

PB173 – Binární programování Linux

VI. Linker skripty

Jiri Slaby

ITI, Fakulta informatiky

29. 10. 2013

- `ldscripts`
- Linker se jimi řídí při linkování objektů
 - Tj. vždy se nějaký použije
- Udávají
 - Kde která sekce leží
 - Např. pro `embedded`, kód musí být na adrese X a data na adrese Y
 - Výstupní formát
 - Kam skočit po načtení
 - A další
- Může přidávat i symboly
 - Např. „toto” je adresa začátku sekce XY
- Dokumentace: `pinfo ld` (<http://sourceware.org/binutils/>)

- Textové soubory
- Příkazy
 - První instrukce: `ENTRY`
 - Výstupní formát: `OUTPUT_FORMAT`
 - Seznam sekcí a jejich obsah: `SECTIONS`
 - Verzování: `VERSION`
 - ...
- Komentáře
 - `/**/` jako v C
- Linkeru se předává při linkování
 - `gcc -T skript.x ...`
 - `ld -T skript.x ...`
- Demo: výchozí skript

- ENTRY
 - Udává, kam se má skočit po zavedení
 - Např. ENTRY(main)
- OUTPUT_FORMAT
 - Výstupní BFD formát
 - OUTPUT_FORMAT("elf64-x86-64") (popř. elf32-i386)

Základní skript

- 1 Vytvořte si linker skript
- 2 Bude obsahovat pouze `ENTRY` a `OUTPUT_FORMAT`
- 3 Vytvořte zdrojový soubor s jednou funkcí
 - Bude obsahovat nekonečný cyklus
 - Jméno bude stejné jako v `ENTRY`
- 4 Přeložte a slinkujte skriptem
 - `gcc -Wl,--build-id=none -nostdlib -T skript.x ...`
- 5 Podívejte se na rozložení sekcí
 - Měly by začínat okolo adresy 0
- 6 Spustěte program
 - Bude fungovat jen pokud `sysctl vm.mmap_min_addr` je 0

- SECTIONS
- Záznamy typu `.vystupni_sekce` : { `*(.vstupni_sekce)` }
- `/DISCARD/` je speciální výstupní sekce

SECTIONS

```
{  
  .text : { *(.text) }  
  .data : { *(.data) }  
  .bss  : { *(.bss) }  
  /DISCARD/ : { *(.debug*) *(.comment*) *(.eh_frame*) }  
}
```

Skript se sekcemi

- 1 Rozšiřte skript, aby výsledek obsahoval pouze sekci `.text`
- 2 Přeložte
- 3 Ověřte pomocí `objdump -h`
- 4 Spustěte

- Každému bodu ve skriptu lze přiřadit adresu
 - Aktuální adresa je `.` (tečka)
 - `.` = `0x10000`;
- Každou sekci lze:
 - Vložit na nějakou adresu: `.sekce 0x10000 : { ... }`
 - Zarovnat: `.sekce ALIGN(...): { ... }`
- Pro každou adresu lze vložit symbol
 - `symbol = .;`
 - V kódu pak `extern void *symbol;`

SECTIONS

```
{  
  . = 0x40000;  
  my_start = .;  
  .text : { *(.text) }  
  .data 0x50000 : { *(.data) }  
}
```


Skript se sekcemi a adresami

- 1 Rozšiřte zdrojový soubor o další 2 funkce, tedy:
 - 1: s nekonečným cyklem, dejte ji do sekce `.text.t2`
 - 2: bude volat `extern void my_fun(void)`, do sekce `.text.t1`
 - 3: ENTRY funkce bude volat adresu `0x401000`
- 2 Rozšiřte skript
 - Všechny sekce začínaly za hranicí `0x400000`
 - Přidejte novou výstupní sekci `.text.t` na adresu `0x401000`
 - Obsah `.text.t1`
 - Nový symbol `my_fun` na aktuální adrese
 - Obsah `.text.t2` (tedy `my_fun` ukazuje na začátek `.text.t2`)
- 3 Přeložte
- 4 Ověřte pomocí `objdump -h` a `objdump -t`
- 5 Spustěte

Část I

Verzování funkcí

Verzování funkcí

- Pro zachování zpětné kompatibility knihovnických funkcí
 - Knihovny, které jsou udržované opravují chyby
 - Ale někteří uživatelé spoléhali na „chyby“
 - Jak zachovat zpětnou kompatibilitu nějaké funkce?
- Chceme 2 funkce s týmž názvem, ale s jinou funkcionalitou

Před opravou chyby	Po opravě chyby
<pre>void fun() { puts("X"); }</pre>	<pre>void fun() { puts("Y"); }</pre>

Řešením jsou linker skripty

- Každé funkci lze ve skriptu:
 - Přiřadit verzi
 - Určit její viditelnost
- `VERSION { ... }`
- Obsah `VERSION` lze předat i samostatně na příkazové řádce
 - Odpadá nutnost psaní celého linker skriptu
 - `ld --version-script=verze.x ...`
 - `gcc -Wl,--version-script=verze.x ...`
- Zobrazení pomocí `readelf -V`
- Dokumentace
 - `pinfo ld`
 - U. Drepper: How To Write Shared Libraries, kap. 3

Obsah sekce `VERSION` ve skriptech

- Strom verzí
- Uzly obsahují funkce
- Uzly mohou obsahovat i označení `global:` a `local:`

```
VERS_1.1 {  
  global:  
    fun;  
  local:  
    old_fun*;  
};
```

```
VERS_1.2 {  
  new_functionality;  
} VERS_1.1; /* inheritance */
```

Verze ve zdrojovém souboru

- Ve zdrojových souborech je třeba přiřadit verze
- Globální `asm` direktiva
 - Neverzovaná: `asm(".symver fun_old1,fun@");`
 - Pro určitou verzi: `asm(".symver fun_old2,fun@VERS_1");`
 - Výchozí: `asm(".symver fun_new,fun@@VERS_2");`

```
void fun_old() {  
    puts("OLD");  
}  
asm(".symver fun_old,fun@");
```

```
void fun_new() {  
    puts("NEW");  
}  
asm(".symver fun_new,fun@@VERS_2");
```

Verzování

- 1 Otevřete si `pb173-bin/06/`
- 2 Projděte 3 verze knihovny `vers{1,2,3}.c`
- 3 Projděte uživatele `x.c`
- 4 Přeložte
- 5 Spustte `x{1,2,3}`
- 6 Projděte verze v `x{1,2,3}` za pomoci `readelf -V`
- 7 Pokračujte domácím úkolem, částí 2