



Operační systémy

Úvod do Operačních Systémů

Petr Krajča



Katedra informatiky
Univerzita Palackého v Olomouci



- email: petr.krajca@upol.cz
- konzultační hodiny
 - úterý 12:00 – 13:00,
 - pátek 9:45 – 11:15 (termíny dle rozvrhu)
- www: <http://phoenix.inf.upol.cz/~krajca/>
- slidy budou k dispozici online



- přednášky
- úkoly související s probíranou tematikou
- není potřeba vyřešit zadané úkoly (určené k pochopení probírané látky)
- samostudium; do příště:
 - Keprt A. *Operační systémy. 2008.* Kapitoly 1–5.3.5, tj. strany 9–48.
 - Keprt A. *Assembler. 2008.* Kapitoly 1–5.1, tj. strany 6–53.
- skripta jsou na webu katedry (sekce studium)
- dotazy a konzultace

-  Keprt A. *Operační systémy. 2008*
-  Keprt A. *Assembler. 2008*
-  Silberschatz A., Galvin P.B., Gagne G. *Operating System Concepts, 7th Edition*. John Wiley & sons, 2005. ISBN 0-471-69466-5.
-  Tanenbaum A.S. *Modern Operating Systems, 2nd ed.* Prentice-Hall, 2001. ISBN 0-13-031358-0.
-  Stallings, W. *Operating System Internals and Design Principles, Fifth Edition*. Prentice Hall, 2004. ISBN 0-13-127837-1.
-  Solomon D.A., Russinovich M. E. *Windows Internals: Covering Windows Server 2008 and Windows Vista*. Microsoft Press, 2009. ISBN 0735625301.
-  Jelínek L. *Jádro systému Linux: kompletní průvodce programátora*. Brno, Computer Press, 2008.

John von Neumannova architektura

- CPU (ALU, řadič)
- paměť **společná pro program i data** (vs. harvardská architektura)
- vstup/výstup
- sběrnice (řídící, adresní, datová)
- instrukce procesoru jsou zpracovávány v řadě za sebou (není-li uvedeno jinak)

OS jako abstrakce HW

- vyvíjet software na míru jednoho HW náročné/neefektivní (obvykle); hardware je neuvěřitelně složitý
- operační systém + jazyky vyšší úrovně poskytují potřebnou abstrakci
- operační systém – rozhraní mezi HW a SW
- v konečném důsledku několik úrovní abstrakce

Vrstvy poč. systému

- 1 hardware
- 2 operační systém (OS)
- 3 standardní knihovna (libc, CRT)
- 4 systémové nástroje
- 5 aplikace

Poznámky

- hranice mezi posledními třemi vrstvami nemusí být ostré
- operační systém zajišťuje správu zdrojů (sdílený přístup k paměti, zařízením, ...)
- z časových důvodů se omezíme jen na OS pro PC, které jsou založené na architektuře Intel x86



Obecná struktura CPU

- Aritmeticko-logická jednotka (ALU) – provádí výpočty
- řídicí jednotka – řídí chod CPU
- registry – slouží k uchování právě zpracovávaných dat (násobně rychlejší přístup než do paměti); speciální registry obsluhující chod CPU: IP (instruction pointer), FLAGS, IR (instruction register), SP (stack pointer)

Instrukční sada (ISA)

- sada instrukcí ovládající procesor (specifická pro daný CPU/rodinu CPU)
- instrukce a jejich operandy jsou reprezentovány jako čísla \implies strojový kód
- každá instrukce má obvykle 0 až 3 operandy (může to být registr, konstanta nebo místo v paměti)
- pro snazší porozumění se instrukce CPU zapisují v jazyce symbolických adres (assembleru)



```
00000000 <main>:
 0:  8b 4c 24 04      mov     ecx,DWORD PTR [esp+0x4]
 4:  b8 01 00 00 00   mov     eax,0x1
 9:  83 f9 00         cmp     ecx,0x0
 c:  0f 8e 0a 00 00 00 jle     1c <main+0x1c>
12:  f7 e9           imul   ecx
14:  83 e9 01        sub     ecx,0x1
17:  e9 ed ff ff ff  jmp     9 <main+0x9>
1c:  c3             ret
```



00000000 <main>:

```
0:  9d e3 bf 88      save %sp, -120, %sp
4:  a0 10 20 01      mov  1, %l0
8:  80 a6 00 00      cmp  %i0, %g0
c:  04 80 00 06      ble  24 <main+0x24>
10: 01 00 00 00      nop
14: a0 5c 00 18      smul %l0, %i0, %l0
18: b0 26 20 01      dec  %i0
1c: 10 bf ff fb      b   8 <main+0x8>
20: 01 00 00 00      nop
24: b0 10 00 10      mov  %l0, %i0
28: 81 c7 e0 08      ret
2c: 81 e8 20 00      restore
```



- instrukce jsou zpracovávány v několika krocích:
 - záleží na typu procesoru
- 1 načtení instrukce do CPU (Fetch)
 - 2 dekodování instrukce (Decode)
 - 3 výpočet adres operandů
 - 4 přesun operandů do CPU
 - 5 provedení operace (Execute)
 - 6 uložení výsledku (Write-back)
- pipelining – umožňuje zvýšit efektivitu CPU
 - je potřeba zajistit správné pořadí operací
 - procesor může mít víc jednotek např. pro výpočty (FPU, ALU)
 - problém s podmíněnými skoky (branch prediction)

Instr. No.	Pipeline Stage						
	1	IF	ID	EX	MEM	WB	
2		IF	ID	EX	MEM	WB	
3			IF	ID	EX	MEM	WB
4				IF	ID	EX	MEM
5					IF	ID	EX
Clock Cycle	1	2	3	4	5	6	7



- registry jsou 32bitové
- obecně použitelné (i když existují určité konvence, jak by se měli používat)
 - EAX (Accumulator) – střadač pro násobení a dělení, vstupně-výstupní operace
 - EBX (Base) – nepřímá adresace paměti
 - ECX (Counter) – počítadlo při cyklech, posuvech a rotacích
 - EDX (Data)
- každý registr má svou spodní 16bitovou část reprezentovanou jako regist AX, BX, CX, DX
- tyto 16 bitové registr lze rozdělit na dvě 8bitové části reprezentované jako AH, AL, BH, BL, ...



Další registry

- EDI (Destination Index) – adresa cíle
- ESI (Source Index) – adresa zdroje
- EBP (Base Pointer) – adresace parametrů funkcí a lokálních proměnných
- ESP (Stack Pointer) – ukazatel na vrchol zásobníku (adresa vrcholu zásobníku)
- EIP (Instruction Pointer) – ukazatel na aktuální místo v programu, adresa instrukce následující za právě prováděnou instrukcí, není možné jej přímo měnit (jen patřičnými instrukcemi)
- EF(LAGS) – příznaky nastavené právě proběhlou instrukcí
- spodních 16 bitů těchto registrů lze adresovat pomocí registrů DI, SI, BP, SP, IP, F(LAGS); další dělení není možné
- ESI a EDI jde používat jako obecně použitelné
- změny v registrech EBP, ESP by měly být uvážené

- operandy instrukcí mohou být
 - r – registry
 - m – paměť
 - i – hodnoty
- paměť lze v jedné instrukci adresovat pouze jednou

```
MOV r/m, r/m/i      ; op1 := op2
ADD r/m, r/m/i      ; op1 := op1 + op2
SUB r/m, r/m/i      ; op1 := op1 - op2
NEG r/m              ; op1 := - op1
MUL r/m              ; EDX:EAX := EAX * op1
IMUL r, r/m          ; op1 := op1 * op2
IMUL r, r/m, i       ; op1 := op1 * op2 * op3

OR r/m, r/m/i        ; op1 := op1 | op2
AND r/m, r/m/i       ; op1 := op1 & op2
XOR r/m, r/m/i       ; op1 := op1 ^ op2
NOT r/m              ; op1 := ~op1
```

```
; do registru EAX ulozi obsah EBX  
mov eax, ebx
```

```
; prevrati spodnich 16 bitu v registru ECX  
xor ecx, 0x0000ffff
```

```
; pricte k registru cx hodnotu registru si  
add cx, si
```

```
; takto nejde -- nesedi velikosti registru  
add ecx, si
```

```
; vynekuje obsah registru edx  
neg edx
```



SHL r/m, i ; op1 := op1 << op2 (bez znaménková operace)

SAL r/m, i ; op1 := op1 << op2 (znaménková operace)

SHR r/m, i ; op1 := op1 >> op2 (bez znaménková operace)

SAR r/m, i ; op1 := op1 >> op2 (znaménková operace)

ROL r/m, i ; rotace bitů doleva

ROR r/m, i ; rotace bitů doprava

INC r/m ; op1 := op1 + 1

DEC r/m ; op1 := op1 - 1

- jednotlivé operace nastavují hodnoty jednotlivých bitů v registru EF
- mj. obsahuje příznaky
 - SF (sign flag) – podle toho, jestli výsledek je nezáporný (0), nebo záporný (1)
 - ZF (zero flag) – výsledek byl nula
 - CF (carry flag) – pokud při operaci došlo k přenosu mezi řády
 - OF (overflow flag) – příznak přetečení



- program zpracovává jednu instrukci za druhou (pokud není uvedeno jinak) \implies skok
- nepodmíněný skok
 - operace `JMP r/m/i` – ekvivalent `GOTO` (použití při implementaci smyček)
- není přítomná operace ekvivalentní `if`
- podmíněný skok je operace ve tvaru `Jcc`, provede skok na místo v programu, pokud jsou nastaveny příslušné příznaky
- např. `JZ i` (provede skok, pokud výsledek předchozí operace byl nula)
- srovnání čísel jako rozdíl (operace `CMP r/m, r/m/i`, je jako `SUB`, spočítá rozdíl hodnot, ale neprovádí přiřazení)
- `JE` skok při rovnosti, `JNE`, při nerovnosti
- skoky po porovnání znaménkových čísel `JG (>)`, `JGE (\geq)`, `JL (<)`, `JLE (\leq)`
- skoky po porovnání bezznaménkových čísel `JA (>)`, `JAЕ (\geq)`, `JB (<)`, `JBE (\leq)`



```
; porovnej eax s hodnotou 10  
cmp eax, 10
```

```
; pokud je eax vetsi nez 10  
; provede skok na adresu foo  
jg foo
```

```
...
```

```
; jinak pokračuje timto kodem
```

```
...
```

```
foo:
```

```
...
```

- přímá adresa – ukazuje na místo v paměti
- nepřímá adresa – před přečtením hodnoty se vypočítá z hodnot registrů podle vzorce:

$$adresa = posunuti + baze + index \times factor$$

- posunutí je konstanta
- báze a index jsou registry
- factor je číslo 1, 2, 4, nebo 8
- kteroukoliv část vzorce lze vypustit
- v assembleru se čtení/zápis do paměti zapisuje pomocí [...]
- `mov eax, [ebx + 10]`
- `mov [eax + esi * 2 + 100], bx`
- je dobré doplnit velikost zapisovaných dat
- `mov eax, dword ptr [ebx + 10]`
- `mov word ptr [eax + esi * 2 + 100], bx`
- `mov word ptr [eax + esi * 2 + 100], 42 !!!`
- při přístupu k proměnným ve VS (jsou adresy doplněny automaticky)

1 Dereference

```
mov eax, dword ptr [ebx]      ;; eax := *ebx
```

2 Pole

```
short *a = malloc(sizeof(short) * 10);  
_asm {  
    mov ebx, a  
    mov ax, [ebx + esi * 2]    ;; ax := a[esi]  
}
```

3 Strukturované hodnoty

```
struct foo { int x; int y; int z[10]; };  
struct foo *a = malloc(sizeof(struct foo));  
_asm {  
    mov ebx, a  
    mov [ebx], ecx           ;; a->x := ecx  
    mov [ebx + 4], ecx       ;; a->y := ecx  
    mov [ebx + esi * 4 + 8], ecx ;; a->z[esi] := ecx  
}
```

Complex Instruction Set Computer

- x86 má architekturu CISC
- složitější instrukce (dovedou víc věcí, adresovat paměť, atd.), náročné na zpracování
- snazší tvořit program (je kratší)
- menší počet registrů, instrukce nejsou ortogonální

Reduced Instruction Set Computer

- větší počet registrů, jednoduché instrukce, schopné zajistit stejnou funkcionalitu
- samostatné instrukce pro přístup k paměti
- jedna instrukce dělá víc věcí
- příklady pro SPARC (využívá registr g0, který je vždy nula)

```
subcc %r1, %r2, %r3      ; r3 := r1 - r2
subcc %r1, %r2, %g0      ; g0 := r1 - r2   (cmp r1, r2)
or %g0, 123, %r1         ; r1 := g0 | 123   (mov r1, 123)
```