

**Versión:** Agosto 2013

**Autor:** Pérez, Juan Pablo

## Pasos que se suceden al llamar a una System Call

El siguiente cuadro resume, y ejemplifica, los pasos que se suceden desde el momento en que un proceso de usuario realiza un llamado a una System Call. Los pasos son generales y pueden variar en las implementaciones de cada Sistema Operativo.

Referencias:

- **User o Kernel Mode:** Modo de ejecución en el que se encuentra la CPU
- **Hard o Soft:** Si el que realiza la operación es el Hardware o el Software
- **Stack Utilizado:** Indica si el stack que se está utilizando es el de Usuario o de Kernel

<i>User o Kernel Mode</i>	<i>Hard o Soft</i>	<i>Stack Utilizado</i>	<i>Descripción</i>
U	S	U	1. El proceso de Usuario llama a una Syscall por medio de la Glibc
U	S	U	2. La Glibc pone los parámetros para la syscall en el Stack y eleva una interrupción
U	H	U	3. Cambia a Kernel Mode
K	H	U	4. Coloca el PC y PSW en el stack (puede que se coloquen más registros, dependiente de la arquitectura)
K	H	U	5. Se coloca en el PC la dirección de la rutina de atención de interrupción que se extrae de la IDT y se continúa la ejecución
K	S	U	6. Se sacan los parámetros a la syscall del stack
K	S	U	7. De ser necesario se pueden guardar otros más registros del proceso actual en el Stack o en la PCB, depende de la implementación del SO
K	S	U	8. Se cambia a kernel stack, guardando la dirección del stack en User Mode en la PCB
K	S	K	9. Se colocan los parámetros para la syscall en el Stack
K	S	K	10. Se ejecuta la Syscall
K	S	K	11. Si la Syscall bloquea el Proceso
			11.1. De ser necesario se guarda más información sobre el proceso bloqueado (registros, estados, etc.)
			11.2. Se ejecuta el Short Term Scheduler para seleccionar un nuevo proceso
			11.3. Se realiza el context switch
			11.3.1. Se cargan los registros del nuevo proceso
			11.3.2. Se acomoda la dirección del Stack, dejando apuntando a la dirección que el HW dejó

			previo a que el proceso seleccionado sea suspendido.
			11.3.3. Se acomodan los datos necesarios en la PCB o estructuras utilizadas
K	S	U	12. Se cambia a User Mode
U	S	U	13. Se ejecuta RET
U	H	U	14. Se sacan de la pila el PSW y PC
U	S	U	15. Continúa la ejecución del proceso actual

### Mas Información:

+ información sobre HW :

[http://en.wikipedia.org/wiki/X86\\_assembly\\_language#Registers](http://en.wikipedia.org/wiki/X86_assembly_language#Registers)

+ información sobre interrupciones: [http://en.wikipedia.org/wiki/INT\\_%28x86\\_instruction%29](http://en.wikipedia.org/wiki/INT_%28x86_instruction%29)

+ información sobre interrupciones: <http://en.wikipedia.org/wiki/Interrupt>

+ información sobre SysCalls: [http://en.wikipedia.org/wiki/System\\_call](http://en.wikipedia.org/wiki/System_call)

+ información syscalls en linux;

<http://www.tldp.org/LDP/khg/HyperNews/get/syscall/syscall86.html>

+ información sobre context switch: [http://wiki.osdev.org/Context\\_Switching](http://wiki.osdev.org/Context_Switching)

+ información sobre context switch: [http://en.wikipedia.org/wiki/Context\\_switch](http://en.wikipedia.org/wiki/Context_switch)

+ información sobre stack: <http://wiki.osdev.org/Stack>

+ información syscall en Windows:

<http://blogs.technet.com/b/ganand/archive/2007/12/23/how-do-transition-from-user-mode-to-kernel-mode-takes-place.aspx>