esi
.text:0000A45A		add	esi, 3
.text:0000A45D		inc	edi
.text:0000A45E		cmp	edi, ecx
.text:0000A460		mov	[ebp+edi+var_55], al
.text:0000A464		jl	short loc_A453
.text:0000A466			
.text:0000A466	loc_A466:		; CODE XREF:
	err_warn+Fj		
.text:0000A466		mov	[ebp+edi+var_54], 0
.text:0000A46B		mov	eax, [ebp+arg_0]
.text:0000A46E		cmp	eax, 18h
.text:0000A473		jnz	short loc_A49C
.text:0000A475		lea	eax, [ebp+var_54]
.text:0000A478		push	eax
.text:0000A479		call	status_line
.text:0000A47E		add	esp, 4
.text:0000A481			
.text:0000A481	loc_A481:		; CODE XREF:
	err_warn+72j		
.text:0000A481		push	50h
.text:0000A483		push	0
.text:0000A485		lea	eax, [ebp+var_54]

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

.text:0000A488	push	eax	
.text:0000A489	call	memset	
.text:0000A48E	call	pcv_refresh	
.text:0000A493	add	esp, 0Ch	
.text:0000A496	pop	esi	
.text:0000A497	pop	edi	
.text:0000A498	mov	esp, ebp	
.text:0000A49A	pop	ebp	
.text:0000A49B	retn		
.text:0000A49C			
.text:0000A49C loc_A49C:			; CODE XREF:
err_warn+37j			
.text:0000A49C	push	0	
.text:0000A49E	lea	eax, [ebp+var_54]	
.text:0000A4A1	mov	edx, [ebp+arg_0]	
.text:0000A4A4	push	edx	
.text:0000A4A5	push	eax	
.text:0000A4A6	call	pcv_lputs	
.text:0000A4AB	add	esp, 0Ch	
.text:0000A4AE	jmp	short loc_A481	
.text:0000A4AE err_warn	endp		

Вот почему не получилось найти сообщение об ошибке в исполняемых файлах, потому что оно было зашифровано, это очень популярная практика.

Еще один вызов хеширующей функции передает строку «offln» и сравнивает результат с константами 0xFE81 и 0x12A9. Если результат не сходится, происходит работа с какой-то функцией timer() (может быть для ожидания плохо подключенной донглы и нового запроса?), затем дешифрует еще одно сообщение об ошибке и выводит его.

.text:0000DA55 loc_DA55:			; CODE XREF:
sync_sys+24Cj			
.text:0000DA55	push	offset a0ffln ; "offln"	
.text:0000DA5A	call	SSQ	
.text:0000DA5F	add	esp, 4	
.text:0000DA62	mov	dl, [ebx]	
.text:0000DA64	mov	esi, eax	
.text:0000DA66	cmp	dl, 0Bh	
.text:0000DA69	jnz	short loc_DA83	
.text:0000DA6B	cmp	esi, 0FE81h	
.text:0000DA71	jz	OK	
.text:0000DA77	cmp	esi, 0FFFFFF8EFh	
.text:0000DA7D	jz	OK	
.text:0000DA83			
.text:0000DA83 loc_DA83:			; CODE XREF:
sync_sys+201j			
.text:0000DA83	mov	cl, [ebx]	
.text:0000DA85	cmp	cl, 0Ch	
.text:0000DA88	jnz	short loc_DA9F	
.text:0000DA8A	cmp	esi, 12A9h	
.text:0000DA90	jz	OK	
.text:0000DA96	cmp	esi, 0FFFFFFF5h	
.text:0000DA99	jz	OK	

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

.text:0000DA9F
.text:0000DA9F loc_DA9F:                                ; CODE XREF:
               sync_sys+220j
.text:0000DA9F      mov     eax, [ebp+var_18]
.text:0000DAA2      test    eax, eax
.text:0000DAA4      jz      short loc_DAB0
.text:0000DAA6      push    24h
.text:0000DAA8      call    timer
.text:0000DAAD      add     esp, 4
.text:0000DAB0
.text:0000DAB0 loc_DAB0:                                ; CODE XREF:
               sync_sys+23Cj
.text:0000DAB0      inc     edi
.text:0000DAB1      cmp     edi, 3
.text:0000DAB4      jle     short loc_DA55
.text:0000DAB6      mov     eax, ds:net_env
.text:0000DABB      test    eax, eax
.text:0000DABD      jz      short error
...

.text:0000DAF7 error:                                  ; CODE XREF:
               sync_sys+255j
.text:0000DAF7      ; sync_sys+274j ...
.text:0000DAF7      mov     [ebp+var_8], offset ↵
               ↵ encrypted_error_message2
.text:0000DAFE      mov     [ebp+var_C], 17h ; decrypting key
.text:0000DB05      jmp     decrypt_end_print_message
...

; ЭТО ИМЯ МЫ САМИ ДАЛИ ЭТОЙ МЕТКЕ:
.text:0000D9B6 decrypt_end_print_message:              ; CODE XREF:
               sync_sys+29Dj
.text:0000D9B6      ; sync_sys+2ABj
.text:0000D9B6      mov     eax, [ebp+var_18]
.text:0000D9B9      test    eax, eax
.text:0000D9BB      jnz     short loc_D9FB
.text:0000D9BD      mov     edx, [ebp+var_C] ; key
.text:0000D9C0      mov     ecx, [ebp+var_8] ; string
.text:0000D9C3      push    edx
.text:0000D9C4      push    20h
.text:0000D9C6      push    ecx
.text:0000D9C7      push    18h
.text:0000D9C9      call    err_warn
.text:0000D9CE      push    0Fh
.text:0000D9D0      push    190h
.text:0000D9D5      call    sound
.text:0000D9DA      mov     [ebp+var_18], 1
.text:0000D9E1      add     esp, 18h
.text:0000D9E4      call    pcv_kbhit
.text:0000D9E9      test    eax, eax
.text:0000D9EB      jz      short loc_D9FB

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

...
; это имя мы сами дали этой метке:
.data:00401736 encrypted_error_message2 db 74h, 72h, 78h, 43h, 48h, 6, 5Ah, ↵
        ↵ 49h, 4Ch, 2 dup(47h)
.data:00401736                                db 51h, 4Fh, 47h, 61h, 20h, 22h, 3Ch, 24h, ↵
        ↵ 33h, 36h, 76h
.data:00401736                                db 3Ah, 33h, 31h, 0Ch, 0, 0Bh, 1Fh, 7, 1Eh, ↵
        ↵ 1Ah

```

Заставить работать программу без донглы довольно просто: просто пропатчить все места после инструкций CMP где происходят соответствующие сравнения.

Еще одна возможность — это написать свой драйвер для SCO OpenServer, содержащий таблицу возможных вопросов и ответов, все те что имеются в программе.

### Дешифровка сообщений об ошибке

Кстати, мы также можем дешифровать все сообщения об ошибке. Алгоритм, находящийся в функции `err_warn()` действительно, крайне прост:

Листинг 8.5: Функция дешифровки

```

.text:0000A44D      mov     esi, [ebp+arg_C] ; key
.text:0000A450      mov     edx, [ebp+arg_4] ; string
.text:0000A453 loc_A453:
.text:0000A453      xor     eax, eax
.text:0000A455      mov     al, [edx+edi] ; загружаем байт для
        дешифровки
.text:0000A458      xor     eax, esi      ; дешифруем его
.text:0000A45A      add     esi, 3        ; изменяем ключ для
        следующего байта
.text:0000A45D      inc     edi
.text:0000A45E      cmp     edi, ecx
.text:0000A460      mov     [ebp+edi+var_55], al
.text:0000A464      jnl     short loc_A453

```

Как видно, не только сама строка поступает на вход, но также и ключ для дешифровки:

```

.text:0000DAF7 error:                                ; CODE XREF:
        sync_sys+255j
.text:0000DAF7                                ; sync_sys+274j ...
.text:0000DAF7      mov     [ebp+var_8], offset ↵
        ↵ encrypted_error_message2
.text:0000DAFE      mov     [ebp+var_C], 17h ; decrypting key
.text:0000DB05      jmp     decrypt_end_print_message
...
; это имя мы сами дали этой метке:

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

.text:0000D9B6 decrypt_end_print_message:                ; CODE XREF:
               sync_sys+29Dj
.text:0000D9B6                                         ; sync_sys+2ABj
.text:0000D9B6      mov     eax, [ebp+var_18]
.text:0000D9B9      test    eax, eax
.text:0000D9BB      jnz     short loc_D9FB
.text:0000D9BD      mov     edx, [ebp+var_C] ; key
.text:0000D9C0      mov     ecx, [ebp+var_8] ; string
.text:0000D9C3      push    edx
.text:0000D9C4      push    20h
.text:0000D9C6      push    ecx
.text:0000D9C7      push    18h
.text:0000D9C9      call    err_warn

```

Алгоритм это очень простой [xoring](#): каждый байт XOR-ится с ключом, но ключ увеличивается на 3 после обработки каждого байта.

Напишем небольшой скрипт на Python для проверки наших догадок:

Листинг 8.6: Python 3.x

```

#!/usr/bin/python
import sys

msg=[0x74, 0x72, 0x78, 0x43, 0x48, 0x6, 0x5A, 0x49, 0x4C, 0x47, 0x47,
0x51, 0x4F, 0x47, 0x61, 0x20, 0x22, 0x3C, 0x24, 0x33, 0x36, 0x76,
0x3A, 0x33, 0x31, 0x0C, 0x0, 0x0B, 0x1F, 0x7, 0x1E, 0x1A]

key=0x17
tmp=key
for i in msg:
    sys.stdout.write ("%c" % (i^tmp))
    tmp=tmp+3
sys.stdout.flush()

```

И он выводит: «check security device connection». Так что да, это дешифрованное сообщение.

Здесь есть также и другие сообщения, с соответствующими ключами. Но надо сказать, их можно дешифровать и без ключей. В начале, мы можем заметить, что ключ — это просто байт. Это потому что самая важная часть функции дешифровки (XOR) оперирует байтами. Ключ находится в регистре ESI, но только младшие 8 бит (т.е. байт) регистра используются. Следовательно, ключ может быть больше 255, но его значение будет округляться.

И как следствие, мы можем попробовать обычный перебор всех ключей в диапазоне 0..255. Мы также можем пропускать сообщения содержащие непечатаемые символы.

Листинг 8.7: Python 3.x

```

#!/usr/bin/python
import sys, curses.ascii

msgs=[

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```
[0x74, 0x72, 0x78, 0x43, 0x48, 0x6, 0x5A, 0x49, 0x4C, 0x47, 0x47,
0x51, 0x4F, 0x47, 0x61, 0x20, 0x22, 0x3C, 0x24, 0x33, 0x36, 0x76,
0x3A, 0x33, 0x31, 0x0C, 0x0, 0x0B, 0x1F, 0x7, 0x1E, 0x1A],

[0x49, 0x65, 0x2D, 0x63, 0x76, 0x75, 0x6C, 0x6E, 0x76, 0x56, 0x5C,
8, 0x4F, 0x4B, 0x47, 0x5D, 0x54, 0x5F, 0x1D, 0x26, 0x2C, 0x33,
0x27, 0x28, 0x6F, 0x72, 0x75, 0x78, 0x7B, 0x7E, 0x41, 0x44],

[0x45, 0x61, 0x31, 0x67, 0x72, 0x79, 0x68, 0x52, 0x4A, 0x52, 0x50,
0x0C, 0x4B, 0x57, 0x43, 0x51, 0x58, 0x5B, 0x61, 0x37, 0x33, 0x2B,
0x39, 0x39, 0x3C, 0x38, 0x79, 0x3A, 0x30, 0x17, 0x0B, 0x0C],

[0x40, 0x64, 0x79, 0x75, 0x7F, 0x6F, 0x0, 0x4C, 0x40, 0x9, 0x4D, 0x5A,
0x46, 0x5D, 0x57, 0x49, 0x57, 0x3B, 0x21, 0x23, 0x6A, 0x38, 0x23,
0x36, 0x24, 0x2A, 0x7C, 0x3A, 0x1A, 0x6, 0x0D, 0x0E, 0x0A, 0x14,
0x10],

[0x72, 0x7C, 0x72, 0x79, 0x76, 0x0,
0x50, 0x43, 0x4A, 0x59, 0x5D, 0x5B, 0x41, 0x41, 0x1B, 0x5A,
0x24, 0x32, 0x2E, 0x29, 0x28, 0x70, 0x20, 0x22, 0x38, 0x28, 0x36,
0x0D, 0x0B, 0x48, 0x4B, 0x4E]]

def is_string_printable(s):
    return all(list(map(lambda x: curses.ascii.isprint(x), s)))

cnt=1
for msg in msgs:
    print ("message #d" % cnt)
    for key in range(0,256):
        result=[]
        tmp=key
        for i in msg:
            result.append (i^tmp)
            tmp=tmp+3
        if is_string_printable (result):
            print ("key=", key, "value=", "".join(list(map(chr,
↵ result)))))
            cnt=cnt+1
```

И мы получим:

#### Листинг 8.8: Results

```
message #1
key= 20 value= `eb^h%|``hudw|_af{n~f%ljmSbnwlpk
key= 21 value= ajc|i"}cawtg{^bgto}g"millcmvkqh
key= 22 value= bkd\j#rbbvsfuz!cduh|d#bhomdlujni
key= 23 value= check security device connection
key= 24 value= lifbl!pd|tqhsx#ejwjbbl!`nQofbshlo
message #2
key= 7 value= No security device found
key= 8 value= An#rbbvsVuz!cduhld#ghtme?!#!#!
message #3
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

key= 7 value= Bk<waoqNUpu$`yreaa\wmpusj,bkIjh
key= 8 value= Mj?vfnr0jqv%gxqd``_vwlstlk/clHii
key= 9 value= Lm>ugasLkvw&fgpgag^uvcrwml.`mwhj
key= 10 value= 0l!td`tMhwx'efwfbf!tubuvnm!anvok
key= 11 value= No security device station found
key= 12 value= In#rjbvsnuz!{duhdd#r{`whho#gPtme
message #4
key= 14 value= Number of authorized users exceeded
key= 15 value= 0vlmdq!hg#`juknuhydk!vrbsp!Zy`dbefe
message #5
key= 17 value= check security device station
key= 18 value= `ijbh!td`tmhwx'efwfbf!tubuVnm!'!

```

Тут есть какой-то мусор, но мы можем быстро отыскать сообщения на английском языке!

Кстати, так как алгоритм использует простой XOR, та же функция может использоваться и для шифрования сообщения. Если нужно, мы можем зашифровать наши собственные сообщения, и пропатчить программу вставив их.

### 8.6.3. Пример #3: MS-DOS

Еще одна очень старая программа для MS-DOS от 1995 также разработанная давно исчезнувшей компанией.

Во времена перед DOS-экстендерами, всё ПО для MS-DOS рассчитывалось на процессоры 8086 или 80286, так что в своей массе весь код был 16-битным. 16-битный код в основном такой же, какой вы уже видели в этой книге, но все регистры 16-битные, и доступно меньше инструкций.

Среда MS-DOS не могла иметь никаких драйверов, и ПО работало с «голым» железом через порты, так что здесь вы можете увидеть инструкции OUT/IN, которые в наше время присутствуют в основном только в драйверах (в современных OS нельзя обращаться напрямую к портам из [user mode](#)).

Учитывая это, ПО для MS-DOS должно работать с донглой обращаясь к принтерному LPT-порту напрямую. Так что мы можем просто поискать эти инструкции. И да, вот они:

```

seg030:0034      out_port proc far ; CODE XREF: sent_pro+22p
seg030:0034                               ; sent_pro+2Ap ...
seg030:0034
seg030:0034      arg_0      = byte ptr 6
seg030:0034
seg030:0034 55          push    bp
seg030:0035 8B EC      mov     bp, sp
seg030:0037 8B 16 7E E7  mov     dx, _out_port ; 0x378
seg030:003B 8A 46 06      mov     al, [bp+arg_0]
seg030:003E EE          out     dx, al
seg030:003F 5D          pop     bp
seg030:0040 CB          retf
seg030:0040      out_port endp

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

(Все имена меток в этом примере даны мною).

Функция out\_port() вызывается только из одной функции:

```

seg030:0041      sent_pro proc far ; CODE XREF: check_dongle+34p
seg030:0041
seg030:0041      var_3      = byte ptr -3
seg030:0041      var_2      = word ptr -2
seg030:0041      arg_0      = dword ptr  6
seg030:0041
seg030:0041 C8 04 00 00      enter    4, 0
seg030:0045 56              push     si
seg030:0046 57              push     di
seg030:0047 8B 16 82 E7      mov      dx, _in_port_1 ; 0x37A
seg030:004B EC              in        al, dx
seg030:004C 8A D8              mov      bl, al
seg030:004E 80 E3 FE      and      bl, 0FEh
seg030:0051 80 CB 04      or       bl, 4
seg030:0054 8A C3              mov      al, bl
seg030:0056 88 46 FD      mov      [bp+var_3], al
seg030:0059 80 E3 1F      and      bl, 1Fh
seg030:005C 8A C3              mov      al, bl
seg030:005E EE              out      dx, al
seg030:005F 68 FF 00      push     0FFh
seg030:0062 0E              push     cs
seg030:0063 E8 CE FF      call     near ptr out_port
seg030:0066 59              pop      cx
seg030:0067 68 D3 00      push     0D3h
seg030:006A 0E              push     cs
seg030:006B E8 C6 FF      call     near ptr out_port
seg030:006E 59              pop      cx
seg030:006F 33 F6              xor      si, si
seg030:0071 EB 01              jmp      short loc_359D4
seg030:0073
seg030:0073      loc_359D3: ; CODE XREF: sent_pro+37j
seg030:0073 46              inc      si
seg030:0074
seg030:0074      loc_359D4: ; CODE XREF: sent_pro+30j
seg030:0074 81 FE 96 00      cmp      si, 96h
seg030:0078 7C F9              jl       short loc_359D3
seg030:007A 68 C3 00      push     0C3h
seg030:007D 0E              push     cs
seg030:007E E8 B3 FF      call     near ptr out_port
seg030:0081 59              pop      cx
seg030:0082 68 C7 00      push     0C7h
seg030:0085 0E              push     cs
seg030:0086 E8 AB FF      call     near ptr out_port
seg030:0089 59              pop      cx
seg030:008A 68 D3 00      push     0D3h
seg030:008D 0E              push     cs
seg030:008E E8 A3 FF      call     near ptr out_port
seg030:0091 59              pop      cx
seg030:0092 68 C3 00      push     0C3h
seg030:0095 0E              push     cs

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

seg030:0096 E8 9B FF      call    near ptr out_port
seg030:0099 59          pop     cx
seg030:009A 68 C7 00     push   0C7h
seg030:009D 0E          push   cs
seg030:009E E8 93 FF      call    near ptr out_port
seg030:00A1 59          pop     cx
seg030:00A2 68 D3 00     push   0D3h
seg030:00A5 0E          push   cs
seg030:00A6 E8 8B FF      call    near ptr out_port
seg030:00A9 59          pop     cx
seg030:00AA BF FF FF      mov     di, 0FFFFh
seg030:00AD EB 40      jmp     short loc_35A4F
seg030:00AF
seg030:00AF      loc_35A0F: ; CODE XREF: sent_pro+BDj
seg030:00AF BE 04 00     mov     si, 4
seg030:00B2
seg030:00B2      loc_35A12: ; CODE XREF: sent_pro+ACj
seg030:00B2 D1 E7      shl     di, 1
seg030:00B4 8B 16 80 E7   mov     dx, _in_port_2 ; 0x379
seg030:00B8 EC          in     al, dx
seg030:00B9 A8 80      test    al, 80h
seg030:00BB 75 03      jnz     short loc_35A20
seg030:00BD 83 CF 01     or      di, 1
seg030:00C0
seg030:00C0      loc_35A20: ; CODE XREF: sent_pro+7Aj
seg030:00C0 F7 46 FE 08+  test    [bp+var_2], 8
seg030:00C5 74 05      jz      short loc_35A2C
seg030:00C7 68 D7 00     push   0D7h ; '+'
seg030:00CA EB 0B      jmp     short loc_35A37
seg030:00CC
seg030:00CC      loc_35A2C: ; CODE XREF: sent_pro+84j
seg030:00CC 68 C3 00     push   0C3h
seg030:00CF 0E          push   cs
seg030:00D0 E8 61 FF      call    near ptr out_port
seg030:00D3 59          pop     cx
seg030:00D4 68 C7 00     push   0C7h
seg030:00D7
seg030:00D7      loc_35A37: ; CODE XREF: sent_pro+89j
seg030:00D7 0E          push   cs
seg030:00D8 E8 59 FF      call    near ptr out_port
seg030:00DB 59          pop     cx
seg030:00DC 68 D3 00     push   0D3h
seg030:00DF 0E          push   cs
seg030:00E0 E8 51 FF      call    near ptr out_port
seg030:00E3 59          pop     cx
seg030:00E4 8B 46 FE     mov     ax, [bp+var_2]
seg030:00E7 D1 E0      shl     ax, 1
seg030:00E9 89 46 FE     mov     [bp+var_2], ax
seg030:00EC 4E          dec     si
seg030:00ED 75 C3      jnz     short loc_35A12
seg030:00EF
seg030:00EF      loc_35A4F: ; CODE XREF: sent_pro+6Cj
seg030:00EF C4 5E 06     les     bx, [bp+arg_0]

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

seg030:00F2 FF 46 06      inc     word ptr [bp+arg_0]
seg030:00F5 26 8A 07      mov     al, es:[bx]
seg030:00F8 98             cbw
seg030:00F9 89 46 FE      mov     [bp+var_2], ax
seg030:00FC 0B C0        or      ax, ax
seg030:00FE 75 AF      jnz     short loc_35A0F
seg030:0100 68 FF 00      push    0FFh
seg030:0103 0E             push    cs
seg030:0104 E8 2D FF      call    near ptr out_port
seg030:0107 59             pop      cx
seg030:0108 8B 16 82 E7    mov     dx, _in_port_1 ; 0x37A
seg030:010C EC             in      al, dx
seg030:010D 8A C8      mov     cl, al
seg030:010F 80 E1 5F      and     cl, 5Fh
seg030:0112 8A C1      mov     al, cl
seg030:0114 EE      out     dx, al
seg030:0115 EC             in      al, dx
seg030:0116 8A C8      mov     cl, al
seg030:0118 F6 C1 20      test    cl, 20h
seg030:011B 74 08      jz      short loc_35A85
seg030:011D 8A 5E FD      mov     bl, [bp+var_3]
seg030:0120 80 E3 DF      and     bl, 0DFh
seg030:0123 EB 03      jmp     short loc_35A88
seg030:0125
seg030:0125      loc_35A85: ; CODE XREF: sent_pro+DAj
seg030:0125 8A 5E FD      mov     bl, [bp+var_3]
seg030:0128
seg030:0128      loc_35A88: ; CODE XREF: sent_pro+E2j
seg030:0128 F6 C1 80      test    cl, 80h
seg030:012B 74 03      jz      short loc_35A90
seg030:012D 80 E3 7F      and     bl, 7Fh
seg030:0130
seg030:0130      loc_35A90: ; CODE XREF: sent_pro+EAj
seg030:0130 8B 16 82 E7    mov     dx, _in_port_1 ; 0x37A
seg030:0134 8A C3      mov     al, bl
seg030:0136 EE      out     dx, al
seg030:0137 8B C7      mov     ax, di
seg030:0139 5F      pop     di
seg030:013A 5E      pop     si
seg030:013B C9      leave
seg030:013C CB      retf
seg030:013C      sent_pro endp

```

Это также «хеширующая» донгла Sentinel Pro как и в предыдущем примере. Это заметно по тому что текстовые строки передаются и здесь, 16-битные значения также возвращаются и сравниваются с другими.

Так вот как происходит работа с Sentinel Pro через порты. Адрес выходного порта обычно 0x378, т.е. принтерного порта, данные для него во времена перед USB отправлялись прямо сюда. Порт однонаправленный, потому что когда его разрабатывали, никто не мог предположить, что кому-то понадобится по-

лучать информацию из принтера <sup>17</sup>. Единственный способ получить информацию из принтера это регистр статуса на порту 0x379, он содержит такие биты как «paper out», «ack», «busy» — так принтер может сигнализировать о том, что он готов или нет, и о том, есть ли в нем бумага. Так что донгла возвращает информацию через какой-то из этих бит, по одному биту на каждой итерации.

\_in\_port\_2 содержит адрес статуса (0x379) и \_in\_port\_1 содержит адрес управляющего регистра (0x37A).

Судя по всему, донгла возвращает информацию только через флаг «busy» на seg030:00B9: каждый бит записывается в регистре DI позже возвращаемый в самом конце функции.

Что означают все эти отсылаемые в выходной порт байты? Трудно сказать. Возможно, команды донглы. Но честно говоря, нам и не обязательно знать: нашу задачу можно легко решить и без этих знаний.

Вот функция проверки донглы:

```

00000000 struct_0      struc ; (sizeof=0x1B)
00000000 field_0       db 25 dup(?)          ; string(C)
00000019 _A           dw ?
0000001B struct_0      ends

dseg:3CBC 61 63 72 75+_Q struct_0 <'hello', 01122h>
dseg:3CBC 6E 00 00 00+   ; DATA XREF: check_dongle+2Eo

... skipped ...

dseg:3E00 63 6F 66 66+   struct_0 <'coffee', 7EB7h>
dseg:3E1B 64 6F 67 00+   struct_0 <'dog', 0FFADh>
dseg:3E36 63 61 74 00+   struct_0 <'cat', 0FF5Fh>
dseg:3E51 70 61 70 65+   struct_0 <'paper', 0FFDFh>
dseg:3E6C 63 6F 6B 65+   struct_0 <'coke', 0F568h>
dseg:3E87 63 6C 6F 63+   struct_0 <'clock', 55EAh>
dseg:3EA2 64 69 72 00+   struct_0 <'dir', 0FFAEh>
dseg:3EBD 63 6F 70 79+   struct_0 <'copy', 0F557h>

seg030:0145             check_dongle proc far ; CODE XREF: sub_3771D+3EP
seg030:0145
seg030:0145             var_6 = dword ptr -6
seg030:0145             var_2 = word ptr -2
seg030:0145
seg030:0145 C8 06 00 00   enter    6, 0
seg030:0149 56          push     si
seg030:014A 66 6A 00     push     large 0      ; newtime
seg030:014D 6A 00     push     0           ; cmd
seg030:014F 9A C1 18 00+ call     _biostime
seg030:0154 52          push     dx
seg030:0155 50          push     ax
seg030:0156 66 58     pop      eax

```

<sup>17</sup>Если учитывать только Centronics и не учитывать последующий стандарт IEEE 1284 — в нем из принтера можно получать информацию.

```

seg030:0158 83 C4 06      add     sp, 6
seg030:015B 66 89 46 FA      mov     [bp+var_6], eax
seg030:015F 66 3B 06 D8+     cmp     eax, _expiration
seg030:0164 7E 44           jle     short loc_35B0A
seg030:0166 6A 14           push    14h
seg030:0168 90             nop
seg030:0169 0E             push    cs
seg030:016A E8 52 00       call    near ptr get_rand
seg030:016D 59             pop     cx
seg030:016E 8B F0          mov     si, ax
seg030:0170 6B C0 1B       imul    ax, 1Bh
seg030:0173 05 BC 3C       add     ax, offset _0
seg030:0176 1E             push    ds
seg030:0177 50             push    ax
seg030:0178 0E             push    cs
seg030:0179 E8 C5 FE       call    near ptr sent_pro
seg030:017C 83 C4 04       add     sp, 4
seg030:017F 89 46 FE       mov     [bp+var_2], ax
seg030:0182 8B C6       mov     ax, si
seg030:0184 6B C0 12       imul    ax, 18
seg030:0187 66 0F BF C0    movsx   eax, ax
seg030:018B 66 8B 56 FA    mov     edx, [bp+var_6]
seg030:018F 66 03 D0       add     edx, eax
seg030:0192 66 89 16 D8+   mov     _expiration, edx
seg030:0197 8B DE       mov     bx, si
seg030:0199 6B DB 1B    imul    bx, 27
seg030:019C 8B 87 D5 3C    mov     ax, _Q._A[bx]
seg030:01A0 3B 46 FE       cmp     ax, [bp+var_2]
seg030:01A3 74 05       jz      short loc_35B0A
seg030:01A5 B8 01 00       mov     ax, 1
seg030:01A8 EB 02       jmp     short loc_35B0C
seg030:01AA
seg030:01AA      loc_35B0A: ; CODE XREF: check_dongle+1Fj
seg030:01AA      ; check_dongle+5Ej
seg030:01AA 33 C0       xor     ax, ax
seg030:01AC
seg030:01AC      loc_35B0C: ; CODE XREF: check_dongle+63j
seg030:01AC 5E             pop     si
seg030:01AD C9             leave
seg030:01AE CB             retf
seg030:01AE      check_dongle endp

```

А так как эта функция может вызываться слишком часто, например, перед выполнением каждой важной возможности ПО, а обращение к донгле вообще-то медленное (и из-за медленного принтерного порта, и из-за медленного **MCU** в донгле), так что они, наверное, добавили возможность пропускать проверку донглы слишком часто, используя текущее время в функции `biostime()`.

Функция `get_rand()` использует стандартную функцию Си:

```

seg030:01BF      get_rand proc far ; CODE XREF: check_dongle+25p
seg030:01BF
seg030:01BF      arg_0      = word ptr 6
seg030:01BF

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

seg030:01BF 55          push    bp
seg030:01C0 8B EC          mov     bp, sp
seg030:01C2 9A 3D 21 00+   call    _rand
seg030:01C7 66 0F BF C0    movsx   eax, ax
seg030:01CB 66 0F BF 56+   movsx   edx, [bp+arg_0]
seg030:01D0 66 0F AF C2    imul    eax, edx
seg030:01D4 66 BB 00 80+   mov     ebx, 8000h
seg030:01DA 66 99          cdq
seg030:01DC 66 F7 FB       idiv    ebx
seg030:01DF 5D             pop     bp
seg030:01E0 CB             retf
seg030:01E0          get_rand endp

```

Так что текстовая строка выбирается случайно, отправляется в донглу и результат хеширования сверяется с корректным значением.

Текстовые строки, похоже, составлялись так же случайно, во время разработки ПО.

И вот как вызывается главная процедура проверки донглы:

```

seg033:087B 9A 45 01 96+   call    check_dongle
seg033:0880 0B C0          or      ax, ax
seg033:0882 74 62          jz      short OK
seg033:0884 83 3E 60 42+   cmp     word_620E0, 0
seg033:0889 75 5B          jnz     short OK
seg033:088B FF 06 60 42    inc     word_620E0
seg033:088F 1E             push    ds
seg033:0890 68 22 44    push    offset aTrupcRequiresA ;
    "This Software Requires a Software Lock\n"
seg033:0893 1E             push    ds
seg033:0894 68 60 E9    push    offset byte_6C7E0 ; dest
seg033:0897 9A 79 65 00+   call    _strcpy
seg033:089C 83 C4 08          add     sp, 8
seg033:089F 1E             push    ds
seg033:08A0 68 42 44    push    offset aPleaseContactA ; "Please Contact
    "
seg033:08A3 1E             push    ds
seg033:08A4 68 60 E9    push    offset byte_6C7E0 ; dest
seg033:08A7 9A CD 64 00+   call    _strcat

```

Заставить работать программу без донглы очень просто: просто заставить функцию `check_dongle()` возвращать всегда 0.

Например, вставив такой код в самом её начале:

```

mov ax,0
retf

```

Наблюдательный читатель может заметить, что функция Си `strcpy()` имеет 2 аргумента, но здесь мы видим, что передается 4:

```

seg033:088F 1E             push    ds
seg033:0890 68 22 44    push    offset aTrupcRequiresA ;
    "This Software Requires a Software Lock\n"

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

seg033:0893 1E	push	ds
seg033:0894 68 60 E9	push	offset byte_6C7E0 ; dest
seg033:0897 9A 79 65 00+	call	_strcpy
seg033:089C 83 C4 08	add	sp, 8

Это связано с моделью памяти в MS-DOS. Об этом больше читайте здесь: [10.6](#) (стр. 1274).

Так что, `strcpy()`, как и любая другая функция принимающая указатель (-и) в аргументах, работает с 16-битными парами.

Вернемся к нашему примеру. DS сейчас указывает на сегмент данных размещенный в исполняемом файле, там, где хранится текстовая строка.

В функции `sent_pro()` каждый байт строки загружается на `seg030:00EF`: инструкция LES загружает из переданного аргумента пару ES:BX одновременно. MOV на `seg030:00F5` загружает байт из памяти, на который указывает пара ES:BX.

## 8.7. Случай с зашифрованной БД #1

(Эта часть впервые появилась в моем блоге 26-Aug-2015. Обсуждение: <https://news.ycombinator.com/item?id=10128684>.)

### 8.7.1. Base64 и энтропия

Мне достался XML-файл, содержащий некоторые зашифрованные данные. Вероятно, что-то связанное с заказами и/или с информацией о клиентах.

```
<?xml version = "1.0" encoding = "UTF-8"?>
<Orders>
  <Order>
    <OrderID>1</OrderID>
    <Data>yjmxhXUbhB/5MV45chPsXZWAJwIh1S0aD9lFn3XuJMSxJ3/E+↵
  ↵ UE3hsnH</Data>
  </Order>
  <Order>
    <OrderID>2</OrderID>
    <Data>0KGe/wnypFBjsy+U0C2P9fC5nDZP3XDZLMPCRaIBw90jIk6Tu5U↵
  ↵ =</Data>
  </Order>
  <Order>
    <OrderID>3</OrderID>
    <Data>mqkXfdzvQKvEArdzh+zD9oETVGBFvcTBLs2ph1b5bYddExzp</↵
  ↵ Data>
  </Order>
  <Order>
    <OrderID>4</OrderID>
    <Data>FCx6JhIDqnESyT3HAepyE1BJ3cJd7wCk+APCRUeuNtZdpCvQ2MR/7↵
  ↵ kLXtfUHuA==</Data>
  </Order>
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!



...

Файл доступен [здесь](#).

Это явно данные закодированные в base64, потому что все строки состоят из латинских символов, цифр, и символов плюс (+) и слэш (/). Могут быть еще два выравнивающих символа (=), но они никогда не встречаются в середине строки. Зная эти свойства base64, такие строки легко распознать.

Попробуем декодировать эти блоки и вычислить их энтропии (9.2 (стр. 1215)) при помощи Wolfram Mathematica:

```
In[ ]:= ListOfBase64Strings =
  Map[First#[[3]]] &, Cases[Import["encrypted.xml"], XMLElement["Data", _, ↵
    ↵ _], Infinity]];

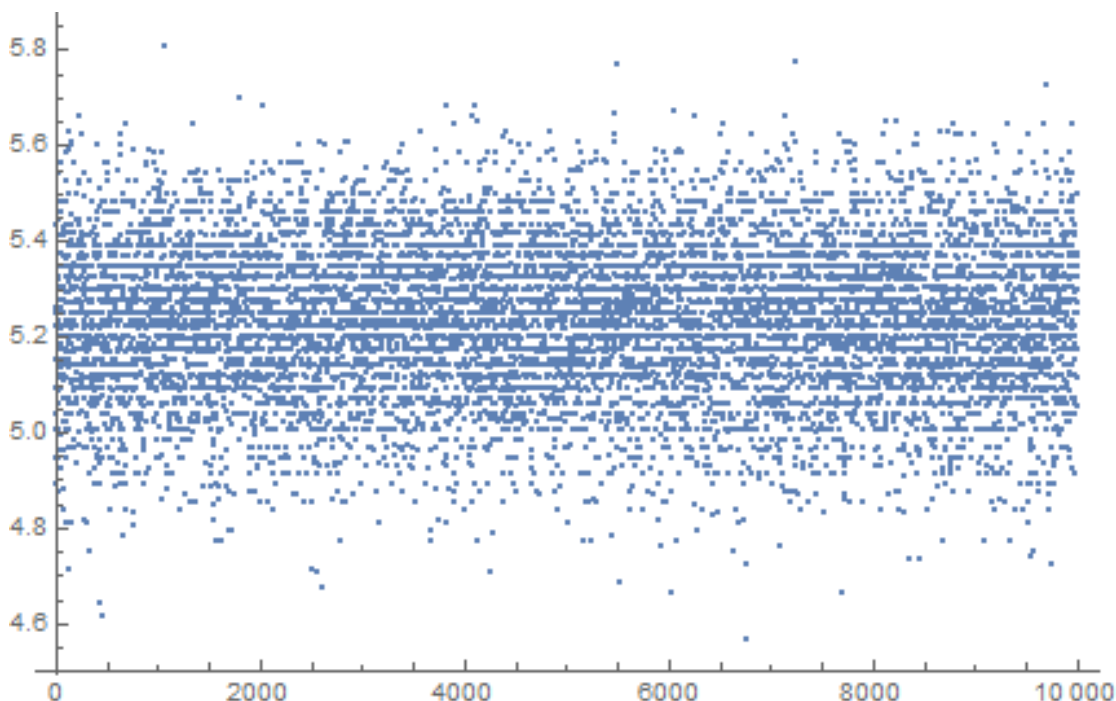
In[ ]:= BinaryStrings =
  Map[ImportString[#, {"Base64", "String"}] &, ListOfBase64Strings];

In[ ]:= Entropies = Map[N[Entropy[2, #]] &, BinaryStrings];

In[ ]:= Variance[Entropies]
Out[ ]= 0.0238614
```

Разброс (variance) низкий. Это означает, что значения энтропии не очень отличаются друг от друга. Это видно на графике:

```
In[ ]:= ListPlot[Entropies]
```




---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Большинство значений между 5.0 и 5.4. Это свидетельство того что данные сжаты и/или зашифрованы.

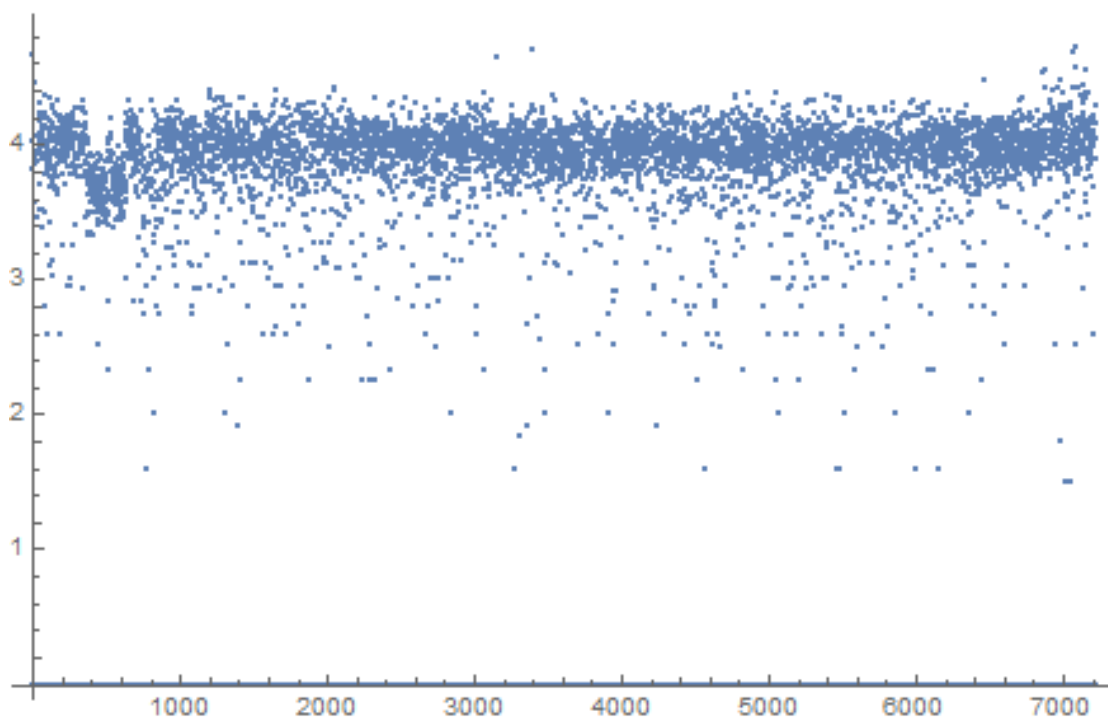
Чтобы понять разброс (variance), подсчитаем энтропии всех строк в книге Конана Дойля *The Hound of the Baskervilles*:

```
In[]:= BaskervillesLines = Import["http://www.gutenberg.org/cache/epub/2852/pg2852.txt", "List"];

In[]:= EntropiesT = Map[N[Entropy[2, #]] &, BaskervillesLines];

In[]:= Variance[EntropiesT]
Out[]:= 2.73883

In[]:= ListPlot[EntropiesT]
```



Большинство значений находится вокруг 4, но есть также меньшие значения, и они повлияли на конечное значение разброса.

Вероятно, самые короткие строки имеют меньшую энтропию, попробуем короткую строку из книги Конан Дойля:

```
In[]:= Entropy[2, "Yes, sir."] // N
Out[]:= 2.9477
```

Попробуем еще меньшую:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
In[]:= Entropy[2, "Yes"] // N
Out[]= 1.58496
```

```
In[]:= Entropy[2, "No"] // N
Out[]= 1.
```

### 8.7.2. Данные сжаты?

ОК, наши данные сжаты и/или зашифрованы. Сжаты ли? Почти все компрессоры данных помещают некоторый заголовок в начале, сигнатуру или что-то вроде этого. Как видим, здесь ничего такого нет в начале каждого блока. Все еще возможно что это какой-то самодельный компрессор, но они очень редки. С другой стороны, самодельные криптоалгоритмы попадают часто, потому что их куда легче заставить работать. Даже примитивные криптосистемы без ключей, как *memfrob()*<sup>18</sup> и ROT13 нормально работают без ошибок. А чтобы написать свой компрессор с нуля, используя только фантазию и воображение, так что он будет работать без ошибок, это серьезная задача. Некоторые программисты реализуют ф-ции сжатия данных по учебникам, но это также редкость. Наиболее популярные способы это: 1) просто взять опен-сорсную библиотеку вроде zlib; 2) скопипастить что-то откуда-то. Опен-сорсные алгоритмы сжатия данных обычно добавляют какой-то заголовок, и точно так же делают алгоритмы с сайтов вроде <http://www.codeproject.com/>.

### 8.7.3. Данные зашифрованы?

Основные алгоритмы шифрования обрабатывают данные блоками. DES — по 8 байт, AES — по 16 байт. Если входной буфер не делится без остатка на длину блока, он дополняется нулями (или еще чем-то), так что зашифрованные данные будут выровнены по размеру блока этого алгоритма шифрования. Это не наш случай.

Используя Wolfram Mathematica, я проанализировал длины блоков:

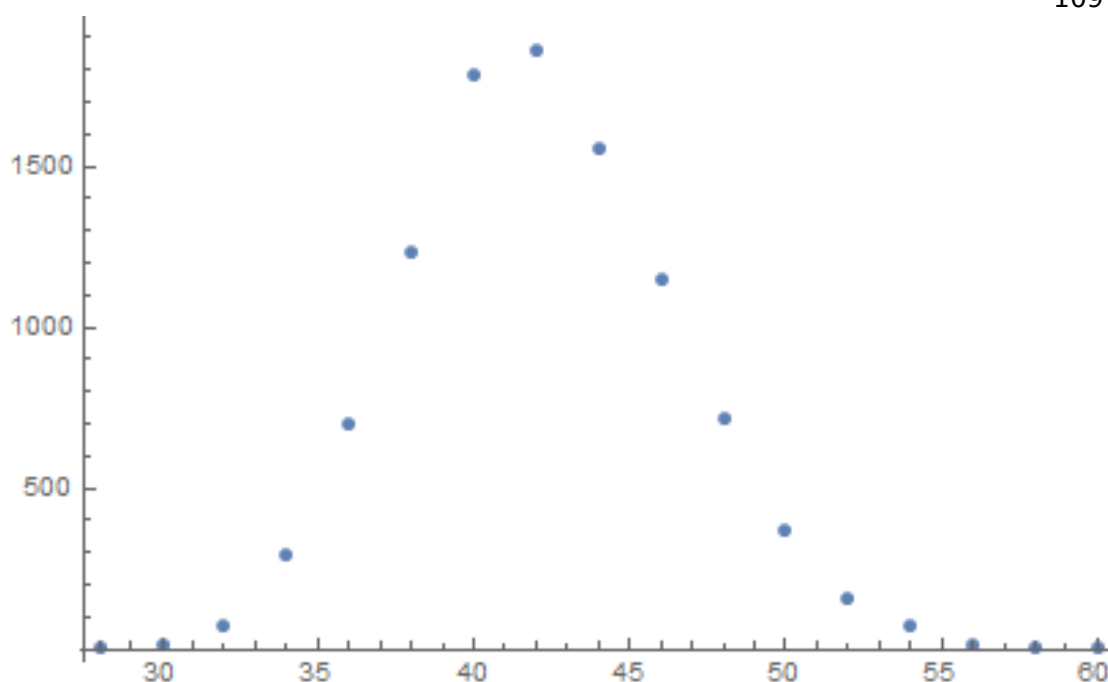
```
In[]:= Counts[Map[StringLength[#] &, BinaryStrings]]
Out[]= <|42 -> 1858, 38 -> 1235, 36 -> 699, 46 -> 1151, 40 -> 1784,
      44 -> 1558, 50 -> 366, 34 -> 291, 32 -> 74, 56 -> 15, 48 -> 716,
      30 -> 13, 52 -> 156, 54 -> 71, 60 -> 3, 58 -> 6, 28 -> 4|>
```

1858 блоков имеют длину 42 байта, 1235 блоков имеют длину 38 байт, итд.

Я сделал график:

```
ListPlot[Counts[Map[StringLength[#] &, BinaryStrings]]]
```

<sup>18</sup><http://linux.die.net/man/3/memfrob>



Так что большинство блоков имеют размер между  $\sim 36$  и  $\sim 48$ . Вот еще что стоит отметить: длины всех блоков четные. Нет ни одного блока с нечетной длиной.

Хотя, существуют потоковые шифры, которые работают на уровне байт, или даже на уровне бит.

#### 8.7.4. CryptoPP

Программа, при помощи которой можно листать зашифрованную базу написана на С# и код на .NET сильно обфусцирован. Тем не менее, имеется DLL с кодом для x86, который, после краткого рассмотрения, имеет части из популярной open-сорсной библиотеки CryptoPP! (Я просто нашел внутри строки «CryptoPP».) Теперь легко найти все ф-ции внутри DLL, потому что библиотека CryptoPP open-сорсная.

Библиотека CryptoPP имеет множество ф-ций шифрования, включая AES (AKA Rijndael). Современные x86-процессоры имеют AES-инструкции вроде AESEN, AESDEC и AESKEYGENASSIST <sup>19</sup>. Они не производят полного шифрования/дешифрования, но они делают бóльшую часть работы. И новые версии CryptoPP используют их. Например, здесь: [1](#), [2](#). К моему удивлению, во время дешифрования, инструкция, AESEN выполняется, а AESDEC — нет (я это проверил при помощи моей утилиты tracer, но можно использовать любой отладчик). Я проверил, поддерживает ли мой процессор AES-инструкции. Некоторые процессоры Intel i3 не поддерживают. И если нет, библиотека CryptoPP применяет ф-ции AES re-

<sup>19</sup>[https://en.wikipedia.org/wiki/AES\\_instruction\\_set](https://en.wikipedia.org/wiki/AES_instruction_set)

ализованные старым способом <sup>20</sup>. Но мой процессор поддерживает их. Почему AESDEC не исполняется? Почему программа использует шифрование AES чтобы дешифровать БД?

ОК, найти ф-цию шифрования блока это не проблема. Она называется *CryptoPP::Rijndael::Enc::ProcessAndXorBlock*: [src](#), и она может вызывать другую ф-цию:

*Rijndael::Enc::AdvancedProcessBlocks()* [src](#), которая, в свою очередь, может вызывать две ф-ции ( [AESNI\\_Enc\\_Block](#) and [AESNI\\_Enc\\_4\\_Blocks](#) ) которые имеют инструкции AESENC.

Так что, судя по внутренностям CryptoPP, *CryptoPP::Rijndael::Enc::ProcessAndXorBlock()* шифрует один 16-байтный блок. Попробуем установить брякпоинт на ней и посмотрим, что происходит во время дешифрования. Я снова использую мою простую утилиту tracer. Сейчас программа должна дешифровать первый блок. О, и кстати, вот первый блок сконвертированный из кодировки base64 в шестнадцатеричный вид, будем держать его под рукой:

```
00000000: CA 39 B1 85 75 1B 84 1F F9 31 5E 39 72 13 EC 5D .9..u....1^9r↵
    ↵ ..]
00000010: 95 80 27 02 21 D5 2D 1A 0F D9 45 9F 75 EE 24 C4 ..'!.-...E.u.$↵
    ↵ .
00000020: B1 27 7F 84 FE 41 37 86 C9 C0 .'...A7...
```

А еще вот аргументы ф-ции из исходных файлов CryptoPP:

```
size_t Rijndael::Enc::AdvancedProcessBlocks(const byte *inBlocks, const ↵
    ↵ byte *xorBlocks, byte *outBlocks, size_t length, word32 flags);
```

Так что у него 5 аргументов. Возможные флаги это:

```
enum {BT_InBlockIsCounter=1, BT_DontIncrementInOutPointers=2, BT_XorInput↵
    ↵ =4, BT_ReverseDirection=8, BT_AllowParallel=16} ↵
    ↵ FlagsForAdvancedProcessBlocks;
```

ОК, запускаем tracer на ф-ции *ProcessAndXorBlock()*:

```
... tracer.exe -l:filename.exe bpf=filename.exe!0x4339a0,args:5,dump_args:0↵
    ↵ x10

Warning: no tracer.cfg file.
PID=1984|New process software.exe
no module registered with image base 0x77320000
no module registered with image base 0x76e20000
no module registered with image base 0x77320000
no module registered with image base 0x77220000
Warning: unknown (to us) INT3 breakpoint at ntdll.dll!↵
    ↵ LdrVerifyImageMatchesChecksum+0x96c (0x776c103b)
(0) software.exe!0x4339a0(0x38b920, 0x0, 0x38b978, 0x10, 0x0) (called from ↵
    ↵ software.exe!.text+0x33c0d (0x13e4c0d))
```

<sup>20</sup><https://github.com/mmoss/cryptopp/blob/2772f7b57182b31a41659b48d5f35a7b6cedd34d/src/rijndael.cpp#L355>

```

Argument 1/5
0038B920: 01 00 00 00 FF FF FF FF-79 C1 69 0B 67 C1 04 7D ". . . . . y.i.g
↳ ..}"
Argument 3/5
0038B978: CD CD CD CD CD CD CD CD-CD CD CD CD CD CD CD
↳ " . . . . . "
(0) software.exe!0x4339a0() -> 0x0
Argument 3/5 difference
00000000: C7 39 4E 7B 33 1B D6 1F-B8 31 10 39 39 13 A5 5D ".9N
↳ {3....1.99..}"
(0) software.exe!0x4339a0(0x38a828, 0x38a838, 0x38bb40, 0x0, 0x8) (called
↳ from software.exe!.text+0x3a407 (0x13eb407))
Argument 1/5
0038A828: 95 80 27 02 21 D5 2D 1A-0F D9 45 9F 75 EE 24 C4 "...'.!.-...E.u.$
↳ ."
Argument 2/5
0038A838: B1 27 7F 84 FE 41 37 86-C9 C0 00 CD CD CD CD CD
↳ " . . . . . "
Argument 3/5
0038BB40: CD CD CD CD CD CD CD CD-CD CD CD CD CD CD CD
↳ " . . . . . "
(0) software.exe!0x4339a0() -> 0x0
(0) software.exe!0x4339a0(0x38b920, 0x38a828, 0x38bb30, 0x10, 0x0) (called
↳ from software.exe!.text+0x33c0d (0x13e4c0d))
Argument 1/5
0038B920: CA 39 B1 85 75 1B 84 1F-F9 31 5E 39 72 13 EC 5D ".9..u....1^9r
↳ ..]"
Argument 2/5
0038A828: 95 80 27 02 21 D5 2D 1A-0F D9 45 9F 75 EE 24 C4 "...'.!.-...E.u.$
↳ ."
Argument 3/5
0038BB30: CD CD CD CD CD CD CD CD-CD CD CD CD CD CD CD
↳ " . . . . . "
(0) software.exe!0x4339a0() -> 0x0
Argument 3/5 difference
00000000: 45 00 20 00 4A 00 4F 00-48 00 4E 00 53 00 00 00 "E. .J.O.H.N.S
↳ ..."
(0) software.exe!0x4339a0(0x38b920, 0x0, 0x38b978, 0x10, 0x0) (called from
↳ software.exe!.text+0x33c0d (0x13e4c0d))
Argument 1/5
0038B920: 95 80 27 02 21 D5 2D 1A-0F D9 45 9F 75 EE 24 C4 "...'.!.-...E.u.$
↳ ."
Argument 3/5
0038B978: 95 80 27 02 21 D5 2D 1A-0F D9 45 9F 75 EE 24 C4 "...'.!.-...E.u.$
↳ ."
(0) software.exe!0x4339a0() -> 0x0
Argument 3/5 difference
00000000: B1 27 7F E4 9F 01 E3 81-CF C6 12 FB B9 7C F1 BC
↳ "...'. . . . . |.."
PID=1984|Process software.exe exited. ExitCode=0 (0x0)

```

Тут мы можем увидеть входы в ф-цию *ProcessAndXorBlock()*, и выходы из нее.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Это вывод из ф-ции во время первого вызова:

```
00000000: C7 39 4E 7B 33 1B D6 1F-B8 31 10 39 39 13 A5 5D ".9N↵
↳ {3....1.99..}"
```

Затем ф-ция *ProcessAndXorBlock()* вызывается с блоком нулевого размера, но с флагом 8 (*BT\_ReverseDirection*).

Второй вызов:

```
00000000: 45 00 20 00 4A 00 4F 00-48 00 4E 00 53 00 00 00 "E. .J.O.H.N.S↵
↳ ..."
```

Ох, тут есть знакомая нам строка!

Третий вызов:

```
00000000: B1 27 7F E4 9F 01 E3 81-CF C6 12 FB B9 7C F1 BC ↵
↳ ". '.....|.."
```

Первый вывод очень похож на первые 16 байт зашифрованного буфера.

Вывод первого вызова *ProcessAndXorBlock()*:

```
00000000: C7 39 4E 7B 33 1B D6 1F-B8 31 10 39 39 13 A5 5D ".9N↵
↳ {3....1.99..}"
```

Первые 16 байт зашифрованного буфера:

```
00000000: CA 39 B1 85 75 1B 84 1F F9 31 5E 39 72 13 EC 5D .9...u....1^9r...]
```

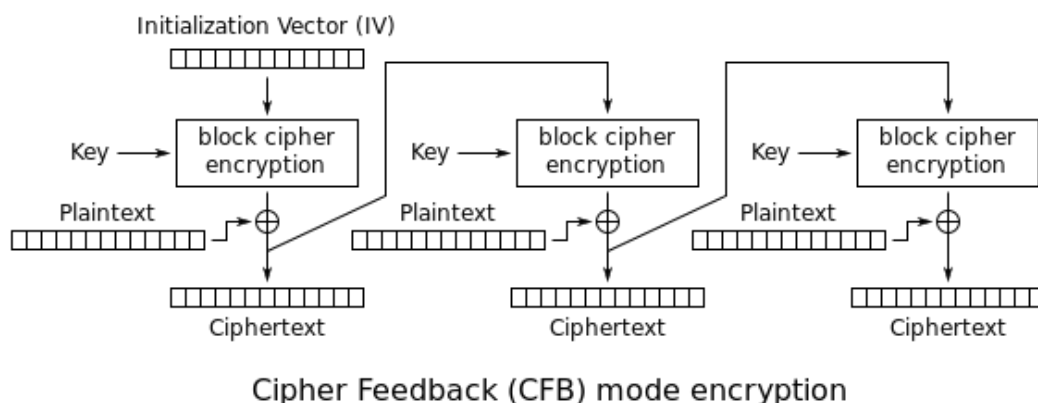
Тут слишком много одинаковых байт! Как так получается, что результат шифрования AES может быть очень похож на зашифрованный буфер в то время как это не шифрование, а скорее дешифрование?

### 8.7.5. Режим обратной связи по шифротексту

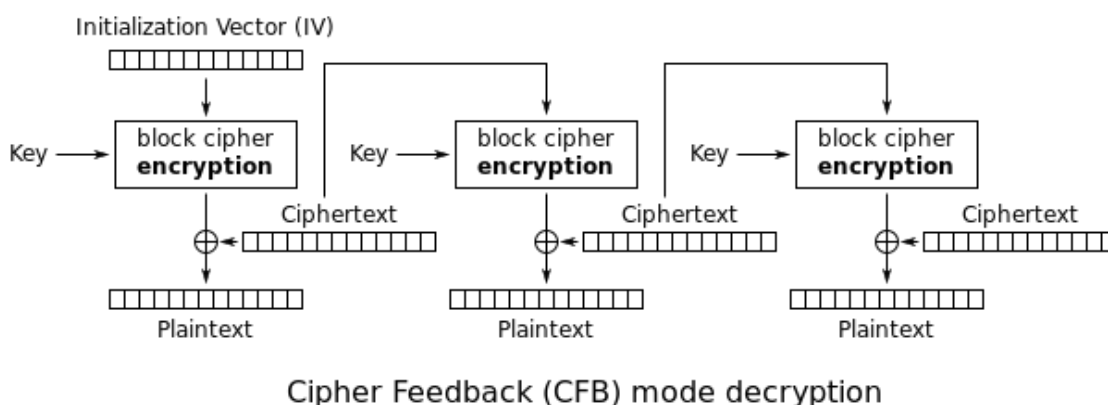
Ответ это [CFB<sup>21</sup>](#): в этом режиме, алгоритм AES используется не как алгоритм шифрования, а как устройство для генерации случайных данных с криптографической стойкостью. Само шифрование производится используя простую операцию XOR.

Вот алгоритм шифрования (иллюстрации взяты из Wikipedia):

<sup>21</sup>Режим обратной связи по шифротексту (Cipher Feedback)



И дешифрования:



Посмотрим: операция шифрования в AES генерирует 16 байт (или 128 бит) *случайных* данных, которые можно использовать во время применения операции XOR, но кто заставляет нас использовать все 16 байт? Если на последней итерации у нас 1 байт данных, давайте про-XOR-им 1 байт данных с 1 байтом сгенерированных *случайных* данных? Это приводит к важному свойству режима **CFB**: данные не нужно выравнивать, данные произвольного размера могут быть зашифрованы и дешифрованы.

О, и вот почему все зашифрованные блоки не выровнены. И вот почему инструкция AESDEC никогда не вызывается.

Давайте попробуем дешифровать первый блок вручную, используя Питон. Режим **CFB** также использует **IV**, как *seed* для **CSPRNG**<sup>22</sup>. В нашем случае, **IV** это блок, который шифруется на первой итерации:

<sup>22</sup>Криптографически стойкий генератор псевдослучайных чисел (cryptographically secure pseudorandom number generator)



```
0038B920: 01 00 00 00 FF FF FF FF-79 C1 69 0B 67 C1 04 7D ".....y.i.g
↳ ..}"
```

О, и нам нужно также восстановить ключ шифрования. В DLL есть AESKEYGENASSIST, и она вызывается, и используется в ф-ции *Rijndael::Base::UncheckedSetKey()*: [src](#). Её легко найти в IDA и установить бряк-пойнт. Посмотрим:

```
... tracer.exe -l:filename.exe bpf=filename.exe!0x435c30,args:3,dump_args:0
↳ x10

Warning: no tracer.cfg file.
PID=2068|New process software.exe
no module registered with image base 0x77320000
no module registered with image base 0x76e20000
no module registered with image base 0x77320000
no module registered with image base 0x77220000
Warning: unknown (to us) INT3 breakpoint at ntdll.dll!
↳ LdrVerifyImageMatchesChecksum+0x96c (0x776c103b)
(0) software.exe!0x435c30(0x15e8000, 0x10, 0x14f808) (called from software.
↳ exe!.text+0x22fa1 (0x13d3fa1))
Argument 1/3
015E8000: CD C5 7E AD 28 5F 6D E1-CE 8F CC 29 B1 21 88 8E "..~.(_m....)
↳ .!.."
Argument 3/3
0014F808: 38 82 58 01 C8 B9 46 00-01 D1 3C 01 00 F8 14 00 "8.X...F
↳ ...<....."
Argument 3/3 +0x0: software.exe!.rdata+0x5238
Argument 3/3 +0x8: software.exe!.text+0x1c101
(0) software.exe!0x435c30() -> 0x13c2801
PID=2068|Process software.exe exited. ExitCode=0 (0x0)
```

Так вот это ключ: *CD C5 7E AD 28 5F 6D E1-CE 8F CC 29 B1 21 88 8E*.

Во время ручного дешифрования мы получаем это:

```
00000000: 0D 00 FF FE 46 00 52 00 41 00 4E 00 4B 00 49 00 ....F.R.A.N.K.I
↳ .
00000010: 45 00 20 00 4A 00 4F 00 48 00 4E 00 53 00 66 66 E. .J.O.H.N.S.
↳ ff
00000020: 66 66 66 9E 61 40 D4 07 06 01 fff.a@....
```

Теперь это что-то читаемое! И теперь мы видим, почему было так много одинаковых байт во время первой итерации дешифрования: потому что в оригинальном тексте так много нулевых байт!

Дешифруем второй блок:

```
00000000: 17 98 D0 84 3A E9 72 4F DB 82 3F AD E9 3E 2A A8 .....r0
↳ ..?..>*.
00000010: 41 00 52 00 52 00 4F 00 4E 00 CD CC CC CC CC CC A.R.R.O.N
↳ .....
00000020: 1B 40 D4 07 06 01 .@....
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

Третий, четвертый и пятый:

```
00000000: 5D 90 59 06 EF F4 96 B4 7C 33 A7 4A BE FF 66 AB ] .Y.....|3.J..f↵
    ↵ .
00000010: 49 00 47 00 47 00 53 00 00 00 00 00 00 C0 65 40 I.G.G.S.....↵
    ↵ e@
00000020: D4 07 06 01      ....
```

```
00000000: D3 15 34 5D 21 18 7C 6E AA F8 2D FE 38 F9 D7 4E ..4]!.|n..-.8..↵
    ↵ N
00000010: 41 00 20 00 44 00 4F 00 48 00 45 00 52 00 54 00 A. .D.O.H.E.R.T↵
    ↵ .
00000020: 59 00 48 E1 7A 14 AE FF 68 40 D4 07 06 02      Y.H.z...h@....
```

```
00000000: 1E 8B 90 0A 17 7B C5 52 31 6C 4E 2F DE 1B 27 19 .....{.R1lN↵
    ↵ ...'
00000010: 41 00 52 00 43 00 55 00 53 00 00 00 00 00 60 A.R.C.U.S↵
    ↵ .....
00000020: 66 40 D4 07 06 03      f@....
```

Все блоки, похоже, дешифруются корректно, но не первые 16 байт.

### 8.7.6. Инициализирующий вектор

Что влияет на первые 16 байт?

Вернемся снова к алгоритму дешифрования [CFB: 8.7.5](#) (стр. 1101).

Мы видим что **IV** может влиять на первую операцию дешифрования, но не на вторую, потому что во время второй итерации используется шифротекст от первой итерации, и в случае дешифрования, он такой же, не важно, какой был **IV**!

Так что, вероятно, **IV** каждый раз разный. Используя мой tracer, я буду смотреть на первый вход во время дешифрования второго блока **XML**-файла:

```
0038B920: 02 00 00 00 FE FF FF FF-79 C1 69 0B 67 C1 04 7D ".....y.i.g↵
    ↵ ..}"
```

...third:

```
0038B920: 03 00 00 00 FD FF FF FF-79 C1 69 0B 67 C1 04 7D ".....y.i.g↵
    ↵ ..}"
```

Похоже, первый и пятый байт каждый раз меняется. Я в итоге разобрался, что первое 32-битное число это просто OrderID из **XML**-файла, и второе 32-битное число это тоже OrderID, но с отрицательным знаком. Остальные 8 байт не меняются. И вот я расшифровал всю БД: [https://beginners.re/current-tree/examples/encrypted\\_DB1/decrypted.full.txt](https://beginners.re/current-tree/examples/encrypted_DB1/decrypted.full.txt).

Питоновский скрипт, который я использовал: [https://beginners.re/current-tree/examples/encrypted\\_DB1/decrypt\\_blocks.py](https://beginners.re/current-tree/examples/encrypted_DB1/decrypt_blocks.py).

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Вероятно, автор хотел чтобы каждый блок шифровался немного иначе, так что он/она использовал OrderID как часть ключа. А еще можно было бы делать разный ключ для AES вместо IV.

Так что теперь мы знаем, что IV влияет только на первый блок во время дешифрования в режиме CFB, это его особенность. Остальные блоки можно дешифровать не зная IV, но используя ключ.

ОК, но почему режим CFB? Очевидно, потому что самый первый пример на AES в CryptoPP wiki использует режим CFB: [http://www.cryptopp.com/wiki/Advanced\\_Encryption\\_Standard#Encrypting\\_and\\_Decrypting\\_Using\\_AES](http://www.cryptopp.com/wiki/Advanced_Encryption_Standard#Encrypting_and_Decrypting_Using_AES). Вероятно, разработчик выбрал его из-за простоты: пример может шифровать/дешифровать текстовые строки произвольной длины, без выравнивания.

Очень похоже что автор этой программы просто скопипастил пример из старницы в CryptoPP wiki. Многие программисты так и делают.

Разница только в том что в примере в CryptoPP wiki IV выбирается случайно, в то время как подобный индетерминизм не был допустимым для автора программы, которую мы сейчас разбираем, так что они решили инициализировать IV используя ID заказа.

Теперь мы можем идти дальше, анализировать значение каждого байта дешифрованного блока.

### 8.7.7. Структура буфера

Возьмем первые 4 байта дешифрованных блоков:

```

00000000: 0D 00 FF FE 46 00 52 00  41 00 4E 00 4B 00 49 00  ....F.R.A.N.K.I.↵
    ↵ .
00000010: 45 00 20 00 4A 00 4F 00  48 00 4E 00 53 00 66 66  E. .J.O.H.N.S.↵
    ↵ ff
00000020: 66 66 66 9E 61 40 D4 07  06 01                      fff.a@....

00000000: 0B 00 FF FE 4C 00 4F 00  52 00 49 00 20 00 42 00  ....L.O.R.I. .B↵
    ↵ .
00000010: 41 00 52 00 52 00 4F 00  4E 00 CD CC CC CC CC CC  A.R.R.O.N↵
    ↵ .....
00000020: 1B 40 D4 07 06 01          .@....

00000000: 0A 00 FF FE 47 00 41 00  52 00 59 00 20 00 42 00  ....G.A.R.Y. .B↵
    ↵ .
00000010: 49 00 47 00 47 00 53 00  00 00 00 00 00 C0 65 40  I.G.G.S.....↵
    ↵ e@
00000020: D4 07 06 01              ....

00000000: 0F 00 FF FE 4D 00 45 00  4C 00 49 00 4E 00 44 00  ....M.E.L.I.N.D↵
    ↵ .
00000010: 41 00 20 00 44 00 4F 00  48 00 45 00 52 00 54 00  A. .D.O.H.E.R.T↵
    ↵ .
00000020: 59 00 48 E1 7A 14 AE FF  68 40 D4 07 06 02        Y.H.z...h@....

```

Легко увидеть строки закодированные в UTF-16, это имена и фамилии. Первый байт (или 16-битное слово) похоже это просто длина строки, мы можем проверить это визуально. *FF FE* это, похоже, **BOM** в Уникоде.

После каждой строки есть еще 12 байт.

Используя этот скрипт ([https://beginners.re/current-tree/examples/encrypted\\_DB1/dump\\_buffer\\_rest.py](https://beginners.re/current-tree/examples/encrypted_DB1/dump_buffer_rest.py)) я получил случайную выборку из *хвостов*:

```
dennis@...$ python decrypt.py encrypted.xml | shuf | head -20
00000000: 48 E1 7A 14 AE 5F 62 40 DD 07 05 08 H.z..._b@....
00000000: 00 00 00 00 00 40 5A 40 DC 07 08 18 .....@Z@....
00000000: 00 00 00 00 00 80 56 40 D7 07 0B 04 .....V@....
00000000: 00 00 00 00 00 60 61 40 D7 07 0C 1C .....a@....
00000000: 00 00 00 00 00 20 63 40 D9 07 05 18 .....c@....
00000000: 3D 0A D7 A3 70 FD 34 40 D7 07 07 11 =...p.4@....
00000000: 00 00 00 00 00 A0 63 40 D5 07 05 19 .....c@....
00000000: CD CC CC CC CC 3C 5C 40 D7 07 08 11 .....@....
00000000: 66 66 66 66 66 FE 62 40 D4 07 06 05 fffff.b@....
00000000: 1F 85 EB 51 B8 FE 40 40 D6 07 09 1E ...Q...@@....
00000000: 00 00 00 00 00 40 5F 40 DC 07 02 18 .....@_@....
00000000: 48 E1 7A 14 AE 9F 67 40 D8 07 05 12 H.z...g@....
00000000: CD CC CC CC CC 3C 5E 40 DC 07 01 07 .....^@....
00000000: 00 00 00 00 00 00 67 40 D4 07 0B 0E .....g@....
00000000: 00 00 00 00 00 40 51 40 DC 07 04 0B .....@Q@....
00000000: 00 00 00 00 00 40 56 40 D7 07 07 0A .....@V@....
00000000: 8F C2 F5 28 5C 7F 55 40 DB 07 01 16 ...(..U@....
00000000: 00 00 00 00 00 32 40 DB 07 06 09 .....2@....
00000000: 66 66 66 66 66 7E 66 40 D9 07 0A 06 fffff~f@....
00000000: 48 E1 7A 14 AE DF 68 40 D5 07 07 16 H.z...h@....
```

Видим что байты 0x40 и 0x07 присутствуют в каждом хвосте. Самый последний байт всегда в пределах 1..0x1F (1..31), я проверил. Предпоследний байт всегда в пределах 1..0xC (1..12). Ух, это выглядит как дата! Год может быть представлен как 16-битное значение, и может быть последние 4 байта это дата (16 бит для года, 8 бит для месяца и еще 8 для дня)? 0x7DD это 2013, 0x7D5 это 2005, итд. Похоже нормально. Это дата. Там есть еще 8 байт. Судя по тому факту что БД называется *orders* (заказы), может быть здесь присутствует сумма? Я сделал попытку интерпретировать их как числа с плавающей точкой двойной точности в формате IEEE 754, и вывести все значения!

Некоторые:

```
71.0
134.0
51.95
53.0
121.99
96.95
98.95
15.95
85.95
184.99
94.95
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

29.95
85.0
36.0
130.99
115.95
87.99
127.95
114.0
150.95

```

Похоже на правду!

Теперь мы можем вывести имена, суммы и даты.

```

plain:
00000000: 0D 00 FF FE 46 00 52 00  41 00 4E 00 4B 00 49 00  ....F.R.A.N.K.I.
    ↘ .
00000010: 45 00 20 00 4A 00 4F 00  48 00 4E 00 53 00 66 66  E. .J.O.H.N.S.
    ↘ ff
00000020: 66 66 66 9E 61 40 D4 07  06 01                      fff.a@....
OrderID= 1 name= FRANKIE JOHNS sum= 140.95 date= 2004 / 6 / 1

plain:
00000000: 0B 00 FF FE 4C 00 4F 00  52 00 49 00 20 00 42 00  ....L.O.R.I. .B
    ↘ .
00000010: 41 00 52 00 52 00 4F 00  4E 00 CD CC CC CC CC CC  A.R.R.O.N
    ↘ .....
00000020: 1B 40 D4 07 06 01          .@....
OrderID= 2 name= LORI BARRON sum= 6.95 date= 2004 / 6 / 1

plain:
00000000: 0A 00 FF FE 47 00 41 00  52 00 59 00 20 00 42 00  ....G.A.R.Y. .B
    ↘ .
00000010: 49 00 47 00 47 00 53 00  00 00 00 00 00 C0 65 40  I.G.G.S.....
    ↘ e@
00000020: D4 07 06 01              ....
OrderID= 3 name= GARY BIGGS sum= 174.0 date= 2004 / 6 / 1

plain:
00000000: 0F 00 FF FE 4D 00 45 00  4C 00 49 00 4E 00 44 00  ....M.E.L.I.N.D
    ↘ .
00000010: 41 00 20 00 44 00 4F 00  48 00 45 00 52 00 54 00  A. .D.O.H.E.R.T
    ↘ .
00000020: 59 00 48 E1 7A 14 AE FF  68 40 D4 07 06 02          Y.H.z...h@....
OrderID= 4 name= MELINDA DOHERTY sum= 199.99 date= 2004 / 6 / 2

plain:
00000000: 0B 00 FF FE 4C 00 45 00  4E 00 41 00 20 00 4D 00  ....L.E.N.A. .M
    ↘ .
00000010: 41 00 52 00 43 00 55 00  53 00 00 00 00 00 60  A.R.C.U.S
    ↘ .....
00000020: 66 40 D4 07 06 03          f@....
OrderID= 5 name= LENA MARCUS sum= 179.0 date= 2004 / 6 / 3

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

См. еще: [https://beginners.re/current-tree/examples/encrypted\\_DB1/decrypted.full.with\\_data.txt](https://beginners.re/current-tree/examples/encrypted_DB1/decrypted.full.with_data.txt). Или отфильтрованные: [https://beginners.re/current-tree/examples/encrypted\\_DB1/decrypted.short.txt](https://beginners.re/current-tree/examples/encrypted_DB1/decrypted.short.txt). Похоже всё корректно.

Это что-то вроде сериализации в ООП, т.е., упаковка значений с разными типами в бинарный буфер для хранения и/или передачи.

### 8.7.8. Шум в конце

Остался только один вопрос, иногда *хвост* длиннее:

```
00000000: 0E 00 FF FE 54 00 48 00 45 00 52 00 45 00 53 00  ....T.H.E.R.E.S↵
    ↵ .
00000010: 45 00 20 00 54 00 55 00 54 00 54 00 4C 00 45 00  E. .T.U.T.T.L.E↵
    ↵ .
00000020: 66 66 66 66 66 1E 63 40 D4 07 07 1A 00 07 07 19  fffff.c@↵
    ↵ .....
OrderID= 172 name= THERESE TUTTLE sum= 152.95 date= 2004 / 7 / 26
```

(Байты *00 07 07 19* не используются и являются балластом.)

```
00000000: 0C 00 FF FE 4D 00 45 00 4C 00 41 00 4E 00 49 00  ....M.E.L.A.N.I↵
    ↵ .
00000010: 45 00 20 00 4B 00 49 00 52 00 4B 00 00 00 00 00  E. .K.I.R.K↵
    ↵ .....
00000020: 00 20 64 40 D4 07 09 02 00 02                      . d@.....
OrderID= 286 name= MELANIE KIRK sum= 161.0 date= 2004 / 9 / 2
```

(*00 02* не используются.)

После близкого рассмотрения мы можем видеть, что шум в конце *хвоста* просто остался от предыдущего шифрования!

Вот два идущих подряд буфера:

```
00000000: 10 00 FF FE 42 00 4F 00 4E 00 4E 00 49 00 45 00  ....B.O.N.N.I.E↵
    ↵ .
00000010: 20 00 47 00 4F 00 4C 00 44 00 53 00 54 00 45 00  .G.O.L.D.S.T.E↵
    ↵ .
00000020: 49 00 4E 00 9A 99 99 99 99 79 46 40 D4 07 07 19  I.N.....yF@↵
    ↵ ....
OrderID= 171 name= BONNIE GOLDSTEIN sum= 44.95 date= 2004 / 7 / 25

00000000: 0E 00 FF FE 54 00 48 00 45 00 52 00 45 00 53 00  ....T.H.E.R.E.S↵
    ↵ .
00000010: 45 00 20 00 54 00 55 00 54 00 54 00 4C 00 45 00  E. .T.U.T.T.L.E↵
    ↵ .
00000020: 66 66 66 66 66 1E 63 40 D4 07 07 1A 00 07 07 19  fffff.c@↵
    ↵ .....
OrderID= 172 name= THERESE TUTTLE sum= 152.95 date= 2004 / 7 / 26
```

(Последние байты *07 07 19* скопированы из предыдущего незашифрованного буфера.)

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Еще два подряд идущих буфера:

```

00000000: 0D 00 FF FE 4C 00 4F 00 52 00 45 00 4E 00 45 00  ....L.O.R.E.N.E↵
    ↵ .
00000010: 20 00 4F 00 54 00 4F 00 4F 00 4C 00 45 00 CD CC  .O.T.O.O.L.E↵
    ↵ ...
00000020: CC CC CC 3C 5E 40 D4 07 09 02  ...<^@....
OrderID= 285 name= LORENE OT00LE sum= 120.95 date= 2004 / 9 / 2

00000000: 0C 00 FF FE 4D 00 45 00 4C 00 41 00 4E 00 49 00  ....M.E.L.A.N.I↵
    ↵ .
00000010: 45 00 20 00 4B 00 49 00 52 00 4B 00 00 00 00 00  E. .K.I.R.K↵
    ↵ .....
00000020: 00 20 64 40 D4 07 09 02 00 02  . d@.....
OrderID= 286 name= MELANIE KIRK sum= 161.0 date= 2004 / 9 / 2

```

Последний байт 02 был скопирован из предыдущего незашифрованного буфера.

Возможно, что буфер используемый для шифрования глобальный и/или не очищается перед каждым шифрованием. Размер последнего буфера тоже как-то хаотично меняется, тем не менее, ошибка не была отловлена потому что она не влияет на процесс дешифрования, который просто игнорирует шум в конце. Эта распространенная ошибка. Она была даже в OpenSSL (ошибка Heartbleed).

### 8.7.9. Вывод

Итог: каждый практикующий реверс-инженер должен быть знаком с основными алгоритмами шифрования, а также с основными режимами шифрования. Некоторые книги об этом: [11.1.10](#) (стр. 1290).

Зашифрованное содержимое БД было искусственно мною создано ради демонстрации. Я использовал наиболее популярные имена и фамилии в США, отсюда: <http://stackoverflow.com/questions/1803628/raw-list-of-person-names>, и скомбинировал их случайным образом. Даты и суммы были сгенерированы случайным образом.

Все файлы использованные в этой части здесь: [https://beginners.re/current-tree/examples/encrypted\\_DB1](https://beginners.re/current-tree/examples/encrypted_DB1).

Тем не менее, многие особенности как здесь, я наблюдал в настоящем ПО. Этот пример основан на них.

### 8.7.10. Post Scriptum: перебор всех IV

Пример, который вы только что видели, был искусственно создан, но основан на настоящем ПО которое я разбирал. Когда я над ним работал, я в начале заметил, что IV генерируется используя некоторые 32-битное число, и я не мог найти связь между этим числом и OrderID. Так что я приготовился использовать полный перебор, который тут действительно возможен.



Это не проблема перебрать все 32-битные значения и попробовать каждое как основу для [IV](#). Затем вы дешифруете первый 16-байтный блок и проверяете нулевые байты, которые всегда находятся на одних и тех же местах.

## 8.8. Разгон майнера биткоинов Cointerra

Был такой майнер биткоинов Cointerra, выглядящий так:

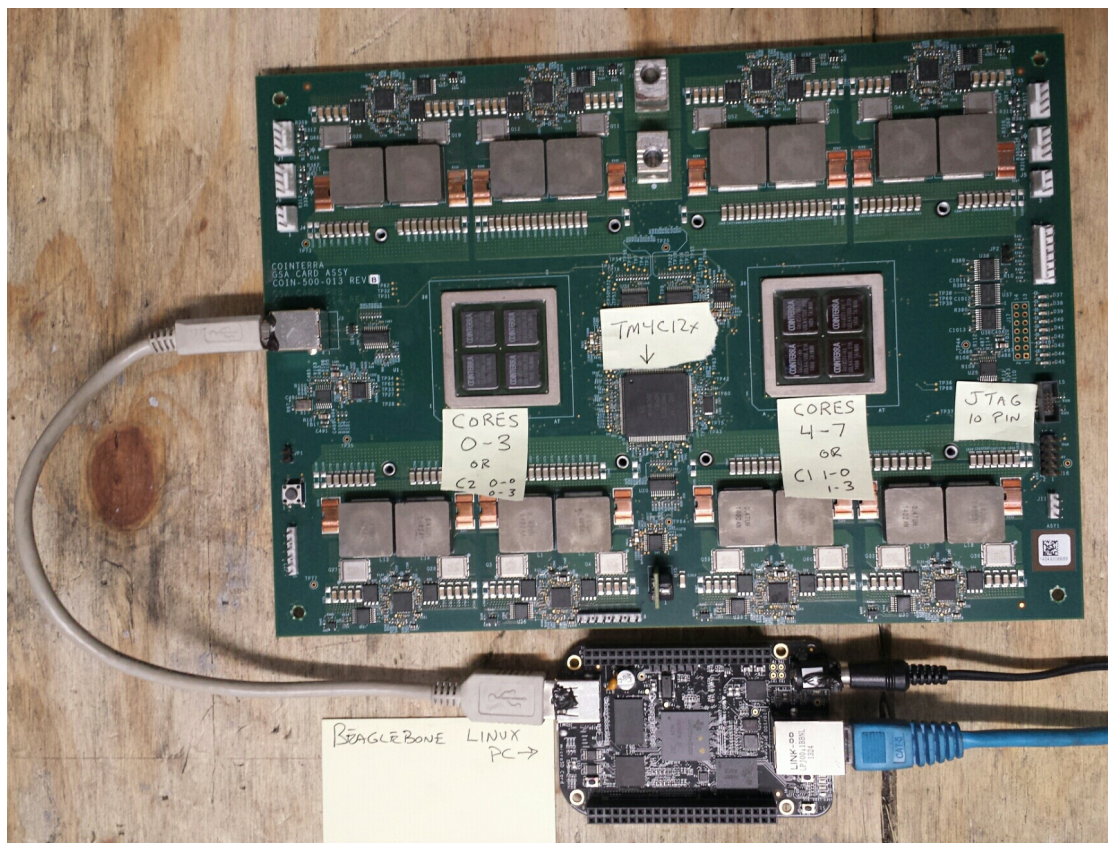


Рис. 8.14: Board

И была также (возможно утекшая) утилита<sup>23</sup> которая могла выставить тактовую частоту платы. Она запускается на дополнительной плате BeagleBone на ARM с Linux (маленькая плата внизу фотографии).

И у автора (этих строк) однажды спросили, можно ли хакнуть эту утилиту и посмотреть, какие частоты можно выставить, и какие нет. И можно ли твикнуть её?

<sup>23</sup>Можно скачать здесь: [https://beginners.re/current-tree/examples/bitcoin\\_miner/files/cointool-overclock](https://beginners.re/current-tree/examples/bitcoin_miner/files/cointool-overclock)

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



Утилиту нужно запускать так: `./cointool-overclock 0 0 900`, где 900 это частота в МГц. Если частота слишком большая, утилита выведет ошибку «Error with arguments» и закончит работу.

Вот фрагмент кода вокруг ссылки на текстовую строку «Error with arguments»:

```
...
.text:0000ABC4      STR      R3, [R11,#var_28]
.text:0000ABC8      MOV      R3, #optind
.text:0000ABD0      LDR      R3, [R3]
.text:0000ABD4      ADD      R3, R3, #1
.text:0000ABD8      MOV      R3, R3,LSL#2
.text:0000ABDC      LDR      R2, [R11,#argv]
.text:0000ABE0      ADD      R3, R2, R3
.text:0000ABE4      LDR      R3, [R3]
.text:0000ABE8      MOV      R0, R3 ; nptr
.text:0000ABEC      MOV      R1, #0 ; endptr
.text:0000ABF0      MOV      R2, #0 ; base
.text:0000ABF4      BL       strtoll
.text:0000ABF8      MOV      R2, R0
.text:0000ABFC      MOV      R3, R1
.text:0000AC00      MOV      R3, R2
.text:0000AC04      STR      R3, [R11,#var_2C]
.text:0000AC08      MOV      R3, #optind
.text:0000AC10      LDR      R3, [R3]
.text:0000AC14      ADD      R3, R3, #2
.text:0000AC18      MOV      R3, R3,LSL#2
.text:0000AC1C      LDR      R2, [R11,#argv]
.text:0000AC20      ADD      R3, R2, R3
.text:0000AC24      LDR      R3, [R3]
.text:0000AC28      MOV      R0, R3 ; nptr
.text:0000AC2C      MOV      R1, #0 ; endptr
.text:0000AC30      MOV      R2, #0 ; base
.text:0000AC34      BL       strtoll
.text:0000AC38      MOV      R2, R0
.text:0000AC3C      MOV      R3, R1
.text:0000AC40      MOV      R3, R2
.text:0000AC44      STR      R3, [R11,#third_argument]
.text:0000AC48      LDR      R3, [R11,#var_28]
.text:0000AC4C      CMP      R3, #0
.text:0000AC50      BLT      errors_with_arguments
.text:0000AC54      LDR      R3, [R11,#var_28]
.text:0000AC58      CMP      R3, #1
.text:0000AC5C      BGT      errors_with_arguments
.text:0000AC60      LDR      R3, [R11,#var_2C]
.text:0000AC64      CMP      R3, #0
.text:0000AC68      BLT      errors_with_arguments
.text:0000AC6C      LDR      R3, [R11,#var_2C]
.text:0000AC70      CMP      R3, #3
.text:0000AC74      BGT      errors_with_arguments
.text:0000AC78      LDR      R3, [R11,#third_argument]
.text:0000AC7C      CMP      R3, #0x31
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

.text:0000AC80 BLE errors_with_arguments
.text:0000AC84 LDR R2, [R11,#third_argument]
.text:0000AC88 MOV R3, #950
.text:0000AC8C CMP R2, R3
.text:0000AC90 BGT errors_with_arguments
.text:0000AC94 LDR R2, [R11,#third_argument]
.text:0000AC98 MOV R3, #0x51EB851F
.text:0000ACA0 SMULL R1, R3, R3, R2
.text:0000ACA4 MOV R1, R3, ASR#4
.text:0000ACA8 MOV R3, R2, ASR#31
.text:0000ACAC RSB R3, R3, R1
.text:0000ACB0 MOV R1, #50
.text:0000ACB4 MUL R3, R1, R3
.text:0000ACB8 RSB R3, R3, R2
.text:0000ACBC CMP R3, #0
.text:0000ACC0 BEQ loc_ACEC
.text:0000ACC4
.text:0000ACC4 errors_with_arguments
.text:0000ACC4
.text:0000ACC4 LDR R3, [R11,#argv]
.text:0000ACC8 LDR R3, [R3]
.text:0000ACCC MOV R0, R3 ; path
.text:0000ACD0 BL __xpg_basename
.text:0000ACD4 MOV R3, R0
.text:0000ACD8 MOV R0, #aSErrorWithArgu ; format
.text:0000ACE0 MOV R1, R3
.text:0000ACE4 BL printf
.text:0000ACE8 B loc_ADD4
.text:0000ACEC ; -----
.text:0000ACEC
.text:0000ACEC loc_ACEC ; CODE XREF: main+66C
.text:0000ACEC LDR R2, [R11,#third_argument]
.text:0000ACF0 MOV R3, #499
.text:0000ACF4 CMP R2, R3
.text:0000ACF8 BGT loc_AD08
.text:0000ACFC MOV R3, #0x64
.text:0000AD00 STR R3, [R11,#unk_constant]
.text:0000AD04 B jump_to_write_power
.text:0000AD08 ; -----
.text:0000AD08
.text:0000AD08 loc_AD08 ; CODE XREF: main+6A4
.text:0000AD08 LDR R2, [R11,#third_argument]
.text:0000AD0C MOV R3, #799
.text:0000AD10 CMP R2, R3
.text:0000AD14 BGT loc_AD24
.text:0000AD18 MOV R3, #0x5F
.text:0000AD1C STR R3, [R11,#unk_constant]
.text:0000AD20 B jump_to_write_power
.text:0000AD24 ; -----
.text:0000AD24
.text:0000AD24 loc_AD24 ; CODE XREF: main+6C0
.text:0000AD24 LDR R2, [R11,#third_argument]
.text:0000AD28 MOV R3, #899

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

.text:0000AD2C      CMP      R2, R3
.text:0000AD30      BGT      loc_AD40
.text:0000AD34      MOV      R3, #0x5A
.text:0000AD38      STR      R3, [R11,#unk_constant]
.text:0000AD3C      B        jump_to_write_power
.text:0000AD40 ; -----
.text:0000AD40      loc_AD40 ; CODE XREF: main+6DC
.text:0000AD40      LDR      R2, [R11,#third_argument]
.text:0000AD44      MOV      R3, #999
.text:0000AD48      CMP      R2, R3
.text:0000AD4C      BGT      loc_AD5C
.text:0000AD50      MOV      R3, #0x55
.text:0000AD54      STR      R3, [R11,#unk_constant]
.text:0000AD58      B        jump_to_write_power
.text:0000AD5C ; -----
.text:0000AD5C      loc_AD5C ; CODE XREF: main+6F8
.text:0000AD5C      LDR      R2, [R11,#third_argument]
.text:0000AD60      MOV      R3, #1099
.text:0000AD64      CMP      R2, R3
.text:0000AD68      BGT      jump_to_write_power
.text:0000AD6C      MOV      R3, #0x50
.text:0000AD70      STR      R3, [R11,#unk_constant]
.text:0000AD74      jump_to_write_power ; CODE XREF: main+6B0
.text:0000AD74 ; main+6CC ...
.text:0000AD74      LDR      R3, [R11,#var_28]
.text:0000AD78      UXTB     R1, R3
.text:0000AD7C      LDR      R3, [R11,#var_2C]
.text:0000AD80      UXTB     R2, R3
.text:0000AD84      LDR      R3, [R11,#unk_constant]
.text:0000AD88      UXTB     R3, R3
.text:0000AD8C      LDR      R0, [R11,#third_argument]
.text:0000AD90      UXTH     R0, R0
.text:0000AD94      STR      R0, [SP,#0x44+var_44]
.text:0000AD98      LDR      R0, [R11,#var_24]
.text:0000AD9C      BL       write_power
.text:0000ADA0      LDR      R0, [R11,#var_24]
.text:0000ADA4      MOV      R1, #0x5A
.text:0000ADA8      BL       read_loop
.text:0000ADAC      B        loc_ADD4
...

.rodata:0000B378 aSErrWithArgu DCB "%s: Error with arguments",0xA,0 ; DATA
XREF: main+684
...
```

Имена ф-ций присутствовали в отладочной информации в оригинальном исполняемом файле, такие как `write_power`, `read_loop`. Но имена меткам внутри ф-ции дал я.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Имя `optind` звучит знакомо. Это библиотека *getopt* из \*NIX предназначенная для парсинга командной строки — и это то, что внутри и происходит. Затем, третий аргумент (где передается значение частоты) конвертируется из строку в число используя вызов ф-ции *strtoll()*.

Значение затем сравнивается с разными константами. На `0xACEC` есть проверка, меньше ли оно или равно 499, и если это так, то `0x64` будет передано в ф-цию *write\_power()* (которая посылает команду через USB используя *send\_msg()*). Если значение больше 499, происходит переход на `0xAD08`.

На `0xAD08` есть проверка, меньше ли оно или равно 799. Если это так, то `0x5F` передается в ф-цию *write\_power()*.

Есть еще проверки: на 899 на `0xAD24`, на 999 на `0xAD40`, и наконец, на 1099 на `0xAD5C`. Если входная частота меньше или равна 1099, `0x50` (на `0xAD6C`) будет передано в ф-цию *write\_power()*. И тут что-то вроде баги. Если значение все еще больше 1099, само значение будет передано в ф-цию *write\_power()*. Но с другой стороны это не бага, потому что мы не можем попасть сюда: значение в начале проверяется с 950 на `0xAC88`, и если оно больше, выводится сообщение об ошибке и утилита заканчивает работу.

Вот таблица между частотами в МГц и значениями передаваемыми в ф-цию *write\_power()*:

МГц	шестнадцатеричное представление	десятичное
499MHz	0x64	100
799MHz	0x5f	95
899MHz	0x5a	90
999MHz	0x55	85
1099MHz	0x50	80

Как видно, значение передаваемое в плату постепенно уменьшается с ростом частоты.

Видно что значение в 950МГц это жесткий предел, по крайней мере в этой утилите. Можно ли её обмануть?

Вернемся к этому фрагменту кода:

```
.text:0000AC84    LDR    R2, [R11,#third_argument]
.text:0000AC88    MOV    R3, #950
.text:0000AC8C    CMP    R2, R3
.text:0000AC90    BGT    errors_with_arguments ; Я пропатчил здесь на 00
00 00 00
```

Нам нужно как-то запретить инструкцию перехода BGT на `0xAC90`. И это ARM в режиме ARM, потому что, как мы видим, все адреса увеличиваются на 4, т.е., длина каждой инструкции это 4 байта. Инструкция NOP (нет операции) в режиме ARM это просто 4 нулевых байта: `00 00 00 00`. Так что, записывая 4 нуля по адресу `0xAC90` (или по физическому смещению в файле: `0x2C90`) мы можем выключить эту проверку.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Теперь можно выставлять частоты вплоть до 1050МГц. И даже больше, но из-за ошибки, если входное значение больше 1099, значение в МГц, как есть, будет передано в плату, что неправильно.

Дальше я не разбирался, но если бы продолжил, я бы уменьшал значение передаваемое в ф-цию `write_power()`.

Теперь страшный фрагмент кода, который я в начале пропустил:

```
.text:0000AC94      LDR      R2, [R1,#third_argument]
.text:0000AC98      MOV      R3, #0x51EB851F
.text:0000ACA0      SMULL    R1, R3, R3, R2 ; R3=3rg_arg/3.125
.text:0000ACA4      MOV      R1, R3,ASR#4 ; R1=R3/16=3rg_arg/50
.text:0000ACA8      MOV      R3, R2,ASR#31 ; R3=MSB(3rg_arg)
.text:0000ACAC      RSB      R3, R3, R1 ; R3=3rd_arg/50
.text:0000ACB0      MOV      R1, #50
.text:0000ACB4      MUL      R3, R1, R3 ; R3=50*(3rd_arg/50)
.text:0000ACB8      RSB      R3, R3, R2
.text:0000ACBC      CMP      R3, #0
.text:0000ACC0      BEQ      loc_ACEC
.text:0000ACC4
.text:0000ACC4 errors_with_arguments
```

Здесь используется деление через умножение, и константа 0x51EB851F. Я написал для себя простой программистский калькулятор<sup>24</sup> И там есть возможность вычислять обратное число по модулю.

```
modinv32(0x51EB851F)
Warning, result is not integer: 3.125000
(unsigned) dec: 3 hex: 0x3 bin: 11
```

Это значит что инструкция SMULL на 0xACA0 просто делит 3-й аргумент на 3.125. На самом деле, все что делает ф-ция `modinv32()` в моем калькуляторе, это:

$$\frac{1}{\frac{input}{2^{32}}} = \frac{2^{32}}{input}$$

Потом там есть дополнительные сдвиги и теперь мы видим что 3-й аргумент просто делится на 50. И затем умножается снова на 50. Зачем? Это простейшая проверка, можно ли делить входное значение на 50 без остатка. Если значение этого выражения ненулевое,  $x$  не может быть разделено на 50 без остатка:

$$x - \left(\left(\frac{x}{50}\right) \cdot 50\right)$$

На самом деле, это простой способ вычисления остатка от деления.

И затем, если остаток ненулевой, выводится сообщение об ошибке. Так что эта утилита берет значения частот вроде 850, 900, 950, 1000, итд, но не 855 или 911.

<sup>24</sup><https://yurichev.com/progcalc/>

Вот и всё! Если вы делаете что-то такое, имейте ввиду, что это может испортить вашу плату, как и в случае разгона чипов вроде CPU, GPU<sup>25</sup>, итд. Если у вас есть плата Cointerra, делайте всё это на свой собственный риск!

## 8.9. Взлом простого шифровальщика исполняемого кода

У нас есть исполняемый файл, зашифрованный относительно простым шифрованием. [Вот он](#) (здесь осталась только исполняемая секция).

Прежде всего, всё что делает ф-ция шифрования это прибавляет номер позиции в буфере к байту. Вот как это можно описать:

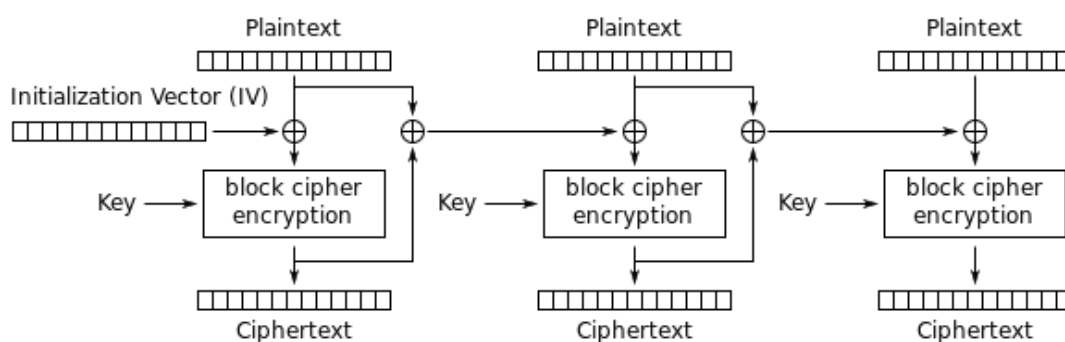
Листинг 8.9: Скрипт на Питоне

```
#!/usr/bin/env python
def e(i, k):
    return chr ((ord(i)+k) % 256)

def encrypt(buf):
    return e(buf[0], 0)+ e(buf[1], 1)+ e(buf[2], 2) + e(buf[3], 3)+ e(buf[4], 4)+ e(buf[5], 5)+ e(buf[6], 6)+ e(buf[7], 7)+
        e(buf[8], 8)+ e(buf[9], 9)+ e(buf[10], 10)+ e(buf[11], 11)+ e(buf[12], 12)+ e(buf[13], 13)+ e(buf[14], 14)+ e(buf[15], 15)
```

Так, если вы зашифровываете буфер с 16-ю нулями, вы получаете 0, 1, 2, 3 ... 12, 13, 14, 15.

Также здесь используется “Propagating Cipher Block Chaining” (PCBC) (режим распространяющегося сцепления блоков шифра), и вот как он работает:



Propagating Cipher Block Chaining (PCBC) mode encryption

Рис. 8.15: Шифрование в режиме распространяющегося сцепления блоков шифра (иллюстрация взята из Wikipedia)

<sup>25</sup>Graphics Processing Unit

Проблема восстановить [IV](#). Полный перебор не подходит, потому что [IV](#) слишком длинный (16 байт). Посмотрим, сможем ли мы восстановить [IV](#) для произвольного зашифрованного исполняемого файла?

Давайте попробуем простой частотный анализ. Это 32-битный исполняемый x86 код, так что попробуем собрать статистику о наиболее частых байтах и опкодах. Я пробовал огромный файл oracle.exe из Oracle RDBMS версии 11.2 для windows x86 и нашел, что самый часто встречающийся байт (и это не удивляет) это ноль ( 10%). Другой часто встречающийся байт (снова, не удивительно) 0xFF ( 5%). Следующий 0x8B ( 5%).

0x8B это опкод инструкции MOV, и это действительно одна из самых используемых инструкций в x86. А что насчет популярности нулевого байта? Если компилятору нужно закодировать значение более 127, он будет использовать 32-битные значения (displacement) вместо 8-битных, но большие значения редки ([2.1.8](#) (стр. [580](#))), так что они дополняются нулями. Это справедливо как минимум для LEA, MOV, PUSH, CALL.

Например:

8D B0 28 01 00 00	lea	esi, [eax+128h]
8D BF 40 38 00 00	lea	edi, [edi+3840h]

Смещения (displacements) более 127 очень популярны, но они редко превышают 0x10000 (действительно, настолько большие буфера/структуры также редки).

Та же история с MOV, большие константы редки, наиболее часто используемые это 0, 1, 10, 100,  $2^n$ , итд. Компилятору приходится дополнять маленькие константы нулями, чтобы представить их в виде 32-битных значений.

BF 02 00 00 00	mov	edi, 2
BF 01 00 00 00	mov	edi, 1

Теперь о 00 и FF вместе: переходы (включая условные) и вызовы могут переходить по адресам вперед или назад, но очень часто, в пределах текущего исполняемого модуля. Если вперед, то смещение (displacement) не очень большое и дополняется нулями. Если назад, то смещение представляется отрицательным значением, так что дополняется байтами 0xFF. Например, перейти вперед:

E8 43 0C 00 00	call	_function1
E8 5C 00 00 00	call	_function2
0F 84 F0 0A 00 00	jz	loc_4F09A0
0F 84 EB 00 00 00	jz	loc_4EFBB8

Назад:

E8 79 0C FE FF	call	_function1
E8 F4 16 FF FF	call	_function2
0F 84 F8 FB FF FF	jz	loc_8212BC
0F 84 06 FD FF FF	jz	loc_FF1E7D

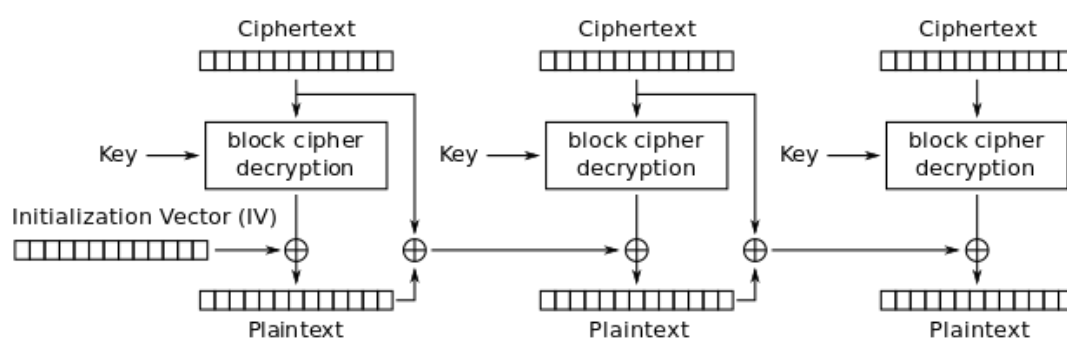
---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

Байт 0xFF часто встречается в отрицательных смещениях вроде этих:

8D 85 1E FF FF FF	lea	eax, [ebp-0E2h]
8D 95 F8 5C FF FF	lea	edx, [ebp-0A308h]

Пока всё понятно. Нам теперь нужно пробовать разные 16-байтные ключи, дешифровать исполняемую секцию и измерять, как часто встречаются байты 0, 0xFF и 0x8B. Также будем держать на виду схему, как работает дешифрование в режиме PCBC:



Propagating Cipher Block Chaining (PCBC) mode decryption

Рис. 8.16: Дешифрование в режиме распространяющегося сцепления блоков шифра (иллюстрация взята из Wikipedia)

Хорошие новости в том, что нам не нужно дешифровать весь кусок данных, но только ломтик за ломтиком, точно так же, как я это делал в моем предыдущем примере: [9.1.5](#) (стр. 1208).

Теперь я пробую все возможные байты (0..255) для каждого байта в ключе и просто выбираю тот байт, от которого будет максимальное число байтов 0x0/0xFF/0x8B в дешифрованном ломтике:

```
#!/usr/bin/env python
import sys, hexdump, array, string, operator

KEY_LEN=16

def chunks(l, n):
    # split n by l-byte chunks
    # https://stackoverflow.com/q/312443
    n = max(1, n)
    return [l[i:i + n] for i in range(0, len(l), n)]

def read_file(fname):
    file=open(fname, mode='rb')
    content=file.read()
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

    file.close()
    return content

def decrypt_byte (c, key):
    return chr((ord(c)-key) % 256)

def XOR_PCBC_step (IV, buf, k):
    prev=IV
    rt=""
    for c in buf:
        new_c=decrypt_byte(c, k)
        plain=chr(ord(new_c)^ord(prev))
        prev=chr(ord(c)^ord(plain))
        rt=rt+plain
    return rt

each_Nth_byte=[""]*KEY_LEN

content=read_file(sys.argv[1])
# split input by 16-byte chunks:
all_chunks=chunks(content, KEY_LEN)
for c in all_chunks:
    for i in range(KEY_LEN):
        each_Nth_byte[i]=each_Nth_byte[i] + c[i]

# try each byte of key
for N in range(KEY_LEN):
    print "N=", N
    stat={}
    for i in range(256):
        tmp_key=chr(i)
        tmp=XOR_PCBC_step(tmp_key,each_Nth_byte[N], N)
        # count 0, FFs and 8Bs in decrypted buffer:
        important_bytes=tmp.count('\x00')+tmp.count('\xFF')+tmp.count('\x8B'
↵ ')
        stat[i]=important_bytes
    sorted_stat = sorted(stat.iteritems(), key=operator.itemgetter(1), ↵
↵ reverse=True)
    print sorted_stat[0]

```

(Исходный код можно скачать [здесь](#).)

Запускаю и вот ключ, для которого присутствие байт 0/0xFF/0x8B в дешифрованном буфере максимально:

```

N= 0
(147, 1224)
N= 1
(94, 1327)
N= 2
(252, 1223)
N= 3
(218, 1266)
N= 4

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```
(38, 1209)
N= 5
(192, 1378)
N= 6
(199, 1204)
N= 7
(213, 1332)
N= 8
(225, 1251)
N= 9
(112, 1223)
N= 10
(143, 1177)
N= 11
(108, 1286)
N= 12
(10, 1164)
N= 13
(3, 1271)
N= 14
(128, 1253)
N= 15
(232, 1330)
```

Напишем утилиту для дешифрования для полученного ключа:

```
#!/usr/bin/env python
import sys, hexdump, array

def xor_strings(s,t):
    # https://en.wikipedia.org/wiki/XOR_cipher#Example_implementation
    """xor two strings together"""
    return "".join(chr(ord(a)^ord(b)) for a,b in zip(s,t))

IV=array.array('B', [147, 94, 252, 218, 38, 192, 199, 213, 225, 112, 143, ↵
    ↵ 108, 10, 3, 128, 232]).tostring()

def chunks(l, n):
    n = max(1, n)
    return [l[i:i + n] for i in range(0, len(l), n)]

def read_file(fname):
    file=open(fname, mode='rb')
    content=file.read()
    file.close()
    return content

def decrypt_byte(i, k):
    return chr ((ord(i)-k) % 256)

def decrypt(buf):
    return "".join(decrypt_byte(buf[i], i) for i in range(16))

fout=open(sys.argv[2], mode='wb')
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

prev=IV
content=read_file(sys.argv[1])
tmp=chunks(content, 16)
for c in tmp:
    new_c=decrypt(c)
    p=xor_strings (new_c, prev)
    prev=xor_strings(c, p)
    fout.write(p)
fout.close()

```

(Исходный код можно скачать [здесь](#).)

Проверим итоговый файл:

```
$ objdump -b binary -m i386 -D decrypted.bin
```

...

```

5:      8b ff      mov    %edi,%edi
7:      55        push   %ebp
8:      8b ec      mov    %esp,%ebp
a:      51        push   %ecx
b:      53        push   %ebx
c:      33 db      xor    %ebx,%ebx
e:      43        inc    %ebx
f:      84 1d a0 e2 05 01  test   %bl,0x105e2a0
15:     75 09      jne    0x20
17:     ff 75 08      pushl  0x8(%ebp)
1a:     ff 15 b0 13 00 01  call   *0x10013b0
20:     6a 6c      push   $0x6c
22:     ff 35 54 d0 01 01  pushl  0x101d054
28:     ff 15 b4 13 00 01  call   *0x10013b4
2e:     89 45 fc      mov    %eax,-0x4(%ebp)
31:     85 c0      test   %eax,%eax
33:     0f 84 d9 00 00 00  je     0x112
39:     56        push   %esi
3a:     57        push   %edi
3b:     6a 00      push   $0x0
3d:     50        push   %eax
3e:     ff 15 b8 13 00 01  call   *0x10013b8
44:     8b 35 bc 13 00 01  mov     0x10013bc,%esi
4a:     8b f8      mov    %eax,%edi
4c:     a1 e0 e2 05 01      mov    0x105e2e0,%eax
51:     3b 05 e4 e2 05 01  cmp     0x105e2e4,%eax
57:     75 12      jne    0x6b
59:     53        push   %ebx
5a:     6a 03      push   $0x3
5c:     57        push   %edi
5d:     ff d6      call   *%esi

```

...

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Да, выглядит как корректно дизассемблированный кусок x86-кода. Весь дешифрованный файл можно скачать [здесь](#).

На самом деле, это исполняемая секция из regedit.exe из Windows 7. Но этот пример основан на реальном случае из моей практики, так что только исполняемый файл другой (и ключ), а алгоритм тот же.

### 8.9.1. Еще идеи для рассмотрения

Что если бы не получилось с простым частотным анализом? Есть и другие идеи о том, как измерить корректность дешифрованного/разжатого x86-кода:

- Многие современные компиляторы выравнивают начало ф-ций по 16-байтной границе. Так что пространство оставленное перед ними заполняется NOP-ами (0x90) или иными NOP-инструкциями с известными опкодами: [.1.7](#) (стр. [1322](#)). Либо же инструкциями INT3 (0xCC).
- Наверное, самый частый шаблонный код в ассемблере это вызов ф-ции: PUSH chain / CALL / ADD ESP, X. Эту последовательность легко обнаруживать и находить. Я даже собирал статистику о среднем количестве аргументов ф-ций: [10.2](#) (стр. [1267](#)). (Т.е., это средняя длина цепи PUSH-инструкций.)

Читайте еще о некорректно/корректно дизассемблированном коде: [5.11](#) (стр. [947](#)).

## 8.10. SAP

### 8.10.1. Касательно сжатия сетевого трафика в клиенте SAP

(Эта статья в начале появилась в моем блоге, 13-июля-2010.)

(Трассировка связи между переменной окружения TDW\_NOCOMPRESS SAPGUI<sup>26</sup> до «назойливого всплывающего окна» и самой функции сжатия данных.)

Известно, что сетевой трафик между SAPGUI и SAP по умолчанию не шифруется, а сжимается

(читайте [здесь](#)<sup>27</sup> и [здесь](#)<sup>28</sup>).

Известно также что если установить переменную окружения *TDW\_NOCOMPRESS* в 1, можно выключить сжатие сетевых пакетов.

Но вы увидите окно, которое нельзя будет закрыть:

<sup>26</sup>GUI-клиент от SAP

<sup>27</sup><http://blog.yurichev.com/node/44>

<sup>28</sup>[blog.yurichev.com](http://blog.yurichev.com)

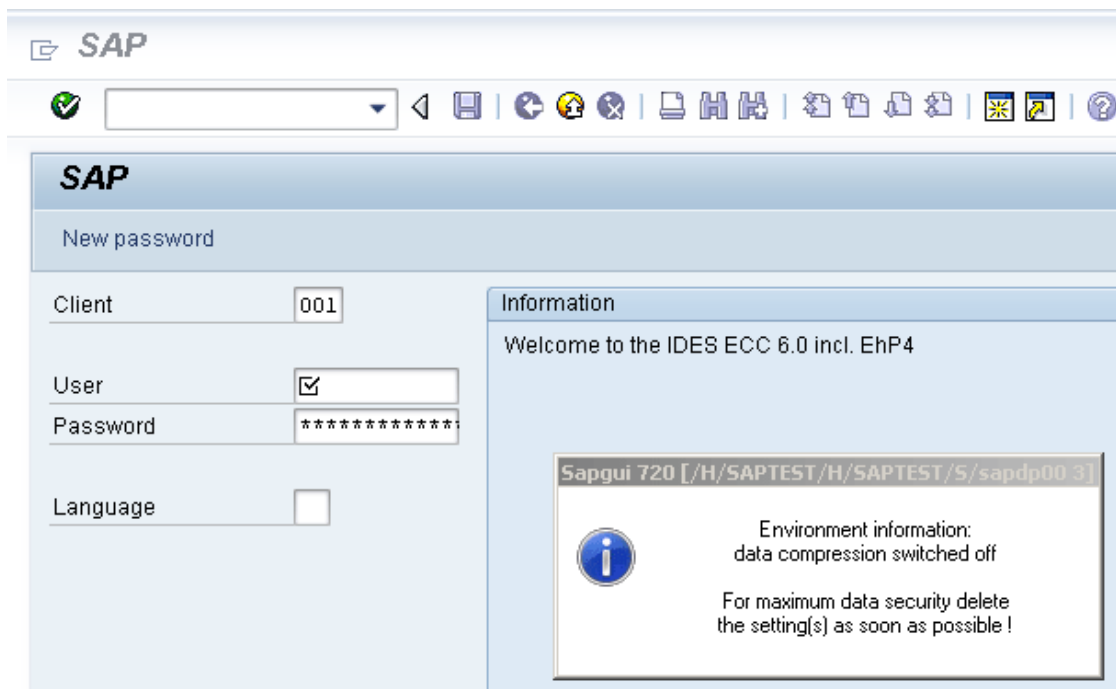


Рис. 8.17: Скриншот

Посмотрим, сможем ли мы как-то убрать это окно.

Но в начале давайте посмотрим, что мы уже знаем. Первое: мы знаем, что переменная окружения *TDW\_NOCOMPRESS* проверяется где-то внутри клиента SAPGUI.

Второе: строка вроде «data compression switched off» также должна где-то присутствовать.

При помощи файлового менеджера FAR<sup>29</sup> мы можем найти обе эти строки в файле SAPguilib.dll.

Так что давайте откроем файл SAPguilib.dll в IDA и поищем там строку *TDW\_NOCOMPRESS*. Да, она присутствует и имеется только одна ссылка на эту строку.

Мы увидим такой фрагмент кода (все смещения верны для версии SAPGUI 720 win32, SAPguilib.dll версия файла 7200,1,0,9009):

.text:6440D51B	lea	eax, [ebp+2108h+var_211C]
.text:6440D51E	push	eax ; int
.text:6440D51F	push	offset aTdw_nocompress ;
"TDW_NOCOMPRESS"		
.text:6440D524	mov	byte ptr [edi+15h], 0
.text:6440D528	call	chk_env
.text:6440D52D	pop	ecx

<sup>29</sup><http://www.farmanager.com/>

```
.text:6440D52E      pop     ecx
.text:6440D52F      push    offset byte_64443AF8
.text:6440D534      lea     ecx, [ebp+2108h+var_211C]

; demangled name: int ATL::CStringT::Compare(char const *)const
.text:6440D537      call    ds:mfc90_1603
.text:6440D53D      test    eax, eax
.text:6440D53F      jz      short loc_6440D55A
.text:6440D541      lea     ecx, [ebp+2108h+var_211C]

; demangled name: const char* ATL::CStringT::operator PCWSTR
.text:6440D544      call    ds:mfc90_910
.text:6440D54A      push    eax                ; Str
.text:6440D54B      call    ds:atoi
.text:6440D551      test    eax, eax
.text:6440D553      setnz   al
.text:6440D556      pop     ecx
.text:6440D557      mov     [edi+15h], al
```

Строка возвращаемая функцией `chk_env()` через второй аргумент, обрабатывается далее строковыми функциями MFC, затем вызывается `atoi()`<sup>30</sup>. После этого, число сохраняется в `edi+15h`.

Обратите также внимание на функцию `chk_env` (это мы так называли её вручную):

```
.text:64413F20 ; int __cdecl chk_env(char *VarName, int)
.text:64413F20 chk_env      proc near
.text:64413F20
.text:64413F20 DstSize      = dword ptr -0Ch
.text:64413F20 var_8          = dword ptr -8
.text:64413F20 DstBuf         = dword ptr -4
.text:64413F20 VarName        = dword ptr 8
.text:64413F20 arg_4          = dword ptr 0Ch
.text:64413F20
.text:64413F20      push    ebp
.text:64413F21      mov     ebp, esp
.text:64413F23      sub     esp, 0Ch
.text:64413F26      mov     [ebp+DstSize], 0
.text:64413F2D      mov     [ebp+DstBuf], 0
.text:64413F34      push    offset unk_6444C88C
.text:64413F39      mov     ecx, [ebp+arg_4]

; (demangled name) ATL::CStringT::operator=(char const *)
.text:64413F3C      call    ds:mfc90_820
.text:64413F42      mov     eax, [ebp+VarName]
.text:64413F45      push    eax                ; VarName
.text:64413F46      mov     ecx, [ebp+DstSize]
.text:64413F49      push    ecx                ; DstSize
.text:64413F4A      mov     edx, [ebp+DstBuf]
.text:64413F4D      push    edx                ; DstBuf
.text:64413F4E      lea     eax, [ebp+DstSize]
```

<sup>30</sup>Стандартная функция `atoi`, конвертирующая строку в число

```

.text:64413F51      push     eax                ; ReturnSize
.text:64413F52      call    ds:getenv_s
.text:64413F58      add     esp, 10h
.text:64413F5B      mov     [ebp+var_8], eax
.text:64413F5E      cmp     [ebp+var_8], 0
.text:64413F62      jz      short loc_64413F68
.text:64413F64      xor     eax, eax
.text:64413F66      jmp     short loc_64413FBC
.text:64413F68
.text:64413F68 loc_64413F68:
.text:64413F68      cmp     [ebp+DstSize], 0
.text:64413F6C      jnz     short loc_64413F72
.text:64413F6E      xor     eax, eax
.text:64413F70      jmp     short loc_64413FBC
.text:64413F72
.text:64413F72 loc_64413F72:
.text:64413F72      mov     ecx, [ebp+DstSize]
.text:64413F75      push    ecx
.text:64413F76      mov     ecx, [ebp+arg_4]

; demangled name: ATL::CStringT<char, 1>::Preallocate(int)
.text:64413F79      call    ds:mfc90_2691
.text:64413F7F      mov     [ebp+DstBuf], eax
.text:64413F82      mov     edx, [ebp+VarName]
.text:64413F85      push    edx                ; VarName
.text:64413F86      mov     eax, [ebp+DstSize]
.text:64413F89      push    eax                ; DstSize
.text:64413F8A      mov     ecx, [ebp+DstBuf]
.text:64413F8D      push    ecx                ; DstBuf
.text:64413F8E      lea     edx, [ebp+DstSize]
.text:64413F91      push    edx                ; ReturnSize
.text:64413F92      call    ds:getenv_s
.text:64413F98      add     esp, 10h
.text:64413F9B      mov     [ebp+var_8], eax
.text:64413F9E      push    0FFFFFFFFh
.text:64413FA0      mov     ecx, [ebp+arg_4]

; demangled name: ATL::CStringT::ReleaseBuffer(int)
.text:64413FA3      call    ds:mfc90_5835
.text:64413FA9      cmp     [ebp+var_8], 0
.text:64413FAD      jz      short loc_64413FB3
.text:64413FAF      xor     eax, eax
.text:64413FB1      jmp     short loc_64413FBC
.text:64413FB3
.text:64413FB3 loc_64413FB3:
.text:64413FB3      mov     ecx, [ebp+arg_4]

; demangled name: const char* ATL::CStringT::operator PCWSTR
.text:64413FB6      call    ds:mfc90_910
.text:64413FBC
.text:64413FBC loc_64413FBC:
.text:64413FBC
.text:64413FBC      mov     esp, ebp

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

.text:64413FBE	pop	ebp
.text:64413FBF	retn	
.text:64413FBF chk_env	endp	

Да. Функция `getenv_s()`<sup>31</sup> это *безопасная* версия функции `getenv()`<sup>32</sup> в MSVC.

Тут также имеются манипуляции со строками при помощи функций из MFC.

Множество других переменных окружения также проверяются. Здесь список всех переменных проверяемых SAPGUI а также сообщение записываемое им в лог-файл, если переменная включена:

DPTRACE	"GUI-OPTION: Trace set to %d"
TDW_HEXDUMP	"GUI-OPTION: Hexdump enabled"
TDW_WORKDIR	"GUI-OPTION: working directory '%s'"
TDW_SPLASHSRCEENOFF	"GUI-OPTION: Splash Screen Off"
	"GUI-OPTION: Splash Screen On"
TDW_REPLYTIMEOUT	"GUI-OPTION: reply timeout %d milliseconds"
TDW_PLAYBACKTIMEOUT	"GUI-OPTION: PlaybackTimeout set to %d milliseconds"
TDW_NOCOMPRESS	"GUI-OPTION: no compression read"
TDW_EXPERT	"GUI-OPTION: expert mode"
TDW_PLAYBACKPROGRESS	"GUI-OPTION: PlaybackProgress"
TDW_PLAYBACKNETTRAFFIC	"GUI-OPTION: PlaybackNetTraffic"
TDW_PLAYLOG	"GUI-OPTION: /PlayLog is YES, file %s"
TDW_PLAYTIME	"GUI-OPTION: /PlayTime set to %d milliseconds"
TDW_LOGFILE	"GUI-OPTION: TDW_LOGFILE '%s'"
TDW_WAN	"GUI-OPTION: WAN - low speed connection enabled"
TDW_FULLMENU	"GUI-OPTION: FullMenu enabled"
SAP_CP / SAP_CODEPAGE	"GUI-OPTION: SAP_CODEPAGE '%d'"
UPDOWNLOAD_CP	"GUI-OPTION: UPDOWNLOAD_CP '%d'"
SNC_PARTNERNAME	"GUI-OPTION: SNC name '%s'"
SNC_QOP	"GUI-OPTION: SNC_QOP '%s'"
SNC_LIB	"GUI-OPTION: SNC is set to: %s"
SAPGUI_INPLACE	"GUI-OPTION: environment variable SAPGUI_INPLACE is on"

Настройки для каждой переменной записываются в массив через указатель в регистре EDI. EDI выставляется перед вызовом функции:

.text:6440EE00	lea	edi, [ebp+2884h+var_2884] ; options
here like +0x15...		
.text:6440EE03	lea	ecx, [esi+24h]
.text:6440EE06	call	load_command_line
.text:6440EE0B	mov	edi, eax
.text:6440EE0D	xor	ebx, ebx
.text:6440EE0F	cmp	edi, ebx
.text:6440EE11	jz	short loc_6440EE42
.text:6440EE13	push	edi
.text:6440EE14	push	offset aSapguiStoppedA ; "Sapgui
stopped after commandline interp"...		
.text:6440EE19	push	dword_644F93E8
.text:6440EE1F	call	FEWTraceError

<sup>31</sup>MSDN

<sup>32</sup>Стандартная функция Си, возвращающая значение переменной окружения



А теперь, можем ли мы найти строку *data record mode switched on*? Да, и есть только одна ссылка на эту строку в функции.

CDwsGui::PrepareInfoWindow(). Откуда мы узнали имена классов/методов? Здесь много специальных отладочных вызовов, пишущих в лог-файл вроде:

```
.text:64405160      push     dword ptr [esi+2854h]
.text:64405166      push     offset aCdwsguiPrepare ;
                  "\nCDwsGui::PrepareInfoWindow: sapgui env"...
.text:6440516B      push     dword ptr [esi+2848h]
.text:64405171      call     dbg
.text:64405176      add      esp, 0Ch
```

...или:

```
.text:6440237A      push     eax
.text:6440237B      push     offset aCclientStart_6 ;
                  "CClient::Start: set shortcut user to '%'"...
.text:64402380      push     dword ptr [edi+4]
.text:64402383      call     dbg
.text:64402388      add      esp, 0Ch
```

Они *очень* полезны.

Посмотрим содержимое функции «назойливого всплывающего окна»:

```
.text:64404F4F CDwsGui__PrepareInfoWindow proc near
.text:64404F4F
.text:64404F4F pvParam      = byte ptr -3Ch
.text:64404F4F var_38      = dword ptr -38h
.text:64404F4F var_34      = dword ptr -34h
.text:64404F4F rc        = tagRECT ptr -2Ch
.text:64404F4F cy        = dword ptr -1Ch
.text:64404F4F h          = dword ptr -18h
.text:64404F4F var_14      = dword ptr -14h
.text:64404F4F var_10      = dword ptr -10h
.text:64404F4F var_4       = dword ptr -4
.text:64404F4F
.text:64404F4F      push     30h
.text:64404F51      mov      eax, offset loc_64438E00
.text:64404F56      call     __EH_prolog3
.text:64404F5B      mov      esi, ecx          ; ECX is pointer to
                        object
.text:64404F5D      xor      ebx, ebx
.text:64404F5F      lea      ecx, [ebp+var_14]
.text:64404F62      mov      [ebp+var_10], ebx

; demangled name: ATL::CStringT(void)
.text:64404F65      call     ds:mfc90_316
.text:64404F6B      mov      [ebp+var_4], ebx
.text:64404F6E      lea      edi, [esi+2854h]
.text:64404F74      push     offset aEnvironmentInf ;
                  "Environment information:\n"
.text:64404F79      mov      ecx, edi
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

; demangled name: ATL::CStringT::operator=(char const *)
.text:64404F7B      call     ds:mfc90_820
.text:64404F81      cmp     [esi+38h], ebx
.text:64404F84      mov     ebx, ds:mfc90_2539
.text:64404F8A      jbe     short loc_64404FA9
.text:64404F8C      push    dword ptr [esi+34h]
.text:64404F8F      lea     eax, [ebp+var_14]
.text:64404F92      push    offset aWorkingDirecto ;
        "working directory: '%s'\n"
.text:64404F97      push    eax

; demangled name: ATL::CStringT::Format(char const *,...)
.text:64404F98      call     ebx ; mfc90_2539
.text:64404F9A      add     esp, 0Ch
.text:64404F9D      lea     eax, [ebp+var_14]
.text:64404FA0      push    eax
.text:64404FA1      mov     ecx, edi

;
        demangled name: ATL::CStringT::operator+=(class ATL::CStringT<char, 1> const &)
.text:64404FA3      call     ds:mfc90_941
.text:64404FA9
.text:64404FA9 loc_64404FA9:
.text:64404FA9      mov     eax, [esi+38h]
.text:64404FAC      test    eax, eax
.text:64404FAE      jbe     short loc_64404FD3
.text:64404FB0      push    eax
.text:64404FB1      lea     eax, [ebp+var_14]
.text:64404FB4      push    offset aTraceLevelDAct ;
        "trace level %d activated\n"
.text:64404FB9      push    eax

; demangled name: ATL::CStringT::Format(char const *,...)
.text:64404FBA      call     ebx ; mfc90_2539
.text:64404FBC      add     esp, 0Ch
.text:64404FBF      lea     eax, [ebp+var_14]
.text:64404FC2      push    eax
.text:64404FC3      mov     ecx, edi

;
        demangled name: ATL::CStringT::operator+=(class ATL::CStringT<char, 1> const &)
.text:64404FC5      call     ds:mfc90_941
.text:64404FCB      xor     ebx, ebx
.text:64404FCD      inc     ebx
.text:64404FCE      mov     [ebp+var_10], ebx
.text:64404FD1      jmp     short loc_64404FD6
.text:64404FD3
.text:64404FD3 loc_64404FD3:
.text:64404FD3      xor     ebx, ebx
.text:64404FD5      inc     ebx
.text:64404FD6
.text:64404FD6 loc_64404FD6:
.text:64404FD6      cmp     [esi+38h], ebx
.text:64404FD9      jbe     short loc_64404FF1

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

.text:64404FDB      cmp     dword ptr [esi+2978h], 0
.text:64404FE2      jz      short loc_64404FF1
.text:64404FE4      push    offset aHexdumpInTrace ;
                "hexdump in trace activated\n"
.text:64404FE9      mov     ecx, edi

; demangled name: ATL::CStringT::operator+=(char const *)
.text:64404FEB      call    ds:mfc90_945
.text:64404FF1
.text:64404FF1 loc_64404FF1:
.text:64404FF1
.text:64404FF1      cmp     byte ptr [esi+78h], 0
.text:64404FF5      jz      short loc_64405007
.text:64404FF7      push    offset aLoggingActivat ;
                "logging activated\n"
.text:64404FFC      mov     ecx, edi

; demangled name: ATL::CStringT::operator+=(char const *)
.text:64404FFE      call    ds:mfc90_945
.text:64405004      mov     [ebp+var_10], ebx
.text:64405007
.text:64405007 loc_64405007:
.text:64405007      cmp     byte ptr [esi+3Dh], 0
.text:6440500B      jz      short bypass
.text:6440500D      push    offset aDataCompressio ;
                "data compression switched off\n"
.text:64405012      mov     ecx, edi

; demangled name: ATL::CStringT::operator+=(char const *)
.text:64405014      call    ds:mfc90_945
.text:6440501A      mov     [ebp+var_10], ebx
.text:6440501D
.text:6440501D bypass:
.text:6440501D      mov     eax, [esi+20h]
.text:64405020      test    eax, eax
.text:64405022      jz      short loc_6440503A
.text:64405024      cmp     dword ptr [eax+28h], 0
.text:64405028      jz      short loc_6440503A
.text:6440502A      push    offset aDataRecordMode ;
                "data record mode switched on\n"
.text:6440502F      mov     ecx, edi

; demangled name: ATL::CStringT::operator+=(char const *)
.text:64405031      call    ds:mfc90_945
.text:64405037      mov     [ebp+var_10], ebx
.text:6440503A
.text:6440503A loc_6440503A:
.text:6440503A
.text:6440503A      mov     ecx, edi
.text:6440503C      cmp     [ebp+var_10], ebx
.text:6440503F      jnz     loc_64405142
.text:64405045      push    offset aForMaximumData ;
                "\nFor maximum data security delete\nthe s"...

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

; demangled name: ATL::CStringT::operator+=(char const *)
.text:6440504A      call     ds:mfc90_945
.text:64405050      xor     edi, edi
.text:64405052      push    edi                ; fWinIni
.text:64405053      lea     eax, [ebp+pvParam]
.text:64405056      push    eax                ; pvParam
.text:64405057      push    edi                ; uiParam
.text:64405058      push    30h                ; uiAction
.text:6440505A      call    ds:SystemParametersInfoA
.text:64405060      mov     eax, [ebp+var_34]
.text:64405063      cmp     eax, 1600
.text:64405068      jle     short loc_64405072
.text:6440506A      cdq
.text:6440506B      sub     eax, edx
.text:6440506D      sar     eax, 1
.text:6440506F      mov     [ebp+var_34], eax
.text:64405072
.text:64405072 loc_64405072:
.text:64405072      push    edi                ; hWnd
.text:64405073      mov     [ebp+cy], 0A0h
.text:6440507A      call    ds:GetDC
.text:64405080      mov     [ebp+var_10], eax
.text:64405083      mov     ebx, 12Ch
.text:64405088      cmp     eax, edi
.text:6440508A      jz      loc_64405113
.text:64405090      push    11h                ; i
.text:64405092      call    ds:GetStockObject
.text:64405098      mov     edi, ds>SelectObject
.text:6440509E      push    eax                ; h
.text:6440509F      push    [ebp+var_10]        ; hdc
.text:644050A2      call    edi ; SelectObject
.text:644050A4      and     [ebp+rc.left], 0
.text:644050A8      and     [ebp+rc.top], 0
.text:644050AC      mov     [ebp+h], eax
.text:644050AF      push    401h                ; format
.text:644050B4      lea     eax, [ebp+rc]
.text:644050B7      push    eax                ; lprc
.text:644050B8      lea     ecx, [esi+2854h]
.text:644050BE      mov     [ebp+rc.right], ebx
.text:644050C1      mov     [ebp+rc.bottom], 0B4h

; demangled name: ATL::CSimpleStringT::GetLength(void)
.text:644050C8      call    ds:mfc90_3178
.text:644050CE      push    eax                ; cchText
.text:644050CF      lea     ecx, [esi+2854h]

; demangled name: const char* ATL::CSimpleStringT::operator PCXSTR
.text:644050D5      call    ds:mfc90_910
.text:644050DB      push    eax                ; lpchText
.text:644050DC      push    [ebp+var_10]        ; hdc
.text:644050DF      call    ds:DrawTextA
.text:644050E5      push    4                  ; nIndex
.text:644050E7      call    ds:GetSystemMetrics

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

.text:644050ED      mov     ecx, [ebp+rc.bottom]
.text:644050F0      sub     ecx, [ebp+rc.top]
.text:644050F3      cmp     [ebp+h], 0
.text:644050F7      lea     eax, [eax+ecx+28h]
.text:644050FB      mov     [ebp+cy], eax
.text:644050FE      jz      short loc_64405108
.text:64405100      push    [ebp+h]          ; h
.text:64405103      push    [ebp+var_10]     ; hdc
.text:64405106      call    edi ; SelectObject
.text:64405108
.text:64405108 loc_64405108:
.text:64405108      push    [ebp+var_10]     ; hdc
.text:6440510B      push    0                ; hWnd
.text:6440510D      call    ds:ReleaseDC
.text:64405113
.text:64405113 loc_64405113:
.text:64405113      mov     eax, [ebp+var_38]
.text:64405116      push    80h              ; uFlags
.text:6440511B      push    [ebp+cy]         ; cy
.text:6440511E      inc     eax
.text:6440511F      push    ebx              ; cx
.text:64405120      push    eax              ; Y
.text:64405121      mov     eax, [ebp+var_34]
.text:64405124      add     eax, 0FFFFFFEDh
.text:64405129      cdq
.text:6440512A      sub     eax, edx
.text:6440512C      sar     eax, 1
.text:6440512E      push    eax              ; X
.text:6440512F      push    0                ; hWndInsertAfter
.text:64405131      push    dword ptr [esi+285Ch] ; hWnd
.text:64405137      call    ds:SetWindowPos
.text:6440513D      xor     ebx, ebx
.text:6440513F      inc     ebx
.text:64405140      jmp     short loc_6440514D
.text:64405142
.text:64405142 loc_64405142:
.text:64405142      push    offset byte_64443AF8

; demangled name: ATL::CStringT::operator=(char const *)
.text:64405147      call    ds:mfc90_820
.text:6440514D
.text:6440514D loc_6440514D:
.text:6440514D      cmp     dword_6450B970, ebx
.text:64405153      jl      short loc_64405188
.text:64405155      call    sub_6441C910
.text:6440515A      mov     dword_644F858C, ebx
.text:64405160      push    dword ptr [esi+2854h]
.text:64405166      push    offset aCdwsguiPrepare ;
"\nCdwsgui::PrepareInfoWindow: sapgui env"...
.text:6440516B      push    dword ptr [esi+2848h]
.text:64405171      call    dbg
.text:64405176      add     esp, 0Ch
.text:64405179      mov     dword_644F858C, 2
.text:64405183      call    sub_6441C920

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
.text:64405188
.text:64405188 loc_64405188:
.text:64405188          or      [ebp+var_4], 0FFFFFFFh
.text:6440518C          lea     ecx, [ebp+var_14]

; demangled name: ATL::CStringT:: CStringT()
.text:6440518F          call    ds:mfc90_601
.text:64405195          call    __EH_epilog3
.text:6440519A          retn
.text:6440519A CDwsGui__PrepareInfoWindow endp
```

ECX в начале функции содержит в себе указатель на объект (потому что это тип функции thiscall (3.19.1 (стр. 706))). В нашем случае, класс имеет тип, очевидно, *CDwsGui*. В зависимости от включенных опций в объекте, разные сообщения добавляются к итоговому сообщению.

Если переменная по адресу *this+0x3D* не ноль, компрессия сетевых пакетов будет выключена:

```
.text:64405007 loc_64405007:
.text:64405007          cmp     byte ptr [esi+3Dh], 0
.text:6440500B          jz      short bypass
.text:6440500D          push    offset aDataCompressio ;
          "data compression switched off\n"
.text:64405012          mov     ecx, edi

; demangled name: ATL::CStringT::operator+=(char const *)
.text:64405014          call    ds:mfc90_945
.text:6440501A          mov     [ebp+var_10], ebx
.text:6440501D
.text:6440501D bypass:
```

Интересно, что в итоге, состояние переменной *var\_10* определяет, будет ли показано сообщение вообще:

```
.text:6440503C          cmp     [ebp+var_10], ebx
.text:6440503F          jnz     exit ; пропустить отрисовку

; добавить строки "For maximum data security delete" / "the setting(s) as
          soon as possible !":

.text:64405045          push    offset aForMaximumData ;
          "\nFor maximum data security delete\nthe s"...
.text:6440504A          call    ds:mfc90_945 ;
          ATL::CStringT::operator+=(char const *)
.text:64405050          xor     edi, edi
.text:64405052          push    edi ; fWinIni
.text:64405053          lea     eax, [ebp+pvParam]
.text:64405056          push    eax ; pvParam
.text:64405057          push    edi ; uiParam
.text:64405058          push    30h ; uiAction
.text:6440505A          call    ds:SystemParametersInfoA
.text:64405060          mov     eax, [ebp+var_34]
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

.text:64405063      cmp     eax, 1600
.text:64405068      jle     short loc_64405072
.text:6440506A      cdq
.text:6440506B      sub     eax, edx
.text:6440506D      sar     eax, 1
.text:6440506F      mov     [ebp+var_34], eax
.text:64405072
.text:64405072 loc_64405072:

; начинает рисовать:

.text:64405072      push    edi                ; hWnd
.text:64405073      mov     [ebp+cy], 0A0h
.text:6440507A      call    ds:GetDC

```

Давайте проверим нашу теорию на практике.

JNZ в этой строке ...

```

.text:6440503F      jnz     exit ; пропустить отрисовку

```

...заменяем просто на JMP и получим SAPGUI работающим без этого назойливого всплывающего окна!

Копнем немного глубже и проследим связь между смещением 0x15 в `load_command_line()` (Это мы дали имя этой функции) и переменной `this+0x3D` в `CDwsGui::PrepareInfoWindow`. Уверены ли мы что это одна и та же переменная?

Начинаем искать все места где в коде используется константа 0x15. Для таких небольших программ как SAPGUI, это иногда срабатывает. Вот первое что находим:

```

.text:64404C19 sub_64404C19      proc near
.text:64404C19
.text:64404C19 arg_0          = dword ptr 4
.text:64404C19
.text:64404C19      push    ebx
.text:64404C1A      push    ebp
.text:64404C1B      push    esi
.text:64404C1C      push    edi
.text:64404C1D      mov     edi, [esp+10h+arg_0]
.text:64404C21      mov     eax, [edi]
.text:64404C23      mov     esi, ecx ; ESI/ECX are pointers to
                    some unknown object.
.text:64404C25      mov     [esi], eax
.text:64404C27      mov     eax, [edi+4]
.text:64404C2A      mov     [esi+4], eax
.text:64404C2D      mov     eax, [edi+8]
.text:64404C30      mov     [esi+8], eax
.text:64404C33      lea     eax, [edi+0Ch]
.text:64404C36      push    eax
.text:64404C37      lea     ecx, [esi+0Ch]

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
; demangled name: ATL::CStringT::operator=(class ATL::CStringT ... &)
.text:64404C3A      call     ds:mfc90_817
.text:64404C40      mov     eax, [edi+10h]
.text:64404C43      mov     [esi+10h], eax
.text:64404C46      mov     al, [edi+14h]
.text:64404C49      mov     [esi+14h], al
.text:64404C4C      mov     al, [edi+15h] ; copy byte from 0x15
                    offset
.text:64404C4F      mov     [esi+15h], al ; to 0x15 offset in
                    CDwsGui object
```

Эта функция вызывается из функции с названием *CDwsGui::CopyOptions*! И снова спасибо отладочной информации.

Но настоящий ответ находится в функции *CDwsGui::Init()*:

```
.text:6440B0BF loc_6440B0BF:
.text:6440B0BF      mov     eax, [ebp+arg_0]
.text:6440B0C2      push    [ebp+arg_4]
.text:6440B0C5      mov     [esi+284h], eax
.text:6440B0CB      lea     eax, [esi+28h] ; ESI is pointer to
                    CDwsGui object
.text:6440B0CE      push    eax
.text:6440B0CF      call    CDwsGui__CopyOptions
```

Теперь ясно: массив заполняемый в *load\_command\_line()* на самом деле расположен в классе *CDwsGui* но по адресу *this+0x28*. *0x15 + 0x28* это *0x3D*. ОК, мы нашли место, куда наша переменная копируется.

Посмотрим также и другие места, где используется смещение *0x3D*. Одно из таких мест находится в функции *CDwsGui::SapguiRun* (и снова спасибо отладочным вызовам):

```
.text:64409D58      cmp     [esi+3Dh], bl ; ESI is pointer to
                    CDwsGui object
.text:64409D5B      lea     ecx, [esi+2B8h]
.text:64409D61      setz    al
.text:64409D64      push    eax ; arg_10 of
                    CConnectionContext::CreateNetwork
.text:64409D65      push    dword ptr [esi+64h]

; demangled name: const char* ATL::CStringT::operator PCWSTR
.text:64409D68      call    ds:mfc90_910
.text:64409D68      ; no arguments
.text:64409D6E      push    eax
.text:64409D6F      lea     ecx, [esi+2BCh]

; demangled name: const char* ATL::CStringT::operator PCWSTR
.text:64409D75      call    ds:mfc90_910
.text:64409D75      ; no arguments
.text:64409D7B      push    eax
.text:64409D7C      push    esi
.text:64409D7D      lea     ecx, [esi+8]
.text:64409D80      call    CConnectionContext__CreateNetwork
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



Проверим нашу идею.

Заменяем `setz al` здесь на `xor eax, eax / nop`, убираем переменную окружения `TDW_NOCOMPRESS` и запускаем `SAPGUI`. Ух! Назойливого окна больше нет (как и ожидалось: ведь переменной окружения также нет), но в `Wireshark` мы видим, что сетевые пакеты больше не сжимаются! Очевидно, это то самое место где флаг отражающий сжатие пакетов выставляется в объекте `CConnectionContext`.

Так что, флаг сжатия передается в пятом аргументе функции `CConnectionContext::CreateNetwork`. Внутри этой функции, вызывается еще одна:

```
...
.text:64403476      push    [ebp+compression]
.text:64403479      push    [ebp+arg_C]
.text:6440347C      push    [ebp+arg_8]
.text:6440347F      push    [ebp+arg_4]
.text:64403482      push    [ebp+arg_0]
.text:64403485      call    CNetwork__CNetwork
```

Флаг отвечающий за сжатие здесь передается в пятом аргументе для конструктора `CNetwork::CNetwork`.

И вот как конструктор `CNetwork` выставляет некоторые флаги в объекте `CNetwork` в соответствии с пятым аргументом и еще какую-то переменную, возможно, также отвечающую за сжатие сетевых пакетов.

```
.text:64411DF1      cmp     [ebp+compression], esi
.text:64411DF7      jz      short set_EAX_to_0
.text:64411DF9      mov     al, [ebx+78h] ; another value may
affect compression?
.text:64411DFC      cmp     al, '3'
.text:64411DFE      jz      short set_EAX_to_1
.text:64411E00      cmp     al, '4'
.text:64411E02      jnz     short set_EAX_to_0
.text:64411E04      set_EAX_to_1:
.text:64411E04      xor     eax, eax
.text:64411E06      inc     eax ; EAX -> 1
.text:64411E07      jmp     short loc_64411E0B
.text:64411E09      set_EAX_to_0:
.text:64411E09
.text:64411E09      xor     eax, eax ; EAX -> 0
.text:64411E0B      loc_64411E0B:
.text:64411E0B      mov     [ebx+3A4h], eax ; EBX is pointer to
CNetwork object
```

Теперь мы знаем, что флаг отражающий сжатие данных сохраняется в классе `CNetwork` по адресу `this+0x3A4`.

Поискем теперь значение `0x3A4` в `SAPguilib.dll`. Находим второе упоминание этого значения в функции `CDwsGui::OnClientMessageWrite` (бесконечная благодарность отладочной информации):

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

.text:64406F76 loc_64406F76:
.text:64406F76      mov     ecx, [ebp+7728h+var_7794]
.text:64406F79      cmp     dword ptr [ecx+3A4h], 1
.text:64406F80      jnz     compression_flag_is_zero
.text:64406F86      mov     byte ptr [ebx+7], 1
.text:64406F8A      mov     eax, [esi+18h]
.text:64406F8D      mov     ecx, eax
.text:64406F8F      test    eax, eax
.text:64406F91      ja      short loc_64406FFF
.text:64406F93      mov     ecx, [esi+14h]
.text:64406F96      mov     eax, [esi+20h]
.text:64406F99
.text:64406F99 loc_64406F99:
.text:64406F99      push    dword ptr [edi+2868h] ; int
.text:64406F9F      lea     edx, [ebp+7728h+var_77A4]
.text:64406FA2      push    edx ; int
.text:64406FA3      push    30000 ; int
.text:64406FA8      lea     edx, [ebp+7728h+Dst]
.text:64406FAB      push    edx ; Dst
.text:64406FAC      push    ecx ; int
.text:64406FAD      push    eax ; Src
.text:64406FAE      push    dword ptr [edi+28C0h] ; int
.text:64406FB4      call    sub_644055C5 ; actual
      compression routine
.text:64406FB9      add     esp, 1Ch
.text:64406FBC      cmp     eax, 0FFFFFFFh
.text:64406FBF      jz      short loc_64407004
.text:64406FC1      cmp     eax, 1
.text:64406FC4      jz      loc_6440708C
.text:64406FCA      cmp     eax, 2
.text:64406FCD      jz      short loc_64407004
.text:64406FCF      push    eax
.text:64406FD0      push    offset aCompressionErr ;
      "compression error [rc = %d]- program wi"...
.text:64406FD5      push    offset aGui_err_compre ;
      "GUI_ERR_COMPRESS"
.text:64406FDA      push    dword ptr [edi+28D0h]
.text:64406FE0      call    SapPcTxtRead

```

Заглянем в функцию `sub_644055C5`. Всё что в ней мы находим это вызов `memcpy()` и еще какую-то функцию, названную [IDA sub\\_64417440](#).

И теперь заглянем в `sub_64417440`. Увидим там:

```

.text:6441747C      push    offset aErrorCscompress ;
      "\nERROR: CsRCompress: invalid handle"
.text:64417481      call    eax ; dword_644F94C8
.text:64417483      add     esp, 4

```

Voilà! Мы находим функцию которая собственно и сжимает сетевые пакеты. Как уже было видно в прошлом <sup>33</sup>, эта функция используется в SAP и в open-сорсном проекте MaxDB. Так что эта функция доступна в виде исходников.

<sup>33</sup>[http://conus.info/utills/SAP\\_pkt\\_decompr.txt](http://conus.info/utills/SAP_pkt_decompr.txt)

Последняя проверка:

.text:64406F79	cmp	dword ptr [ecx+3A4h], 1
.text:64406F80	jnz	compression_flag_is_zero

Заменяем JNZ на безусловный переход JMP. Уберем переменную окружения TDW\_NOCOMPRESS. Вуаля!

В Wireshark мы видим, что сетевые пакеты, исходящие от клиента, не сжаты. Ответы сервера, впрочем, сжаты.

Так что мы нашли связь между переменной окружения и местом где функция сжатия данных вызывается, а также может быть отключена.

### 8.10.2. Функции проверки пароля в SAP 6.0

Когда автор этой книги в очередной раз вернулся к своему SAP 6.0 IDES за-инсталлированному в виртуальной машине VMware, он обнаружил что забыл пароль, впрочем, затем он вспомнил его, но теперь получаем такую ошибку:

«*Password logon no longer possible - too many failed attempts*», потому что были потрачены все попытки на то, чтобы вспомнить его.

Первая очень хорошая новость состоит в том, что с SAP поставляется полный PDB-файл *disp+work.pdb*, он содержит все: имена функций, структуры, типы, локальные переменные, имена аргументов, и т.д. Какой щедрый подарок!

Существует утилита TYPEINFODUMP<sup>34</sup> для дампа содержимого PDB-файлов во что-то более читаемое и grep-абельное.

Вот пример её работы: информация о функции + её аргументах + её локальных переменных:

```

FUNCTION ThVmcSysEvent
  Address:      10143190  Size:      675 bytes  Index:      60483  ↗
    ↳ TypeIndex:      60484
    Type: int NEAR_C ThVmcSysEvent (unsigned int, unsigned char, unsigned ↗
    ↳ short*)
  Flags: 0
PARAMETER events
  Address: Reg335+288  Size:      4 bytes  Index:      60488  TypeIndex:      ↗
    ↳ 60489
  Type: unsigned int
  Flags: d0
PARAMETER opcode
  Address: Reg335+296  Size:      1 bytes  Index:      60490  TypeIndex:      ↗
    ↳ 60491
  Type: unsigned char
  Flags: d0
PARAMETER serverName
  Address: Reg335+304  Size:      8 bytes  Index:      60492  TypeIndex:      ↗
    ↳ 60493
  Type: unsigned short*

```

<sup>34</sup><http://www.debuginfo.com/tools/typeinfodump.html>

```

Flags: d0
STATIC_LOCAL_VAR func
  Address:      12274af0  Size:      8 bytes  Index:      60495 ↗
    ↳ TypeIndex:      60496
    Type: wchar_t*
Flags: 80
LOCAL_VAR admhead
  Address: Reg335+304  Size:      8 bytes  Index:      60498  TypeIndex: ↗
    ↳ 60499
    Type: unsigned char*
Flags: 90
LOCAL_VAR record
  Address: Reg335+64  Size:     204 bytes  Index:      60501  TypeIndex: ↗
    ↳ 60502
    Type: AD_RECORD
Flags: 90
LOCAL_VAR adlen
  Address: Reg335+296  Size:      4 bytes  Index:      60508  TypeIndex: ↗
    ↳ 60509
    Type: int
Flags: 90

```

А вот пример дампа структуры:

```

STRUCT DBSL_STMTID
Size: 120  Variables: 4  Functions: 0  Base classes: 0
MEMBER moduletype
  Type: DBSL_MODULETYPE
  Offset:      0  Index:      3  TypeIndex:      38653
MEMBER module
  Type: wchar_t module[40]
  Offset:      4  Index:      3  TypeIndex:      831
MEMBER stmtnum
  Type: long
  Offset:     84  Index:      3  TypeIndex:      440
MEMBER timestamp
  Type: wchar_t timestamp[15]
  Offset:     88  Index:      3  TypeIndex:      6612

```

Bay!

Вторая хорошая новость: *отладочные* вызовы, коих здесь очень много, очень полезны.

Здесь вы можете увидеть глобальную переменную `ct_level`<sup>35</sup>, отражающую уровень трассировки.

В `disp+work.exe` очень много таких отладочных вставок:

```

cmp     cs:ct_level, 1
jl      short loc_1400375DA
call    DpLock

```

<sup>35</sup>Еще об уровне трассировки: [http://help.sap.com/saphelp\\_nwpi71/helpdata/en/46/962416a5a613e8e10000000a155369/content.htm](http://help.sap.com/saphelp_nwpi71/helpdata/en/46/962416a5a613e8e10000000a155369/content.htm)

```

lea    rcx, aDpxxtool4_c ; "dpxxtool4.c"
mov    edx, 4Eh          ; line
call   CTrcSaveLocation
mov    r8, cs:func_48
mov    rcx, cs:hdl       ; hdl
lea    rdx, aSDpreadmemvalu ; "%s: DpReadMemValue (%d)"
mov    r9d, ebx
call   DpTrcErr
call   DpUnlock

```

Если текущий уровень трассировки выше или равен заданному в этом коде порогу, отладочное сообщение будет записано в лог-файл вроде *dev\_w0*, *dev\_disp* и прочие файлы *dev\**.

Попробуем grep-ать файл недавно полученный при помощи утилиты TYPEINFODUMP:

```
cat "disp+work.pdb.d" | grep FUNCTION | grep -i password
```

Получаем:

```

FUNCTION rcui::AgiPassword::DiagISelection
FUNCTION ssf_password_encrypt
FUNCTION ssf_password_decrypt
FUNCTION password_logon_disabled
FUNCTION dySignSkipUserPassword
FUNCTION migrate_password_history
FUNCTION password_is_initial
FUNCTION rcui::AgiPassword::IsVisible
FUNCTION password_distance_ok
FUNCTION get_password_downwards_compatibility
FUNCTION dySignUnSkipUserPassword
FUNCTION rcui::AgiPassword::GetTypeNames
FUNCTION `rcui::AgiPassword::AgiPassword'::`1'::dtor$2
FUNCTION `rcui::AgiPassword::AgiPassword'::`1'::dtor$0
FUNCTION `rcui::AgiPassword::AgiPassword'::`1'::dtor$1
FUNCTION usm_set_password
FUNCTION rcui::AgiPassword::TraceTo
FUNCTION days_since_last_password_change
FUNCTION rsecgrp_generate_random_password
FUNCTION rcui::AgiPassword::`scalar deleting destructor'
FUNCTION password_attempt_limit_exceeded
FUNCTION handle_incorrect_password
FUNCTION `rcui::AgiPassword::`scalar deleting destructor'::`1'::dtor$1
FUNCTION calculate_new_password_hash
FUNCTION shift_password_to_history
FUNCTION rcui::AgiPassword::GetType
FUNCTION found_password_in_history
FUNCTION `rcui::AgiPassword::`scalar deleting destructor'::`1'::dtor$0
FUNCTION rcui::AgiObj::IsaPassword
FUNCTION password_idle_check
FUNCTION SlicHwPasswordForDay
FUNCTION rcui::AgiPassword::IsaPassword
FUNCTION rcui::AgiPassword::AgiPassword
FUNCTION delete_user_password

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

FUNCTION usm_set_user_password
FUNCTION Password_API
FUNCTION get_password_change_for_SSO
FUNCTION password_in_USR40
FUNCTION rsec_agrp_abap_generate_random_password

```

Попробуем так же искать отладочные сообщения содержащие слова «password» и «locked». Одна из таких это строка «user was locked by subsequently failed password logon attempts» на которую есть ссылка в функции `password_attempt_limit_exceeded()`.

Другие строки, которые эта найденная функция может писать в лог-файл это: «password logon attempt will be rejected immediately (preventing dictionary attacks)», «failed-logon lock: expired (but not removed due to 'read-only' operation)», «failed-logon lock: expired => removed».

Немного поэкспериментировав с этой функцией, мы быстро понимаем, что проблема именно в ней. Она вызывается из функции `chckpass()` — одна из функций проверяющих пароль.

В начале, давайте убедимся, что мы на верном пути:

Запускаем [tracer](#):

```
tracer64.exe -a:disp+work.exe bpf=disp+work.exe!chckpass,args:3,unicode
```

```

PID=2236|TID=2248|(0) disp+work.exe!chckpass (0x202c770, L"Brewered1
    ↳ ", 0x41) (called from 0x1402f1060 (disp+work.
    ↳ exe!usrexist+0x3c0))
PID=2236|TID=2248|(0) disp+work.exe!chckpass -> 0x35

```

Функции вызываются так: `syssigni()` -> `DylSigni()` -> `dychkusr()` -> `usrexist()` -> `chckpass()`.

Число 0x35 возвращается из `chckpass()` в этом месте:

```

.text:00000001402ED567 loc_1402ED567:                                ; CODE XREF:
      chckpass+B4
.text:00000001402ED567      mov     rcx, rbx          ; usr02
.text:00000001402ED56A      call   password_idle_check
.text:00000001402ED56F      cmp     eax, 33h
.text:00000001402ED572      jz      loc_1402EDB4E
.text:00000001402ED578      cmp     eax, 36h
.text:00000001402ED57B      jz      loc_1402EDB3D
.text:00000001402ED581      xor     edx, edx          ;
      usr02_readonly
.text:00000001402ED583      mov     rcx, rbx          ; usr02
.text:00000001402ED586      call   ↗
      ↳ password_attempt_limit_exceeded
.text:00000001402ED58B      test    al, al
.text:00000001402ED58D      jz      short loc_1402ED5A0
.text:00000001402ED58F      mov     eax, 35h
.text:00000001402ED594      add     rsp, 60h
.text:00000001402ED598      pop     r14

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```
.text:00000001402ED59A      pop     r12
.text:00000001402ED59C      pop     rdi
.text:00000001402ED59D      pop     rsi
.text:00000001402ED59E      pop     rbx
.text:00000001402ED59F      retn
```

Отлично, давайте проверим:

```
tracer64.exe -a:disp+work.exe bpf=disp+work.exe!↵
↳ password_attempt_limit_exceeded, args:4, unicode, rt:0
```

```
PID=2744|TID=360|(0) disp+work.exe!password_attempt_limit_exceeded (0↵
↳ x202c770, 0, 0x257758, 0) (called from 0x1402ed58b (disp+work.exe!↵
↳ chckpass+0xeb))
PID=2744|TID=360|(0) disp+work.exe!password_attempt_limit_exceeded -> 1
PID=2744|TID=360|We modify return value (EAX/RAX) of this function to 0
PID=2744|TID=360|(0) disp+work.exe!password_attempt_limit_exceeded (0↵
↳ x202c770, 0, 0, 0) (called from 0x1402e9794 (disp+work.exe!chngpas+0↵
↳ xe4))
PID=2744|TID=360|(0) disp+work.exe!password_attempt_limit_exceeded -> 1
PID=2744|TID=360|We modify return value (EAX/RAX) of this function to 0
```

Великолепно! Теперь мы можем успешно залогиниться.

Кстати, мы можем сделать вид что вообще забыли пароль, заставляя *chckpass()* всегда возвращать ноль, и этого достаточно для отключения проверки пароля:

```
tracer64.exe -a:disp+work.exe bpf=disp+work.exe!chckpass, args:3, unicode, rt↵
↳ :0
```

```
PID=2744|TID=360|(0) disp+work.exe!chckpass (0x202c770, L"bogus↵
↳ ", 0x41) (called from 0x1402f1060 (disp+work.↵
↳ exe!usrexist+0x3c0))
PID=2744|TID=360|(0) disp+work.exe!chckpass -> 0x35
PID=2744|TID=360|We modify return value (EAX/RAX) of this function to 0
```

Что еще можно сказать, бегло анализируя функцию *password\_attempt\_limit\_exceeded()*, это то, что в начале можно увидеть следующий вызов:

```
lea     rcx, aLoginFailed_us ; "login/failed_user_auto_unlock"
call    sappparam
test    rax, rax
jz      short loc_1402E19DE
movzx   eax, word ptr [rax]
cmp     ax, 'N'
jz      short loc_1402E19D4
cmp     ax, 'n'
jz      short loc_1402E19D4
cmp     ax, '0'
jnz     short loc_1402E19DE
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Очевидно, функция *sapgparam()* используется чтобы узнать значение какой-либо переменной конфигурации. Эта функция может вызываться из 1768 разных мест.

Вероятно, при помощи этой информации, мы можем легко находить те места кода, на которые влияют определенные переменные конфигурации.

Замечательно! Имена функций очень понятны, куда понятнее чем в Oracle RDBMS.

По всей видимости, процесс *disp+work* весь написан на Си++. Должно быть, он был переписан не так давно?

## 8.11. Oracle RDBMS

### 8.11.1. Таблица V\$VERSION в Oracle RDBMS

Oracle RDBMS 11.2 это очень большая программа, основной модуль *oracle.exe* содержит около 124 тысячи функций. Для сравнения, ядро Windows 7 x64 (*ntoskrnl.exe*) — около 11 тысяч функций, а ядро Linux 3.9.8 (с драйверами по умолчанию) — 31 тысяч функций.

Начнем с одного простого вопроса. Откуда Oracle RDBMS берет информацию, когда мы в SQL\*Plus пишем вот такой вот простой запрос:

```
SQL> select * from V$VERSION;
```

И получаем:

```
BANNER
-----
Oracle Database 11g Enterprise Edition Release 11.2.0.1.0 - Production
PL/SQL Release 11.2.0.1.0 - Production
CORE      11.2.0.1.0      Production
TNS for 32-bit Windows: Version 11.2.0.1.0 - Production
NLSRTL Version 11.2.0.1.0 - Production
```

Начнем. Где в самом Oracle RDBMS мы можем найти строку V\$VERSION?

Для win32-версии, эта строка имеется в файле *oracle.exe*, это легко увидеть.

Но мы также можем использовать объектные (.o) файлы от версии Oracle RDBMS для Linux, потому что в них сохраняются имена функций и глобальных переменных, а в *oracle.exe* для win32 этого нет.

Итак, строка V\$VERSION имеется в файле *kqf.o*, в самой главной Oracle-библиотеке *libserver11.a*.

Ссылка на эту текстовую строку имеется в таблице *kqfv1w*, размещенной в этом же файле *kqf.o*:

Листинг 8.10: *kqf.o*

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

.rodatab:0800C4A0 kqfviw dd 0Bh ; DATA XREF: kqfchk:loc_8003A6D
.rodatab:0800C4A0 ; kqfgbn+34
.rodatab:0800C4A4 dd offset _2__STRING_10102_0 ; "GV$WAITSTAT"
.rodatab:0800C4A8 dd 4
.rodatab:0800C4AC dd offset _2__STRING_10103_0 ; "NULL"
.rodatab:0800C4B0 dd 3
.rodatab:0800C4B4 dd 0
.rodatab:0800C4B8 dd 195h
.rodatab:0800C4BC dd 4
.rodatab:0800C4C0 dd 0
.rodatab:0800C4C4 dd 0FFFFFFC1CBh
.rodatab:0800C4C8 dd 3
.rodatab:0800C4CC dd 0
.rodatab:0800C4D0 dd 0Ah
.rodatab:0800C4D4 dd offset _2__STRING_10104_0 ; "V$WAITSTAT"
.rodatab:0800C4D8 dd 4
.rodatab:0800C4DC dd offset _2__STRING_10103_0 ; "NULL"
.rodatab:0800C4E0 dd 3
.rodatab:0800C4E4 dd 0
.rodatab:0800C4E8 dd 4Eh
.rodatab:0800C4EC dd 3
.rodatab:0800C4F0 dd 0
.rodatab:0800C4F4 dd 0FFFFFFC003h
.rodatab:0800C4F8 dd 4
.rodatab:0800C4FC dd 0
.rodatab:0800C500 dd 5
.rodatab:0800C504 dd offset _2__STRING_10105_0 ; "GV$BH"
.rodatab:0800C508 dd 4
.rodatab:0800C50C dd offset _2__STRING_10103_0 ; "NULL"
.rodatab:0800C510 dd 3
.rodatab:0800C514 dd 0
.rodatab:0800C518 dd 269h
.rodatab:0800C51C dd 15h
.rodatab:0800C520 dd 0
.rodatab:0800C524 dd 0FFFFFFC1EDh
.rodatab:0800C528 dd 8
.rodatab:0800C52C dd 0
.rodatab:0800C530 dd 4
.rodatab:0800C534 dd offset _2__STRING_10106_0 ; "V$BH"
.rodatab:0800C538 dd 4
.rodatab:0800C53C dd offset _2__STRING_10103_0 ; "NULL"
.rodatab:0800C540 dd 3
.rodatab:0800C544 dd 0
.rodatab:0800C548 dd 0F5h
.rodatab:0800C54C dd 14h
.rodatab:0800C550 dd 0
.rodatab:0800C554 dd 0FFFFFFC1EEh
.rodatab:0800C558 dd 5
.rodatab:0800C55C dd 0

```

Кстати, нередко, при изучении внутренностей Oracle RDBMS, появляется вопрос, почему имена функций и глобальных переменных такие странные. Вероятно, дело в том, что Oracle RDBMS очень старый продукт сам по себе и писался

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

на Си еще в 1980-х.

А в те времена стандарт Си гарантировал поддержку имен переменных длинной только до шести символов включительно: «6 significant initial characters in an external identifier»<sup>36</sup>

Вероятно, таблица `kqfviw` содержащая в себе многие (а может даже и все) view с префиксом `V$`, это служебные view (fixed views), присутствующие всегда. Бегло оценив цикличность данных, мы легко видим, что в каждом элементе таблицы `kqfviw` 12 32-битных полей. В [IDA](#) легко создать структуру из 12-и элементов и применить её ко всем элементам таблицы. Для версии Oracle RDBMS 11.2, здесь 1023 элемента в таблице, то есть, здесь описываются 1023 всех возможных *fixed view*. Позже, мы еще вернемся к этому числу.

Как видно, мы не очень много можем узнать чисел в этих полях. Самое первое поле всегда равно длине строки-названия view (без терминирующего поля).

Это справедливо для всех элементов. Но эта информация не очень полезна.

Мы также знаем, что информацию обо всех fixed views можно получить из *fixed view* под названием `V$FIXED_VIEW_DEFINITION` (кстати, информация для этого view также берется из таблиц `kqfviw` и `kqfvip`). Между прочим, там тоже 1023 элемента. Совпадение? Нет.

```
SQL> select * from V$FIXED_VIEW_DEFINITION where view_name='V$VERSION';

VIEW_NAME
-----
VIEW_DEFINITION
-----

V$VERSION
select  BANNER from GV$VERSION where inst_id = USERENV('Instance')
```

Итак, `V$VERSION` это как бы *thunk view* для другого, с названием `GV$VERSION`, который, в свою очередь:

```
SQL> select * from V$FIXED_VIEW_DEFINITION where view_name='GV$VERSION';

VIEW_NAME
-----
VIEW_DEFINITION
-----

GV$VERSION
select inst_id, banner from x$version
```

Таблицы с префиксом `X$` в Oracle RDBMS— это также служебные таблицы, они не документированы, не могут изменяться пользователем, и обновляются динамически.

Попробуем поискать текст

<sup>36</sup>[Draft ANSI C Standard \(ANSI X3J11/88-090\) \(May 13, 1988\) \(yurichev.com\)](#)

```
select BANNER from GV$VERSION where inst_id =
USERENV('Instance')
```

... в файле kqf.o и находим ссылку на него в таблице kqfvip:

Листинг 8.11: kqf.o

```
.rodata:080185A0 kqfvip dd offset _2__STRING_11126_0 ; DATA XREF: kqfgvcn+18
.rodata:080185A0 ; kqfgvt+F
.rodata:080185A0 ;
    "select inst_id,decode(indx,1,'data bloc"...
.rodata:080185A4 dd offset kqfv459_c_0
.rodata:080185A8 dd 0
.rodata:080185AC dd 0
...
.rodata:08019570 dd offset _2__STRING_11378_0 ;
    "select BANNER from GV$VERSION where in"...
.rodata:08019574 dd offset kqfv133_c_0
.rodata:08019578 dd 0
.rodata:0801957C dd 0
.rodata:08019580 dd offset _2__STRING_11379_0 ;
    "select inst_id,decode(bitand(cfflg,1),0)"...
.rodata:08019584 dd offset kqfv403_c_0
.rodata:08019588 dd 0
.rodata:0801958C dd 0
.rodata:08019590 dd offset _2__STRING_11380_0 ;
    "select STATUS , NAME, IS_RECOVERY DEST"...
.rodata:08019594 dd offset kqfv199_c_0
```

Таблица, по всей видимости, имеет 4 поля в каждом элементе. Кстати, здесь так же 1023 элемента, уже знакомое нам число.

Второе поле указывает на другую таблицу, содержащую поля этого *fixed view*.

Для V\$VERSION, эта таблица только из двух элементов, первый это 6 и второй это строка BANNER (число 6 это длина строки) и далее *терминирующий* элемент содержащий 0 и нулевую Си-строку:

Листинг 8.12: kqf.o

```
.rodata:080BBAC4 kqfv133_c_0 dd 6 ; DATA XREF: .rodata:08019574
.rodata:080BBAC8 dd offset _2__STRING_5017_0 ; "BANNER"
.rodata:080BBACC dd 0
.rodata:080BBAD0 dd offset _2__STRING_0_0
```

Объединив данные из таблиц kqfviv и kqfvip, мы получим SQL-запросы, которые исполняются, когда пользователь хочет получить информацию из какого-либо *fixed view*.

Напишем программу oracle tables<sup>37</sup>, которая собирает всю эту информацию из объектных файлов от Oracle RDBMS под Linux.

<sup>37</sup>[yurichev.com](http://yurichev.com)

Для V\$VERSION, мы можем найти следующее:

Листинг 8.13: Результат работы oracle tables

```
kqfviw_element.viewname: [V$VERSION]?: 0x3 0x43 0x1 0xfffffc085 0x4
kqfvip_element.statement: [select BANNER from GV$VERSION where inst_id = 1
  ↳ USERENV('Instance')]
kqfvip_element.params:
[BANNER]
```

И:

Листинг 8.14: Результат работы oracle tables

```
kqfviw_element.viewname: [GV$VERSION]?: 0x3 0x26 0x2 0xfffffc192 0x1
kqfvip_element.statement: [select inst_id, banner from x$version]
kqfvip_element.params:
[INST_ID] [BANNER]
```

*Fixed view* GV\$VERSION отличается от V\$VERSION тем, что содержит еще и поле отражающее идентификатор *instance*.

Но так или иначе, мы теперь упираемся в таблицу X\$VERSION. Как и прочие X\$-таблицы, она не документирована, однако, мы можем оттуда что-то прочитать:

```
SQL> select * from x$version;

ADDR          INDX    INST_ID
-----
BANNER
-----

0DBAF574          0          1
Oracle Database 11g Enterprise Edition Release 11.2.0.1.0 - Production
...
```

Эта таблица содержит дополнительные поля вроде ADDR и INDX.

Бегло листая содержимое файла kqf.o в [IDA](#) мы можем увидеть еще одну таблицу где есть ссылка на строку X\$VERSION, это kqftab:

Листинг 8.15: kqf.o

```
.rodata:0803CAC0      dd 9                                ; element number 0x1f6
.rodata:0803CAC4      dd offset _2__STRING_13113_0 ; "X$VERSION"
.rodata:0803CAC8      dd 4
.rodata:0803CACC      dd offset _2__STRING_13114_0 ; "kqvt"
.rodata:0803CAD0      dd 4
.rodata:0803CAD4      dd 4
.rodata:0803CAD8      dd 0
.rodata:0803CADC      dd 4
.rodata:0803CAE0      dd 0Ch
.rodata:0803CAE4      dd 0FFFFFFC075h
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```
.rodata:0803CAE8      dd 3
.rodata:0803CAEC      dd 0
.rodata:0803CAF0      dd 7
.rodata:0803CAF4      dd offset _2__STRING_13115_0 ; "X$KQFSZ"
.rodata:0803CAF8      dd 5
.rodata:0803CAFC      dd offset _2__STRING_13116_0 ; "kqfsz"
.rodata:0803CB00      dd 1
.rodata:0803CB04      dd 38h
.rodata:0803CB08      dd 0
.rodata:0803CB0C      dd 7
.rodata:0803CB10      dd 0
.rodata:0803CB14      dd 0FFFFFFC09Dh
.rodata:0803CB18      dd 2
.rodata:0803CB1C      dd 0
```

Здесь очень много ссылок на названия X\$-таблиц, вероятно, на все те что имеются в Oracle RDBMS этой версии.

Но мы снова упираемся в то что не имеем достаточно информации. Не ясно, что означает строка kqvt.

Вообще, префикс kq может означать *kernel* и *query*.

v, может быть, *version*, а t — *type*?

Сказать трудно.

Таблицу с очень похожим названием мы можем найти в kqf.o:

Листинг 8.16: kqf.o

```
.rodata:0808C360 kqvt_c_0 kqftap_param <4, offset _2__STRING_19_0, 917h, 0, ↵
    ↵ 0, 0, 4, 0, 0>
.rodata:0808C360                                ; DATA XREF:
.rodata:08042680                                ; "ADDR"
.rodata:0808C384 kqftap_param <4, offset _2__STRING_20_0, 0B02h, ↵
    ↵ 0, 0, 0, 4, 0, 0> ;
    "INDX"
.rodata:0808C3A8 kqftap_param <7, offset _2__STRING_21_0, 0B02h, ↵
    ↵ 0, 0, 0, 4, 0, 0> ;
    "INST_ID"
.rodata:0808C3CC kqftap_param <6, offset _2__STRING_5017_0, 601h, ↵
    ↵ 0, 0, 0, 50h, 0, 0> ;
    "BANNER"
.rodata:0808C3F0 kqftap_param <0, offset _2__STRING_0_0, 0, 0, 0, ↵
    ↵ 0, 0, 0, 0>
```

Она содержит информацию об именах полей в таблице X\$VERSION. Единственная ссылка на эту таблицу имеется в таблице kqftap:

Листинг 8.17: kqf.o

```
.rodata:08042680 kqftap_element <0, offset kqvt_c_0, offset ↵
    ↵ kqvrow, 0> ; element 0x1f6
```

Интересно что здесь этот элемент проходит так же под номером 0x1f6 (502-й), как и ссылка на строку X\$VERSION в таблице kqftab.

Вероятно, таблицы kqftar и kqftab дополняют друг друга, как и kqfvip и kqfviv.

Мы также видим здесь ссылку на функцию с названием kqvrow(). А вот это уже кое-что!

Сделаем так чтобы наша программа oracle tables<sup>38</sup> могла дампить и эти таблицы. Для X\$VERSION получается:

#### Листинг 8.18: Результат работы oracle tables

```
kqftab_element.name: [X$VERSION] ?: [kqvt] 0x4 0x4 0x4 0xc 0xffffc075 0x3
kqftap_param.name=[ADDR] ?: 0x917 0x0 0x0 0x0 0x4 0x0 0x0
kqftap_param.name=[INDX] ?: 0xb02 0x0 0x0 0x0 0x4 0x0 0x0
kqftap_param.name=[INST_ID] ?: 0xb02 0x0 0x0 0x0 0x4 0x0 0x0
kqftap_param.name=[BANNER] ?: 0x601 0x0 0x0 0x0 0x50 0x0 0x0
kqftap_element.fn1=kqvrow
kqftap_element.fn2=NULL
```

При помощи [tracer](#), можно легко проверить, что эта функция вызывается 6 раз кряду (из функции qerfxFetch()) при получении строк из X\$VERSION.

Запустим [tracer](#) в режиме cc (он добавит комментарий к каждой исполненной инструкции):

```
tracer -a:oracle.exe bpf=oracle.exe!_kqvrow,trace:cc
```

```
_kqvrow_ proc near
var_7C      = byte ptr -7Ch
var_18      = dword ptr -18h
var_14      = dword ptr -14h
Dest        = dword ptr -10h
var_C       = dword ptr -0Ch
var_8       = dword ptr -8
var_4       = dword ptr -4
arg_8       = dword ptr 10h
arg_C       = dword ptr 14h
arg_14      = dword ptr 1Ch
arg_18      = dword ptr 20h

; FUNCTION CHUNK AT .text1:056C11A0 SIZE 00000049 BYTES

        push    ebp
        mov     ebp, esp
        sub     esp, 7Ch
        mov     eax, [ebp+arg_14] ; [EBP+1Ch]=1
        mov     ecx, TlsIndex    ; [69AEB08h]=0
        mov     edx, large fs:2Ch
        mov     edx, [edx+ecx*4] ; [EDX+ECX*4]=0xc98c938
```

<sup>38</sup>[yurichev.com](http://yurichev.com)

```

        cmp     eax, 2          ; EAX=1
        mov     eax, [ebp+arg_8] ; [EBP+10h]=0xcdfe554
        jz      loc_2CE1288
        mov     ecx, [eax]      ; [EAX]=0..5
        mov     [ebp+var_4], edi ; EDI=0xc98c938

loc_2CE10F6: ; CODE XREF: _kqvrow_+10A
            ; _kqvrow_+1A9
        cmp     ecx, 5          ; ECX=0..5
        ja      loc_56C11C7
        mov     edi, [ebp+arg_18] ; [EBP+20h]=0
        mov     [ebp+var_14], edx ; EDX=0xc98c938
        mov     [ebp+var_8], ebx ; EBX=0
        mov     ebx, eax        ; EAX=0xcdfe554
        mov     [ebp+var_C], esi ; ESI=0xcdfe248

loc_2CE110D: ; CODE XREF: _kqvrow_+29E00E6
        mov     edx, ds:off_628B09C[ecx*4] ; [ECX*4+628B09Ch]=0x2ce1116,
0x2ce11ac, 0x2ce11db, 0x2ce11f6, 0x2ce1236, 0x2ce127a
        jmp     edx             ; EDX=0x2ce1116, 0x2ce11ac, 0x2ce11db,
0x2ce11f6, 0x2ce1236, 0x2ce127a

loc_2CE1116: ; DATA XREF: .rdata:off_628B09C
        push    offset aXKqvvsBuffer ; "x$kqvvsn buffer"
        mov     ecx, [ebp+arg_C] ; [EBP+14h]=0x8a172b4
        xor     edx, edx
        mov     esi, [ebp+var_14] ; [EBP-14h]=0xc98c938
        push    edx             ; EDX=0
        push    edx             ; EDX=0
        push    50h
        mov     ecx             ; ECX=0x8a172b4
        push    dword ptr [esi+10494h] ; [ESI+10494h]=0xc98cd58
        call    _kgghalf        ; tracing nested maximum level (1) reached,
skipping this CALL
        mov     esi, ds:__imp__vsnum ; [59771A8h]=0x61bc49e0
        mov     [ebp+Dest], eax ; EAX=0xce2ffb0
        mov     [ebx+8], eax    ; EAX=0xce2ffb0
        mov     [ebx+4], eax    ; EAX=0xce2ffb0
        mov     edi, [esi]      ; [ESI]=0xb200100
        mov     esi, ds:__imp__vsnstr ; [597D6D4h]=0x65852148, "-
Production"
        push    esi             ; ESI=0x65852148, "- Production"
        mov     ebx, edi        ; EDI=0xb200100
        shr     ebx, 18h        ; EBX=0xb200100
        mov     ecx, edi        ; EDI=0xb200100
        shr     ecx, 14h        ; ECX=0xb200100
        and     ecx, 0Fh        ; ECX=0xb2
        mov     edx, edi        ; EDI=0xb200100
        shr     edx, 0Ch        ; EDX=0xb200100
        movzx   edx, dl         ; DL=0
        mov     eax, edi        ; EDI=0xb200100
        shr     eax, 8          ; EAX=0xb200100
        and     eax, 0Fh        ; EAX=0xb2001
        and     edi, 0FFh       ; EDI=0xb200100

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

push    edi                ; EDI=0
mov     edi, [ebp+arg_18]   ; [EBP+20h]=0
push    eax                ; EAX=1
mov     eax, ds:__imp__vsnb ;
[597D6D8h]=0x65852100, "Oracle Database 11g Enterprise Edition Release %d.%d.%d.%d %s"
push    edx                ; EDX=0
push    ecx                ; ECX=2
push    ebx                ; EBX=0xb
mov     ebx, [ebp+arg_8]   ; [EBP+10h]=0xcdfe554
push    eax                ;
EAX=0x65852100, "Oracle Database 11g Enterprise Edition Release %d.%d.%d.%d %s"
mov     eax, [ebp+Dest]    ; [EBP-10h]=0xce2ffb0
push    eax                ; EAX=0xce2ffb0
call    ds:__imp__sprintf ; op1=MSVCR80.dll!sprintf tracing nested
maximum level (1) reached, skipping this CALL
add     esp, 38h
mov     dword ptr [ebx], 1

loc_2CE1192: ; CODE XREF: _kqvrow_+FB
           ; _kqvrow_+128 ...
test    edi, edi          ; EDI=0
jnz     __VInfreq__kqvrow
mov     esi, [ebp+var_C]   ; [EBP-0Ch]=0xcdfe248
mov     edi, [ebp+var_4]   ; [EBP-4]=0xc98c938
mov     eax, ebx          ; EBX=0xcdfe554
mov     ebx, [ebp+var_8]   ; [EBP-8]=0
lea     eax, [eax+4]       ; [EAX+4]=0xce2ffb0, "NLSRTL Version
11.2.0.1.0 - Production", "Oracle Database 11g Enterprise Edition Release
11.2.0.1.0 - Production", "PL/SQL Release 11.2.0.1.0 - Production", "TNS
for 32-bit Windows: Version 11.2.0.1.0 - Production"

loc_2CE11A8: ; CODE XREF: _kqvrow_+29E00F6
mov     esp, ebp
pop     ebp
retn                                ; EAX=0xcdfe558

loc_2CE11AC: ; DATA XREF: .rdata:0628B0A0
mov     edx, [ebx+8]       ; [EBX+8]=0xce2ffb0, "Oracle Database 11g
Enterprise Edition Release 11.2.0.1.0 - Production"
mov     dword ptr [ebx], 2
mov     [ebx+4], edx       ; EDX=0xce2ffb0, "Oracle Database 11g
Enterprise Edition Release 11.2.0.1.0 - Production"
push    edx               ; EDX=0xce2ffb0, "Oracle Database 11g
Enterprise Edition Release 11.2.0.1.0 - Production"
call    _kkxvsn           ; tracing nested maximum level (1) reached,
skipping this CALL
pop     ecx
mov     edx, [ebx+4]       ; [EBX+4]=0xce2ffb0, "PL/SQL Release
11.2.0.1.0 - Production"
movzx   ecx, byte ptr [edx] ; [EDX]=0x50
test    ecx, ecx          ; ECX=0x50
jnz     short loc_2CE1192
mov     edx, [ebp+var_14]
mov     esi, [ebp+var_C]
mov     eax, ebx
mov     ebx, [ebp+var_8]

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

        mov     ecx, [eax]
        jmp     loc_2CE10F6

loc_2CE11DB: ; DATA XREF: .rdata:0628B0A4
        push    0
        push    50h
        mov     edx, [ebx+8] ; [EBX+8]=0xce2ffb0, "PL/SQL Release
11.2.0.1.0 - Production"
        mov     [ebx+4], edx ; EDX=0xce2ffb0, "PL/SQL Release 11.2.0.1.0
- Production"
        push    edx ; EDX=0xce2ffb0, "PL/SQL Release 11.2.0.1.0
- Production"
        call    _lmxver ; tracing nested maximum level (1) reached,
skipping this CALL
        add     esp, 0Ch
        mov     dword ptr [ebx], 3
        jmp     short loc_2CE1192

loc_2CE11F6: ; DATA XREF: .rdata:0628B0A8
        mov     edx, [ebx+8] ; [EBX+8]=0xce2ffb0
        mov     [ebp+var_18], 50h
        mov     [ebx+4], edx ; EDX=0xce2ffb0
        push    0
        call    _npinli ; tracing nested maximum level (1) reached,
skipping this CALL
        pop     ecx
        test    eax, eax ; EAX=0
        jnz     loc_56C11DA
        mov     ecx, [ebp+var_14] ; [EBP-14h]=0xc98c938
        lea     edx, [ebp+var_18] ; [EBP-18h]=0x50
        push    edx ; EDX=0xd76c93c
        push    dword ptr [ebx+8] ; [EBX+8]=0xce2ffb0
        push    dword ptr [ecx+13278h] ; [ECX+13278h]=0xacce190
        call    _nrtsvrs ; tracing nested maximum level (1) reached,
skipping this CALL
        add     esp, 0Ch

loc_2CE122B: ; CODE XREF: _kqvrow_+29E0118
        mov     dword ptr [ebx], 4
        jmp     loc_2CE1192

loc_2CE1236: ; DATA XREF: .rdata:0628B0AC
        lea     edx, [ebp+var_7C] ; [EBP-7Ch]=1
        push    edx ; EDX=0xd76c8d8
        push    0
        mov     esi, [ebx+8] ; [EBX+8]=0xce2ffb0, "TNS for 32-bit
Windows: Version 11.2.0.1.0 - Production"
        mov     [ebx+4], esi ; ESI=0xce2ffb0, "TNS for 32-bit Windows:
Version 11.2.0.1.0 - Production"
        mov     ecx, 50h
        mov     [ebp+var_18], ecx ; ECX=0x50
        push    ecx ; ECX=0x50
        push    esi ; ESI=0xce2ffb0, "TNS for 32-bit Windows:
Version 11.2.0.1.0 - Production"
        call    _lxvers ; tracing nested maximum level (1) reached,
skipping this CALL

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        add     esp, 10h
        mov     edx, [ebp+var_18] ; [EBP-18h]=0x50
        mov     dword ptr [ebx], 5
        test    edx, edx          ; EDX=0x50
        jnz     loc_2CE1192
        mov     edx, [ebp+var_14]
        mov     esi, [ebp+var_C]
        mov     eax, ebx
        mov     ebx, [ebp+var_8]
        mov     ecx, 5
        jmp     loc_2CE10F6

loc_2CE127A: ; DATA XREF: .rdata:0628B0B0
        mov     edx, [ebp+var_14] ; [EBP-14h]=0xc98c938
        mov     esi, [ebp+var_C] ; [EBP-0Ch]=0xcdfe248
        mov     edi, [ebp+var_4] ; [EBP-4]=0xc98c938
        mov     eax, ebx          ; EBX=0xcdfe554
        mov     ebx, [ebp+var_8] ; [EBP-8]=0

loc_2CE1288: ; CODE XREF: _kqvrow_+1F
        mov     eax, [eax+8]      ; [EAX+8]=0xce2ffb0, "NLSRTL Version
11.2.0.1.0 - Production"
        test    eax, eax          ; EAX=0xce2ffb0, "NLSRTL Version 11.2.0.1.0
- Production"
        jz      short loc_2CE12A7
        push    offset aXKqvvsnBuffer ; "x$kqvvsn buffer"
        push    eax               ; EAX=0xce2ffb0, "NLSRTL Version 11.2.0.1.0
- Production"
        mov     eax, [ebp+arg_C] ; [EBP+14h]=0x8a172b4
        push    eax               ; EAX=0x8a172b4
        push    dword ptr [edx+10494h] ; [EDX+10494h]=0xc98cd58
        call    _kghfrf           ; tracing nested maximum level (1) reached,
skipping this CALL
        add     esp, 10h

loc_2CE12A7: ; CODE XREF: _kqvrow_+1C1
        xor     eax, eax
        mov     esp, ebp
        pop     ebp
        retn                     ; EAX=0
_kqvrow_ endp

```

Так можно легко увидеть, что номер строки таблицы задается извне. Сама функция возвращает строку, формируя её так:

Строка 1	Использует глобальные переменные vsnstr, vsnnum, vsnban.
Строка 2	Вызывает sprintf().
Строка 3	Вызывает kkvvsn().
Строка 4	Вызывает lmxver().
Строка 5	Вызывает npinli(), nrtnsvrs().
Строка 6	Вызывает lxvers().

Так вызываются соответствующие функции для определения номеров версий отдельных модулей.

### 8.11.2. Таблица X\$KSMLRU в Oracle RDBMS

В заметке *Diagnosing and Resolving Error ORA-04031 on the Shared Pool or Other Memory Pools [Video] [ID 146599.1]* упоминается некая служебная таблица:

There is a fixed table called X\$KSMLRU that tracks allocations in the shared pool that cause other objects in the shared pool to be aged out. This fixed table can be used to identify what is causing the large allocation.

If many objects are being periodically flushed from the shared pool then this will cause response time problems and will likely cause library cache latch contention problems when the objects are reloaded into the shared pool.

One unusual thing about the X\$KSMLRU fixed table is that the contents of the fixed table are erased whenever someone selects from the fixed table. This is done since the fixed table stores only the largest allocations that have occurred. The values are reset after being selected so that subsequent large allocations can be noted even if they were not quite as large as others that occurred previously. Because of this resetting, the output of selecting from this table should be carefully kept since it cannot be retrieved back after the query is issued.

Однако, как можно легко убедиться, эта системная таблица очищается всякий раз, когда кто-то делает запрос к ней. Сможем ли мы найти причину, почему это происходит? Если вернуться к уже рассмотренным таблицам kqftab и kqftap полученных при помощи oracle tables<sup>39</sup>, содержащим информацию о X\$-таблицах, мы узнаем что для того чтобы подготовить строки этой таблицы, вызывается функция ksmlrs():

Листинг 8.19: Результат работы oracle tables

```
kqftab_element.name: [X$KSMLRU] ?: [ksmlr] 0x4 0x64 0x11 0xc 0xffffc0bb 0x5
kqftap_param.name=[ADDR] ?: 0x917 0x0 0x0 0x0 0x4 0x0 0x0
kqftap_param.name=[INDX] ?: 0xb02 0x0 0x0 0x0 0x4 0x0 0x0
kqftap_param.name=[INST_ID] ?: 0xb02 0x0 0x0 0x0 0x4 0x0 0x0
kqftap_param.name=[KSMLRIDX] ?: 0xb02 0x0 0x0 0x0 0x4 0x0 0x0
kqftap_param.name=[KSMLRDUR] ?: 0xb02 0x0 0x0 0x0 0x4 0x4 0x0
kqftap_param.name=[KSMLRSHRPOOL] ?: 0xb02 0x0 0x0 0x0 0x4 0x8 0x0
kqftap_param.name=[KSMLRCOM] ?: 0x501 0x0 0x0 0x0 0x14 0xc 0x0
kqftap_param.name=[KSMLRSIZ] ?: 0x2 0x0 0x0 0x0 0x4 0x20 0x0
kqftap_param.name=[KSMLRNUM] ?: 0x2 0x0 0x0 0x0 0x4 0x24 0x0
kqftap_param.name=[KSMLRHON] ?: 0x501 0x0 0x0 0x0 0x20 0x28 0x0
kqftap_param.name=[KSMLROHV] ?: 0xb02 0x0 0x0 0x0 0x4 0x48 0x0
kqftap_param.name=[KSMLRSES] ?: 0x17 0x0 0x0 0x0 0x4 0x4c 0x0
kqftap_param.name=[KSMLRADU] ?: 0x2 0x0 0x0 0x0 0x4 0x50 0x0
kqftap_param.name=[KSMLRNID] ?: 0x2 0x0 0x0 0x0 0x4 0x54 0x0
kqftap_param.name=[KSMLRNSD] ?: 0x2 0x0 0x0 0x0 0x4 0x58 0x0
kqftap_param.name=[KSMLRNCD] ?: 0x2 0x0 0x0 0x0 0x4 0x5c 0x0
kqftap_param.name=[KSMLRNED] ?: 0x2 0x0 0x0 0x0 0x4 0x60 0x0
```

<sup>39</sup>[yurichev.com](http://yurichev.com)

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
kqftap_element.fn1=ksmlrs
kqftap_element.fn2=NULL
```

Действительно, при помощи [tracer](#) легко убедиться, что эта функция вызывается каждый раз, когда мы обращаемся к таблице X\$KSMRLRU.

Здесь есть ссылки на функции `ksmsplu_sp()` и `ksmsplu_jp()`, каждая из которых в итоге вызывает `ksmsplu()`. В конце функции `ksmsplu()` мы видим вызов `memset()`:

Листинг 8.20: ksm.o

```
...
.text:00434C50 loc_434C50: ; DATA XREF: .rdata:off_5E50EA8
.text:00434C50      mov     edx, [ebp-4]
.text:00434C53      mov     [eax], esi
.text:00434C55      mov     esi, [edi]
.text:00434C57      mov     [eax+4], esi
.text:00434C5A      mov     [edi], eax
.text:00434C5C      add     edx, 1
.text:00434C5F      mov     [ebp-4], edx
.text:00434C62      jnz     loc_434B7D
.text:00434C68      mov     ecx, [ebp+14h]
.text:00434C6B      mov     ebx, [ebp-10h]
.text:00434C6E      mov     esi, [ebp-0Ch]
.text:00434C71      mov     edi, [ebp-8]
.text:00434C74      lea     eax, [ecx+8Ch]
.text:00434C7A      push    370h                ; Size
.text:00434C7F      push    0                   ; Val
.text:00434C81      push    eax                 ; Dst
.text:00434C82      call   __intel_fast_memset
.text:00434C87      add     esp, 0Ch
.text:00434C8A      mov     esp, ebp
.text:00434C8C      pop     ebp
.text:00434C8D      retn
.text:00434C8D _ksmsplu  endp
```

Такие конструкции (`memset (block, 0, size)`) очень часто используются для простого обнуления блока памяти. Мы можем попробовать рискнуть, заблокировав вызов `memset()` и посмотреть, что будет?

Запускаем [tracer](#) со следующей опцией: поставить точку останова на `0x434C7A` (там, где начинается передача параметров для функции `memset()`) так, чтобы [tracer](#) в этом месте установил указатель инструкций процессора (EIP) на место, где уже произошла очистка переданных параметров в `memset()` (по адресу `0x434C8A`):

Можно сказать, при помощи этого, мы симулируем безусловный переход с адреса `0x434C7A` на `0x434C8A`.

```
tracer -a:oracle.exe bpx=oracle.exe!0x00434C7A,set(eip,0x00434C8A)
```

(Важно: все эти адреса справедливы только для win32-версии Oracle RDBMS 11.2)

Действительно, после этого мы можем обращаться к таблице X\$KSMLRU сколько угодно, и она уже не очищается!

На всякий случай, не повторяйте этого на своих production-серверах.

Впрочем, это не обязательно полезное или желаемое поведение системы, но как эксперимент по поиску нужного кода, нам это подошло!

### 8.11.3. Таблица V\$TIMER в Oracle RDBMS

V\$TIMER это еще один служебный *fixed view*, отражающий какое-то часто меняющееся значение:

V\$TIMER displays the elapsed time in hundredths of a second. Time is measured since the beginning of the epoch, which is operating system specific, and wraps around to 0 again whenever the value overflows four bytes (roughly 497 days).

(Из документации Oracle RDBMS<sup>40</sup>)

Интересно что периоды разные в Oracle для Win32 и для Linux. Сможем ли мы найти функцию, отвечающую за генерирование этого значения?

Как видно, эта информация, в итоге, берется из системной таблицы X\$KSUTM.

```
SQL> select * from V$FIXED_VIEW_DEFINITION where view_name='V$TIMER';

VIEW_NAME
-----
VIEW_DEFINITION
-----

V$TIMER
select  HSECS from GV$TIMER where inst_id = USERENV('Instance')

SQL> select * from V$FIXED_VIEW_DEFINITION where view_name='GV$TIMER';

VIEW_NAME
-----
VIEW_DEFINITION
-----

GV$TIMER
select inst_id,ksutmtim from x$ksutm
```

Здесь мы упираемся в небольшую проблему, в таблицах kqftab/kqftar нет указателей на функцию, которая бы генерировала значение:

<sup>40</sup>[http://docs.oracle.com/cd/B28359\\_01/server.111/b28320/dynviews\\_3104.htm](http://docs.oracle.com/cd/B28359_01/server.111/b28320/dynviews_3104.htm)

## Листинг 8.21: Результат работы oracle tables

```
kqftab_element.name: [X$KSUTM] ?: [ksutm] 0x1 0x4 0x4 0x0 0xffffc09b 0x3
kqftap_param.name=[ADDR] ?: 0x10917 0x0 0x0 0x0 0x4 0x0 0x0
kqftap_param.name=[INDX] ?: 0x20b02 0x0 0x0 0x0 0x4 0x0 0x0
kqftap_param.name=[INST_ID] ?: 0xb02 0x0 0x0 0x0 0x4 0x0 0x0
kqftap_param.name=[KSUTMTIM] ?: 0x1302 0x0 0x0 0x0 0x4 0x0 0x1e
kqftap_element.fn1=NULL
kqftap_element.fn2=NULL
```

Попробуем в таком случае просто поискать строку KSUTMTIM, и находим ссылку на нее в такой функции:

```
kqfd_DRN_ksutm_c proc near      ; DATA XREF: .rodata:0805B4E8

arg_0    = dword ptr 8
arg_8    = dword ptr 10h
arg_C    = dword ptr 14h

        push    ebp
        mov     ebp, esp
        push    [ebp+arg_C]
        push    offset ksugtm
        push    offset _2_STRING_1263_0 ; "KSUTMTIM"
        push    [ebp+arg_8]
        push    [ebp+arg_0]
        call    kqfd_cfui_drain
        add     esp, 14h
        mov     esp, ebp
        pop     ebp
        retn
kqfd_DRN_ksutm_c endp
```

Сама функция kqfd\_DRN\_ksutm\_c() упоминается в таблице kqfd\_tab\_registry\_0 вот так:

```
dd offset _2_STRING_62_0 ; "X$KSUTM"
dd offset kqfd_OPN_ksutm_c
dd offset kqfd_tabl_fetch
dd 0
dd 0
dd offset kqfd_DRN_ksutm_c
```

Упоминается также некая функция ksugtm(). Посмотрим, что там (в Linux x86):

## Листинг 8.22: ksuo

```
ksugtm proc near

var_1C   = byte ptr -1Ch
arg_4    = dword ptr 0Ch

        push    ebp
        mov     ebp, esp
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    sub     esp, 1Ch
    lea     eax, [ebp+var_1C]
    push    eax
    call    slgcs
    pop     ecx
    mov     edx, [ebp+arg_4]
    mov     [edx], eax
    mov     eax, 4
    mov     esp, ebp
    pop     ebp
    retn
ksugtm endp

```

В win32-версии тоже самое.

Искомая ли эта функция? Попробуем узнать:

```
tracer -a:oracle.exe bpf=oracle.exe!_ksugtm,args:2,dump_args:0x4
```

Пробуем несколько раз:

```
SQL> select * from V$TIMER;
```

```

HSECS
-----

```

```
27294929
```

```
SQL> select * from V$TIMER;
```

```

HSECS
-----

```

```
27295006
```

```
SQL> select * from V$TIMER;
```

```

HSECS
-----

```

```
27295167
```

Листинг 8.23: вывод [tracer](#)

```

TID=2428|(0) oracle.exe!_ksugtm (0x0, 0xd76c5f0) (called from oracle.exe! ↗
↳ __VInfreq__qerfxFetch+0xfad (0x56bb6d5))
Argument 2/2
0D76C5F0: 38 C9 "8. ↗
↳ "
TID=2428|(0) oracle.exe!_ksugtm () -> 0x4 (0x4)
Argument 2/2 difference
00000000: D1 7C A0 01 ".|.. ↗
↳ "
TID=2428|(0) oracle.exe!_ksugtm (0x0, 0xd76c5f0) (called from oracle.exe! ↗
↳ __VInfreq__qerfxFetch+0xfad (0x56bb6d5))
Argument 2/2

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

0D76C5F0: 38 C9                                "8.                                ↗
↳ "
TID=2428|(0) oracle.exe!_ksugtm () -> 0x4 (0x4)
Argument 2/2 difference
00000000: 1E 7D A0 01                        ".}..                              ↗
↳ "
TID=2428|(0) oracle.exe!_ksugtm (0x0, 0xd76c5f0) (called from oracle.exe!_
↳ __VInfreq__qerfxFetch+0xfad (0x56bb6d5))
Argument 2/2
0D76C5F0: 38 C9                                "8.                                ↗
↳ "
TID=2428|(0) oracle.exe!_ksugtm () -> 0x4 (0x4)
Argument 2/2 difference
00000000: BF 7D A0 01                        ".}..                              ↗
↳ "

```

Действительно — значение то, что мы видим в SQL\*Plus, и оно возвращается через второй аргумент.

Посмотрим, что в функции `slgcs()` (Linux x86):

```

slgcs    proc near
var_4    = dword ptr -4
arg_0    = dword ptr  8

        push    ebp
        mov     ebp, esp
        push    esi
        mov     [ebp+var_4], ebx
        mov     eax, [ebp+arg_0]
        call    $+5
        pop     ebx
        nop
        ; PIC mode
        mov     ebx, offset _GLOBAL_OFFSET_TABLE_
        mov     dword ptr [eax], 0
        call    sltrgtime64    ; PIC mode
        push    0
        push    0Ah
        push    edx
        push    eax
        call    __udivdi3    ; PIC mode
        mov     ebx, [ebp+var_4]
        add     esp, 10h
        mov     esp, ebp
        pop     ebp
        retn
slgcs    endp

```

(это просто вызов `sltrgtime64()` и деление его результата на 10 ([3.10](#) (стр. 644)))

И в win32-версии:

```

_slgcs    proc near    ; CODE XREF: _dbgefgHtElResetCount+15

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

; _dbgerRunActions+1528
db      66h
nop
push    ebp
mov     ebp, esp
mov     eax, [ebp+8]
mov     dword ptr [eax], 0
call    ds:__imp__GetTickCount@0 ; GetTickCount()
mov     edx, eax
mov     eax, 0CCCCCDh
mul     edx
shr     edx, 3
mov     eax, edx
mov     esp, ebp
pop     ebp
retn
_slgcs  endp

```

Это просто результат `GetTickCount()` <sup>41</sup> поделенный на 10 (3.10 (стр. 644)).

Вуаля! Вот почему в win32-версии и версии Linux x86 разные результаты, потому что они получаются разными системными функциями [OC](#).

*Drain* по-английски *дренаж, отток, водосток*. Таким образом, возможно имеется ввиду *подключение* определенного столбца системной таблицы к функции.

Добавим поддержку таблицы `kqfd_tab_registry_0` в *oracle tables* <sup>42</sup>, теперь мы можем видеть, при помощи каких функций, столбцы в системных таблицах *подключаются* к значениям, например:

```

[X$KSUTM] [kqfd_OPN_ksutm_c] [kqfd_tabl_fetch] [NULL] [NULL] [✓
↳ kqfd_DRN_ksutm_c]
[X$KSUSGIF] [kqfd_OPN_ksusg_c] [kqfd_tabl_fetch] [NULL] [NULL] [✓
↳ kqfd_DRN_ksusg_c]

```

*OPN*, возможно, *open*, а *DRN*, вероятно, означает *drain*.

## 8.12. Вручную написанный на ассемблере код

### 8.12.1. Тестовый файл EICAR

Этот .COM-файл предназначен для тестирования антивирусов, его можно запустить в MS-DOS и он выведет такую строку: «EICAR-STANDARD-ANTIVIRUS-TEST-FILE!».

Он примечателен тем, что он полностью состоит только из печатных ASCII-символов, следовательно, его можно набрать в любом текстовом редакторе:

```
X50!P%@AP[4\PZX54(P^)7CC)7}$EICAR-STANDARD-ANTIVIRUS-TEST-FILE!$H+H*
```

<sup>41</sup>[MSDN](#)

<sup>42</sup>[yurichev.com](#)

Попробуем его разобрать:

```
; изначальное состояние: SP=0FFFFh, SS:[SP]=0
0100 58          pop      ax
; AX=0, SP=0
0101 35 4F 21    xor      ax, 214Fh
; AX = 214Fh and SP = 0
0104 50          push     ax
; AX = 214Fh, SP = FFFh and SS:[FFFE] = 214Fh
0105 25 40 41    and      ax, 4140h
; AX = 140h, SP = FFFh and SS:[FFFE] = 214Fh
0108 50          push     ax
; AX = 140h, SP = FFFh, SS:[FFFC] = 140h and SS:[FFFE] = 214Fh
0109 5B          pop      bx
; AX = 140h, BX = 140h, SP = FFFh and SS:[FFFE] = 214Fh
010A 34 5C       xor      al, 5Ch
; AX = 11Ch, BX = 140h, SP = FFFh and SS:[FFFE] = 214Fh
010C 50          push     ax
010D 5A          pop      dx
; AX = 11Ch, BX = 140h, DX = 11Ch, SP = FFFh and SS:[FFFE] = 214Fh
010E 58          pop      ax
; AX = 214Fh, BX = 140h, DX = 11Ch and SP = 0
010F 35 34 28    xor      ax, 2834h
; AX = 97Bh, BX = 140h, DX = 11Ch and SP = 0
0112 50          push     ax
0113 5E          pop      si
; AX = 97Bh, BX = 140h, DX = 11Ch, SI = 97Bh and SP = 0
0114 29 37       sub      [bx], si
0116 43          inc      bx
0117 43          inc      bx
0118 29 37       sub      [bx], si
011A 7D 24       jge      short near ptr word_10140
011C 45 49 43 ... db 'EICAR-STANDARD-ANTIVIRUS-TEST-FILE!$'
0140 48 2B       word_10140 dw 2B48h ; CD 21 (INT 21) будет здесь
0142 48 2A       dw 2A48h ; CD 20 (INT 20) будет здесь
0144 0D          db 0Dh
0145 0A          db 0Ah
```

Добавим везде комментарии, показывающие состояние регистров и стека после каждой инструкции.

Собственно, все эти инструкции нужны только для того чтобы исполнить следующий код:

```
B4 09          MOV AH, 9
BA 1C 01       MOV DX, 11Ch
CD 21          INT 21h
CD 20          INT 20h
```

INT 21h с функцией 9 (переданной в AH) просто выводит строку, адрес которой передан в DS:DX. Кстати, строка должна быть завершена символом '\$'. Надо полагать, это наследие [CP/M](#) и эта функция в DOS осталась для совместимости. INT 20h возвращает управление в DOS.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Но, как видно, далеко не все опкоды этих инструкций печатные. Так что основная часть EICAR-файла это:

- подготовка нужных значений регистров (AH и DX);
- подготовка в памяти опкодов для INT 21 и INT 20;
- исполнение INT 21 и INT 20.

Кстати, подобная техника широко используется для создания шеллкодов, где нужно создать x86-код, который будет нужно передать в виде текстовой строки.

Здесь также список всех x86-инструкций с печатаемыми опкодами: [.1.6](#) (стр. [1321](#)).

## 8.13. Демо

Демо (или демомейкинг) были великолепным упражнением в математике, программировании компьютерной графики и очень плотному программированию на ассемблере вручную.

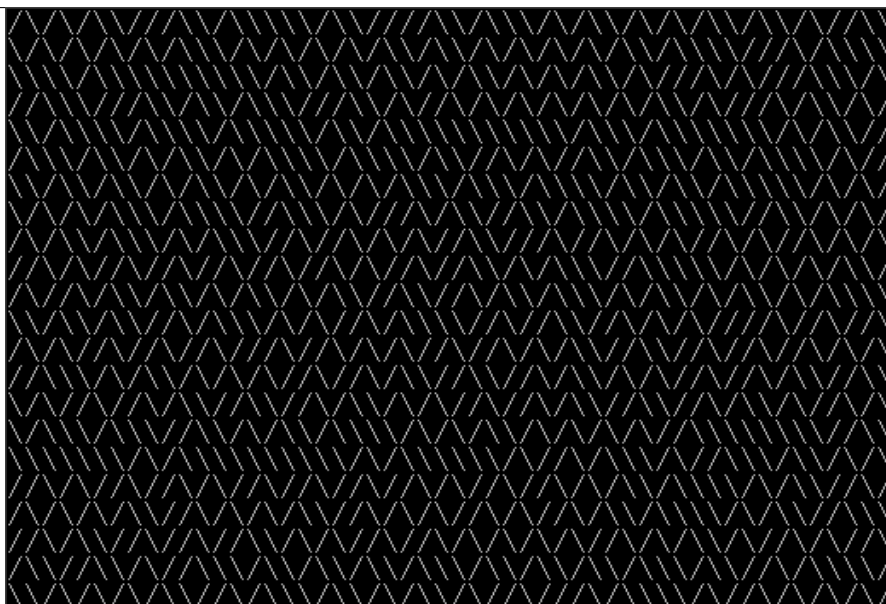
### 8.13.1. 10 PRINT CHR\$(205.5+RND(1)); : GOTO 10

Все примеры здесь для .COM-файлов под MS-DOS.

В [Nick Montfort et al, *10 PRINT CHR\$(205.5+RND(1)); : GOTO 10*, (The MIT Press:2012)]<sup>43</sup> можно прочитать об одном из простейших генераторов случайных лабиринтов. Он просто бесконечно и случайно печатает символ слэша или обратный слэш, выдавая в итоге что-то вроде:

---

<sup>43</sup>Также доступно здесь: [http://trope-tank.mit.edu/10\\_PRINT\\_121114.pdf](http://trope-tank.mit.edu/10_PRINT_121114.pdf)



Здесь несколько известных реализаций для 16-битного x86.

### Версия 42-х байт от Trixter

Листинг взят с его сайта<sup>44</sup>, но комментарии — автора.

```

00000000: B001      mov     al,1      ; установить видеорежим 40x25
00000002: CD10      int     010     ;
00000004: 30FF      xor     bh,bh    ; установить видеостраницу для
; вызова int 10h
00000006: B9D007    mov     cx,007D0      ; вывод 2000 символов
00000009: 31C0      xor     ax,ax
0000000B: 9C        pushf      ; сохранить флаги
; узнать случайное число из чипа таймера
0000000C: FA        cli        ; запретить прерывания
0000000D: E643      out     043,al ; записать 0 в порт 43h
; прочитать 16-битное значение из порта 40h
0000000F: E440      in      al,040
00000011: 88C4      mov     ah,al
00000013: E440      in      al,040
00000015: 9D        popf        ; разрешить прерывания
; возвращая значение флага IF
00000016: 86C4      xchg     ah,al
; здесь мы имеем псевдослучайное 16-битное значение
00000018: D1E8      shr     ax,1
0000001A: D1E8      shr     ax,1
; в CF сейчас находится второй бит из значения
0000001C: B05C      mov     al,05C ; '
; если CF=1, пропускаем следующую инструкцию
0000001E: 7202      jc      00000022

```

<sup>44</sup><http://trixter.oldschool.org/2012/12/17/maze-generation-in-thirteen-bytes/>

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

; если CF=0, загружаем в регистр AL другой символ
00000020: B02F      mov     al,02F ; '/'
; вывод символа
00000022: B40E      mov     ah,00E
00000024: CD10      int     010
00000026: E2E1      loop    00000009 ; цикл в 2000 раз
00000028: CD20      int     020      ; возврат в DOS

```

Псевдослучайное число на самом деле это время, прошедшее со старта системы, получаемое из чипа таймера 8253, это значение увеличивается на единицу 18.2 раза в секунду.

Записывая ноль в порт 43h, мы имеем ввиду что команда это «выбрать счетчик 0», "counter latch", "двоичный счетчик" (а не значение [BCD](#)).

Прерывания снова разрешаются при помощи инструкции POPF, которая также возвращает флаг IF.

Инструкцию IN нельзя использовать с другими регистрами кроме AL, поэтому здесь перетасовка.

### Моя попытка укоротить версию Trixter: 27 байт

Мы можем сказать, что мы используем таймер не для того чтобы получить точное время, но псевдослучайное число, так что мы можем не тратить время (и код) на запрещение прерываний. Еще можно сказать, что так как мы берем бит из младшей 8-битной части, то мы можем считывать только её.

Немного укоротим код и выходит 27 байт:

```

00000000: B9D007  mov     cx,007D0 ; вывести только 2000 символов
00000003: 31C0     xor     ax,ax ; команда чипу таймера
00000005: E643     out     043,al
00000007: E440     in      al,040 ; читать 8 бит из таймера
00000009: D1E8     shr     ax,1 ; переместить второй бит в флаг CF
0000000B: D1E8     shr     ax,1
0000000D: B05C     mov     al,05C ; подготовить '\'
0000000F: 7202     jc      00000013
00000011: B02F     mov     al,02F ; подготовить '/'
; вывести символ на экран
00000013: B40E     mov     ah,00E
00000015: CD10     int     010
00000017: E2EA     loop    00000003
; выход в DOS
00000019: CD20     int     020

```

### Использование случайного мусора в памяти как источника случайных чисел

Так как это MS-DOS, защиты памяти здесь нет вовсе, так что мы можем читать с какого угодно адреса. И даже более того: простая инструкция LODSB будет читать байт по адресу DS:SI, но это не проблема если правильные значения

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

не установлены в регистры, пусть она читает 1) случайные байты; 2) из случайного места в памяти!

Так что на странице Trixter-а<sup>45</sup> можно найти предложение использовать LODSB без всякой инициализации.

Есть также предложение использовать инструкцию SCASB вместо, потому что она выставляет флаги в соответствии с прочитанным значением.

Еще одна идея насчет минимизации кода — это использовать прерывание DOS INT 29h которое просто печатает символ на экране из регистра AL.

Это то что сделал Peter Ferrie<sup>46</sup>:

Листинг 8.24: Peter Ferrie: 10 байт

```
; AL в этом месте имеет случайное значение
00000000: AE      scasb
; CF устанавливается по результату вычитания случайного байта памяти из AL.
; так что он здесь случаен, в каком-то смысле
00000001: D6      setalc
; AL выставляется в 0xFF если CF=1 или в 0 если наоборот
00000002: 242D    and      al,02D ; '-'
; AL здесь 0x2D либо 0
00000004: 042F    add      al,02F ; '/'
; AL здесь 0x5C либо 0x2F
00000006: CD29    int      029      ; вывести AL на экране
00000008: EBF6    jmps     00000000 ; бесконечный цикл
```

Так что можно избавиться и от условных переходов. ASCII-код обратного слэша («\») это 0x5C и 0x2F для слэша («/»).

Так что нам нужно конвертировать один (псевдослучайный) бит из флага CF в значение 0x5C или 0x2F.

Это делается легко: применяя операцию «И» ко всем битам в AL (где все 8 бит либо выставлены, либо сброшены) с 0x2D мы имеем просто 0 или 0x2D.

Прибавляя значение 0x2F к этому значению, мы получаем 0x5C или 0x2F. И просто выводим это на экран.

## Вывод

Также стоит отметить, что результат может быть разным в эмуляторе DOSBox, Windows NT и даже MS-DOS, из-за разных условий: чип таймера может эмулироваться по-разному, изначальные значения регистров также могут быть разными.

<sup>45</sup><http://trixter.oldschool.org/2012/12/17/maze-generation-in-thirteen-bytes/>

<sup>46</sup><http://pferrie.host22.com/misc/10print.htm>

### 8.13.2. Множество Мандельброта

You know, if you magnify the coastline, it still looks like a coastline, and a lot of other things have this property. Nature has recursive algorithms that it uses to generate clouds and Swiss cheese and things like that.

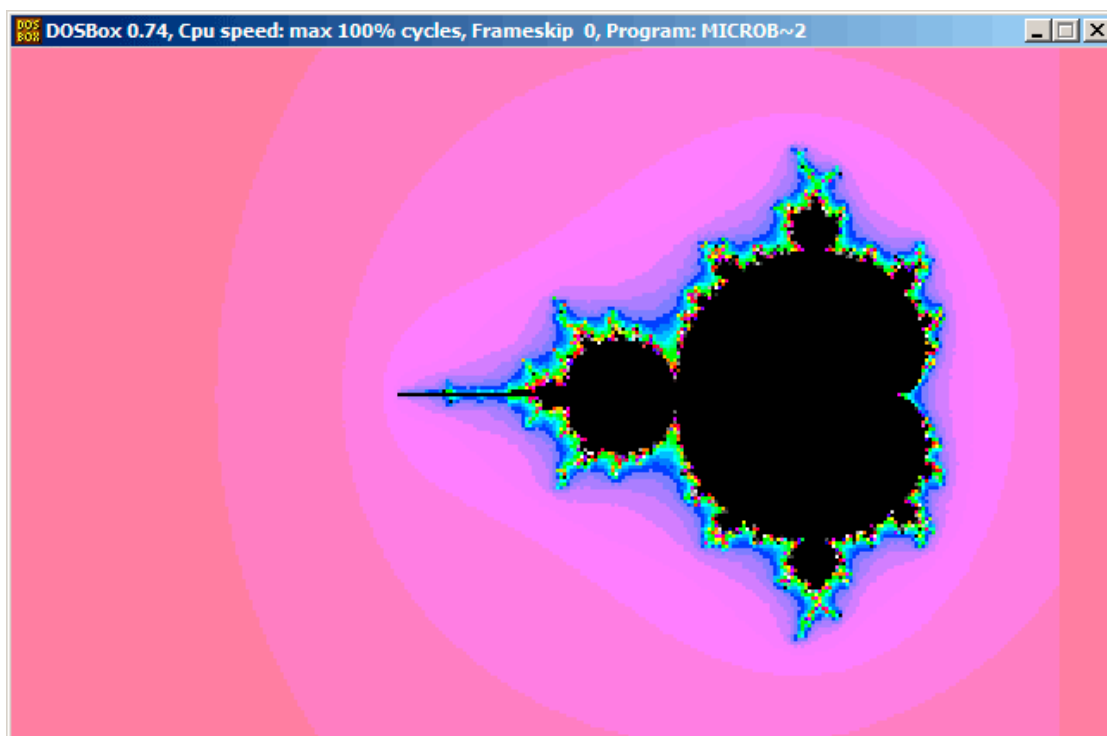
Дональд Кнут, интервью (1993)

Множество Мандельброта это фрактал, характерное свойство которого это самоподобие.

При увеличении картинки, вы видите, что этот характерный узор повторяется бесконечно.

Вот демо<sup>47</sup> написанное автором по имени «Sir\_Lagsalot» в 2009, рисующее множество Мандельброта, и это программа для x86 с размером файла всего 64 байта. Там только 30 16-битных x86-инструкций.

Вот что она рисует:



Попробуем разобраться, как она работает.

<sup>47</sup>Можно скачать [здесь](#),

## Теория

### Немного о комплексных числах

Комплексное число состоит из двух чисел (вещественная (Re) и мнимая (Im)).

Комплексная плоскость — это двумерная плоскость, где любое комплексное число может быть расположено: вещественная часть — это одна координата и мнимая — вторая.

Некоторые базовые правила, которые нам понадобятся:

- **Сложение:**  $(a + bi) + (c + di) = (a + c) + (b + d)i$

Другими словами:

$$\text{Re}(\text{sum}) = \text{Re}(a) + \text{Re}(b)$$

$$\text{Im}(\text{sum}) = \text{Im}(a) + \text{Im}(b)$$

- **Умножение:**  $(a + bi)(c + di) = (ac - bd) + (bc + ad)i$

Другими словами:

$$\text{Re}(\text{product}) = \text{Re}(a) \cdot \text{Re}(c) - \text{Re}(b) \cdot \text{Re}(d)$$

$$\text{Im}(\text{product}) = \text{Im}(b) \cdot \text{Im}(c) + \text{Im}(a) \cdot \text{Im}(d)$$

- **Возведение в квадрат:**  $(a + bi)^2 = (a + bi)(a + bi) = (a^2 - b^2) + (2ab)i$

Другими словами:

$$\text{Re}(\text{square}) = \text{Re}(a)^2 - \text{Im}(a)^2$$

$$\text{Im}(\text{square}) = 2 \cdot \text{Re}(a) \cdot \text{Im}(a)$$

### Как нарисовать множество Мандельброта

Множество Мандельброта — это набор точек, для которых рекурсивное соотношение  $z_{n+1} = z_n^2 + c$  (где  $z$  и  $c$  это комплексные числа и  $c$  это начальное значение) не стремится к бесконечности.

Простым русским языком:

- Перечисляем все точки на экране.
- Проверяем, является ли эта точка в множестве Мандельброта.
- Вот как проверить:
  - Представим точку как комплексное число.
  - Возведем в квадрат.
  - Прибавим значение точки в самом начале.
  - Вышло за пределы? Прерываемся, если да.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



- Передвигаем точку в новое место, координаты которого только что вычислили.
- Повторять всё это некое разумное количество итераций.
- Двигающаяся точка в итоге не вышла за пределы? Тогда рисуем точку.
- Двигающаяся точка в итоге вышла за пределы?
  - (Для черно-белого изображения) ничего не рисуем.
  - (Для цветного изображения) преобразуем количество итераций в какой-нибудь цвет. Так что цвет будет показывать, с какой скоростью точка вышла за пределы.

Вот алгоритмы для комплексных и обычных целочисленных чисел (на языке, отдаленно напоминающем Python):

Листинг 8.25: Для комплексных чисел

```
def check_if_is_in_set(P):
    P_start=P
    iterations=0

    while True:
        if (P>bounds):
            break
        P=P^2+P_start
        if iterations > max_iterations:
            break
        iterations++

    return iterations

# черно-белое
for each point on screen P:
    if check_if_is_in_set (P) < max_iterations:
        нарисовать точку

# цветное
for each point on screen P:
    iterations = if check_if_is_in_set (P)
    преобразовать количество итераций в цвет
    нарисовать цветную точку
```

Целочисленная версия, это версия где все операции над комплексными числами заменены на операции с целочисленными, в соответствии с изложенными ранее правилами.

Листинг 8.26: Для целочисленных чисел

```
def check_if_is_in_set(X, Y):
    X_start=X
    Y_start=Y
    iterations=0
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

while True:
    if (X^2 + Y^2 > bounds):
        break
    new_X=X^2 - Y^2 + X_start
    new_Y=2*X*Y + Y_start
    if iterations > max_iterations:
        break
    iterations++

    return iterations

# черно-белое
for X = min_X to max_X:
    for Y = min_Y to max_Y:
        if check_if_is_in_set (X,Y) < max_iterations:
            нарисовать точку на X, Y

# цветное
for X = min_X to max_X:
    for Y = min_Y to max_Y:
        iterations = if check_if_is_in_set (X,Y)
        преобразовать количество итераций в цвет
        нарисовать цветную точку на X,Y

```

Вот также исходный текст на C#, который есть в статье в Wikipedia<sup>48</sup>, но мы немного изменим его, чтобы он выдавал количество итераций, вместо некоторого символа <sup>49</sup>:

```

using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;

namespace Mnoj
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            double realCoord, imagCoord;
            double realTemp, imagTemp, realTemp2, arg;
            int iterations;
            for (imagCoord = 1.2; imagCoord >= -1.2; imagCoord -= 0.05)
            {
                for (realCoord = -0.6; realCoord <= 1.77; realCoord += ↵
↵ 0.03)
                {
                    iterations = 0;
                    realTemp = realCoord;
                    imagTemp = imagCoord;

```

<sup>48</sup>[wikipedia](#)

<sup>49</sup>Здесь также и исполняемый файл: [beginners.re](#)

```

        arg = (realCoord * realCoord) + (imagCoord * imagCoord)↵
    ↵ ;
        while ((arg < 2*2) && (iterations < 40))
        {
            realTemp2 = (realTemp * realTemp) - (imagTemp * ↵
    ↵ imagTemp) - realCoord;
            imagTemp = (2 * realTemp * imagTemp) - imagCoord;
            realTemp = realTemp2;
            arg = (realTemp * realTemp) + (imagTemp * imagTemp)↵
    ↵ ;
            iterations += 1;
        }
        Console.WriteLine("{0,2:D} ", iterations);
    }
    Console.WriteLine("\n");
}
Console.ReadKey();
}
}
}

```

Вот файл с результатом, который слишком широкий, чтобы привести его здесь: [beginners.re](http://beginners.re).

Максимальное число итераций 40, так что если вы видите 40 в этом файле, это означает, что точка ходила 40 итераций, но так и не вышла за пределы.

Номер  $n$  меньше 40 означает, что эта точка оставалась внутри пределов только  $n$  итераций, и затем вышла наружу.

Вот здесь есть неплохая демонстрация: <http://demonstrations.wolfram.com/MandelbrotSetDoodle/>, она показывает визуально, как определенная точка движется по плоскости на каждой итерации. Вот два скриншота.

В начале кликаем внутри желтой области, и увидим траекторию (зеленые линии), которая в итоге закручивается в какой-то точке внутри:

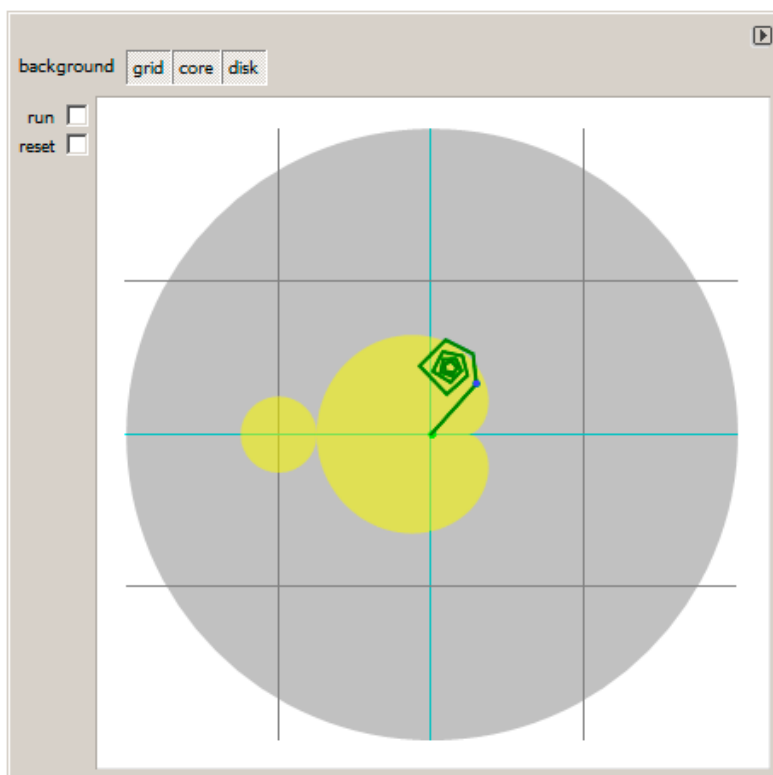


Рис. 8.18: Клик внутри желтой области

Это значит, что точка на которой кликнули, находится внутри множества Мандельброта.

Затем кликаем снаружи желтой области, и мы видим более хаотичные движения точки, которая быстро выходит за пределы:

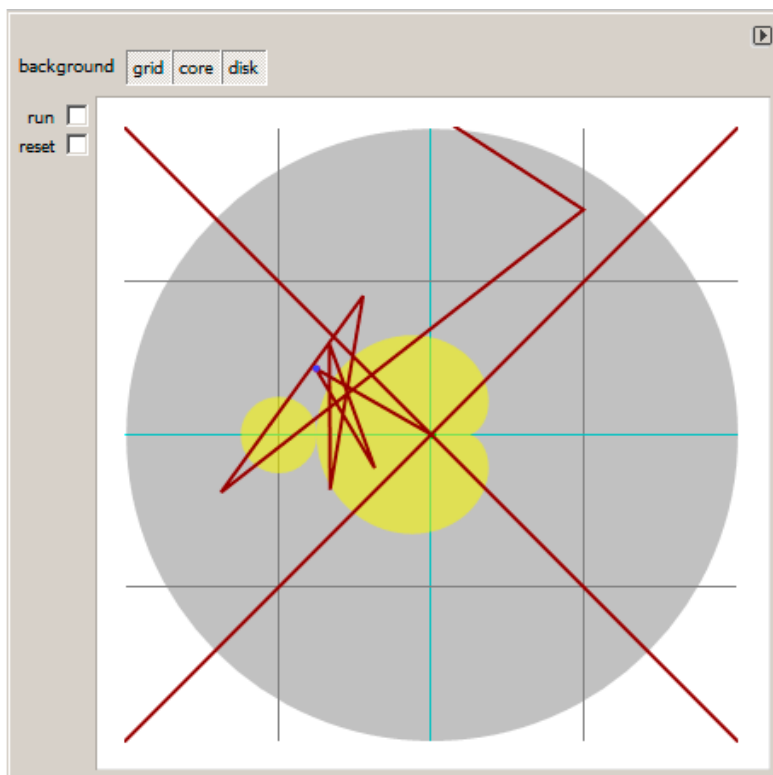


Рис. 8.19: Клик снаружи желтой области

Это значит, что эта точка не принадлежит множеству Мандельброта.

Другая неплохая демонстрация там:

<http://demonstrations.wolfram.com/IteratesForTheMandelbrotSet/>.

## Вернемся к демо

Демо, хотя и крошечная (только 64 байта или 30 инструкций), реализует общий алгоритм, изложенный здесь, но с некоторыми трюками.

Исходный код можно скачать, так что вот он, но также снабдим его своими комментариями:

Листинг 8.27: Исходный код с комментариями

```

1  ; X это столбец на экране
2  ; Y это строка на экране
3
4
5  ; X=0, Y=0 X=319, Y=0
6  ; +----->
7  ; |
8  ; |
9  ; |
10 ; |
11 ; |
12 ; |
13 ; v
14 ; X=0, Y=199 X=319, Y=199
15
16
17 ; переключиться в графический видеорежим VGA 320*200*256
18 mov al,13h
19 int 10h
20 ; в самом начале BX равен 0
21 ; в самом начале DI равен 0xFFFFE
22 ; DS:BX (или DS:0) указывает на Program Segment Prefix в этот момент
23 ; ... первые 4 байта которого этого CD 20 FF 9F
24 les ax,[bx]
25 ; ES:AX=9FFF:20CD
26
27 FillLoop:
28 ; установить DX в 0. CWD работает так: DX:AX = sign_extend(AX).
29 ; AX здесь 0x20CD (в начале) или меньше 320 (когда вернемся после цикла),
30 ; так что DX всегда будет 0.
31 cwd
32 mov ax,di
33 ; AX это текущий указатель внутри VGA-буфера
34 ; разделить текущий указатель на 320
35 mov cx,320
36 div cx
37 ; DX (start_X) - остаток (столбец: 0..319); AX - результат (строка: 0..199)
38 sub ax,100
39 ; AX=AX-100, так что AX (start_Y) сейчас в пределах -100..99
40 ; DX в пределах 0..319 или 0x0000..0x013F
41 dec dh
42 ; DX сейчас в пределах 0xFF00..0x003F (-256..63)
43
44 xor bx,bx
45 xor si,si

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

46 ; BX (temp_X)=0; SI (temp_Y)=0
47
48 ; получить максимальное количество итераций
49 ; CX всё еще 320 здесь, так что это будет максимальным количеством итераций
50 MandelLoop:
51 mov bp,si      ; BP = temp_Y
52 imul si,bx     ; SI = temp_X*temp_Y
53 add si,si      ; SI = SI*2 = (temp_X*temp_Y)*2
54 imul bx,bx     ; BX = BX^2 = temp_X^2
55 jo MandelBreak ; переполнение?
56 imul bp,bp     ; BP = BP^2 = temp_Y^2
57 jo MandelBreak ; переполнение?
58 add bx,bp      ; BX = BX+BP = temp_X^2 + temp_Y^2
59 jo MandelBreak ; переполнение?
60 sub bx,bp      ; BX = BX-BP = temp_X^2 + temp_Y^2 - temp_Y^2 = temp_X^2
61 sub bx,bp      ; BX = BX-BP = temp_X^2 - temp_Y^2
62
63 ; скорректировать масштаб:
64 sar bx,6       ; BX=BX/64
65 add bx,dx      ; BX=BX+start_X
66 ; здесь temp_X = temp_X^2 - temp_Y^2 + start_X
67 sar si,6       ; SI=SI/64
68 add si,ax      ; SI=SI+start_Y
69 ; здесь temp_Y = (temp_X*temp_Y)*2 + start_Y
70
71 loop MandelLoop
72
73 MandelBreak:
74 ; CX=итерации
75 xchg ax,cx
76 ; AX=итерации. записать AL в VGA-буфер на ES:[DI]
77 stosb
78 ; stosb также инкрементирует DI, так что DI теперь указывает на следующую
   точку в VGA-буфере
79 ; всегда переходим, так что это вечный цикл
80 jmp FillLoop

```

#### Алгоритм:

- Переключаемся в режим VGA 320\*200 256 цветов.  $320 * 200 = 64000$  (0xFA00). Каждый пиксель кодируется одним байтом, так что размер буфера 0xFA00 байт.

Он адресуется здесь при помощи пары регистров ES:DI.

ES должен быть здесь 0xA000, потому что это сегментный адрес видеобуфера, но запись числа 0xA000 в ES потребует по крайней мере 4 байта (PUSH 0A000h / POP ES). О 16-битной модели памяти в MS-DOS, читайте больше тут: [10.6](#) (стр. [1274](#)).

Учитывая, что BX здесь 0, и Program Segment Prefix находится по нулевому адресу, 2-байтная инструкция LES AX, [BX] запишет 0x20CD в AX и 0x9FFF в ES.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Так что программа начнет рисовать на 16 пикселей (или байт) перед видеобуфером.

Но это MS-DOS, здесь нет защиты памяти, так что запись происходит в самый конец обычной памяти, а там, как правило, ничего важного нет.

Вот почему вы видите красную полосу шириной 16 пикселей справа. Вся картинка сдвинута налево на 16 пикселей. Это цена экономии 2-х байт.

- Вечный цикл, обрабатывающий каждый пиксель. Наверное, самый общий метод обойти все точки на экране это два цикла: один для X-координаты, второй для Y-координаты.

Но тогда вам придется перемножать координаты для поиска байта в видеобуфере VGA. Автор этого демо решил сделать наоборот: перебирать все байты в видеобуфере при помощи одного цикла вместо двух и затем получать координаты текущей точки при помощи деления.

В итоге координаты такие: X в пределах  $-256..63$  и Y в пределах  $-100..99$ . Вы можете увидеть на скриншоте что картинка как бы сдвинута в правую часть экрана. Это потому что самая большая черная дыра в форме сердца обычно появляется на координатах 0,0 и они здесь сдвинуты вправо.

Мог ли автор просто отнять 160 от X, чтобы получилось значение в пределах  $-160..159$ ? Да, но инструкция SUB DX, 160 занимает 4 байта, тогда как DEC DH — 2 байта (которая отнимает  $0x100$  (256) от DX). Так что картинка сдвинута ценой экономии еще 2-х байт.

- Проверить, является ли текущая точка внутри множества Мандельброта. Алгоритм такой же, как и описанный здесь.
- Цикл организуется инструкцией LOOP, которая использует регистр CX как счетчик. Автор мог бы установить число итераций на какое-то число, но не сделал этого: потому что 320 уже находится в CX (было установлено на строке 35), и это итак подходящее число как число максимальных итераций.

Мы здесь экономим немного места, не загружая другое значение в регистр CX.

- Здесь используется IMUL вместо MUL, потому что мы работаем со знаковыми значениями: помните, что координаты 0,0 должны быть где-то рядом с центром экрана.

Тоже самое и с SAR (арифметический сдвиг для знаковых значений): она используется вместо SHR.

- Еще одна идея — это упростить проверку пределов. Нам бы пришлось проверять пару координат, т.е. две переменных. Что делает автор это трижды проверяет на переполнение: две операции возведения в квадрат и одно прибавление. Действительно, мы ведь используем 16-битные регистры, содержащие знаковые значения в пределах  $-32768..32767$ , так что если любая из координат больше чем 32767 в процессе умножения, точка однозначно вышла за пределы, и мы переходим на метку MandelBreak.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



- Здесь также имеется деление на 64 (при помощи инструкции SAR). 64 задает масштаб.

Попробуйте увеличить значение и вы получите более увеличенную картинку, или уменьшить для меньшей.

- Мы находимся на метке MandelBreak, есть только две возможности попасть сюда: цикл закончился с CX=0 (точка внутри множества Мандельброта); или потому что произошло переполнение (CX все еще содержит какое-то значение). Записываем 8-битную часть CX (CL) в видеобuffer. Палитра по умолчанию грубая, тем не менее, 0 это черный: поэтому видим черные дыры в местах где точки внутри множества Мандельброта.

Палитру можно инициализировать в начале программы, но не забывайте, это всего лишь программа на 64 байта!

- Программа работает в вечном цикле, потому что дополнительная проверка, где остановится, или пользовательский интерфейс, это дополнительные инструкции.

Еще оптимизационные трюки:

- 1-байтная CWD используется здесь для обнуления DX вместо двухбайтной XOR DX, DX или даже трехбайтной MOV DX, 0.
- 1-байтная XCHG AX, CX используется вместо двухбайтной MOV AX, CX. Текущее значение в AX все равно уже не нужно.
- DI (позиция в видеобufferе) не инициализирована, и будет 0xFFFFE в начале<sup>50</sup>. Это нормально, потому что программа работает бесконечно для всех DI в пределах 0..0xFFFF, и пользователь не может увидеть, что работала началась за экраном (последний пиксель видеобufferа 320\*200 имеет адрес 0xF9FF).

Так что некоторая часть работы на самом деле происходит за экраном. А иначе понадобятся дополнительные инструкции для установки DI в 0; добавить проверку на конец буфера.

## Моя «исправленная» версия

Листинг 8.28: Моя «исправленная» версия

```

1 org 100h
2 mov al,13h
3 int 10h
4
5 ; установить палитру
6 mov dx, 3c8h
7 mov al, 0
8 out dx, al
9 mov cx, 100h
10 inc dx

```

<sup>50</sup>Больше о состояниях регистров на старте: <https://code.google.com/p/corkami/wiki/InitialValues#DOS>

```
11 l00:
12 mov al, cl
13 shl ax, 2
14 out dx, al ; красный
15 out dx, al ; зеленый
16 out dx, al ; синий
17 loop l00
18
19 push 0a000h
20 pop es
21
22 xor di, di
23
24 FillLoop:
25 cwd
26 mov ax, di
27 mov cx, 320
28 div cx
29 sub ax, 100
30 sub dx, 160
31
32 xor bx, bx
33 xor si, si
34
35 MandelLoop:
36 mov bp, si
37 imul si, bx
38 add si, si
39 imul bx, bx
40 jo MandelBreak
41 imul bp, bp
42 jo MandelBreak
43 add bx, bp
44 jo MandelBreak
45 sub bx, bp
46 sub bx, bp
47
48 sar bx, 6
49 add bx, dx
50 sar si, 6
51 add si, ax
52
53 loop MandelLoop
54
55 MandelBreak:
56 xchg ax, cx
57 stosb
58 cmp di, 0FA00h
59 jb FillLoop
60
61 ; дождаться нажатия любой клавиши
62 xor ax, ax
63 int 16h
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

64 ; установить текстовый видеорежим
65 mov ax, 3
66 int 10h
67 ; ВЫХОД
68 int 20h

```

Автор сих строк попытался исправить все эти странности: теперь палитра плавная черно-белая, видеобуфер на правильном месте (строки 19..20), картинка рисуется в центре экрана (строка 30), программа в итоге заканчивается и ждет, пока пользователь нажмет какую-нибудь клавишу (строки 58..68).

Но теперь она намного больше: 105 байт (или 54 инструкции)

<sup>51</sup>.

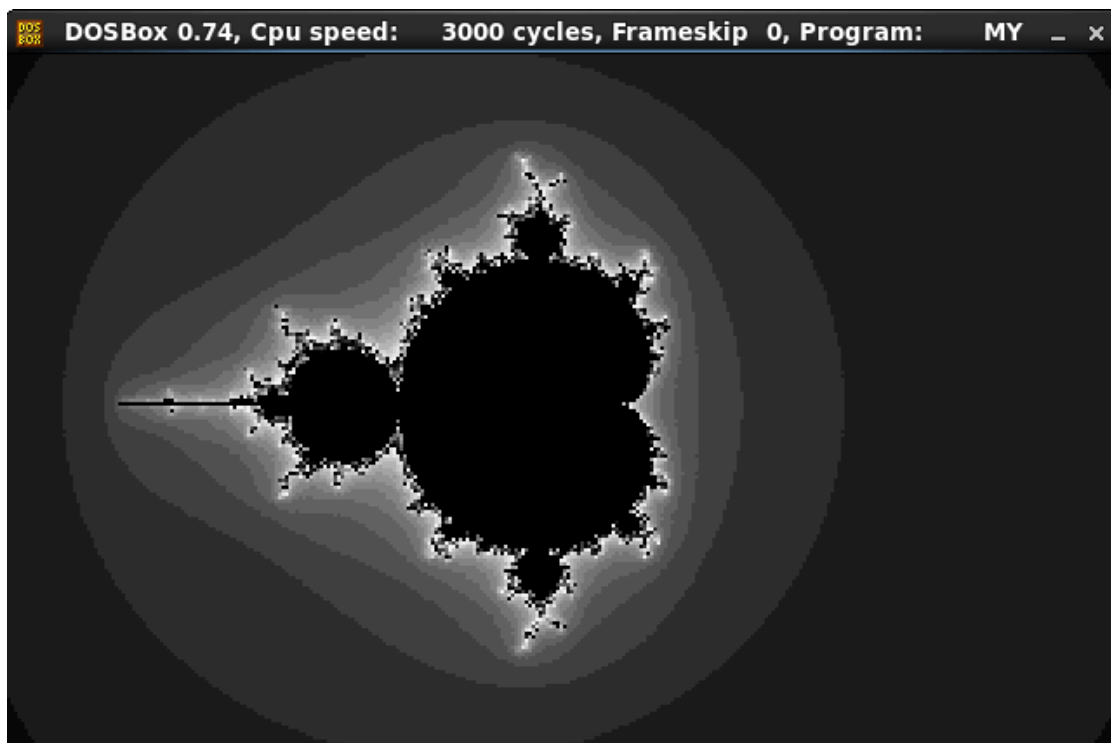


Рис. 8.20: Моя «исправленная» версия

Смотрите также: маленькая программа на Си печатающая множество Мандельброта в ASCII: [https://people.sc.fsu.edu/~jburkardt/c\\_src/mandelbrot\\_ascii/mandelbrot\\_ascii.html](https://people.sc.fsu.edu/~jburkardt/c_src/mandelbrot_ascii/mandelbrot_ascii.html)  
<https://miyuki.github.io/2017/10/04/gcc-archaeology-1.html>.

<sup>51</sup> Можете поэкспериментировать и сами: скачайте DosBox и NASM и компилируйте так:  
 nasm file.asm -fbin -o file.com

## 8.14. Как я переписывал 100 килобайт x86-кода на чистый Си

То была DLL-ка с секцией кода 100 килобайт, она брала на вход многоканальный сигнал и выдавала другой многоканальный сигнал. Там много всего было связано с обработкой сигналов. Внутри было очень много FPU-кода. Написано по-олдскульному, так, как писали в то время, когда передача параметров через аргументы ф-ций была дорогой, и потому использовалось много глобальных переменных и массивов, почти всё хранилось в них, а ф-ции, напротив, имели сравнительно мало аргументов, если вообще. Функции большие, их было около ста.

Тесты были, много.

Проблема была в том, что функции слишком большие и Hex-Rays неизменно выдавал немного неверный код. Нужно было очень внимательно всё чистить вручную. В процессе работы, я нашел в нем каких-то ошибок: [10.8](#).

Все 100 ф-ций декомпилировать сразу нельзя — где-то будут ошибки, тесты не пройдут, и где вы будете искать эти ошибки? Приходится переписывать по чуть-чуть.

В DLL-ке есть некая корневая ф-ция, скажем, `ProcessMain()`. Я переписываю её на Си при помощи Hex-Rays, она запускается из обычного .exe-процесса. Все ф-ции из DLL-ки, которые вызываются далее, у меня вызывались через указатели на ф-ции. DLL-ка загружена, и пока они все там.

[ASLR](#) отключил, и DLL-ка каждый раз грузится по одному и тому же адресу, потому и адреса всех ф-ций одни и те же. Важно, что и адреса глобальных массивов тоже одни и те же

Затем переписываю ф-ции, вызывающиеся непосредственно из `ProcessMain()`, затем еще ниже, итд. Таким образом, ф-ции я постепенно перетаскивал из DLL в свою .exe. Каждый раз тестирую.

Много раз бывало и так — ф-ция слишком большая, например, несколько килобайт x86-кода, и после декомпиляции в Си, там что-то косячит, и неизвестно где. Из IDA я экспортировал её листинг в текст на ассемблере и компилировал при помощи обычного ассемблера (ML в MSVC). Она компилируется в .obj-файл и прикомпилируется к главной .exe, и пока всё ОК. Затем я делил эту ф-цию на более мелкие, здорово пригодился (когда бы еще?) опыт написания программ на чистом ассемблере в середине 90-х (руки до сих пор помнят). Если всё работает, более мелкие ф-ции постепенно переписывал на Си при помощи Hex-Rays, в то время как "головная" ф-ция более высокого уровня всё еще на ассемблере.

Интересно, что было много глобальных массивов, но границы между ними были сильно размыты. Но я вижу что есть какой-то большой кусок в секции .data, где лежит всё подряд. Дошел до стадии, когда на Си переписано уже всё, а все обращения к массивам происходят по адресам внутри секции .data в подгружаемой DLL-ке, впрочем, там почти не было констант. Затем, чтобы совсем отказаться от DLL-ки, я сделал большой глобальный "кусоч" уже у себя на Си,

и вся работа с массивами шла через мой "кусочек", при том, что все массивы всё еще не были отделены друг от друга.

Вот реальный фрагмент оттуда, как было в начале. Значение — это адрес в .data-секции в DLL-ке:

```
int *a_val511=0x1002B588;
int *a_val483=0x1002B590;
int *a_val481=0x1002B5B8;
int *a_val515=0x1002B6E4;
...
```

И все обращения происходят через указатели.

Потом я сделал "кусочек":

```
char lump[0x1000000];

/* 0x1002B588 */int *a_val511=(int*)&lump[0x2B588];
/* 0x1002B590 */int *a_val483=(int*)&lump[0x2B590];
/* 0x1002B5B8 */int *a_val481=(int*)&lump[0x2B5B8];
/* 0x1002B6E4 */int *a_val515=(int*)&lump[0x2B6E4];
...
```

DLL-ку теперь можно было наконец-то отцепить и разбираться с границами массивов. Этот процесс я хотел немного автоматизировать и использовал для этого Pin. Я написал утилиту, которая показывала, по каким адресам в глобальном "кусочке" были обращения из каждого адреса. Точнее, в каких пределах? Так стало проще видеть границы массивов.

"На войне все средства хороши", так что я доходил и до того, что использовал Mathematica и Z3 для сокращения слишком длинных выражений (Hex-Rays не всё может оптимизировать):

[https://github.com/DennisYurichev/SAT\\_SMT\\_by\\_example/blob/master/proofs/simplify\\_EN.tex](https://github.com/DennisYurichev/SAT_SMT_by_example/blob/master/proofs/simplify_EN.tex).

Очень хорошим тестом было пересобрать всё под Linux при помощи GCC и заставить работать — как всегда, это было нелегко. Плюс, чтобы работало корректно и под x86 и под x64.

## 8.15. "Прикуп" в игре "Марьяж"

Знал бы прикуп — жил бы в Сочи.

Поговорка.

"Марьяж" — старая и довольно популярная версия игры в "Преферанс" под DOS.

Играют три игрока, каждому раздается по 10 карт, остальные 2 остаются в т.н. "прикупе". Начинаются торги, во время которых "прикуп" скрыт. Он открывается после того, как один из игроков сделает "заказ".

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Знание карт в "прикупе" обычно имеет решающее преимущество.

Вот так в игре выглядит состояние "торгов", и "прикуп" посредине, скрытый:



Рис. 8.21: "Торги"

Попробуем "подсмотреть" карты в "прикупе" в этой игре.

Для начала — что мы знаем? Игра под DOS, датируется 1997-м годом. IDA показывает имена стандартных функций вроде `@GetImage$q7Integert1t1t1m3Any` — это "манглинг" типичный для Borland Pascal, что позволяет сделать вывод, что сама игра написана на Паскале и скомпилирована Borland Pascal-ем.

Файлов около 10-и и некоторые имеют текстовую строку в заголовке "Marriage Image Library" — должно быть, это библиотеки спрайтов.

В IDA можно увидеть что используется функция `@PutImage$q7Integert1m3Any4Word`, которая, собственно, рисует некий спрайт на экране. Она вызывается по крайней мере из 8-и мест. Чтобы узнать что происходит в каждом из этих 8-и мест, мы можем блокировать работу каждой функции и смотреть, что будет происходить. Например, первая ф-ция имеет адрес `seg002:062E`, и она заканчивается инструкцией `retf 0Eh` на `seg002:102A`. Это означает, что метод вызовов ф-ций

в Borland Pascal под DOS схож с stdcall — вызываемая ф-ция должна сама возвращать стек в состояние до того как началась передача аргументов. В самом начале этой ф-ции вписываем инструкцию "retf 0eh", либо 3 байта: CA 0E 00. Запускаем "Марьяж" и внешне вроде бы ничего не изменилось.

Переходим ко второй ф-ции, которая активно использует @PutImage\$q7Integert1m3Any4Word. Она находится по адресу seg008:0AB5 и заканчивается инструкцией retf 0Ah. Вписываем эту инструкцию в самом начале и запускаем:



Рис. 8.22: Карт нет

Карт не видно вообще. И видимо, эта функция их отображает, мы её заблокировали, и теперь карт не видно. Назовем эту ф-цию в IDA draw\_card(). Помимо @PutImage\$q7Integert1m3Any4Word, в этой ф-ции вызываются также ф-ции @SetColor\$q4Word, @SetFillStyle\$q4Wordt1, @Bar\$q7Integert1t1t1, @OutTextXY\$q7Integert16String.

Сама ф-ция draw\_cards() (её название мы дали ей сами только что) вызывает-ся из 4-х мест. Попробуем точно также "блокировать" каждую ф-цию.

Когда я "блокирую" вторую, по адресу seg008:0DF3 и запускаю программу, вижу такое:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



Рис. 8.23: Все карты кроме карт игрока

Видны все карты, кроме карт игрока. Видимо, эта функция рисует карты игрока.

Я переименовываю её в IDA в `draw_players_cards()`.

Четвертая ф-ция, вызывающая `draw_cards()`, находится по адресу `seg008:16B3`, и когда я её "блокирую", я вижу в игре такое:



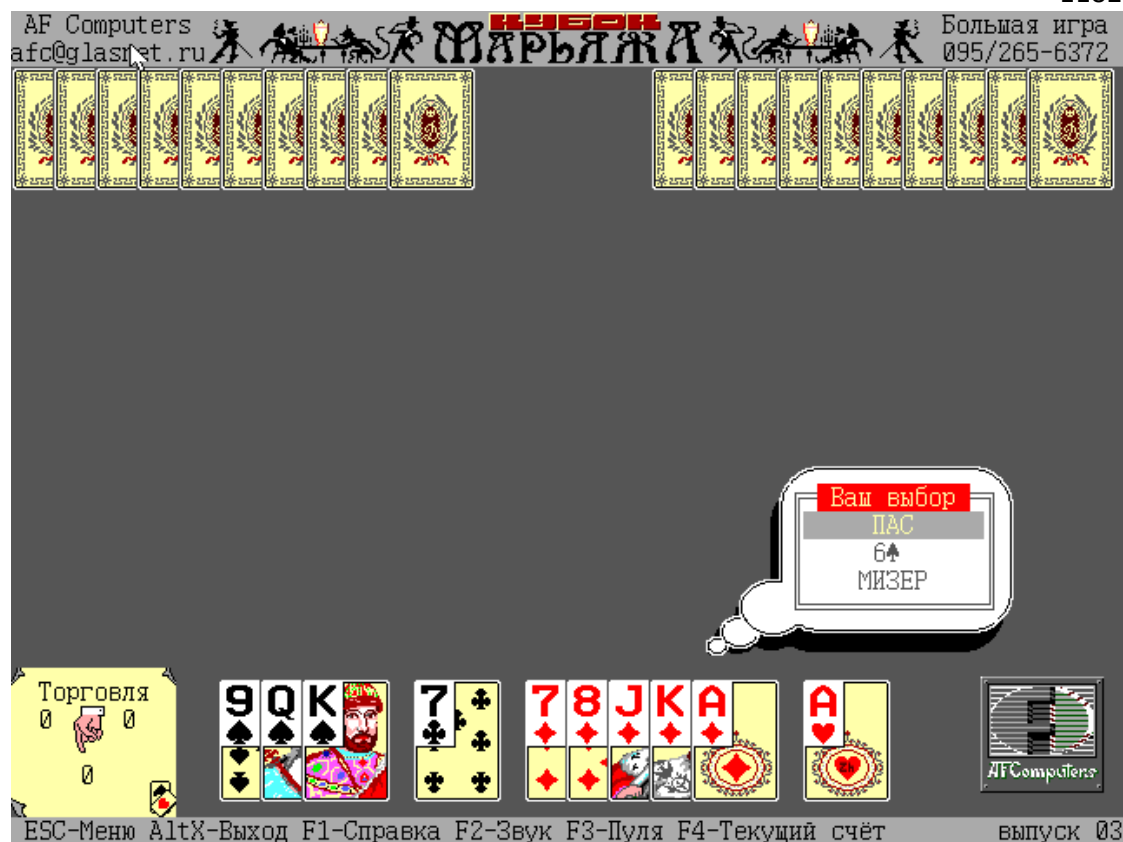


Рис. 8.24: "Прикупа" нет

Все карты есть, кроме "прикупа". Более того, эта ф-ция вызывает только `draw_cards()`, и только 2 раза. Видимо эта ф-ция и отображает карты "прикупа". Будем рассматривать её внимательнее.

```

seg008:16B3 draw_prikup      proc far                                ; CODE XREF: seg010:00B0
seg008:16B3                                                         ; sub_15098+6
seg008:16B3
seg008:16B3 var_E           = word ptr -0Eh
seg008:16B3 var_C           = word ptr -0Ch
seg008:16B3 arg_0           = byte ptr 6
seg008:16B3
seg008:16B3                enter    0Eh, 0
seg008:16B7                mov     al, byte_2C0EA
seg008:16BA                xor     ah, ah
seg008:16BC                imul    ax, 23h
seg008:16BF                mov     [bp+var_C], ax
seg008:16C2                mov     al, byte_2C0EB
seg008:16C5                xor     ah, ah
seg008:16C7                imul    ax, 0Ah
seg008:16CA                mov     [bp+var_E], ax

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

seg008:16CD	cmp	[bp+arg_0], 0	
seg008:16D1	jnz	short loc_1334A	
seg008:16D3	cmp	byte_2BB08, 0	
seg008:16D8	jz	short loc_13356	
seg008:16DA			
seg008:16DA loc_1334A:			; CODE XREF:
draw_prikup+1E			
seg008:16DA	mov	al, byte ptr word_32084	
seg008:16DD	mov	byte_293AD, al	
seg008:16E0	mov	al, byte ptr word_32086	
seg008:16E3	mov	byte_293AC, al	
seg008:16E6			
seg008:16E6 loc_13356:			; CODE XREF:
draw_prikup+25			
seg008:16E6	mov	al, byte_293AC	
seg008:16E9	xor	ah, ah	
seg008:16EB	push	ax	
seg008:16EC	mov	al, byte_293AD	
seg008:16EF	xor	ah, ah	
seg008:16F1	push	ax	
seg008:16F2	push	[bp+var_C]	
seg008:16F5	push	[bp+var_E]	
seg008:16F8	cmp	[bp+arg_0], 0	
seg008:16FC	jnz	short loc_13379	
seg008:16FE	cmp	byte_2BB08, 0	
seg008:1703	jnz	short loc_13379	
seg008:1705	mov	al, 0	
seg008:1707	jmp	short loc_1337B	
seg008:1709 ;			
seg008:1709			
seg008:1709 loc_13379:			; CODE XREF:
draw_prikup+49			
seg008:1709			; draw_prikup+50
seg008:1709	mov	al, 1	
seg008:170B			
seg008:170B loc_1337B:			; CODE XREF:
draw_prikup+54			
seg008:170B	push	ax	
seg008:170C	push	cs	
seg008:170D	call	near ptr draw_card	
seg008:1710	mov	al, byte_2C0EA	
seg008:1713	xor	ah, ah	
seg008:1715	mov	si, ax	
seg008:1717	shl	ax, 1	
seg008:1719	add	ax, si	
seg008:171B	add	ax, [bp+var_C]	
seg008:171E	mov	[bp+var_C], ax	
seg008:1721	cmp	[bp+arg_0], 0	
seg008:1725	jnz	short loc_1339E	
seg008:1727	cmp	byte_2BB08, 0	
seg008:172C	jz	short loc_133AA	
seg008:172E			
seg008:172E loc_1339E:			; CODE XREF:
draw_prikup+72			

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

seg008:172E	mov	al, byte ptr word_32088	
seg008:1731	mov	byte_293AD, al	
seg008:1734	mov	al, byte ptr word_3208A	
seg008:1737	mov	byte_293AC, al	
seg008:173A			
seg008:173A loc_133AA:			; CODE XREF:
draw_prikup+79			
seg008:173A	mov	al, byte_293AC	
seg008:173D	xor	ah, ah	
seg008:173F	push	ax	
seg008:1740	mov	al, byte_293AD	
seg008:1743	xor	ah, ah	
seg008:1745	push	ax	
seg008:1746	push	[bp+var_C]	
seg008:1749	push	[bp+var_E]	
seg008:174C	cmp	[bp+arg_0], 0	
seg008:1750	jnz	short loc_133CD	
seg008:1752	cmp	byte_2BB08, 0	
seg008:1757	jnz	short loc_133CD	
seg008:1759	mov	al, 0	
seg008:175B	jmp	short loc_133CF	
seg008:175D			
seg008:175D loc_133CD:			; CODE XREF:
draw_prikup+9D			
seg008:175D			; draw_prikup+A4
seg008:175D	mov	al, 1	
seg008:175F			
seg008:175F loc_133CF:			; CODE XREF:
draw_prikup+A8			
seg008:175F	push	ax	
seg008:1760	push	cs	
seg008:1761	call	near ptr draw_card ; prikup #2	
seg008:1764	leave		
seg008:1765	retf	2	
seg008:1765 draw_prikup	endp		

Интересно посмотреть, как именно вызывается draw\_prikup(). У нее только один аргумент.

Иногда она вызывается с аргументом 1:

...			
seg010:084C	push	1	
seg010:084E	call	draw_prikup	
...			

А иногда с аргументом 0, причем вот в таком контексте, где уже есть другая знакомая функция:

seg010:0067	push	1	
seg010:0069	mov	al, byte_31F41	
seg010:006C	push	ax	
seg010:006D	call	sub_12FDC	

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

seg010:0072      push     1
seg010:0074      mov      al, byte_31F41
seg010:0077      push     ax
seg010:0078      call    draw_players_cards
seg010:007D      push     2
seg010:007F      mov      al, byte_31F42
seg010:0082      push     ax
seg010:0083      call    sub_12FDC
seg010:0088      push     2
seg010:008A      mov      al, byte_31F42
seg010:008D      push     ax
seg010:008E      call    draw_players_cards
seg010:0093      push     3
seg010:0095      mov      al, byte_31F43
seg010:0098      push     ax
seg010:0099      call    sub_12FDC
seg010:009E      push     3
seg010:00A0      mov      al, byte_31F43
seg010:00A3      push     ax
seg010:00A4      call    draw_players_cards
seg010:00A9      call    sub_1257A
seg010:00AE      push     0
seg010:00B0      call    draw_prikup
seg010:00B5      mov      byte_2BB95, 0

```

Так что единственный аргумент у `draw_prikup()` может быть или 0 или 1, т.е., это, возможно, булевый тип. На что он влияет внутри самой ф-ции? При ближайшем рассмотрении видно, что входящий 0 или 1 передается в `draw_card()`, т.е., у последней тоже есть булевый аргумент. Помимо всего прочего, если передается 1, то по адресам `seg008:16DA` и `seg008:172E` копируются несколько байт из одной группы глобальных переменных в другую.

Эксперимент: здесь 4 раза сравнивается единственный аргумент с 0 и далее следует `JNZ`. Что если сравнение будет происходить с 1, и, таким образом, работа функции `draw_prikup()` будет обратной? Патчим и запускаем:



Рис. 8.25: "Прикуп" открыт

"Прикуп" открыт, но когда я делаю "заказ", и, по логике вещей, "прикуп" теперь должен стать открытым, он наоборот становится закрытым:



Рис. 8.26: "Прикуп" закрыт

Всё ясно: если аргумент `draw_prikup()` нулевой, то карты рисуются рубашкой вверх, если 1, то открытые. Этот же аргумент передается в `draw_card()` — эта ф-ция может рисовать и открытые и закрытые карты.

Пропатчить "Марьяж" теперь легко, достаточно исправить все условные переходы так, как будто бы в ф-цию всегда приходит 1 в аргументе и тогда "прикуп" всегда будет открыт.

Но что за байты копируются в `seg008:16DA` и `seg008:172E`? Я попробовал забить инструкции копирования `MOV NOP`-ами — "прикуп" вообще перестал отображаться.

Тогда я сделал так, чтобы всегда записывалась 1:

```

...
00004B5A: B001          mov     al,1
00004B5C: 90             nop
00004B5D: A26D08        mov     [0086D],al
00004B60: B001          mov     al,1
00004B62: 90             nop
00004B63: A26C08        mov     [0086C],al

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

...

Тогда "прикуп" отображается как два пиковых туза. А если первый байт — 2, а второй — 1, получается трефовый туз. Видимо так и кодируется масть карты, а затем и сама карта. А `draw_card()` затем считывает эту информацию из пары глобальных переменных. А копируется она тоже из глобальных переменных, где собственно и находится состояние карт у игроков и в прикупе после случайной тасовки. Но нельзя забывать, что если мы сделаем так, что в "прикупе" всегда будет 2 пиковых туза, это будет только на экране так отображаться, а в памяти состояние карт останется таким же, как и после тасовки.

Всё понятно: автор решил сделать одну ф-цию для отрисовки и закрытого и открытого прикупа, поэтому нам, можно сказать, повезло. Могло быть труднее: в самом начале рисовались бы просто две рубашки карт, а открытый прикуп только потом.

Я также пробовал сделать шутку-пранк: во время торгов одна карта "прикупа" открыта, а вторая закрыта, а после "заказа", наоборот, первая закрыта, а вторая открывается. В качестве упражнения, вы можете попробовать сделать так.

Еще кое-что: чтобы сделать прикуп открытым, ведь можно же найти место где вызывается `draw_prikup()` и поменять 0 на 1. Можно, только это место не в головной `marriage.exe`, а в `marriage.000`, а это DOS-овский оверлей (начинается с сигнатуры "FBOV").

В качестве упражнения, можно попробовать подсматривать состояние всех карт, и у обоих игроков. Для этого нужно отладчиком смотреть состояние глобальной памяти рядом с тем, откуда считываются обе карты прикупа.

Файлы:

оригинальная версия: <http://beginners.re/examples/marriage/original.zip>, пропатченная мною версия: <http://beginners.re/examples/marriage/patched.zip> (все 4 условных перехода после `cmp [bp+arg_0]`, 0 заменены на `JMP`).

### 8.15.1. Упражнение

Бытовали слухи, что сама программа жульничает, "подглядывая" в карты соперников-людей. Это возможно, если алгоритмы, определяющие лучший ход, будут использовать информацию из карт соперника. Тогда будет видно, что происходят обращения к этим глобальным переменным из этих мест. Либо же этого не будет видно, если эти обращения происходят только из ф-ции генерации случайных карт и ф-ций их отрисовки.

## 8.16. Другие примеры

Здесь также был пример с Z3 и ручной декомпиляцией. Он перемещен сюда: <https://sat-smt.codes>.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

## Глава 9

# Примеры разбора закрытых (проприетарных) форматов файлов

### 9.1. Примитивное XOR-шифрование

В русскоязычной литературе также используется термин *гаммирование*.

#### 9.1.1. Простейшее XOR-шифрование

Однажды я видел ПО, где все отладочные сообщения были зашифрованы используя XOR со значением 3. Иными словами, 2 младших бита каждого символа были переключены.

“Hello, world” становилось “Kfool/#tlqog”:

Листинг 9.1: Python

```
#!/usr/bin/python

msg="Hello, world!"

print "".join(map(lambda x: chr(ord(x)^3), msg))
```

Это интересное шифрование (или даже обфускация), потому что оно имеет два важных свойства: 1) одна ф-ция для шифрования/дешифрования, просто вызовите её еще раз; 2) символы на выходе печатаемые, так что вся строка может быть использована в исходном коде без специальных (escaping) символов.

Второе свойство использует тот факт что все печатаемые символы расположены в рядах: 0x2x-0x7x, и когда вы меняете два младших бита, символ *переме-*



щается на 1 или 3 символа влево или вправо, но никогда не *перемещается* в другой (может быть, непечатаемый) ряд:

Characters in the coded character set ascii.

---

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0x	C-@	C-a	C-b	C-c	C-d	C-e	C-f	C-g	C-h	TAB	C-j	C-k	C-l	RET	C-n	C-o
1x	C-p	C-q	C-r	C-s	C-t	C-u	C-v	C-w	C-x	C-y	C-z	ESC	C-\	C-]	C-^	C-_
2x		!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/
3x	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
4x	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
5x	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	\	]	^	_
6x	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
7x	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	DEL

Рис. 9.1: 7-битная [ASCII](#)-таблица в Emacs

...с единственным исключением символа 0x7F.

Например, давайте *зашифруем* символы в пределах A-Z:

```
#!/usr/bin/python
msg="@ABCDEFGHIIJKLMNO"
print "".join(map(lambda x: chr(ord(x)^3), msg))
```

Результат: CBA@GFEDKJIIHONML.

Это как если символы "@" и "C" были поменены местами, и так же и "B" и "a".

Так или иначе, это интересный пример использующий свойства XOR, нежели шифрование: тот самый эффект *сохранения печатаемости* может быть достигнут переключая любой из младших 4-х бит, в любой последовательности.

### 9.1.2. Norton Guide: простейшее однобайтное XOR-шифрование

Norton Guide был популярен во времена MS-DOS, это была резидентная программа, работающая как гипертекстовый справочник.

Базы данных Norton Guide это файлы с расширением .ng, содержимое которых выглядит как зашифрованное:

```

view X86.NG - Far 2.0.1807 x64 Administrator
U:\retrocomputing\MS-DOS\norton_guide\X86.NG      866      372131
0000000170: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 18 1A B3 1A 1D 1A      ↑→|→→
0000000180: 02 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A      0→→→→→→→→→→→→
0000000190: 1A 1A 1A 1A FF 18 1A 1A 31 B5 18 1A E9 F2 18 1A      →→→↑→→1↓↑→Щ€↑→
00000001A0: 69 77 19 1A B9 6B 19 1A 55 9A 19 1A 4E 1A 1A 1A      iw↓→k↓→Ub↓→N→→
00000001B0: 1A 1A 1A 1A 7E 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 74 1A 1A 1A      →→→~→→→→→→t→→
00000001C0: 1A 1A 1A 1A 9E 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 95 1A 1A 1A      →→→H0→→→→→→X→→
00000001D0: 1A 1A 1A 1A BA 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 82 1A 1A 1A      →→→||→→→→→→|→→
00000001E0: 1A 1A 1A 1A 59 4A 4F 1A 53 74 69 6E 68 6F 79 6E      →→→YJO→Stinhoy
00000001F0: 73 75 74 3A 69 7F 6E 1A 48 7F 7D 73 69 6E 7F 68      sut:ian+Ha}sinoh
0000000200: 69 1A 4A 68 75 6E 7F 79 6E 73 75 74 36 3A 6A 68      i-Jhunaynsut6:jh
0000000210: 73 6C 73 76 7F 7D 7F 1A 5F 62 79 7F 6A 6E 73 75      slsva}a_byajnsu
0000000220: 74 69 1A 5B 7E 7E 68 7F 69 69 73 74 7D 3A 77 75      ti-[~h'aiist}:wu
0000000230: 7E 7F 69 1A 55 6A 79 75 7E 7F 69 1A 1A 18 1A 51      ~ai-Ujyu~ai->f-Q
0000000240: 1A 19 1A 12 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A      →↓→f→→→→→→→→→
0000000250: 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 21      A4 19 1A 99 A8 1E 1A 3E      →→→→→→!d->Щи▲>
0000000260: 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 2E      1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 50      →→→→→→.→→→→→→P
0000000270: 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 5C      4A 4F 1A 53 74 69 6E 68      →→→→→→\JO->Stinh
0000000280: 6F 79 6E 73 75 74 3A 69 7F 6E 1A 48 7F 7D 73 69      oynsut:ian+Ha}si
0000000290: 6E 7F 68 69 36 3A 7E 7B 6E 7B 3A 6E 63 6A 7F 69      nahie:~{n{ncjai
00000002A0: 1A 1A 18 1A 33 1A 18 1A 1E 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A      →↑→3→↑→▲→→→→→→
00000002B0: 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A AC C6 1E 1A      1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A      →→→→→→→→→→→→M↓f->
00000002C0: 02 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 32 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A      0→→→→→→2→→→→→→
00000002D0: 57 57 42 1A 53 74 69 6E 68 6F 79 6E 73 75 74 3A      WwB->Stinhoynsut:
00000002E0: 69 7F 6E 1A 1A 1A 1A 8B 09 99 1A 1A 1A E5 E5 E5      ian->Loll->xxx
00000002F0: E5 E5 E5 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 1A 08      xxx->M↓f->
0000000300: 19 8A 0C 1A 1A 2E 19 62 01 1A 1A 4D 19 CC 07 1A      ↓KQ->.↓bθ->M↓f->
0000000310: 1A 63 19 72 3A 1A 1A 84 19 39 3E 1A 1A A9 19 1A      →c↓r:→d↓9>→й↓
0000000320: 33 1A 1A A7 19 7F 37 1A 1A CB 19 67 28 1A 1A 18      3->3↓α7->T↓g(→f
1      2      3      4      5Print      6      7Prev      8Goto      9Video      10

```

Рис. 9.2: Очень типичный вид

Почему мы думаем, что зашифрованное а не сжатое?

Мы видим, как слишком часто попадаете байт 0x1A (который выглядит как «→»), в сжатом файле такого не было бы никогда.

Во-вторых, мы видим длинные части состоящие только из латинских букв, они выглядят как строки на незнакомом языке.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Из-за того, что байт 0x1A слишком часто встречается, мы можем попробовать расшифровать файл, полагая что он зашифрован простейшим XOR-шифрованием.

Применяем XOR с константой 0x1A к каждому байту в Hiew и мы можем видеть знакомые текстовые строки на английском:

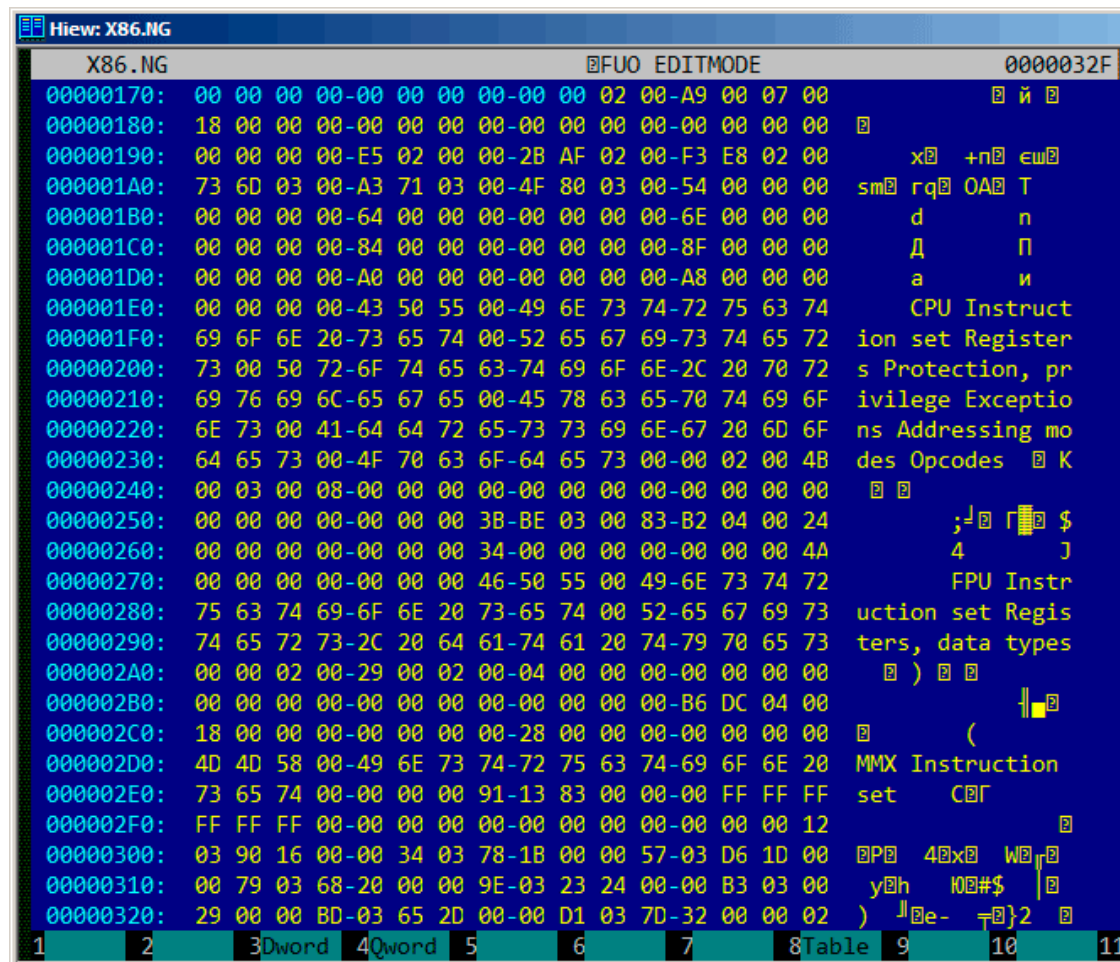


Рис. 9.3: Hiew применение XOR с 0x1A

XOR-шифрование с одним константным байтом это самый простой способ шифрования, который, тем не менее, иногда встречается.

Теперь понятно почему байт 0x1A так часто встречался: потому что в файле очень много нулевых байт и в зашифрованном виде они везде были заменены на 0x1A.

Но эта константа могла быть другой.

В таком случае, можно было бы попробовать перебрать все 256 комбинаций, и

посмотреть содержимое «на глаз», а 256 — это совсем немного.

Больше о формате файлов Norton Guide: <http://www.davep.org/norton-guides/file-format/>.

## Энтропия

Очень важное свойство подобного примитивного шифрования в том, что информационная энтропия зашифрованного/дешифрованного блока точно такая же. Вот мой анализ в Wolfram Mathematica 10.

Листинг 9.2: Wolfram Mathematica 10

```
In[1]:= input = BinaryReadList["X86.NG"];  
  
In[2]:= Entropy[2, input] // N  
Out[2]= 5.62724  
  
In[3]:= decrypted = Map[BitXor[#, 16^^1A] &, input];  
  
In[4]:= Export["X86_decrypted.NG", decrypted, "Binary"];  
  
In[5]:= Entropy[2, decrypted] // N  
Out[5]= 5.62724  
  
In[6]:= Entropy[2, ExampleData[{"Text", "ShakespearesSonnets"}]] // N  
Out[6]= 4.42366
```

Что мы здесь делаем это загружаем файл, вычисляем его энтропию, дешифруем его, сохраняем, снова вычисляем энтропию (точно такая же!).

Mathematica дает возможность анализировать некоторые хорошо известные англоязычные тексты.

Так что мы вычисляем энтропию сонетов Шейкспира, и она близка к энтропии анализируемого нами файла.

Анализируемый нами файл состоит из предложений на английском языке, которые близки к языку Шейкспира.

И применение побайтового XOR к тексту на английском языке не меняет энтропию.

Хотя, это не будет справедливо когда файл зашифрован при помощи XOR шаблоном длиннее одного байта.

Файл, который мы анализировали, можно скачать здесь: [http://beginners.re/examples/norton\\_guide/X86.NG](http://beginners.re/examples/norton_guide/X86.NG).

## Еще кое-что о базе энтропии

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Wolfram Mathematica вычисляет энтропию с базой  $e$  (основание натурального логарифма), а утилита UNIX *ent*<sup>1</sup> использует базу 2.

Так что мы явно указываем базу 2 в команде `Entropy`, чтобы Mathematica давала те же результаты, что и утилита *ent*.

---

<sup>1</sup><http://www.fourmilab.ch/random/>

### 9.1.3. Простейшее четырехбайтное XOR-шифрование

Если при XOR-шифровании применялся шаблон длиннее байта, например, 4-байтный, то его также легко увидеть.

Например, вот начало файла kernel32.dll (32-битная версия из Windows Server 2008):

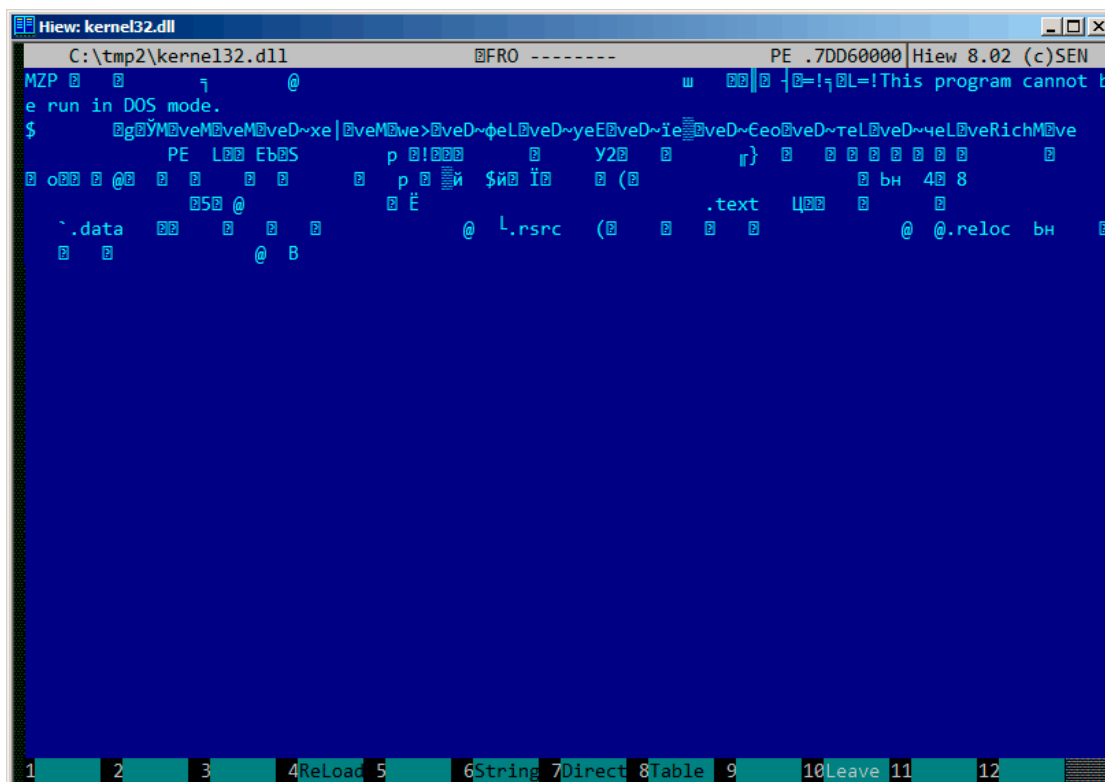


Рис. 9.4: Оригинальный файл

Вот он же, но «зашифрованный» 4-байтным ключом:

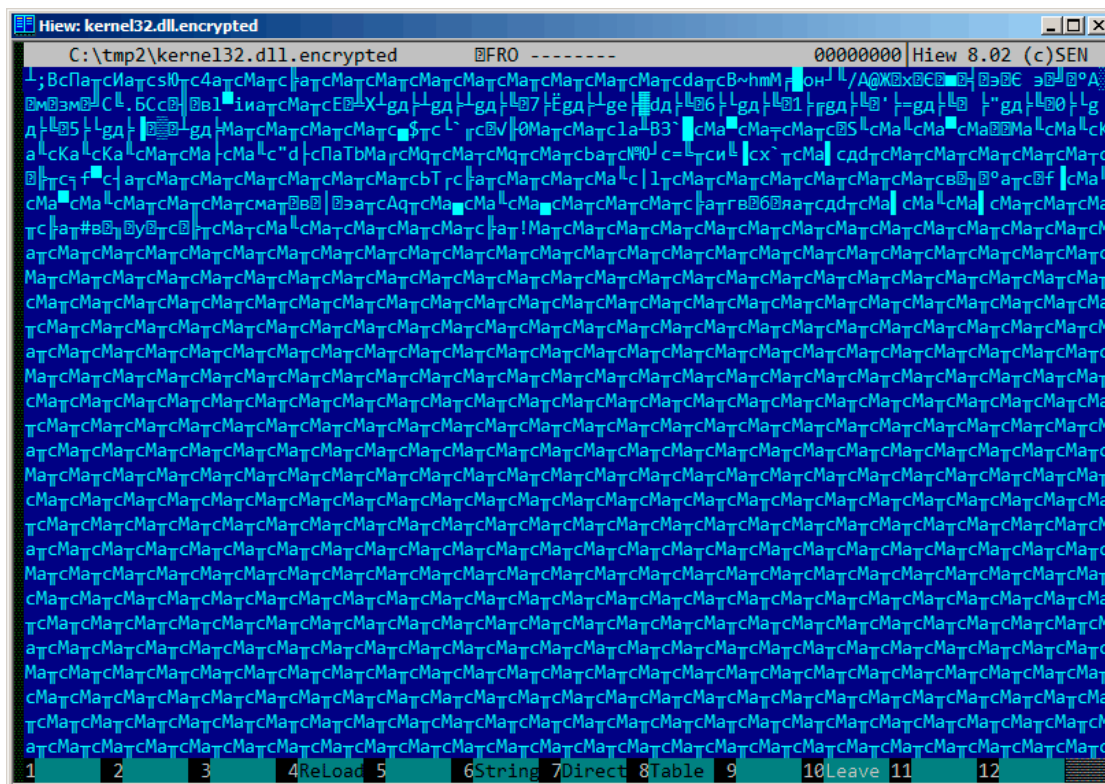


Рис. 9.5: «Зашифрованный» файл

Очень легко увидеть повторяющиеся 4 символа.

Ведь в заголовке PE-файла много длинных нулевых областей, из-за которых ключ становится видимым.





И вот он же, «зашифрованный»:

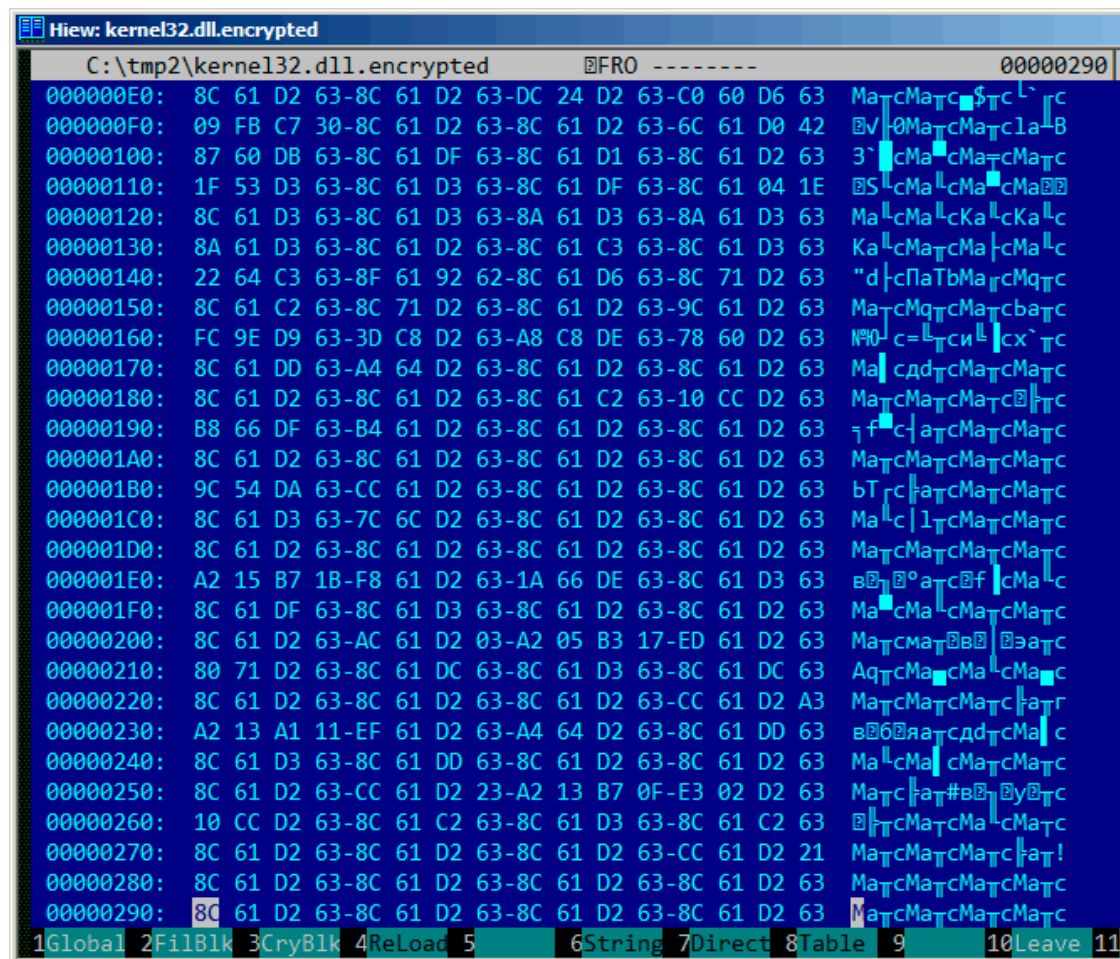


Рис. 9.7: «Зашифрованный» PE-заголовок

Легко увидеть визуально, что ключ это следующие 4 байта: 8C 61 D2 63. Используя эту информацию, довольно легко расшифровать весь файл.

Таким образом, важно помнить эти свойства PE-файлов: 1) в PE-заголовке много нулевых областей; 2) все PE-секции дополняются нулями до границы страницы (4096 байт), так что после всех секций обычно имеются длинные нулевые области.

Некоторые другие форматы файлов могут также иметь длинные нулевые области.

Это очень типично для файлов, используемых научным и инженерным ПО.

Для тех, кто самостоятельно хочет изучить эти файлы, то их можно скачать



Зашифрованный файл можно скачать здесь: [https://beginners.re/current-tree/ff/XOR/mask\\_1/files/castle.dbf.bz2](https://beginners.re/current-tree/ff/XOR/mask_1/files/castle.dbf.bz2).

Можно ли расшифровать его без доступа к программе, используя просто этот файл?

Тут явно просматривается повторяющаяся строка. Если использовалось простое шифрование с XOR-маской, такие повторяющиеся строки это явное свидетельство, потому что, вероятно, тут были длинные лакуны с нулевыми байтами, которые, в свою очередь, присутствуют во многих исполняемых файлах, и в остальных бинарных файлах.

Вот дамп начала этого файла используя утилиту *xxd* из UNIX:

```
...
0000030: 09 61 0d 63 0f 77 14 69 75 62 67 76 01 7e 1d 61 .a.c.w.iubgv.~.a
0000040: 7a 11 0f 72 6e 03 05 7d 7d 63 7e 77 66 1e 7a 02 z..rn..}}c~wf.z.
0000050: 75 50 02 4a 31 71 31 33 5c 27 08 5c 51 74 3e 39 uP.Jlq13\'. \Qt>9
0000060: 50 2e 28 72 24 4b 38 21 4c 09 37 38 3b 51 41 2d P.(r$K8!L.78;QA-
0000070: 1c 3c 37 5d 27 5a 1c 7c 6a 10 14 68 77 08 6d 1a .<7]'Z.|j..hw.m.

0000080: 6a 09 61 0d 63 0f 77 14 69 75 62 67 76 01 7e 1d j.a.c.w.iubgv.~.
0000090: 61 7a 11 0f 72 6e 03 05 7d 7d 63 7e 77 66 1e 7a az..rn..}}c~wf.z
00000a0: 02 75 50 64 02 74 71 66 76 19 63 08 13 17 74 7d .uPd.tqfv.c...t}
00000b0: 6b 19 63 6d 72 66 0e 79 73 1f 09 75 71 6f 05 04 k.cmrfsys..uqo..
00000c0: 7f 1c 7a 65 08 6e 0e 12 7c 6a 10 14 68 77 08 6d ..ze.n..|j..hw.m

00000d0: 1a 6a 09 61 0d 63 0f 77 14 69 75 62 67 76 01 7e .j.a.c.w.iubgv.~
00000e0: 1d 61 7a 11 0f 72 6e 03 05 7d 7d 63 7e 77 66 1e .az..rn..}}c~wf.
00000f0: 7a 02 75 50 01 4a 3b 71 2d 38 56 34 5b 13 40 3c z.uP.J;q-8V4[.@<
0000100: 3c 3f 19 26 3b 3b 2a 0e 35 26 4d 42 26 71 26 4b <?.&;*.5&MB&q&K
0000110: 04 2b 54 3f 65 40 2b 4f 40 28 39 10 5b 2e 77 45 .+T?e@+0@(9.[.wE

0000120: 28 54 75 09 61 0d 63 0f 77 14 69 75 62 67 76 01 (Tu.a.c.w.iubgv.
0000130: 7e 1d 61 7a 11 0f 72 6e 03 05 7d 7d 63 7e 77 66 ~.az..rn..}}c~wf
0000140: 1e 7a 02 75 50 02 4a 31 71 15 3e 58 27 47 44 17 .z.uP.Jlq.>X'GD.
0000150: 3f 33 24 4e 30 6c 72 66 0e 79 73 1f 09 75 71 6f ?3$N0lrf.sys..uqo
0000160: 05 04 7f 1c 7a 65 08 6e 0e 12 7c 6a 10 14 68 77 ....ze.n..|j..hw

...
```

Давайте держаться за повторяющуюся строку *iubgv*. Глядя на этот дамп, мы можем легко увидеть, что период повторений этой строки это 0x51 или 81. Вероятно, 81 это длина блока? Длина файла 1658961, и она может быть поделена на 81 без остатка (и тогда там 20481 блоков).

Теперь я буду использовать Mathematica для анализа, есть ли тут повторяющиеся 81-байтные блоки в файле? Я разделю входной файл на 81-байтные блоки и затем использую ф-цию *Tally*[<sup>3</sup>] которая просто считает, сколько раз каждый элемент встретился во входном списке. Вывод *Tally* не отсортирован, так что

<sup>3</sup><https://reference.wolfram.com/language/ref/Tally.html>

я также добавлю ф-цию *Sort[]* для сортировки его по кол-ву вхождений в нисходящем порядке.

```
input = BinaryReadList["/home/dennis/.../castle.dbf"];

blocks = Partition[input, 81];

stat = Sort[Tally[blocks], #1[[2]] > #2[[2]] &]
```

И ВОТ ВЫВОД:

```
{{{80, 103, 2, 116, 113, 102, 118, 25, 99, 8, 19, 23, 116, 125, 107,
  25, 99, 109, 114, 102, 14, 121, 115, 31, 9, 117, 113, 111, 5, 4,
  127, 28, 122, 101, 8, 110, 14, 18, 124, 106, 16, 20, 104, 119, 8,
  109, 26, 106, 9, 97, 13, 99, 15, 119, 20, 105, 117, 98, 103, 118,
  1, 126, 29, 97, 122, 17, 15, 114, 110, 3, 5, 125, 125, 99, 126,
  119, 102, 30, 122, 2, 117}}, 1739},
{{{80, 100, 2, 116, 113, 102, 118, 25, 99, 8, 19, 23, 116,
  125, 107, 25, 99, 109, 114, 102, 14, 121, 115, 31, 9, 117, 113,
  111, 5, 4, 127, 28, 122, 101, 8, 110, 14, 18, 124, 106, 16, 20,
  104, 119, 8, 109, 26, 106, 9, 97, 13, 99, 15, 119, 20, 105, 117,
  98, 103, 118, 1, 126, 29, 97, 122, 17, 15, 114, 110, 3, 5, 125,
  125, 99, 126, 119, 102, 30, 122, 2, 117}}, 1422},
{{{80, 101, 2, 116, 113, 102, 118, 25, 99, 8, 19, 23, 116,
  125, 107, 25, 99, 109, 114, 102, 14, 121, 115, 31, 9, 117, 113,
  111, 5, 4, 127, 28, 122, 101, 8, 110, 14, 18, 124, 106, 16, 20,
  104, 119, 8, 109, 26, 106, 9, 97, 13, 99, 15, 119, 20, 105, 117,
  98, 103, 118, 1, 126, 29, 97, 122, 17, 15, 114, 110, 3, 5, 125,
  125, 99, 126, 119, 102, 30, 122, 2, 117}}, 1012},
{{{80, 120, 2, 116, 113, 102, 118, 25, 99, 8, 19, 23, 116,
  125, 107, 25, 99, 109, 114, 102, 14, 121, 115, 31, 9, 117, 113,
  111, 5, 4, 127, 28, 122, 101, 8, 110, 14, 18, 124, 106, 16, 20,
  104, 119, 8, 109, 26, 106, 9, 97, 13, 99, 15, 119, 20, 105, 117,
  98, 103, 118, 1, 126, 29, 97, 122, 17, 15, 114, 110, 3, 5, 125,
  125, 99, 126, 119, 102, 30, 122, 2, 117}}, 377},
...
{{{80, 2, 74, 49, 113, 21, 62, 88, 39, 71, 68, 23, 63, 51, 36, 78, 48,
  108, 114, 102, 14, 121, 115, 31, 9, 117, 113, 111, 5, 4, 127, 28,
  122, 101, 8, 110, 14, 18, 124, 106, 16, 20, 104, 119, 8, 109, 26,
  106, 9, 97, 13, 99, 15, 119, 20, 105, 117, 98, 103, 118, 1, 126,
  29, 97, 122, 17, 15, 114, 110, 3, 5, 125, 125, 99, 126, 119, 102,
  30, 122, 2, 117}}, 1},
{{{80, 1, 74, 59, 113, 45, 56, 86, 52, 91, 19, 64, 60, 60, 63,
  25, 38, 59, 59, 42, 14, 53, 38, 77, 66, 38, 113, 38, 75, 4, 43, 84,
  63, 101, 64, 43, 79, 64, 40, 57, 16, 91, 46, 119, 69, 40, 84, 117,
  9, 97, 13, 99, 15, 119, 20, 105, 117, 98, 103, 118, 1, 126, 29,
  97, 122, 17, 15, 114, 110, 3, 5, 125, 125, 99, 126, 119, 102, 30,
  122, 2, 117}}, 1},
{{{80, 2, 74, 49, 113, 49, 51, 92, 39, 8, 92, 81, 116, 62, 57,
  80, 46, 40, 114, 36, 75, 56, 33, 76, 9, 55, 56, 59, 81, 65, 45, 28,
  60, 55, 93, 39, 90, 28, 124, 106, 16, 20, 104, 119, 8, 109, 26,
  106, 9, 97, 13, 99, 15, 119, 20, 105, 117, 98, 103, 118, 1, 126,
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Попробуем сравнить эти блоки. Первый и второй. Есть ли в Mathematica ф-ция для сравнения списков/массивов? Наверняка есть, но в педагогических целях, я буду использовать операцию XOR для сравнения. Действительно: если байты во входных массивах равны друг другу, результат операции XOR это 0. Если не равны, результат будет ненулевой.

```
In[]:= BitXor[stat[[1]][[1]], stat[[2]][[1]]]
Out[]:= {0, 3, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, \
0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, \
0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, \
0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0}
```

Сравним второй блок (встречается 1422 раза) и третий (встречается 1012 раз):

```
In[]:= BitXor[stat[[2]][[1]], stat[[3]][[1]]]
Out[]:= {0, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, \
0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, \
0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, \
0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0}
```

Так или иначе, попробуем использовать самый встречающийся блок как XOR-ключ и попробуем расшифровать первые 4 81-байтных блока в файле:

```
In[ ]:= key = stat[[1]][[1]]
Out[ ]:= {80, 103, 2, 116, 113, 102, 118, 25, 99, 8, 19, 23, 116, \
125, 107, 25, 99, 109, 114, 102, 14, 121, 115, 31, 9, 117, 113, 111, \
5, 4, 127, 28, 122, 101, 8, 110, 14, 18, 124, 106, 16, 20, 104, 119, \
8, 109, 26, 106, 9, 97, 13, 99, 15, 119, 20, 105, 117, 98, 103, 118, \
1, 126, 29, 97, 122, 17, 15, 114, 110, 3, 5, 125, 125, 99, 126, 119, \
102, 30, 122, 2, 117}
```

```
In]:= ToASCII[val_] := If[val == 0, " ", FromCharacterCode[val, "UTF-8"],  
PrintableASCII"]]
```

```
In[]:= DecryptBlockASCII[blk_] := Map[ToASCII[#] &, BitXor[key, blk]]
```

```
In[]:= DecryptBlockASCII[blocks[[1]]]
Out[]= {" ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " \
", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " \
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

Мы видим что первый и третий блоки пустые (или почти пустые), но второй и четвертый имеют ясно различимые английские слова/фразы. Похоже что наше предположение насчет ключа верно (как минимум частично). Это означает, что самый встречающийся 81-байтный блок в файле находится в местах лакун с нулевыми байтами или что-то в этом роде.

```
DecryptBlock[blk_] := BitXor[key, blk]

decrypted = Map[DecryptBlock[#] &, blocks];

BinaryWrite["/home/dennis/.../tmp", Flatten[decrypted]]

Close["/home/dennis/.../tmp"]
```

```

RE-book/decrypt_dat_file/tmp                                4011/1620K  0%
.....eHE.WEED.OF
TTER.FRUIT.....fHO.KNOWS.WHAT.EVIL.LURKS.IN.THE.HE
.....eHE.sHADOW.KNOWS.....
.....x.HAVE.THE.HEART.OF.A.CHILD.....
P.IT.IN.A.GLASS.JAR.ON.MY.DESK.....uEVERON.
.....fHERE.THE.sHADOW.LIES.....
.....pLL.POSITIONING.IS.relative.AND.NOT.absolute.....
.....eHIS.IS.A.KLUDGE.TO.MAKE.THIS.STUPID.THING.WORK.....cELAX
Y.....cLOCK.tICKS.AWAY.....uEBUGGING.pROGRAMS.IS.FUN...s
AD
K.WALLS...pND.FROM.WITHIN.THE.TOMB.OF.THE.UNDEAD..VAMPIRES.BEGAN.THEIR.FEA
..EORTURED.CRIES.RANG.OUT....tASTES.GREAT..IESS.FILLING.....bUDDENL
RAITHLIKE.FIGURE.APPEARS.BEFORE.YOU..SEEMING.TO.....WLOAT.IN.THE.AIR...
WFUL.VOICE.HE.SAYS...aLAS..THE.VERY.....ATURE.OF.THE.WORLD.HAS.CHANGED
ON.CANNOT.BE.FOUND...aLL.....\UST.NOW.PASS.AWAY...rAISING.HIS.OAKEN.STA
HE.FADES.INTO.....EHE.SPREADING.DARKNESS...IN.HIS.PLACE.APPEARS.A.TASTEFU
GN.....CEADING.....

```

Рис. 9.9: Расшифрованный файл в Midnight Commander, первая попытка

Выглядит как английские фразы для какой-то игры, но что-то не так. Прежде всего, регистр инвертирован: фразы и некоторые слова начинаются со строчных букв, в то время как остальные буквы заглавные. Также, некоторые фразы начинаются с не тех букв. Посмотрите на самую первую фразу: «eHE WEED OF CRIME BEARS BITTER FRUIT». Что такое «eHE»? Разве не «tHE» тут должно быть? Возможно ли что наш ключ для дешифрования имеет неверный байт в этом месте?

Посмотрим снова на второй блок в файле, на ключ и на результат дешифрования:

```

In[]:= blocks[[2]]
Out[]= {80, 2, 74, 49, 113, 49, 51, 92, 39, 8, 92, 81, 116, 62, \
57, 80, 46, 40, 114, 36, 75, 56, 33, 76, 9, 55, 56, 59, 81, 65, 45, \
28, 60, 55, 93, 39, 90, 28, 124, 106, 16, 20, 104, 119, 8, 109, 26, \
106, 9, 97, 13, 99, 15, 119, 20, 105, 117, 98, 103, 118, 1, 126, 29, \
97, 122, 17, 15, 114, 110, 3, 5, 125, 125, 99, 126, 119, 102, 30, \
122, 2, 117}

In[]:= key
Out[]= {80, 103, 2, 116, 113, 102, 118, 25, 99, 8, 19, 23, 116, \
125, 107, 25, 99, 109, 114, 102, 14, 121, 115, 31, 9, 117, 113, 111, \

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
5, 4, 127, 28, 122, 101, 8, 110, 14, 18, 124, 106, 16, 20, 104, 119, \
8, 109, 26, 106, 9, 97, 13, 99, 15, 119, 20, 105, 117, 98, 103, 118, \
1, 126, 29, 97, 122, 17, 15, 114, 110, 3, 5, 125, 125, 99, 126, 119, \
102, 30, 122, 2, 117}
```

```
In[]:= BitXor[key, blocks[[2]]]
Out[]= {0, 101, 72, 69, 0, 87, 69, 69, 68, 0, 79, 70, 0, 67, 82, \
73, 77, 69, 0, 66, 69, 65, 82, 83, 0, 66, 73, 84, 84, 69, 82, 0, 70, \
82, 85, 73, 84, 14, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, \
0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, \
0, 0, 0, 0}
```

Зашифрованный байт это 2, байт из ключа это 103,  $2 \oplus 103 = 101$  и 101 это ASCII-код символа «e». Чему должен равняться этот байт ключа, чтобы ASCII-код был 116 (для символа «t»)?  $2 \oplus 116 = 118$ , присвоим 118 второму байту в ключе ...

```
key = {80, 118, 2, 116, 113, 102, 118, 25, 99, 8, 19, 23, 116, 125,
107, 25, 99, 109, 114, 102, 14, 121, 115, 31, 9, 117, 113, 111, 5,
4, 127, 28, 122, 101, 8, 110, 14, 18, 124, 106, 16, 20, 104, 119, 8,
109, 26, 106, 9, 97, 13, 99, 15, 119, 20, 105, 117, 98, 103, 118,
1, 126, 29, 97, 122, 17, 15, 114, 110, 3, 5, 125, 125, 99, 126, 119,
102, 30, 122, 2, 117}
```

...и снова дешифруем весь файл.

```
/home/dennis/P/RE-book/decrypt_dat_file/tmp 4011/1620K 0%
.....THE.WEED.OF
.CRIME.BEARS.BITTER.FRUIT.....WHO.KNOWS.WHAT.EVIL.LURKS.IN.THE.HE
ARTS.OF.MEN.....THE_SHADOW.KNOWS.....
.....I.HAVE.THE.HEART.OF.A.CHILD.....
.....I.KEEP.IT.IN.A.GLASS.JAR.ON.MY.DESK.....
.....dEVERON.....
.....WHERE.THE_SHADOW.LIES.....
.....aLL.POSITIONING.IS.relative.AND.NOT.absolute.....
.....THIS.IS.A.KLUDGE.TO.MAKE.THIS.STUPID.THING.WORK.....
.....rELAX
..FRIDAY.IS.ONLY.....cLOCK.ticks.AWAY.....
.....dEBUGGING.pROGRAMS.IS.FUN...s
O.IS.RUNNING.HEAD
FIRST.INTO.BRICK.WALLS...
.....aND.FROM.WITHIN.THE.TOMB.OF.THE.UNDEAD..VAMPIRES.BEGAN.THEIR.FEA
ST.AS.....TORTURED.CRIES.RANG.OUT....tASTES.GREAT..lESS.FILLING.....
.....sUDDENL
Y.A.SINISTER..WRAITHLIKE.FIGURE.APPEARS.BEFORE.YOU..SEEMING.TO.....FLOAT.IN.THE.AIR...
IN.A.LOW..SORROWFUL.VOICE.HE.SAYS...aLAS..THE.VERY.....NATURE.OF.THE.WORLD.HAS.CHANGED
..AND.THE.DUNGEON.CANNOT.BE.FOUND...aLL.....MUST.NOW.PASS.AWAY...rAISING.HIS.OAKEN.STA
FF.IN.FAIRWELL..HE.FADES.INTO.....THE.SPREADING.DARKNESS...IN.HIS.PLACE.APPEARS.A.TASTEFU
LLY.LETTERED.SIGN.....READING.....
```

Рис. 9.10: Дешифрованный файл в Midnight Commander, вторая попытка

Ух ты, теперь грамматика корректна, и все фразы начинаются с корректных

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



букв. Но все таки, регистр подозрителен. С чего бы разработчику игры записывать их в такой манере? Может быть наш ключ все еще неправилен?

Изучая таблицу ASCII мы можем заметить что ASCII-коды для букв в верхнем и нижнем регистре отличаются только на один бит (6-й бит, если считать с первого, 0b100000):

Characters in the coded character set ascii.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0x C-	@ C-a	C-b	C-c	C-d	C-e	C-f	C-g	C-h	TAB C-i	C-j	C-k	C-l	RET C-m	C-n	C-o
1x C-p	C-q	C-r	C-s	C-t	C-u	C-v	C-w	C-x	C-y	C-z	ESC C- <b>^</b>	C- <b>]</b>	C- <b>^</b>	C- <b>]</b>	C- <b>^</b>
2x	!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/
3x 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
4x @	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
5x P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	\	]	^	_
6x `	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
7x p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	DEL

Рис. 9.11: 7-битная таблица ASCII в Emacs

6-й бит, выставленный в нулевом байте, В десятичном виде это будет 32. Но 32 это ASCII-код пробела!

Действительно, можно менять регистр просто применяя XOR к ASCII-коду, с 32 (больше об этом: [3.17.3](#) (стр. 699)).

Возможно ли, что пустые лакуны в файле это не нулевые байты, а скорее содержащие пробелы? Еще раз модифицируем наш XOR-ключ (я про-XOR-ю каждый байт ключа с 32):

(\* "32" это скаляр, и "key" это вектор, но это OK \*)

```
In[]:= key3 = BitXor[32, key]
Out[]:= {112, 86, 34, 84, 81, 70, 86, 57, 67, 40, 51, 55, 84, 93, 75, \
57, 67, 77, 82, 70, 46, 89, 83, 63, 41, 85, 81, 79, 37, 36, 95, 60, \
90, 69, 40, 78, 46, 50, 92, 74, 48, 52, 72, 87, 40, 77, 58, 74, 41, \
65, 45, 67, 47, 87, 52, 73, 85, 66, 71, 86, 33, 94, 61, 65, 90, 49, \
47, 82, 78, 35, 37, 93, 93, 67, 94, 87, 70, 62, 90, 34, 85}
```

```
In[]:= DecryptBlock[blk_] := BitXor[key3, blk]
```

И снова дешифруем входной файл:

(Расшифрованный файл доступен здесь: [https://beginners.re/current-tree/ff/XOR/mask\\_1/files/decrypted.dat.bz2](https://beginners.re/current-tree/ff/XOR/mask_1/files/decrypted.dat.bz2).)

Вот и всё! Теперь мы можем написать утилиту для зашифрования файла назад, и, может быть, модифицировать его перед этим

[https://beginners.re/current-tree/ff/XOR/mask 1/files/XOR mask 1.nb](https://beginners.re/current-tree/ff/XOR/mask%201/files/XOR%20mask%201.nb).

Итог: XOR-шифрование не надежно вообще. Вероятно, разработчик игры хотел просто скрыть внутренности игры от игрока, ничего более серьезного. Все же,

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

шифрование вроде этого крайне популярно вследствие его простоты, так что многие реверс инженеры обычно хорошо с этим знакомы.

### 9.1.5. Простое шифрование используя XOR-маску, второй случай

Нашел еще один зашифрованный файл, который явно зашифрован чем-то простым вроде XOR-шифрования:

```
/home/dennis/tmp/cipher.txt 0x00000000
00000000 00 D2 0F 70 1C E7 9E 8D E9 EC AC 3D 61 5A 15 95 .p.膊 =aZ.
00000010 5C F5 D3 0D 70 38 E7 94 DF F2 E2 BC 76 34 61 0F \ .p8 v4a.
00000020 98 5D FC D9 01 26 2A FD 82 DF E9 E2 BB 33 61 7B ] .&* 3a{
00000030 14 D9 45 F8 C5 01 3D 20 FD 95 96 EB E4 BC 7A 61 . E . = za
00000040 61 1B 8F 54 9D AA 54 20 20 E1 DB 8B ED EC BC 33 a. T T 3
00000050 61 7C 15 8D 11 F9 CE 47 22 2A FE 8E 9A EB F7 EF al. . G"*
00000060 39 22 71 1B 8A 58 FF CE 52 70 38 E7 9E 91 A5 EB 9"q. X Rp8脛
00000070 AA 76 36 73 09 D9 44 E0 80 40 3C 23 AF 95 96 E2 v6s. D @<#
00000080 EB B8 7A 61 65 1B 8A 11 E3 C5 40 24 2A EB F6 F5 zae. . @*$
00000090 E4 F7 EF 22 29 77 5A 9B 43 F5 C1 4A 36 2E FC 8F ")wZ C J6.
000000A0 DF F1 E2 AD 3A 24 3C 5A B0 11 E3 D4 4E 3F 2B AF :$<Z . N?+
000000B0 8E 8F EA ED EF 22 29 77 5A 91 54 F1 D2 55 38 62 ")wZ T U8b
000000C0 FD 8E 98 A5 E2 A1 32 61 62 13 9A 5A F5 C4 01 25 2ab. Z .%
000000D0 3F AF 8F 97 E0 8E C5 25 35 7B 19 92 11 E7 C8 48 ? %5(. . H
000000E0 33 27 AF 94 8A F7 A3 B9 3F 32 7B 0E 96 43 B0 C8 3' ?2(. C
000000F0 40 34 6F E3 9E 99 F1 A3 AD 33 29 7B 14 9D 11 F8 @4o屠 3)(. .
00000100 C9 4C 70 3B E7 9E DF EB EA A8 3E 35 32 18 9C 57 Lp; >52. W
00000110 FF D2 44 7E 6F C6 8F DF F2 E2 BC 76 20 1F 70 9F D~o8 v .p
00000120 58 FE C5 0D 70 3B E7 92 9C EE A3 BF 3F 24 71 1F X .p;璠 冂 ?$q.
00000130 D9 5E F6 80 56 3F 20 EB D7 DF E7 F6 A3 34 2E 67 ^ V? 4.g
00000140 09 D4 59 F5 C1 45 35 2B A3 DB 90 E3 A3 BB 3E 24 . Y E5+ 兕 兕 >$
00000150 32 09 96 43 E4 80 56 38 26 EC 93 DF EC F0 EF 3D 2. C V8& =
00000160 2F 7D 0D 97 11 F1 D3 2C 5A 2E AF D9 AF E0 ED AE /). . . Z. .
00000170 38 26 32 16 98 46 E9 C5 53 7E 6D AF B1 8A F6 F7 8&2. F S~m
00000180 EF 23 2F 76 1F 8B 11 E4 C8 44 70 27 EA 9A 9B A5 #/v. . Dp'.
00000190 F4 AE 25 61 73 5A 9B 43 FF C1 45 70 3C E6 97 89 %asZ C Ep<甬
000001A0 E0 F1 EF 34 20 7C 1E D9 5F F5 C1 53 3C 36 82 F1 4 l. _ S<6
000001B0 9E EB A3 A6 38 22 7A 5A 98 52 E2 CF 52 23 61 AF 扌 8"zZ R R#a
000001C0 D9 AB EA A3 85 37 2C 77 09 D9 7C FF D2 55 39 22 . 7.w. l U9"
000001D0 EA 89 D3 A5 CE E1 04 6F 51 54 AA 1F BC 80 47 22 ü .oQT . G"
000001E0 20 E2 DB 97 EC F0 EF 30 33 7B 1F 97 55 E3 80 4E 03(. U N
000001F0 36 6F FB 93 9A 88 89 8C 78 02 3C 32 D7 1D B2 80 6o x.<2 .
```

Рис. 9.13: Зашифрованный файл в Midnight Commander

Зашифрованный файл можно скачать [здесь](#).

Утилита *ent* в Linux сообщает о ~7.5 бит на байт, и это высокий уровень энтропии (9.2 (стр. 1215)), что близко к сжатому или правильно зашифрованному файлу. Но все-таки, мы ясно видим некоторый шаблон, здесь есть блоки длиной в 17 байт, и вы можете увидеть что-то вроде лестницы, сдвигающаяся на 1 байт на каждой 16-байтной линии.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Также известно, что исходный текст это текст на английском языке.

Предположим что этот фрагмент текста зашифрован простым XOR-шифрованием с 17-байтным ключом.

Я попробовал поискать повторяющиеся 17-байтные блоки при помощи Mathematica, как я делал это в моем предыдущем примере (9.1.4 (стр. 1199)):

#### Листинг 9.3: Mathematica

```
In[]:=input = BinaryReadList["/home/dennis/tmp/cipher.txt"];
In[]:=blocks = Partition[input, 17];
In[]:=Sort[Tally[blocks], #1[[2]] > #2[[2]] &]

Out[]:={{248,128,88,63,58,175,159,154,232,226,161,50,97,127,3,217,80},1},
{{226,207,67,60,42,226,219,150,246,163,166,56,97,101,18,144,82},1},
{{228,128,79,49,59,250,137,154,165,236,169,118,53,122,31,217,65},1},
{{252,217,1,39,39,238,143,223,241,235,170,91,75,119,2,152,82},1},
{{244,204,88,112,59,234,151,147,165,238,170,118,49,126,27,144,95},1},
{{241,196,78,112,54,224,142,223,242,236,186,58,37,50,17,144,95},1},
{{176,201,71,112,56,230,143,151,234,246,187,118,44,125,8,156,17},1},
...
{{255,206,82,112,56,231,158,145,165,235,170,118,54,115,9,217,68},1},
{{249,206,71,34,42,254,142,154,235,247,239,57,34,113,27,138,88},1},
{{157,170,84,32,32,225,219,139,237,236,188,51,97,124,21,141,17},1},
{{248,197,1,61,32,253,149,150,235,228,188,122,97,97,27,143,84},1},
{{252,217,1,38,42,253,130,223,233,226,187,51,97,123,20,217,69},1},
{{245,211,13,112,56,231,148,223,242,226,188,118,52,97,15,152,93},1},
{{221,210,15,112,28,231,158,141,233,236,172,61,97,90,21,149,92},1}}
```

Ничего не выходит, каждый 17-байтный блок уникален внутри файла и встречается только один раз. Возможно, здесь нет 17-байтных нулевых лакун (или лакун содержащих пробелы). Это действительно возможно: подобное выравнивание пробелами может и отсутствовать в плотно сверстаном тексте.

Первая идея это попробовать все возможные 17-байтные ключи и найти тот, который после дешифровки приведет к читаемому тексту. Полный перебор брутфорсом это не вариант, потому что здесь  $256^{17}$  возможных ключей ( $\sim 10^{40}$ ), это слишком. Но есть и хорошие новости: кто сказал что нужно тестировать 17-байтный ключ как что-то целое, почему мы не можем тестировать каждый байт ключа отдельно? Это действительно возможно.

И алгоритм такой:

- попробовать все 256 байт для первого байта ключа;
- дешифровать первый байт каждого 17-байтного блока в файле;
- все ли полученные дешифрованные байты печатаемы? вести учет;
- делать это для всех 17 байт ключа.

Я написал такой скрипт на Питоне для проверки этой идеи:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

## Листинг 9.4: Python script

```
each_Nth_byte=[""]*KEY_LEN

content=read_file(sys.argv[1])
# split input by 17-byte chunks:
all_chunks=chunks(content, KEY_LEN)
for c in all_chunks:
    for i in range(KEY_LEN):
        each_Nth_byte[i]=each_Nth_byte[i] + c[i]

# try each byte of key
for N in range(KEY_LEN):
    print "N=", N
    possible_keys=[]
    for i in range(256):
        tmp_key=chr(i)*len(each_Nth_byte[N])
        tmp=xor_strings(tmp_key,each_Nth_byte[N])
        # are all characters in tmp[] are printable?
        if is_string_printable(tmp)==False:
            continue
        possible_keys.append(i)
    print possible_keys, "len=", len(possible_keys)
```

(Полная версия исходного кода [здесь](#).)

И вот вывод:

```
N= 0
[144, 145, 151] len= 3
N= 1
[160, 161] len= 2
N= 2
[32, 33, 38] len= 3
N= 3
[80, 81, 87] len= 3
N= 4
[78, 79] len= 2
N= 5
[142, 143] len= 2
N= 6
[250, 251] len= 2
N= 7
[254, 255] len= 2
N= 8
[130, 132, 133] len= 3
N= 9
[130, 131] len= 2
N= 10
[206, 207] len= 2
N= 11
[81, 86, 87] len= 3
N= 12
[64, 65] len= 2
N= 13
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```
[18, 19] len= 2
N= 14
[122, 123] len= 2
N= 15
[248, 249] len= 2
N= 16
[48, 49] len= 2
```

Так что есть 2 или 3 возможных байта для каждого байта 17-байтного ключа. Это намного лучше чем 256 возможных байт для каждого ключа, но все равно слишком. Тут вплоть до одного миллиона возможных ключей:

#### Листинг 9.5: Mathematica

```
In[]:= 3*2*3*3*2*2*2*2*3*2*3*2*2*2*2
Out[]:= 995328
```

Можно проверить их все, но затем нам придется проверять визуально, похож ли дешифрованный текст на текст на английском языке.

Также будем учитывать те факты, что мы имеем дело с 1) человеческим языком; 2) английским языком. Человеческие языки имеют выдающиеся статистические особенности. Прежде всего, пунктуация и длины слов. Какая средняя длина слова в английском языке? Просто будем считать пробелы в некоторых хорошо известных текстах на английском используя Mathematica.

Вот текст is «[The Complete Works of William Shakespeare](#)» из библиотеки Гутенберга:

#### Листинг 9.6: Mathematica

```
In[]:= input = BinaryReadList["/home/dennis/tmp/pg100.txt"];
In[]:= Tally[input]
Out[]:= {{239, 1}, {187, 1}, {191, 1}, {84, 39878}, {104,
  218875}, {101, 406157}, {32, 1285884}, {80, 12038}, {114,
  209907}, {111, 282560}, {106, 2788}, {99, 67194}, {116,
  291243}, {71, 11261}, {117, 115225}, {110, 216805}, {98,
  46768}, {103, 57328}, {69, 42703}, {66, 15450}, {107, 29345}, {102,
  69103}, {67, 21526}, {109, 95890}, {112, 46849}, {108, 146532}, {87,
  16508}, {115, 215605}, {105, 199130}, {97, 245509}, {83,
  34082}, {44, 83315}, {121, 85549}, {13, 124787}, {10, 124787}, {119,
  73155}, {100, 134216}, {118, 34077}, {46, 78216}, {89, 9128}, {45,
  8150}, {76, 23919}, {42, 73}, {79, 33268}, {82, 29040}, {73,
  55893}, {72, 18486}, {68, 15726}, {58, 1843}, {65, 44560}, {49,
  982}, {50, 373}, {48, 325}, {91, 2076}, {35, 3}, {93, 2068}, {74,
  2071}, {57, 966}, {52, 107}, {70, 11770}, {85, 14169}, {78,
  27393}, {75, 6206}, {77, 15887}, {120, 4681}, {33, 8840}, {60,
  468}, {86, 3587}, {51, 343}, {88, 608}, {40, 643}, {41, 644}, {62,
  440}, {39, 31077}, {34, 488}, {59, 17199}, {126, 1}, {95, 71}, {113,
  2414}, {81, 1179}, {63, 10476}, {47, 48}, {55, 45}, {54, 73}, {64,
  3}, {53, 94}, {56, 47}, {122, 1098}, {90, 532}, {124, 33}, {38,
  21}, {96, 1}, {125, 2}, {37, 1}, {36, 2}}
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```
In[]:= Length[input]/1285884 // N
Out[]= 4.34712
```

Тут 1285884 пробела во всем файле, и распространение пробелов это один пробел на ~4.3 символов.

Теперь вот [Alice's Adventures in Wonderland, by Lewis Carroll](#) из той же библиотеки:

#### Листинг 9.7: Mathematica

```
In[]:= input = BinaryReadList["/home/dennis/tmp/pg11.txt"];

In[]:= Tally[input]
Out[]= {{239, 1}, {187, 1}, {191, 1}, {80, 172}, {114, 6398}, {111,
  9243}, {106, 222}, {101, 15082}, {99, 2815}, {116, 11629}, {32,
  27964}, {71, 193}, {117, 3867}, {110, 7869}, {98, 1621}, {103,
  2750}, {39, 2885}, {115, 6980}, {65, 721}, {108, 5053}, {105,
  7802}, {100, 5227}, {118, 911}, {87, 256}, {97, 9081}, {44,
  2566}, {121, 2442}, {76, 158}, {119, 2696}, {67, 185}, {13,
  3735}, {10, 3735}, {84, 571}, {104, 7580}, {66, 125}, {107,
  1202}, {102, 2248}, {109, 2245}, {46, 1206}, {89, 142}, {112,
  1796}, {45, 744}, {58, 255}, {68, 242}, {74, 13}, {50, 12}, {53,
  13}, {48, 22}, {56, 10}, {91, 4}, {69, 313}, {35, 1}, {49, 68}, {93,
  4}, {82, 212}, {77, 222}, {57, 11}, {52, 10}, {42, 88}, {83,
  288}, {79, 234}, {70, 134}, {72, 309}, {73, 831}, {85, 111}, {78,
  182}, {75, 88}, {86, 52}, {51, 13}, {63, 202}, {40, 76}, {41,
  76}, {59, 194}, {33, 451}, {113, 135}, {120, 170}, {90, 1}, {122,
  79}, {34, 135}, {95, 4}, {81, 85}, {88, 6}, {47, 24}, {55, 6}, {54,
  7}, {37, 1}, {64, 2}, {36, 2}}
```

```
In[]:= Length[input]/27964 // N
Out[]= 5.99049
```

Результат другой, вероятно потому что используется разное форматирование этих текстов (может быть из-за выравнивания и отступов).

ОК, будем считать что средняя частота появления пробела в английском тексте это 1 пробел на 4..7 символов.

И снова хорошие новости: мы можем измерять частоту пробелов во время постепенного дешифрования файла. Теперь я считаю пробелы в каждом *ломтике* и выкидываю 1-байтные ключи, которые приводят к результатам со слишком малым количеством пробелов (или слишком большим, но это почти невозможно учитывая такой короткий ключ):

#### Листинг 9.8: Python script

```
each_Nth_byte=[""]*KEY_LEN

content=read_file(sys.argv[1])
# split input by 17-byte chunks:
all_chunks=chunks(content, KEY_LEN)
for c in all_chunks:
    for i in range(KEY_LEN):
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

        each_Nth_byte[i]=each_Nth_byte[i] + c[i]

# try each byte of key
for N in range(KEY_LEN):
    print "N=", N
    possible_keys=[]
    for i in range(256):
        tmp_key=chr(i)*len(each_Nth_byte[N])
        tmp=xor_strings(tmp_key,each_Nth_byte[N])
        # are all characters in tmp[] are printable?
        if is_string_printable(tmp)==False:
            continue
        # count spaces in decrypted buffer:
        spaces=tmp.count(' ')
        if spaces==0:
            continue
        spaces_ratio=len(tmp)/spaces
        if spaces_ratio<4:
            continue
        if spaces_ratio>7:
            continue
        possible_keys.append(i)
    print possible_keys, "len=", len(possible_keys)

```

(Полная версия исходного кода [здесь](#).)

Это выдает всего один возможный байт для каждого байта ключа:

```

N= 0
[144] len= 1
N= 1
[160] len= 1
N= 2
[33] len= 1
N= 3
[80] len= 1
N= 4
[79] len= 1
N= 5
[143] len= 1
N= 6
[251] len= 1
N= 7
[255] len= 1
N= 8
[133] len= 1
N= 9
[131] len= 1
N= 10
[207] len= 1
N= 11
[86] len= 1
N= 12
[65] len= 1

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!



```

N= 13
[18] len= 1
N= 14
[122] len= 1
N= 15
[249] len= 1
N= 16
[49] len= 1

```

Проверим этот ключ в Mathematica:

#### Листинг 9.9: Mathematica

```

In[]:= input = BinaryReadList["/home/dennis/tmp/cipher.txt"];
In[]:= blocks = Partition[input, 17];

In[]:= key = {144, 160, 33, 80, 79, 143, 251, 255, 133, 131, 207, 86, 65, ↵
↵ 18, 122, 249, 49};

In[]:= EncryptBlock[blk_] := BitXor[key, blk]

In[]:= encrypted = Map[EncryptBlock[#] &, blocks];

In[]:= BinaryWrite["/home/dennis/tmp/plain2.txt", Flatten[encrypted]]

In[]:= Close["/home/dennis/tmp/plain2.txt"]

```

И дешифрованный текст:

Mr. Sherlock Holmes, who was usually very late in the mornings, save upon those not infrequent occasions when he was up all night, was seated at the breakfast table. I stood upon the hearth-rug and picked up the stick which our visitor had left behind him the night before. It was a fine, thick piece of wood, bulbous-headed, of the sort which is known as a "Penang lawyer." Just under the head was a broad silver band nearly an inch across. "To James Mortimer, M.R.C.S., from his friends of the C.C.H.," was engraved upon it, with the date "1884." It was just such a stick as the old-fashioned family practitioner used to carry--dignified, solid, and reassuring.

"Well, Watson, what do you make of it?"

Holmes was sitting with his back to me, and I had given him no sign of my occupation.

...

(Полная версия текста [здесь](#).)

Текст выглядит правильным. Да, я придумал этот пример и выбрал хорошо известный текст Конан Дойля, но это очень близко к тому, что у меня недавно было на практике.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

## Другие идеи

Если бы не получилось с подсчетом пробелов, вот еще идеи, которые можно было бы попробовать:

- Учитывать тот факт что буквы в нижнем регистре встречаются намного чаще, чем в верхнем.
- Частотный анализ.
- Есть очень хорошая техника для определения языка текста: триграммы. Каждый язык имеет часто встречающиеся тройки буквы, для английского это могут быть «the» и «tha». Больше об этом: [N-Gram-Based Text Categorization](http://code.activestate.com/recipes/326576/), <http://code.activestate.com/recipes/326576/>. Интересно знать, что выявление триграмм может быть использовано при постепенном дешифровании текста, как в этом примере (нужно просто проверять 3 рядом стоящих дешифрованных символа).

Для систем письменности отличных от латинского алфавита, закодированных в UTF-8, все может быть еще проще. Например, в тексте на русском, закодированном в UTF-8, каждый байт перемежается с байтом 0xD0 или 0xD1. Это потому что символы кириллицы расположен в 4-м блоке в таблице Уникода. Другие системы письменности имеют свои блоки.

### 9.1.6. Домашнее задание

Очень древняя текстовая игра под MS-DOS конца 80-х. Чтобы скрыть информацию об игре от игрока, файлы данных, скорее всего, чем-то про-XOR-ены: [https://beginners.re/homework/XOR\\_crypto\\_1/destiny.zip](https://beginners.re/homework/XOR_crypto_1/destiny.zip). Попробуйте разобратся...

## 9.2. Информационная энтропия

Entropy: The quantitative measure of disorder, which in turn relates to the thermodynamic functions, temperature, and heat.

Dictionary of Applied Math for Engineers and Scientists

Ради упрощения, я бы сказал, что информационная энтропия это мера, насколько хорошо можно сжать некоторый блок данных. Например, обычно нельзя сжать файл, который уже был сжат, так что он имеет высокую энтропию. С другой стороны, 1MiB нулевых байт можно сжать в крохотный файл на выходе. Действительно, в обычном русском языке, один миллион нулей можно описать просто как “в итоговом файле 1 миллион нулевых байт”. Сжатые файлы это обычно список инструкций для декомпрессора вроде “выдай 1000 нулей, потом байт 0x23, потом байт 0x45, потом выдай блок длиной в 10 байт, который мы видели 500 байт назад, итд.”

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Тексты, написанные на натуральных языках, также легко могут быть сжаты, по той причине что в натуральных языках очень много избыточности (иначе мелкая опечатка могла бы привести к непониманию, так, как любой перевернутый бит в сжатом архиве приводит к невозможности декомпрессии), некоторые слова используются чаще, итд. Из обычной ежедневной речи можно выкидывать вплоть до половины слов, и всё еще можно будет что-то понять.

Код для CPU тоже может быть сжат, потому что некоторые инструкции в ISA используются чаще других. В x86 самые используемые инструкции, это MOV/PUSH/CALL (5.11.2 (стр. 954)).

Компрессоры данных и шифры выдают результаты с очень большой энтропией. Хорошие ГПСЧ также выдают данные, которые нельзя сжать (по этому признаку можно измерять их качество).

Так что, другими словами, энтропия это мера, которая может помочь узнать содержимое неизвестного блока данных.

### 9.2.1. Анализирование энтропии в Mathematica

(Эта часть впервые появилась в моем блоге 13-May-2015. Обсуждение: <https://news.ycombinator.com/item?id=9545276>.)

Можно нарезать файл на блоки, подсчитать энтропию для каждого и построить график. Я сделал это в Wolfram Mathematica для демонстрации, и вот исходный код (Mathematica 10):

```
(* loading the file *)
input=BinaryReadList["file.bin"];

(* setting block sizes *)
BlockSize=4096;BlockSizeToShow=256;

(* slice blocks by 4k *)
blocks=Partition[input,BlockSize];

(* how many blocks we've got? *)
Length[blocks]

(* calculate entropy for each block. 2 in Entropy[] (base) is set with the ↵
   ↵ intention so Entropy[]
   function will produce the same results as Linux ent utility does *)
entropies=Map[N[Entropy[2,#]]&,blocks];

(* helper functions *)
fBlockToShow[input_,offset_]:=Take[input,{1+offset,1+offset+BlockSizeToShow↵
   ↵ }]
fToASCII[val_]:=FromCharacterCode[val,"PrintableASCII"]
fToHex[val_]:=IntegerString[val,16]
fPutASCIIWindow[data_]:=Framed[Grid[Partition[Map[fToASCII,data],16]]]
fPutHexWindow[data_]:=Framed[Grid[Partition[Map[fToHex,data],16],Alignment↵
   ↵ ->Right]]
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

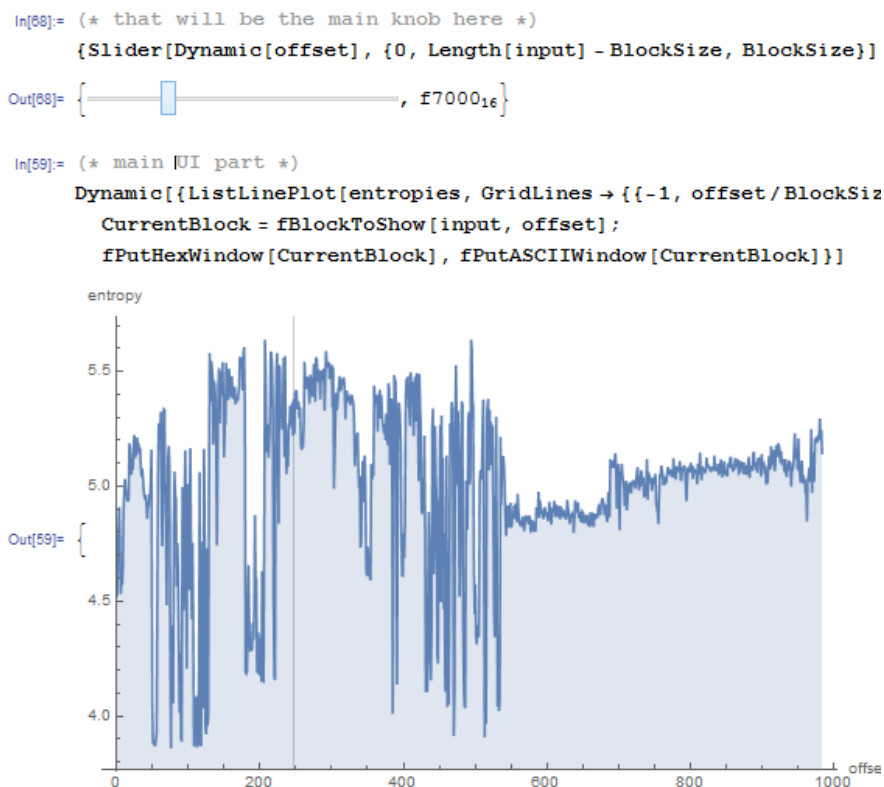
```
(* that will be the main knob here *)
{Slider[Dynamic[offset],{0,Length[input]-BlockSize,BlockSize}],Dynamic[↵
  ↳ BaseForm[offset,16]]}

(* main UI part *)
Dynamic[{ListLinePlot[entropies,GridLines->{{-1,offset/BlockSize,1}},↵
  ↳ Filling->Axis,AxesLabel->{"offset","entropy"}},
CurrentBlock=fBlockToShow[input,offset];
fPutHexWindow[CurrentBlock],
fPutASCIIWindow[CurrentBlock]]}
```

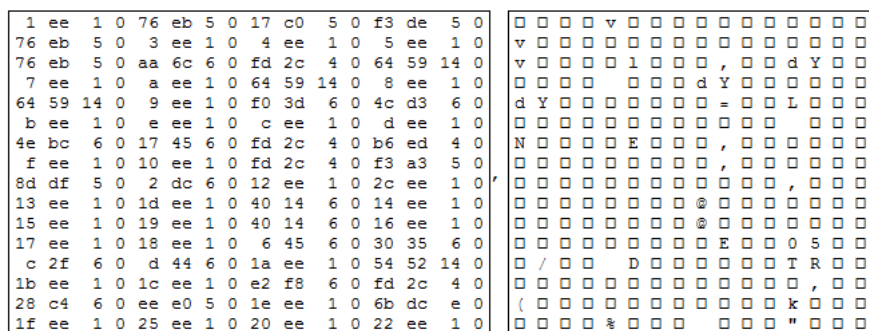
### База GeoIP ISP<sup>4</sup>

Начнем с файла [GeoIP](#) (в котором информация об [ISP](#) для каждого блока IP-адресов). Бинарный файл *GeoIPISP.dat* имеет какие-то таблицы (вероятно, интервалы IP-адресов) плюс какой-то набор текстовых строк в конце файла (содержащий названия [ISP](#)).

Когда загружаю его в Mathematica, вижу такое:



<sup>4</sup>Internet Service Provider



В графике две части: первая, в каком-то смысле, хаотичная, вторая более ровная.

0 в вертикальной оси графика означает самый низкий уровень энтропии (данные, которые можно сжать очень сильно, *упорядоченные* другими словами) и 8 это самый высокий (нельзя сжать вообще, *хаотичные* или *случайные* другими словами). Почему 0 и 8? 0 означает 0 бит на байт (байт как контейнер не заполнен вообще) и 8 означает 8 бит на байт, т.е., весь байт (как контейнер) плотно заполнен информацией.

Когда я двигаю слайдер в место в середине первого блока, то ясно вижу некоторый массив из 32-битных целочисленных значений. Потом я сдвигаю слайдер в середину второго блока и вижу текст на английском:

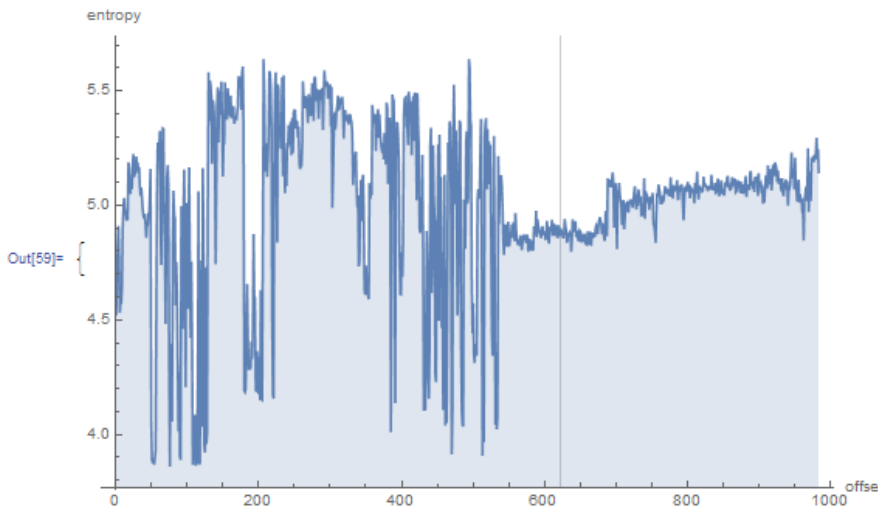
```

In[68]:= (* that will be the main knob here *)
Slider[Dynamic[offset], {0, Length[input] - BlockSize, BlockSize}]

Out[68]:= { , 26d00016 }

In[59]:= (* main UI part *)
Dynamic[{ListLinePlot[entropies, GridLines -> {{-1, offset/BlockSize}
CurrentBlock = fBlockToShow[input, offset];
fPutHexWindow[CurrentBlock], fPutASCIIWindow[CurrentBlock]]}

```



6c	69	73	68	69	6e	67	20	43	6f	6d	70	61	6e	79	0	l	i	s	h	i	n	g	C	o	m	p	a	n	y	□		
43	61	6e	76	61	73	20	54	65	63	68	6e	6f	6c	6f	67	C	a	n	v	a	s	T	e	c	h	n	o	l	o	g		
79	0	43	6f	6c	75	6d	62	75	73	20	4d	69	64	64	6c	y	□	C	o	l	u	m	b	u	s	M	i	d	d	l		
65	20	53	63	68	6f	6f	6c	0	43	6f	61	73	74	61	6c	e	□	S	c	h	o	o	l	□	C	o	a	s	t	a	l	
20	57	69	72	65	20	26	20	43	61	62	6c	65	0	43	75	W	i	r	e	□	C	a	b	l	e	□	C	u				
72	72	65	6e	65	78	0	41	75	67	75	73	74	20	53	6f	r	r	e	n	e	x	□	A	u	g	u	s	t	S	o		
66	74	77	61	72	65	20	43	6f	72	70	6f	72	61	74	69	f	t	w	a	r	e	C	o	r	p	o	r	a	t	i	o	
6f	6e	0	41	6d	65	72	69	63	61	6e	20	41	75	74	6f	o	□	A	m	e	r	i	c	a	n	A	u	t	o			
6d	6f	62	69	6c	65	20	41	73	73	6f	63	69	61	74	69	m	o	b	i	l	e	A	s	s	o	c	i	a	t	i	o	
6f	6e	20	4e	61	74	6f	69	6e	61	6c	20	4f	66	66	69	o	n	N	a	t	o	i	n	a	l	O	f	f	i			
63	65	0	41	63	75	72	65	78	20	45	6e	76	69	72	6f	c	e	□	A	c	u	r	e	x	E	n	v	i	r	o		
6e	6d	65	6e	74	61	6c	20	43	6f	72	70	2e	0	50	72	n	m	e	n	t	a	l	C	o	r	p	.	□	P	r		
69	6e	63	65	20	43	6f	72	70	6f	72	61	74	69	6f	6e	i	n	c	e	C	o	r	p	o	r	a	t	i	o	n		
0	47	6f	32	74	65	6c	2e	63	6f	6d	0	45	6d	70	6c	□	G	o	2	t	e	l	.	c	o	m	□	E	m	p		
6f	79	6d	65	6e	74	20	53	65	63	75	72	69	74	79	20	o	y	m	e	n	t	S	e	c	u	r	i	t	y			
43	6f	6d	6d	69	73	73	69	6f	6e	0	47	6c	6f	62	61	C	o	m	m	i	s	s	i	o	n	□	G	l	o	b	a	

Действительно, это названия ISP. Так что, энтропия английского текста это 4.5-5.5 бита на байт? Да, что-то в этом роде. В Wolfram Mathematica есть встроенный корпус хорошо известной английской литературы, и мы можем посмотреть энтропию шейкспировских сонетов:

```

In[ ]:= Entropy[2,ExampleData[{"Text","ShakespearesSonnets"}]]//N
Out[ ]= 4.42366

```

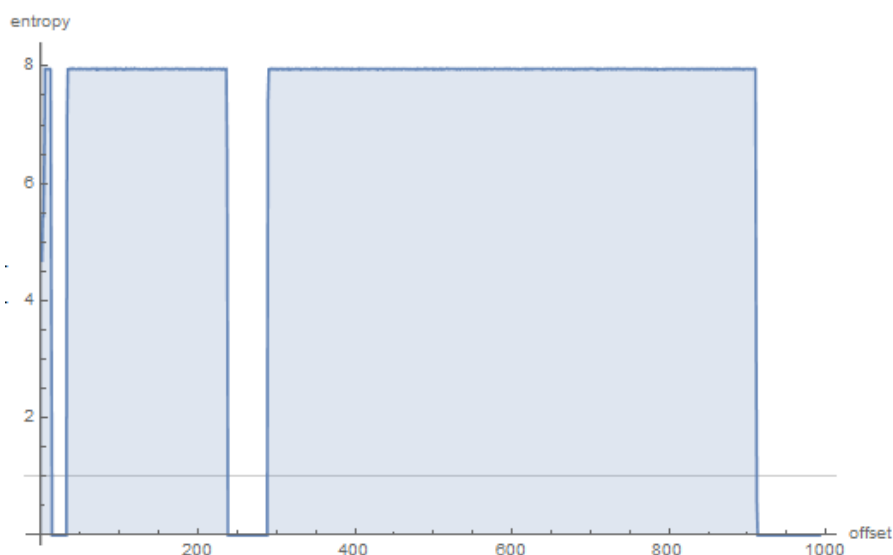
4.4 это близко к тому, что мы получили (4.7-5.3). Конечно, классическая английская литература немного отличается от названий ISP и других английских тек-

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

стов, которые мы можем найти в бинарных файлах (отладочные сообщения, сообщения об ошибках), но это значение близко.

### Прошивка TP-Link WR941

Следующий пример. Вот прошивка от роутера TP-Link WR941:



Мы тут видим 3 блока с пустыми лакунами. Затем, первый блок с большой энтропией (начиная с адреса 0) маленький, второй (с адресом где-то на 0x22000) больше и третий (адрес 0x123000) самый большой. Не уверен насчет точного уровня энтропии первого блока, но второй и третий имеют большой уровень, означая что эти блоки или сжаты и/или зашифрованы.

Я попробовал [binwalk](#) для этого файла с прошивкой:

DECIMAL	HEXADECIMAL	DESCRIPTION
0	0x0	TP-Link firmware header, firmware version: 0.-15221.3, image version: "", product ID: 0x0, product version: 155254789, kernel load address: 0x0, kernel entry point: 0x-7FFFE000, kernel offset: 4063744, kernel length: 512, rootfs offset: 837431, rootfs length: 1048576, bootloader offset: 2883584, bootloader length: 0
14832	0x39F0	U-Boot version string, "U-Boot 1.1.4 (Jun 27 2014 - 14:56:49)"
14880	0x3A20	CRC32 polynomial table, big endian
16176	0x3F30	uImage header, header size: 64 bytes, header CRC: 0x3AC66E95, created: 2014-06-27 06:56:50, image size: 34587 bytes, Data Address: 0x80010000, Entry Point: 0x80010000, data CRC: 0xDF2DBA0B, OS: Linux, CPU: MIPS, image type: Firmware Image, compression type: lzma, image name: "u-boot image"

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

16240      0x3F70      LZMA compressed data, properties: 0x5D, ↵
↳ dictionary size: 33554432 bytes, uncompressed size: 90000 bytes
131584      0x20200      TP-Link firmware header, firmware version: ↵
↳ 0.0.3, image version: "", product ID: 0x0, product version: ↵
↳ 155254789, kernel load address: 0x0, kernel entry point: 0x-7FFFE000, ↵
↳ kernel offset: 3932160, kernel length: 512, rootfs offset: 837431, ↵
↳ rootfs length: 1048576, bootloader offset: 2883584, bootloader length ↵
↳ : 0
132096      0x20400      LZMA compressed data, properties: 0x5D, ↵
↳ dictionary size: 33554432 bytes, uncompressed size: 2388212 bytes
1180160      0x120200      Squashfs filesystem, little endian, version ↵
↳ 4.0, compression:lzma, size: 2548511 bytes, 536 inodes, blocksize: ↵
↳ 131072 bytes, created: 2014-06-27 07:06:52

```

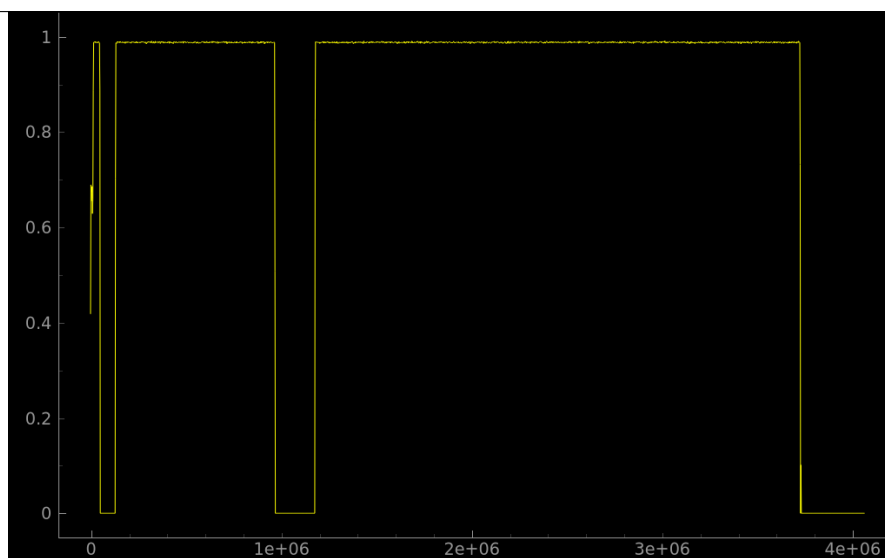
Действительно: в начале есть что-то, но два больших блока сжатых LZMA начинаются на 0x20400 и 0x120200. Это примерно те же адреса, что мы видим в Mathematica. И кстати, binwalk тоже может показывать информацию об энтропии (опция -E):

DECIMAL	HEXADECIMAL	ENTROPY
----- ↵		
0 ↵	0x0	Falling entropy edge (0.419187)
16384	0x4000	Rising entropy edge (0.988639)
51200	0xC800	Falling entropy edge (0.000000)
133120	0x20800	Rising entropy edge (0.987596)
968704	0xEC800	Falling entropy edge (0.508720)
1181696	0x120800	Rising entropy edge (0.989615)
3727360	0x38E000	Falling entropy edge (0.732390)

Передние фронты соответствуют передним фронтам блока на нашем графе. Задние фронты соответствуют местам, где начинаются пустые лакуны.

Binwalk также может генерировать графики в PNG (-E -J):

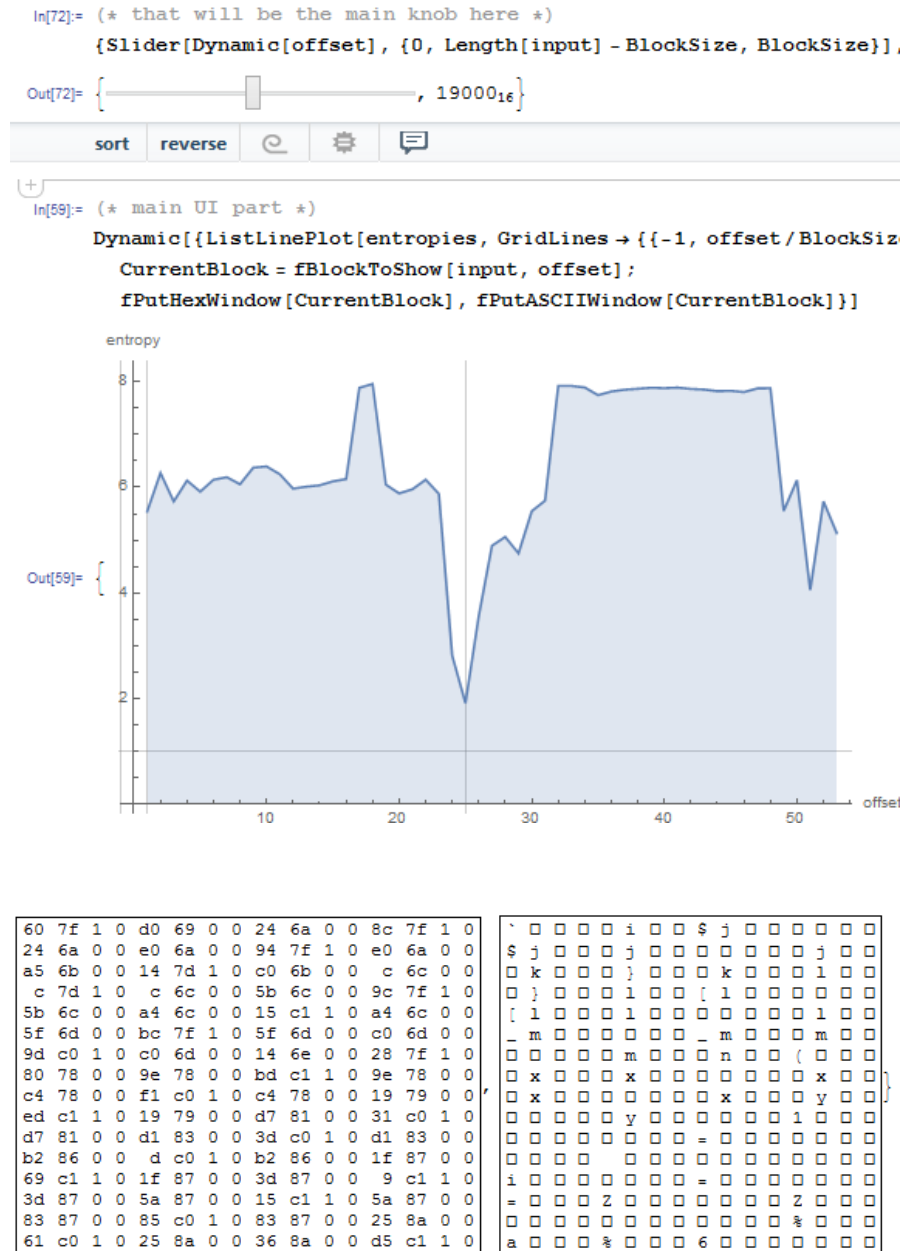




Что можно сказать о лакунах? Глядя в бинарном редакторе, мы видим что они просто заполнены байтами 0xFF. Зачем разработчики оставили эти места? Вероятно, потому что они не могли рассчитать точные размеры сжатых блоков, так что они выделили место с запасом.

### **Notepad**

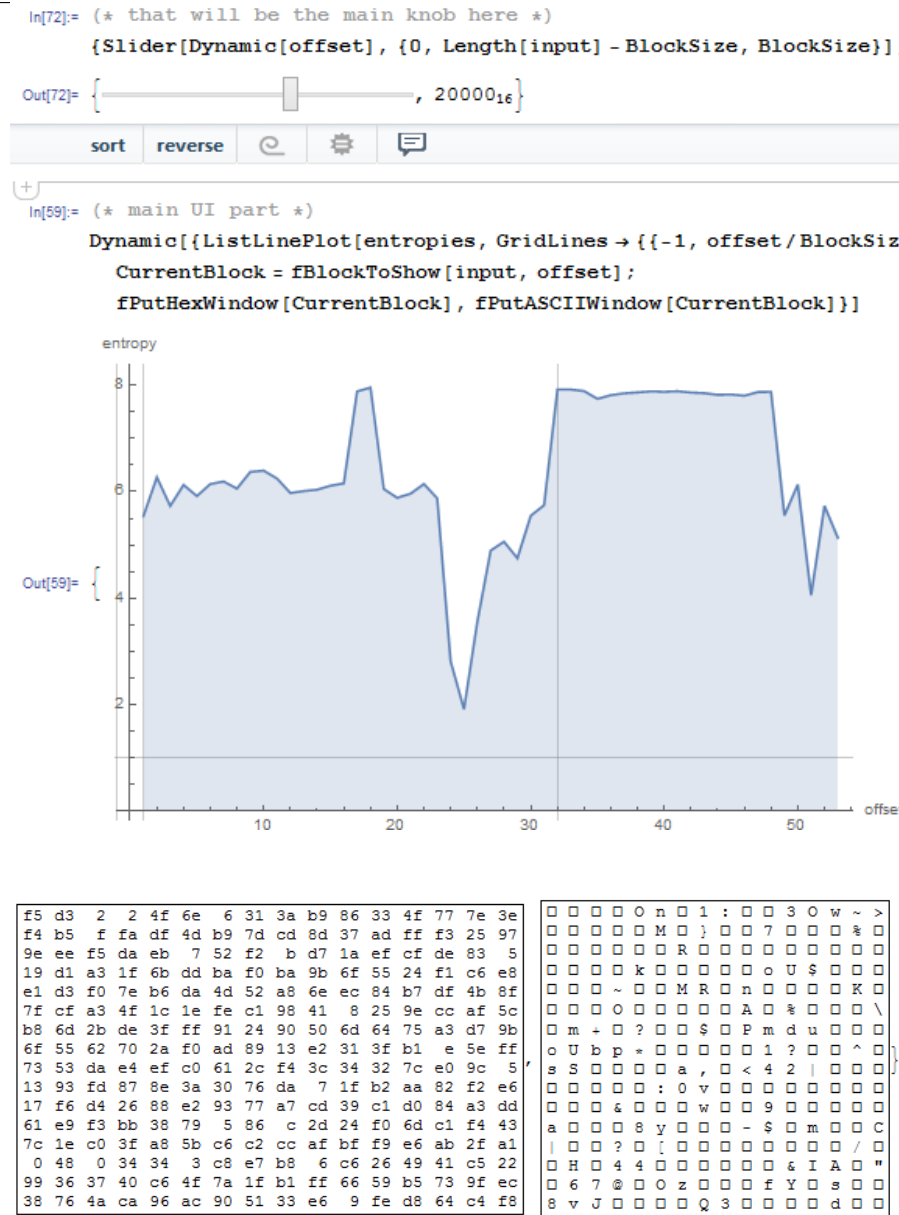
Еще один пример это notepad.exe, который я взял из Windows 8.1:



Имеется углубление на  $\approx 0x19000$  (абсолютное смещение в файле). Я открыл этот исполняемый файл в шестнадцатеричном редакторе и нашел там таблицу импортов (которая имеет уровень энтропии ниже, чем код x86-64 code в первой половине графика).

Имеется также блок с высоким уровнем энтропии, начинающийся на  $\approx 0x20000$ :

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

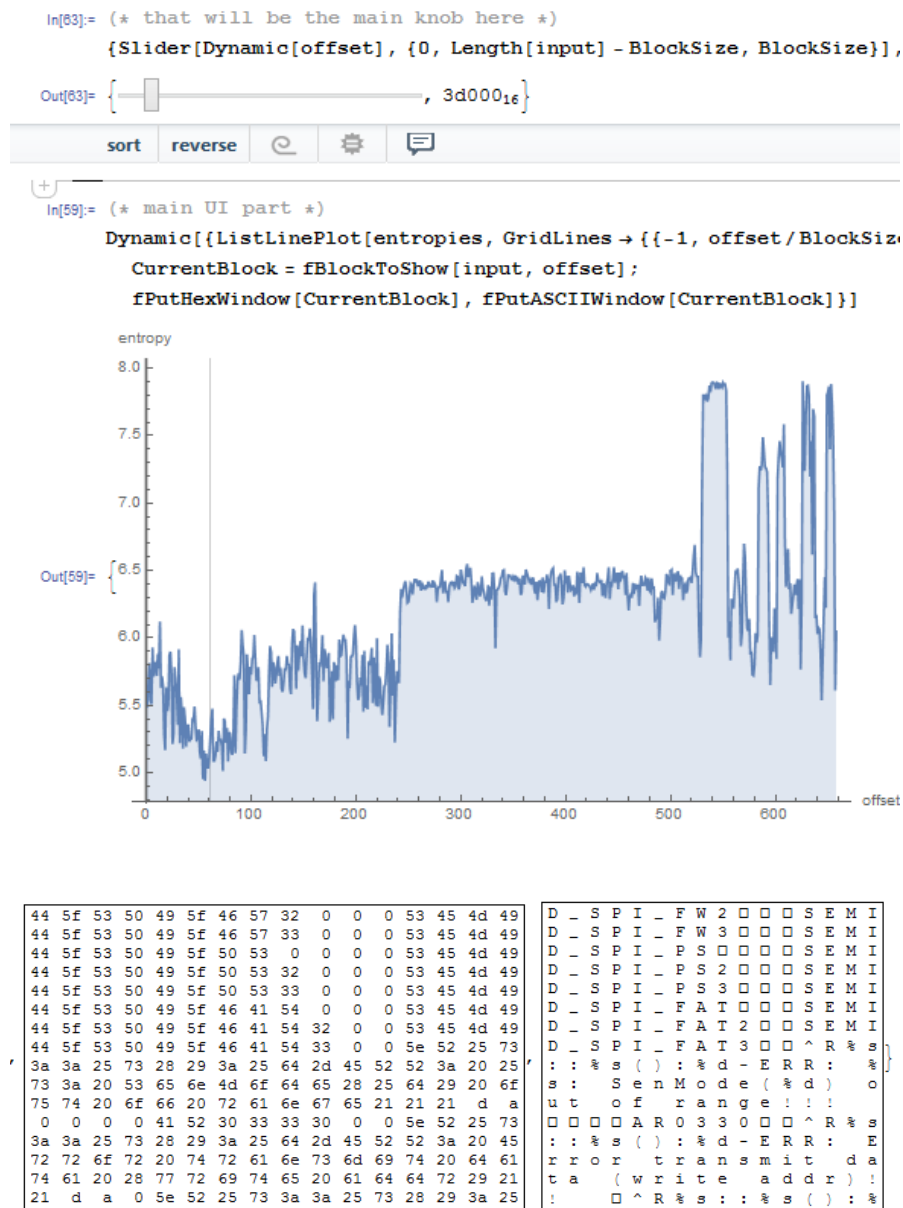


В шестнадцатеричном редакторе можно найти там PNG-файл, вставленный в секцию ресурсов PE-файла (это большое изображение иконки notepad-a). Действительно, PNG-файлы ведь сжаты.

### Безымянный видеорегистратор

Теперь самый продвинутый пример в этой части это прошивка от какого-то безымянного видеорегистратора, которую мне прислал друг:

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



Спад в самом начале это текст на английском: отладочные сообщения. Я попробовал разные [ISA](#) и нашел, что первая треть всего файла (с сегментом текста внутри) это на самом деле код для MIPS (little-endian).

Например, это очень заметный эпилог ф-ции в MIPS-коде:

ROM:000013B0	move	\$sp, \$fp
ROM:000013B4	lw	\$ra, 0x1C(\$sp)
ROM:000013B8	lw	\$fp, 0x18(\$sp)
ROM:000013BC	lw	\$s1, 0x14(\$sp)

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

ROM:000013C0	lw	\$s0, 0x10(\$sp)
ROM:000013C4	jr	\$ra
ROM:000013C8	addiu	\$sp, 0x20

Из нашего графика мы видим, что энтропия кода для MIPS 5-6 бит на байт. Действительно, я измерил энтропию кода для различных ISA и получил такие значения:

- x86: секция .text в файле ntoskrnl.exe из Windows 2003: 6.6
- x64: секция .text в файле ntoskrnl.exe из Windows 7 x64: 6.5
- ARM (режим thumb), Angry Birds Classic: 7.05
- ARM (режим ARM) Linux Kernel 3.8.0: 6.03
- MIPS (little endian), секция .text файла user32.dll из Windows NT 4: 6.09

Энтропия исполняемого кода выше чем у текста на английском, но всё равно можно сжимать.

Теперь вторая треть, начинающаяся с 0xF5000. Я не знаю, что это. Пробовал различные ISA без всякого успеха. Энтропия этого блока выглядит ровнее, чем у блока с исполняемым кодом. Может это какие-то данные?

Имеется также всплеск на  $\approx 0x213000$ . Я посмотрел на это место в бинарном редакторе и нашел JPEG-файл (который, конечно же, сжат)! Также, я не знаю, что находится в конце. Попробуем Binwalk на этом файле:

```
% binwalk FW96650A.bin
```

DECIMAL	HEXADECIMAL	DESCRIPTION
167698	0x28F12	Unix path: /15/20/24/25/30/60/120/240fps can be served..
280286	0x446DE	Copyright string: "Copyright (c) 2012 Novatek Microelectronic Corp."
2169199	0x21196F	JPEG image data, JFIF standard 1.01
2300847	0x231BAF	MySQL MISAM compressed data file Version 3

```
% binwalk -E FW96650A.bin
```

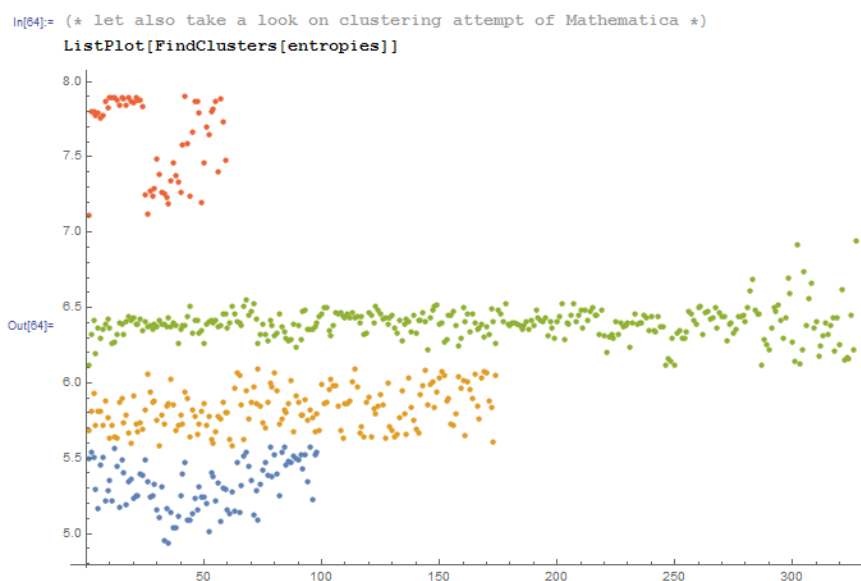
DECIMAL	HEXADECIMAL	ENTROPY
0	0x0	Falling entropy edge (0.579792)
2170880	0x212000	Rising entropy edge (0.967373)
2267136	0x229800	Falling entropy edge (0.802974)
2426880	0x250800	Falling entropy edge (0.846639)
2490368	0x260000	Falling entropy edge (0.849804)
2560000	0x271000	Rising entropy edge (0.974340)
2574336	0x274800	Rising entropy edge (0.970958)
2588672	0x278000	Falling entropy edge (0.763507)
2592768	0x279000	Rising entropy edge (0.951883)
2596864	0x27A000	Falling entropy edge (0.712814)

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

2600960	0x27B000	Rising entropy edge (0.968167)
2607104	0x27C800	Rising entropy edge (0.958582)
2609152	0x27D000	Falling entropy edge (0.760989)
2654208	0x288000	Rising entropy edge (0.954127)
2670592	0x28C000	Rising entropy edge (0.967883)
2676736	0x28D800	Rising entropy edge (0.975779)
2684928	0x28F800	Falling entropy edge (0.744369)

Да, она нашла JPEG-файл и даже данные для MySQL! Но я не уверен что это правда — пока не проверю.

Также интересно попробовать кластеризацию в Mathematica:



Это пример, как Mathematica группирует различные значения энтропии в различные группы. Действительно, похоже на правду. Синие точки в районе 5.0-5.5, вероятно относятся к тексту на английском. Желтые точки в 5.5-6 это код для MIPS. Множество зеленых точек в 6.0-6.5 это неизвестная вторая треть. Оранжевые точки близкие к 8.0 относятся к сжатому JPEG-файлу. Другие оранжевые точки, видимо, относятся к концу прошивки (неизвестные для нас данные).

## Ссылки

Бинарные файлы, которые использовались в этой части:

<https://beginners.re/current-tree/ff/entropy/files/>.

Файл для Wolfram Mathematica:

[https://beginners.re/current-tree/ff/entropy/files/binary\\_file\\_entropy.nb](https://beginners.re/current-tree/ff/entropy/files/binary_file_entropy.nb)

(все ячейки должны быть в начале проинициализированы, чтобы всё начало работать).

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

### 9.2.2. Вывод

Информационная энтропия может использоваться как простой метод для быстрого изучения неизвестных бинарных файлов. В частности, это очень быстрый способ найти сжатые/зашифрованные фрагменты данных. Кто-то говорит, что так же можно находить открытые/закрытые ключи [RSA](#)<sup>5</sup> (и для других несимметричных шифров) в исполняемом коде (ключи также имеют высокую энтропию), но я не пробовал.

### 9.2.3. Инструменты

Удобная утилита из Linux *ent* для вычисления энтропии файла<sup>6</sup>.

Неплохой онлайн-визуализатор энтропии, сделанный Aldo Cortesi, которому я пытался подражать при помощи Mathematica: <http://binvis.io>. Его статьи о визуализации энтропии тоже стоит почитать: <http://corte.si/posts/visualisation/entropy/index.html>, <http://corte.si/posts/visualisation/malware/index.html>, <http://corte.si/posts/visualisation/binvis/index.html>.

В фреймворке radare2 есть команда *#entropy*.

Для IDA есть IDAtropy<sup>7</sup>.

### 9.2.4. Кое-что о примитивном шифровании как XOR

Интересно, что простое шифрование при помощи XOR не меняет энтропии данных. В этой книге я показал это в примере с *Norton Guide* (9.1.2 (стр. 1191)).

Обобщая: шифрования при помощи шифровании с заменой также не меняет энтропии данных (а XOR можно рассматривать как шифрование заменой). Причина в том, что алгоритм вычисления энтропии рассматривает данные на уровне байт. С другой стороны, данные зашифрованные с 2-х или 4-х байтным XOR-шаблоном приведут к другому уровню энтропии.

Так или иначе, низкая энтропия это обычно верный признак слабой любительской криптографии (которая используется в лицензионных ключах/файлах, итд).

### 9.2.5. Еще об энтропии исполняемого кода

Легко заметить, что наверное самый большой источник большой энтропии в исполняемом коде это относительные смещения закодированные в опкодах. Например, эти две последовательные инструкции будут иметь разные относительные смещения в своих опкодах, в то время как они, на самом деле, указывают на одну и ту же ф-цию:

```
function proc
...
function endp
```

<sup>5</sup>Rivest Shamir Adleman

<sup>6</sup><http://www.fourmilab.ch/random/>

<sup>7</sup><https://github.com/danigargu/IDAtropy>

```
...
CALL function
...
CALL function
```

Идеальный компрессор исполняемого кода мог бы кодировать информацию так: *есть CALL в "function" по адресу X и такой же CALL по адресу Y без необходимости кодировать адрес ф-ции function дважды.*

Чтобы с этим разобраться, компрессоры исполняемых файлов иногда могут уменьшить энтропию здесь. Один из примеров это UPX: <http://sourceforge.net/p/upx/code/ci/default/tree/doc/filter.txt>.

### 9.2.6. ГПСЧ

Когда я запускаю GnuPG для генерации закрытого (секретного) ключа, он спрашивает об энтропии ...

```
We need to generate a lot of random bytes. It is a good idea to perform
some other action (type on the keyboard, move the mouse, utilize the
disks) during the prime generation; this gives the random number
generator a better chance to gain enough entropy.
```

```
Not enough random bytes available. Please do some other work to give
the OS a chance to collect more entropy! (Need 169 more bytes)
```

Это означает, что хороший ГПСЧ выдает длинные результаты с большой энтропией, и это тоже что нужно для секретного ключа в асимметричной криптографии. Но CPRNG<sup>8</sup> это сложно (потому что компьютер сам по себе это очень детерменистичное устройство), так что GnuPG просит у пользователя дополнительной случайной информации.

### 9.2.7. Еще примеры

Вот случай, где я делаю попытку подсчитать энтропию некоторых блоков с неизвестным содержимым: 8.7 (стр. 1093).

### 9.2.8. Энтропия различных файлов

Энтропия случайной информации близка к 8:

```
% dd bs=1M count=1 if=/dev/urandom | ent
Entropy = 7.999803 bits per byte.
```

Это означает, что почти всё доступное место внутри байта заполнено информацией.

256 байта в пределах 0..255 дает точное значение 8:

<sup>8</sup>Cryptographically secure PseudoRandom Number Generator



```
#!/usr/bin/env python
import sys

for i in range(256):
    sys.stdout.write(chr(i))
```

```
% python 1.py | ent
Entropy = 8.000000 bits per byte.
```

Порядок не важен. Это означает, что всё доступное место внутри байта заполнено.

Энтропия любого блока заполненного нулевыми байтами это 0:

```
% dd bs=1M count=1 if=/dev/zero | ent
Entropy = 0.000000 bits per byte.
```

Энтропия строки, состоящей из одного (любого) байта это 0:

```
% echo -n "aaaaaaaaaaaaaaaaaaaa" | ent
Entropy = 0.000000 bits per byte.
```

Энтропия base64-строки такая же, как и энтропия исходных данных, но умножена на  $\frac{3}{4}$ . Это потому что кодирование в base64 использует 64 символа вместо 256.

```
% dd bs=1M count=1 if=/dev/urandom | base64 | ent
Entropy = 6.022068 bits per byte.
```

Вероятно, 6.02 чуть больше 6 из-за того, что выравнивающий символ (=) немного портит статистику.

Uuencode также использует 64 символа:

```
% dd bs=1M count=1 if=/dev/urandom | uuencode - | ent
Entropy = 6.013162 bits per byte.
```

Это означает, что любая строка в base64 и Uuencode может быть передана используя 6-битные байты или символы.

Любая случайная информация в шестнадцатеричном виде имеет энтропию в 4 бита на байт:

```
% openssl rand -hex $$$$(( 2**16 )) | ent
Entropy = 4.000013 bits per byte.
```

Энтропия случайно выбранного текста на английском из библиотеки Гутенберга имеет энтропию  $\approx 4.5$ . Это потому что английские тексты используют, в основном, 26 латинских символов, и  $\log_2(26) \approx 4.7$ , т.е., вам нужны 5-битные байты для передачи несжатых английских текстов, это будет достаточно (так это и было в эпоху телетайпов).

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Случайно выбранный текст на русском из библиотеки <http://lib.ru> это Ф.М.Достоевский “Идиот”<sup>9</sup>, закодированный в CP1251.

И этот файл имеет энтропию в  $\approx 4.98$ . В кириллице 33 буквы, и  $\log_2(33) \approx 5.04$ . Но в русской письменности есть малопопулярная и редкая буква “ё”. И  $\log_2(32) = 5$  (кириллический алфавит без этой редкой буквы) — теперь это близко к тому, что мы получили.

Впрочем, этот текст использует букву “ё”, но, наверное, и там она встречается не часто.

Тот же файл перекодированный из CP1251 в UTF-8 дает энтропию в  $\approx 4.23$ . Каждый символ из кириллицы кодируется в UTF-8 при помощи пары, и первый байт всегда один из этих двух: 0xD0 or 0xD1. Видимо, это причина перекося.

Будем генерировать случайные биты и выводить их как символы “T” и “F”:

```
#!/usr/bin/env python
import random, sys

rt=""
for i in range(102400):
    if random.randint(0,1)==1:
        rt=rt+"T"
    else:
        rt=rt+"F"
print rt
```

Пример: ...TTTFTFTTTFFFTTTFTTTTTFTTFFTTTFTTFTTTFTTTFFFFF....

Энтропия очень близка к 1 (т.е., 1 бит на байт).

Будем генерировать случайные десятичные цифры:

```
#!/usr/bin/env python
import random, sys

rt=""
for i in range(102400):
    rt=rt+"%d" % random.randint(0,9)
print rt
```

Например: ...52203466119390328807552582367031963888032....

Энтропия близка к 3.32, действительно, это  $\log_2(10)$ .

### 9.2.9. Понижение уровня энтропии

Автор этих строк однажды видел ПО, которое хранило каждый зашифрованный байт в трех байтах: каждый имел значение  $\approx \frac{\text{byte}}{3}$ , так что реконструирование зашифрованного байта включало в себя суммирование трех последовательно расположенных байт. Выглядит абсурдно.

<sup>9</sup>[http://az.lib.ru/d/dostoevskij\\_f\\_m/text\\_0070.shtml](http://az.lib.ru/d/dostoevskij_f_m/text_0070.shtml)

Но некоторые люди говорят, что это было сделано для сокрытия того самого факта, что данные имеют внутри что-то зашифрованное: измерение энтропии такого блока покажет уровень энтропии намного ниже.

### 9.3. Файл сохранения состояния в игре Millenium

Игра «Millenium Return to Earth» под DOS довольно древняя (1991), позволяющая добывать ресурсы, строить корабли, снаряжать их на другие планеты, итд. <sup>10</sup>.

Как и многие другие игры, она позволяет сохранять состояние игры в файл. Посмотрим, сможем ли мы найти что-нибудь в нем.

---

<sup>10</sup>Её можно скачать бесплатно [здесь](#)

В игре есть шахта. Шахты на некоторых планетах работают быстрее, на некоторых других — медленнее. Набор ресурсов также разный.

Здесь видно, какие ресурсы добыты в этот момент:



Рис. 9.14: Шахта: первое состояние

Сохраним состояние игры. Это файл размером 9538 байт.

Подождем несколько «дней» здесь в игре и теперь в шахте добыто больше ресурсов:



Рис. 9.15: Шахта: второе состояние

Снова сохраним состояние игры.

Теперь просто попробуем сравнить оба файла побайтово используя простую утилиту FC под DOS/Windows:

```
...> FC /b 2200save.i.v1 2200SAVE.I.V2

Comparing files 2200save.i.v1 and 2200SAVE.I.V2
00000016: 0D 04
00000017: 03 04
0000001C: 1F 1E
00000146: 27 3B
00000BDA: 0E 16
00000BDC: 66 9B
00000BDE: 0E 16
00000BE0: 0E 16
00000BE6: DB 4C
00000BE7: 00 01
00000BE8: 99 E8
00000BEC: A1 F3
00000BEE: 83 C7
00000BFB: A8 28
00000BFD: 98 18
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
00000BFF: A8 28
00000C01: A8 28
00000C07: D8 58
00000C09: E4 A4
00000C0D: 38 B8
00000C0F: E8 68
...
```

Вывод здесь неполный, там было больше отличий, но мы обрежем результат до самого интересного.

В первой версии у нас было 14 единиц водорода (hydrogen) и 102 — кислорода (oxygen).

Во второй версии у нас 22 и 155 единиц соответственно.

Если эти значения сохраняются в файл, мы должны увидеть разницу. И она действительно есть. Там 0x0E (14) на позиции 0xBDA и это значение 0x16 (22) в новой версии файла. Это, наверное, водород. Там также 0x66 (102) на позиции 0xBDC в старой версии и 0x9B (155) в новой версии файла. Это, наверное, кислород.

Обе версии файла доступны на сайте, для тех кто хочет их изучить (или поэкспериментировать): [beginners.re](http://beginners.re).

Новую версию файла откроем в Hiew и отметим значения, связанные с ресурсами, добытыми на шахте в игре:

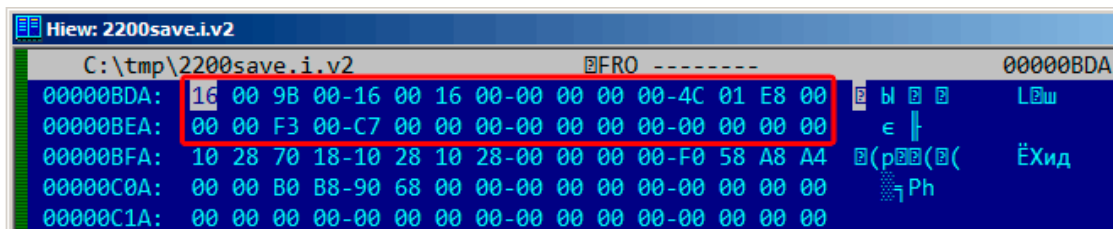


Рис. 9.16: Hiew: первое состояние

Проверим каждое. Это явно 16-битные значения: не удивительно для 16-битной программы под DOS, где *int* имел длину в 16 бит.

Проверим наши предположения. Запишем 1234 (0x4D2) на первой позиции (это должен быть водород):

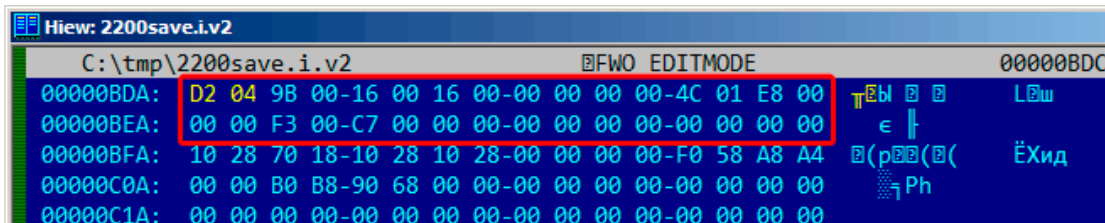


Рис. 9.17: Hiew: запишем там (0x4D2)

Затем загрузим измененный файл в игру и посмотрим на статистику в шахте:



Рис. 9.18: Проверим значение водорода

Так что да, это оно.



Попробуем пройти игру как можно быстрее, установим максимальные значения везде:

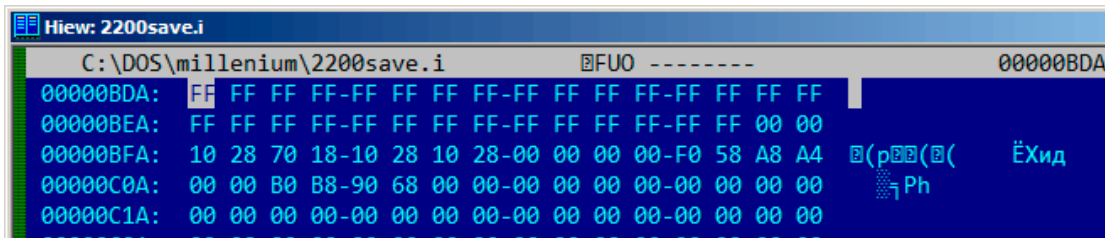


Рис. 9.19: Hiew: установим максимальные значения

0xFFFF это 65535, так что да, у нас много ресурсов теперь:



Рис. 9.20: Все ресурсы теперь действительно 65535 (0xFFFF)

Пропустим еще несколько «дней» в игре и видим что-то неладное! Некоторых ресурсов стало меньше:



Рис. 9.21: Переполнение переменных ресурсов

Это просто переполнение. Разработчик игры, должно быть, никогда не думал, что значения ресурсов будут такими большими, так что, здесь, наверное, нет проверок на переполнение, но шахта в игре «работает», ресурсы добавляются, отсюда и переполнение.

Вероятно, не нужно было жадничать.

Здесь наверняка еще какие-то значения в этом файле.

Так что это очень простой способ читинга в играх. Файл с таблицей очков также можно легко модифицировать.

Еще насчет сравнения файлов и снимков памяти: [5.10.2](#) (стр. [945](#)).

## 9.4. Файл с индексами в программе *fortune*

(Эта часть впервые появилась в моем блоге 25 апреля 2015.)

*fortune* это хорошо известная программа в UNIX, которая показывает случайную фразу из коллекции. Некоторые гики настраивают свою систему так, что

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

*fortune* запускается после входа в систему. *fortune* берет фразы из текстовых файлов расположенных в */usr/share/games/fortunes* (по крайней мере, в Ubuntu Linux). Вот пример (текстовый файл «*fortunes*»):

```
A day for firm decisions!!!! Or is it?
%
A few hours grace before the madness begins again.
%
A gift of a flower will soon be made to you.
%
A long-forgotten loved one will appear soon.

Buy the negatives at any price.
%
A tall, dark stranger will have more fun than you.
%
...
```

Так что это фразы, иногда из нескольких строк, все разделены знаком процента. Задача программы *fortune* это найти случайную фразу и вывести её. Чтобы это сделать, она должна просканировать весь текстовый файл, подсчитать кол-во фраз, выбрать случайную и вывести. Но текстовый файл может стать большим, и даже на современных компьютерах, этот наивный алгоритм немного неэкономичный по отношению к ресурсам. Прямолинейный метод это держать бинарный файл с индексами, содержащий смещение каждой фразы в текстовом файле. С файлом индексов, программа *fortune* может работать намного быстрее: просто выбрать случайный элемент из индекса, взять смещение оттуда, найти смещение в текстовом файле и прочитать фразу оттуда. Это и сделано в программе *fortune*. Посмотрим, что внутри файла с индексами (это .dat-файлы в той же директории) в шестнадцатеричном редакторе. Конечно, эта программа с открытыми исходными кодами, но сознательно, мы не будем подсматривать в исходники.

```
% od -t x1 --address-radix=x fortunes.dat
000000 00 00 00 02 00 00 01 af 00 00 00 bb 00 00 00 0f
000010 00 00 00 00 25 00 00 00 00 00 00 00 00 00 2b
000020 00 00 00 60 00 00 00 8f 00 00 00 df 00 00 01 14
000030 00 00 01 48 00 00 01 7c 00 00 01 ab 00 00 01 e6
000040 00 00 02 20 00 00 02 3b 00 00 02 7a 00 00 02 c5
000050 00 00 03 04 00 00 03 3d 00 00 03 68 00 00 03 a7
000060 00 00 03 e1 00 00 04 19 00 00 04 2d 00 00 04 7f
000070 00 00 04 ad 00 00 04 d5 00 00 05 05 00 00 05 3b
000080 00 00 05 64 00 00 05 82 00 00 05 ad 00 00 05 ce
000090 00 00 05 f7 00 00 06 1c 00 00 06 61 00 00 06 7a
0000a0 00 00 06 d1 00 00 07 0a 00 00 07 53 00 00 07 9a
0000b0 00 00 07 f8 00 00 08 27 00 00 08 59 00 00 08 8b
0000c0 00 00 08 a0 00 00 08 c4 00 00 08 e1 00 00 08 f9
0000d0 00 00 09 27 00 00 09 43 00 00 09 79 00 00 09 a3
0000e0 00 00 09 e3 00 00 0a 15 00 00 0a 4d 00 00 0a 5e
0000f0 00 00 0a 8a 00 00 0a a6 00 00 0a bf 00 00 0a ef
000100 00 00 0b 18 00 00 0b 43 00 00 0b 61 00 00 0b 8e
000110 00 00 0b cf 00 00 0b fa 00 00 0c 3b 00 00 0c 66
000120 00 00 0c 85 00 00 0c b9 00 00 0c d2 00 00 0d 02
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

000130 00 00 0d 3b 00 00 0d 67 00 00 0d ac 00 00 0d e0
000140 00 00 0e 1e 00 00 0e 67 00 00 0e a5 00 00 0e da
000150 00 00 0e ff 00 00 0f 43 00 00 0f 8a 00 00 0f bc
000160 00 00 0f e5 00 00 10 1e 00 00 10 63 00 00 10 9d
000170 00 00 10 e3 00 00 11 10 00 00 11 46 00 00 11 6c
000180 00 00 11 99 00 00 11 cb 00 00 11 f5 00 00 12 32
000190 00 00 12 61 00 00 12 8c 00 00 12 ca 00 00 13 87
0001a0 00 00 13 c4 00 00 13 fc 00 00 14 1a 00 00 14 6f
0001b0 00 00 14 ae 00 00 14 de 00 00 15 1b 00 00 15 55
0001c0 00 00 15 a6 00 00 15 d8 00 00 16 0f 00 00 16 4e
...

```

Без всякой посторонней помощи, мы видим что здесь 4 4-байтных элемента в каждой 16-байтной строке. Вероятно, это и есть наш массив с индексами. Попробую загрузить весь файл в Wolfram Mathematica как массив из 32-битных целочисленных значений:

```
In[]:= BinaryReadList["c:/tmp1/fortunes.dat", "UnsignedInteger32"]
```

```

Out[]:= {33554432, 2936078336, 3137339392, 251658240, 0, 37, 0, \
721420288, 1610612736, 2399141888, 3741319168, 335609856, 1208025088, \
2080440320, 2868969472, 3858825216, 537001984, 989986816, 2046951424, \
3305242624, 67305472, 1023606784, 1745027072, 2801991680, 3775070208, \
419692544, 755236864, 2130968576, 2902720512, 3573809152, 84213760, \
990183424, 1678049280, 2181365760, 2902786048, 3456434176, \
4144300032, 470155264, 1627783168, 2047213568, 3506831360, 168230912, \
1392967680, 2584150016, 4161208320, 654835712, 1493696512, \
2332557312, 2684878848, 3288858624, 3775397888, 4178051072, \
...

```

Нет, что-то не так. Числа подозрительно большие. Вернемся к выводу *od*: каждый 4-байтный элемент содержит 2 нулевых байта и 2 ненулевых байта, так что смещения (по крайней мере в начале файла) как минимум 16-битные. Вероятно, в этом файле используется другой *endianness* (порядок байт)? Порядок байт в Mathematica, по умолчанию, это *little-endian*, как тот, что используется в Intel CPU. Теперь я переключаю на *big-endian*:

```
In[]:= BinaryReadList["c:/tmp1/fortunes.dat", "UnsignedInteger32",
ByteOrdering -> 1]
```

```

Out[]:= {2, 431, 187, 15, 0, 620756992, 0, 43, 96, 143, 223, 276, \
328, 380, 427, 486, 544, 571, 634, 709, 772, 829, 872, 935, 993, \
1049, 1069, 1151, 1197, 1237, 1285, 1339, 1380, 1410, 1453, 1486, \
1527, 1564, 1633, 1658, 1745, 1802, 1875, 1946, 2040, 2087, 2137, \
2187, 2208, 2244, 2273, 2297, 2343, 2371, 2425, 2467, 2531, 2581, \
2637, 2654, 2698, 2726, 2751, 2799, 2840, 2883, 2913, 2958, 3023, \
3066, 3131, 3174, 3205, 3257, 3282, 3330, 3387, 3431, 3500, 3552, \
...

```

Теперь это можно читать. Я выбрал случайный элемент (3066), а это 0xBFA в шестнадцатеричном виде. Открываю текстовый файл 'fortunes' в шестнадцатеричном редакторе, выставляю 0xBFA как смещение, и вижу эту фразу:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
% od -t x1 -c --skip-bytes=0xbfa --address-radix=x fortunes
000bfa 44 6f 20 77 68 61 74 20 63 6f 6d 65 73 20 6e 61
          D   o       w   h   a   t       c   o   m   e   s       n   a
000c0a 74 75 72 61 6c 6c 79 2e 20 20 53 65 65 74 68 65
          t   u   r   a   l   l   y   .       S   e   e   t   h   e
000c1a 20 61 6e 64 20 66 75 6d 65 20 61 6e 64 20 74 68
          a   n   d       f   u   m   e       a   n   d       t   h
....
```

Или:

```
Do what comes naturally. Seethe and fume and throw a tantrum.
%
```

Другие смещения тоже можно проверить и, да, они верные.

В Mathematica я также могу удостовериться, что каждый следующий элемент больше предыдущего. Т.е., элементы возрастают. На математическом жаргоне, это называется *строго возрастающая монотонная ф-ция*.

```
In[]:= Differences[input]
```

```
Out[]= {429, -244, -172, -15, 620756992, -620756992, 43, 53, 47, \
80, 53, 52, 52, 47, 59, 58, 27, 63, 75, 63, 57, 43, 63, 58, 56, 20, \
82, 46, 40, 48, 54, 41, 30, 43, 33, 41, 37, 69, 25, 87, 57, 73, 71, \
94, 47, 50, 50, 21, 36, 29, 24, 46, 28, 54, 42, 64, 50, 56, 17, 44, \
28, 25, 48, 41, 43, 30, 45, 65, 43, 65, 43, 31, 52, 25, 48, 57, 44, \
69, 52, 62, 73, 62, 53, 37, 68, 71, 50, 41, 57, 69, 58, 70, 45, 54, \
38, 45, 50, 42, 61, 47, 43, 62, 189, 61, 56, 30, 85, 63, 48, 61, 58, \
81, 50, 55, 63, 83, 80, 49, 42, 94, 54, 67, 81, 52, 57, 68, 43, 28, \
120, 64, 53, 81, 33, 82, 88, 29, 61, 32, 75, 63, 70, 47, 101, 60, 79, \
33, 48, 65, 35, 59, 47, 55, 22, 43, 35, 102, 53, 80, 65, 45, 31, 29, \
69, 32, 25, 38, 34, 35, 49, 59, 39, 41, 18, 43, 41, 83, 37, 31, 34, \
59, 72, 72, 81, 77, 53, 53, 50, 51, 45, 53, 39, 70, 54, 103, 33, 70, \
51, 95, 67, 54, 55, 65, 61, 54, 54, 53, 45, 100, 63, 48, 65, 71, 23, \
28, 43, 51, 61, 101, 65, 39, 78, 66, 43, 36, 56, 40, 67, 92, 65, 61, \
31, 45, 52, 94, 82, 82, 91, 46, 76, 55, 19, 58, 68, 41, 75, 30, 67, \
92, 54, 52, 108, 60, 56, 76, 41, 79, 54, 65, 74, 112, 76, 47, 53, 61, \
66, 53, 28, 41, 81, 75, 69, 89, 63, 60, 18, 18, 50, 79, 92, 37, 63, \
88, 52, 81, 60, 80, 26, 46, 80, 64, 78, 70, 75, 46, 91, 22, 63, 46, \
34, 81, 75, 59, 62, 66, 74, 76, 111, 55, 73, 40, 61, 55, 38, 56, 47, \
78, 81, 62, 37, 41, 60, 68, 40, 33, 54, 34, 41, 36, 49, 44, 68, 51, \
50, 52, 36, 53, 66, 46, 41, 45, 51, 44, 44, 33, 72, 40, 71, 57, 55, \
39, 66, 40, 56, 68, 43, 88, 78, 30, 54, 64, 36, 55, 35, 88, 45, 56, \
76, 61, 66, 29, 76, 53, 96, 36, 46, 54, 28, 51, 82, 53, 60, 77, 21, \
84, 53, 43, 104, 85, 50, 47, 39, 66, 78, 81, 94, 70, 49, 67, 61, 37, \
51, 91, 99, 58, 51, 49, 46, 68, 72, 40, 56, 63, 65, 41, 62, 47, 41, \
43, 30, 43, 67, 78, 80, 101, 61, 73, 70, 41, 82, 69, 45, 65, 38, 41, \
57, 82, 66}
```

Как мы видим, за исключением только первых 6-и значений (которые, вероятно, относятся к заголовку файла с индексами), все числа на самом деле это

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

длины текстовых строк (смещение следующей фразы минус смещение текущей фразы на самом деле это длина текущей фразы).

Важно помнить, что порядок байт (*endiannes*) легко спутать с неверным началом массива. Действительно, из вывода *od* мы можем увидеть что каждый элемент начинается с двух нулей. Но если сдвинуть на два байта в любую сторону, массив можно интерпретировать как *little-endian*:

```
% od -t x1 --address-radix=x --skip-bytes=0x32 fortunes.dat
000032 01 48 00 00 01 7c 00 00 01 ab 00 00 01 e6 00 00
000042 02 20 00 00 02 3b 00 00 02 7a 00 00 02 c5 00 00
000052 03 04 00 00 03 3d 00 00 03 68 00 00 03 a7 00 00
000062 03 e1 00 00 04 19 00 00 04 2d 00 00 04 7f 00 00
000072 04 ad 00 00 04 d5 00 00 05 05 00 00 05 3b 00 00
000082 05 64 00 00 05 82 00 00 05 ad 00 00 05 ce 00 00
000092 05 f7 00 00 06 1c 00 00 06 61 00 00 06 7a 00 00
0000a2 06 d1 00 00 07 0a 00 00 07 53 00 00 07 9a 00 00
0000b2 07 f8 00 00 08 27 00 00 08 59 00 00 08 8b 00 00
0000c2 08 a0 00 00 08 c4 00 00 08 e1 00 00 08 f9 00 00
0000d2 09 27 00 00 09 43 00 00 09 79 00 00 09 a3 00 00
0000e2 09 e3 00 00 0a 15 00 00 0a 4d 00 00 0a 5e 00 00
...
```

Если будем интерпретировать массив как *little-endian*, то первый элемент это 0x4801, второй 0x7C01, итд. Старшая 8-битная часть каждого из этих 16-битных значений, выглядит для нас как случайная, а младшая 8-битная часть возрастает.

Но я уверен, что это массив *big-endian*, потому что самый последний 32-битный элемент в файле тоже *big-endian* (и это 00 00 5f c4):

```
% od -t x1 --address-radix=x fortunes.dat
...
000660 00 00 59 0d 00 00 59 55 00 00 59 7d 00 00 59 b5
000670 00 00 59 f4 00 00 5a 35 00 00 5a 5e 00 00 5a 9c
000680 00 00 5a cb 00 00 5a f4 00 00 5b 1f 00 00 5b 3d
000690 00 00 5b 68 00 00 5b ab 00 00 5b f9 00 00 5c 49
0006a0 00 00 5c ae 00 00 5c eb 00 00 5d 34 00 00 5d 7a
0006b0 00 00 5d a3 00 00 5d f5 00 00 5e 3a 00 00 5e 67
0006c0 00 00 5e a8 00 00 5e ce 00 00 5e f7 00 00 5f 30
0006d0 00 00 5f 82 00 00 5f c4
0006d8
```

Возможно, разработчик программы *fortune* имел *big-endian*-компьютер, а может программа была портирована с чего-то такого.

ОК, массив *big-endian*, и, если пользоваться здравым смыслом, самая первая фраза в текстовом файле должна начинаться с нулевого смещения. Так что нулевое значение должно присутствовать где-то в самом начале. У нас в начале пара нулевых элементов. Но второй выглядит более привлекательно: после него идет 43, и 43 это корректное смещение, по которому в текстовом файле находится фраза на английском.

Последний элемент массива это 0x5FC4, а в текстовом файле нет байта по этому смещению. Так что последний элемент указывает на место сразу за концом файла. Вероятно так сделано, потому что длина фразы вычисляется как разница между смещением текущей фразы и смещением следующей фразы. Это может быть быстрее, чем искать в строке символ процента. Но это не будет работать для последнего элемента. Так что элемент-пустышка добавлен в конец массива.

Так что первые 5 32-битных значений, видимо, это что-то вроде заголовка.

О, и я забыл подсчитать количество фраз в текстовом файле:

```
% cat fortunes | grep % | wc -l
432
```

Количество фраз может присутствовать в индексе, а может и нет. В случае с простейшими файлами индексов, количество элементов легко получить из размера файла. Так или иначе, в этом текстовом файле 432 фразы. И мы видим что-то очень знакомое во втором элементе (значение 431). Я проверил остальные файлы (literature.dat и riddles.dat в Ubuntu Linux), и да, второй 32-битный элемент это количество фраз минус 1. А почему *минус 1*? Вероятно, это не количество фраз, а скорее номер последней фразы (считая с нуля)?

В заголовке есть еще и другие элементы. В Mathematica, я загружаю каждый из трех доступных файлов и смотрю на заголовок:

```
In[14]:= input = BinaryReadList["c:/tmp1/fortunes.dat", "UnsignedInteger32",
      ByteOrdering -> 1];
In[18]:= BaseForm[Take[input, {1, 6}], 16]
Out[18]//BaseForm=
{216, 1af16, bb16, f16, 016, 2500000016}

In[19]:= input = BinaryReadList["c:/tmp1/literature.dat", "UnsignedInteger32",
      ByteOrdering -> 1];
In[20]:= BaseForm[Take[input, {1, 6}], 16]
Out[20]//BaseForm=
{216, 10616, 98316, 1a16, 016, 2500000016}

In[21]:= input = BinaryReadList["c:/tmp1/riddles.dat", "UnsignedInteger32", ByteOrdering -> 1];
In[22]:= BaseForm[Take[input, {1, 6}], 16]
Out[22]//BaseForm=
{216, 8016, 7f216, 2416, 016, 2500000016}
```

Не знаю, что могут означать другие значения, кроме размера файла с индексами. Некоторые поля одинаковые для всех файлов, некоторые нет. Судя по моему опыту, тут могут быть:

- сигнатура файла;
- версия файла;

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

- контрольная сумма;
- какие-нибудь флаги;
- может быть даже идентификатор языка;
- дата/время текстового файла, так что программа *fortune* будет регенировать файл с индексами только тогда, когда пользователь изменит текстовый файл.

Например, .SYM-файлы в Oracle (9.5 (стр. 1247)), содержащие таблицу символов DLL-файлов, также содержат дату/время соответствующей DLL, чтобы быть уверенным, что файл всё еще верен.

Но с другой стороны, дата/время и текстового файла и файла с индексами легко может испортиться после архивирования/разархивирования/инсталлирования/развертывания/итд.

По моему мнению, здесь нет даты/времени. Самый компактный способ представления даты и времени это UNIX-время, а это большое 32-битное число. Ничего такого мы здесь не видим. Другие способы представления даже еще менее компактны.

Вот вероятный алгоритм, как работает *fortune*:

- прочитать номер последней фразы из второго элемента;
- сгенерировать случайное число в пределах 0..номер\_последней\_фразы;
- найти соответствующий элемент в массиве смещений, также прочитать следующее смещение;
- вывести в *stdout* все символы из текстового файла начиная со смещения до следующего смещения минус 2 (чтобы проигнорировать завершающий знак процента и символ из следующей фразы).

### 9.4.1. Хакинг

Проверим некоторые из наших предположений. Я создам текстовый файл по такому пути и с таким именем: `/usr/share/games/fortunes/fortunes`:

```
Phrase one.
%
Phrase two.
%
```

Теперь такой файл `fortunes.dat`. Я взял заголовок из оригинального `fortunes.dat`, я поменял второе поле (количество фраз) в 0 и я оставил два элемента в массиве: 0 и 0x1c, потому что длина всего текста в файле *fortunes* это 28 (0x1c) байт:

```
% od -t x1 --address-radix=x fortunes.dat
000000 00 00 00 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000010 00 00 00 00 00 25 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



Запускаю:

```
% /usr/games/fortune
fortune: no fortune found
```

Что-то не так. Поменяем второе поле на 1:

```
% od -t x1 --address-radix=x fortunes.dat
000000 00 00 00 02 00 00 00 01 00 00 00 bb 00 00 00 0f
000010 00 00 00 00 25 00 00 00 00 00 00 00 00 00 1c
```

Теперь работает. Показывает только первую фразу:

```
% /usr/games/fortune
Phrase one.
```

Хммм. Оставим только один элемент в массиве (0) без заключающего:

```
% od -t x1 --address-radix=x fortunes.dat
000000 00 00 00 02 00 00 00 01 00 00 00 bb 00 00 00 0f
000010 00 00 00 00 25 00 00 00 00 00 00 00
00001c
```

Программа fortune всегда показывает только первую фразу.

Из этого эксперимента мы узнали что знак процента из текстового файла все-таки обрабатывается, а размер вычисляется не так, как предполагал, вероятно, последний элемент массива не используется. Хотя, его все еще можно использовать. И возможно он использовался в прошлом?

### 9.4.2. Файлы

Ради демонстрации, я не смотрел в исходный код *fortune*. Если и вы хотите попытаться понять смысл других значений в заголовке файла с индексами, вы тоже можете попытаться достичь этого без заглядывания в исходники. Файлы, которые я взял из Ubuntu Linux 14.04, находятся здесь: <http://beginners.re/examples/fortune/>, похаканные файлы там же.

И еще я взял файлы из 64-битной Ubuntu, но элементы массива все так же 32-битные. Вероятно потому что текстовые файлы *fortune* никогда не превышают размер в 4GiB<sup>11</sup>. Но если бы превышали, все элементы должны были бы иметь ширину в 64 бита, чтобы хранить смещение в текстовом файле размером больше чем 4GiB.

Для нетерпеливых читателей, исходники *fortune* здесь: <https://launchpad.net/ubuntu/+source/fortune-mod/1:1.99.1-3.1ubuntu4>.

<sup>11</sup>Gibibyte

## 9.5. Oracle RDBMS: .SYM-файлы

Когда процесс в Oracle RDBMS терпит серьезную ошибку (crash), он записывает массу информации в лог-файлы, включая состояние стека, вроде:

----- Call Stack Trace -----			
calling location	call type	entry point	argument values in hex (? means dubious value)
----- ↙ ----- ↘ -----			
_kqvrow()		00000000	
_opifch2()+2729	CALLptr	00000000	23D4B914 E47F264 1F19AE2 EB1C8A8 1
_kpoal8()+2832	CALLrel	_opifch2()	89 5 EB1CC74
_opiodr()+1248	CALLreg	00000000	5E 1C EB1F0A0
_ttcpip()+1051	CALLreg	00000000	5E 1C EB1F0A0 0
_opitsk()+1404	CALL???	00000000	C96C040 5E EB1F0A0 0 ↘
↙ EB1ED30			
_opiino()+980	CALLrel	_opitsk()	EB1F1CC 53E52E 0 EB1F1F8 0 0
_opiodr()+1248	CALLreg	00000000	3C 4 EB1FBF4
_opidrv()+1201	CALLrel	_opiodr()	3C 4 EB1FBF4 0
_sou2o()+55	CALLrel	_opidrv()	3C 4 EB1FBF4
_opimai_real()+124	CALLrel	_sou2o()	EB1FC04 3C 4 EB1FBF4
_opimai()+125	CALLrel	_opimai_real()	2 EB1FC2C
_OracleThreadStart@	CALLrel	_opimai()	2 EB1FF6C 7C88A7F4 ↘
↙ EB1FC34 0			
4()+830			EB1FD04
77E6481C	CALLreg	00000000	E41FF9C 0 0 E41FF9C 0 ↘
↙ EB1FFC4			
00000000	CALL???	00000000	

Но конечно, для этого исполняемые файлы Oracle RDBMS должны содержать некоторую отладочную информацию, либо тар-файлы с информацией о символах или что-то в этом роде.

Oracle RDBMS для Windows NT содержит информацию о символах в файлах с расширением .SYM, но его формат закрыт.

(Простые текстовые файлы — это хорошо, но они требуют дополнительной обработки (парсинга), и из-за этого доступ к ним медленнее.)

Посмотрим, сможем ли мы разобрать его формат. Выберем самый короткий файл orawtc8.sym, поставляемый с файлом orawtc8.dll в Oracle 8.1.7 <sup>12</sup>.

<sup>12</sup>Будем использовать древнюю версию Oracle RDBMS сознательно, из-за более короткого размера его модулей

Вот я открываю этот файл в Hiew:

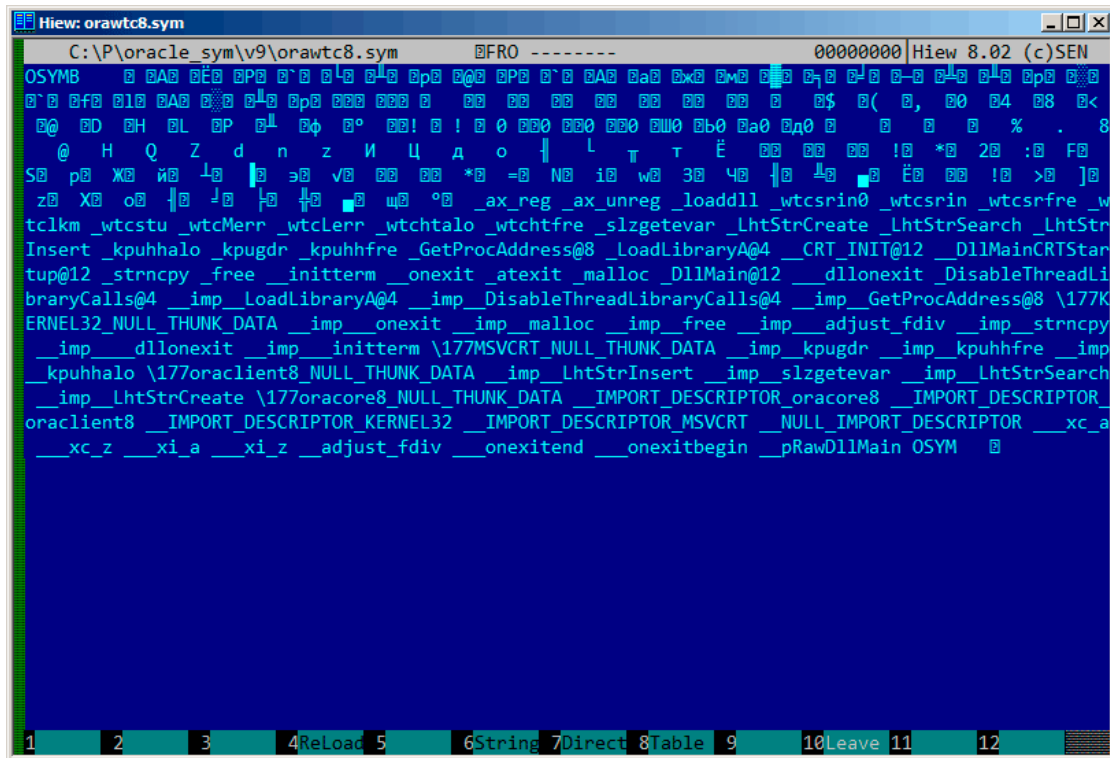


Рис. 9.22: Весь файл в Hiew

Сравнивая этот файл с другими .SYM-файлами, мы можем быстро заметить, что OSYMB всегда является заголовком (и концом), так что это, наверное, сигнатура файла.

Мы также видим, что в общем-то, формат файла это: OSYMB + какие-то бинарные данные + текстовые строки разделенные нулем + OSYMB.

Строки — это, очевидно, имена функций и глобальных переменных.

Отметим сигнатуры OSYM и строки здесь:

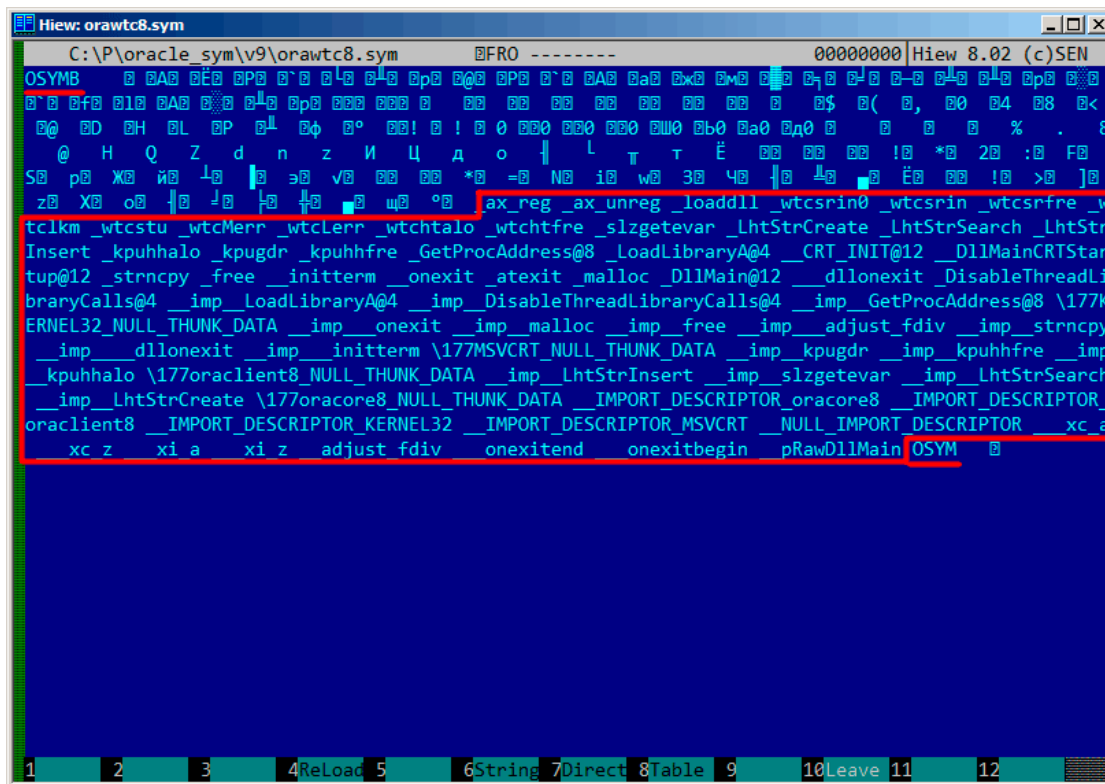


Рис. 9.23: Сигнатура OSYM и текстовые строки

Посмотрим. В Hiew отметим весь блок со строками (исключая оконечивающую сигнатуру OSYM) и сохраним его в отдельный файл.

Затем запустим UNIX-утилиты *strings* и *wc* для подсчета текстовых строк:

```
strings strings_block | wc -l
66
```

Так что здесь 66 текстовых строк. Запомните это число.

Можно сказать, что в общем, как правило, количество *чего-либо* часто сохраняется в бинарном файле отдельно.

Это действительно так, мы можем найти значение 66 (0x42) в самом начале файла, прямо после сигнатуры OSYM:

```
$ hexdump -C orawtc8.sym
00000000 4f 53 59 4d 42 00 00 00 00 10 00 10 80 10 00 10 |OSYMB↵
      ↳ .....|
00000010 f0 10 00 10 50 11 00 10 60 11 00 10 c0 11 00 10 |....P↵
      ↳ ...`.....|
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

00000020 d0 11 00 10 70 13 00 10 40 15 00 10 50 15 00 10 |....p...@...P↵
    ↵ ...|
00000030 60 15 00 10 80 15 00 10 a0 15 00 10 a6 15 00 10 ↵
    ↵ |`.....|
....

```

Конечно, 0x42 здесь это не байт, но скорее всего, 32-битное значение, упакованное как little-endian, поэтому мы видим 0x42 и затем как минимум 3 байта.

Почему мы полагаем, что оно 32-битное? Потому что файлы с символами в Oracle RDBMS могут быть очень большими. oracle.sym для главного исполняемого файла oracle.exe (версия 10.2.0.4) содержит 0x3A38E (238478) символов.

16-битного значения тут недостаточно.

Проверим другие .SYM-файлы как этот и это подтвердит нашу догадку: значение после 32-битной сигнатуры OSYM всегда отражает количество текстовых строк в файле.

Это общая особенность почти всех бинарных файлов: заголовок с сигнатурой плюс некоторая дополнительная информация о файле.

Рассмотрим бинарный блок поближе. Снова используя Hiew, сохраним блок начиная с адреса 8 (т.е. после 32-битного значения, отражающего количество) до блока со строками, в отдельный файл.

Посмотрим этот блок в Hiew:

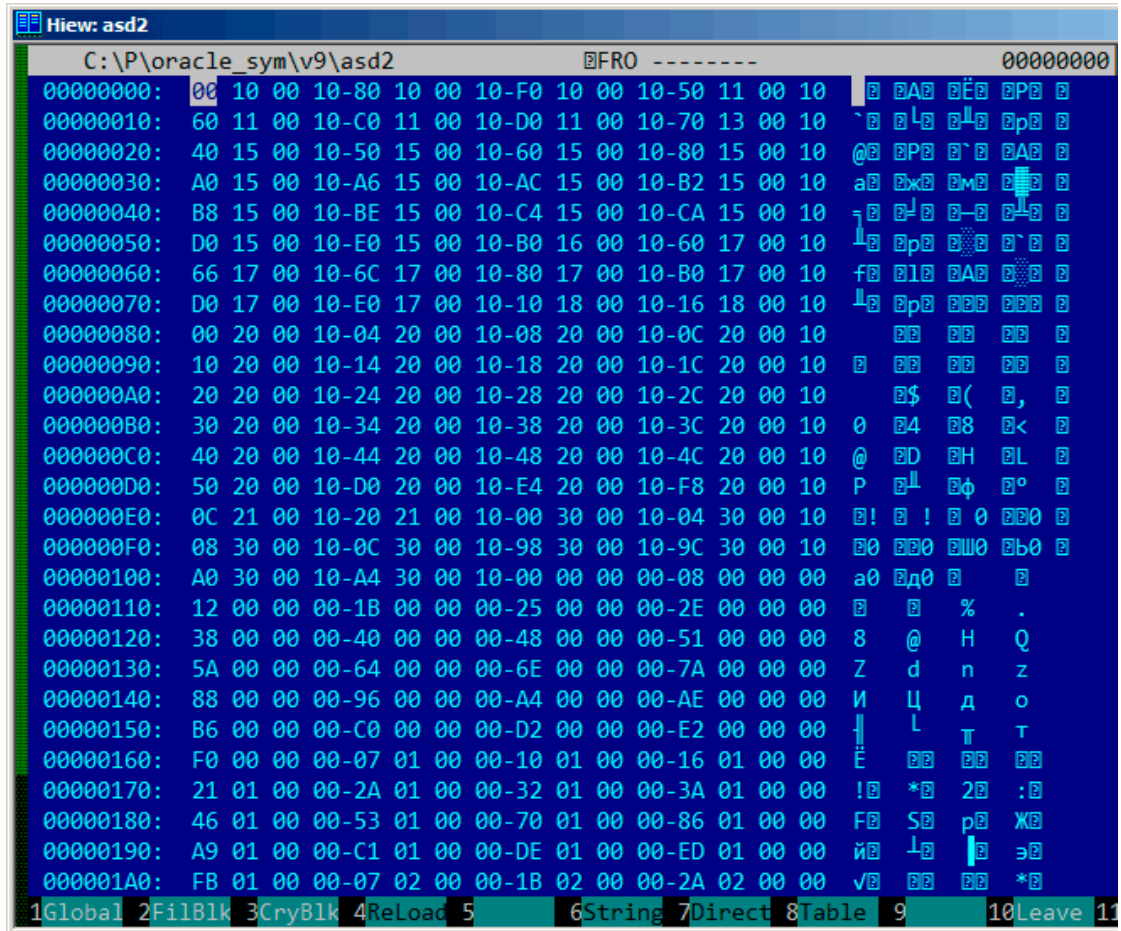


Рис. 9.24: Бинарный блок

Тут явно есть какая-то структура.



Посмотрим на этот блок как на массив 32-битных значений:

Листинг 9.10: первый столбец — это адрес

```
$ od -v -t x4 binary_block
00000000 10001000 10001080 100010f0 10001150
00000020 10001160 100011c0 100011d0 10001370
00000040 10001540 10001550 10001560 10001580
00000060 100015a0 100015a6 100015ac 100015b2
00000100 100015b8 100015be 100015c4 100015ca
00000120 100015d0 100015e0 100016b0 10001760
00000140 10001766 1000176c 10001780 100017b0
00000160 100017d0 100017e0 10001810 10001816
00000200 10002000 10002004 10002008 1000200c
00000220 10002010 10002014 10002018 1000201c
00000240 10002020 10002024 10002028 1000202c
00000260 10002030 10002034 10002038 1000203c
00000300 10002040 10002044 10002048 1000204c
00000320 10002050 100020d0 100020e4 100020f8
00000340 1000210c 10002120 10003000 10003004
00000360 10003008 1000300c 10003098 1000309c
00000400 100030a0 100030a4 00000000 00000008
00000420 00000012 0000001b 00000025 0000002e
00000440 00000038 00000040 00000048 00000051
00000460 0000005a 00000064 0000006e 0000007a
00000500 00000088 00000096 000000a4 000000ae
00000520 000000b6 000000c0 000000d2 000000e2
00000540 000000f0 00000107 00000110 00000116
00000560 00000121 0000012a 00000132 0000013a
00000600 00000146 00000153 00000170 00000186
00000620 000001a9 000001c1 000001de 000001ed
00000640 000001fb 00000207 0000021b 0000022a
00000660 0000023d 0000024e 00000269 00000277
00000700 00000287 00000297 000002b6 000002ca
00000720 000002dc 000002f0 00000304 00000321
00000740 0000033e 0000035d 0000037a 00000395
00000760 000003ae 000003b6 000003be 000003c6
00010000 000003ce 000003dc 000003e9 000003f8
00010200
```

Здесь 132 значения, а это  $66 \times 2$ . Может быть здесь 2 32-битных значения на каждый символ, а может быть здесь два массива? Посмотрим.

Значения, начинающиеся с `0x1000` могут быть адресами. В конце концов, этот .SYM-файл для DLL, а базовый адрес для DLL в win32 это `0x10000000`, и сам код обычно начинается по адресу `0x10001000`.

Когда открываем файл `orawtc8.dll` в [IDA](#), базовый адрес другой, но тем не менее, первая функция это:

```
.text:60351000 sub_60351000    proc near
.text:60351000
.text:60351000 arg_0        = dword ptr 8
.text:60351000 arg_4        = dword ptr 0Ch
.text:60351000 arg_8        = dword ptr 10h
.text:60351000
.text:60351000                push    ebp
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!



```

.text:60351001      mov     ebp, esp
.text:60351003      mov     eax, dword_60353014
.text:60351008      cmp     eax, 0FFFFFFFFh
.text:6035100B      jnz     short loc_6035104F
.text:6035100D      mov     ecx, hModule
.text:60351013      xor     eax, eax
.text:60351015      cmp     ecx, 0FFFFFFFFh
.text:60351018      mov     dword_60353014, eax
.text:6035101D      jnz     short loc_60351031
.text:6035101F      call    sub_603510F0
.text:60351024      mov     ecx, eax
.text:60351026      mov     eax, dword_60353014
.text:6035102B      mov     hModule, ecx
.text:60351031
.text:60351031  loc_60351031:      ; CODE XREF: sub_60351000+1D
.text:60351031      test    ecx, ecx
.text:60351033      jbe     short loc_6035104F
.text:60351035      push    offset ProcName ; "ax_reg"
.text:6035103A      push    ecx              ; hModule
.text:6035103B      call    ds:GetProcAddress
...

```

Ух ты, «ax\_reg» звучит знакомо. Действительно, это самая первая строка в блоке строк!

Так что имя этой функции, похоже «ax\_reg».

Вторая функция:

```

.text:60351080  sub_60351080      proc near
.text:60351080
.text:60351080  arg_0            = dword ptr 8
.text:60351080  arg_4            = dword ptr 0Ch
.text:60351080
.text:60351080      push    ebp
.text:60351081      mov     ebp, esp
.text:60351083      mov     eax, dword_60353018
.text:60351088      cmp     eax, 0FFFFFFFFh
.text:6035108B      jnz     short loc_603510CF
.text:6035108D      mov     ecx, hModule
.text:60351093      xor     eax, eax
.text:60351095      cmp     ecx, 0FFFFFFFFh
.text:60351098      mov     dword_60353018, eax
.text:6035109D      jnz     short loc_603510B1
.text:6035109F      call    sub_603510F0
.text:603510A4      mov     ecx, eax
.text:603510A6      mov     eax, dword_60353018
.text:603510AB      mov     hModule, ecx
.text:603510B1
.text:603510B1  loc_603510B1:      ; CODE XREF: sub_60351080+1D
.text:603510B1      test    ecx, ecx
.text:603510B3      jbe     short loc_603510CF
.text:603510B5      push    offset aAx_unreg ; "ax_unreg"
.text:603510BA      push    ecx              ; hModule

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
.text:603510BB      call     ds:GetProcAddress
...
```

Строка «ax\_unreg» также это вторая строка в строке блок!

Адрес начала второй функции это 0x60351080, а второе значение в бинарном блоке это 10001080.

Так что это адрес, но для DLL с базовым адресом по умолчанию.

Мы можем быстро проверить и убедиться, что первые 66 значений в массиве (т.е. первая половина) это просто адреса функций в DLL, включая некоторые метки, и т.д.

Хорошо, что же тогда остальная часть массива? Остальные 66 значений, начинающиеся с 0x0000? Они похоже в пределах [0...0x3F8]. И не похоже, что это битовые поля: ряд чисел возрастает. Последняя шестнадцатеричная цифра выглядит как случайная, так что, не похоже, что это адрес чего-либо (в противном случае, он бы делился, может быть, на 4 или 8 или 0x10).

Спросим себя: что еще разработчики Oracle RDBMS хранили бы здесь, в этом файле?

Случайная догадка: это может быть адрес текстовой строки (название функции).

Это можно легко проверить, и да, каждое число — это просто позиция первого символа в блоке строк.

Вот и всё! Всё закончено.

Напишем утилиту для конвертирования .SYM-файлов в IDA-скрипт, так что сможем загружать .idc-скрипт и он выставит имена функций:

```
#include <stdio.h>
#include <stdint.h>
#include <io.h>
#include <assert.h>
#include <malloc.h>
#include <fcntl.h>
#include <string.h>

int main (int argc, char *argv[])
{
    uint32_t sig, cnt, offset;
    uint32_t *d1, *d2;
    int      h, i, remain, file_len;
    char      *d3;
    uint32_t array_size_in_bytes;

    assert (argc[1]); // file name
    assert (argc[2]); // additional offset (if needed)

    // additional offset
    assert (sscanf (argv[2], "%X", &offset)==1);
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

// get file length
assert ((h=open (argv[1], _O_RDONLY | _O_BINARY, 0))!=-1);
assert ((file_len=lseek (h, 0, SEEK_END))!=-1);
assert (lseek (h, 0, SEEK_SET)!=-1);

// read signature
assert (read (h, &sig, 4)==4);
// read count
assert (read (h, &cnt, 4)==4);

assert (sig==0x4D59534F); // OSYM

// skip timestamp (for llg)
//_lseek (h, 4, 1);

array_size_in_bytes=cnt*sizeof(uint32_t);

// load symbol addresses array
d1=(uint32_t*)malloc (array_size_in_bytes);
assert (d1);
assert (read (h, d1, array_size_in_bytes)==array_size_in_bytes);

// load string offsets array
d2=(uint32_t*)malloc (array_size_in_bytes);
assert (d2);
assert (read (h, d2, array_size_in_bytes)==array_size_in_bytes);

// calculate strings block size
remain=file_len-(8+4)-(cnt*8);

// load strings block
assert (d3=(char*)malloc (remain));
assert (read (h, d3, remain)==remain);

printf ("#include <idc.idc>\n\n");
printf ("static main() {\n");

for (i=0; i<cnt; i++)
    printf ("\tMakeName(0x%08X, \"%s\");\n", offset + d1[i], &
↵ d3[d2[i]]);

printf ("}\n");

close (h);
free (d1); free (d2); free (d3);
};

```

Пример его работы:

```

#include <idc.idc>

static main() {
    MakeName(0x60351000, "_ax_reg");
    MakeName(0x60351080, "_ax_unreg");
}

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
MakeName(0x603510F0, "_loaddll");  
MakeName(0x60351150, "_wtcsrin0");  
MakeName(0x60351160, "_wtcsrin");  
MakeName(0x603511C0, "_wtcsrfre");  
MakeName(0x603511D0, "_wtclkm");  
MakeName(0x60351370, "_wtcstu");  
...  
}
```

Файлы, использованные в этом примере, здесь: [beginners.re](https://beginners.re).

О, можно еще попробовать Oracle RDBMS для win64. Там ведь должны быть 64-битные адреса, верно?

8-байтная структура здесь видна даже еще лучше:

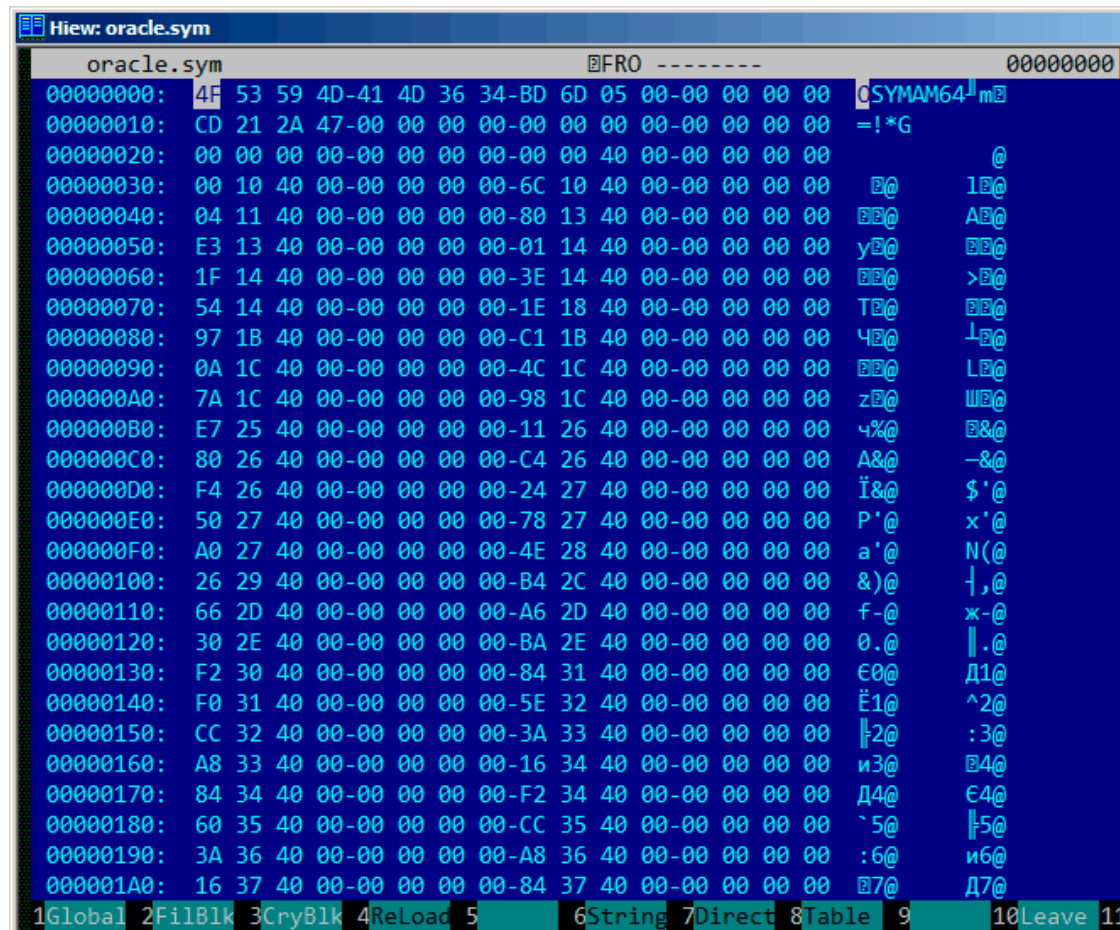


Рис. 9.26: пример .SYM-файла из Oracle RDBMS для win64

Так что да, все таблицы здесь имеют 64-битные элементы, даже смещения строк!

Сигнатура теперь 0SYMM64, чтобы отличить целевую платформу, очевидно.

Вот и всё! Вот также библиотека в которой есть функция для доступа к .SYM-файлам Oracle RDBMS: [GitHub](#).

## 9.6. Oracle RDBMS: .MSB-файлы

Работая над решением задачи, всегда полезно знать ответ.

Законы Мерфи, правило точности

Это бинарный файл, содержащий сообщения об ошибках вместе с их номерами.

Давайте попробуем понять его формат и найти способ распаковать его.

В Oracle RDBMS имеются файлы с сообщениями об ошибках в текстовом виде, так что мы можем сравнивать файлы: текстовый и упакованный бинарный <sup>13</sup>.

Это начало файла ORAUS.MSG без ненужных комментариев:

Листинг 9.11: Начало файла ORAUS.MSG без комментариев

```
00000, 00000, "normal, successful completion"
00001, 00000, "unique constraint (%s.%s) violated"
00017, 00000, "session requested to set trace event"
00018, 00000, "maximum number of sessions exceeded"
00019, 00000, "maximum number of session licenses exceeded"
00020, 00000, "maximum number of processes (%s) exceeded"
00021, 00000, "session attached to some other process; cannot switch ↵
    ↵ session"
00022, 00000, "invalid session ID; access denied"
00023, 00000, "session references process private memory; cannot detach ↵
    ↵ session"
00024, 00000, "logins from more than one process not allowed in single-↵
    ↵ process mode"
00025, 00000, "failed to allocate %s"
00026, 00000, "missing or invalid session ID"
00027, 00000, "cannot kill current session"
00028, 00000, "your session has been killed"
00029, 00000, "session is not a user session"
00030, 00000, "User session ID does not exist."
00031, 00000, "session marked for kill"
...
```

Первое число — это код ошибки. Второе это, вероятно, могут быть дополнительные флаги.

<sup>13</sup>Текстовые файлы с открытым кодом в Oracle RDBMS имеются не для каждого .MSB-файла, вот почему мы будем работать над его форматом

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Давайте откроем бинарный файл ORAUS.MSB и найдем эти текстовые строки. И вот они:

```

C:\tmp\oraus.msb          FRO -----          000013B9 Hiew 8.02 (c)SEN
normal, successful completionunique constraint (%s.%s) viol
atedsession requested to set trace eventmaximum number of sessions exceededmaximum number of sessio
n licenses exceededmaximum number of processes (%s) exceededsession attached to some other process;
cannot switch sessioninvalid session ID; access deniedsession references process private memory; c
annot detach sessionlogins from more than one process not allowed in single-process mode P
e B 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255
failed to allocate %smismissing o
r invalid session IDcannot kill current sessionyour session has been killedsession is not a user se
ssionUser session ID does not exist.session marked for killinvalid session migration passwordcurren
t session has empty migration passwordcannot %s in current PL/SQL sessionLICENSE_MAX_USERS cannot b
e less than current number of usersmaximum number of recursive SQL levels (%s) exceeded
% D & A ' ' ( ) * 3+ J2 a3 b4 L .cannot switch to a sessio
n belonging to a different server groupCannot create session: server group belongs to another user e
rror during periodic actionactive time limit exceeded - call abortedactive time limit exceeded - se
ssion terminatedUnknown Service name %sremote operation failedoperating system error occurred while
obtaining an enqueuetimeout occurred while waiting for a resourcemaximum number of enqueue resourc
es (%s) exceeded 5 > 6 a 7 r 8 9 q< 0= L maximum number
of enqueues exceededresource busy and acquire with NOWAIT specified or timeout expiredmaximum numb
er of DML locks exceededDDL lock on object '%s.%s' is already held in an incompatible modemaximum n
umber of temporary table locks exceededDB_BLOCK_SIZE must be %s to mount this database (not %s)maxi
mum number of DB_FILES exceededdeadlock detected while waiting for resourceanother instance has a d
ifferent DML_LOCKS setting > D ? z @ 6 A C . D 0E 1F 00G H
DML full-table lock cannot be acquired; DML_LOCKS is 0maximum number of log files exceeded
%object is too large to allocate on this O/S (%s,%s,%s)initialization of FIXED_DATE failedinvalid
value %s for parameter %s; must be at least %sinvalid value %s for parameter %s, must be between %
s and %scannot acquire lock -- table locks disabled for %scommand %s is not validprocess number mus
t be between 1 and %sprocess "%s" is not active I P J ~ K B L T M N 4 O
P 0 B R h S i T Ecommand %s takes between %s and %s argument(s)no process has
1 2 3 4ReLoad 5 6String 7Direct 8Table 9 10Leave 11 12

```

Рис. 9.27: Hiew: первый блок

Мы видим текстовые строки (включая те, с которых начинается файл ORAUS.MSG) перемежаемые с какими-то бинарными значениями. Мы можем довольно быстро обнаружить что главная часть бинарного файла поделена на блоки разме- ром 0x200 (512) байт.

Посмотрим содержимое первого блока:

```

Hiew: ora.us.msb
C:\tmp\ora.us.msb  FRO ----- 00001400
00001400: 0A 00 00 00-00 00 44 00-01 00 00 00-61 00 11 00  D a
00001410: 00 00 83 00-12 00 00 00-A7 00 13 00-00 00 CA 00  Г з
00001420: 14 00 00 00-F5 00 15 00-00 00 1E 01-16 00 00 00  i
00001430: 5B 01 17 00-00 00 7C 01-18 00 00 00-BC 01 00 00  [ | ]
00001440: 00 00 00 02-6E 6F 72 6D-61 6C 2C 20-73 75 63 63  normal, succ
00001450: 65 73 73 66-75 6C 20 63-6F 6D 70 6C-65 74 69 6F  essful completio
00001460: 6E 75 6E 69-71 75 65 20-63 6F 6E 73-74 72 61 69  nunique constrai
00001470: 6E 74 20 28-25 73 2E 25-73 29 20 76-69 6F 6C 61  nt (%s.%s) viola
00001480: 74 65 64 73-65 73 73 69-6F 6E 20 72-65 71 75 65  tedsession requ
00001490: 73 74 65 64-20 74 6F 20-73 65 74 20-74 72 61 63  sted to set trac
000014A0: 65 20 65 76-65 6E 74 6D-61 78 69 6D-75 6D 20 6E  e eventmaximum n
000014B0: 75 6D 62 65-72 20 6F 66-20 73 65 73-73 69 6F 6E  umber of session
000014C0: 73 20 65 78-63 65 65 64-65 64 6D 61-78 69 6D 75  s exceededmaximu
000014D0: 6D 20 6E 75-6D 62 65 72-20 6F 66 20-73 65 73 73  m number of sess
000014E0: 69 6F 6E 20-6C 69 63 65-6E 73 65 73-20 65 78 63  ion licenses exc
000014F0: 65 65 64 65-64 6D 61 78-69 6D 75 6D-20 6E 75 6D  eededmaximum num
00001500: 62 65 72 20-6F 66 20 70-72 6F 63 65-73 73 65 73  ber of processes
00001510: 20 28 25 73-29 20 65 78-63 65 65 64-65 64 73 65  (%s) exceededse
00001520: 73 73 69 6F-6E 20 61 74-74 61 63 68-65 64 20 74  ssion attached t
00001530: 6F 20 73 6F-6D 65 20 6F-74 68 65 72-20 70 72 6F  o some other pro
00001540: 63 65 73 73-3B 20 63 61-6E 6E 6F 74-20 73 77 69  cess; cannot swi
00001550: 74 63 68 20-73 65 73 73-69 6F 6E 69-6E 76 61 6C  tch sessioninval
00001560: 69 64 20 73-65 73 73 69-6F 6E 20 49-44 3B 20 61  id session ID; a
00001570: 63 63 65 73-73 20 64 65-6E 69 65 64-73 65 73 73  ccess deniedsess
00001580: 69 6F 6E 20-72 65 66 65-72 65 6E 63-65 73 20 70  ion references p
00001590: 72 6F 63 65-73 73 20 70-72 69 76 61-74 65 20 6D  rocess private m
000015A0: 65 6D 6F 72-79 3B 20 63-61 6E 6E 6F-74 20 64 65  emory; cannot de
000015B0: 74 61 63 68-20 73 65 73-73 69 6F 6E-6C 6F 67 69  tach sessionlogi
1Global 2FilBlk 3CryBlk 4ReLoad 5 6String 7Direct 8Table 9 10Leave 11

```

Рис. 9.28: Hiew: первый блок

Мы видим тексты первых сообщений об ошибках. Что мы видим еще, так это то, что здесь нет нулевых байтов между сообщениями. Это значит, что это не оканчивающиеся нулем Си-строки. Как следствие, длина каждого сообщения об ошибке должна быть как-то закодирована. Попробуем также найти номера ошибок. Файл ORAUS.MSG начинается с таких: 0, 1, 17 (0x11), 18 (0x12), 19 (0x13), 20 (0x14), 21 (0x15), 22 (0x16), 23 (0x17), 24 (0x18)... Найдем эти числа в начале блока и отметим их красными линиями. Период между кодами ошибок 6 байт. Это значит, здесь, наверное, 6 байт информации выделено для каждого сообщения об ошибке.

Первое 16-битное значение (здесь 0xA или 10) означает количество сообщений в блоке: это можно проверить глядя на другие блоки.



Действительно: сообщения об ошибках имеют произвольный размер. Некоторые длиннее, некоторые короче. Но длина блока всегда фиксирована, следовательно, никогда не знаешь, сколько сообщений можно запаковать в каждый блок.

Как мы уже отметили, так как это не оканчивающиеся нулем Си-строки, длина строки должна быть закодирована где-то.

Длина первой строки «normal, successful completion» это 29 (0x1D) байт. Длина второй строки «unique constraint (%s.%s) violated» это 34 (0x22) байт.

Мы не можем отыскать этих значений (0x1D или/и 0x22) в блоке.

А вот еще кое-что. Oracle RDBMS должен как-то определять позицию строки, которую он должен загрузить, верно? Первая строка «normal, successful completion» начинается с позиции 0x1444 (если считать с начала бинарного файла) или с 0x44 (от начала блока). Вторая строка «unique constraint (%s.%s) violated» начинается с позиции 0x1461 (от начала файла) или с 0x61 (считая с начала блока). Эти числа (0x44 и 0x61) нам знакомы! Мы их можем легко отыскать в начале блока.

Так что, каждый 6-байтный блок это:

- 16-битный номер ошибки;
- 16-битный ноль (может быть, дополнительные флаги;
- 16-битная начальная позиция текстовой строки внутри текущего блока.

Мы можем быстро проверить остальные значения чтобы удостовериться в своей правоте. И здесь еще последний «пустой» 6-байтный блок с нулевым номером ошибки и начальной позицией за последним символом последнего сообщения об ошибке. Может быть именно так и определяется длина сообщения? Мы просто перебираем 6-байтные блоки в поисках нужного номера ошибки, затем мы узнаем позицию текстовой строки, затем мы узнаем позицию следующей текстовой строки глядя на следующий 6-байтный блок! Так мы определяем границы строки! Этот метод позволяет сэкономить место в файле не записывая длину строки! Нельзя сказать, что экономия памяти большая, но это интересный трюк.

Вернемся к заголовку .MSB-файла:

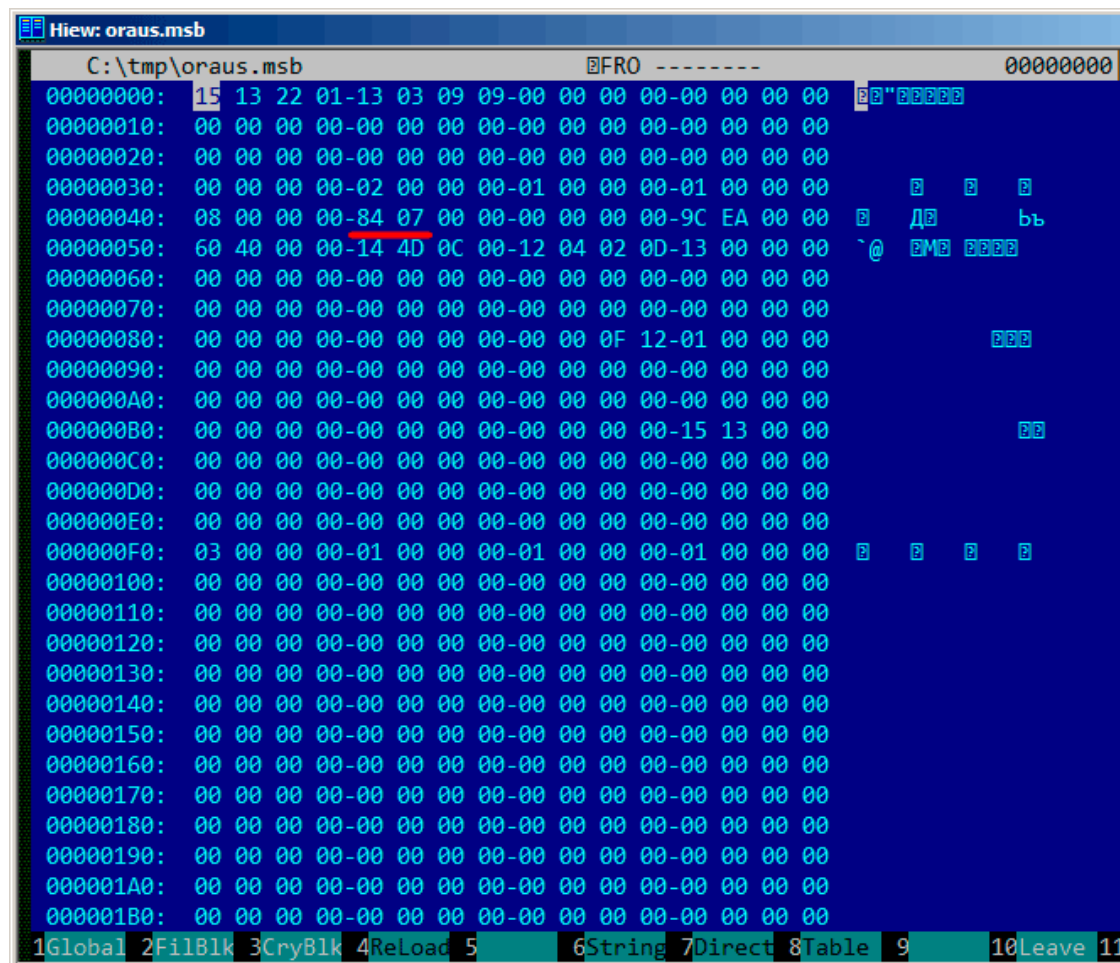


Рис. 9.29: Hiew: заголовок файла

Теперь мы можем быстро найти количество блоков (отмечено красным). Проверяем другие .MSB-файлы и оказывается что это справедливо для всех. Здесь есть много других значений, но мы не будем разбираться с ними, так как наша задача (утилита для распаковки) уже решена.

А если бы мы писали запаковщик .MSB-файлов, тогда нам наверное пришлось бы понять, зачем нужны остальные.



Когда мы сдмпчили эти значения, мы обнаружили, что каждое 16-битное число — это последний код ошибки для каждого блока.

- загружает таблицу, которую мы назовем `last_errnos` (содержащую последний номер ошибки для каждого блока);
- находит блок содержащий код ошибки, полагая что все коды ошибок увеличиваются и внутри каждого блока и также в файле;

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

- загружает соответствующий блок;
- перебирает 6-байтные структуры, пока не найдется соответствующий номер ошибки;
- находит позицию первого символа из текущего 6-байтного блока;
- находит позицию последнего символа из следующего 6-байтного блока;
- загружает все символы сообщения в этих пределах.

Это программа на Си которую мы написали для распаковки .MSB-файлов: [beginners.re](http://beginners.re).

И еще два файла которые были использованы в этом примере

(Oracle RDBMS 11.1.0.6): [beginners.re](http://beginners.re), [beginners.re](http://beginners.re).

### 9.6.1. Вывод

Этот метод, наверное, слишком олд-скульный для современных компьютеров. Возможно, формат этого файла был разработан в середине 1980-х кем-то, кто программировал для мейнфреймов, учитывая экономию памяти и места на дисках. Тем не менее, это интересная (хотя и простая) задача на разбор проприетарного формата файла без заглядывания в код Oracle RDBMS.

## 9.7. Упражнения

Попробуйте разобраться со структурой бинарных файлов вашей любимой игры, включая файлы с очками, ресурсами, итд.

Вот еще бинарные файлы с известной структурой: utmp/wtmp, попробуйте разобраться с ними без документации.

EXIF-заголовок в JPEG-файлах документирован, но вы можете попытаться понять его структуру без помощи, просто делайте фотографии в разные дни/разное время, в разных местах и попробуйте отыскать дату/время и GPS-координаты в EXIF-е. Попробуйте пропатчить GPS-координаты, загрузите JPEG-файл в Facebook и посмотрите, куда на карте он поместит вашу фотографию.

Попробуйте пропатчить любую информацию в MP3-файле и посмотрите, как на это отреагирует ваш любимый MP3-плеер.

## 9.8. Дальнейшее чтение

[Pierre Capillon – Black-box cryptanalysis of home-made encryption algorithms: a practical case study.](#)

[How to Hack an Expensive Camera and Not Get Killed by Your Wife.](#)

# Глава 10

## Прочее

### 10.1. Модификация исполняемых файлов

#### 10.1.1. x86-код

Часто необходимые задачи:

- Часто нужно просто запретить исполнение какой-либо инструкции. И чаще всего, это можно сделать, заполняя её байтом 0x90 ([NOP](#)).
- Условные переходы, имеющие опкод вроде 74 xx (JZ), так же могут быть заполнены двумя [NOP](#)-ами. Также возможно запретить исполнение условного перехода записав 0 во второй байт (*jump offset*).
- Еще одна часто необходимая задача это сделать условный переход всегда срабатывающим: это возможно при помощи записи 0xEB вместо опкода, это значит JMP.
- Исполнение функции может быть запрещено, если записать RETN (0xC3) в её начале. Это справедливо для всех функций кроме stdcall ([6.1.2](#) (стр. [956](#))). При модификации функций stdcall, нужно в начале определить количество аргументов (например, отыскав RETN в этой функции), и использовать RETN с 16-битным аргументом (0xC2).
- Иногда, запрещенная функция должна возвращать 0 или 1. Это можно сделать при помощи MOV EAX, 0 или MOV EAX, 1, но это слишком много словно.  
Способ получше это XOR EAX, EAX (2 байта 0x31 0xC0) или XOR EAX, EAX / INC EAX (3 байта 0x31 0xC0 0x40).

ПО может быть защищено от модификаций. Эта защита чаще всего реализуется путем чтения кода и вычисления контрольной суммы. Следовательно, код должен быть прочитан перед тем как защита сработает. Это можно определить установив точку останова на чтение памяти.

В [tracer](#) имеется опция BPM для этого.

Релоки в исполняемых PE-файлах (6.5.2 (стр. 991)) не должны быть тронуты, потому что загрузчик Windows перезапишет ваш новый код.

(Они выделяются серым в Hiew, например: илл.1.21). В качестве последней меры, можно записать JMP для обхода релока, либо же придется модифицировать таблицу релоков.

## 10.2. Статистика количества аргументов функций

Всегда было интересно узнать, какое среднее количество аргументов у функций.

Я проанализировал множество DLL из 32-битной Windows 7 (crypt32.dll, mfc71.dll, msvcrt100.dll, shell32.dll, user32.dll, d3d11.dll, mshtml.dll, msxml6.dll, sqlncli11.dll, wininet.dll, mfc120.dll, msvbvm60.dll, ole32.dll, themeui.dll, wmp.dll) (потому что они используют соглашение о вызовах *stdcall*, так что легко просто *grep-ать* вывод дизассемблера используя просто RETN X).

- без аргументов:  $\approx 29\%$
- 1 аргумент:  $\approx 23\%$
- 2 аргументов:  $\approx 20\%$
- 3 аргументов:  $\approx 11\%$
- 4 аргументов:  $\approx 7\%$
- 5 аргументов:  $\approx 3\%$
- 6 аргументов:  $\approx 2\%$
- 7 аргументов:  $\approx 1\%$

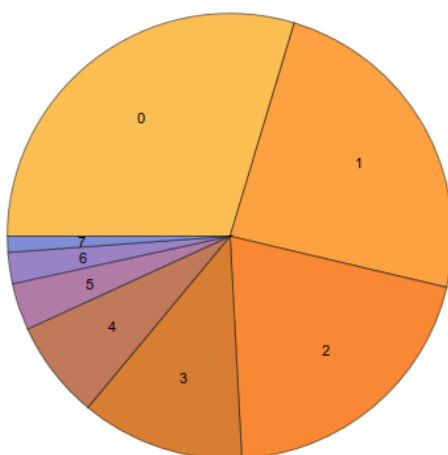


Рис. 10.1: Статистика количества аргументов функций

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Это сильно зависит от стиля программирования, и может быть совсем другим в другом ПО.

## 10.3. Compiler intrinsic

Специфичная для компилятора функция не являющаяся обычной библиотечной функцией. Компилятор вместо её вызова генерирует определенный машинный код. Нередко, это псевдофункции для определенной инструкции [CPU](#).

Например, в языках Си/Си++ нет операции циклического сдвига, а во многих [CPU](#) она есть. Чтобы программисту были доступны эти инструкции, в MSVC есть псевдофункции `_rotl()` and `_rotr()`<sup>1</sup>, которые компилятором напрямую транслируются в x86-инструкции ROL/ROR.

Еще один пример это функции позволяющие генерировать SSE-инструкции прямо в коде.

Полный список intrinsics от MSVC: [MSDN](#).

## 10.4. Аномалии компиляторов

### 10.4.1. Oracle RDBMS 11.2 and Intel C++ 10.1

Intel C++ 10.1 которым скомпилирован Oracle RDBMS 11.2 Linux86, может сгенерировать два JZ идущих подряд, причем на второй JZ нет ссылки ниоткуда. Второй JZ таким образом, не имеет никакого смысла.

Листинг 10.1: kdli.o from libserver11.a

```
.text:08114CF1          loc_8114CF1: ;
CODE XREF: __PG0SF539_kdlimemSer+89A
.text:08114CF1          ; __PG0SF539_kdlimemSer+3994
.text:08114CF1 8B 45 08          mov     eax, [ebp+arg_0]
.text:08114CF4 0F B6 50 14      movzx   edx, byte ptr [eax+14h]
.text:08114CF8 F6 C2 01          test    dl, 1
.text:08114CFB 0F 85 17 08 00 00 jnz     loc_8115518
.text:08114D01 85 C9            test    ecx, ecx
.text:08114D03 0F 84 8A 00 00 00 jz      loc_8114D93
.text:08114D09 0F 84 09 08 00 00 jz      loc_8115518
.text:08114D0F 8B 53 08          mov     edx, [ebx+8]
.text:08114D12 89 55 FC          mov     [ebp+var_4], edx
.text:08114D15 31 C0            xor     eax, eax
.text:08114D17 89 45 F4          mov     [ebp+var_C], eax
.text:08114D1A 50              push    eax
.text:08114D1B 52              push    edx
.text:08114D1C E8 03 54 00 00     call    len2nbytes
.text:08114D21 83 C4 08          add     esp, 8
```

<sup>1</sup> [MSDN](#)

## Листинг 10.2: оттуда же

.text:0811A2A5	loc_811A2A5: ; CODE XREF: kdliSerLengths+11C
.text:0811A2A5	; kdliSerLengths+1C1
.text:0811A2A5 8B 7D 08	mov edi, [ebp+arg_0]
.text:0811A2A8 8B 7F 10	mov edi, [edi+10h]
.text:0811A2AB 0F B6 57 14	movzx edx, byte ptr [edi+14h]
.text:0811A2AF F6 C2 01	test dl, 1
.text:0811A2B2 75 3E	jnz short loc_811A2F2
.text:0811A2B4 83 E0 01	and eax, 1
.text:0811A2B7 74 1F	jz short loc_811A2D8
.text:0811A2B9 74 37	jz short loc_811A2F2
.text:0811A2BB 6A 00	push 0
.text:0811A2BD FF 71 08	push dword ptr [ecx+8]
.text:0811A2C0 E8 5F FE FF FF	call len2nbytes

Возможно, это ошибка его кодегенератора, не выявленная тестами (ведь результирующий код и так работает нормально).

Еще пример из Oracle RDBMS 11.1.0.6.0 для win32.

.text:0051FBF8 85 C0	test eax, eax
.text:0051FBFA 0F 84 8F 00 00 00	jz loc_51FC8F
.text:0051FC00 74 1D	jz short loc_51FC1F

### 10.4.2. MSVC 6.0

Нашел такое в каком-то старом коде:

fabs	
fild	[esp+50h+var_34]
fabs	
fxch	st(1) ; первая инструкция
fxch	st(1) ; вторая инструкция
faddp	st(1), st
fcomp	[esp+50h+var_3C]
fnstsw	ax
test	ah, 41h
jz	short loc_100040B7

Первая инструкция FXCH просто меняет ST(0) и ST(1), вторая делает то же самое, так что обе ничего не делают. Эта программа использует MFC42.dll, так что это может быть MSVC 6.0, 5.0 или даже MSVC 4.2 из 1990-х.

Эта пара ничего не делает, так что это не было обнаружено тестами компилятора MSVC. Или я ошибаюсь?

### 10.4.3. ftol2() в MSVC 2012

Нашел это в стандартной библиотеке C/C++ в MSVS 2012, ф-ция ftol2() (преобразование значения типа float в значение типа long).

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

__ftol2      public __ftol2
__ftol2      proc near
              push    ebp
              mov     ebp, esp
              sub     esp, 20h
              and     esp, 0FFFFFF0h
              fld     st
              fst     dword ptr [esp+18h]
              fistp   qword ptr [esp+10h]
              fild    qword ptr [esp+10h]
              mov     edx, [esp+18h]
              mov     eax, [esp+10h]
              test    eax, eax
              jz      short integer_QNaN_or_zero

arg_is_not_integer_QNaN:
              fsubp   st(1), st
              test    edx, edx
              jns     short positive
              fstp    dword ptr [esp]
              mov     ecx, [esp]
              xor     ecx, 80000000h
              add     ecx, 7FFFFFFFh
              adc     eax, 0
              mov     edx, [esp+14h]
              adc     edx, 0
              jmp     short localexit

positive:
              fstp    dword ptr [esp]
              mov     ecx, [esp]
              add     ecx, 7FFFFFFFh
              sbb     eax, 0
              mov     edx, [esp+14h]
              sbb     edx, 0
              jmp     short localexit

integer_QNaN_or_zero:
              mov     edx, [esp+14h]
              test    edx, 7FFFFFFFh
              jnz     short arg_is_not_integer_QNaN
              fstp    dword ptr [esp+18h] ; первая
              fstp    dword ptr [esp+18h] ; вторая

localexit:
              leave
              retn
__ftol2      endp

```

Обратите внимание на два одинаковых FSTP (*float store with pop* – сохранение и выталкивание из стека) в конце. В начале я думал что это аномалия компилятора (я коллекционирую такие случаи, как кто-то коллекционирует бабочек), но

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

похоже это ф-ция написанная на ассемблере вручную, в библиотеке `msvcrt.lib` имеется объектный файл с этой ф-цией, и мы можем найти в ней такую строку: `f:\dd\vctools\crt_bld\SELF_X86\crt\prebuild\tran\i386\ftol2.asm` — вероятно это путь к файлу на компьютере разработчика, где была скомпилирована библиотека `msvcrt.lib`.

Так что, ошибка, опечатка вызванная текстовым редактором, или это сделано намеренно? Код ведь работает корректно.

#### 10.4.4. Итог

Еще подобные аномалии компиляторов в этой книге: [1.28.2](#) (стр. 403), [3.8.3](#) (стр. 638), [3.16.7](#) (стр. 692), [1.26.7](#) (стр. 383), [1.18.4](#) (стр. 191), [1.28.5](#) (стр. 425).

В этой книге здесь приводятся подобные случаи для того, чтобы легче было понимать, что подобные ошибки компиляторов все же имеют место быть, и не следует ломать голову над тем, почему он сгенерировал такой странный код.

### 10.5. Itanium

Еще одна очень интересная архитектура (хотя и почти провальная) это Intel Itanium ([IA64](#)). Другие OOE-процессоры сами решают, как переставлять инструкции и исполнять их параллельно, EPIC<sup>2</sup> это была попытка сдвинуть эти решения на компилятор: дать ему возможность самому группировать инструкции во время компиляции.

Это вылилось в очень сложные компиляторы.

Вот один пример [IA64](#)-кода: простой криптоалгоритм из ядра Linux:

Листинг 10.3: Linux kernel 3.2.0.4

```
#define TEA_ROUNDS          32
#define TEA_DELTA           0x9e3779b9

static void tea_encrypt(struct crypto_tfm *tfm, u8 *dst, const u8 *src)
{
    u32 y, z, n, sum = 0;
    u32 k0, k1, k2, k3;
    struct tea_ctx *ctx = crypto_tfm_ctx(tfm);
    const __le32 *in = (const __le32 *)src;
    __le32 *out = (__le32 *)dst;

    y = le32_to_cpu(in[0]);
    z = le32_to_cpu(in[1]);

    k0 = ctx->KEY[0];
    k1 = ctx->KEY[1];
    k2 = ctx->KEY[2];
    k3 = ctx->KEY[3];
```

<sup>2</sup>Explicitly Parallel Instruction Computing

```

n = TEA_ROUNDS;

while (n-- > 0) {
    sum += TEA_DELTA;
    y += ((z << 4) + k0) ^ (z + sum) ^ ((z >> 5) + k1);
    z += ((y << 4) + k2) ^ (y + sum) ^ ((y >> 5) + k3);
}

out[0] = cpu_to_le32(y);
out[1] = cpu_to_le32(z);
}

```

И вот как он был скомпилирован:

Листинг 10.4: Linux Kernel 3.2.0.4 для Itanium 2 (McKinley)

```

0090|          tea_encrypt:
0090|08 80 80 41 00 21      adds r16 = 96, r32          // ptr to ctx->
    |  ↪ KEY[2]
0096|80 C0 82 00 42 00      adds r8 = 88, r32          // ptr to ctx->
    |  ↪ KEY[0]
009C|00 00 04 00          nop.i 0
00A0|09 18 70 41 00 21      adds r3 = 92, r32          // ptr to ctx->
    |  ↪ KEY[1]
00A6|F0 20 88 20 28 00      ld4 r15 = [r34], 4          // load z
00AC|44 06 01 84          adds r32 = 100, r32;;        // ptr to ctx->
    |  ↪ KEY[3]
00B0|08 98 00 20 10 10      ld4 r19 = [r16]          // r19=k2
00B6|00 01 00 00 42 40      mov r16 = r0          // r0 always ↵
    |  ↪ contain zero
00BC|00 08 CA 00          mov.i r2 = ar.lc          // save lc ↵
    |  ↪ register
00C0|05 70 00 44 10 10      ld4 r14 = [r34]          // load y
    | 9E FF FF FF 7F 20
00CC|92 F3 CE 6B          movl r17 = 0xFFFFFFFF9E3779B9;; // TEA_DELTA
00D0|08 00 00 00 01 00      nop.m 0
00D6|50 01 20 20 20 00      ld4 r21 = [r8]          // r21=k0
00DC|F0 09 2A 00          mov.i ar.lc = 31          // TEA_ROUNDS ↵
    |  ↪ is 32
00E0|0A A0 00 06 10 10      ld4 r20 = [r3];;          // r20=k1
00E6|20 01 80 20 20 00      ld4 r18 = [r32]          // r18=k3
00EC|00 00 04 00          nop.i 0
00F0|
00F0|          loc_F0:
00F0|09 80 40 22 00 20      add r16 = r16, r17          // r16=sum, r17↵
    |  ↪ =TEA_DELTA
00F6|D0 71 54 26 40 80      shladd r29 = r14, 4, r21      // r14=y, r21=↵
    |  ↪ k0
00FC|A3 70 68 52          extr.u r28 = r14, 5, 27;;
0100|03 F0 40 1C 00 20      add r30 = r16, r14
0106|B0 E1 50 00 40 40      add r27 = r28, r20;;          // r20=k1
010C|D3 F1 3C 80          xor r26 = r29, r30;;
0110|0B C8 6C 34 0F 20      xor r25 = r27, r26;;
0116|F0 78 64 00 40 00      add r15 = r15, r25          // r15=z

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

011C	00 00 04 00	nop.i 0;;	
0120	00 00 00 00 01 00	nop.m 0	
0126	80 51 3C 34 29 60	extr.u r24 = r15, 5, 27	
012C	F1 98 4C 80	shladd r11 = r15, 4, r19	// r19=k2
0130	0B B8 3C 20 00 20	add r23 = r15, r16;;	
0136	A0 C0 48 00 40 00	add r10 = r24, r18	// r18=k3
013C	00 00 04 00	nop.i 0;;	
0140	0B 48 28 16 0F 20	xor r9 = r10, r11;;	
0146	60 B9 24 1E 40 00	xor r22 = r23, r9	
014C	00 00 04 00	nop.i 0;;	
0150	11 00 00 00 01 00	nop.m 0	
0156	E0 70 58 00 40 A0	add r14 = r14, r22	
015C	A0 FF FF 48	br.cloop.sptk.few loc_F0;;	
0160	09 20 3C 42 90 15	st4 [r33] = r15, 4	// store z
0166	00 00 00 02 00 00	nop.m 0	
016C	20 08 AA 00	mov.i ar.lc = r2;;	// restore lc ↗
	↙ register		
0170	11 00 38 42 90 11	st4 [r33] = r14	// store y
0176	00 00 00 02 00 80	nop.i 0	
017C	08 00 84 00	br.ret.sptk.many b0;;	

Прежде всего, все инструкции [IA64](#) сгруппированы в пачки (bundle) из трех инструкций. Каждая пачка имеет размер 16 байт (128 бит) и состоит из template-кода (5 бит) и трех инструкций (41 бит на каждую).

[IDA](#) показывает пачки как 6+6+4 байт — вы можете легко заметить эту повторяющуюся структуру.

Все 3 инструкции каждой пачки обычно исполняются одновременно, если только у какой-то инструкции нет «стоп-бита».

Может быть, инженеры Intel и HP собрали статистику наиболее встречающихся шаблонных сочетаний инструкций и решили ввести типы пачек ([АКА](#) «templates»): код пачки определяет типы инструкций в пачке. Их всего 12. Например, нулевой тип это MII, что означает: первая инструкция это Memory (загрузка или запись в память), вторая и третья это I (инструкция, работающая с целочисленными значениями).

Еще один пример, тип 0x1d: MFB: первая инструкция это Memory (загрузка или запись в память), вторая это Float (инструкция, работающая с [FPU](#)), третья это Branch (инструкция перехода).

Если компилятор не может подобрать подходящую инструкцию в соответствующее место пачки, он может вставить [NOP](#): вы можете здесь увидеть инструкции `por.i` ([NOP](#) на том месте где должна была бы находиться целочисленная инструкция) или `por.m` (инструкция обращения к памяти должна была находиться здесь).

Если вручную писать на ассемблере, [NOP](#)-ы могут вставляться автоматически.

И это еще не все. Пачки тоже могут быть объединены в группы. Каждая пачка может иметь «стоп-бит», так что все следующие друг за другом пачки вплоть до той, что имеет стоп-бит, могут быть исполнены одновременно. На практике,

Itanium 2 может исполнять 2 пачки одновременно, таким образом, исполнять 6 инструкций одновременно.

Так что все инструкции внутри пачки и группы не могут мешать друг другу (т.е. не должны иметь data hazard-ов). А если это так, то результаты будут непредсказуемые.

На ассемблере, каждый стоп-бит маркируется как две точки с запятой (;;) после инструкции.

Так, инструкции на [90-ас] могут быть исполнены одновременно: они не мешают друг другу. Следующая группа: [b0-сс].

Мы также видим стоп-бит на 10с. Следующая инструкция на 110 также имеет стоп-бит. Это значит, что эти инструкции должны исполняться изолированно от всех остальных (как в CISC). Действительно: следующая инструкция на 110 использует результат, полученный от предыдущей (значение в регистре r26), так что они не могут исполняться одновременно. Должно быть, компилятор не смог найти лучший способ распараллелить инструкции, или, иными словами, загрузить CPU насколько это возможно, отсюда так много стоп-битов и NOP-ов. Писать на ассемблере вручную это также очень трудная задача: программист должен группировать инструкции вручную.

У программиста остается возможность добавлять стоп-биты к каждой инструкции, но это сведет на нет всю мощность Itanium, ради которой он создавался.

Интересные примеры написания IA64-кода вручную можно найти в исходниках ядра Linux:

<http://lxr.free-electrons.com/source/arch/ia64/lib/>.

Еще пара вводных статей об ассемблере Itanium: [Mike Burrell, *Writing Efficient Itanium 2 Assembly Code* (2010)]<sup>3</sup>, [papasutra of haquebright, *WRITING SHELLCODE FOR IA-64* (2001)]<sup>4</sup>.

Еще одна интересная особенность Itanium это *speculative execution* (исполнение инструкций заранее, когда еще не известно, нужно ли это) и бит NaT («not a thing»), отдаленно напоминающий NaN-числа:

[MSDN](#).

## 10.6. Модель памяти в 8086

Разбирая 16-битные программы для MS-DOS или Win16 (8.6.3 (стр. 1086) или 3.31.5 (стр. 848)), мы можем увидеть, что указатель состоит из двух 16-битных значений. Что это означает? О да, еще один дивный артефакт MS-DOS и 8086.

8086/8088 был 16-битным процессором, но мог адресовать 20-битное адресное пространство (таким образом мог адресовать 1MB внешней памяти). Внешняя адресное пространство было разделено между RAM (максимум 640KB), ПЗУ, окна для видеопамати, EMS-карт, и т.д.

<sup>3</sup>Также доступно здесь: <http://yurichev.com/mirrors/RE/itanium.pdf>

<sup>4</sup>Также доступно здесь: <http://phrack.org/issues/57/5.html>

Припомним также что 8086/8088 был на самом деле наследником 8-битного процессора 8080. Процессор 8080 имел 16-битное адресное пространство, т.е. мог адресовать только 64KB. И возможно в расчете на портирование старого ПО<sup>5</sup>, 8086 может поддерживать 64-килобайтные окна, одновременно много таких, расположенных внутри однемегабайтного адресного пространства. Это, в каком-то смысле, игрушечная виртуализация. Все регистры 8086 16-битные, так что, чтобы адресовать больше, специальные сегментные регистры (CS, DS, ES, SS) были введены. Каждый 20-битный указатель вычисляется, используя значения из пары состоящей из сегментного регистра и адресного регистра (например DS:BX) вот так:

$$real\_address = (segment\_register \ll 4) + address\_register$$

Например, окно памяти для графики ([EGA](#)<sup>6</sup>, [VGA](#)<sup>7</sup>) на старых IBM PC-совместимых компьютерах имело размер 64KB.

Для доступа к нему, значение 0xA000 должно быть записано в один из сегментных регистров, например, в DS.

Тогда DS:0 будет адресовать самый первый байт видеопамати, а DS:0xFFFF — самый последний байт.

А реальный адрес на 20-битной адресной шине, на самом деле будет от 0xA0000 до 0xFFFFF.

Программа может содержать жесткопривязанные адреса вроде 0x1234, но ОС может иметь необходимость загрузить программу по другим адресам, так что она пересчитывает значения для сегментных регистров так, что программа будет нормально работать, не обращая внимания на то, в каком месте памяти она была расположена.

Так что, любой указатель в окружении старой MS-DOS на самом деле состоял из адреса сегмента и адреса внутри сегмента, т.е. из двух 16-битных значений. 20-битного значения было бы достаточно для этого, хотя, тогда пришлось бы вычислять адреса слишком часто: так что передача большего количества информации в стеке — это более хороший баланс между экономией места и удобством.

Кстати, из-за всего этого, не было возможным выделить блок памяти больше чем 64KB.

В 80286 сегментные регистры получили новую роль селекторов, имеющих немного другую функцию.

Когда появился процессор 80386 и компьютеры с большей памятью, MS-DOS была всё еще популярна, так что появились DOS-экстендеры: на самом деле это уже был шаг к «серьезным» ОС, они переключали CPU в защищенный режим и предлагали куда лучшее API для программ, которые всё еще предполагалось запускать в MS-DOS.

<sup>5</sup>Автор не уверен на 100% здесь

<sup>6</sup>Enhanced Graphics Adapter

<sup>7</sup>Video Graphics Array

Широко известные примеры это DOS/4GW (игра DOOM была скомпилирована под него), Phar Lap, PMODE.

Кстати, точно такой же способ адресации памяти был и в 16-битной линейке Windows 3.x, перед Win32.

## 10.7. Перестановка basic block-ов

### 10.7.1. Profile-guided optimization

Этот метод оптимизации кода может перемещать некоторые **basic block**-и в другую секцию исполняемого бинарного файла.

Очевидно, в функции есть места которые исполняются чаще всего (например, тела циклов) и реже всего (например, код обработки ошибок, обработчики исключений).

Компилятор добавляет дополнительный (instrumentation) код в исполняемый файл, затем разработчик запускает его с тестами для сбора статистики.

Затем компилятор, при помощи собранной статистики, приготавливает итоговый исполняемый файл где весь редко исполняемый код перемещен в другую секцию.

В результате, весь часто исполняемый код функции становится компактным, что очень важно для скорости исполнения и кэш-памяти.

Пример из Oracle RDBMS, который скомпилирован при помощи Intel C++:

Листинг 10.5: orageneric11.dll (win32)

```

public _skgfsync
proc near
_skgfsync
; address 0x6030D86A

        db      66h
        nop
        push    ebp
        mov     ebp, esp
        mov     edx, [ebp+0Ch]
        test    edx, edx
        jz      short loc_6030D884
        mov     eax, [edx+30h]
        test    eax, 400h
        jnz     __VInfreq__skgfsync ; write to log
continue:
        mov     eax, [ebp+8]
        mov     edx, [ebp+10h]
        mov     dword ptr [eax], 0
        lea     eax, [edx+0Fh]
        and     eax, 0FFFFFFFCh
        mov     ecx, [eax]
        cmp     ecx, 45726963h

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

                                jnz      error          ; exit with error
                                mov      esp, ebp
                                pop      ebp
                                retn
__skgfsync                      endp

...

; address 0x60B953F0

__VInfreq__skgfsync:
                                mov      eax, [edx]
                                test     eax, eax
                                jz       continue
                                mov      ecx, [ebp+10h]
                                push     ecx
                                mov      ecx, [ebp+8]
                                push     ecx
                                push     edx
                                push     ecx
                                push     offset ... ;
                                "skgfsync(se=0x%x, ctx=0x%x, iov=0x%x)\n"
                                push     dword ptr [edx+4]
                                call      dword ptr [eax] ; write to log
                                add      esp, 14h
                                jmp      continue

error:
                                mov      edx, [ebp+8]
                                mov      dword ptr [edx], 69AAh ; 27050 "function called with
                                invalid FIB/IOV structure"
                                mov      eax, [eax]
                                mov      [edx+4], eax
                                mov      dword ptr [edx+8], 0FA4h ; 4004
                                mov      esp, ebp
                                pop      ebp
                                retn
; END OF FUNCTION CHUNK FOR __skgfsync

```

Расстояние между двумя адресами приведенных фрагментов кода почти 9 МБ.

Весь редко исполняемый код помещен в конце секции кода DLL-файла, среди редко исполняемых частей прочих функций. Эта часть функции была отмечена компилятором Intel C++ префиксом `VInfreq`. Мы видим часть функции которая записывает в лог-файл (вероятно, в случае ошибки или предупреждения, или чего-то в этом роде) которая, наверное, не исполнялась слишком часто, когда разработчики Oracle собирали статистику (если вообще исполнялась).

Basic block записывающий в лог-файл, в конце концов возвращает управление в «горячую» часть функции.

Другая «редкая» часть — это [basic block](#) возвращающий код ошибки 27050.

В ELF-файлах для Linux весь редко исполняемый код перемещается компилятором Intel C++ в другую секцию (`text.unlikely`) оставляя весь «горячий» код



в секции `text.hot`.

С точки зрения reverse engineer-а, эта информация может помочь разделить функцию на её основу и части, отвечающие за обработку ошибок.

## 10.8. Мой опыт с Hex-Rays 2.2.0

### 10.8.1. Ошибки

Есть несколько ошибок.

Прежде всего, Hex-Rays теряет, когда инструкции [FPU](#) перемежаются (коде-генератором компилятора) с другими.

Например:

```
f          proc      near

            lea      eax, [esp+4]
            fild     dword ptr [eax]
            lea      eax, [esp+8]
            fild     dword ptr [eax]
            fabs
            fcompp
            fnstsw   ax
            test     ah, 1
            jz       l01

            mov      eax, 1
            retn

l01:
            mov      eax, 2
            retn

f          endp
```

...будет корректно декомпилировано в:

```
signed int __cdecl f(signed int a1, signed int a2)
{
    signed int result; // eax@2

    if ( fabs((double)a2) >= (double)a1 )
        result = 2;
    else
        result = 1;
    return result;
}
```

Но давайте прокомментируем одну инструкцию в конце:

```
...
l01:
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [<book@beginners.re>](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

```

;mov eax, 2
retn
...

```

...получаем явную ошибку:

```

void __cdecl f(char a1, char a2)
{
    fabs((double)a2);
}

```

Вот еще ошибка:

```

extrn f1:dword
extrn f2:dword

f                proc    near

                fld      dword ptr [esp+4]
                fadd     dword ptr [esp+8]
                fst      dword ptr [esp+12]
                fcomp    ds:const_100
                fld      dword ptr [esp+16]      ; прокомментируйте эту
инструкцию, и всё будет хорошо
                fnstsw   ax
                test     ah, 1

                jnz      short l01

                call     f1
                retn

l01:
                call     f2
                retn

f                endp

...

const_100        dd 42C80000h      ; 100.0

```

Результат:

```

int __cdecl f(float a1, float a2, float a3, float a4)
{
    double v5; // st7@1
    char v6; // c0@1
    int result; // eax@2

    v5 = a4;
    if ( v6 )
        result = f2(v5);
    else
        result = f1(v5);
}

```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

return result;
}

```

У переменной *v6* тип *char*, и если вы попытаетесь скомпилировать этот код, компилятор выдаст предупреждение о том, что переменная используется перед тем, как была инициализирована.

Еще ошибка: инструкция *FPATAN* корректно декомпилируется в *atan2()*, но аргументы перепутаны.

### 10.8.2. Странности

Hex-Rays часто конвертирует 32-битный *int* в 64-битный. Вот пример:

```

f                proc    near

                mov     eax, [esp+4]
                cdq
                xor     eax, edx
                sub     eax, edx
                ; EAX=abs(a1)

                sub     eax, [esp+8]
                ; EAX=EAX-a2

                ; в этом месте, EAX каким-то образом был сконвертирован в
                64-битный (RAX)

                cdq
                xor     eax, edx
                sub     eax, edx
                ; EAX=abs(abs(a1)-a2)

                retn

f                endp

```

Результат:

```

int __cdecl f(int a1, int a2)
{
    __int64 v2; // rax@1

    v2 = abs(a1) - a2;
    return (HIDWORD(v2) ^ v2) - HIDWORD(v2);
}

```

Возможно, это результат инструкции *CDQ*? Я не уверен. Так или иначе, если вы видите тип *\_\_int64* в 32-битном коде, обращайтесь внимание.

Это тоже странно:

```

f                proc    near

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

                mov     esi, [esp+4]

                lea     ebx, [esi+10h]
                cmp     esi, ebx
                jge     short l00

                cmp     esi, 1000
                jg      short l00

                mov     eax, 2
                retn

l00:
                mov     eax, 1
                retn

f               endp

```

Результат:

```

signed int __cdecl f(signed int a1)
{
    signed int result; // eax@3

    if ( __OFSUB__(a1, a1 + 16) ^ 1 && a1 <= 1000 )
        result = 2;
    else
        result = 1;
    return result;
}

```

Код корректный, но требует ручного вмешательства.

Иногда Hex-Rays не сокращает деление через умножение:

```

f               proc     near

                mov     eax, [esp+4]
                mov     edx, 2AAAAAABh
                imul    edx
                mov     eax, edx

                retn

f               endp

```

Результат:

```

int __cdecl f(int a1)
{
    return (unsigned __int64)(715827883i64 * a1) >> 32;
}

```

Это можно сократить вручную.

Многие из этих странностей можно решить при помощи ручного переупорядочивания инструкций, перекомпиляции ассемблерного кода, и затем подачи его снова на вход Hex-Rays.

### 10.8.3. Безмолвие

```
extrn some_func:dword

f                proc    near

                mov     ecx, [esp+4]
                mov     eax, [esp+8]
                push    eax
                call    some_func
                add     esp, 4

                ; используем ECX
                mov     eax, ecx

                retn

f                endp
```

Результат:

```
int __cdecl f(int a1, int a2)
{
    int v2; // ecx@1

    some_func(a2);
    return v2;
}
```

Переменная v2 (из ECX) потерялась ... Да, код некорректный (значение в регистре ECX не сохраняется после вызова другой ф-ции), но для Hex-Rays было бы неплохо выдать предупреждение.

Вот еще:

```
extrn some_func:dword

f                proc    near

                call    some_func
                jnz     l01

                mov     eax, 1
                retn

l01:
                mov     eax, 2
                retn
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```
f                endp
```

Результат:

```
signed int f()
{
    char v0; // zf@1
    signed int result; // eax@2

    some_func();
    if ( v0 )
        result = 1;
    else
        result = 2;
    return result;
}
```

И снова, предупреждение бы помогло.

Так или иначе, если вы видите переменную типа *char*, которая используется без инициализации, это явный признак того, что что-то пошло не так и требует ручного вмешательства.

#### 10.8.4. Запятая

Запятая в Си/Си++ имеет дурную славу, потому что она приводит к малопонятному коду.

Вот простая задача, что возвращает эта ф-ция на Си/Си++?

```
int f()
{
    return 1, 2;
};
```

Это 2: когда компилятор встречает выражение с запятой, он генерирует код, исполняющий все подвыражения, и *возвращает* значение последнего подвыражения.

Я видел такое в реальном коде:

```
if (cond)
    return global_var=123, 456; // возвращается 456
else
    return global_var=789, 321; // возвращается 321
```

Вероятно, автор хотел сделать код немного короче, без дополнительных фигурных скобок. Другими словами, запятая позволяет упаковать несколько выражений в одно, без формирования блока внутри фигурных скобок.

Запятая в Си/Си++ близка к *begin* в Scheme/Racket: <https://docs.racket-lang.org/guide/begin.html>.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Вероятно, есть только одно популярное и всеми одобренное использование запятой, это в выражении *for()*:

```
char *s="hello, world";
for(int i=0; *s; s++, i++);
// i = длина строки
```

И *s++* и *i++* исполняются на каждой итерации цикла.

Читайте больше об этом: <https://stackoverflow.com/q/52550>.

Я пишу всё это потому что Hex-Rays выдает код (как минимум, в моем случае) очень богатый и на запятые и на *short-circuit*-выражения (*короткое замыкание*). Например, вот реальный пример работы Hex-Rays:

```
if ( a >= b || ( c = a, (d[a] - e) >> 2 > f ) )
{
    ...
}
```

Это корректно, оно компилируется и работает, и да поможет вам бог понять, как. Вот оно переписанное:

```
if (cond1 || (comma_expr, cond2))
{
    ...
}
```

Здесь работает *short-circuit* (*короткое замыкание*): в начале проверяется *cond1*, и если оно истинно, исполняется тело *if()*, и остальная часть выражения *if()* полностью игнорируется. Если *cond1* ложно, тогда исполняется *comma\_expr* (в предыдущем примере, *a* копируется в *c*), затем проверяется *cond2*. Если *cond2* истинно, исполняется тело *if()*, или нет. Другими словами, тело *if()* исполняется, если *cond1* истинно, или если *cond2* истинно, но если последнее истинно, исполняется также *comma\_expr*.

Теперь вы видите, почему запятая имеет такую славу.

**Еще о *short-circuit* (*короткое замыкание*).** Частое заблуждение начинающих в том, что подусловия проверяются в произвольном порядке, и это не верно. В выражении *a | b | c*, *a*, *b* и *c* исполняются в произвольном порядке, и вот почему в Си/Си++ был также добавлен оператор *||*, чтобы явно применять *short-circuit*.

### 10.8.5. Типы данных

Типы данных это проблема для декомпиляторов.

Hex-Rays может быть слеп к массивам в локальном стеке, если они не были корректно обозначены перед декомпиляцией. Та же история с глобальными массивами.

Другая проблема это большие ф-ции, где один и тот же слот в локальном стеке может использоваться разными переменными во время исполнения ф-ции. Нередкий случай, когда слот в начале используется для *int*-переменной, затем

для указателя, затем для переменной типа *float*. Hex-Rays корректно декомпилирует это: он создает переменную с каким-то типом, затем приводит её к другому типу в разных частях ф-ции. Эта проблема решалась мною ручным разделением ф-ции на несколько меньших. Просто сделайте локальные переменные глобальными, итд, итд. И не забывайте о тестах.

### 10.8.6. Длинные и запутанные выражения

Иногда, во время переписывания, вы можете прийти к длинным и труднопонятным выражениям в конструкциях *if()*, вроде:

```
if ((!(v38 && v30 <= 5 && v27 != -1)) && (!(v38 && v30 <= 5) && v27 != -1) || (v24 >= 5 || v26)) && v25)
{
    ...
}
```

Wolfram Mathematica может оптимизировать некоторые из них, используя функцию `BooleanMinimize[]`:

```
In[1]:= BooleanMinimize[!(v38 && v30 <= 5 && v27 != -1) && v38 && v30 <= 5 && v27 != -1 || (v24 >= 5 || v26) && v25]

Out[1]:= v38 && v25 == 0 && v27 == -1 && v30 <= 5
```

Есть даже способ еще лучше, с поиском общих подвыражений:

```
In[2]:= Experimental`OptimizeExpression[!(v38 && v30 <= 5 && v27 != -1) && (!(v38 && v30 <= 5) && v27 != -1) || (v24 >= 5 || v26) && v25]
Out[2]= Experimental`OptimizedExpression[
Block[{Compile`$1, Compile`$2}, Compile`$1 = v30 <= 5;
Compile`$2 =
v27 != -1; ! (v38 && Compile`$1 &&
Compile`$2) && (!(v38 && Compile`$1) && Compile`$2) ||
v24 >= 5 || v26) && v25]]
```

Mathematica может добавить две новых переменных: `Compile`$1` и `Compile`$2`, значения которых будут использоваться в выражении несколько раз. Так что мы можем добавить две дополнительных переменных.

### 10.8.7. Правила де Моргана и декомпиляция

Иногда оптимизатор компилятора может использовать правила де Моргана чтобы сделать код короче/быстрее.

Например, это:

```
void f(int a, int b, int c, int d)
{
    if (a>0 && b>0)
        printf ("оба a и b больше нуля\n");
}
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



```

    else if (c>0 && d>0)
        printf ("оба с и d больше нуля\n");
    else
        printf ("что-то еще\n");
};

```

... выглядит очень невинно, когда компилируется GCC 5.4.0 x64:

```

; int __fastcall f(int a, int b, int c, int d)
f      public f
      proc near
      test     edi, edi
      jle      short loc_8
      test     esi, esi
      jg       short loc_30
loc_8:
      test     edx, edx
      jle      short loc_20
      test     ecx, ecx
      jle      short loc_20
      mov      edi, offset s ; "оба с и d больше нуля"
      jmp      puts
loc_20:
      mov      edi, offset aSomethingElse ; "что-то еще"
      jmp      puts
loc_30:
      mov      edi, offset aAAndBPositive ; "оба а и b больше нуля"
loc_35:
      jmp      puts
f      endp

```

... тоже выглядит невинно, но Hex-Rays 2.2.0 не может видеть, что на самом деле в исходном коде было использовано две операции И:

```

int __fastcall f(int a, int b, int c, int d)
{
    int result;

    if ( a > 0 && b > 0 )
    {
        result = puts("оба а и b больше нуля");
    }
    else if ( c <= 0 || d <= 0 )
    {
        result = puts("что-то еще");
    }
    else
    {
        result = puts("оба с и d больше нуля");
    }
}

```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

```

    }
    return result;
}

```

Выражение  $c \leq 0 \mid\mid d \leq 0$  это обратное от  $c > 0 \ \&\& \ d > 0$ , т.к.,  $\overline{A \cup B} = \overline{A} \cap \overline{B}$  и  $\overline{A \cap B} = \overline{A} \cup \overline{B}$ . Иными словами,  $!(cond1 \mid\mid cond2) == !cond1 \ \&\& \ !cond2$  и  $!(cond1 \ \&\& \ cond2) == !cond1 \mid\mid !cond2$ .

Эти правила полезно держать в голове, потому что эта оптимизация компилятора используется почти везде.

Иногда полезно инвертировать условие, чтобы понять код лучше. Это фрагмент реального кода декомпилированный при помощи Hex-Rays:

```

for (int i=0; i<12; i++)
{
    if (v1[i-12] != 0.0 || v1[i] != 0.0)
    {
        v108=min(v108, (float)v0[i*24 -2]);
        v113=max(v113, (float)v0[i*24]);
    }
}

```

... его можно переписать так:

```

for (int i=0; i<12; i++)
{
    if (v1[i-12] == 0.0 && v1[i] == 0.0)
        continue;

    v108=min(v108, (float)v0[i*24 -2]);
    v113=max(v113, (float)v0[i*24]);
}

```

Что лучше? Пока не знаю, но для лучшего понимания, хорошо бы посмотреть на обе версии.

### 10.8.8. Мой план

- Разделить большие ф-ции (и не забывать о тестах). Иногда очень полезно формировать новые ф-ции из тел циклов.
- Проверяйте/устанавливайте тип данных для переменных, массивов, итд.
- Если вы видите странный результат, *висящую* переменную (которая используется перед инициализацией), попробуйте поменять инструкции вручную, перекомпилировать и снова подать на вход Hex-Rays-у.

### 10.8.9. Итог

Тем не менее, качество Hex-Rays 2.2.0 очень и очень хорошее. Он делает жизнь легче.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

# Глава 11

## Что стоит почитать

### 11.1. Книги и прочие материалы

#### 11.1.1. Reverse Engineering

- Eldad Eilam, *Reversing: Secrets of Reverse Engineering*, (2005)
- Bruce Dang, Alexandre Gazet, Elias Bachaalany, Sebastien Josse, *Practical Reverse Engineering: x86, x64, ARM, Windows Kernel, Reversing Tools, and Obfuscation*, (2014)
- Michael Sikorski, Andrew Honig, *Practical Malware Analysis: The Hands-On Guide to Dissecting Malicious Software*, (2012)
- Chris Eagle, *IDA Pro Book*, (2011)
- Reginald Wong, *Mastering Reverse Engineering: Re-engineer your ethical hacking skills*, (2018)

(Старое, но всё равно интересное) Pavol Cerven, *Crackproof Your Software: Protect Your Software Against Crackers*, (2002).

Дмитрий Скляров — “Искусство защиты и взлома информации”.

Также, книги Криса Касперски.

#### 11.1.2. Windows

- Mark Russinovich, *Microsoft Windows Internals*
- Peter Ferrie – The “Ultimate” Anti-Debugging Reference<sup>1</sup>

Блоги:

- [Microsoft: Raymond Chen](#)
- [nynaeve.net](#)

---

<sup>1</sup> <http://pferrie.host22.com/papers/antidebug.pdf>

### 11.1.3. Си/Си++

- Брайан Керниган, Деннис Ритчи, *Язык программирования Си*, второе издание, (1988, 2009)
- *ISO/IEC 9899:TC3 (C C99 standard)*, (2007)<sup>2</sup>
- Bjarne Stroustrup, *The C++ Programming Language, 4th Edition*, (2013)
- Стандарт Си++11<sup>3</sup>
- Agner Fog, *Optimizing software in C++* (2015)<sup>4</sup>
- Marshall Cline, *C++ FAQ*<sup>5</sup>
- Денис Юричев, *Заметки о языке программирования Си/Си++*<sup>6</sup>
- JPL Institutional Coding Standard for the C Programming Language<sup>7</sup>
- Евгений Зуев — Редкая профессия<sup>8</sup>

### 11.1.4. x86 / x86-64

- Документация от Intel<sup>9</sup>
- Документация от AMD<sup>10</sup>
- Agner Fog, *The microarchitecture of Intel, AMD and VIA CPUs*, (2016)<sup>11</sup>
- Agner Fog, *Calling conventions* (2015)<sup>12</sup>
- *Intel® 64 and IA-32 Architectures Optimization Reference Manual*, (2014)
- *Software Optimization Guide for AMD Family 16h Processors*, (2013)

Немного устарело, но всё равно интересно почитать:

Michael Abrash, *Graphics Programming Black Book*, 1997<sup>13</sup> (он известен своей работой над низкоуровневой оптимизацией в таких проектах как Windows NT 3.1 и id Quake).

<sup>2</sup>Также доступно здесь: <http://www.open-std.org/jtc1/sc22/WG14/www/docs/n1256.pdf>

<sup>3</sup>Также доступно здесь: <http://www.open-std.org/jtc1/sc22/wg21/docs/papers/2013/n3690.pdf>.

<sup>4</sup>Также доступно здесь: [http://agner.org/optimize/optimizing\\_cpp.pdf](http://agner.org/optimize/optimizing_cpp.pdf).

<sup>5</sup>Также доступно здесь: <http://www.parashift.com/c++-faq-lite/index.html>

<sup>6</sup>Также доступно здесь: <http://yurichev.com/C-book.html>

<sup>7</sup>Также доступно здесь: [https://yurichev.com/mirrors/C/JPL\\_Coding\\_Standard\\_C.pdf](https://yurichev.com/mirrors/C/JPL_Coding_Standard_C.pdf)

<sup>8</sup>Также доступно здесь: [https://yurichev.com/mirrors/C++/Redkaya\\_professiya.pdf](https://yurichev.com/mirrors/C++/Redkaya_professiya.pdf)

<sup>9</sup>Также доступно здесь: <http://www.intel.com/content/www/us/en/processors/architectures-software-developer-manuals.html>

<sup>10</sup>Также доступно здесь: <http://developer.amd.com/resources/developer-guides-manuals/>

<sup>11</sup>Также доступно здесь: <http://agner.org/optimize/microarchitecture.pdf>

<sup>12</sup>Также доступно здесь: [http://www.agner.org/optimize/calling\\_conventions.pdf](http://www.agner.org/optimize/calling_conventions.pdf)

<sup>13</sup>Также доступно здесь: <https://github.com/jagregory/abrash-black-book>

### 11.1.5. ARM

- Документация от ARM<sup>14</sup>
- *ARM(R) Architecture Reference Manual, ARMv7-A and ARMv7-R edition*, (2012)
- [ARM Architecture Reference Manual, ARMv8, for ARMv8-A architecture profile, (2013)]<sup>15</sup>
- Advanced RISC Machines Ltd, *The ARM Cookbook*, (1994)<sup>16</sup>

### 11.1.6. Язык ассемблера

Richard Blum — Professional Assembly Language.

### 11.1.7. Java

[Tim Lindholm, Frank Yellin, Gilad Bracha, Alex Buckley, *The Java(R) Virtual Machine Specification / Java SE 7 Edition*] <sup>17</sup>.

### 11.1.8. UNIX

Eric S. Raymond, *The Art of UNIX Programming*, (2003)

### 11.1.9. Программирование

- Brian W. Kernighan, Rob Pike, *Practice of Programming*, (1999)
- Александр Шень<sup>18</sup>
- Henry S. Warren, *Hacker's Delight*, (2002). Некоторые люди говорят, что трюки и хаки из этой книги уже не нужны, потому что годились только для RISC-процессоров, где инструкции перехода слишком дорогие. Тем не менее, всё это здорово помогает лучше понять булеву алгебру и всю математику рядом.

### 11.1.10. Криптография

- Bruce Schneier, *Applied Cryptography*, (John Wiley & Sons, 1994)
- (Free) Ivh, *Crypto 101*<sup>19</sup>
- (Free) Dan Boneh, Victor Shoup, *A Graduate Course in Applied Cryptography*<sup>20</sup>.

<sup>14</sup>Также доступно здесь: [http://infocenter.arm.com/help/index.jsp?topic=/com.arm.doc\\_subset.architecture.reference/index.html](http://infocenter.arm.com/help/index.jsp?topic=/com.arm.doc_subset.architecture.reference/index.html)

<sup>15</sup>Также доступно здесь: [http://yurichev.com/mirrors/ARMv8-A\\_Architecture\\_Reference\\_Manual\\_\(Issue\\_A.a\).pdf](http://yurichev.com/mirrors/ARMv8-A_Architecture_Reference_Manual_(Issue_A.a).pdf)

<sup>16</sup>Также доступно здесь: [https://yurichev.com/ref/ARM%20Cookbook%20\(1994\)/](https://yurichev.com/ref/ARM%20Cookbook%20(1994)/)

<sup>17</sup>Также доступно здесь: <https://docs.oracle.com/javase/specs/jvms/se7/jvms7.pdf>; <http://docs.oracle.com/javase/specs/jvms/se7/html/>

<sup>18</sup><http://imperium.lenin.ru/~verbit/Shen.dir/shen-progra.html>

<sup>19</sup>Также доступно здесь: <https://www.crypto101.io/>

<sup>20</sup>Также доступно здесь: <https://crypto.stanford.edu/~dabo/cryptobook/>

---

### 11.1.11. Что-то попроще

Для тех кто находит эту книгу слишком трудной и технической, вот еще более легкое введение в низкоуровневые внутренности компьютерных устройств: Чарльз Петцольд – “Код: тайный язык информатики” (также переведена на русский.)

И еще книга комиксов (1983-й год) для детей<sup>21</sup>, посвященная процессорам 6502 и Z80.

---

<sup>21</sup><https://yurichev.com/mirrors/machine-code-for-beginners.pdf>

## Глава 12

# Сообщества

Имеются два отличных субреддита на reddit.com посвященных RE<sup>1</sup>: [reddit.com/r/ReverseEngineering/](https://reddit.com/r/ReverseEngineering/) и [reddit.com/r/remath](https://reddit.com/r/remath)

Имеется также часть сайта Stack Exchange посвященная RE: [reverseengineering.stackexchange.com](https://reverseengineering.stackexchange.com).

На IRC есть каналы ##re и ##asm FreeNode<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup>Reverse Engineering

<sup>2</sup>[freenode.net](https://freenode.net)

# **Послесловие**



## 12.1. Вопросы?

Совершенно по любым вопросам вы можете не раздумывая писать автору: <book@beginners.re> Есть идеи о том, что ещё можно добавить в эту книгу? Пожалуйста, присылайте мне информацию о замеченных ошибках (включая грамматические), итд.

Автор много работает над книгой, поэтому номера страниц, листингов, итд, очень часто меняются. Пожалуйста, в своих письмах мне не ссылайтесь на номера страниц и листингов. Есть метод проще: сделайте скриншот страницы, затем в графическом редакторе подчеркните место, где вы видите ошибку, и отправьте автору. Так он может исправить её намного быстрее. Ну а если вы знакомы с git и  $\text{\LaTeX}$ , вы можете исправить ошибку прямо в исходных текстах:

<https://beginners.re/src/>.

Не бойтесь побеспокоить меня написав мне о какой-то мелкой ошибке, даже если вы не очень уверены. Я всё-таки пишу для начинающих, поэтому мнение и комментарии именно начинающих очень важны для моей работы.

# Приложение

## .1. x86

### .1.1. Терминология

Общее для 16-bit (8086/80286), 32-bit (80386, итд), 64-bit.

**byte** 8-бит. Для определения переменных и массива байт используется директива ассемблера DB. Байты передаются в 8-битных частях регистров: AL/BL/CL/DL/AH/BH/CH/DH/SIL/DIL/R\*L.

**word** 16-бит. — директива ассемблера DW. Слова передаются в 16-битных частях регистров: AX/BX/CX/DX/SI/DI/R\*W.

**double word** («dword») 32-бит. — директива ассемблера DD. Двойные слова передаются в регистрах (x86) или в 32-битных частях регистров (x64). В 16-битном коде, двойные слова передаются в парах 16-битных регистров.

**quad word** («qword») 64-бит. — директива ассемблера DQ. В 32-битной среде, учетверенные слова передаются в парах 32-битных регистров.

**tbyte** (10 байт) 80-бит или 10 байт (используется для регистров IEEE 754 FPU).

**paragraph** (16 байт) — термин был популярен в среде MS-DOS.

Типы данных с той же шириной (BYTE, WORD, DWORD) точно такие же и в Windows [API](#).

### .1.2. Регистры общего пользования

Ко многим регистрам можно обращаться как к частям размером в байт или 16-битное слово.

Это всё — наследие от более старых процессоров Intel (вплоть до 8-битного 8080), все еще поддерживаемое для обратной совместимости.

Старые 8-битные процессоры 8080 имели 16-битные регистры, разделенные на две части.

Программы, написанные для 8080 имели доступ к младшему байту 16-битного регистра, к старшему байту или к целому 16-битному регистру.

Вероятно, эта возможность была оставлена в 8086 для более простого портирования. В [RISC](#) процессорах, такой возможности, как правило, нет.

Регистры, имеющие префикс R- появились только в x86-64, а префикс E- — в 80386.

Таким образом, R-регистры 64-битные, а E-регистры — 32-битные.

В x86-64 добавили еще 8 [GPR](#): R8-R15.

N.B.: В документации от Intel, для обращения к самому младшему байту к имени регистра нужно добавлять суффикс L: R8L, но [IDA](#) называет эти регистры добавляя суффикс B: R8B.

**RAX/EAX/AX/AL**

Номер байта:							
7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й	0-й
RAX <sup>x64</sup>							
				EAX			
						AX	
						AH	AL

**AKA** аккумулятор. Результат функции обычно возвращается через этот регистр.

**RBX/EBX/BX/BL**

Номер байта:							
7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й	0-й
RBX <sup>x64</sup>							
				EBX			
						BX	
						BH	BL

**RCX/ECX/CX/CL**

Номер байта:							
7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й	0-й
RCX <sup>x64</sup>							
				ECX			
						CX	
						CH	CL

**AKA** счетчик: используется в этой роли в инструкциях с префиксом REP и в инструкциях сдвига (SHL/SHR/RxL/RxR).

**RDX/EDX/DX/DL**

Номер байта:							
7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й	0-й
RDX <sup>x64</sup>							
				EDX			
						DX	
						DH	DL

**RSI/ESI/SI/SIL**

Номер байта:							
7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й	0-й
RSI <sup>x64</sup>							
				ESI			
						SI	
						SIL <sup>x64</sup>	

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

[AKA](#) «source index». Используется как источник в инструкциях REP MOV<sub>Sx</sub>, REP CMPS<sub>x</sub>.

### RDI/EDI/DI/DIL

Номер байта:							
7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й	0-й
RDI <sup>x64</sup>							
				EDI			
						DI	
							DIL <sup>x64</sup>

[AKA](#) «destination index». Используется как указатель на место назначения в инструкции REP MOV<sub>Sx</sub>, REP STOS<sub>x</sub>.

### R8/R8D/R8W/R8L

Номер байта:							
7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й	0-й
R8							
				R8D			
						R8W	
							R8L

### R9/R9D/R9W/R9L

Номер байта:							
7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й	0-й
R9							
				R9D			
						R9W	
							R9L

### R10/R10D/R10W/R10L

Номер байта:							
7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й	0-й
R10							
				R10D			
						R10W	
							R10L

**R11/R11D/R11W/R11L**

Номер байта:							
7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й	0-й
R11							
				R11D			
						R11W	
							R11L

**R12/R12D/R12W/R12L**

Номер байта:							
7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й	0-й
R12							
				R12D			
						R12W	
							R12L

**R13/R13D/R13W/R13L**

Номер байта:							
7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й	0-й
R13							
				R13D			
						R13W	
							R13L

**R14/R14D/R14W/R14L**

Номер байта:							
7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й	0-й
R14							
				R14D			
						R14W	
							R14L

**R15/R15D/R15W/R15L**

Номер байта:							
7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й	0-й
R15							
				R15D			
						R15W	
							R15L

**RSP/ESP/SP/SPL**

Номер байта:							
7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й	0-й
RSP							
				ESP			
						SP	
							SPL

**AKA указатель стека.** Обычно всегда указывает на текущий стек, кроме тех случаев, когда он не инициализирован.

**RBP/EBP/BP/BPL**

Номер байта:							
7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й	0-й
RBP							
				EBP			
						BP	
							BPL

**AKA frame pointer.** Обычно используется для доступа к локальным переменным функции и аргументам, Больше о нем: (1.12.1 (стр. 92)).

**RIP/EIP/IP**

Номер байта:							
7-й	6-й	5-й	4-й	3-й	2-й	1-й	0-й
RIP <sup>x64</sup>							
				EIP			
						IP	

**AKA «instruction pointer»**<sup>3</sup>. Обычно всегда указывает на инструкцию, которая сейчас будет исполняться. Напрямую модифицировать регистр нельзя, хотя можно делать так (что равноценно):

```
MOV EAX, ...
JMP EAX
```

Либо:

```
PUSH value
RET
```

**CS/DS/ES/SS/FS/GS**

16-битные регистры, содержащие селектор кода (CS), данных (DS), стека (SS).

<sup>3</sup>Иногда называется также «program counter»

FS в win32 указывает на [TLS](#), а в Linux на эту роль был выбран GS. Это сделано для более быстрого доступа к [TLS](#) и прочим структурам там вроде [TIB](#). В прошлом эти регистры использовались как сегментные регистры ([10.6](#) (стр. [1274](#))).

## Регистр флагов

[AKA](#) EFLAGS.

Бит (маска)	Аббревиатура (значение)	Описание
0 (1)	CF (Carry)	Флаг переноса. Инструкции CLC/STC/CMC используются для установки/сброса/инвертирования этого флага
2 (4)	PF (Parity)	Флаг четности ( <a href="#">1.25.7</a> (стр. <a href="#">300</a> )).
4 (0x10)	AF (Adjust)	Существует только для работы с <a href="#">BCD</a> -числами
6 (0x40)	ZF (Zero)	Выставляется в 0 если результат последней операции был равен 0.
7 (0x80)	SF (Sign)	Флаг знака.
8 (0x100)	TF (Trap)	Применяется при отладке. Если включен, то после исполнения каждой инструкции будет сгенерировано исключение.
9 (0x200)	IF (Interrupt enable)	Разрешены ли прерывания. Инструкции CLI/STI используются для установки/сброса этого флага
10 (0x400)	DF (Direction)	Задается направление для инструкций REP MOVSB/CMPSB/LODSB/SCASB. Инструкции CLD/STD используются для установки/сброса этого флага См. также: <a href="#">3.24</a> (стр. <a href="#">817</a> ).
11 (0x800)	OF (Overflow)	Переполнение.
12, 13 (0x3000)	IOPL (I/O privilege level) <sup>i286</sup>	
14 (0x4000)	NT (Nested task) <sup>i286</sup>	
16 (0x10000)	RF (Resume) <sup>i386</sup>	Применяется при отладке. Если включить, CPU проигнорирует хардварную точку останова в DRx.
17 (0x20000)	VM (Virtual 8086 mode) <sup>i386</sup>	
18 (0x40000)	AC (Alignment check) <sup>i486</sup>	
19 (0x80000)	VIF (Virtual interrupt) <sup>i586</sup>	
20 (0x100000)	VIP (Virtual interrupt pending) <sup>i586</sup>	
21 (0x200000)	ID (Identification) <sup>i586</sup>	

Остальные флаги зарезервированы.

## .1.3. Регистры FPU

8 80-битных регистров работающих как стек: ST(0)-ST(7). N.B.: [IDA](#) называет ST(0) просто ST. Числа хранятся в формате IEEE 754.

Формат значения *long double*:

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!





( S — знак, I — целочисленная часть )

### Регистр управления

Регистр, при помощи которого можно задавать поведение [FPU](#).

Бит	Аббревиатура (значение)	Описание
0	IM (Invalid operation Mask)	
1	DM (Denormalized operand Mask)	
2	ZM (Zero divide Mask)	
3	OM (Overflow Mask)	
4	UM (Underflow Mask)	
5	PM (Precision Mask)	
7	IEM (Interrupt Enable Mask)	Разрешение исключений, по умолчанию 1 (запрещено)
8, 9	PC (Precision Control)	Управление точностью 00 — 24 бита (REAL4) 10 — 53 бита (REAL8) 11 — 64 бита (REAL10)
10, 11	RC (Rounding Control)	Управление округлением 00 — (по умолчанию) округлять к ближайшему 01 — округлять к $-\infty$ 10 — округлять к $+\infty$ 11 — округлять к 0
12	IC (Infinity Control)	0 — (по умолчанию) считать $+\infty$ и $-\infty$ за беззнаковое 1 — учитывать и $+\infty$ и $-\infty$

Флагами PM, UM, OM, ZM, DM, IM задается, генерировать ли исключения в случае соответствующих ошибок.

### Регистр статуса

Регистр только для чтения.

Бит	Аббревиатура (значение)	Описание
15	B (Busy)	Работает ли сейчас FPU (1) или закончил и результаты готовы (0)
14	C3	
13, 12, 11	TOP	указывает, какой сейчас регистр является нулевым
10	C2	
9	C1	
8	C0	
7	IR (Interrupt Request)	
6	SF (Stack Fault)	
5	P (Precision)	
4	U (Underflow)	
3	O (Overflow)	
2	Z (Zero)	
1	D (Denormalized)	
0	I (Invalid operation)	

Биты SF, P, U, O, Z, D, I сигнализируют об исключениях.

О C3, C2, C1, C0 читайте больше тут: [\(1.25.7 \(стр. 300\)\)](#).

N.B.:когда используется регистр ST(x), FPU прибавляет  $x$  к TOP по модулю 8 и получается номер внутреннего регистра.

### Слово “тэг”

Этот регистр отражает текущее содержимое регистров чисел.

Бит	Аббревиатура (значение)
15, 14	Tag(7)
13, 12	Tag(6)
11, 10	Tag(5)
9, 8	Tag(4)
7, 6	Tag(3)
5, 4	Tag(2)
3, 2	Tag(1)
1, 0	Tag(0)

Каждый тэг содержит информацию о физическом регистре FPU (R(x)), но не логическом (ST(x)).

Для каждого тэга:

- 00 — Регистр содержит ненулевое значение
- 01 — Регистр содержит 0
- 10 — Регистр содержит специальное число ([NAN<sup>4</sup>](#),  $\infty$ , или денормализованное число)
- 11 — Регистр пуст

---

<sup>4</sup>Not a Number

## .1.4. Регистры SIMD

### Регистры MMX

8 64-битных регистров: MM0..MM7.

### Регистры SSE и AVX

SSE: 8 128-битных регистров: XMM0..XMM7. В x86-64 добавлено еще 8 регистров: XMM8..XMM15.

AVX это расширение всех регистры до 256 бит.

## .1.5. Отладочные регистры

Применяются для работы с т.н. аппаратными точками останова (*hardware breakpoints*).

- DR0 — адрес точки останова #1
- DR1 — адрес точки останова #2
- DR2 — адрес точки останова #3
- DR3 — адрес точки останова #4
- DR6 — здесь отображается причина останова
- DR7 — здесь можно задать типы точек останова

### DR6

Бит (маска)	Описание
0 (1)	B0 — сработала точка останова #1
1 (2)	B1 — сработала точка останова #2
2 (4)	B2 — сработала точка останова #3
3 (8)	B3 — сработала точка останова #4
13 (0x2000)	BD — была попытка модифицировать один из регистров DRx. может быть выставлен если бит GD выставлен.
14 (0x4000)	BS — точка останова типа single step (флаг TF был выставлен в EFLAGS). Наивысший приоритет. Другие биты также могут быть выставлены.
15 (0x8000)	BT (флаг переключения задачи)

N.B. Точка останова single step это срабатывающая после каждой инструкции. Может быть включена выставлением флага TF в EFLAGS ([.1.2](#) (стр. 1301)).

### DR7

В этом регистре задаются типы точек останова.

Бит (маска)	Описание
0 (1)	L0 — разрешить точку останова #1 для текущей задачи
1 (2)	G0 — разрешить точку останова #1 для всех задач
2 (4)	L1 — разрешить точку останова #2 для текущей задачи
3 (8)	G1 — разрешить точку останова #2 для всех задач
4 (0x10)	L2 — разрешить точку останова #3 для текущей задачи
5 (0x20)	G2 — разрешить точку останова #3 для всех задач
6 (0x40)	L3 — разрешить точку останова #4 для текущей задачи
7 (0x80)	G3 — разрешить точку останова #4 для всех задач
8 (0x100)	LE — не поддерживается, начиная с P6
9 (0x200)	GE — не поддерживается, начиная с P6
13 (0x2000)	GD — исключение будет вызвано если какая-либо инструкция MOV попытается модифицировать один из DRx-регистров
16,17 (0x30000)	точка останова #1: R/W — тип
18,19 (0xC0000)	точка останова #1: LEN — длина
20,21 (0x3000000)	точка останова #2: R/W — тип
22,23 (0xC000000)	точка останова #2: LEN — длина
24,25 (0x30000000)	точка останова #3: R/W — тип
26,27 (0xC0000000)	точка останова #3: LEN — длина
28,29 (0x300000000)	точка останова #4: R/W — тип
30,31 (0xC00000000)	точка останова #4: LEN — длина

Так задается тип точки останова (R/W):

- 00 — исполнение инструкции
- 01 — запись в память
- 10 — обращения к I/O-портам (недоступно из user-mode)
- 11 — обращение к памяти (чтение или запись)

N.B.: отдельного типа для чтения из памяти действительно нет.

Так задается длина точки останова (LEN):

- 00 — 1 байт
- 01 — 2 байта
- 10 — не определено для 32-битного режима, 8 байт для 64-битного
- 11 — 4 байта

## .1.6. Инструкции

Инструкции, отмеченные как (M) обычно не генерируются компилятором: если вы видите её, очень может быть это вручную написанный фрагмент кода, либо это т.н. compiler intrinsic ([10.3](#) (стр. [1268](#))).

Только наиболее используемые инструкции перечислены здесь. Обращайтесь к [11.1.4](#) (стр. [1289](#)) для полной документации.

Нужно ли заучивать опкоды инструкций на память? Нет, только те, которые часто используются для модификации кода ([10.1.1](#) (стр. [1266](#))). Остальные запоминать нет смысла.

## Префиксы

**LOCK** используется чтобы предоставить эксклюзивный доступ к памяти в многопроцессорной среде. Для упрощения, можно сказать, что когда выполняется инструкция с этим префиксом, остальные процессоры в системе останавливаются. Чаще все это используется для критических секций, семафоров, мьютексов. Обычно используется с ADD, AND, BTR, BTS, CMPXCHG, OR, XADD, XOR. Читайте больше о критических секциях ([6.5.4](#) (стр. [1027](#))).

**REP** используется с инструкциями MOVSx и STOSx: инструкция будет выполняться в цикле, счетчик расположен в регистре CX/ECX/RX. Для более детального описания, читайте больше об инструкциях MOVSx ([1.6](#) (стр. [1309](#))) и STOSx ([1.6](#) (стр. [1312](#))).

Работа инструкций с префиксом REP зависит от флага DF, он задает направление.

**REPE/REPNE** (AKA REPZ/REPNZ) используется с инструкциями CMPSx и SCASx: инструкция будет выполняться в цикле, счетчик расположен в регистре CX/ECX/RX. Выполнение будет прервано если ZF будет 0 (REPE) либо если ZF будет 1 (REPNE).

Для более детального описания, читайте больше об инструкциях CMPSx ([1.6](#) (стр. [1313](#))) и SCASx ([1.6](#) (стр. [1311](#))).

Работа инструкций с префиксами REPE/REPNE зависит от флага DF, он задает направление.

## Наиболее часто используемые инструкции

Их можно заучить в первую очередь.

**ADC** (*add with carry*) сложить два значения, [инкремент](#) если выставлен флаг CF. ADC часто используется для складывания больших значений, например, складывания двух 64-битных значений в 32-битной среде используя две инструкции ADD и ADC, например:

```
; работа с 64-битными значениями: прибавить val1 к val2.
; .lo означает младшие 32 бита, .hi - старшие
ADD val1.lo, val2.lo
ADC val1.hi, val2.hi ; использовать CF выставленный или очищенный в
                     предыдущей инструкции
```

Еще один пример: [1.34](#) (стр. [506](#)).

**ADD** сложить два значения

**AND** логическое «И»

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

**CALL** вызвать другую функцию:

PUSH address\_after\_CALL\_instruction; JMP label

**CMP** сравнение значений и установка флагов, то же что и SUB, но только без записи результата

**DEC** [декремент](#). В отличие от других арифметических инструкций, DEC не модифицирует флаг CF.

**IMUL** умножение с учетом знаковых значений IMUL часто используется вместо MUL, читайте об этом больше: [2.2.1](#) (стр. [585](#)).

**INC** [инкремент](#). В отличие от других арифметических инструкций, INC не модифицирует флаг CF.

**JCXZ, JECXZ, JRCXZ** (M) переход если CX/ECX/RCX=0

**JMP** перейти на другой адрес. ОPCODE имеет т.н. [jump offset](#).

**Jcc** (где cc — condition code)

Немало этих инструкций имеют синонимы (отмечены с АКА), это сделано для удобства. Синонимичные инструкции транслируются в один и тот же OPCODE. ОPCODE имеет т.н. [jump offset](#).

**JAE** [АКА](#) JNC: переход если больше или равно (беззнаковый): CF=0

**JA** [АКА](#) JNBE: переход если больше (беззнаковый): CF=0 и ZF=0

**JBE** переход если меньше или равно (беззнаковый): CF=1 или ZF=1

**JB** [АКА](#) JC: переход если меньше (беззнаковый): CF=1

**JC** [АКА](#) JB: переход если CF=1

**JE** [АКА](#) JZ: переход если равно или ноль: ZF=1

**JGE** переход если больше или равно (знаковый): SF=OF

**JG** переход если больше (знаковый): ZF=0 и SF=OF

**JLE** переход если меньше или равно (знаковый): ZF=1 или SF≠OF

**JL** переход если меньше (знаковый): SF≠OF

**JNAE** [АКА](#) JC: переход если не больше или равно (беззнаковый) CF=1

**JNA** переход если не больше (беззнаковый) CF=1 и ZF=1

**JNBE** переход если не меньше или равно (беззнаковый): CF=0 и ZF=0

**JNB** [АКА](#) JNC: переход если не меньше (беззнаковый): CF=0

**JNC** [АКА](#) JAE: переход если CF=0, синонимично JNB.

**JNE** [АКА](#) JNZ: переход если не равно или не ноль: ZF=0

**JNGE** переход если не больше или равно (знаковый): SF≠OF

**JNG** переход если не больше (знаковый): ZF=1 или SF≠OF

**JNLE** переход если не меньше (знаковый): ZF=0 и SF=OF

**JNL** переход если не меньше (знаковый): SF=OF

**JNO** переход если не переполнение: OF=0

**JNS** переход если флаг SF сброшен

**JNZ AKA JNE**: переход если не равно или не ноль: ZF=0

**JO** переход если переполнение: OF=1

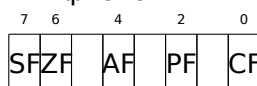
**JPO** переход если сброшен флаг PF (Jump Parity Odd)

**JP AKA JPE**: переход если выставлен флаг PF

**JS** переход если выставлен флаг SF

**JZ AKA JE**: переход если равно или ноль: ZF=1

**LAHF** скопировать некоторые биты флагов в AH:



Эта инструкция часто используется в коде работающем с **FPU**.

**LEAVE** аналог команд MOV ESP, EBP и POP EBP — то есть возврат **указателя стека** и регистра EBP в первоначальное состояние.

**LEA** (*Load Effective Address*) сформировать адрес

Это инструкция, которая задумывалась вовсе не для складывания и умножения чисел, а для формирования адреса например, из указателя на массив и прибавления индекса к нему <sup>5</sup>.

То есть, разница между MOV и LEA в том, что MOV формирует адрес в памяти и загружает значение из памяти, либо записывает его туда, а LEA только формирует адрес.

Тем не менее, её можно использовать для любых других вычислений.

LEA удобна тем, что производимые ею вычисления не модифицируют флаги **CPU**. Это может быть очень важно для **OOE** процессоров (чтобы было меньше зависимостей между данными).

Помимо всего прочего, начиная минимум с Pentium, инструкция LEA выполняется за 1 такт.

```
int f(int a, int b)
{
    return a*8+b;
};
```

Листинг 1: Оптимизирующий MSVC 2010

```
_a$ = 8          ; size = 4
_b$ = 12         ; size = 4
_f      PROC
```

<sup>5</sup>См. также: [wikipedia](http://wikipedia)

```

        mov     eax, DWORD PTR _b$[esp-4]
        mov     ecx, DWORD PTR _a$[esp-4]
        lea     eax, DWORD PTR [eax+ecx*8]
        ret     0
_f      ENDP

```

Intel C++ использует LEA даже больше:

```

int f1(int a)
{
    return a*13;
};

```

Листинг 2: Intel C++ 2011

```

_f1      PROC NEAR
        mov     ecx, DWORD PTR [4+esp]      ; ecx = a
        lea     edx, DWORD PTR [ecx+ecx*8]  ; edx = a*9
        lea     eax, DWORD PTR [edx+ecx*4]  ; eax = a*9 + a*4 = a*13
        ret

```

Эти две инструкции вместо одной IMUL будут работать быстрее.

**MOVSБ/MOVSW/MOVSД/MOVSQ** скопировать байт/16-битное слово/32-битное слово/64-битное слово на который указывает SI/ESI/RSI куда указывает DI/EDI/RDI.

Вместе с префиксом REP, инструкция выполняется в цикле, счетчик находится в регистре CX/ECX/RCX: это работает как memcpy() в Си. Если размер блока известен компилятору на стадии компиляции, memcpy() часто компилируется в короткий фрагмент кода использующий REP MOVSB, иногда даже несколько инструкций.

Эквивалент memcpy(EDI, ESI, 15):

```

; скопировать 15 байт из ESI в EDI
CLD          ; установить направление на вперед
MOV ECX, 3
REP MOVSD    ; скопировать 12 байт
MOVSW        ; скопировать еще 2 байта
MOVSB        ; скопировать оставшийся байт

```

(Должно быть, так быстрее чем копировать 15 байт используя просто одну REP MOVSB).

**MOVSB** загрузить с расширением знака см. также: (1.23.1 (стр. 262))

**MOVZX** загрузить и очистить все остальные биты см. также: (1.23.1 (стр. 263))

**MOV** загрузить значение. эта инструкция была названа неудачно (данные не перемещаются, а копируются), что является результатом путаницы: в других архитектурах эта же инструкция называется «LOAD» и/или «STORE» или что-то в этом роде.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



Важно: если в 32-битном режиме при помощи MOV записывать младшую 16-байтную часть регистра, то старшие 16 бит останутся такими же. Но если в 64-битном режиме модифицировать 32-битную часть регистра, то старшие 32 бита обнуляются.

Вероятно, это сделано для упрощения портирования кода под x86-64.

**MUL** умножение с учетом беззнаковых значений. IMUL часто используется вместо MUL, читайте об этом больше: [2.2.1](#) (стр. 585).

**NEG** смена знака:  $op = -op$  То же что и NOT  $op$  / ADD  $op, 1$ .

**NOP NOP**. Её опкод 0x90, что на самом деле это холостая инструкция XCHG EAX, EAX. Это значит, что в x86 (как и во многих RISC) нет отдельной NOP-инструкции. В этой книге есть по крайней мере один листинг, где GDB отображает NOP как 16-битную инструкцию XCHG: [1.11.1](#) (стр. 66).

Еще примеры подобных операций: ([1.7](#) (стр. 1322)).

NOP может быть сгенерировать компилятором для выравнивания меток по 16-байтной границе. Другое очень популярное использование NOP это вставка её вручную (патчинг) на месте какой-либо инструкции вроде условного перехода, чтобы запретить её исполнение.

**NOT**  $op1$ :  $op1 = \neg op1$ . логическое «НЕ» Важная особенность — инструкция не меняет флаги.

**OR** логическое «ИЛИ»

**POP** взять значение из стека:  $value = SS:[ESP]$ ;  $ESP = ESP + 4$  (или 8)

**PUSH** записать значение в стек:  $ESP = ESP - 4$  (или 8);  $SS:[ESP] = value$

**RET** возврат из процедуры: POP tmp; JMP tmp.

В реальности, RET это макрос ассемблера, в среде Windows и \*NIX транслирующийся в RETN («return near») ибо, во времена MS-DOS, где память адресовалась немного иначе ([10.6](#) (стр. 1274)), в RETF («return far»).

RET может иметь операнд. Тогда его работа будет такой:

POP tmp; ADD ESP op1; JMP tmp. RET с операндом обычно завершает функции с соглашением о вызовах *stdcall*, см. также: [6.1.2](#) (стр. 956).

**SAHF** скопировать биты из AH в флаги CPU:

7	6	4	2	0
SF	ZF	AF	PF	CF

Эта инструкция часто используется в коде работающем с FPU.

**SBB** (*subtraction with borrow*) вычесть одно значение из другого, **декремент** результата если флаг CF выставлен. SBB часто используется для вычитания больших значений, например, для вычитания двух 64-битных значений в 32-битной среде используя инструкции SUB и SBB, например:

```
; работа с 64-битными значениями: вычесть val2 из val1
; .lo означает младшие 32 бита, .hi - старшие
SUB val1.lo, val2.lo
```

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

---

| SBB val1.hi, val2.hi ; использовать CF выставленный или очищенный в предыдущей инструкции |

---

Еще один пример: [1.34](#) (стр. 506).

**SCASB/SCASW/SCASD/SCASQ** (M) сравнить байт/ 16-битное слово/ 32-битное слово/ 64-битное слово, записанное в AX/EAX/RAX со значением, адрес которого находится в DI/EDI/RDI. Выставить флаги так же, как это делает CMP.

Эта инструкция часто используется с префиксом REPNE: продолжать сканировать буфер до тех пор, пока не встретится специальное значение, записанное в AX/EAX/RAX. Отсюда «NE» в REPNE: продолжать сканирование если сравниваемые значения не равны и остановиться если равны.

Она часто используется как стандартная функция Си strlen(), для определения длины ASCIIZ-строки:

Пример:

```
lea    edi, string
mov     ecx, 0FFFFFFFFh ; сканировать 232 - 1 байт, т.е., почти бесконечно
xor     eax, eax        ; конец строки это 0
repne scasb
add     edi, 0FFFFFFFFh ; скорректировать

; теперь EDI указывает на последний символ в ASCIIZ-строке.

; узнать длину строки
; сейчас ECX = -1-strlen

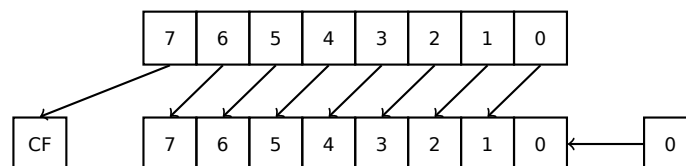
not     ecx
dec     ecx

; теперь в ECX хранится длина строки
```

Если использовать другое значение AX/EAX/RAX, функция будет работать как стандартная функция Си memchr(), т.е. для поиска определенного байта.

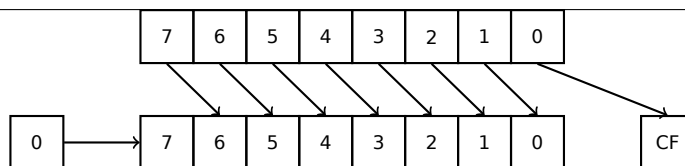
**SHL** сдвинуть значение влево

**SHR** сдвинуть значение вправо:




---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



Эти инструкции очень часто применяются для умножения и деления на  $2^n$ . Еще одно очень частое применение это работа с битовыми полями: [1.28](#) (стр. [389](#)).

**SHRD** *or1, or2, or3*: сдвинуть значение в *or2* вправо на *or3* бит, подтягивая биты из *or1*.

Пример: [1.34](#) (стр. [506](#)).

**STOSB/STOSW/STOSD/STOSQ** записать байт/ 16-битное слово/ 32-битное слово/ 64-битное слово из AX/EAX/RAX в место, адрес которого находится в DI/EDI/RDI.

Вместе с префиксом REP, инструкция будет исполняться в цикле, счетчик будет находится в регистре CX/ECX/RCX : это работает как `memset()` в Си. Если размер блока известен компилятору на стадии компиляции, `memset()` часто компилируется в короткий фрагмент кода использующий REP STOSx, иногда даже несколько инструкций .

Эквивалент `memset(EDI, 0xAA, 15)`:

```

; записать 15 байт 0xAA в EDI
CLD                ; установить направление на вперед
MOV EAX, 0AAAAAAAh
MOV ECX, 3
REP STOSD          ; записать 12 байт
STOSW              ; записать еще 2 байта
STOSB              ; записать оставшийся байт
  
```

(Вероятно, так быстрее чем заполнять 15 байт используя просто одну REP STOSB ).

**SUB** вычесть одно значение из другого. часто встречающийся вариант SUB *reg, reg* означает обнуление *reg*.

**TEST** то же что и AND, но без записи результатов, см. также: [1.28](#) (стр. [389](#))

**XOR** *or1, or2*: [XOR](#)<sup>6</sup> значений.  $or1 = or1 \oplus or2$ . Часто встречающийся вариант XOR *reg, reg* означает обнуление регистра *reg*. См.также: [2.6](#) (стр. [593](#)).

### Реже используемые инструкции

**BSF** *bit scan forward*, см. также: [1.36.2](#) (стр. [540](#))

**BSR** *bit scan reverse*

**BSWAP** (*byte swap*), смена [порядка байт](#) в значении.

<sup>6</sup>еXclusive OR (исключающее «ИЛИ»)

**BTC** bit test and complement

**BTR** bit test and reset

**BTS** bit test and set

**BT** bit test

**CBW/CWD/CWDE/CDQ/CDQE** Расширить значение учитывая его знак:

**CBW** конвертировать байт в AL в слово в AX

**CWD** конвертировать слово в AX в двойное слово в DX:AX

**CWDE** конвертировать слово в AX в двойное слово в EAX

**CDQ** конвертировать двойное слово в EAX в четверное слово в EDX:EAX

**CDQE** (x64) конвертировать двойное слово в EAX в четверное слово в RAX

Эти инструкции учитывают знак значения, расширяя его в старшую часть выходного значения. См. также: [1.34.5](#) (стр. 518).

Интересно узнать, что эти инструкции назывались *SEX (Sign EXtend)*, как Stephen P. Morse (один из создателей Intel 8086 CPU) пишет в [Stephen P. Morse, *The 8086 Primer*, (1980)]<sup>7</sup>:

The process of stretching numbers by extending the sign bit is called sign extension. The 8086 provides instructions (Fig. 3.29) to facilitate the task of sign extension. These instructions were initially named SEX (sign extend) but were later renamed to the more conservative CBW (convert byte to word) and CWD (convert word to double word).

**CLD** сбросить флаг DF.

**CLI** (M) сбросить флаг IF.

**CLC** (M) сбросить флаг CF

**CMC** (M) инвертировать флаг CF

**CMOVcc** условный MOV: загрузить значение если условие верно. Коды точно такие же, как и в инструкциях Jcc ([1.6](#) (стр. 1307)).

**CMPSB/CMPSW/CMPSD/CMPSQ** (M) сравнить байт/ 16-битное слово/ 32-битное слово/ 64-битное слово из места, адрес которого находится в SI/ESI/RSI со значением, адрес которого находится в DI/EDI/RDI. Выставить флаги так же, как это делает CMP.

Вместе с префиксом REPE, инструкция будет исполняться в цикле, счетчик будет находится в регистре CX/ECX/RCX, процесс будет продолжаться пока флаг ZF=0 (т.е. до тех пор, пока все сравниваемые значения равны, отсюда «E» в REPE) .

Это работает как memcmp() в Си.

<sup>7</sup>Также доступно здесь: <https://archive.org/details/The8086Primer>

Пример из ядра Windows NT ([WRK v1.2](#)):

Листинг 3: base\ntos\rtl\i386\movemem.asm

```
; ULONG
; RtlCompareMemory (
; IN PVOID Source1,
; IN PVOID Source2,
; IN ULONG Length
; )
;
; Routine Description:
;
; This function compares two blocks of memory and returns the number
; of bytes that compared equal.
;
; Arguments:
;
; Source1 (esp+4) - Supplies a pointer to the first block of memory to
; compare.
;
; Source2 (esp+8) - Supplies a pointer to the second block of memory to
; compare.
;
; Length (esp+12) - Supplies the Length, in bytes, of the memory to be
; compared.
;
; Return Value:
;
; The number of bytes that compared equal is returned as the function
; value. If all bytes compared equal, then the length of the original
; block of memory is returned.
;
; --

RcmSource1      equ      [esp+12]
RcmSource2      equ      [esp+16]
RcmLength       equ      [esp+20]

CODE_ALIGNMENT
cPublicProc _RtlCompareMemory,3
cPublicFpo 3,0

        push     esi                ; save registers
        push     edi                ;
        cld                     ; clear direction
        mov      esi,RcmSource1     ; (esi) -> first block to
compare
        mov      edi,RcmSource2     ; (edi) -> second block to
compare

;
; Compare dwords, if any.
;
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <[book@beginners.re](mailto:book@beginners.re)>. Спасибо!

```

rcm10:  mov     ecx,RcmLength      ; (ecx) = length in bytes
        shr     ecx,2             ; (ecx) = length in dwords
        jz      rcm20             ; no dwords, try bytes
        repe    cmpsd            ; compare dwords
        jnz     rcm40            ; mismatch, go find byte

;
; Compare residual bytes, if any.
;

rcm20:  mov     ecx,RcmLength      ; (ecx) = length in bytes
        and     ecx,3             ; (ecx) = length mod 4
        jz      rcm30            ; 0 odd bytes, go do dwords
        repe    cmpsb            ; compare odd bytes
        jnz     rcm50            ; mismatch, go report how far we
        got

;
; All bytes in the block match.
;

rcm30:  mov     eax,RcmLength      ; set number of matching bytes
        pop     edi              ; restore registers
        pop     esi              ;
        stdRET  _RtlCompareMemory

;
; When we come to rcm40, esi (and edi) points to the dword after the
; one which caused the mismatch. Back up 1 dword and find the byte.
; Since we know the dword didn't match, we can assume one byte won't.
;

rcm40:  sub     esi,4              ; back up
        sub     edi,4              ; back up
        mov     ecx,5             ; ensure that ecx doesn't count
        out
        repe    cmpsb            ; find mismatch byte

;
; When we come to rcm50, esi points to the byte after the one that
; did not match, which is TWO after the last byte that did match.
;

rcm50:  dec     esi              ; back up
        sub     esi,RcmSource1    ; compute bytes that matched
        mov     eax,esi           ;
        pop     edi              ; restore registers
        pop     esi              ;
        stdRET  _RtlCompareMemory

stdENDP _RtlCompareMemory

```

N.B.: эта функция использует сравнение 32-битных слов (CMPSD) если длина блоков кратна 4-м байтам, либо побайтовое сравнение (CMPSB) если не

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

кратна .

**CPUID** получить информацию о доступных возможностях [CPU](#) . см. также: ([1.30.6](#) (стр. [472](#))).

**DIV** деление с учетом беззнаковых значений

**IDIV** деление с учетом знаковых значений

**INT** (M): **INT** x аналогична **PUSHF**; **CALL dword ptr [x\*4]** в 16-битной среде. Она активно использовалась в MS-DOS, работая как сисколл. Аргументы записывались в регистры **AX/BX/CX/DX/SI/DI** и затем происходил переход на таблицу векторов прерываний (расположенную в самом начале адресного пространства) . Она была очень популярна потому что имела короткий опкод (2 байта) и программе использующая сервисы MS-DOS не нужно было заморачиваться узнавая адреса всех функций этих сервисов . Обработчик прерываний возвращал управление назад при помощи инструкции **IRET** .

Самое используемое прерывание в MS-DOS было 0x21, там была основная часть его [API](#) . См. также: [Ralf Brown *Ralf Brown's Interrupt List*], самый крупный список всех известных прерываний и вообще там много информации о MS-DOS .

Во времена после MS-DOS, эта инструкция все еще использовалась как сискол, и в Linux и в Windows ([6.3](#) (стр. [974](#))), но позже была заменена инструкцией **SYSENTER** или **SYSCALL** .

**INT 3** (M): эта инструкция стоит немного в стороне от **INT**, она имеет собственный 1-байтный опкод (0xCC), и активно используется в отладке. Часто, отладчик просто записывает байт 0xCC по адресу в памяти где устанавливается точка останова, и когда исключение поднимается, оригинальный байт будет восстановлен и оригинальная инструкция по этому адресу исполнена заново.

В [Windows NT](#), исключение **EXCEPTION\_BREAKPOINT** поднимается, когда [CPU](#) исполняет эту инструкцию. Это отладочное событие может быть перехвачено и обработано отладчиком, если он загружен . Если он не загружен, Windows предложит запустить один из зарегистрированных в системе отладчиков . Если [MSVS](#)<sup>8</sup> установлена, его отладчик может быть загружен и подключен к процессу. В целях защиты от [reverse engineering](#), множество анти-отладочных методов проверяют целостность загруженного кода.

В [MSVC](#) есть [compiler intrinsic](#) для этой инструкции: `__debugbreak()`<sup>9</sup>.

В win32 также имеется функция в kernel32.dll с названием `DebugBreak()`<sup>10</sup>, которая также исполняет **INT 3**.

**IN** (M) получить данные из порта. Эту инструкцию обычно можно найти в драйверах OS либо в старом коде для MS-DOS, например ([8.6.3](#) (стр. [1086](#))).

<sup>8</sup>Microsoft Visual Studio

<sup>9</sup>[MSDN](#)

<sup>10</sup>[MSDN](#)

**IRET** : использовалась в среде MS-DOS для возврата из обработчика прерываний, после того как он был вызван при помощи инструкции INT . Эквивалентна POP tmp; POPF; JMP tmp.

**LOOP** (M) [декремент](#) CX/ECX/RCX, переход если он всё еще не ноль.

Инструкцию LOOP очень часто использовали в DOS-коде, который работал внешними устройствами. Чтобы сделать небольшую задержку, делали так:

	MOV	CX, nnnn
LABEL:	LOOP	LABEL

Недостаток очевиден: длительность задержки сильно зависит от скорости [CPU](#).

**OUT** (M) послать данные в порт. Эту инструкцию обычно можно найти в драйверах OS либо в старом коде для MS-DOS, например ([8.6.3](#) (стр. [1086](#))).

**POPA** (M) восстанавливает значения регистров (R|E)DI, (R|E)SI, (R|E)BP, (R|E)BX, (R|E)DX, (R|E)CX, (R|E)AX из стека.

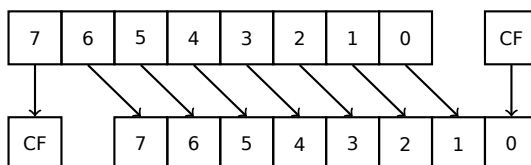
**POPCNT** population count. Считает количество бит выставленных в 1 в значении .

**POPF** восстановить флаги из стека ([AKA](#) регистр EFLAGS)

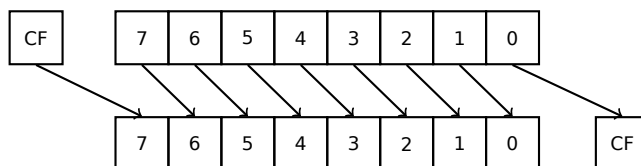
**PUSHA** (M) сохраняет значения регистров (R|E)AX, (R|E)CX, (R|E)DX, (R|E)BX, (R|E)BP, (R|E)SI, (R|E)DI в стеке.

**PUSHF** сохранить в стеке флаги ([AKA](#) регистр EFLAGS)

**RCL** (M) вращать биты налево через флаг CF:



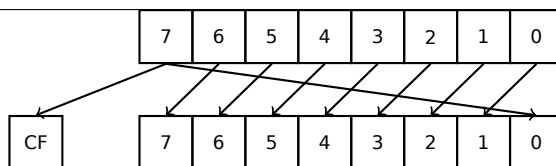
**RCR** (M) вращать биты направо через флаг CF:



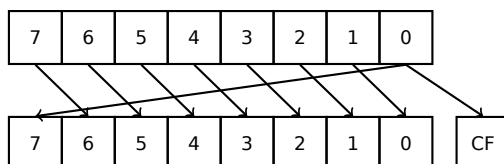
**ROL/ROR** (M) циклический сдвиг

ROL: вращать налево:





ROR: вращать направо:

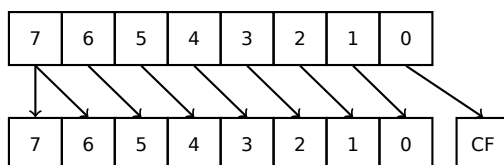


Не смотря на то что многие CPU имеют эти инструкции, в Си/Си++нет соответствующих операций, так что компиляторы с этих ЯП обычно не генерируют код использующий эти инструкции.

Чтобы программисту были доступны эти инструкции, в MSVC есть псевдофункции (compiler intrinsics) `_rotl()` и `_rotr()`<sup>11</sup>, которые транслируются компилятором напрямую в эти инструкции.

**SAL** Арифметический сдвиг влево, синонимично SHL

**SAR** Арифметический сдвиг вправо



Таким образом, бит знака всегда остается на месте MSB.

**SETcc** ор: загрузить 1 в ор (только байт) если условие верно или 0 если наоборот. Коды точно такие же, как и в инструкциях Jcc (.1.6 (стр. 1307)).

**STC** (M) установить флаг CF

**STD** (M) установить флаг DF. Эта инструкция не генерируется компиляторами и вообще редкая. Например, она может быть найдена в файле `ntoskrnl.exe` (ядро Windows) в написанных вручную функциях копирования памяти.

**STI** (M) установить флаг IF

**SYSCALL** (AMD) вызов сисколла (6.3 (стр. 974))

**SYSENTER** (Intel) вызов сисколла (6.3 (стр. 974))

**UD2** (M) неопределенная инструкция, вызывает исключение. Применяется для тестирования.

**XCHG** (M) обменять местами значения в операндах

<sup>11</sup>MSDN

Это редкая инструкция: компиляторы её не генерируют, потому что начиная с Pentium, XCHG с адресом в памяти в операнде выполняется так, как если имеет префикс LOCK (см.[Michael Abrash, *Graphics Programming Black Book*, 1997 глава 19]). Вероятно, в Intel так сделали для совместимости с синхронизирующими примитивами. Таким образом, XCHG начиная с Pentium может быть медленной. С другой стороны, XCHG была очень популярна у программистов на ассемблере. Так что, если вы видите XCHG в коде, это может быть знаком, что код написан вручную. Впрочем, по крайней мере компилятор Borland Delphi генерирует эту инструкцию.

## Инструкции FPU

Суффикс -R в названии инструкции обычно означает, что операнды поменяны местами, суффикс -P означает что один элемент выталкивается из стека после выполнения инструкции, суффикс -PP означает, что выталкиваются два элемента.

-P инструкции часто бывают полезны, когда нам уже больше не нужно хранить значение в FPU-стеке после операции.

**FABS** заменить значение в ST(0) на абсолютное значение ST(0)

**FADD** op: ST(0)=op+ST(0)

**FADD** ST(0), ST(i): ST(0)=ST(0)+ST(i)

**FADDP** ST(1)=ST(0)+ST(1); вытолкнуть один элемент из стека, таким образом, складываемые значения в стеке заменяются суммой

**FCHS** ST(0)=-ST(0)

**FCOM** сравнить ST(0) с ST(1)

**FCOM** op: сравнить ST(0) с op

**FCOMP** сравнить ST(0) с ST(1); вытолкнуть один элемент из стека

**FCOMPP** сравнить ST(0) с ST(1); вытолкнуть два элемента из стека

**FDIVR** op: ST(0)=op/ST(0)

**FDIVR** ST(i), ST(j): ST(i)=ST(j)/ST(i)

**FDIVRP** op: ST(0)=op/ST(0); вытолкнуть один элемент из стека

**FDIVRP** ST(i), ST(j): ST(i)=ST(j)/ST(i); вытолкнуть один элемент из стека

**FDIV** op: ST(0)=ST(0)/op

**FDIV** ST(i), ST(j): ST(i)=ST(i)/ST(j)

**FDIVP** ST(1)=ST(0)/ST(1); вытолкнуть один элемент из стека, таким образом, делимое и делитель в стеке заменяются частным

**FILD** op: сконвертировать целочисленный op и затолкнуть его в стек .

**FIST** op: конвертировать ST(0) в целочисленное op

**FISTP** ор: конвертировать ST(0) в целочисленное ор; вытолкнуть один элемент из стека

**FLD1** затолкнуть 1 в стек

**FLDCW** ор: загрузить FPU control word (.1.3 (стр. 1302)) из 16-bit ор.

**FLDZ** затолкнуть ноль в стек

**FLD** ор: затолкнуть ор в стек.

**FMUL** ор:  $ST(0)=ST(0)*ор$

**FMUL** ST(i), ST(j):  $ST(i)=ST(i)*ST(j)$

**FMULP** ор:  $ST(0)=ST(0)*ор$ ; вытолкнуть один элемент из стека

**FMULP** ST(i), ST(j):  $ST(i)=ST(i)*ST(j)$ ; вытолкнуть один элемент из стека

**FSINCOS** : tmp=ST(0); ST(1)=sin(tmp); ST(0)=cos(tmp)

**FSQRT** :  $ST(0) = \sqrt{ST(0)}$

**FSTCW** ор: записать FPU control word (.1.3 (стр. 1302)) в 16-bit ор после проверки ожидающих исключений.

**FNSTCW** ор: записать FPU control word (.1.3 (стр. 1302)) в 16-bit ор.

**FSTSW** ор: записать FPU status word (.1.3 (стр. 1302)) в 16-bit ор после проверки ожидающих исключений.

**FNSTSW** ор: записать FPU status word (.1.3 (стр. 1302)) в 16-bit ор.

**FST** ор: копировать ST(0) в ор

**FSTP** ор: копировать ST(0) в ор; вытолкнуть один элемент из стека

**FSUBR** ор:  $ST(0)=ор-ST(0)$

**FSUBR** ST(0), ST(i):  $ST(0)=ST(i)-ST(0)$

**FSUBRP** ST(1)=ST(0)-ST(1); вытолкнуть один элемент из стека, таким образом, складываемые значения в стеке заменяются разностью

**FSUB** ор:  $ST(0)=ST(0)-ор$

**FSUB** ST(0), ST(i):  $ST(0)=ST(0)-ST(i)$

**FSUBP** ST(1)=ST(1)-ST(0); вытолкнуть один элемент из стека, таким образом, складываемые значения в стеке заменяются разностью

**FUCOM** ST(i): сравнить ST(0) и ST(i)

**FUCOM** сравнить ST(0) и ST(1)

**FUCOMP** сравнить ST(0) и ST(1); вытолкнуть один элемент из стека.

**FUCOMPP** сравнить ST(0) и ST(1); вытолкнуть два элемента из стека.

Инструкция работает так же, как и FCOM, за тем исключением что исключение срабатывает только если один из операндов SNaN, но числа QNaN нормально обрабатываются.

**FXCH** ST(i) обменять местами значения в ST(0) и ST(i)

**FXCH** обменять местами значения в ST(0) и ST(1)

### Инструкции с печатаемым ASCII-опкодом

(В 32-битном режиме.)

Это может пригодиться для создания шеллкодов. См. также: [8.12.1](#) (стр. 1158).

ASCII-символ	шестнадцатеричный код	x86-инструкция
0	30	XOR
1	31	XOR
2	32	XOR
3	33	XOR
4	34	XOR
5	35	XOR
7	37	AAA
8	38	CMP
9	39	CMP
:	3a	CMP
;	3b	CMP
<	3c	CMP
=	3d	CMP
?	3f	AAS
@	40	INC
A	41	INC
B	42	INC
C	43	INC
D	44	INC
E	45	INC
F	46	INC
G	47	INC
H	48	DEC
I	49	DEC
J	4a	DEC
K	4b	DEC
L	4c	DEC
M	4d	DEC
N	4e	DEC
O	4f	DEC
P	50	PUSH
Q	51	PUSH
R	52	PUSH
S	53	PUSH
T	54	PUSH
U	55	PUSH
V	56	PUSH
W	57	PUSH
X	58	POP

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Y	59	POP
Z	5a	POP
[	5b	POP
\	5c	POP
]	5d	POP
^	5e	POP
`	5f	POP
~	60	PUSHA
a	61	POPA
h	68	PUSH
i	69	IMUL
j	6a	PUSH
k	6b	IMUL
p	70	JO
q	71	JNO
r	72	JB
s	73	JAЕ
t	74	JE
u	75	JNE
v	76	JBE
w	77	JA
x	78	JS
y	79	JNS
z	7a	JP

А также:

ASCII-символ	шестнадцатеричный код	x86-инструкция
f	66	(в 32-битном режиме) переключиться на 16-битный размер операнда
g	67	(в 32-битном режиме) переключиться на 16-битный размер адреса

В итоге: AAA, AAS, CMP, DEC, IMUL, INC, JA, JAE, JB, JBE, JE, JNE, JNO, JNS, JO, JP, JS, POP, POPA, PUSH, PUSHA, XOR.

### .1.7. **npad**

Это макрос в ассемблере, для выравнивания некоторой метки по некоторой границе.

Это нужно для тех *нагруженных* меток, куда чаще всего передается управление, например, начало тела цикла. Для того чтобы процессор мог эффективнее вытягивать данные или код из памяти, через шину с памятью, кэширование, итд.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

Взято из listing.inc (MSVC):

Это, кстати, любопытный пример различных вариантов NOP-ов. Все эти инструкции не дают никакого эффекта, но отличаются разной длиной.

Цель в том, чтобы была только одна инструкция, а не набор NOP-ов, считается что так лучше для производительности CPU.

```
;; LISTING.INC
;;
;; This file contains assembler macros and is included by the files created
;; with the -FA compiler switch to be assembled by MASM (Microsoft Macro
;; Assembler).
;;
;; Copyright (c) 1993-2003, Microsoft Corporation. All rights reserved.

;; non destructive nops
npad macro size
if size eq 1
    nop
else
    if size eq 2
        mov edi, edi
    else
        if size eq 3
            ; lea ecx, [ecx+00]
            DB 8DH, 49H, 00H
        else
            if size eq 4
                ; lea esp, [esp+00]
                DB 8DH, 64H, 24H, 00H
            else
                if size eq 5
                    add eax, DWORD PTR 0
                else
                    if size eq 6
                        ; lea ebx, [ebx+00000000]
                        DB 8DH, 9BH, 00H, 00H, 00H, 00H
                    else
                        if size eq 7
                            ; lea esp, [esp+00000000]
                            DB 8DH, 0A4H, 24H, 00H, 00H, 00H, 00H
                        else
                            if size eq 8
                                ; jmp .+8; .npad 6
                                DB 0EBH, 06H, 8DH, 9BH, 00H, 00H, 00H, 00H
                            else
                                if size eq 9
                                    ; jmp .+9; .npad 7
                                    DB 0EBH, 07H, 8DH, 0A4H, 24H, 00H, 00H, 00H, 00H
                                else
                                    if size eq 10
                                        ; jmp .+A; .npad 7; .npad 1
                                        DB 0EBH, 08H, 8DH, 0A4H, 24H, 00H, 00H, 00H, 00H, 90H
```

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

## .2.1. Терминология

**byte** 8-бит. Для определения переменных и массива байт используется дирек-

---

тива ассемблера DCB.

**halfword** 16-бит. —”—директива ассемблера DCW.

**word** 32-бит. —”—директива ассемблера DCD.

**doubleword** 64-бит.

**quadword** 128-бит.

## .2.2. Версии

- ARMv4: появился режим Thumb.
- ARMv6: использовался в iPhone 1st gen., iPhone 3G (Samsung 32-bit RISC ARM 1176JZ(F)-S поддерживающий Thumb-2)
- ARMv7: появился Thumb-2 (2003). Использовался в iPhone 3GS, iPhone 4, iPad 1st gen. (ARM Cortex-A8), iPad 2 (Cortex-A9), iPad 3rd gen.
- ARMv7s: Добавлены новые инструкции. Использовался в iPhone 5, iPhone 5c, iPad 4th gen. (Apple A6).
- ARMv8: 64-битный процессор, [AKA ARM64](#) [AKA AArch64](#). Использовался в iPhone 5S, iPad Air (Apple A7). В 64-битном режиме, режима Thumb больше нет, только режим ARM (4-байтные инструкции).

## .2.3. 32-битный ARM (AArch32)

### Регистры общего пользования

- R0 — результат функции обычно возвращается через R0
- R1...R12 — [GPRs](#)
- R13 — [AKA SP \(указатель стека\)](#)
- R14 — [AKA LR \(link register\)](#)
- R15 — [AKA PC \(program counter\)](#)

R0-R3 называются также «scratch registers»: аргументы функции обычно передаются через них, и эти значения не обязательно восстанавливать перед выходом из функции.



**Current Program Status Register (CPSR)**

Бит	Описание
0..4	M — processor mode
5	T — Thumb state
6	F — FIQ disable
7	I — IRQ disable
8	A — imprecise data abort disable
9	E — data endianness
10..15, 25, 26	IT — if-then state
16..19	GE — greater-than-or-equal-to
20..23	DNM — do not modify
24	J — Java state
27	Q — sticky overflow
28	V — overflow
29	C — carry/borrow/extend
30	Z — zero bit
31	N — negative/less than

**Регистры VFP (для чисел с плавающей точкой) и NEON**

0..31 <sup>bits</sup>	32..64	65..96	97..127
Q0 <sup>128 bits</sup>			
D0 <sup>64 bits</sup>		D1	
S0 <sup>32 bits</sup>	S1	S2	S3

S-регистры 32-битные, используются для хранения чисел с одинарной точностью.

D-регистры 64-битные, используются для хранения чисел с двойной точностью.

D- и S-регистры занимают одно и то же место в памяти CPU — можно обращаться к D-регистрам через S-регистры (хотя это и бессмысленно).

Точно также, **NEON** Q-регистры имеют размер 128 бит и занимают то же физическое место в памяти CPU что и остальные регистры, предназначенные для чисел с плавающей точкой.

В VFP присутствует 32 S-регистров: S0..S31.

В VFPv2 были добавлены 16 D-регистров, которые занимают то же место что и S0..S31.

В VFPv3 (**NEON** или «Advanced SIMD») добавили еще 16 D-регистров, в итоге это D0..D31, но регистры D16..D31 не делят место с другими S-регистрами.

В **NEON** или «Advanced SIMD» были добавлены также 16 128-битных Q-регистров, делящих место с регистрами D0..D31.

## .2.4. 64-битный ARM (AArch64)

### Регистры общего пользования

Количество регистров было удвоено со времен AArch32.

- X0 — результат функции обычно возвращается через X0
- X0...X7 — Здесь передаются аргументы функции.
- X8
- X9...X15 — временные регистры, вызываемая функция может их использовать и не восстанавливать их.
- X16
- X17
- X18
- X19...X29 — вызываемая функция может их использовать, но должна восстанавливать их по завершению.
- X29 — используется как **FP** (как минимум в GCC)
- X30 — «Procedure Link Register» **AKA LR** ([link register](#)).
- X31 — регистр, всегда содержащий ноль **AKA XZR** или «Zero Register». Его 32-битная часть называется WZR.
- **SP**, больше не регистр общего пользования.

См.также: [*Procedure Call Standard for the ARM 64-bit Architecture (AArch64)*, (2013)]<sup>12</sup>.

32-битная часть каждого X-регистра также доступна как W-регистр (W0, W1, итд).

Старшие 32 бита	младшие 32 бита
X0	
	W0

## .2.5. Инструкции

В ARM имеется также для некоторых инструкций суффикс *-S*, указывающий, что эта инструкция будет модифицировать флаги. Инструкции без этого суффикса не модифицируют флаги. Например, инструкция ADD в отличие от ADDS сложит два числа, но флаги не изменит. Такие инструкции удобно использовать между CMP где выставляются флаги и, например, инструкциями перехода, где флаги используются. Они также лучше в смысле анализа зависимостей данных (data dependency analysis) (потому что меньшее количество регистров модифицируется во время исполнения).

<sup>12</sup>Также доступно здесь: [http://infocenter.arm.com/help/topic/com.arm.doc.ih0055b/IHI0055B\\_aapcs64.pdf](http://infocenter.arm.com/help/topic/com.arm.doc.ih0055b/IHI0055B_aapcs64.pdf)

**Таблица условных кодов**

Код	Описание	Флаги
EQ	равно	Z == 1
NE	не равно	Z == 0
CS <i>AKA</i> HS (Higher or Same)	перенос / беззнаковое, больше или равно	C == 1
CC <i>AKA</i> LO (LOwer)	нет переноса / беззнаковое, меньше чем	C == 0
MI	минус, отрицательный знак / меньше чем	N == 1
PL	плюс, положительный знак или ноль / больше чем или равно	N == 0
VS	переполнение	V == 1
VC	нет переполнения	V == 0
HI	беззнаковое, больше чем	C == 1 и Z == 0
LS	беззнаковое, меньше или равно	C == 0 или Z == 1
GE	знаковое, больше чем или равно	N == V
LT	знаковое, меньше чем	N != V
GT	знаковое, больше чем	Z == 0 и N == V
LE	знаковое, меньше чем или равно	Z == 1 или N != V
Нету / AL	Всегда	Любые

## .3. MIPS

### .3.1. Регистры

( Соглашение о вызовах O32 )

## Регистры общего пользования (**GPR**)

Номер	Псевдоимя	Описание
\$0	\$ZERO	Всегда ноль. Запись в этот регистр это как <b>NOP</b> .
\$1	\$AT	Используется как временный регистр для ассемблерных макросов и псевдоинструкций.
\$2 ...\$3	\$V0 ...\$V1	Здесь возвращается результат функции.
\$4 ...\$7	\$A0 ...\$A3	Аргументы функции.
\$8 ...\$15	\$T0 ...\$T7	Используется для временных данных.
\$16 ...\$23	\$S0 ...\$S7	Используется для временных данных*.
\$24 ...\$25	\$T8 ...\$T9	Используется для временных данных.
\$26 ...\$27	\$K0 ...\$K1	Зарезервировано для ядра <b>OC</b> .
\$28	\$GP	Глобальный указатель**.
\$29	\$SP	<b>SP</b> *.
\$30	\$FP	<b>FP</b> *.
\$31	\$RA	<b>RA</b> .
n/a	PC	<b>PC</b> .
n/a	HI	старшие 32 бита результата умножения или остаток от деления***.
n/a	LO	младшие 32 бита результата умножения или результат деления***.

## Регистры для работы с числами с плавающей точкой

Название	Описание
\$F0..\$F1	Здесь возвращается результат функции.
\$F2..\$F3	Не используется.
\$F4..\$F11	Используется для временных данных.
\$F12..\$F15	Первые два аргумента функции.
\$F16..\$F19	Используется для временных данных.
\$F20..\$F31	Используется для временных данных*.

\* — **Callee** должен сохранять.

\*\* — **Callee** должен сохранять (кроме **PIC**-кода).

\*\*\* — доступны используя инструкции MFHI и MFL0.

## .3.2. Инструкции

Есть три типа инструкций.

- Тип R: имеющие 3 регистра. R-инструкции обычно имеют такой вид:

```
instruction destination, source1, source2
```

Важно помнить, что если первый и второй регистр один и тот же, IDA может показать инструкцию в сокращенной форме:

```
instruction destination/source1, source2
```

Это немного напоминает Интеловский синтаксис ассемблера x86.

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

- Тип I: имеющие 2 регистра и 16-битное «immediate»-значение.
- Тип J: инструкции перехода, имеют 26 бит для кодирования смещения.

### Инструкции перехода

Какая разница между инструкциями начинающихся с B- (BEQ, B, итд) и с J- (JAL, JALR, итд)?

B-инструкции имеют тип I, так что, смещение в этих инструкциях кодируется как 16-битное значение. Инструкции JR и JALR имеют тип R, и они делают переход по абсолютному адресу указанному в регистре. J и JAL имеют тип J, так что смещение кодируется как 26-битное значение.

Коротко говоря, в B-инструкциях можно кодировать условие (B на самом деле это псевдоинструкция для BEQ \$ZERO, \$ZERO, LABEL), а в J-инструкциях нельзя.

## .4. Некоторые библиотечные функции GCC

имя	значение
__divdi3	знаковое деление
__moddi3	остаток от знакового деления
__udivdi3	беззнаковое деление
__umoddi3	остаток от беззнакового деления

## .5. Некоторые библиотечные функции MSVC

ll в имени функции означает «long long», т.е. 64-битный тип данных .

имя	значение
__alldiv	знаковое деление
__allmul	умножение
__allrem	остаток от знакового деления
__allshl	сдвиг влево
__allshr	знаковый сдвиг вправо
__aulldiv	беззнаковое деление
__aullrem	остаток от беззнакового деления
__aullshr	беззнаковый сдвиг вправо

Процедуры умножения и сдвига влево, одни и те же и для знаковых чисел, и для беззнаковых, поэтому здесь только одна функция для каждой операции .

Исходные коды этих функций можно найти в установленной [MSVS](#), в VC/crt/src/intel/\*.asm.

## .6. Cheatsheets

### .6.1. IDA

Краткий справочник горячих клавиш:

клавиша	значение
Space	переключать между листингом и просмотром кода в виде графа
C	конвертировать в код
D	конвертировать в данные
A	конвертировать в строку
*	конвертировать в массив
U	сделать неопределенным
O	сделать смещение из операнда
H	сделать десятичное число
R	сделать символ
B	сделать двоичное число
Q	сделать шестнадцатеричное число
N	переименовать идентификатор
?	калькулятор
G	переход на адрес
:	добавить комментарий
Ctrl-X	показать ссылки на текущую функцию, метку, переменную (в т.ч., в стеке)
X	показать ссылки на функцию, метку, переменную, итд
Alt-I	искать константу
Ctrl-I	искать следующее вхождение константы
Alt-B	искать последовательность байт
Ctrl-B	искать следующее вхождение последовательности байт
Alt-T	искать текст (включая инструкции, итд.)
Ctrl-T	искать следующее вхождение текста
Alt-P	редактировать текущую функцию
Enter	перейти к функции, переменной, итд.
Esc	вернуться назад
Num -	свернуть функцию или отмеченную область
Num +	снова показать функцию или область

Сворачивание функции или области может быть удобно чтобы прятать те части функции, чья функция вам стала уже ясна. это используется в моем скрипте<sup>13</sup> для сворачивания некоторых очень часто используемых фрагментов inline-кода.

### .6.2. OllyDbg

Краткий справочник горячих клавиш:

<sup>13</sup>[GitHub](#)

хот-кей	значение
F7	трассировать внутрь
F8	сделать шаг, не входя в функцию
F9	запуск
Ctrl-F2	перезапуск

### .6.3. MSVC

Некоторые полезные опции, которые были использованы в книге . .

опция	значение
/O1	оптимизация по размеру кода
/Ob0	не заменять вызовы inline-функций их кодом
/Ox	максимальная оптимизация
/GS-	отключить проверки переполнений буфера
/Fa(file)	генерировать листинг на ассемблере
/Zi	генерировать отладочную информацию
/Zp(n)	паковать структуры по границе в $n$ байт
/MD	выходной исполняемый файл будет использовать MSVCR*.DLL

Кое-как информация о версиях MSVC: [5.1.1](#) (стр. [911](#)).

### .6.4. GCC

Некоторые полезные опции, которые были использованы в книге.

опция	значение
-Os	оптимизация по размеру кода
-O3	максимальная оптимизация
-regparm=	как много аргументов будет передаваться через регистры
-o file	задать имя выходного файла
-g	генерировать отладочную информацию в итоговом исполняемом файле
-S	генерировать листинг на ассемблере
-masm=intel	генерировать листинг в синтаксисе Intel
-fno-inline	не вставлять тело функции там, где она вызывается

### .6.5. GDB

Некоторые команды, которые были использованы в книге:

опция	значение
break filename.c:number	установить точку останова на номере строки в исходном файле
break function	установить точку останова на функции
break *address	установить точку останова на адресе
b	—” —
p variable	вывести значение переменной
run	запустить
r	—” —
cont	продолжить исполнение
c	—” —
bt	вывести стек
set disassembly-flavor intel	установить Intel-синтаксис
disas	disassemble current function
disas function	дизассемблировать функцию
disas function,+50	disassemble portion
disas \$eip,+0x10	—” —
disas/r	дизассемблировать с опкодами
info registers	вывести все регистры
info float	вывести FPU-регистры
info locals	вывести локальные переменные (если известны)
x/w ...	вывести память как 32-битные слова
x/w \$rdi	вывести память как 32-битные слова по адресу в RDI
x/10w ...	вывести 10 слов памяти
x/s ...	вывести строку из памяти
x/i ...	трактовать память как код
x/10c ...	вывести 10 символов
x/b ...	вывести байты
x/h ...	вывести 16-битные полуслова
x/g ...	вывести 64-битные слова
finish	исполнять до конца функции
next	следующая инструкция (не заходить в функции)
step	следующая инструкция (заходить в функции)
set step-mode on	не использовать информацию о номерах строк при использовании команды
frame n	переключить фрейм стека
info break	список точек останова
del n	удалить точку останова
set args ...	установить аргументы командной строки

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!



## **Список принятых сокращений**

	1335
<b>ОС</b> Операционная Система .....	<a href="#">xix</a>
<b>ООП</b> Объектно-Ориентированное Программирование .....	<a href="#">706</a>
<b>ЯП</b> Язык Программирования .....	<a href="#">xvi</a>
<b>ГПСЧ</b> Генератор псевдослучайных чисел .....	<a href="#">x</a>
<b>ПЗУ</b> Постоянное запоминающее устройство .....	<a href="#">vii</a>
<b>АЛУ</b> Арифметико-логическое устройство .....	<a href="#">35</a>
<b>PID</b> ID программы/процесса .....	<a href="#">1052</a>
<b>LF</b> Line feed (подача строки) (10 или '\n' в Си/Си++) .....	<a href="#">683</a>
<b>CR</b> Carriage return (возврат каретки) (13 или '\r' в Си/Си++) .....	<a href="#">683</a>
<b>LIFO</b> Last In First Out (последним вошел, первым вышел) .....	<a href="#">41</a>
<b>MSB</b> Most significant bit (самый старший бит) .....	<a href="#">405</a>
<b>LSB</b> Least significant bit (самый младший бит)	
<b>АНБ</b> Агентство национальной безопасности .....	<a href="#">599</a>
<b>CFB</b> Режим обратной связи по шифротексту (Cipher Feedback) .....	<a href="#">1100</a>
<b>CSPRNG</b> Криптографически стойкий генератор псевдослучайных чисел (cryptographically secure pseudorandom number generator) .....	<a href="#">1101</a>
<b>PC</b> Program Counter. IP/EIP/RIP в x86/64. PC в ARM. ....	<a href="#">25</a>
<b>SP</b> <a href="#">указатель стека</a> . SP/ESP/RSP в x86/x64. SP в ARM. ....	<a href="#">25</a>
<b>RA</b> Адрес возврата .....	<a href="#">8</a>
<b>PE</b> Portable Executable .....	<a href="#">7</a>

	1336
<b>DLL</b> Dynamic-Link Library .....	987
<b>LR</b> Link Register .....	8
<b>IDA</b> Интерактивный дизассемблер и отладчик, разработан <a href="#">Hex-Rays</a> .....	9
<b>IAT</b> Import Address Table .....	988
<b>INT</b> Import Name Table .....	988
<b>RVA</b> Relative Virtual Address .....	988
<b>VA</b> Virtual Address .....	987
<b>OEP</b> Original Entry Point .....	973
<b>MSVC</b> Microsoft Visual C++ .....	
<b>MSVS</b> Microsoft Visual Studio .....	1316
<b>ASLR</b> Address Space Layout Randomization .....	795
<b>MFC</b> Microsoft Foundation Classes .....	993
<b>TLS</b> Thread Local Storage .....	358
<b>AKA</b> Also Known As — Также известный как .....	41
<b>CRT</b> C Runtime library .....	14
<b>CPU</b> Central Processing Unit .....	xix
<b>GPU</b> Graphics Processing Unit .....	1115
<b>FPU</b> Floating-Point Unit .....	v
<b>CISC</b> Complex Instruction Set Computing .....	26

	1337
<b>RISC</b> Reduced Instruction Set Computing.....	<a href="#">3</a>
<b>GUI</b> Graphical User Interface.....	<a href="#">983</a>
<b>RTTI</b> Run-Time Type Information.....	<a href="#">726</a>
<b>BSS</b> Block Started by Symbol.....	<a href="#">34</a>
<b>SIMD</b> Single Instruction, Multiple Data.....	<a href="#">254</a>
<b>BSOD</b> Blue Screen of Death.....	<a href="#">974</a>
<b>DBMS</b> Database Management Systems.....	<a href="#">582</a>
<b>ISA</b> Instruction Set Architecture (Архитектура набора команд).....	<a href="#">xi</a>
<b>HPC</b> High-Performance Computing.....	<a href="#">672</a>
<b>SEH</b> Structured Exception Handling.....	<a href="#">50</a>
<b>ELF</b> Executable and Linkable Format: Формат исполняемых файлов, использующийся в Linux и некоторых других *NIX.....	<a href="#">107</a>
<b>TIB</b> Thread Information Block.....	<a href="#">358</a>
<b>PIC</b> Position Independent Code.....	<a href="#">701</a>
<b>NAN</b> Not a Number.....	<a href="#">1303</a>
<b>NOP</b> No Operation.....	<a href="#">9</a>
<b>BEQ</b> (PowerPC, ARM) Branch if Equal.....	<a href="#">127</a>
<b>BNE</b> (PowerPC, ARM) Branch if Not Equal.....	<a href="#">272</a>
<b>BLR</b> (PowerPC) Branch to Link Register.....	<a href="#">1064</a>
<b>XOR</b> eXclusive OR (исключающее «ИЛИ»).....	<a href="#">1312</a>

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: [book@beginners.re](mailto:book@beginners.re). Спасибо!

	1338
<b>MCU</b> Microcontroller Unit .....	<a href="#">642</a>
<b>RAM</b> Random-Access Memory .....	<a href="#">550</a>
<b>GCC</b> GNU Compiler Collection.....	<a href="#">5</a>
<b>EGA</b> Enhanced Graphics Adapter.....	<a href="#">1275</a>
<b>VGA</b> Video Graphics Array .....	<a href="#">1275</a>
<b>API</b> Application Programming Interface .....	<a href="#">809</a>
<b>ASCII</b> American Standard Code for Information Interchange.....	<a href="#">371</a>
<b>ASCIIZ</b> ASCII Zero (ASCII-строка заканчивающаяся нулем ) .....	<a href="#">124</a>
<b>IA64</b> Intel Architecture 64 (Itanium).....	<a href="#">600</a>
<b>EPIC</b> Explicitly Parallel Instruction Computing .....	<a href="#">1271</a>
<b>OOE</b> Out-of-Order Execution .....	<a href="#">602</a>
<b>MSDN</b> Microsoft Developer Network .....	<a href="#">800</a>
<b>STL</b> (Си++) Standard Template Library.....	<a href="#">735</a>
<b>PODT</b> (Си++) Plain Old Data Type .....	<a href="#">751</a>
<b>HDD</b> Hard Disk Drive.....	<a href="#">767</a>
<b>VM</b> Virtual Memory (виртуальная память)	
<b>WRK</b> Windows Research Kernel .....	<a href="#">934</a>
<b>GPR</b> General Purpose Registers (регистры общего пользования) .....	<a href="#">2</a>
<b>SSDT</b> System Service Dispatch Table .....	<a href="#">974</a>

	1339
<b>RE</b> Reverse Engineering .....	<a href="#">1292</a>
<b>RAID</b> Redundant Array of Independent Disks .....	<a href="#">vii</a>
<b>BCD</b> Binary-Coded Decimal .....	<a href="#">575</a>
<b>BOM</b> Byte Order Mark .....	<a href="#">920</a>
<b>GDB</b> GNU Debugger .....	<a href="#">65</a>
<b>FP</b> Frame Pointer .....	<a href="#">32</a>
<b>MBR</b> Master Boot Record .....	<a href="#">928</a>
<b>JPE</b> Jump Parity Even (инструкция x86) .....	<a href="#">305</a>
<b>CIDR</b> Classless Inter-Domain Routing .....	<a href="#">627</a>
<b>STMFD</b> Store Multiple Full Descending (инструкция ARM)	
<b>LDMFD</b> Load Multiple Full Descending (инструкция ARM)	
<b>STMED</b> Store Multiple Empty Descending (инструкция ARM) .....	<a href="#">41</a>
<b>LDMED</b> Load Multiple Empty Descending (инструкция ARM) .....	<a href="#">41</a>
<b>STMFA</b> Store Multiple Full Ascending (инструкция ARM) .....	<a href="#">42</a>
<b>LDMFA</b> Load Multiple Full Ascending (инструкция ARM) .....	<a href="#">42</a>
<b>STMEA</b> Store Multiple Empty Ascending (инструкция ARM) .....	<a href="#">42</a>
<b>LDMEA</b> Load Multiple Empty Ascending (инструкция ARM) .....	<a href="#">42</a>
<b>APSR</b> (ARM) Application Program Status Register .....	<a href="#">330</a>
<b>FPSCR</b> (ARM) Floating-Point Status and Control Register .....	<a href="#">330</a>

	1340
<b>RFC</b> Request for Comments .....	<a href="#">926</a>
<b>TOS</b> Top of Stack (вершина стека) .....	<a href="#">859</a>
<b>LVA</b> (Java) Local Variable Array (массив локальных переменных) .....	<a href="#">867</a>
<b>JVM</b> Java Virtual Machine .....	<a href="#">x</a>
<b>JIT</b> Just-In-Time compilation .....	<a href="#">857</a>
<b>CDFS</b> Compact Disc File System .....	<a href="#">942</a>
<b>CD</b> Compact Disc	
<b>ADC</b> Analog-to-Digital Converter .....	<a href="#">938</a>
<b>EOF</b> End of File (конец файла) .....	<a href="#">116</a>
<b>MMU</b> Memory Management Unit .....	<a href="#">793</a>
<b>DES</b> Data Encryption Standard .....	<a href="#">576</a>
<b>MIME</b> Multipurpose Internet Mail Extensions .....	<a href="#">576</a>
<b>DBI</b> Dynamic Binary Instrumentation .....	<a href="#">681</a>
<b>XML</b> Extensible Markup Language .....	<a href="#">815</a>
<b>JSON</b> JavaScript Object Notation .....	<a href="#">815</a>
<b>URL</b> Uniform Resource Locator .....	<a href="#">5</a>
<b>ISP</b> Internet Service Provider .....	<a href="#">1217</a>
<b>IV</b> Initialization Vector .....	<a href="#">xiii</a>
<b>RSA</b> Rivest Shamir Adleman .....	<a href="#">1228</a>

	1341
<b>CPRNG</b> Cryptographically secure PseudoRandom Number Generator.....	<a href="#">1229</a>
<b>GiB</b> Gibibyte.....	<a href="#">1246</a>
<b>IDE</b> Integrated development environment.....	<a href="#">482</a>



# Glossary

**anti-pattern** Нечто широко известное как плохое решение. [44](#), [103](#), [601](#)

**atomic operation** «ατομος» означает «неделимый» в греческом языке, так что атомарная операция — это операция которая гарантированно не будет прервана другими тредами. [831](#), [1028](#)

**basic block** группа инструкций, не имеющая инструкций переходов, а также не имеющая переходов в середину блока извне. В [IDA](#) он выглядит как просто список инструкций без строк-разрывов. [898](#), [1276](#), [1277](#)

**callee** Вызываемая функция. [90](#), [133](#), [136](#), [601](#), [959](#), [963](#), [964](#), [1329](#)

**caller** Функция вызывающая другую функцию. [8](#), [9](#), [11](#), [63](#), [135](#), [601](#), [957](#), [964](#)

**compiler intrinsic** Специфичная для компилятора функция не являющаяся обычной библиотечной функцией. Компилятор вместо её вызова генерирует определенный машинный код. Нередко, это псевдофункции для определенной инструкции [CPU](#). Читайте больше: [1316](#)

**CP/M** Control Program for Microcomputers: очень простая дисковая [ОС](#) использовавшаяся перед MS-DOS. [1159](#)

**dongle** Небольшое устройство подключаемое к LPT-порту для принтера (в прошлом) или к USB. [1063](#)

**endianness** Порядок байт. [29](#), [106](#), [442](#), [1312](#)

**GiB** Гиббайт:  $2^{30}$  или 1024 мегабайт или 1073741824 байт. [22](#)

**heap** (куча) обычно, большой кусок памяти предоставляемый [ОС](#), так что прикладное ПО может делить его как захочет. `malloc()/free()` работают с кучей. [42](#), [444](#), [730](#), [733](#), [734](#), [751](#), [753](#), [774](#), [775](#), [816](#), [986](#), [987](#)

**jump offset** Часть опкода JMP или Jcc инструкции, просто прибавляется к адресу следующей инструкции, и так вычисляется новый [PC](#). Может быть отрицательным. [172](#), [173](#), [1307](#)

**leaf function** Функция не вызывающая больше никаких функций. [39](#), [44](#)

**link register** (RISC) Регистр в котором обычно записан адрес возврата. Это позволяет вызывать leaf-функции без использования стека, т.е. быстрее. [44](#), [1064](#), [1325](#), [1327](#)

**loop unwinding** Это когда вместо организации цикла на  $n$  итераций, компилятор генерирует  $n$  копий тела цикла, для экономии на инструкциях, обеспечивающих сам цикл. [243](#)

**name mangling** применяется как минимум в Си++, где компилятору нужно закодировать имя класса, метода и типы аргументов в одной строке, которая будет внутренним именем функции. читайте также здесь: [3.19.1](#) (стр. [706](#)). [706](#), [911](#), [912](#)

**NaN** не число: специальные случаи чисел с плавающей запятой, обычно сигнализирующие об ошибках. [301](#), [323](#), [1274](#)

**NEON** AKA «Advanced SIMD» — от ARM. [1326](#)

**NOP** «no operation», холостая инструкция. [945](#)

**NTAPI** API доступное только в линии Windows NT. Большей частью не документировано Microsoft-ом. [1036](#)

**padding** *Padding* в английском языке означает набивание подушки чем-либо для придания ей желаемой (большей) формы. В компьютерных науках, *padding* означает добавление к блоку дополнительных байт, чтобы он имел нужный размер, например,  $2^n$  байт.. [923](#)

**PDB** (Win32) Файл с отладочной информацией, обычно просто имена функций, но иногда имена аргументов функций и локальных переменных. [911](#), [990](#), [1036](#), [1038](#), [1045](#), [1046](#), [1136](#)

**POKE** Инструкция языка BASIC записывающая байт по определенному адресу. [946](#)

**register allocator** Функция компилятора распределяющая локальные переменные по регистрам процессора. [262](#), [393](#), [542](#)

**reverse engineering** процесс понимания как устроена некая вещь, иногда, с целью клонирования оной. [iv](#), [1316](#)

**security cookie** Случайное значение, разное при каждом исполнении. Читайте больше об этом тут. [1016](#)

**stack frame** Часть стека, в которой хранится информация, связанная с текущей функцией: локальные переменные, аргументы функции, [RA](#), итд.. [92](#), [131](#), [618](#), [619](#), [1016](#)

**stdout** standard output. [28](#), [49](#), [204](#)

**thunk function** Крохотная функция делающая только одно: вызывающая другую функцию. [30](#), [57](#), [501](#), [1064](#), [1076](#)

---

Если вы заметили опечатку, ошибку или имеете какие-то либо соображения, пожелания, пожалуйста, напишите мне: <book@beginners.re>. Спасибо!

**tracer** Моя простейшая утилита для отладки. Читайте больше об этом тут: [7.2.3](#) (стр. [1030](#)). [246–248](#), [799](#), [916](#), [931](#), [935](#), [1010](#), [1139](#), [1147](#), [1153](#), [1156](#), [1266](#)

**user mode** Режим CPU с ограниченными возможностями в котором он исполняет прикладное ПО. ср.. [1086](#)

**Windows NT** Windows NT, 2000, XP, Vista, 7, 8, 10. [370](#), [538](#), [841](#), [842](#), [921](#), [974](#), [988](#), [1027](#), [1163](#), [1316](#)

**word** (слово) тип данных помещающийся в [GPR](#). В компьютерах старше персональных, память часто измерялась не в байтах, а в словах. [574](#), [576–579](#), [586](#), [738](#), [818](#)

**xoring** нередко применяемое в английском языке, означает применение операции [XOR](#). [1016](#), [1080](#), [1084](#)

**вещественное число** числа, которые могут иметь точку. в Си/Си++это *float* и *double*. [282](#)

**декремент** Уменьшение на 1. [240](#), [264](#), [566](#), [1307](#), [1310](#), [1317](#)

**инкремент** Увеличение на 1. [22](#), [240](#), [245](#), [248](#), [264](#), [1306](#), [1307](#)

**интегральный тип данных** обычные числа, но не вещественные. могут использоваться для передачи булевых типов и перечислений (enumerations). [298](#)

**произведение** Результат умножения. [131](#), [293](#), [524](#), [556](#), [585](#)

**среднее арифметическое** сумма всех значений, разделенная на их количество. [674](#)

**указатель стека** Регистр указывающий на место в стеке. [13](#), [15](#), [26](#), [41](#), [42](#), [48](#), [58](#), [73](#), [76](#), [99](#), [133](#), [843](#), [956](#), [958–960](#), [1300](#), [1308](#), [1325](#), [1335](#)

**хвостовая рекурсия** Это когда компилятор или интерпретатор превращает рекурсию (с которой возможно это проделать, т.е. хвостовую) в итерацию для эффективности. [623](#)

**частное** Результат деления. [282](#), [285](#), [287](#), [288](#), [293](#), [555](#), [645](#), [676](#)

# Предметный указатель

- .NET, [996](#)
- 0x0BADF00D, [102](#)
- 0xCCCCCCCC, [102](#)
- Ada, [142](#)
- AES, [1097](#)
- Alpha AXP, [3](#)
- AMD, [963](#)
- Angband, [386](#)
- Angry Birds, [331](#), [332](#)
- Apollo Guidance Computer, [274](#)
- ARM, [270](#), [951](#), [1063](#), [1324](#)
  - ARM1, [579](#)
  - armel, [294](#)
  - armhf, [294](#)
  - Condition codes, [176](#)
  - D-регистры, [292](#), [1326](#)
  - Data processing instructions, [647](#)
  - DCB, [26](#)
  - hard float, [294](#)
  - if-then block, [331](#)
  - Leaf function, [44](#)
  - Optional operators
    - ASR, [425](#), [647](#)
    - LSL, [343](#), [379](#), [425](#), [568](#)
    - LSR, [425](#), [647](#)
    - ROR, [425](#)
    - RRX, [425](#)
  - S-регистры, [292](#), [1326](#)
  - soft float, [294](#)
- Инструкции
  - ADC, [510](#)
  - ADD, [28](#), [141](#), [176](#), [249](#), [411](#), [425](#), [647](#), [1327](#)
  - ADDAL, [176](#)
  - ADDCC, [227](#)
  - ADDS, [139](#), [510](#), [1327](#)
  - ADR, [25](#), [176](#)
  - ADRcc, [176](#), [177](#), [213](#), [214](#), [602](#)
  - ADRP/ADD pair, [32](#), [74](#), [111](#), [365](#), [385](#), [569](#)
  - ANDcc, [698](#)
  - ASR, [429](#)
  - ASRS, [403](#), [648](#)
  - B, [73](#), [176](#), [178](#)
  - Bcc, [128](#), [129](#), [192](#)
  - BCS, [178](#), [334](#)
  - BEQ, [127](#), [214](#)
  - BGE, [178](#)
  - BIC, [402](#), [403](#), [409](#), [432](#)
  - BL, [25](#), [27](#), [29](#), [30](#), [32](#), [177](#), [570](#)
  - BLcc, [177](#)
  - BLE, [178](#)
  - BLS, [178](#)
  - BLT, [249](#)
  - BLX, [29](#)
  - BNE, [178](#)
  - BX, [138](#), [229](#)
  - CMP, [127](#), [128](#), [176](#), [214](#), [227](#), [249](#), [425](#), [1327](#)
  - CSEL, [189](#), [195](#), [197](#), [426](#)
  - EOR, [409](#)
  - FCMPE, [334](#)
  - FCSEL, [334](#)
  - FMOV, [568](#)
  - FMRS, [411](#)
  - FSTP, [312](#)
  - IT, [198](#), [331](#), [360](#)
  - LDMccFD, [177](#)
  - LDMEA, [42](#)
  - LDMED, [42](#)
  - LDMFA, [42](#)
  - LDMFD, [26](#), [42](#), [177](#)
  - LDP, [33](#)
  - LDR, [76](#), [99](#), [110](#), [343](#), [364](#), [565](#)
  - LDRB, [467](#)

- 
- LDRB.W, [271](#)
  - LDRSB, [270](#)
  - LSL, [425](#), [429](#)
  - LSL.W, [425](#)
  - LSLR, [698](#)
  - LSLS, [344](#), [410](#), [698](#)
  - LSR, [429](#)
  - LSRS, [410](#)
  - MADD, [139](#)
  - MLA, [138](#)
  - MOV, [11](#), [26](#), [28](#), [425](#), [647](#)
  - MOVcc, [192](#), [197](#)
  - MOVK, [568](#)
  - MOVT, [28](#), [647](#)
  - MOVT.W, [29](#)
  - MOVW, [29](#)
  - MUL, [141](#)
  - MULS, [139](#)
  - MVNS, [272](#)
  - NEG, [657](#)
  - ORR, [402](#)
  - POP, [25-27](#), [41](#), [44](#)
  - PUSH, [27](#), [41](#), [44](#)
  - RET, [33](#)
  - RSB, [184](#), [379](#), [425](#), [657](#)
  - SBC, [510](#)
  - SMMUL, [647](#)
  - STMEA, [42](#)
  - STMED, [42](#)
  - STMFA, [42](#), [78](#)
  - STMFD, [25](#), [42](#)
  - STMIA, [76](#)
  - STMIB, [78](#)
  - STP, [32](#), [74](#)
  - STR, [75](#), [343](#)
  - SUB, [75](#), [379](#), [425](#)
  - SUBcc, [698](#)
  - SUBEQ, [272](#)
  - SUBS, [510](#)
  - SXTB, [468](#)
  - SXTW, [385](#)
  - TEST, [262](#)
  - TST, [394](#), [425](#)
  - VADD, [293](#)
  - VDIV, [293](#)
  - VLDR, [292](#)
  - VMOV, [292](#), [330](#)
  - VMOVGT, [330](#)
  - VMRS, [330](#)
  - VMUL, [293](#)
  - XOR, [185](#), [411](#)
  - Конвейер, [227](#)
  - Переключение режимов, [138](#), [229](#)
  - Регистры
    - APSR, [330](#)
    - FPSCR, [330](#)
    - Link Register, [25](#), [26](#), [44](#), [73](#), [229](#), [1325](#)
    - R0, [142](#), [1325](#)
    - scratch registers, [271](#), [1325](#)
    - X0, [1327](#)
    - Z, [127](#), [1326](#)
  - Режим ARM, [3](#)
  - Режим Thumb-2, [3](#), [229](#), [331](#), [332](#)
  - Режим Thumb, [3](#), [178](#), [229](#)
  - Режимы адресации, [565](#)
  - переключение режимов, [29](#)
  - ARM64
    - lo12, [74](#)
  - ASLR, [988](#)
  - AWK, [933](#)
  - base32, [924](#)
  - Base64, [923](#)
  - base64, [926](#), [1094](#), [1230](#)
  - base64scanner, [598](#), [923](#)
  - bash, [144](#)
  - BASIC
    - POKE, [945](#)
  - BeagleBone, [1109](#)
  - binary grep, [931](#), [1032](#)
  - BIND.EXE, [996](#)
  - binutils, [486](#)
  - Binwalk, [1220](#)
  - Bitcoin, [827](#), [1109](#)
  - Boolector, [56](#)
  - Borland C++, [790](#)
  - Borland C++Builder, [912](#)
  - Borland Delphi, [20](#), [912](#), [918](#), [1318](#)
  - BSoD, [974](#)
  - BSS, [990](#)
  - C11, [967](#)
  - Callbacks, [492](#)
  - Canary, [356](#)
  - cdecl, [58](#), [956](#)
  - COFF, [1073](#)
  - column-major order, [372](#)
  - Compiler intrinsic, [49](#), [585](#), [1268](#)
-

- 
- Core dump, [793](#)
  - Cray, [523](#), [579](#), [594](#), [599](#)
  - CRC32, [602](#), [623](#)
  - CRT, [982](#), [1011](#)
  - CryptoMiniSat, [550](#)
  - CryptoPP, [954](#), [1097](#)
  - Cygwin, [912](#), [916](#), [997](#), [1031](#)
  - Data general Nova, [281](#)
  - DEC Alpha, [521](#)
  - DES, [523](#), [542](#)
  - dlopen(), [980](#)
  - dlsym(), [980](#)
  - dmalloc, [793](#)
  - DOSBox, [1163](#)
  - DosBox, [935](#)
  - double, [283](#), [964](#)
  - Doubly linked list, [595](#)
  - dtruss, [1031](#)
  - Duff's device, [640](#)
  - EICAR, [1158](#)
  - ELF, [107](#)
  - Entropy, [1215](#)
  - Error messages, [926](#)
  - fastcall, [20](#), [47](#), [89](#), [392](#), [958](#)
  - fetchmail, [576](#)
  - FidoNet, [923](#)
  - FILETIME, [519](#)
  - float, [283](#), [964](#)
  - Forth, [887](#)
  - FORTRAN, [31](#)
  - FreeBSD, [929](#)
  - Function epilogue, [40](#), [73](#), [76](#), [177](#), [467](#), [933](#)
  - Function prologue, [15](#), [40](#), [44](#), [75](#), [355](#), [933](#)
  - Fused multiply-add, [138](#), [139](#)
  - Fuzzing, [657](#)
  - GCC, [912](#), [1330](#), [1332](#)
  - GDB, [39](#), [65](#), [69](#), [355](#), [502](#), [503](#), [1030](#), [1332](#)
  - GeoIP, [1217](#)
  - Glibc, [502](#), [818](#), [974](#)
  - GNU Scientific Library, [460](#)
  - GnuPG, [1229](#)
  - HASP, [929](#)
  - Heartbleed, [817](#), [1108](#)
  - Heisenbug, [835](#)
  - Hex-Rays, [144](#), [258](#), [380](#), [386](#), [803](#), [1177](#), [1278](#)
  - Hiew, [124](#), [172](#), [201](#), [918](#), [925](#), [991](#), [992](#), [997](#), [1267](#)
  - Honeywell 6070, [576](#)
  - ICQ, [946](#)
  - IDA, [117](#), [201](#), [486](#), [669](#), [903](#), [921](#), [1255](#), [1331](#)
  - var\_?, [76](#), [99](#)
  - IEEE 754, [283](#), [405](#), [483](#), [551](#), [1296](#)
  - Inline code, [250](#), [402](#), [658](#), [714](#), [756](#)
  - Integer overflow, [142](#)
  - Intel
    - 8080, [270](#)
    - 8086, [270](#), [401](#), [1086](#)
    - Модель памяти, [852](#), [1274](#)
    - 8253, [1162](#)
    - 80286, [1086](#), [1275](#)
    - 80386, [401](#), [1275](#)
    - 80486, [283](#)
    - FPU, [283](#)
  - Intel 4004, [575](#)
  - Intel C++, [13](#), [524](#), [1268](#), [1276](#), [1309](#)
  - iPod/iPhone/iPad, [24](#)
  - Itanium, [521](#), [1271](#)
  - JAD, [7](#)
  - Java, [577](#), [857](#)
  - John Carmack, [682](#)
  - JPEG, [1226](#)
  - jumptable, [219](#), [229](#)
  - Keil, [24](#)
  - kernel panic, [974](#)
  - kernel space, [974](#)
  - LAPACK, [31](#)
  - LARGE\_INTEGER, [519](#)
  - LD\_PRELOAD, [979](#)
  - Linux, [393](#), [975](#), [1141](#)
  - libc.so.6, [391](#), [501](#)
  - LISP, [784](#)
  - LLVM, [24](#)
  - long double, [284](#)
  - Loop unwinding, [243](#)
  - LZMA, [1221](#)
  - Mac OS Classic, [1063](#)
-

- 
- Mac OS X, [1031](#)
  - Mathematica, [776](#), [1058](#), [1178](#)
  - MD5, [602](#), [928](#)
  - memfrob(), [1096](#)
  - Memoization, [1060](#)
  - MFC, [993](#), [1125](#)
  - Microsoft, [519](#)
  - Microsoft Word, [816](#)
  - MIDI, [928](#)
  - MinGW, [912](#)
  - minifloat, [568](#)
  - MIPS, [3](#), [939](#), [953](#), [990](#), [1063](#), [1225](#)
    - Branch delay slot, [11](#)
    - Global Pointer, [379](#)
    - Load delay slot, [217](#)
    - O32, [83](#), [89](#), [1328](#)
    - Глобальный указатель, [33](#)
    - Инструкции
      - ADD, [142](#)
      - ADDIU, [35](#), [114](#), [115](#)
      - ADDU, [142](#)
      - AND, [405](#)
      - BC1F, [336](#)
      - BC1T, [336](#)
      - BEQ, [129](#), [180](#)
      - BLTZ, [186](#)
      - BNE, [180](#)
      - BNEZ, [231](#)
      - BREAK, [648](#)
      - C.LT.D, [336](#)
      - J, [9](#), [11](#), [35](#)
      - JAL, [142](#)
      - JALR, [35](#), [142](#)
      - JR, [217](#)
      - LB, [257](#)
      - LBU, [257](#)
      - LI, [571](#)
      - LUI, [35](#), [114](#), [115](#), [408](#), [571](#)
      - LW, [35](#), [100](#), [115](#), [217](#), [572](#)
      - MFHI, [142](#), [649](#), [1329](#)
      - MFLO, [142](#), [649](#), [1329](#)
      - MTC1, [489](#)
      - MULT, [142](#)
      - NOR, [274](#)
      - OR, [38](#)
      - ORI, [405](#), [571](#)
      - SB, [257](#)
      - SLL, [231](#), [276](#), [428](#)
      - SLLV, [428](#)
      - SLT, [180](#)
      - SLTIU, [231](#)
      - SLTU, [180](#), [182](#), [231](#)
      - SRL, [282](#)
      - SUBU, [186](#)
      - SW, [83](#)
    - Псевдоинструкции
      - B, [253](#)
      - BEQZ, [182](#)
      - LA, [38](#)
      - LI, [11](#)
      - MOVE, [35](#), [113](#)
      - NEGU, [186](#)
      - NOP, [38](#), [113](#)
      - NOT, [274](#)
    - Регистры
      - FCCR, [336](#)
      - HI, [649](#)
      - LO, [649](#)
  - MS-DOS, [19](#), [46](#), [358](#), [790](#), [847](#), [928](#), [935](#), [946](#), [987](#), [1086](#), [1158](#), [1160](#), [1232](#), [1274](#), [1296](#), [1310](#), [1316](#), [1317](#)
    - DOS extenders, [1275](#)
  - MSVC, [1330](#), [1332](#)
  - Name mangling, [706](#)
  - Native API, [989](#)
  - Notepad, [1222](#)
  - NSA, [599](#)
  - objdump, [486](#), [978](#), [997](#)
  - octet, [576](#)
  - OEP, [987](#), [996](#)
  - OllyDbg, [60](#), [94](#), [106](#), [131](#), [148](#), [166](#), [221](#), [245](#), [265](#), [286](#), [302](#), [313](#), [340](#), [349](#), [352](#), [372](#), [373](#), [415](#), [442](#), [465](#), [466](#), [472](#), [476](#), [496](#), [992](#), [1030](#), [1331](#)
  - opaque predicate, [702](#)
  - OpenMP, [827](#), [914](#)
  - OpenSSL, [817](#), [1108](#)
  - OpenWatcom, [912](#), [959](#)
  - Oracle RDBMS, [13](#), [523](#), [925](#), [1000](#), [1141](#), [1152](#), [1154](#), [1247](#), [1259](#), [1268](#), [1276](#)
  - Page (memory), [538](#)
  - Pascal, [918](#)
  - PDP-11, [566](#)
  - PGP, [923](#)
  - Phrack, [923](#)
  - Pin, [681](#), [1178](#)
-

- 
- PNG, [1224](#)
  - PowerPC, [3](#), [34](#), [1063](#)
  - Propagating Cipher Block Chaining, [1115](#)
  - puts() вместо printf(), [28](#), [97](#), [143](#), [174](#)
  - Python, [681](#), [775](#)
  
  - Qt, [19](#)
  - Quake, [682](#)
  - Quake III Arena, [492](#)
  
  - Racket, [1283](#)
  - rada.re, [18](#)
  - radare2, [1228](#)
  - rafind2, [1032](#)
  - RAID4, [594](#)
  - Raspberry Pi, [24](#)
  - ReactOS, [1007](#)
  - Register allocation, [542](#)
  - Relocation, [30](#)
  - Resource Hacker, [1034](#)
  - ROT13, [1096](#)
  - row-major order, [371](#)
  - RSA, [7](#)
  - RVA, [988](#)
  
  - SAP, [910](#), [1136](#)
  - Scheme, [1283](#)
  - SCO OpenServer, [1073](#)
  - Scratch space, [961](#)
  - Security cookie, [355](#), [1016](#)
  - Security through obscurity, [926](#)
  - SHA1, [602](#)
  - SHA512, [827](#)
  - Shadow space, [135](#), [136](#), [552](#)
  - Shellcode, [701](#), [974](#), [988](#), [1160](#), [1321](#)
  - Signed numbers, [164](#), [583](#)
  - SIMD, [551](#), [667](#)
  - SQLite, [800](#)
  - SSE, [551](#)
  - SSE2, [551](#)
  - stdcall, [956](#), [1266](#)
  - strace, [979](#), [1031](#)
  - strtoll(), [1112](#)
  - Stuxnet, [929](#)
  - syscall, [391](#), [974](#), [1031](#)
  - Sysinternals, [925](#)
  
  - TCP/IP, [600](#)
  - thiscall, [706](#), [708](#), [959](#)
  - thunk-функции, [30](#), [995](#), [1064](#), [1076](#)
  
  - TLS, [358](#), [967](#), [990](#), [997](#), [1301](#)
    - Callbacks, [997](#)
    - Коллбэки, [971](#)
  - Tor, [924](#)
  - tracer, [246](#), [498](#), [500](#), [916](#), [931](#), [935](#), [1010](#), [1030](#), [1097](#), [1139](#), [1147](#), [1153](#), [1156](#), [1266](#)
  - Turbo C++, [790](#)
  
  - uClibc, [817](#)
  - UCS-2, [577](#)
  - UFS2, [929](#)
  - Unicode, [919](#)
  - UNIX
    - chmod, [6](#)
    - diff, [947](#)
    - fork, [819](#)
    - getopt, [1112](#)
    - grep, [925](#), [1267](#)
    - mmap(), [790](#)
    - strings, [924](#)
    - xxd, [1200](#)
  - Unrolled loop, [250](#), [360](#), [644](#), [663](#)
  - uptime, [979](#)
  - UPX, [1229](#)
  - USB, [1066](#)
  - UseNet, [923](#)
  - user space, [974](#)
  - user32.dll, [201](#)
  - UTF-16, [577](#)
  - UTF-16LE, [919](#), [920](#)
  - UTF-8, [919](#), [1231](#)
  - Uuencode, [1230](#)
  - Uuencoding, [923](#)
  
  - VA, [987](#)
  - Valgrind, [835](#)
  - Variance, [1094](#)
  
  - Watcom, [912](#)
  - win32
    - FindResource(), [784](#)
    - GetProcAddress(), [800](#)
    - HINSTANCE, [800](#)
    - HMODULE, [800](#)
    - LoadLibrary(), [800](#)
    - MAKEINTRESOURCE(), [785](#)
  - Windows, [1027](#)
    - API, [1296](#)
    - EnableMenuItem, [1036](#)
-



- 
- IAT, [988](#)
  - INT, [988](#)
  - KERNEL32.DLL, [390](#)
  - MSVCR80.DLL, [494](#)
  - NTAPI, [1036](#)
  - ntoskrnl.exe, [1141](#)
  - PDB, [910](#), [990](#), [1036](#), [1045](#), [1136](#)
  - Structured Exception Handling, [51](#), [998](#)
  - TIB, [358](#), [998](#), [1301](#)
  - Win32, [390](#), [920](#), [979](#), [987](#), [1276](#)
    - GetProcAddress, [996](#)
    - LoadLibrary, [996](#)
    - MulDiv(), [585](#), [1057](#)
    - Ordinal, [993](#)
    - RaiseException(), [998](#)
    - SetUnhandledExceptionFilter(), [1000](#)
  - Windows 2000, [989](#)
  - Windows 3.x, [841](#), [1276](#)
  - Windows NT4, [989](#)
  - Windows Vista, [987](#), [1036](#)
  - Windows XP, [989](#), [997](#), [1045](#)
  - Windows 2000, [520](#)
  - Windows 98, [201](#)
  - Windows File Protection, [201](#)
  - Windows Research Kernel, [521](#)
  - Wine, [1007](#)
  - Wolfram Mathematica, [1193](#)
  - x86
    - AVX, [523](#)
    - FPU, [1302](#)
    - MMX, [522](#)
    - SSE, [523](#)
    - SSE2, [523](#)
    - Инструкции
      - AAA, [1322](#)
      - AAS, [1322](#)
      - ADC, [508](#), [847](#), [1306](#)
      - ADD, [13](#), [58](#), [131](#), [651](#), [847](#), [1306](#)
      - ADDSD, [552](#)
      - ADDSS, [565](#)
      - ADRCc, [187](#)
      - AESDEC, [1097](#)
      - AESENC, [1097](#)
      - AESKEYGENASSIST, [1102](#)
      - AND, [15](#), [391](#), [396](#), [413](#), [430](#), [475](#), [1306](#), [1312](#)
      - BSF, [540](#), [1312](#)
      - BSR, [1312](#)
      - BSWAP, [600](#), [1312](#)
      - BT, [1313](#)
      - BTC, [407](#), [1312](#)
      - BTR, [407](#), [1028](#), [1313](#)
      - BTS, [407](#), [1313](#)
      - CALL, [13](#), [43](#), [949](#), [995](#), [1116](#), [1216](#), [1306](#)
      - CBW, [584](#), [1313](#)
      - CDQ, [518](#), [584](#), [1313](#)
      - CDQE, [584](#), [1313](#)
      - CLC, [1313](#)
      - CLD, [1313](#)
      - CLI, [1313](#)
      - CMC, [1313](#)
      - CMOVcc, [178](#), [187](#), [190](#), [193](#), [197](#), [602](#), [1313](#)
      - CMP, [116](#), [117](#), [1307](#), [1322](#)
      - CMPSB, [929](#), [1313](#)
      - CMPSD, [1313](#)
      - CMPSQ, [1313](#)
      - CMPSW, [1313](#)
      - COMISD, [561](#)
      - COMISS, [565](#)
      - CPUID, [472](#), [1316](#)
      - CWD, [584](#), [848](#), [1174](#), [1313](#)
      - CWDE, [584](#), [1313](#)
      - DEC, [264](#), [1307](#), [1322](#)
      - DIV, [584](#), [1316](#)
      - DIVSD, [552](#), [933](#)
      - FABS, [1319](#)
      - FADD, [1319](#)
      - FADDP, [285](#), [292](#), [1319](#)
      - FATRET, [423](#), [424](#)
      - FCHS, [1319](#)
      - FCMOVcc, [326](#)
      - FCOM, [312](#), [323](#), [1319](#)
      - FCOMP, [300](#), [1319](#)
      - FCOMPP, [1319](#)
      - FDIV, [285](#), [931](#), [1319](#)
      - FDIVP, [285](#), [1319](#)
      - FDIVR, [291](#), [1319](#)
      - FDIVRP, [1319](#)
      - FDUP, [888](#)
      - FILD, [1319](#)
      - FIST, [1319](#)
      - FISTP, [1319](#)
      - FLD, [296](#), [300](#), [1320](#)
      - FLD1, [1320](#)
      - FLDCW, [1320](#)
-

---

FLDZ, <a href="#">1320</a>	JNE, <a href="#">117</a> , <a href="#">163</a> , <a href="#">1307</a> , <a href="#">1322</a>
FMUL, <a href="#">285</a> , <a href="#">1320</a>	JNG, <a href="#">1307</a>
FMULP, <a href="#">1320</a>	JNGE, <a href="#">1307</a>
FNSTCW, <a href="#">1320</a>	JNL, <a href="#">1307</a>
FNSTSW, <a href="#">300</a> , <a href="#">324</a> , <a href="#">1320</a>	JNLE, <a href="#">1307</a>
FSCALE, <a href="#">490</a>	JNO, <a href="#">1307</a> , <a href="#">1322</a>
FSINCOS, <a href="#">1320</a>	JNS, <a href="#">1307</a> , <a href="#">1322</a>
FSQRT, <a href="#">1320</a>	JNZ, <a href="#">1307</a>
FST, <a href="#">1320</a>	JO, <a href="#">1307</a> , <a href="#">1322</a>
FSTCW, <a href="#">1320</a>	JP, <a href="#">301</a> , <a href="#">1307</a> , <a href="#">1322</a>
FSTP, <a href="#">296</a> , <a href="#">1320</a>	JPO, <a href="#">1307</a>
FSTSW, <a href="#">1320</a>	JRCXZ, <a href="#">1307</a>
FSUB, <a href="#">1320</a>	JS, <a href="#">1307</a> , <a href="#">1322</a>
FSUBP, <a href="#">1320</a>	JZ, <a href="#">127</a> , <a href="#">204</a> , <a href="#">1268</a> , <a href="#">1307</a>
FSUBR, <a href="#">1320</a>	LAHF, <a href="#">1308</a>
FSUBRP, <a href="#">1320</a>	LEA, <a href="#">92</a> , <a href="#">134</a> , <a href="#">448</a> , <a href="#">602</a> , <a href="#">611</a> , <a href="#">627</a> , <a href="#">651</a> , <a href="#">962</a> , <a href="#">1041</a> , <a href="#">1116</a> , <a href="#">1308</a>
FUCOM, <a href="#">323</a> , <a href="#">1320</a>	LEAVE, <a href="#">15</a> , <a href="#">1308</a>
FUCOMI, <a href="#">326</a>	LES, <a href="#">1093</a> , <a href="#">1172</a>
FUCOMP, <a href="#">1320</a>	LOCK, <a href="#">1028</a>
FUCOMPP, <a href="#">323</a> , <a href="#">1320</a>	LODSB, <a href="#">1162</a>
FWAIT, <a href="#">283</a>	LOOP, <a href="#">240</a> , <a href="#">260</a> , <a href="#">933</a> , <a href="#">1173</a> , <a href="#">1317</a>
FXCH, <a href="#">1269</a> , <a href="#">1320</a>	MAXSD, <a href="#">561</a>
IDIV, <a href="#">584</a> , <a href="#">645</a> , <a href="#">1316</a>	MOV, <a href="#">11</a> , <a href="#">14</a> , <a href="#">17</a> , <a href="#">663</a> , <a href="#">664</a> , <a href="#">949</a> , <a href="#">992</a> , <a href="#">1116</a> , <a href="#">1216</a> , <a href="#">1266</a> , <a href="#">1309</a>
IMUL, <a href="#">131</a> , <a href="#">383</a> , <a href="#">584</a> , <a href="#">585</a> , <a href="#">784</a> , <a href="#">1307</a> , <a href="#">1322</a>	MOVDQA, <a href="#">528</a>
IN, <a href="#">949</a> , <a href="#">1086</a> , <a href="#">1162</a> , <a href="#">1316</a>	MOVDQU, <a href="#">528</a>
INC, <a href="#">264</a> , <a href="#">1266</a> , <a href="#">1307</a> , <a href="#">1322</a>	MOVSB, <a href="#">1309</a>
INT, <a href="#">46</a> , <a href="#">1159</a> , <a href="#">1316</a>	MOVSD, <a href="#">559</a> , <a href="#">665</a> , <a href="#">1309</a>
INT3, <a href="#">916</a>	MOVSDX, <a href="#">559</a>
IRET, <a href="#">1316</a>	MOVSQ, <a href="#">1309</a>
JA, <a href="#">164</a> , <a href="#">325</a> , <a href="#">583</a> , <a href="#">1307</a> , <a href="#">1322</a>	MOVSS, <a href="#">565</a>
JAЕ, <a href="#">164</a> , <a href="#">1307</a> , <a href="#">1322</a>	MOVSW, <a href="#">1309</a>
JB, <a href="#">164</a> , <a href="#">583</a> , <a href="#">1307</a> , <a href="#">1322</a>	MOVSX, <a href="#">262</a> , <a href="#">270</a> , <a href="#">465</a> , <a href="#">467</a> , <a href="#">468</a> , <a href="#">584</a> , <a href="#">1309</a>
JBE, <a href="#">164</a> , <a href="#">1307</a> , <a href="#">1322</a>	MOVXSD, <a href="#">362</a>
JC, <a href="#">1307</a>	MOVZX, <a href="#">263</a> , <a href="#">445</a> , <a href="#">1064</a> , <a href="#">1309</a>
Jcc, <a href="#">129</a> , <a href="#">191</a>	MUL, <a href="#">584</a> , <a href="#">585</a> , <a href="#">784</a> , <a href="#">1310</a>
JCXZ, <a href="#">1307</a>	MULSD, <a href="#">552</a>
JE, <a href="#">204</a> , <a href="#">1307</a> , <a href="#">1322</a>	NEG, <a href="#">656</a> , <a href="#">1310</a>
JECXZ, <a href="#">1307</a>	NOP, <a href="#">627</a> , <a href="#">1266</a> , <a href="#">1310</a> , <a href="#">1323</a>
JG, <a href="#">164</a> , <a href="#">583</a> , <a href="#">1307</a>	NOT, <a href="#">269</a> , <a href="#">272</a> , <a href="#">1310</a>
JGE, <a href="#">163</a> , <a href="#">1307</a>	OR, <a href="#">396</a> , <a href="#">685</a> , <a href="#">1310</a>
JL, <a href="#">164</a> , <a href="#">583</a> , <a href="#">1307</a>	OUT, <a href="#">949</a> , <a href="#">1086</a> , <a href="#">1317</a>
JLE, <a href="#">163</a> , <a href="#">1307</a>	PADDD, <a href="#">528</a>
JMP, <a href="#">43</a> , <a href="#">56</a> , <a href="#">73</a> , <a href="#">995</a> , <a href="#">1266</a> , <a href="#">1307</a>	PCMPEQB, <a href="#">539</a>
JNA, <a href="#">1307</a>	PLMULHW, <a href="#">524</a>
JNAE, <a href="#">1307</a>	PLMULLD, <a href="#">524</a>
JNB, <a href="#">1307</a>	PMOVMSKB, <a href="#">539</a>
JNBE, <a href="#">324</a> , <a href="#">1307</a>	
JNC, <a href="#">1307</a>	

---

- 
- POP, [13](#), [41](#), [43](#), [1310](#), [1322](#)
  - POPA, [1317](#), [1322](#)
  - POPCNT, [1317](#)
  - POPF, [1162](#), [1317](#)
  - PUSH, [13](#), [15](#), [41](#), [43](#), [92](#), [949](#), [1116](#), [1216](#), [1310](#), [1322](#)
  - PUSHA, [1317](#), [1322](#)
  - PUSHF, [1317](#)
  - PXOR, [539](#)
  - RCL, [933](#), [1317](#)
  - RCR, [1317](#)
  - RET, [8](#), [10](#), [14](#), [43](#), [355](#), [708](#), [843](#), [1266](#), [1310](#)
  - ROL, [423](#), [1268](#), [1317](#)
  - ROR, [1268](#), [1317](#)
  - SAHF, [324](#), [1310](#)
  - SAL, [1318](#)
  - SAR, [429](#), [584](#), [673](#), [1173](#), [1318](#)
  - SBB, [508](#), [1310](#)
  - SCASB, [1163](#), [1311](#)
  - SCASD, [1311](#)
  - SCASQ, [1311](#)
  - SCASW, [1311](#)
  - SET, [604](#)
  - SETcc, [180](#), [263](#), [324](#), [1318](#)
  - SHL, [276](#), [339](#), [429](#), [1311](#)
  - SHR, [282](#), [429](#), [475](#), [1311](#)
  - SHRD, [517](#), [1312](#)
  - STC, [1318](#)
  - STD, [1318](#)
  - STI, [1318](#)
  - STOSB, [644](#), [1312](#)
  - STOSD, [1312](#)
  - STOSQ, [664](#), [1312](#)
  - STOSW, [1312](#)
  - SUB, [14](#), [15](#), [117](#), [204](#), [651](#), [1307](#), [1312](#)
  - SYSCALL, [1316](#), [1318](#)
  - SYSENTER, [975](#), [1316](#), [1318](#)
  - TEST, [262](#), [391](#), [394](#), [430](#), [1312](#)
  - UD2, [1318](#)
  - XADD, [1029](#)
  - XCHG, [1310](#), [1318](#)
  - XOR, [14](#), [117](#), [269](#), [673](#), [933](#), [1080](#), [1266](#), [1312](#), [1322](#)
  - Префиксы
    - LOCK, [1028](#), [1306](#)
    - REP, [1306](#), [1309](#), [1312](#)
    - REPE/REPNE, [1306](#)
    - REPNE, [1311](#)
  - Регистры
    - AF, [575](#)
    - AH, [1308](#), [1310](#)
    - CS, [1275](#)
    - DF, [817](#)
    - DR6, [1304](#)
    - DR7, [1304](#)
    - DS, [1275](#)
    - EAX, [116](#), [142](#)
    - EBP, [92](#), [131](#)
    - ECX, [706](#)
    - ES, [1172](#), [1275](#)
    - ESP, [58](#), [92](#)
    - FS, [969](#)
    - GS, [357](#), [969](#), [973](#)
    - JMP, [225](#)
    - RIP, [978](#)
    - SS, [1275](#)
    - ZF, [117](#), [391](#)
  - Флаги
    - CF, [47](#), [1306](#), [1307](#), [1310](#), [1313](#), [1317](#), [1318](#)
    - DF, [1313](#), [1318](#)
    - IF, [1313](#), [1318](#)
  - x86-64, [20](#), [21](#), [68](#), [90](#), [97](#), [126](#), [133](#), [541](#), [551](#), [950](#), [960](#), [978](#), [1296](#), [1304](#)
  - Xcode, [24](#)
  - XML, [923](#), [1093](#)
  - XOR, [1100](#)
  - Z3, [1178](#)
  - Z80, [576](#)
  - zlib, [818](#), [1096](#)
  - ZX Spectrum, [590](#)
  - Алгоритм умножения Бута, [281](#)
  - Аномалии компиляторов, [191](#), [383](#), [403](#), [425](#), [638](#), [692](#), [1268](#)
  - Базовый адрес, [988](#)
  - Взлом ПО, [19](#), [198](#), [798](#)
  - Глобальные переменные, [103](#)
  - Двоичное дерево, [760](#)
  - Двусвязный список, [738](#)
  - Динамически подгружаемые библиотеки, [30](#)
  - Дональд Э. Кнут, [579](#)
  - Использование grep, [248](#), [332](#), [910](#), [931](#), [935](#), [1138](#)
-

- 
- Компоновщик, [109](#), [706](#)
  - Конвейер RISC, [178](#)
  - Не-числа (NaNs), [323](#)
  - ОЗУ, [109](#)
  - ООП
    - Полиморфизм, [706](#)
  - Обратная польская запись, [337](#)
  - ПЗУ, [109](#), [110](#)
  - Переполнение буфера, [347](#), [354](#), [1016](#)
  - Перфокарты, [337](#)
  - Правила де Моргана, [1285](#)
  - Режим Thumb-2, [29](#)
  - Режим обратной связи по шифротексту, [1100](#)
  - Рекурсия, [40](#), [43](#), [622](#)
    - Tail recursion, [623](#)
  - Сборщик мусора, [889](#)
  - Си++, [1141](#)
    - C++11, [751](#), [967](#)
    - ostream, [726](#)
    - References, [728](#)
    - RTTI, [726](#)
    - STL, [910](#)
      - std::forward\_list, [750](#)
      - std::list, [738](#)
      - std::map, [760](#)
      - std::set, [760](#)
      - std::string, [729](#)
      - std::vector, [751](#)
    - исключения, [1004](#)
  - Синтаксис AT&T, [16](#), [51](#)
  - Синтаксис Intel, [16](#), [24](#)
  - Синтаксический сахар, [203](#)
  - Стандартная библиотека Си
    - alloca(), [48](#), [361](#), [601](#), [1004](#)
    - assert(), [368](#), [926](#)
    - atexit(), [737](#)
    - atoi(), [649](#), [1123](#)
    - close(), [980](#)
    - exit(), [609](#)
    - fread(), [813](#)
    - free(), [601](#), [775](#)
    - fwrite(), [813](#)
    - getenv(), [1125](#)
    - localtime(), [854](#)
    - localtime\_r(), [454](#)
    - longjmp, [818](#)
    - longjmp(), [204](#)
    - malloc(), [445](#), [601](#), [775](#)
    - memchr(), [1311](#)
    - memcmp(), [582](#), [667](#), [929](#), [1313](#)
    - memcpy(), [16](#), [90](#), [664](#), [817](#), [1309](#)
    - memmove(), [817](#)
    - memset(), [337](#), [662](#), [1153](#), [1312](#)
    - open(), [980](#)
    - pow(), [295](#)
    - puts(), [28](#)
    - qsort(), [493](#)
    - rand(), [432](#), [915](#), [1043](#), [1045](#), [1091](#)
    - read(), [813](#), [980](#)
    - realloc(), [601](#)
    - scanf(), [89](#)
    - setjmp, [818](#)
    - strcat(), [668](#)
    - strcmp(), [582](#), [659](#), [980](#)
    - strcpy(), [16](#), [662](#), [1092](#)
    - strlen(), [261](#), [536](#), [661](#), [685](#), [1311](#)
    - strstr(), [608](#)
    - time(), [854](#)
    - toupper(), [694](#)
    - va\_arg, [675](#)
    - va\_list, [679](#)
    - vprintf, [679](#)
    - write(), [813](#)
  - Стек, [41](#), [130](#), [204](#)
    - Переполнение стека, [43](#)
    - Стековый фрейм, [92](#)
  - Табуляционное хэширование, [597](#)
  - Тэггированные указатели, [784](#)
  - Фортран, [372](#), [669](#), [776](#), [912](#)
  - Хейзенбаги, [826](#)
  - Хеш-функции, [602](#)
  - Хэширование Zobrista, [597](#)
  - Шахматы, [597](#)
  - Эдсгер Дейкстра, [776](#)
  - Элементы языка Си
    - C99, [146](#)
      - bool, [389](#)
      - restrict, [669](#)
      - variable length arrays, [361](#)
    - const, [13](#), [110](#), [605](#)
    - for, [240](#), [625](#)
    - if, [162](#), [203](#)
    - ptrdiff\_t, [802](#)
    - return, [14](#), [117](#), [145](#)
    - Short-circuit, [684](#), [687](#), [1284](#)
    - switch, [201](#), [203](#), [213](#)
    - while, [261](#)
-

---

Запятая, [1283](#)  
Пост-декремент, [565](#)  
Пост-инкремент, [565](#)  
Пре-декремент, [565](#)  
Пре-инкремент, [565](#)  
Указатели, [90](#), [99](#), [146](#), [492](#), [541](#), [779](#)  
Энтропия, [1193](#)  
адресно-независимый код, [25](#), [975](#)  
кластеризация, [1227](#)