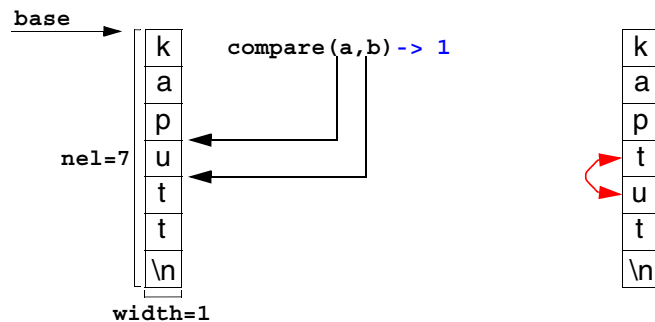


- Generisches Sortieren mit **qsort(3)**
- Debugging mit GDB und valgrind
- Übersetzen von Projekten mit **make(1)**

1 Arbeitsweise von qsort(3)

- **qsort** vergleicht je zwei Elemente mit Hilfe der Vergleichsfunktion
- sind die beiden Elemente falsch angeordnet, werden diese getauscht
- Beispiel:



- Vergleich nahezu beliebiger Daten
 - alle Daten müssen die gleiche Größe haben
- qsort weiß nicht, was es sortiert (wie der Vergleich zu bewerkstelligen ist)
 - Aufrufer stellt Routine zum Vergleich zweier Elemente zur Verfügung
- Prototyp aus **stdlib.h**:

```
void qsort(void *base,
           size_t nel,
           size_t width,
           int (*compare) (const void *, const void *));
```

- Bedeutung der Parameter:
 - ◆ **base**: Zeiger auf das erste Element des zu sortierenden Feldes
 - ◆ **nel**: Anzahl der Elemente im zu sortierenden Feld
 - ◆ **width**: Größe eines Elements
 - ◆ **compare**: Vergleichsfunktion

2 Vergleichsfunktion

- Die Vergleichsfunktion erhält Zeiger auf Feldelemente
 - da qsort den tatsächlichen Datentyp nicht kennt, ist der generische Prototyp mit void-Zeigern parametrier

```
void qsort(...,int (*compare) (const void *, const void *));
```

- die übergebenen Zeiger haben tatsächlich denselben Typ wie das Feld

```
int charcompare(const char *, const char *);
```

- Cast erforderlich

- **const**-Zusicherung: Funktion ändert die verglichenen Werte nicht
- Die Funktion vergleicht die beiden Elemente und liefert:
 - ◆ < 0, falls Element 1 kleiner gewertet wird als Element 2 (1, 5 : -4)
 - ◆ 0, falls Element 1 und Element 2 gleich gewertet werden (5, 5 : 0)
 - ◆ > 0, falls Element 1 größer gewertet wird als Element 2 ('z', 'a' : 25)

3 Vergleichsfunktion - Cast

- Erinnerung: Cast durch Voranstellen des Zieltyps in Klammern

```
char *cptr = (char *) 0x80000000; // Konstante ohne Bedeutung
```

- Notation von Funktionstypen

```
int (*) (const void *, const void *)
  ↑      ↑
Rückgabetypp Funktionszeiger Parameterliste
```

- ◆ wird ein Name benötigt, wird dieser hinter dem geklammerten * notiert

- Cast dann wie bei allen anderen Datentypen

```
int charcompare(const char *, const char *); // Prototyp
int (*compare) (const void *, const void *) =
    (int (*) (const void *, const void *)) charcompare;
```

- ◆ Funktionszeiger-Variablen mit Namen `compare`
- ◆ wird die Adresse der typ-inkompatiblen Funktion `charcompare` zugewiesen

U2-2 Debuggen mit dem gdb

- Programm muss mit der Compileroption `-g` übersetzt werden

```
gcc -g -o hello hello.c
```

- Aufruf des Debuggers mit `gdb <Programmname>`

```
gdb hello
```

- im Debugger kann man u.a.
 - ◆ Breakpoints setzen
 - ◆ das Programm schrittweise abarbeiten
 - ◆ Variablen- und Speicherinhalte ansehen und modifizieren
- Debugger außerdem zur Analyse von core dumps
 - ◆ Erlauben von core dumps (in der laufenden Shell):
z. B. `limit coredumpsize 1024k` oder `limit coredumpsize unlimited`

1 Breakpoints

- Breakpoints:

- ◆ `b [<Dateiname>:]<Funktionsname>`
- ◆ `b <Dateiname>:<Zeilennummer>`
- ◆ Beispiel: Breakpoint bei `main`-Funktion

```
b main
```

- Starten des Programms mit `run` (+ evtl. Befehlszeilenparameter)
- schrittweise Abarbeitung auf Ebene der Quellsprache mit
 - ◆ `s` (step: läuft in Funktionen hinein)
 - ◆ `n` (next: behandelt Funktionsaufrufe als einzelne Anweisung)
- Fortsetzen der Ausführung bis zum nächsten Breakpoint mit `c` (continue)
- Breakpoints anzeigen: `info breakpoints`
- Breakpoint löschen: `delete breakpoint#`

2 Variablen, Stack

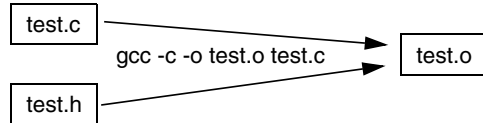
- Anzeigen von Variablen mit: `p expr`
 - ◆ `expr` ist ein C-Ausdruck, im einfachsten Fall der Name einer Variable
- Automatische Anzeige von Variablen bei jedem Programmstopp (Breakpoint, Step, ...): `display expr`
- Setzen von Variablenwerten mit `set <variablenname>=<wert>`
- Ausgabe des Funktionsaufruf-Stacks (backtrace): `bt`

3 Watchpoints

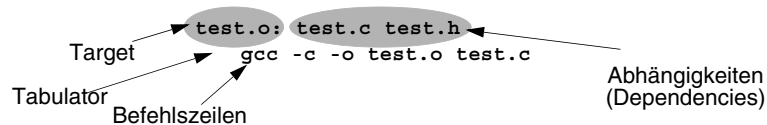
- Stoppt Ausführung bei Zugriff auf eine bestimmte Variable
- `watch expr`: Stoppt, wenn sich der Wert des C-Ausdrucks `expr` ändert
- `rwatch expr`: Stoppt, wenn `expr` gelesen wird
- `awatch expr`: Stopp bei jedem Zugriff (kombiniert `watch` und `rwatch`)
- Anzeigen und Löschen analog zu den Breakpoints

U2-4 Make

- Erzeugung von Dateien aus anderen Dateien.
 - ◆ z.B. Erzeugung einer `.o`-Datei aus einer `.c`-Datei durch C-Compiler



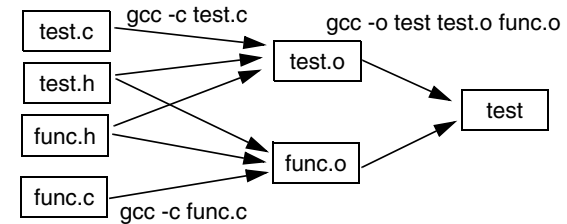
- Ausführung von *Update*-Operationen (auf Basis der Modifikationszeit)
- Regeldatei mit dem Namen **Makefile**
 - ◆ Targets (was?, hier: `test.o`) und Abhängigkeiten (woraus?, hier: `test.c`, `test.h`)
 - ◆ Befehlszeilen (wie?, hier: entsprechendes GCC-Kommando)



U2-3 valgrind

- Baukasten von Debugging- und Profiling-Werkzeugen (ausführbarer Code wird durch synthetische CPU auf Softwareebene interpretiert → Ausführung erheblich langsamer!)
 - ◆ Memcheck: erkennt Speicherzugriff-Probleme
 - Nutzung von nicht-initialisiertem Speicher
 - Zugriff auf freigegebenen Speicher
 - Zugriff über das Ende von allokierten Speicherbereichen
 - Zugriff auf ungültige Stack-Bereiche
 - ...
 - ◆ Helgrind: erkennt Koordinierungsprobleme zwischen mehreren Threads
 - ◆ Cachegrind: zur Analyse des Cache-Zugriffsverhaltens eines Programms
- Aufrufbeispiel: `valgrind --tool=memcheck ./wsort` oder `valgrind ./wsort`

1 Beispiel mit mehreren Modulen



```

test: test.o func.o
gcc -o test test.o func.o

test.o: test.c test.h func.h
gcc -c test.c

func.o: func.c func.h test.h
gcc -c func.c
    
```

2 Allgemeines

- Kommentare beginnen mit # (bis Zeilenende)
- Befehlszeilen müssen mit Tabulator beginnen
- Nach der letzten Befehlszeile einer Regel muss eine Zeile folgen, die weder mit Tabulator noch mit # beginnt
- das zu erstellende Target kann beim `make`-Aufruf angegeben werden (z.B. `make test`)
 - ◆ ohne explizite Target-Angabe bearbeitet `make` das erste Target im Makefile
- beginnt eine Befehlszeile mit @, wird sie nicht ausgegeben
- beginnt eine Befehlszeile mit -, führt ein Fehlschlagen nicht zum Abbruch
- jede Zeile wird in einer neuen Shell ausgeführt
 - ◆ `cd` in einer Zeile hat keine Auswirkung auf die nächste Zeile

4 Dynamische Makros

- `$(@)` Name des Targets (hier: `test`)


```
test: $(SOURCE)
gcc -o $@ $(SOURCE)
```
- `$(*)` Basisname des Targets (ohne Dateierdung, hier `test`)


```
test.o: test.c test.h
gcc -c $*.c
```
- `$(<)` Name einer Abhängigkeit (in impliziten Regeln)

3 Makros

- in einem Makefile können Makros definiert werden


```
SOURCE = test.c func.c
```
- Verwendung der Makros mit `$(NAME)` oder `${NAME}`

```
test: $(SOURCE)
gcc -o test $(SOURCE)
```
- Erzeugen neuer Makros durch Ersetzung in existierenden Makros


```
OBJS = $(SOURCE:.c=.o)
```

 - ◆ In allen Wörtern, die auf den Suchstring `.c` enden, wird dieser durch `.o` ersetzt
- Erzeugung neuer Makros durch Konkatenation


```
ALLOBJS = $(OBJS) hello.o
```

5 Eingebaute Regeln und Makros

- `make` enthält eingebaute Regeln und Makros (`make -p` zeigt diese an)
- Wichtige Makros:
 - ◆ `CC` C-Compiler-Befehl
 - ◆ `CFLAGS` Optionen für den C-Compiler
 - ◆ `LD` Linker-Befehl
(in der Praxis wird aber meist `gcc` verwendet, weil direkter Aufruf von `ld` die Standard-Bibliotheken nicht mit einbindet - `gcc` ruft intern bei Bedarf automatisch `ld` auf)
 - ◆ `LDFLAGS` Optionen für den Linker
- Wichtige Regeln:
 - ◆ `.c.o` C-Datei in Objektdatei übersetzen
 - ◆ `.c` C-Datei übersetzen und linken

6 Suffix-Regeln

- Allgemeine Regel zur Erzeugung einer Datei mit einer bestimmten Endung aus einer gleichnamigen Datei mit einer anderen Endung.

- Beispiel: Erzeugung von `.o`-Dateien aus `.c`-Dateien

```
.c.o:
    $(CC) $(CFLAGS) -c $<
```

- Dateiendungen müssen deklariert werden als Abhängigkeiten des Spezialtargets `.SUFFIXES`

```
.SUFFIXES: .c .o
```

- Explizite Regeln überschreiben die Suffix-Regeln

```
test.o: test.c
    $(CC) $(CFLAGS) -DXYZ -c $<
```

- Regeln ohne Kommandos können Abhängigkeiten überschreiben

```
test.o: test.c test.h func.h
```

- ◆ die Suffix-Regel wird weiterhin zur Erzeugung herangezogen

8 GNU-Make-Erweiterungen

- Funktionsumfang von POSIX.2 `make` sehr eingeschränkt
- viele Make Implementierungen mit z.T. inkompatiblen Erweiterungen
 - ◆ BSD Make (verschiedene Variationen)
 - ◆ Sun Make (Solaris)
 - ◆ Microsoft `nmake`
 - ◆ `smake`
 - ◆ GNU Make (`gmake`), installiert als `make` im CIP-Pool

7 Beispiel verbessert

```
SOURCE = test.c func.c
OBJS = $(SOURCE:.c=.o)
HEADER = $(SOURCE:.c=.h)
```

```
test: $(OBJS)
    $(CC) $(LD_FLAGS) -o $@ $(OBJS)
```

```
# Suffix-Regeln
.SUFFIXES: .c .o
```

```
.c.o:
    @echo Folgende C-Datei wird neu uebersetzt: $<
    $(CC) $(CFLAGS) -c $<
```

```
# korrekte Abhaengigkeiten
test.o: test.c $(HEADER)
```

```
func.o: func.c $(HEADER)
```

9 Pseudo-Targets

- Dienen nicht der Erzeugung einer gleichnamigen Datei
- Deklaration als Abhängigkeiten des Spezial-Targets `.PHONY`
 - ◆ so deklarierte Targets werden immer gebaut, auch wenn eine gleichnamige Datei bereits existiert, die aktueller als die Abhängigkeiten ist

- Aufräumen mit `make clean`

```
clean:
    rm -f $(OBJS) test
```

- Projekt bauen mit `make all` (Konvention: `all` ist immer erstes Target)

```
all: test
```

- Installieren mit `make install`

```
install: all
    cp test /usr/local/bin
```

10 Eingebaute Funktionen

- Ausgabe eines Shell-Kommandos einem Verzeichnis zuweisen

```
CURRENTDIR = $(shell pwd)
```

- Dateinamen nach einem Shell-Wildcard-Muster suchen

```
SOURCE = $(wildcard *.c)
```

11 Dynamische Makros

- `$$` Mit Leerzeichen getrennte Liste aller Abhängigkeiten

12 Einbinden anderer Makefiles

- `include`-Anweisung (am Zeilenanfang, ohne Tabulator)

```
include /proj/i4sp/common.mk
```

- die Datei wird an Stelle der `include`-Anweisung eingebunden

- Zusatzinfo für Fortgeschrittene:

- ◆ inkludierte Dateien können `make`-Targets sein

- ◆ `make` wird diese dann wenn nötig erst aktualisieren bzw. erzeugen

- ◆ Makefiles können sich so selbst generieren

- ◆ z.B. dynamische Erzeugung von Abhängigkeiten mit

```
.SUFFIXES: .c .dep
```

```
.c.dep:
```

```
gcc -MM $< > $@
```

- ◆ Einbinden der so erzeugten Abhängigkeiten in der `.dep`-Datei

```
-include test.dep
```

```
'-' unterdrückt hierbei die Warnung, wenn die .dep-Datei zunächst nicht vorhanden ist
```