

# Hinweise – C-Programmierung

Dr.-Ing. Volkmar Sieh

Department Informatik 4  
Systemsoftware  
Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg

WS 2025/2026



das  $n$ -te Bit gesetzt:

$1 \ll n$

Maske für alle außer dem  $n$ -ten Bit:

$\sim(1 \ll n)$

Bit setzen  $\rightarrow$  Verodern:

$x \mid= 0x01;$

Bit löschen  $\rightarrow$  Verunden:

$x \&= \sim 0x01;$

Bit umkehren  $\rightarrow$  Exklusives Oder

$x \hat{=} 0x01;$

niederwertiges Byte:

$x \& 0xff$

nur niederwertiges Byte verändern:

$x \&= \sim 0xff; x \mid= b \& 0xff;$



C garantiert keine Größe von `short int`, `int`, `long int`, aber `inttypes.h` enthält folgende Definitionen:

- `uint8_t`
- `uint16_t`
- `uint32_t`
- `uint64_t`
- `int8_t`
- `int16_t`
- `int32_t`
- `int64_t`



Problem: %d bezieht sich auf int, %ld auf long int usw.

Für Variablen fester Größe können die Macros PRIu8, PRIu16, PRIo32, PRIx64 etc. verwendet werden.

Beispiel:

```
uint32_t x;
```

```
x = 1234;
```

```
printf("x hat den Wert %" PRIu32 "\n", x);
```



- Eine Funktion ist eine Adresse im `.text`-Segment
- Diese Adresse kann in C genutzt werden (z.B. für Callbacks)
- Deklaration für Funktionspointer:  
Rückgabe-Typ `(*Name)(Parameter-Typ, Parameter-Typ, ...)`
- Beispiel: `void (*funptr)(int, long int);`
- Zuweisung: `funptr = myfunc;`
- Aufruf mittels: `(*funptr)(23, 42);`
- Einfacher: `funptr(23, 42);`



Problem: „Virtuelle Maschinen sind immer (zu) langsam.“

Fakten:

- moderne CPUs sind sehr schnell  
(bis zu 4.000.000.000 Instruktionen pro Sekunde)
- Speicherzugriffe langsam (u.U. mehrere Tausend Instruktionen)
- Sprünge flushen ggf. die Instruktions-Pipeline (damit werden ggf. bis zu 50 Instruktionen verworfen)
- ...



Was heißt das für die Programmierung einer Virtuellen Maschine?

- Cache gut ausnutzen

- Zustand der virtuellen CPU (Register inkl. Status-Wort und Inst.-Pointer)
- Zustandsinfos der virtuellen I/O-Geräte
- ...
- häufig durchlaufener Simulations-Code

sollte in möglichst wenigen Cache-Zeilen stehen

- Sprünge sollten vermieden werden

- Inlining
- „rechnen statt springen“
- ...



Z.B.:

```
struct cpu_state {  
    uint32_t ip;  
    uint32_t flags;  
    uint32_t eax;  
    uint32_t ebx;  
    ...  
} cpu_state __attribute__((__aligned__(128)));
```

Ergebnis: CPU-Zustandsinfo liegt (vermutlich) in ein oder zwei Cache-Zeilen.





## schlecht

```
void
cpu_step(void) {
    if (! power) {
        /* Do nothing... */
    } else if (irq_pend) {
        cpu_step_irq();
    } else {
        cpu_step_inst();
    }
}
```

C-Compiler generiert vermutlich zwei (i.A. genommene) Sprungbefehle  
(=> Code vermutlich verteilt auf mehrere Cache-Zeilen)

## gut

```
#define BE(a, b) \
    __builtin_expect(a, b)

void
cpu_step(void) {
    if (BE(! power, 0)) {
        /* Do nothing... */
    } else if (BE(irq_pend, 0)) {
        cpu_step_irq();
    } else {
        cpu_step_inst();
    }
}
```

C-Compiler generiert vermutlich zwei (i.A. nicht genommene) Sprungbefehle  
(=> Code vermutlich in ein/zwei Cache-Zeilen)



## schlecht

```
uint32_t
add(uint32_t a, uint32_t b) {
    uint64_t res
        = (uint64_t) a + b;
    if (0x100000000 <= res) {
        carry = 1;
    } else {
        carry = 0;
    }
    return (uint32_t) res;
}
```

Sprungvorhersage unzuverlässig,  
da Carry-Bit nicht vorhersagbar  
(=> viele Pipeline-Flushes).

## gut

```
uint32_t
add(uint32_t a, uint32_t b) {
    uint64_t res
        = (uint64_t) a + b;
    carry = (res >> 32) & 1;
    return (uint32_t) res;
}
```

Linearer Code  
(=> keine Pipeline-Flushes).



Problematisch:

```
exec_inst() {  
    uint8_t inst = load(ip++);  
    switch (inst) {  
        case 0x00: ...; break;  
        case 0x01: ...; break;  
        ...  
        case 0xff: ...; break;  
    }
```

Sprungvorhersage unzuverlässig, da immer neue Instuktionen  
(=> viele Pipeline-Flushes).



## schlecht

Datei x.c

```
...  
void  
bar(...) {  
    ...  
}  
...
```

Datei y.c

```
...  
void  
foo(...) {  
    ...  
    bar(...);  
    ...  
}  
...
```

Nicht „static“ und andere Datei  
(=> Inlining i.A. unmöglich).

## gut

```
...  
static void  
bar(...) {  
    ...  
}  
...  
void  
foo(...) {  
    ...  
    bar(...);  
    ...  
}  
...
```

eine Datei

„static“ und gleiche Datei  
(=> Inlining möglich).



**eventuell besser**

```
uint32_t
alu(
    int cmd,
    uint32_t a,
    uint32_t b
)
{
    uint32_t res;
    switch (cmd) {
        case 0: res = a + b; break;
        case 1: res = a - b; break;
        case 2: res = a * b; break;
        case 3: res = a / b; break;
    }
    return res;
}
```

inst immer wieder anders  
(=> viele Pipeline-Flushes).

```
uint32_t
alu(
    int cmd,
    uint32_t a,
    uint32_t b
)
{
    uint32_t res[4];
    res[0] = a + b;
    res[1] = a - b;
    res[2] = a * b;
    res[3] = a / b;
    return res[cmd];
}
```

linearer Code  
(=> keine Pipeline-Flushes).

