

---

## Klausur

Prüfungsfach: Systemnahe Programmierung  
Datum/Uhrzeit: 3. Juli 2020 / 14:00 Uhr  
Raum: W3.02, W3.03  
Prüfer: Dr. Hubert Högl  
Dauer: **60** Minuten  
Hilfsmittel: keine

---

Name, Vorname

---

Matrikel-Nr.

---

Hörsaal/Sitzplatz

### Hinweise:

1. Füllen Sie oben die drei Felder Name / Matrikel-Nr. / Hörsaal+Sitzplatz aus.
2. Die Angaben umfassen **10 Seiten**. Die Blätter sind vorne und hinten bedruckt. Überprüfen Sie dies bitte sofort wenn Sie mit der Bearbeitung beginnen.
3. Entfernen Sie nicht die Klammerung! Falls doch, muss der Name auf jedem Blatt stehen.
4. Schreiben Sie Ihre Lösungen in die Angaben. Geben Sie die Angaben am Ende ab.
5. Nebenrechnungen machen Sie bitte auf den separat ausgeteilten Karo-Bögen. Diese dürfen Sie nach Hause nehmen.
6. Schreiben Sie nicht mit Bleistift und nicht in roter Farbe.

---

Viel Glück!

---

---

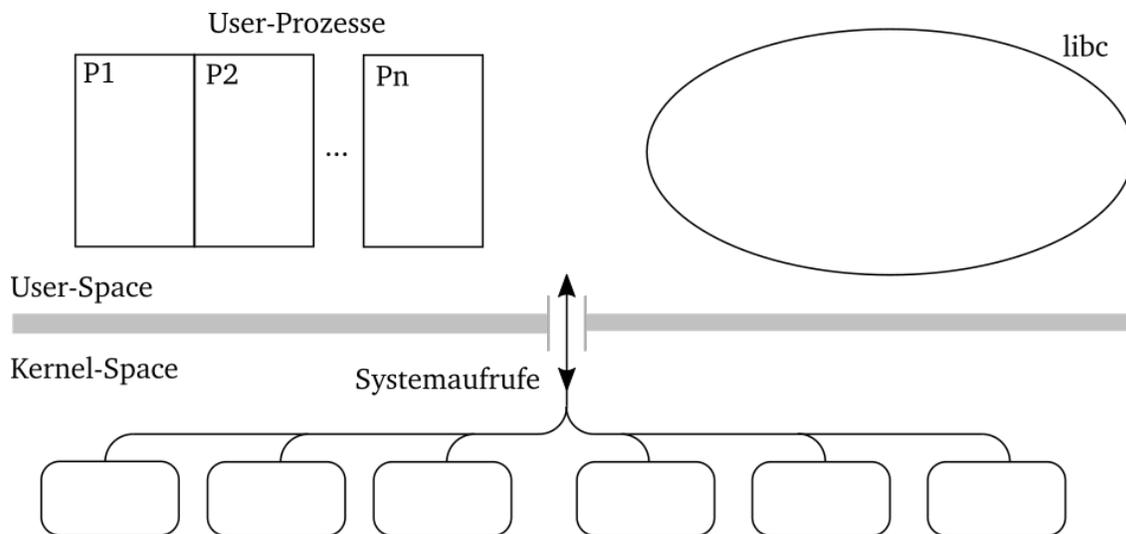
### Aufgabe 1 (6 Punkte)

Kreuzen Sie die zutreffenden Aussagen an:

- (A) Eine Programmiersprache ist portabel, wenn Programme ohne Änderungen auf verschiedenen Betriebssystemen und Zentraleinheiten (CPU) laufen.
  - (B) Wer in Assembler programmiert der muss sein Programm grösstenteils neu schreiben, wenn er es auf einer anderen CPU laufen lassen möchte.
  - (C) Die Sprache C läuft nur auf UNIX-ähnlichen Betriebssystemen, da sie in diesem Bereich auch entstanden ist. Aus diesem Grund gibt es C nicht für Microsoft Windows.
  - (D) Die Produktivität bei jeder Programmiersprache ist in etwa gleich gross, d.h. unabhängig ob man in Assembler, C oder Python programmiert erzeugt eine Person in etwa die gleiche Anzahl Maschinenbefehle pro Tag.
  - (E) High-level Sprachen haben alle eine automatische Speicherverwaltung. Bei low-level Sprachen wie C und C++ verwaltet die ProgrammiererIn den Speicher.
  - (F) Durch den grossen Erfolg der high-level Programmiersprache Python werden low-level Sprachen wie C und C++ überflüssig.
- 

### Aufgabe 2 (6 Punkte)

In der folgenden Abbildung sehen Sie den „User-Space“ (mit Prozessen und der C Bibliothek) und den „Kernel-Space“ (System-Calls).



An welchen Orten in der obigen Skizze erfolgt zeitlich nacheinander die Ausführung des folgenden Programmes:



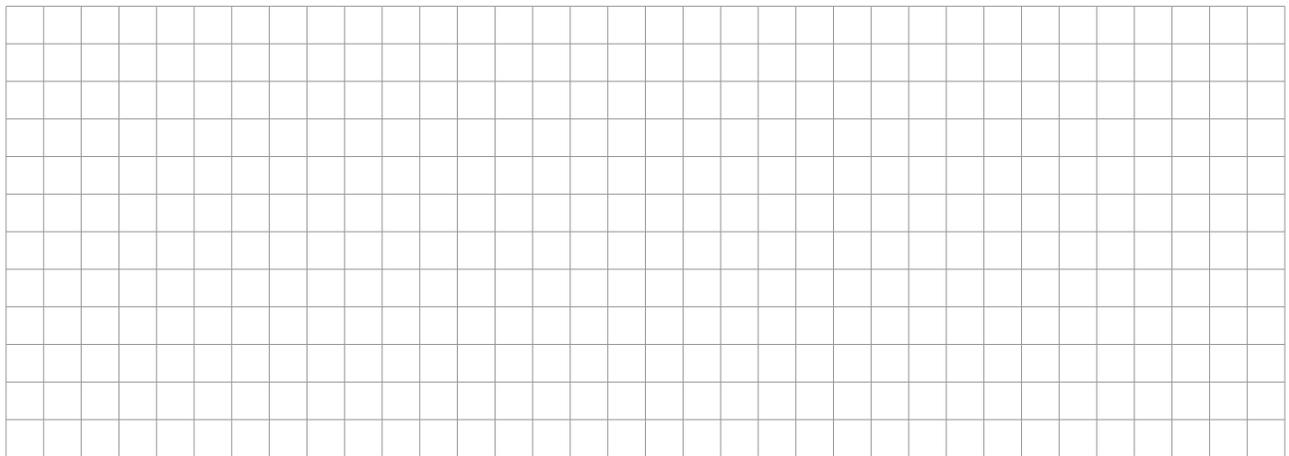
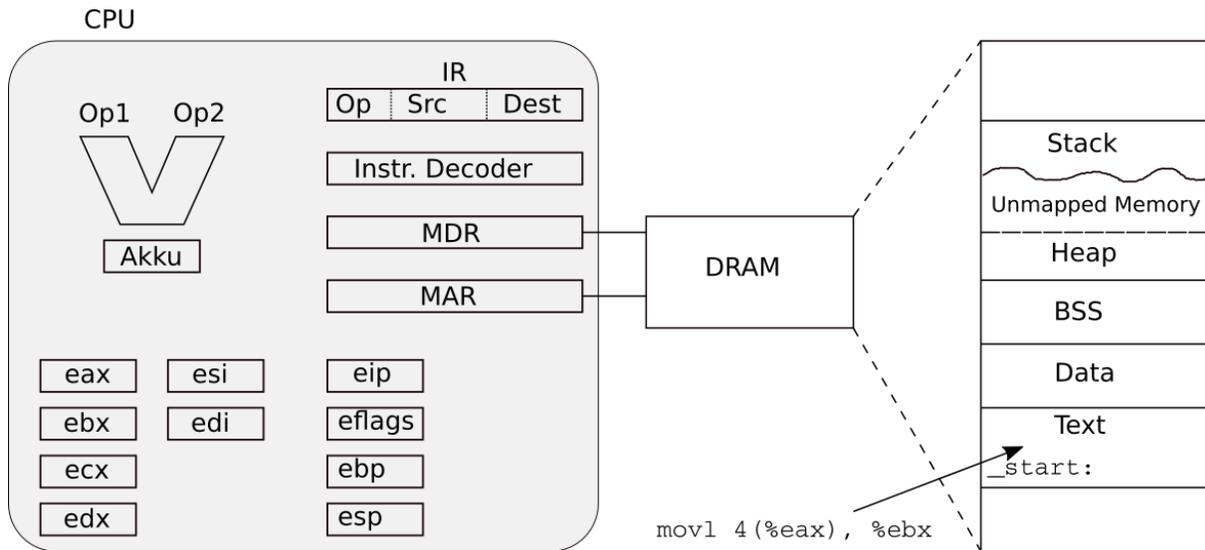


### Aufgabe 5 (6 Punkte)

Wie läuft der Befehl

```
movl 4(%eax), %ebx
```

im Fetch-Decode-Execute Diagramm ab?



### Aufgabe 6 (6 Punkte)

Bei den folgenden Aufgaben ist immer genau eine der Auswahlmöglichkeiten korrekt:

(a) Welche effektive Adresse wird bei der folgenden Adressierung verwendet:

```
movl 16(%ecx, %edx, 4), %eax    # ecx = 0xf00, edx = 0x10
```

**Auswahl:**  a1 0xf80  a2 0xf416  a3 0xf50

(b) Wie liegen bei Little Endian die einzelnen Bytes des folgenden Wortes (4 Byte) von niedriger zu hoher Adresse im Speicher: 0x12345678

**Auswahl:**  b1 12 34 56 78  b2 78 56 34 12  b3 87 65 43 21

(c) Ab welchem Label startet ein Programm, nachdem es vom Betriebssystem in den Speicher geladen wurde?

**Auswahl:**  c1 main  c2 \_text  c3 \_start

(d) Das esp Register zeigt auf den Stack. Sie möchten nun mit dem GDB die obersten fünf Werte auf dem Stack in 32-Bit Breite ausgeben.

**Auswahl:**  d1 x/5xw \$esp  d2 x/5xw %esp  d3 p/5s \$esp

(e) Bei einem Systemaufruf werden die Argumente übergeben

**Auswahl:**  e1 auf dem Stack  e2 auf dem Heap  e3 über Register

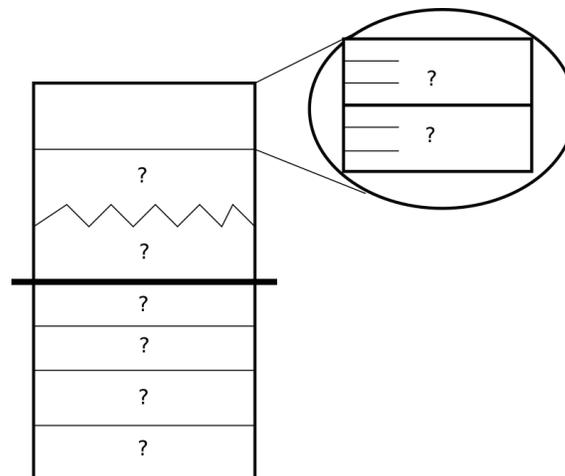
(f) Was dürfen rekursive Funktionen auf keinen Fall haben?

**Auswahl:**  f1 globale Variablen  f2 lokale Variablen  f3 einen Returnwert



### Aufgabe 7 (11 Punkte)

Benennen Sie die verschiedenen Abschnitte in dem folgenden Abbild eines Prozesses (8 Punkte):



In welchen Abschnitten kommen die folgenden Variablen (1), (2) und (3) zu liegen (3 Punkte)?

```
int gi = 42; // (1)
```

```
char buffer[64]; // (2)
```

```
int f()  
{  
    int j;  
    j = 2020; // (3)  
    ...  
}
```

```
int main()  
{  
    f();  
}
```

---

### Aufgabe 8 (10 Punkte)

Schreiben Sie eine Funktion `int strlen(char *cp)` in x86 Assembler. Das Argument `cp` ist ein Zeiger auf einen String, der Rückgabewert ist die Länge des Strings, d.h. die Anzahl der Zeichen im String. Der String ist mit einer Null terminiert.

```
.section .data

s1: .ascii  "Hallo\0"

.section .text
.globl _start

strlen:
----- # Prolog
----- # Prolog
-----
-----
-----
-----
-----
-----
-----
-----
-----
----- # Epilog
----- # Epilog
-----

_start:
    pushl   $s1
    call    strlen
    addl    $4, %esp
    movl    %eax, %ebx
    movl    $1, %eax
    int     $0x80
```

Zeichnen Sie das Stack Diagramm direkt nach dem Prolog. Zeichnen Sie auch die Zeiger ESP und EBP ein!


---

### Aufgabe 9 (6 Punkte)

Sehen Sie sich das folgende Assemblerprogramm an und beantworten Sie die unten folgenden Fragen dazu:

```
.section .data

array:
    .byte 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 0

.section .bss
    .lcomm speicher, 8 * 8

.section .text

.globl _start

_start:
    movl $array, %eax
    movl $speicher, %ebx
loop:
    cmpb $0, (%eax)
    je exit
    movb (%eax), %c1
    movb %c1, (%ebx)
    addl $1, %eax
    addl $1, %ebx
    jmp loop
exit:
    movl $1, %eax
    movl $0, %ebx
    int $0x80
```

1. (4 Punkte) Stellen Sie sich die Variable `speicher` als 2-dimensionale Speichertabelle vor mit 64 Einträgen (siehe die folgende Tabelle). Welche Werte stehen in der Tabelle wenn das Programm am Label `exit` angelangt ist?

2. (2 Punkte) Wie müssen Sie das Programm verändern, so dass die Werte aus `array` in die **Diagonale** (links oben nach rechts unten) der Speichertabelle geschrieben werden? Schreiben Sie die dazu nötige Änderungen rechts neben den obigen Quelltext.

Speichertabelle:

```
<speicher>:  0x__  0x__  0x__  0x__  0x__  0x__  0x__  0x__
<speicher+8>: 0x__  0x__  0x__  0x__  0x__  0x__  0x__  0x__
<speicher+16>: 0x__  0x__  0x__  0x__  0x__  0x__  0x__  0x__
<speicher+24>: 0x__  0x__  0x__  0x__  0x__  0x__  0x__  0x__
<speicher+32>: 0x__  0x__  0x__  0x__  0x__  0x__  0x__  0x__
<speicher+40>: 0x__  0x__  0x__  0x__  0x__  0x__  0x__  0x__
<speicher+48>: 0x__  0x__  0x__  0x__  0x__  0x__  0x__  0x__
<speicher+56>: 0x__  0x__  0x__  0x__  0x__  0x__  0x__  0x__
```

---

### Aufgabe 10 (6 Punkte)

**Statisches und dynamisches Linken von Bibliotheken.** Markieren Sie die zutreffenden Aussagen.

- Bibliotheken sind eigentlich nicht nötig, da man auch durch die Aufteilung von Programmen in mehrere Quelltextmodule das gleiche erzielen kann.
- Statisch gelinkte Programme sind zwar meist gross, können jedoch ohne Probleme auf anderen Rechnern ausgeführt werden, da es keine Abhängigkeiten gibt.
- Statisches sowie dynamisches Linken wird beides erst zur Laufzeit des Programmes gemacht.
- Dynamisches Linken erzeugt ausführbare Dateien die noch grösser sind als beim statischen Linken, da der dynamische Linker `ld.so` zusätzlich noch im Executable enthalten ist.
- Dynamisches Linken erzeugt kleine ausführbare Dateien, jedoch bestehen oft Abhängigkeiten zu vielen dynamischen Bibliotheken, die auch noch dazu in unterschiedlichen Versionen vorhanden sein können.
- Wenn man die Funktion `printf()` aus der C Standardbibliothek verwenden möchte, dann muss man unbedingt gegen die C Bibliothek statisch linkern.

---

Ende der Prüfung

---