

北京理工大学

本科生毕业设计(论文)

跨操作系统的异步串口和网络驱动模块设计与实现

Design and Implementation of Asynchronous Serial Port and Network Driver Module Across Operating Systems

学 院:	计算机学院
专 业:	计算机科学与技术
班 级:	07112005
学生姓名:	林 晨
学 号:	1120202738
指导教师:	陆慧梅

2024 年 5 月 日

原创性声明

本人郑重声明：所呈交的毕业设计（论文），是本人在指导老师的指导下独立进行研究所取得的成果。除文中已经注明引用的内容外，本文不包含任何其他个人或集体已经发表或撰写过的研究成果。对本文的研究做出重要贡献的个人和集体，均已在文中以明确方式标明。

特此申明。

本人签名: _____ 日期: _____ 年 月 日

关于使用授权的声明

本人完全了解北京理工大学有关保管、使用毕业设计（论文）的规定，其中包括：①学校有权保管、并向有关部门送交本毕业设计（论文）的原件与复印件；②学校可以采用影印、缩印或其它复制手段复制并保存本毕业设计（论文）；③学校可允许本毕业设计（论文）被查阅或借阅；④学校可以学术交流为目的，复制赠送和交换本毕业设计（论文）；⑤学校可以公布本毕业设计（论文）的全部或部分内容。

本人签名: _____ 日期: _____ 年 _____ 月 _____ 日

指导老师签名: _____ 日期: _____ 年 _____ 月 _____ 日

跨操作系统的异步串口和网络驱动模块设计与实现

摘 要

关键词：

Design and Implementation of Asynchronous Serial Port and Network Driver Module Across Operating Systems

Abstract

Key Words:

目 录

摘 要	I
Abstract	II
第 1 章 绪论	1
1.1 研究背景	1
1.2 国内外研究现状	2
1.3 本文研究内容与贡献	2
1.3.1 研究内容和关键问题	2
1.3.2 本文贡献	3
第 2 章 相关技术介绍	4
2.1 Rust Cargo 和 Crates.io	4
2.1.1 Rust Cargo	4
2.1.2 Crates.io	4
2.2 Rust Future	5
2.2.1 常见的并发编程方式	5
2.2.2 Rust Future	6
2.2.3 Rust 运行时	8
2.3 Embassy	9
2.3.1 Embassy 简介	9
2.3.2 Embassy 异步运行时分析	10
2.4 Alien	12
2.4.1 Alien 简介	12
第 3 章 异步串口驱动模块的设计与实现	14
3.1 串口基本机制	14
3.1.1 串口简介	14
3.1.2 串口的 FIFO 模式	15
3.1.3 串口的中断处理	15
3.2 整体架构设计	16
3.3 异步运行时设计	16
3.4 接口设计	16
第 4 章 异步串口驱动测试	18
4.1 修改 QEMU 源码使其支持多串口	18
4.2 在 Alien 上使用异步串口驱动	18
4.3 测试结果分析	18
(4.4 在 ArceOS 上使用异步串口驱动)	18
第 5 章 总结和展望	19
5.1 论文总结	19
5.2 不足和展望	19
结 论	20
参考文献	21

北京理工大学本科生毕业设计（论文）

附 录 A.....	22
致 谢	23

第1章 绪论

1.1 研究背景

在操作系统发展中，外设起到了非常重要的作用。为了满足不同需求而设计的外设，帮助操作系统实现了丰富的功能。从操作系统的架构上看，驱动程序是与各种外设进行直接交互的软件组件。由于外设种类多样，不同厂家对于相同外设的设计也不尽相同，这就导致了操作系统开发人员需要花大量的时间在对硬件手册的阅读以及对外设驱动程序的实现和调试上。但几乎所有的硬件外设，独立于上层的操作系统实现，因此针对于一种特定的硬件，设计并实现一个对上层操作系统独立的硬件驱动模块，供操作系统开发人员直接调用，能够帮助在其开发的操作系统中快速实现对硬件的控制。

从操作系统用户进程的角度来讲，用户进程需要的是对外设进行读写，读写的方式是通过系统调用方式。在读写系统调用执行模型的设计上，主要包括阻塞和非阻塞、同步和异步等执行模型。如果一个系统调用采用同步执行模型时，那么调用该系统调用时，在完成该系统调用的全部任务前，该系统调用都不会返回；而当一个系统调用采用异步执行模型时，那么调用该系统调用时，会立即返回，尽管该系统调用所规定的读写任务还未达成。在计算机中有些 I/O 处理比较耗时。在调用这种同步代码时，如果进程在此处长时间等待，会严重影响程序的性能，因此在 I/O 密集型的应用场景中，采用异步编程，能够极大程度的提升程序的运行性能。另外，采用无栈协程实现的异步，相比于传统的多线程并发设计，更是省去了操作系统对于上下文，堆栈等进行开辟和切换的开销。

Rust 语言是一门适合系统编程的新兴编程语言，其拥有高于 C 语言的内存安全性、更现代的语法特性和等同 C 语言的性能。RISC-V 指令集则是一套开源、简洁、模块化的指令集。因此，基于 Rust 语言和 RISC-V 指令集的操作系统是操作系统开发的新兴方向之一。这一方向上已经出现了一些教学和科研目的的操作系统，例如 rCore 教学操作系统^[1]。Rust 所使用的包管理工具 Cargo 为使用 Rust 语言开发的项目提供了方便的依赖包管理，能够使操作系统开发人员很容易的使用本项目开发的异步驱动模块。另外，Rust 语言也对异步和协程的相关特性有所支持，能够使我们更加自然地实现一个异步的驱动模块。

1.2 国内外研究现状

异步 I/O 是指在进行事务处理时并发执行输入、输出以及计算操作的能力，可以将逻辑独立的 I/O 操作从指定的动作中分离出来单独执行。^[2]简单来说，相较于阻塞的同步 I/O，异步 I/O 是非阻塞的，无需等到 I/O 操作返回相应的 I/O 结果，就可继续执行接下来的操作。

实现异步 I/O 的方式，包括使用操作系统提供的多线程接口，编程语言提供的函数回调、Future 等语言特性编写程序。方兴等人^[3]提出了一种基于 WIN32 的多线程异步 I/O 模型，用于解决复杂的多路并发 I/O 问题，并说明了该模型的运行机制及其优越性，这是使用操作系统支持的多线程实现同步。段楠的研究^[4]使用 Java 提供的“消息队列”方式进行了异步的网络通讯开发，在语言层面使用语言特性对异步进行了支持。Harris T 的研究^[5]中更是将介绍了一组在 C/C++ 等原生语言中用于可组合异步 IO 的语言结构 AC，为开发人员提供了更方便的异步程序开发。Rust 在语言层面提供了对协程和异步的支持，使得开发人员能够方便的使用 Future 特性开发异步模块，实现异步外设驱动。

使用异步 I/O 接口，在大量 I/O 的应用场景下，能够极大的增加整个系统的吞吐量，使用无栈协程所实现的异步 I/O 相较于用多线程实现的异步 I/O，更是能够避免分配大量的堆栈等内存空间，节省了系统资源。沙泉的研究^[6]在嵌入式 Linux 的串行通信中实现了异步事件驱动模型，在一定的硬件和实例测试的环境下说明了异步串口通信程序的设计思路和实现。Zhu L^[7]、Kwon G^[8]等人的研究分别在自己所设计的监测系统和实时数据归档系统中使用了异步驱动模块，在 I/O 量比较大的应用场景下，提升了整个系统的吞吐率和安全性。

目前，使用 Rust 语言编写操作系统组件逐渐成为趋势。Linux 已经对其众多的硬件驱动模块进行 Rust 语言改造，也进一步印证了使用 Rust 语言可以编写更安全的操作系统正在逐渐成为操作系统领域的共识。在 Rust 语言社区中，基于 Rust 语言对各种硬件设备的驱动开发也正在如火如荼地进行着。

1.3 本文研究内容与贡献

1.3.1 研究内容和关键问题

本研究的主要目标是使用 Rust 语言针对 QEMU 虚拟机模拟的串口设备以及

Vision Five2 实体开发板上的串口设备，开发跨操作系统的异步驱动模块，并对该异步驱动模块的性能与传统的同步模块的性能在一定条件下进行比较，最终得出异步驱动模块相较于同步模块的优势。

本文的研究内容主要包括以下几项：设计并实现基于 Rust 语言的异步串口驱动；在 AlienOS 和 ArceOS 上适配该异步串口驱动；设计对比实验，对该异步串口驱动的性能与同步串口驱动的性能进行比较等。

本研究的关键问题包括：学习 Rust 语言对于异步的支持、了解 Rust 语言在模块化方面的支持、学习和总结已有串口驱动的实现、学习 AlienOS 和 ArceOS 的相关结构并分别在 QEMU 环境下和开发板环境下运行、设计对比试验得出异步串口驱动的优势。

1.3.2 本文贡献

本文基于 Rust 语言，设计了能够在 QEMU 模拟器所模拟的 qemu-system-riscv64 虚拟环境下 AlienOS 和 ArceOS 都能够使用的异步串口驱动。截至目前，本研究已经完成了异步串口驱动的设计与实现，在 QEMU 中添加了多串口的支持使得在支持多个串口的 qemu-system-riscv64 环境下的 Alien 中能够同时使用原有的同步串口驱动和我们所开发的异步串口驱动模块。我们将新创建的使用异步驱动的串口绑定到一个指定的终端，在对应的终端能够看到上层操作系统通过异步串口驱动输出的相关信息，也能通过终端输入完成 OS 创建的读字符任务。

第 2 章 相关技术介绍

2.1 Rust Cargo 和 Crates.io

本部分我们将介绍 Rust 语言在包管理部分的相关技术，包括软件包管理器 Rust Cargo 以及官方的包管理平台 Crates.io，说明使用 Rust 语言开发驱动模块能够更方便地使用他人的已有成果，并使得我们的异步驱动模块能够更方便地被其他有需要的人所使用。

2.1.1 Rust Cargo

Rust 是为了解决 C/C++ 等底层程序设计语言存在的安全问题，设计的新一代安全系统级编程语言，通过其精心设计的所有权、生命周期等机制，保障了其不会出现 C、C++ 语言中悬垂指针等危险的内存操作。但除了其本身是一门安全、出色的编程语言之外，Rust 还具有一个名为 Cargo 的构建系统和软件包管理器。Rust 与 Cargo 捆绑在一起，在安装 Rust 时会自动安装 Cargo。

Rust Cargo 为 Rust 开发者提供了便捷、高效和可靠的开发工具和基础设施：在项目初始化时，开发者可以使用 ``cargo new`` 命令立刻创建一个新的 Rust 项目的基本结构，包括 Cargo.toml 文件和 src 目录，以及 src 目录下一个默认的 main.rs/lib.rs；在项目引用某些依赖项时，开发者可以通过 Cargo.toml 文件指定项目所依赖的外部 crate，并附上版本信息和其他约束条件，Cargo 会负责下载和管理这些依赖，保证项目的构建和运行环境符合开发者的要求；在构建系统时，开发者可以使用 ``cargo build`` 命令快速地编译、构建和打包 Rust 项目，同时支持调整构建参数和选项，以及与编译器和链接器的集成；在测试支持方面，Cargo 还内置了对 Rust 项目的测试支持，开发者可以在项目中编写单元测试和集成测试，并使用 ``cargo test`` 命令来运行这些测试。

同时，在项目的发布方面，开发者可以通过 Cargo 轻松地发布他们编写的 Rust 项目，把他们精心设计的 crate 发布到 crates.io（Rust 包的官方仓库），使其能够提供给其他开发者引用，促进 Rust 生态的健康发展。

2.1.2 Crates.io

Crates.io 是 Rust 编程语言的官方包管理平台，也是 Rust 生态系统中最重要的一部分。在 Crates.io 上，开发者可以发布、发现和共享 Rust crate，从而

促进 Rust 社区的发展与合作。该平台提供了一个中心化的位置，使得开发者们能够更加轻松地查找和使用其他人编写的 crate，同时也方便了开发者分享自己的代码作品。

通过 Rust Cargo 和 Crates.io 的集成，使得开发者能够通过 Cargo 直接安装和管理其在 Crates.io 上发现的 Crate，同时这种紧密的集成也减轻了开发者本身需要在依赖管理上投入的精力，提高了整体的项目开发效率。在本研究所开发的异步串口驱动因此能够更方便地使用其他人已经实现的 Rust crate，而其他操作系统开发者也会更方便地使用本研究的驱动 crate 进行操作系统开发。

2.2 Rust Future

本部分将介绍一些常见的并发编程方式，在对比中分析 Rust Future 所具备的优势，之后介绍有关 Rust 运行时的相关信息。

2.2.1 常见的并发编程方式

常见的并发编程的方式主要包括：线程、绿色线程、函数回调、Promise 等。

1) 使用线程实现并发编程

首先需要肯定的是，操作系统线程肯定有一些相当大的优势，使得我们在讨论“异步”和并发性的时候总是把线程摆在首位。相较于其他方法，使用操作系统提供的线程是非常简单易用的，并且由于操作系统提供的任务切换机制，在不同的线程之间的切换非常快，不需要程序员使用过多的付出便能得到很好的并发性，因此对于大量的并发问题而言，使用操作系统提供的线程通常都是最正确的解决方案。

但也存在一些场景，使用线程机制实现的并发可能会带来一些麻烦：由于操作系统级别线程的堆栈都比较大，如果在类似于负载很重的 web 服务器的情况下，服务器的内存将会被很快的用尽；操作系统有的时候会有很多事情需要处理，可能并不能像程序员所希望的那样快速切换回需要执行的线程。另外，有的操作系统本身可能并不支持线程机制，也就导致了其上的应用程序无法使用线程实现并发编程。

2) 使用绿色线程（Green Thread）实现并发编程

绿色线程是一个完全在用户空间实现的线程系统，因此也被称为用户态线程。在具体的实现上，用户空间中的线程库会把管理线程所需要的数据结构在进程地址空间内部实例化，然后就可以调用线程库来管理用户空间内的多线程。由于绿色线程完全运行在用户空间内，因此不需要内核支持线程机制，内核也并不知道这些现成的存

在。但也正因为这些线程对于内核是不可见的，所以一旦这些线程中有一个被阻塞，则其余的线程均被阻塞。

但由于该特性并不是一个零成本抽象（即在语言中加入该特性后，会对不使用该特性的其他开发者所编写的程序的性能产生影响），于是 Rust 语言的开发者在 Rust 1.0 版本删除了该特性。同时如果我们想要对绿色线程支持许多不同的平台，也很难正确实现。

3) 使用函数回调（callback）实现并发编程

基于回调所实现的方法背后的主要思想为保存指向一组指令的指针，这些指令会在我们希望执行的时候执行。而针对 Rust 语言，这将是一个闭包。

对于函数回调而言，它在大多语言中都易于实现。并且由于不需要记录线程中类似于线程上下文的数据结构，函数回调没有上下文切换的性能开销，大多数情况下在内存上的开销也相对较低。但函数回调的缺点也很明显：首先，每个任务必须保存它以后需要的状态，内存使用量也将随着一系列计算中回调的数量线性增长；并且，有的时候随着回调函数嵌套层数的增加，代码可读性会非常的差，后期并不好维护；此外，由于 Rust 语言自身的所有权机制，在 Rust 语言中使用函数回调时任务之间的状态共享也会是一个难题。

4) 使用 Promise 实现并发编程

通常，Promise 和 Future 两个名词在并发模型中是混用的，无论 Promise 还是 Future 都是对异步计算结果的抽象。对于 Promise 而言，编译器在编译时会将其重写为一个状态机。整个 Promise 中的每个异步事件执行成功/失败后都会更新状态机的状态，随着所有异步事件的依次执行完毕，Promise 会返回整个异步事件的结果。由于 Promise 与 Future 的实现比较相似，我们会在 2.2.2 Rust Future 中会详细介绍这种状态机是如何设置，又是如何工作的。

2.2.2 Rust Future

Rust 中的 Future 类似于 Javascript 中的 promise，是 Rust 语言中的一种表示异步计算结果的抽象。它允许开发者编写异步代码，处理异步任务的完成和错误，并在任务完成时收获一定的结果。Future 是 Rust 中异步编程的基础，通常与 `async` 和 `await` 关键字一起使用。

在 Rust 中，Future 作为一个接口在 rust 1.36 加入标准库中，其定义如下：

```
1. pub trait Future {
2.     /// The type of value produced on completion.
3.     #[stable(feature = "futures_api", since = "1.36.0")]
4.     type Output;
5.
6.     /// Attempt to resolve the future to a final value, registering
7.     /// the current task for wakeup if the value is not yet available.
8.     ///
9.     /// # Return value
10.    ///
11.    /// This function returns:
12.    ///
13.    /// - `Poll::Pending` if the future is not ready yet
14.    /// - `Poll::Ready(val)` with the result `val` of this future if it
15.    /// finished successfully.
16.    ///
17.    /// Once a future has finished, clients should not `poll` it again.
18.    ///
19.    /// When a future is not ready yet, `poll` returns `Poll::Pending` and
20.    /// stores a clone of the `Waker` copied from the current `Context`.
21.    /// This `Waker` is then woken once the future can make progress.
22.    /// For example, a future waiting for a socket to become
23.    /// readable would call `.clone()` on the `Waker` and store it.
24.
25.    #[stable(feature = "futures_api", since = "1.36.0")]
26.    fn poll(self: Pin<&mut Self>, cx: &mut Context<'_>) -> Poll<Self::Output>;
27. }
28. pub enum Poll<T> {
29.     /// Represents that a value is immediately ready.
30.     Ready(#[stable(feature = "futures_api", since = "1.36.0")] T),
31.
32.     /// Represents that a value is not ready yet.
33.     Pending,
34. }
```

其中 `Output` 是 `Future` 完成时返回值关联的类型;接口中的 `poll` 方法为尽可能地尝试运行一次 `Future` 得到一个结果,该次运行有可能会返回表示 `Future` 运行成功的 `Poll::Ready(T)`,或者返回表示 `Future` 目前还处于阻塞状态的 `Poll::Pending`。

如果我们想对一个具体的 IO 任务进行异步实现(即实现一个 `Future` 特征),我们可以创建一个具体的结构体,结构体中有一些有关 IO 任务的相关信息字段,然后

按照上面标准库中的要求为该结构体实现 Future 特征；或者将读写操作实现为一个函数，使用 ‘async’ 关键字来标识该函数为异步函数，在编译时，编译器会自动将该函数转化为一个具有对应状态转换机制的状态机，即一个匿名的 Future 类型。

‘async’ 除了上述的在函数前面加上表示该函数为异步函数以外，还可以将一个代码块标识为 Future 类型，并且我们可以像正常处理一个 Future 类型一样，处理这个异步代码块。

有了具体的 Rust Future 对象，我们可以通过使用 ‘await’ 关键字在一个异步函数中等待另一个异步函数，即在一个 Future 中等待另一个 Future。如果要想在同步函数中使用一个异步函数（或者说等待一个 Future），我们就需要在调用一些标准库中提供的 block_on() 方法，使得我们的同步函数能够阻塞在该 Future 上，等到该 Future 运行完毕，就可以接着运行同步函数了。

2.2.3 Rust 运行时

对于一个 Future 而言，在绝大多数情况下并不能一次执行到终点，为了在对应的事件被触发时让对应的 Future 继续执行，Rust 提供了一套运行时机制。而与 c#，JavaScript，Java，GO 等直接提供一个处理并发的运行时的语言不同，Rust 并没有直接提供这样的运行时，而是需要我们自己创建一个运行时，或者使用一个为我们提供运行时的库。

一个 Rust 的异步运行时可以被分为两部分：执行器（executor）和反应器（reactor），反应器负责通知 Future 可以继续执行，执行器将负责 Future 实际工作。而在一个 Future 的运行过程中，会发生三种事件：轮询、等待和唤醒。轮询指的是执行器会对未处于 Pending 状态的 Future 进行轮询，使得它们能够执行到下一个 Pending 状态或者 Ready 状态；等待指的是一个 Future 在执行器上因为运行到某个需要等待的事件时，进入 Pending 状态，并从执行器的就绪队列转移到等待队列上，等待事件的发生；唤醒指的是反应器接收到一个事件之后，唤醒等待在该事件上的 Future，将其重新放回到就绪队列中以便执行器在合适的时候执行该 Future。

当一个 Future 被创建，一般情况下会在很短的延时内立即在执行器中执行一次，直到需要等待某个事件发生，之后便进入等待队列；等到 Future 等待的事件到来，反应器通过该 Future 对应的一个 waker 的 wake 方法将该 Future 加入到就绪队列中，并由执行器开始进行轮询操作。这里提到的 waker 由一个 Future 当前执行的上

下文 data 以及一个 VTable 相关联。下面是 Waker 结构体的一种定义形式：

```
1. struct Waker {
2.     waker: RawWaker
3. }
4. struct RawWaker {
5.     data: *const (),
6.     vtable: &'static RawWakerVTable
7. }
8. struct RawWakerVTable {
9.     clone: unsafe fn(*const ()) -> RawWaker,
10.    wake: unsafe fn(*const ()),
11.    wake_by_ref: unsafe fn(*const ()),
12.    drop: unsafe fn(*const ())
13. }
```

其中 data 指向的位置保存了该 waker 所对应的 Future 在执行过程中所需要的相关信息，vtable 则标注了一些方法的入口，这些方法会在 waker 的复制(clone)，唤醒 Future(wake、wake_by_ref)，以及 waker 的销毁(drop)时被调用。通过 waker，反应器便能在事件发生时及时的通知对应的 Future 重新进入轮询状态。

2.3 Embassy

本部分将对一个已有的 Rust 异步运行时库 Embassy 进行介绍，并分析其异步运行时的设计。

2.3.1 Embassy 简介

Embassy 是一个嵌入式的应用框架，并提供了一些在嵌入式开发板上能够直接使用的异步运行时，旨在简化嵌入式软件开发过程并提高代码的可重用性和可维护性。在 Embassy 库中提供了一组工具和库，包括但不限于 Embassy 自己设计的执行器，以及针对 stm32 板子开发的一些异步硬件驱动。

Embassy 使用事件驱动的编程范式，使得开发者能够轻松地将应用程序分解为独立的模块，每个模块针对特定类型的事件做出相应；内置了异步的任务调度器，可以管理任务的执行顺序和优先级，使得在嵌入式系统中处理并发任务变得更加容易和高效；提供了标准的驱动程序口，简化了硬件驱动程序的开发和继承过程。并且由于 Embassy 是基于 Rust 编程语言开发的，因此具有良好的跨平台和可移植性，可以轻松地在不同的硬件平台上部署和运行。

2.3.2 Embassy 异步运行时分析

Embassy 中的执行器是一个为嵌入式设计的 `async/await` 执行器，支持对各种外设的中断和定时器的中断进行响应。

Embassy 中的执行器具有以下几点特征：

- 无需动态分配，不需要堆，所有任务的内存都被静态分配；
- 使用非固定容量的数据结构，无需配置或调整，执行器就可以执行 1 到 1000 个任务；
- 集成的定时器队列，使用简单的方法就可以实现休眠；
- 无需一直保持轮询状态：没有任务时，配合中断和基于事件的唤醒和睡眠机制即可使 CPU 睡眠；
- 高效轮询：执行器每次只会轮询已经被唤醒的任务，而不是所有的任务；
- 公平：即使一个任务被不断地唤醒，也不会独占 CPU 资源；在一个任务的一次执行之后到下一次执行之前，所有的其他任务都会获得运行的机会。
- 支持创建多个执行器实例，并以不同的优先级运行任务。遇到优先级低的任务，较高优先级的任务可以抢占运行。

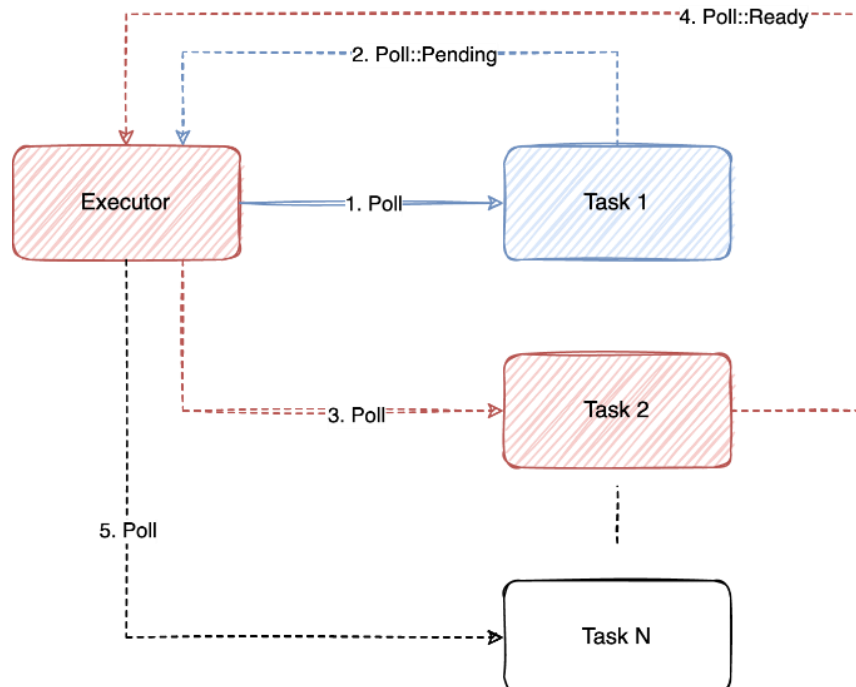


图 2-1 Embassy 执行器对任务的轮询设计

如图 2-1 所示，在执行器功能的具体设计上，Embassy 中的执行器会保存需要轮询的任务队列；（1）当一个任务被创建时，执行器对该任务执行一次 `poll` 方法；（2）

该任务将尝试运行，取得进展，直到被阻塞（有可能在等待某个异步事件的发生，即等待在某个 Future 上），然后向执行器返回 `Poll::Pending`；（3）一旦一个任务让渡 CPU，执行器就会将该任务加入到执行队列的末端，并且对执行队列中的下一个任务执行一次 `poll` 方法。如果一个任务被执行完成或者被取消掉，那么就不会再重新加入队列。

如果在应用程序中使用 ``#[embassy_executor::main]`` 宏，Embassy 将自动为我们创建一个执行器，并将该 `main` 入口点作为第一个任务；除此之外，我们还可以通过类似于下面的方式手动创建一个执行器，并将一个异步任务调度到执行器上轮询：

```
1. // 创建一个全局的 Embassy 默认的 Executor
2. static EXECUTOR: StaticCell<Executor> = StaticCell::new();
3.
4. #[no_mangle]
5. // 内核入口函数
6. pub fn rust_main() -> ! {
7.     let executor = EXECUTOR.init(Executor::new());
8.     executor.run(|spawner| {
9.         // 把 spawner 作为参数放入 kernel 启动函数，为支持后面的多线程
10.         spawner.spawn(kernel_start(spawner)).unwrap();
11.     });
12. }
13.
14. #[embassy_executor::task]
15. async fn kernel_start(spawner: Spawner) {
16.     // ...
17. }
```

结合具体的中断事件，一种典型的唤醒对应任务的机制如图 2-2 所示：

- 1) 任务被轮询，并尝试取得进展；
- 2) 任务指示外设执行某些操作，并 `await` 该操作的完成；
- 3) 经过一段时间后，等待的操作完成，硬件发出中断，标识该操作已经完成；
- 4) 然后相关的硬件抽象层会将相应的外部中断传达到相应的外设处理模块，使用操作的结果来更新外设处理模块的状态；
- 5) 然后唤醒相应的任务，通知执行器可以继续轮询该任务。

此外，我们也可以创建多个中断处理的执行器实例，可以驱动不同优先级的任务。

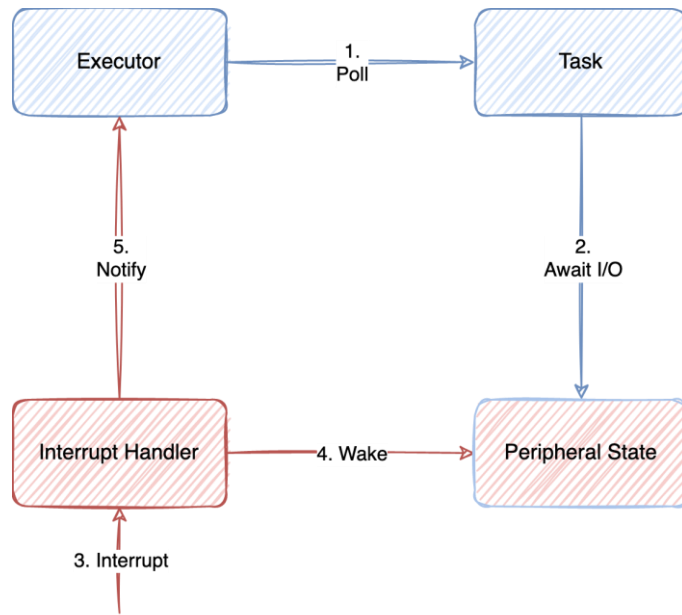


图 2-2 Embassy 处理中断的响应机制

2.4 Alien

对于很多开发者而言，复现前人所做的工作或许是需要耗费很大精力的事情。重复造轮子对自己的学习可能有很大意义，但是从行业整体的效率上看，如果众多的人都把心思放在重复造轮子上，而不能很快的把前人已有的工作利用起来，肯定会使得行业整体的开发效率有所下降。操作系统的开发亦是如此，如果所有希望开发操作系统的人都需要按照 rCore 之类的教程从头搭建一个内核，并且所有的部分都是自己开发（或者说参照别人的已有实现，进行一定的修改后放到自己的操作系统中），在这个过程中无疑是浪费了许多宝贵的时间，这些时间本可以用在更有意义的事情上去。这是操作系统模块化想法产生的重要原因之一。操作系统模块化能够使得对不同领域感兴趣、擅长不同领域的开发者能够专注在自己模块的优化和改进上，提升了操作系统开发的整体效率。

本部分将简要介绍在操作系统模块化方向上有所探索的操作系统 Alien。

2.4.1 Alien 简介

Alien 是一个基于 Rust 语言实现的类 Linux 的操作系统，并于 2023 年大学生计算机系统能力大赛内核实现赛道获得了全国赛一等奖。Alien 的目的旨在探索如何使用模块去构建一个操作系统，因此在 Alien 的实现中，会将操作系统内核分割成一个个模块，这些模块要么来自于 Rust 社区已有的比较好的现成 Crate，要么是自己

设计并实现、最终发布到相关社区中的 Crate。这些 Crate 也会被其他操作系统的开发者检索到，并且由于 Rust 在包管理方面的支持，这些 Crate 也能够很方便地被有需要的开发者使用。

在本研究中将以 Alien 作为使用异步串口驱动的上层操作系统，以此证明异步串口驱动的正确性。

第3章 异步串口驱动模块的设计与实现

3.1 串口基本机制

3.1.1 串口简介

串口，原名为串行接口（Serial Interface），是一种用于连接计算机与外部设备得物理接口。在串口上，我们通常使用通用异步接收/发送器作为通信协议。通用异步接收/发送器（Universal Asynchronous Receiver-Transmitter，简称 UART）是一种通信协议，负责在串口上实现数据的传输和接收，它定义了被传输数据的格式、速率以及停止位等。由于串口和 UART 紧密相关，一般也直接使用串口来代指 UART。

在本项研究中，我们使用的 Alien 操作系统运行在 QEMU 模拟机上，使用了 QEMU 提供的虚拟串口。QEMU 虚拟机模拟的串口兼容了 NS16550A 硬件规范。根据该规范，每个 UART 使用 8 个 I/O 字节来访问其寄存器。下表显示了 UART 中每个寄存器的地址和基本含义。表中使用的 base 表示串口设备的起始地址。在 QEMU 模拟的虚拟裸机 qemu-system-riscv64 中默认的串口设备寄存器的基址为 0x10000000。

表 3-1 UART 中每个寄存器的地址和基本含义

I/O port	Read (DLAB=0)	Write (DLAB=0)	Read (DLAB=1)	Write (DLAB=1)
Base	RBR reciver buffer	THR transmitter holding	DLL divisor latch LSB	DLL divisor latch LSB
Base+1	IER interrupt enable	IER interrupt enable	DLM divisor latch MSB	DLM divisor latch MSB
Base+2	IIR interrupt identification	FCR FIFO control	IIR interrupt identification	FCR FIFO control
Base+3	LCR line control	LCR line control	LCR line control	LCR line control
Base+4	MCR modem control	MCR modem control	MCR modem control	MCR modem control
Base+5	LSR line status	factory test	LSR line status	factory test
Base+6	MSR modem status	not used	MSR modem status	not used
Base+7	SCR scratch	SCR scratch	SCR scratch	SCR scratch

注：表中 LCR 寄存器 DLAB 位的具体设置会影响 CPU 访问的寄存器类型。例如，当 DLAB 位被设置成 0 时，读取位于 base 处的串口寄存器是 RBR 寄存器；当 DLAB 位被设置成 1 时，读取位于 base 处的串口寄存器对应的是 DLL 寄存器。

3.1.2 串口的 FIFO 模式

串口的 FIFO（First-In, First-Out）是一种缓冲区，用于临时存储串口传输的数据。它通常被实现为一个硬件缓冲区，位于 UART 控制器内部，有助于提高数据传输效率并减轻 CPU 负担。不同串口的 FIFO 可能有不同的深度，表示可以存储多少字节的数据。在 NS16550A 中，FIFO 深度被设置为 16 字节，这意味着它的 FIFO 缓冲区可以存储最多 16 个字节的数据。

由于接收器 FIFO 和发送器 FIFO 是分开控制的，因此数据的读写也会分别作用于对应的 FIFO，即读数据作用于接收器上的 FIFO，而写数据作用于发送器上的 FIFO。当有数据到达串口时，它首先被尝试写入发送器 FIFO 缓冲区。如果 FIFO 未满，则数据将成功写入；如果 FIFO 已满，则数据可能会被丢弃或者产生溢出错误，具体取决于 UART 的配置和处理方式。类似的，当有数据需要被读取时，串口控制器会尝试从接收器 FIFO 中读取数据并传送给 CPU。

在串口的硬件中使用 FIFO 能够有效地降低串口传输时的延时，并提高系统的响应速度。此外，FIFO 还具有减少 CPU 的轮询次数，降低系统负载，提高系统性能的优势。

3.1.3 串口的中断处理

串口的中断使能寄存器（IER, Interrupt Enable Register）用于单独启用或禁用 UART 能够产生的某种特定的中断请求。表 3-2 中说明了中断使能寄存器的相关字段：

表 3-2 UART 的中断使能寄存器（IER）的字段说明

Bit	字段	值类型	描述
31-8	Reserved	0	保留位
7	PTIME	R/W-0	可编程 THRE 中断模式使能，启用/禁用 THRE 中断的产生。0=禁用；1=启用
6-4	Reserved	0	保留位
3	EDSSI	R/W-0	使能调制解调器状态中断。0=禁用；1=启用
2	ELSI	R/W-0	使能接收器线状态中断。0=禁用；1=启用
1	ETBEI	R/W-0	使能发送器保持寄存器空终端。0=禁用；1=启用
0	ERBFI	R/W-0	使能接收器数据可用中断和字符超时指示中断。0=禁用；1=启用

在我们将中断使能寄存器中使能相应的串口中断后，每当有新的输入数据进入串口的接收缓存中，或者串口完成了缓存中数据的发送，又或者串口发送出现错误时，

串口都会产生一个中断，该中断的相关信息会记录在中断识别寄存器（IIR，Interrupt Identification Register）中。当上层操作系统接收到串口设备传来的中断信号后，会继续调用串口设备驱动中实现的中断处理函数，对串口设备的中断事件进行处理。表 3-3 说明了中断识别寄存器的相关字段：

表 3-3 UART 的中断识别寄存器（IIR）的字段说明

Bit	字段	值	描述
31-8	Reserved	0	保留位。
7-6	FEFLAG	R-0	FIFO 启用/禁用标志： 0b00 = 非 FIFO 模式； 0b11 = 使能 FIFO，FIFO 控制器中的 FIFOEN 为 1。
5-4	Reserved	0	保留位。
3-1	INTID	R/W-0	中断类型： 0b000 = 保留； 0b001 = 发送器保持寄存器为空（优先级 3）； 0b010 = 接收器数据可用（优先级 2）； 0b011 = 接收器线路状态（优先级 1，最高）； 0b100 = 保留； 0b101 = 保留； 0b110 = 字符超时指示（优先级 2）； 0b111 = 保留。
0	IPEND	R/W-0	中断挂起： 当任何 UART 中断产生并在 IER 中使能时，IPEND 被强制为 0。IPEND 保持为 0，直到所有挂起的中断被清除或直到发生硬件复位。如果没有启用中断，则 IPEND 不会被强制为 0。 0 = 中断挂起； 1 = 没有待处理的中断

3.2 整体架构设计

3.3 异步运行时设计

3.4 接口设计

第 4 章 异步串口驱动测试

4.1 修改 QEMU 源码使其支持多串口

4.2 在 Alien 上使用异步串口驱动

4.3 测试结果分析

（4.4 在 ArceOS 上使用异步串口驱动）

第 5 章 总结和展望

5.1 论文总结

5.2 不足和展望

结 论

参考文献

- [1] 孙卫真,刘雪松,朱威浦,等. 基于 RISC-V 的计算机系统综合实验设计[J]. 计算机工程与设计,2021,42(4):1159-1165. DOI:10.16208/j.issn1000-7024.2021.04.037.
- [2] 卫一芄,杨晓宁.嵌入式实时操作系统异步 I/O 技术的研究[J].信息通信,2017(01):141-142.
- [3] 方兴,秦琦,刘维国.多线程异步 I/O 模型[J].舰船电子对抗,2005(04):61-64.DOI:10.16426/j.cnki.jcdzdk.2005.04.014.
- [4] 段楠.异步非阻塞网络通讯技术研究[J].现代计算机,2019(17):79-82.
- [5] Harris T .Special Topic: AC – Composible Asynchronous IO For Native Languages[C]//Conference on Object-Oriented Programming Systems, Languages, and Applications.ACM, 2011.DOI:10.1145/2048066.2048134.
- [6] 沙泉.异步事件驱动模型在嵌入式系统中的应用[J].微计算机信息,2007(29):33-34+73.
- [7] Zhu L , Huang L , Fu P ,et al.The upgrade to the EAST poloidal field power supply monitoring system[J].Fusion Engineering and Design, 2021, 172(10):112757.DOI:10.1016/j.fusengdes.2021.112757.
- [8] Kwon G , Lee W , Lee T ,et al.Development of a real-time data archive system for a KSTAR real-time network[J].Fusion Engineering and Design, 2018, 127(feb.):202-206.DOI:10.1016/j.fusengdes.2018.01.019.

附 录 A

致 谢

值此论文完成之际，首先向我的导师……

致谢正文样式与文章正文相同：宋体、小四；行距：22磅；间距段前段后均为0行。【阅后删除此段】