

1 数据表示与存储

1.1 数据的类型及大小

表 1: 数据的类型及大小

类型	字节数	最小值	最大值 (signed)	最大值 (unsigned)
char	1	-128	127	255
short	2	-32768	32767	65535
int	4	-2147483648	2147483647	4294967295
long	8	-9223372036854775808	9223372036854775807	18446744073709551615
void*				
float	4	1.17549×10^{-38}	3.40282×10^{38}	
double	8	2.22507×10^{-308}	1.79769×10^{308}	

1.2 计算值域

T: 用 n 位表示数字

(signed) T 可表示 $-2^{n-1} \sim 2^{n-1} - 1$

(unsigned) T 可表示 $0 \sim 2^n - 1$

1.3 补码

对应正数补码的“各位取反、末位加 1”

$$\begin{aligned}
 &+23 = 00010111 \\
 &\text{按位取反} = 11101000 \\
 &\quad + \quad 1 \\
 &-23_{\text{补码}} = 11101001
 \end{aligned}$$

模 (2^n) 减去该负数的绝对值

$$\begin{array}{r}
 10000000 \\
 - 00010111 \\
 \hline
 11101001
 \end{array}$$

1.4 GDB 查看数据

>(gdb) x/4xb

b - byte (8-bit value)

h - halfword (16-bit value)

w - word (32-bit value)

g - giant word (64-bit value)

o - octal

x - hexadecimal

d - decimal

u - unsigned decimal

t - binary

f - floating point

a - address

c - char

s - string

i - instruction

1.5 浮点数

浮点数表示为 $(-1)^s \cdot M \cdot 2^E$

二进制位数	s 符号位	exp 指数	frac 尾数	总计
float	1	8	23	32
double	1	11	52	64

1.5.1 规格化数 $exp \neq 0$ 且 $exp \neq 11\dots 1$

(unsigned) $exp = E + Bias$

Bias (偏置值) = $2^{k-1} - 1$, k 为 exp 的二进制位数

偏置值 Bias	
float	127
double	1023

例 1: 十进制整数 \rightarrow 二进制浮点数

$$\text{float } F = 15213.0$$

化为二进制数:

$$15213_{10} = 11101101101101_2$$

$$= 1.1101101101101_2 \times 2^{13}$$

计算 frac:

$$M = 1.\underline{1101101101101}_2$$

$$\text{frac} = \underline{11011011011010000000000}_2$$

计算 exp:

$$E = 13 \quad \text{来自化为二进制时的指数}$$

$$Bias = 127$$

$$\text{exp} = 140 = 10001100_2$$

结果:

$$0 \quad 10001100 \quad 11011011011010000000000$$

s exp frac

例 2: 二进制浮点数 \rightarrow 十进制数

无符号数, 4 位阶码 (Bias=7), 3 个小数位

$$1001 \quad 111$$

exp frac

计算 $E = \text{exp} - Bias$

$$= 1001_2 - 7_{10}$$

$$= 2_{10}$$

计算 $M = 1.\text{frac} = 1.111$

化为十进制:

$$1.111 \times 2^2 = 111.1_2 \quad \text{小数点右移 2 位}$$

$$= \frac{15}{2} = 7.5$$

1.5.2 非规格化数 $exp = 0$

frac = 00...0 表示 0

frac \neq 00...0 表示接近 0 的小数 $(-1)^s \cdot M \cdot 2^E$

非规格化数 $E = 1 - Bias$	
float	-126
double	-1022

1.5.3 特殊值 $exp = 11\dots 1$

frac = 00...0 表示 ∞

frac \neq 00...0 表示 NaN

$$1.0/0.0 = -1.0/-0.0 = +\infty$$

$$1.0/-0.0 = -\infty$$

$$\sqrt{-1.0} = \infty - \infty = \infty \times 0 = \text{NaN}$$

1.5.4 舍入 (到偶数)

末两位	动作	例子(保留一位小数)
01	舍	$11.00\underline{1}_2 \rightarrow 11.0_2$
11	入	$10.0\underline{11}_2 \rightarrow 10.1_2$
10	强迫结果为偶数 (末尾为 0) 010 舍, 110 入	$10.0\underline{10}_2 \rightarrow 10.0_2$ $10.1\underline{10}_2 \rightarrow 11.0_2$

2 程序的机器级表示

2.1 计算数组元素的地址

计算 $T * D[R][C]$ 元素 $D[i][j]$ 的地址:

$\&D[i][j] = \&D[0][0] + \text{sizeof}(T) \times (C \cdot i + j)$

假设 $\text{sizeof}(T) = k$, 将 $D[i][j]$ 复制到 $\%eax$ 中

asm: D in $\%rdi$, i in $\%rsi$, j in $\%rdx$

```
1 leaq (%rsi,%rsi,$C-1), %rax
```

```
2 leaq (%rdi,%rax,$k), %rax
```

```
3 movl (%rax,%rdx,$k), %rax
```

结果为 $D + k \cdot C \cdot i + k \cdot j$

即 $D + \text{sizeof}(T) \times (C \cdot i + j)$

2.2 其他内容

内容	操作数计算方式	栈	gdb 常用操作
页码	P121	P164	P194

3 链接

3.1 符号表 (.symtab)

C 语言表示	类型	符号强度	节	说明
<code>void swap();</code>	全局	强	<code>.text</code>	非静态函数
<code>int a = 0;</code>	全局	强	<code>.bss</code>	初始化为 0 的全局变量
<code>int *bufp0 = &buf[0]</code>	全局	强	<code>.data</code>	初始化为其他值的全局变量
<code>int *bufp1;</code>	全局	弱	COMMON	未初始化的全局变量
<code>extern int buf[];</code>	外部	—	UNDEF	未解析的引用符号 位于实际定义所在位置
<code>void p() { static int i; static int j = 0; }</code>	局部	—	<code>.bss</code>	未初始化的静态局部变量 初始化为 0 的静态局部变量
<code>void p() { static int i = 1; }</code>	局部	—	<code>.data</code>	初始化为其他值的静态局部变量
<code>void q() { int j = 2; }</code>	都不是	—	在栈上	链接不涉及非静态局部变量

3.2 链接顺序

```
$ gcc -static -o prog2c main2.o ./libvector.a
```

E 将被合并以组成可执行文件的所有目标文件集合

U 当前所有未解析的引用符号的集合

D 当前所有定义符号的集合

开始 E、U、D 为空, 首先扫描 `main2.o`, 将其加入 E, 将未找到的符号加入 U, 定义的符号加入 D。

再扫描 `./libvector.a`, 将匹配到的 U 中的符号转移到 D 并加入到 E, 同时将未找到的符号加入 U。

最后搜索标准库 `libc.a`, 处理完 `libc.a` 时, U 一定是空的, D 中符号唯一, 否则错误。

3.3 重定位

PC 相对地址下重定位值计算公式:

$$\text{ADDR}(\text{r.symble}) - ((\text{ADDR}(\text{.text}) + \text{r.offset}) - \text{r.addend})$$

在 asm 中表示为 `4004de: e8 05 00 00 00 callq 4004e8 <sum>`