

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
«ЛЭТИ» ИМ. В.И. УЛЬЯНОВА (ЛЕНИНА)
Кафедра математического обеспечения и применения ЭВМ

ОТЧЕТ
по практической работе №5
по дисциплине «Операционные системы»
Тема: Сопряжение стандартного и пользовательского обработчиков
прерываний

Студент гр. 8382

Кобенко В.П.

Преподаватель

Ефремов М.А.

Санкт-Петербург

2020

Цель работы.

Исследование возможности встраивания пользовательского обработчика прерываний в стандартный обработчик от клавиатуры. Пользовательский обработчик прерывания получает управление по прерыванию (int 09h) при нажатии клавиши на клавиатуре. Он обрабатывает скан-код и осуществляет определенные действия, если скан-код совпадает с определенными кодами, которые он должен обрабатывать. Если скан-код не совпадает с этими кодами, то управление передается стандартному прерыванию.

Необходимые сведения для составления программы.

Клавиатура содержит микропроцессор, который воспринимает каждое нажатие на клавишу и посылает скан-код в порт микросхемы интерфейса с периферией. Когда скан-код поступает в порт, то вызывается аппаратное прерывание клавиатуры (int 09h). Процедура обработки этого прерывания считывает номер клавиши из порта 60h, преобразует номер клавиши в соответствующий код, выполняет установку флагов в байтах состояния, загружает номер клавиши и полученный код в буфер клавиатуры.

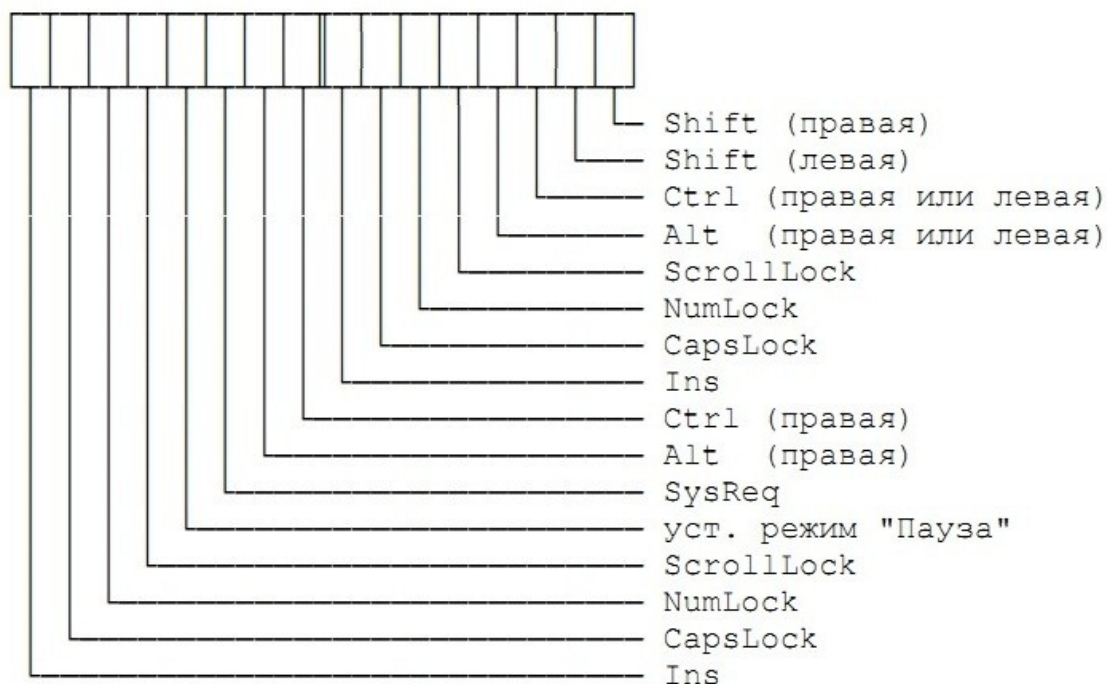
В прерывании клавиатуры можно выделить три основных шага:

- 1) Прочитать скан-код и послать клавиатуре подтверждающий сигнал.
- 2) Преобразовать скан-код в номер кода или в установку регистра статуса клавиш- переключателей.
- 3) Поместить код клавиши в буфер клавиатуры.

Текущее содержимое буфера клавиатуры определяется указателями на начало и

Адрес в памяти	Размер в байтах	Содержимое
0040:001A	2	Адрес начала буфера
0040:001C	2	Адрес конца буфера
0040:001E	32	Буфер клавиатуры
0040:0017	2	Байты состояния

Флаги в байтах состояния устанавливаются в 1, если нажата соответствующая клавиша или установлен режим. Соответствие флагов и клавиш показано ниже.



В момент вызова прерывания скан-код будет находиться в орте 60h. Поэтому сначала надо этот код прочитать командой IN и сохранить на стеке. Затем используется порт 61H, чтобы быстро послать сигнал подтверждения микро процессору клавиатуры. Надо просто установить бит 7 в 1, а затем сразу изменить его назад в 0. Заметим, что бит 6 порта 61H управляет сигналом часов клавиатуры. Он всегда должен быть установлен в 1, иначе клавиатура будет выключена. Эти адреса портов применимы и к АТ, хотя он и не имеет микросхемы интерфейса с периферией 8255.

Сначала скан-код анализируется на предмет того, была ли клавиша нажата (код нажатия) или отпущена (код освобождения). Код освобождения состоит из двух байтов: сначала 0F0H, а затем скан-код. Все коды освобождения отбрасываются, кроме случая клавиш- переключателей, для которых делаются соответствующие изменения в байтах их статуса. С другой стороны, все коды нажатия обрабатываются. При этом могут изменяться байты статуса клавиш- переключателей. В случае же символьных кодов, надо проверять байты статуса, чтобы определить, на пример, что скан-

код 30 соответствует нижнему или верхнему регистру буквы А. После того как введенный символ идентифицирован, процедура ввода с клавиатуры должна найти соответствующий ему код ASCII или расширенный код. Приведенный пример слишком короток, чтобы рассмотреть все случаи. В общем случае скан-коды составляются элементами таблицы данных, которая анализируется инструкцией XLAT. XLAT принимает в AL число от 0 до 255, а возвращает в AL 1-байтное значение из 256-байтной таблицы, на которую указывает DS:BX. Таблица может находиться в сегменте данных. Если в AL находился скан-код 30, то туда будет помещен из таблицы байт номер 30 (31-й байт, так как отсчет начинается с нуля). Этот байт в таблице должен быть установлен равным 97, давая код ASCII для "а". Конечно для получения заглавной А нужна другая таблица, к которой обращение будет происходить, если статус сдвига установлен. Или заглавные буквы могут храниться в другой части той же таблицы, но в этом случае к скан-коду надо будет добавлять смещение, определяемое статусом клавиш- переключателей.

Номера кодов должны быть помещены в буфер клавиатуры. Процедура должна сначала проверить, имеется ли в буфере место для следующего символа. Буфер устроен как циклическая очередь. Ячейка памяти 0040:001А содержит указатель на голову буфера, а 0040:001С - указатель на хвост. Эти словные указатели дают смещение в области данных BIOS (которая начинается в сегменте 40Н) и находятся в диапазоне от 30 до 60. ^вые символы вставляются в ячейки буфера с более старшими адресами, а когда достигнута верхняя граница, то следующий символ переносится в нижний конец буфера. Когда буфер полон, то указатель хвоста на 2 меньше указателя на голову - кроме случая, когда указатель на голову равен 30 (начало области буфера), а в этом случае буфер полон, когда указатель хвоста равен 60. Для вставки символа в буфер, надо поместить его в позицию, на которую указывает хвост буфера и затем увеличить указатель хвоста на 2; если указатель хвоста был равен 60, то надо изменить его значение на 30.

Код для отработки прерывания 09Н

push ax

```

in    al,60H          ;читать ключ
cmp   al,REQ KEY      ;это требуемый код?
je    do-req          ; да, активизировать обработку REQ KEY
; нет, уйти на исходный обработчик
pop   ax
jmp   cs:[int9_vect]  ;переход на первоначальный обработчик
do_req:
;следующий код необходим для отработки аппаратного
прерывания
in    al,61H ;взять значение порта управления клавиатурой

mov   ah,al or        ;сохранить его
al, 8 0h out          ;установить бит разрешения для клавиатуры
61H,al xchg           ;и вывести его в управляющий порт
ah,al                 ;извлечь исходное значение порта

mov   al,20H          ;послать сигнал "конец прерывания"
out   20H,al          ; контроллеру прерываний 8259
; дальше - прочие проверки

```

Записать символ в буфер клавиатуры можно с помощью функции 05h прерывания 16h:

```

mov   ah,05h ; Код функции
mov   cl,'D' ; Пишем символ в буфер клавиатуры
mov   ch,00h ;
int   16h ;
or    al,al ; проверка переполнения буфера
jnz   skip ; если переполнен идем skip ; работать дальше
skip: ; очистить буфер и повторить

```

Постановка задачи.

Шаг 1. Для выполнения лабораторной работы необходимо написать и отладить программный модуль типа .EXE, который выполняет такие же функции, как в программе ЛР 4, а именно:

Проверяет, установлено ли пользовательское прерывание с вектором 09h.

Если прерывание не установлено то, устанавливает резидентную функцию для обработки прерывания и настраивает вектор прерываний. Адрес точки входа в стандартный обработчик прерывания находится в теле

пользовательского обработчика. Осуществляется выход по функции 4Ch прерывания int 21h.

Если прерывание установлено, то выводится соответствующее сообщение и осуществляется выход по функции 4Ch прерывания int 21h.

Выгрузка прерывания по соответствующему значению параметра в командной строке /un. Выгрузка прерывания состоит в восстановлении стандартного вектора прерываний и освобождении памяти, занимаемой резидентом. Затем осуществляется выход по функции 4Ch прерывания int 21h.

Для того чтобы проверить установку прерывания, можно поступить следующим образом. Прочитать адрес, записанный в векторе прерывания. Предположим, что этот адрес указывает на точку входа в установленный резидент. На определенном, известном смещении в теле резидента располагается сигнатура, некоторый код, который идентифицирует резидент. Сравнив известное значение сигнатуры с реальным кодом, находящимся в резиденте, можно определить, установлен ли резидент. Если значения совпадают, то резидент установлен. Длину кода сигнатуры должна быть достаточной, чтобы сделать случайное совпадение маловероятным.

Программа должна содержать код устанавливаемого прерывания в виде удаленной процедуры. Этот код будет работать после установки при возникновении прерывания. Он должен выполнять следующие функции:

Сохранить значения регистров в стеке при входе и восстановить их при выходе.

При выполнении тела процедуры анализируется скан-код.

Если этот код совпадает с одним из заданных, то требуемый код записывается в буфер клавиатуры.

Если этот код не совпадает ни с одним из заданных, то осуществляется передача управления стандартному обработчику прерывания.

Шаг 2. Запустите отлаженную программу и убедитесь, что резидентный обработчик прерывания 09h установлен. Работа прерывания

проверяется введением различных символов, обрабатываемых установленным обработчиком и стандартным обработчиком.

Шаг 3. Также необходимо проверить размещение прерывания в памяти. Для этого запустите программу ЛР 3, которая отображает карту памяти в виде списка блоков МСВ. Полученные результаты поместите в отчет.

Шаг 4. Запустите отлаженную программу еще раз и убедитесь, что программа определяет установленный обработчик прерываний. Полученные результаты поместите в отчет.

Шаг 5. Запустите отлаженную программу с ключом выгрузки и убедитесь, что резидентный обработчик прерывания выгружен, то есть сообщения на экран не выводятся, а память, занятая резидентом освобождена. Для этого также следует запустить программу ЛР 3. Полученные результаты поместите в отчет.

Оформить отчёт и ответить на контрольные вопросы.

Процедуры используемые в программе.

Таблица 1 - Процедуры используемые в программе

Название процедуры	Назначение
ROUT	Функция обработчика прерывания
IS_INT_L	Проверка установки резидента
IS_FLAG_UN	Проверка команды '/un'
INT_LOAD	Загрузка резидента
INT_UNLOAD	Выгрузка резидента
PRINT	Вывод на экран

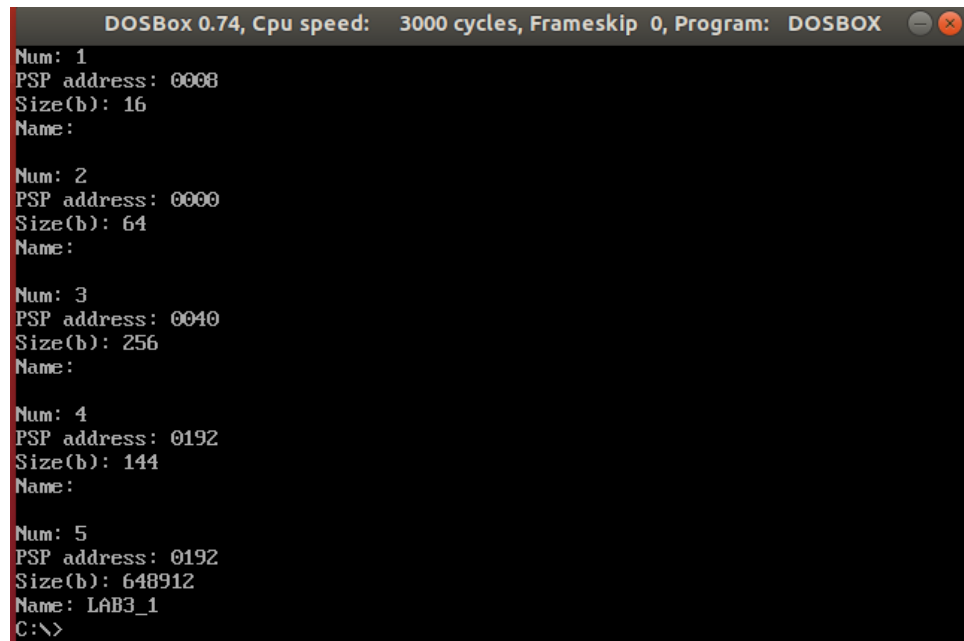
Структуры данных.

Таблица 2 - Структуры данных используемые в программе

Название поля данных	Тип	Назначение
NOT_LOADED	db	Резидент не загружен
LOADED	db	Резидент уже загружен
LOAD	db	Резидент загружен
UNLOAD	db	Резидент был выгружен

Результат работы.

- 1) Проверим состояние памяти до выполнения разработанного модуля



```
DOSBox 0.74, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: DOSBOX
Num: 1
PSP address: 0008
Size(b): 16
Name:
Num: 2
PSP address: 0000
Size(b): 64
Name:
Num: 3
PSP address: 0040
Size(b): 256
Name:
Num: 4
PSP address: 0192
Size(b): 144
Name:
Num: 5
PSP address: 0192
Size(b): 648912
Name: LAB3_1
C:\>
```

Рисунок 1 – Состояние памяти до выполнения программы

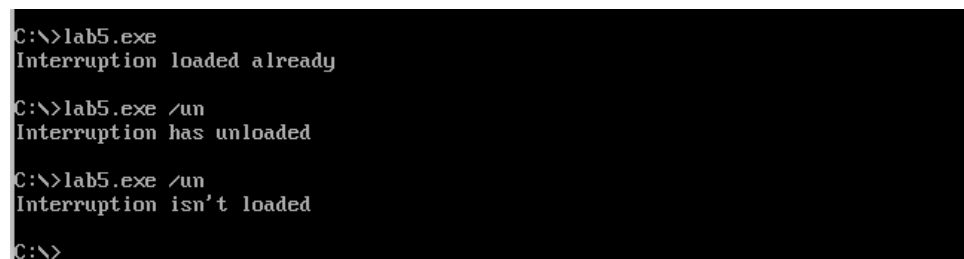
- 2) Установим резидентный обработчик прерываний



```
C:\>lab5.exe
Interruption has loaded
C:\>
```

Рисунок 2 – Установка резидентного обработчика прерываний

- 3) Проверим, определяет ли программа установленный обработчик прерываний



```
C:\>lab5.exe
Interruption loaded already
C:\>lab5.exe /un
Interruption has unloaded
C:\>lab5.exe /un
Interruption isn't loaded
C:\>
```

Рисунок 3 – Проверка установки обработчика

4) Проверим состояние памяти на наличие загруженного модуля

```
Size available(mem/b): 644256
Size extended(mem/kb): 15360

Num: 1
PSP address: 0008
Size(b): 16
Name:

Num: 2
PSP address: 0000
Size(b): 64
Name:

Num: 3
PSP address: 0040
Size(b): 256
Name:

Num: 4
PSP address: 0192
Size(b): 144
Name:

Num: 5
PSP address: 0192
Size(b): 4480
Name: LAB5

Num: 6
PSP address: 02B5
Size(b): 144
Name:

Num: 7
PSP address: 02B5
Size(b): 644256
Name: LAB3_1
```

Рисунок 4 – Проверка состояния памяти

5) Проверим работает ли программа: введем “csgo hjk 123hijk”

Буква h меняется на C

Буква i меняется на S

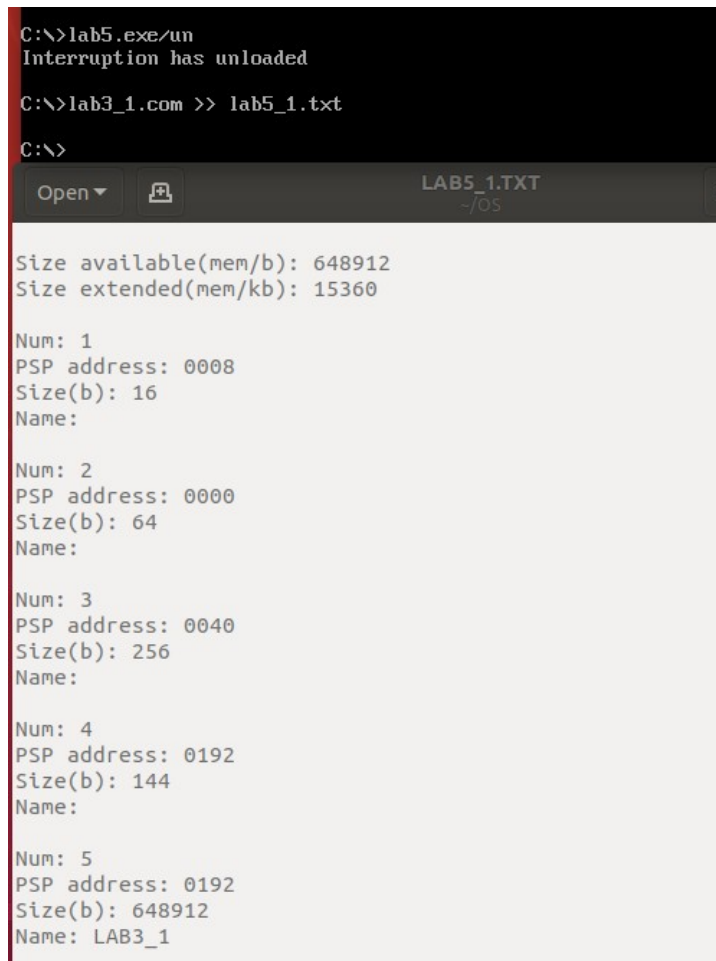
Буква j меняется на G

Буква k меняется на O

```
C:\>csgo CSGO 123CSGO
```

Рисунок 5 – Проверка работы программы

- 6) Запустим отложенную программу с ключом /un и проверяем состояние памяти после выгрузки резидента



```
C:\>lab5.exe/un
Interruption has unloaded

C:\>lab3_1.com >> lab5_1.txt

C:\>
```

LAB5_1.TXT
~/OS

Size available(mem/b): 648912
Size extended(mem/kb): 15360

Num: 1
PSP address: 0008
Size(b): 16
Name:

Num: 2
PSP address: 0000
Size(b): 64
Name:

Num: 3
PSP address: 0040
Size(b): 256
Name:

Num: 4
PSP address: 0192
Size(b): 144
Name:

Num: 5
PSP address: 0192
Size(b): 648912
Name: LAB3_1

Рисунок 6 – Запуск отложенной программы

Ответы на контрольные вопросы.

- 1) **Какого типа прерывания использовались в работе?**

Прерывания функций DOS(21h), прерывания функций BIOS(16h, 09h).

- 2) **Чем отличается скан код от кода ASCII?**

Код ASCII – это код символа из таблицы ASCII, а скан-код – код, присвоенный каждой клавише, с помощью которого драйвер клавиатуры распознает, какая клавиша была нажата.

Вывод.

В ходе лабораторной работы был построен пользовательский обработчик прерывания, встроенный в стандартный обработчик от клавиатуры. Изучены дополнительные функции работы с памятью, такие как: установка программы-резидента и выгрузка его из памяти, а также организация и управление прерываниями.