

6.1 Bytecode-Beispiel I

Installieren Sie das Module `Jvm` von der Web-Seite der Vorlesung.

1. Compilieren Sie das Java-File `bct.java` aus der Vorlesung in `bct.class`.
2. Dekodieren Sie `bct.class` mit Hilfe der Haskell-Funktion `decodeClassFile`
3. Erweitern Sie die Klasse `bct` um ein zweites Attribut
`Integer j`;
4. Erweitern Sie die Haskell-Datenstruktur des Bytecode so, dass das neue Attribut enthalten ist.
5. Erzeugen Sie mit Hilfe der Funktion `encodeClassFile` ein neues Classfile.
6. Testen Sie mit Hilfe einer Java-Klasse, die eine `bct`-Objekt erzeugt, ob Ihr Classfile korrekt ist.

6.2 Bytecode-Beispiel II

Codieren Sie das folgende Java-Programm `ggt` in Bytecode.

```
static int ggt(int a, int b)
{
  if (a==b) return(a);
  else
  {
    if (a>b) return(ggt(a-b,b));
    else return(ggt(b-a,a));
  }
}
```

Benutzen Sie folgendes Vorgehen:

1. Übersetzen Sie zunächst *von Hand* die Methode in Bytecode.
2. Rechnen Sie das Bytecode-File für `ggt(6,3)` durch.
3. Compilieren Sie das Java-File `ggt.java` in `ggt.class`

Benutzen Sie hierzu die Version 1.5 des Java-Compilers.

Windows: http://www2.ba-horb.de/~pl/CB/jdk-1_5_0_22-windows-i586-p.exe

Linux: http://www2.ba-horb.de/~pl/CB/jdk-1_5_0_22-linux-i586.bin

4. Dekodieren Sie `ggt.class` mit Hilfe der Haskell-Funktion `decodeClassFile`

```
import Jvm.Data.ClassFormat
import Jvm.BinaryClass
import Data.ByteString.Lazy.Internal
```

```
main = do
  cf <- (decodeClassFile "ggt.class")
  print cf
```

5. Übersetzen Sie das `Code`-Attribute in lesbare Bytecode-Befehle.
6. Erweitern Sie die Haskell-Datenstruktur des Bytecode so, dass Sie eine Abfrage einbauen, die Variable `a < 0` ist. Wenn ja soll `-1` zurückgegeben werden.
7. Testen Sie Ihr Classfile mit dem Aufruf `ggt.ggT(-1,3)` in einer anderen Java-Klasse.

6.3 ASM

1. Schreiben Sie die Deskriptoren von folgenden Java-Methoden:

- (a) `int m1(long a, double b, String s)`
- (b) `void m2(boolean[] p)`
- (c) `long[][] m3(int a, Integer b, Long c)`

2. Erzeugen Sie mithilfe von ASM den Bytecode der folgenden Java-Programme:

- (a)

```
public interface Name {
    int NUM1 = 1;
    int NUM2 = 2;
    String method(long a, boolean b);
}
```
- (b)

```
public class GGT {
    static int ggT(int a, int b) {
        if (a == b) return a;
        else {
            if (a > b) return ggT(a - b, b);
            else return ggT(b - a, a);
        }
    }
}
```