

Systèmes d'exploitation

Introduction: shell, noyau, syscalls

Guillaume Salagnac

Insa de Lyon – Informatique

2021–2022

IF-3-SYS : Systèmes d'Exploitation

Équipe pédagogique

prenom.nom@insa-lyon.fr

- Maxime Christ (TD/TP), Besma Khalfoun (TD/TP), Lionel Morel (TD/TP), Guillaume Salagnac (CM + TD/TP)

Objectifs du cours

- Comprendre les «concepts clés» des systèmes d'exploitation
 - quel est le problème ? pourquoi se pose-t-il ?
 - quelle sont la/les solutions ? pourquoi ça marche ?
 - ▶ prenez des notes en cours !
- Pratiquer leur usage
 - 4×2h TP de programmation C sous Linux
 - 4×2h TD sur papier
 - ▶ prenez des notes aussi !

Ressources

- <http://moodle.insa-lyon.fr> > Informatique > IF-3
- diapos de CM ; sujets de TD et de TP ; vidéos des cours

2/46

Plan du cours

- Chap 1 Noyau, processus, appels système
TP manipulation de processus : `fork()`, `exec()`, `waitpid()`
- Chap 2 Multitâche, temps partagé, ordonnancement
Vacances d'hiver 21/02 .. 27/02
TD ordonnancement de processus
- Chap 3 Mémoire virtuelle, isolation, pagination à la demande
TP allocation et entrées-sorties fichier avec `mmap()`
- Chap 4 Allocation dynamique
TP implémentation de `malloc()` et `free()`
- Chap 5 Synchronisation, concurrence, sémaphores
TD algorithmes concurrents avec sémaphores
TP programmation avec `pthread`

Vacances de printemps 18/04 .. 01/05

- Chap 6 Stockage et systèmes de fichiers
- TD révisions, questions/réponses, examen blanc
- un TD/TP en rab'

Examen 26/05/22

3/46

Évaluation

Contrôle «continu» 40%

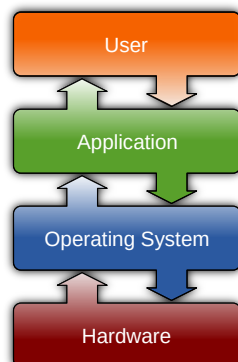
- sous forme de QCM moodle de 30 min, hors séances
- questions de compréhension et petits exercices
 - il peut y avoir des questions sur les TD/TP
- plusieurs contrôles au fil de l'eau pendant le semestre
- sujets précédents sur Moodle
- modalités pas encore fixées : venez faire des suggestions !

Examen final 60%

- épreuve écrite de 1h30 le 26 mai
- sans documents **sauf une feuille A4 recto-verso manuscrite**
- sujets précédents sur Moodle

4/46

Vous avez dit «Système d'exploitation» ?



5/46

Quelques définitions

Utilisateur = l'humain devant la machine

- suivant le contexte : utilisateur final, ou développeur
- interagit directement... avec le matériel !

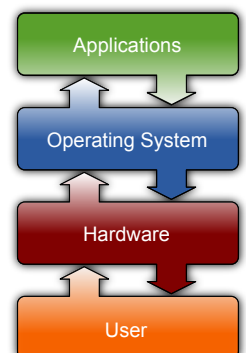
Applications = les logiciels avec lesquels veut interagir l'utilisateur final

- messagerie, traitement de texte, lecteur de musique, etc

Matériel = la machine physique

Et donc : **Operating System** = tout le reste

- logiciel d'infrastructure : «noyau», «pilotes», «services», etc
- «entre le matériel et les applications»



6/46

Rôle de l'OS : les deux fonctions essentielles

et largement interdépendantes !

Machine virtuelle

- cacher la complexité sous une interface «plus jolie»
- fournir certains **services de base** aux applications
 - IHM, stockage persistant, accès internet, gestion du temps
- permettre la **portabilité** des programmes
 - pouvoir lancer un même exécutable sur différents matériels

Gestionnaire de ressources

- **partager** chaque ressource entre les applications
- **exploiter «au mieux»** les ressources disponibles
- assurer la **protection** des applications (et du système)

7/46

Plan

1. Introduction : définition du terme «Système d'exploitation»
2. Interface entre OS et utilisateur : le shell
3. Interface entre logiciel et matériel : l'architecture
4. Isolation entre noyau et applications : les syscalls
5. Quelques syscalls UNIX incontournables

8/46

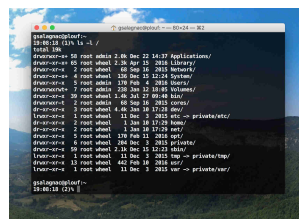
Interface entre OS et utilisateur : le shell

Les services offerts par un shell :

- **exécution** de programmes
 - charger un programme en mémoire, le lancer, l'arrêter
 - choisir quel programme est au premier-plan
- exploration et administration des **espaces de stockage**
 - naviguer dans les fichiers, copier, supprimer
- confort et **ergonomie**
 - presse-papiers, drag-and-drop, corbeille
- ...

9/46

Différents types de shell : l'interpréteur de commandes



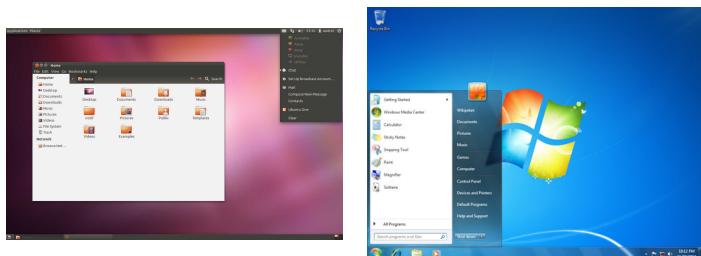
Attention : **terminal** (ou émulateur de terminal) \neq **shell** !

Interface textuelle = **Command-Line Interface** = CLI

exemples : Bourne shell (1977), bash, zsh...

10/46

Différents types de shell : le bureau graphique

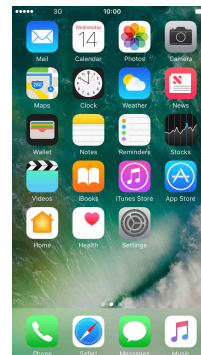
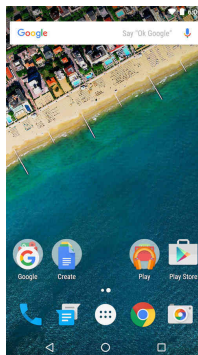


Interface graphique = **Graphical User Interface** = GUI

exemples : Gnome, bureau de Windows, Aqua (Mac OSX)...

11/46

et encore : l'écran d'accueil du smartphone



exemples : Android Launcher, Google Now, Facebook home...

12/46

Conclusion : le shell

différents types de shell : CLI vs GUI à souris vs GUI tactile

- ▶ fonctionnalités similaires
- ▶ pour l'OS : une «application» comme les autres !

votre OS contient volontiers des applications **pré-installées**...

- shell, navigateur web, explorateur de fichiers, messagerie, lecteur multimedia, app store, etc

... et aussi plein de «programmes système» :

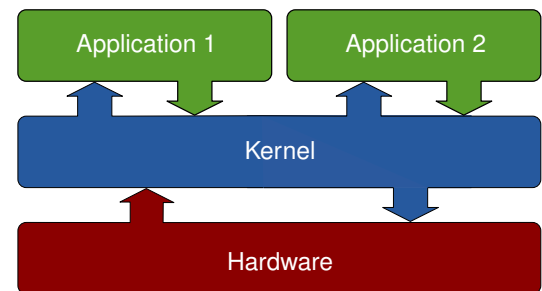
- développement : compilateur, assembleur, linker, etc
- sécurité : antivirus, pare-feu, sauvegarde
- maintenance : mise à jour, panneau de configuration
- services réseau : web, base de données, accès distant

Remarque :

dorénavant je vais appeler tous ces programmes des **applications**

13/46

Positionnement de l'OS



Définition : **Noyau**, ou en VO kernel

Le noyau c'est la partie de l'OS qui n'est pas une application

14/46

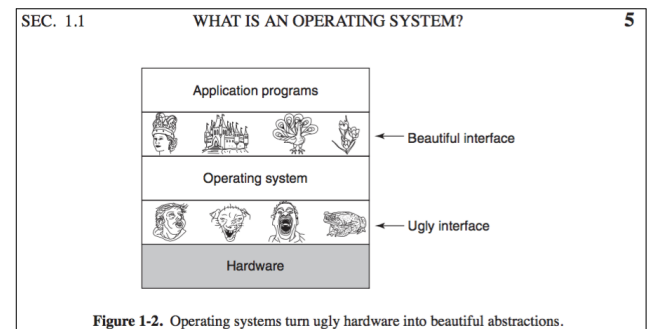
Plan

1. Introduction : définition du terme «Système d'exploitation»
2. Interface entre OS et utilisateur : le shell
3. Interface entre logiciel et matériel : l'architecture
4. Isolation entre noyau et applications : les syscalls
5. Quelques syscalls UNIX incontournables

15/46

Vous avez dit «une interface plus jolie» ?

et c'est vraiment cette formule qui est donnée dans les livres :



source : Tanenbaum. *Modern Operating Systems* (4th ed, 2014). page 5

16/46

Un exemple de programme : la commande cat

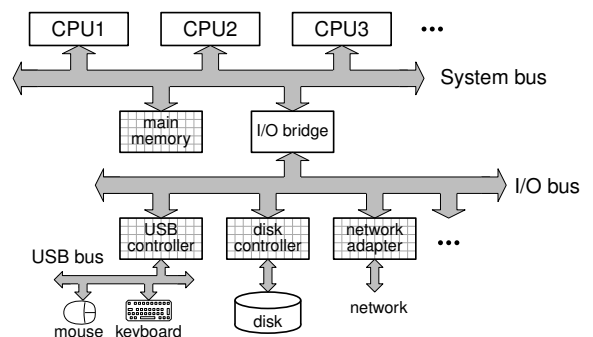
```
int main() {
    char buffer[100];
    int n;

    int fd=open("filename.txt", O_RDONLY);
    if(fd == -1)
        exit(1);

    n=read(fd, buffer, 100);
    while( n > 0) {
        write(STDOUT, buffer, n);
        n=read(fd, buffer, 100);
    }
    exit(0);
}
```

17/46

Architecture d'une machine typique



18/46

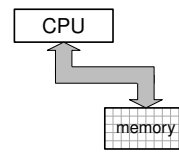
Langage de programmation vs langage machine

```

00401be5 <main>:
401be5: 55          push    %rbp
401be6: 48 89 e5    mov     %rsp,%rbp
401be9: 48 83 ec 70  sub     $0x70,%rsp
401bed: be 00 00 00 00  mov     $0x0,%esi
401bf2: bf 10 20 48 00  mov     $0x482010,%edi
401bf7: b8 00 00 00 00  mov     $0x0,%eax
401bfc: e8 7f c5 03 00  callq   43e180 <__libc_open>
401c01: 89 45 f8     mov     %eax,-0x8(%rbp)
401c04: 83 7d f8 ff  cmpl   $0xffffffff,-0x8(%rbp)
401c08: 75 0a       jne     401c14 <main+0x2f>
401c0a: bf 01 00 00 00  mov     $0x1,%edi
401c0f: e8 7c 6a 00 00  callq   408690 <exit>
401c14: 48 8d 4d 90    lea     -0x70(%rbp),%rcx
401c18: 8b 45 f8     mov     -0x8(%rbp),%eax
401c1b: ba 64 00 00 00  mov     $0x64,%edx
401c20: 48 89 ce     mov     %rcx,%rsi
401c23: 89 c7       mov     %eax,%edi
401c25: e8 86 c6 03 00  callq   43e2b0 <__libc_read>
401c2a: 89 45 fc     mov     %eax,-0x4(%rbp)
401c2d: eb 30       jmp     401c5f <main+0x7a>
401c2f: 8b 45 fc     mov     -0x4(%rbp),%eax
  
```

19/46

Applications = CPU en «mode restreint»



Rappel : le cycle de Von Neumann

while True do :

- charger une instruction depuis la «mémoire»
 - décoder ses bits : quelle opération, quelles opérandes, etc
 - exécuter l'opération et enregistrer le résultat
- repeat

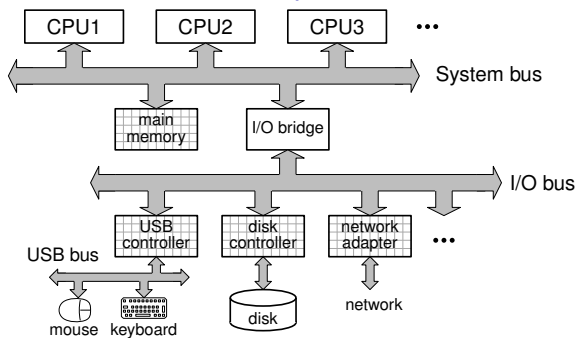
Définition : restricted mode = slave mode = ring 3 = user mode

- vue **partielle** de la machine : 1 CPU + 1 mémoire
- certaines instructions **interdites**, certaines adresses **interdites**
- utile pour exécuter sereinement du code applicatif

ADD R1 <- R3, R4 WRITE [R8] <- R5 CALL 123456

20/46

Noyau = CPU en «mode superviseur»

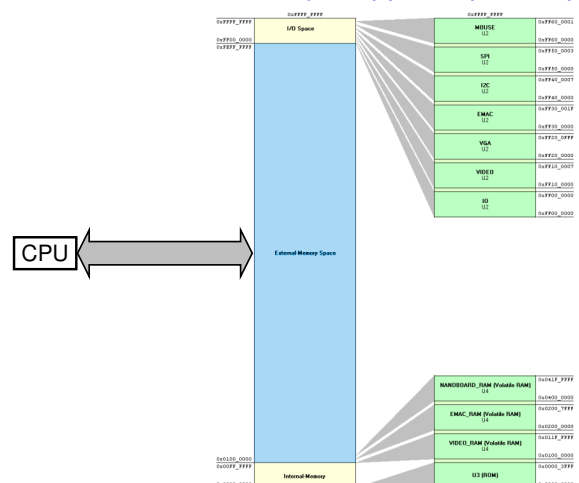


Définition : supervisor mode = ring 0 = kernel mode = privileged mode

- accès **direct** au matériel : nécessaire pour le noyau et les **drivers**
- SW → HW = Memory-mapped I/O HW → SW = Interruptions
- mode par défaut au démarrage de la machine (boot)

21/46

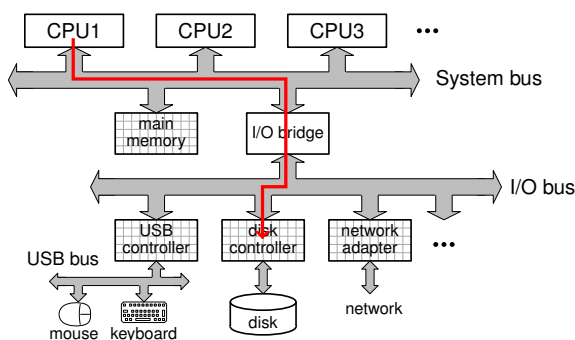
Accès au matériel = Memory-mapped Input/Output



22/46

Exemple : lecture sur le disque 1/3

MMIO

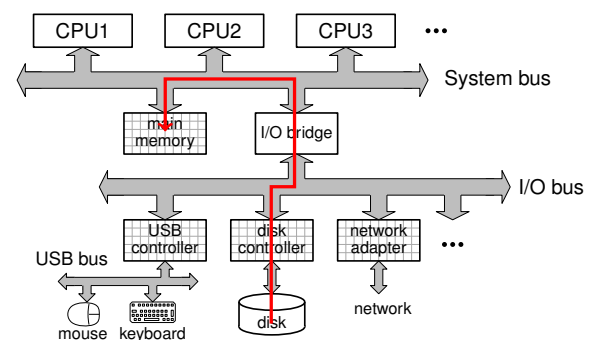


Pour initier l'opération, le CPU **écrit** une requête à l'**adresse mémoire** du contrôleur de disque.
requête = commande + n° de bloc + addr. mem destination

23/46

Exemple : lecture sur le disque 2/3

DMA

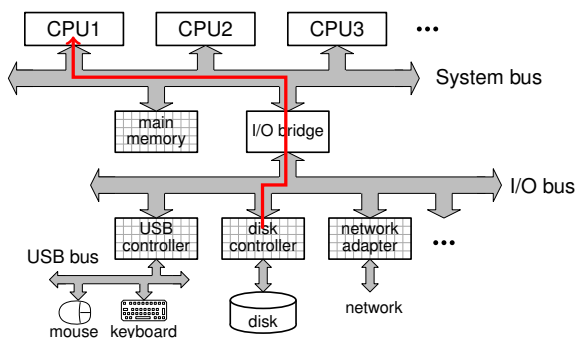


Le contrôleur de disque lit le secteur demandé et transfère les données directement en mémoire vive à l'adresse voulue : c'est un **transfert DMA** (Direct Memory Access)

24/46

Exemple : lecture sur le disque 3/3

IRQ



À la fin du transfert DMA, le contrôleur du périphérique notifie le CPU en lui envoyant une **Requête d'Interruption (IRQ)**

25/46

Un processeur avec support des interruptions

Le cycle de Von Neumann avec interruptions

while True do :

charger une instruction depuis la mémoire

décoder ses bits : quelle opération, quelles opérandes, etc

exécuter l'opération et enregistrer le résultat

if interruption demandée then :

sauvegarder le contenu des registres

déterminer l'adresse de la routine de traitement

passer en mode superviseur

sauter à la routine = écrire son adresse dans le compteur ordinal

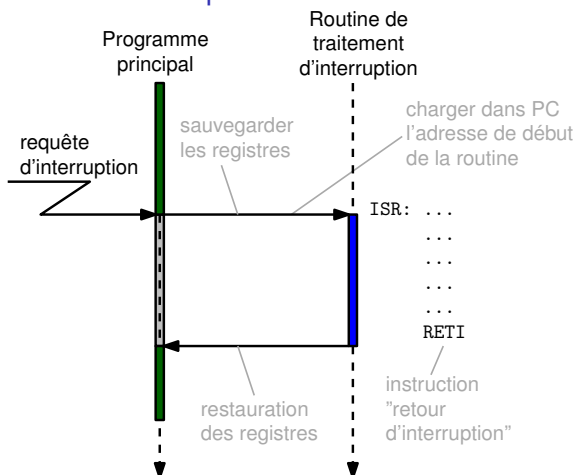
endif

repeat

Note : à la fin de la routine de traitement, une instruction RETI repassera le CPU en *mode restreint*.

26/46

Mécanisme d'interruptions : déroulement



27/46

Mécanisme d'interruptions : vocabulaire

• IRQ = Interrupt Request

- un «message» envoyé par un périphérique vers le processeur
- de façon asynchrone (vs polling, inefficace)
- chaque IRQ porte un numéro identifiant le périphérique d'origine

• ISR = Interrupt Service Routine

- un fragment de programme (= séquence d'instructions) exécuté à chaque occurrence de l'évènement matériel associé
- termine toujours par une instruction RETI «retour d'interruption»
- pendant une ISR : nouvelles IRQ temporairement mises en attente (permet au programmeur d'être «seul au monde»)

• Table des Vecteurs d'Interruptions

- tableau de pointeurs indiquant l'adresse de chaque ISR
- le CPU utilise le numéro d'IRQ pour savoir où sauter

Définition : **Noyau**, ou en VO kernel

Le noyau c'est (exactement) l'ensemble des ISR de la machine

- et de toutes les fonctions que celles-ci appellent

28/46

Différentes sources d'interruptions

- Périphériques d'entrées-sorties
 - clavier, souris, disque, GPU, réseau, etc
- Pannes matérielles
 - température excessive, coupure de courant, etc
- Minuteur système, ou en VO System Timer
 - interruptions périodiques, typiquement 100Hz ou 1000Hz
 - permet à l'OS de percevoir le passage du temps
 - bonus : permet au noyau de reprendre la main sur les applications (cf chap. 2)
- Évènements logiciels exceptionnels
 - erreurs fatales : division par zéro, instruction invalide, etc
 - trappes volontaires : appels système (cf diapos suivantes)
 - fautes de pages : constatées par la MMU (cf chap 3)

29/46

Plan

1. Introduction : définition du terme «Système d'exploitation»
2. Interface entre OS et utilisateur : le shell
3. Interface entre logiciel et matériel : l'architecture
4. Isolation entre noyau et applications : les syscalls
5. Quelques syscalls UNIX incontournables

30/46

Changement de mode d'exécution : trappes

Problème : comment une application peut-elle invoquer une méthode du noyau ?

Mauvaise solution : autoriser les applications à sauter vers les fonctions situées dans le noyau

- destination arbitraire ► failles de sécurité
- passage en mode superviseur ► quand ? comment ?

Solution : se donner une instruction spécialisée pour cet usage

- exemples : TRAP (68k), INT (x86), SWI (ARM), SYSCALL (x64)
- **interruption logicielle** = **trappe** = **exception**
- fonctionnement : similaire aux autres types d'interruption
 - sauvegarde le contexte CPU
 - bascule vers mode superviseur
 - branche dans le noyau vers une adresse bien connue

31/46

Appel système : principe

Appel système, ou en VO system call = syscall

Fonction située dans le noyau, invoquée par un processus utilisateur via une interruption logicielle

Côté application :

- l'appel est invoqué avec une instruction TRAP
- indifférent au langage de programmation utilisé
- encapsulation dans des fonctions de bibliothèque (ex : libc)

Côté noyau :

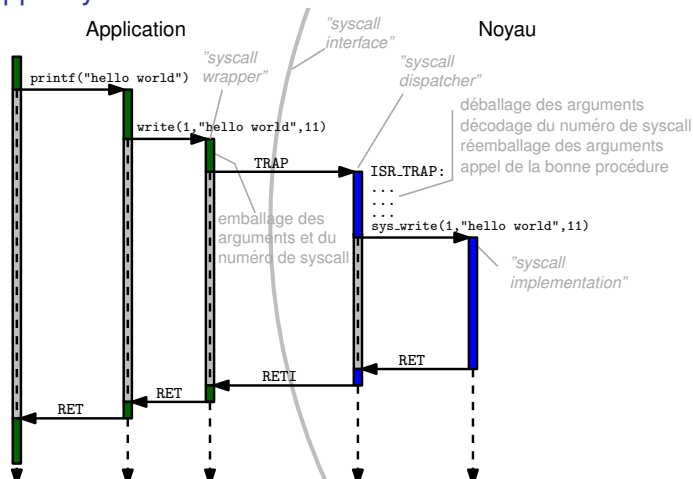
- on passe à chaque fois par l'ISR de TRAP
- qui appelle la bonne fonction dans le noyau,
- puis qui rend la main à l'application avec RETI

Exemples :

- read(), write(), fork(), gettimeofday()...
- plusieurs centaines en tout sous Linux

32/46

Appel système : déroulement



33/46

Notion de processus

Applications exécutées sur la «**machine virtuelle userland**» :

- jeu d'instructions restreint (CPU en mode utilisateur)
- pas accès au mécanisme d'interruptions
- accès **interdit** à certaines adresses mémoire
- ex : code et données du noyau, périphériques matériels

Protection par «**sandboxing**» : une nouvelle instance de cette machine virtuelle pour chaque application en cours d'exécution

- **CPU virtuel** (cf chap 2), **mémoire virtuelle** (cf chap 3)
- périphériques : accessibles seulement au travers du noyau

Notion de processus (ou en VO process)

« Un programme en cours d'exécution »

Système d'exploitation = illusionniste (VM) + sous-traitant (HW)

34/46

Notion de processus : remarques

Intuitions :

- un processus = un programme + son état d'exécution
- état d'exécution = valeurs des registres + contenu mémoire

Le noyau :

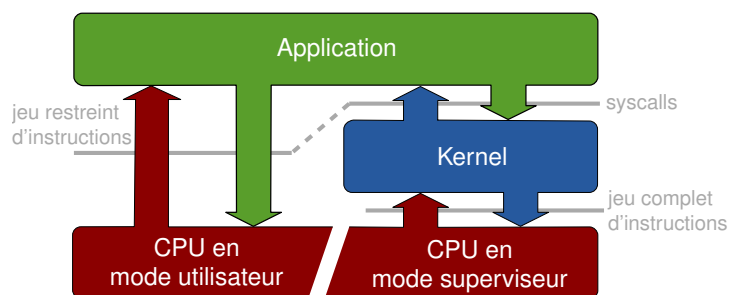
- partage les ressources matérielles entre les processus
- crée/recycle les processus lorsqu'on lui demande
 - dans le noyau : un **Process Control Block** par processus vivant
 - PCB = carte d'identité du processus
 - contient entre autres : numéro (PID), liste des fichiers ouverts...

À faire chez vous :

- essayer les commandes `ps aux` et `top`
 - puis `man ps` et `man top`
- et aussi `strace ./monprogramme`

35/46

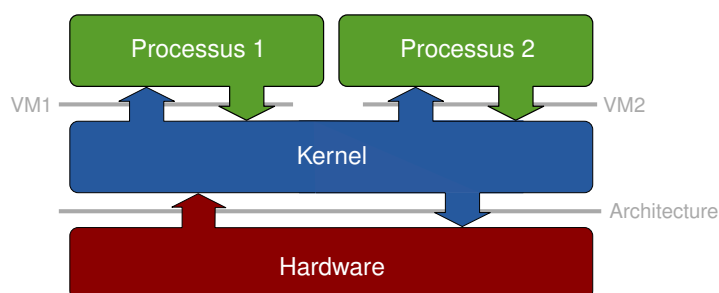
La VM userland : en résumé



- code applicatif exécuté par CPU en mode utilisateur
- pour faire appel au noyau : interface des appels système

36/46

Positionnement de l'OS



- chaque application qui s'exécute est un **processus** userland
- le **noyau** virtualise et arbitre les accès au matériel

37/46

Plan

1. Introduction : définition du terme «Système d'exploitation»
2. Interface entre OS et utilisateur : le shell
3. Interface entre logiciel et matériel : l'architecture
4. Isolation entre noyau et applications : les syscalls
5. Quelques syscalls UNIX incontournables

38/46

Appels système : exemples

EXAMPLES OF WINDOWS AND UNIX SYSTEM CALLS		
	Windows	Unix
Process Control	CreateProcess() ExitProcess() WaitForSingleObject()	fork() exit() wait()
File Manipulation	CreateFile() ReadFile() WriteFile() CloseHandle()	open() read() write() close()
Device Manipulation	SetConsoleMode() ReadConsole() WriteConsole()	ioctl() read() write()
Information Maintenance	GetCurrentProcessID() SetTimer() Sleep()	getpid() alarm() sleep()
Communication	CreatePipe() CreateFileMapping() MapViewOfFile()	pipe() shmget() mmap()
Protection	SetFileSecurity() InitializeSecurityDescriptor() SetSecurityDescriptorGroup()	chmod() umask() chown()

source : Silberschatz. *Operating Systems Concepts Essentials* (2011). p 59

39/46

Une fonction qui cache un syscall : getpid()

Pour connaître notre numéro de processus

```
#include <unistd.h>

int getpid(void);
```

Remarques :

- le noyau donne un numéro **unique** à chaque processus
- attribué à la **création** du processus. ne change jamais ensuite.
- stocké dans le PCB du processus

40/46

Une fonction qui cache un syscall : exit()

Pour cesser définitivement l'exécution du programme

```
#include <stdlib.h>

void exit(int status);
```

Remarques :

- l'exécution ne «revient jamais» d'un appel à `exit()`
- `exit(n)` équivalent à un `return n` depuis le `main()`
- le «`exit status`» `n` est transmis au processus parent
 - convention : 0=OK, 1-255=erreur

41/46

Une fonction qui cache un appel système : fork()

Pour dupliquer le processus en cours

```
#include <unistd.h>

int fork(void);
```

Remarques :

- sous unix : créer un processus \neq changer de programme
- `fork()` duplique le processus qui a invoqué le syscall
 - processus d'origine = «parent», nouveau = «enfant»
- **duplication** de la machine virtuelle userland
 - CPU virtuel : les deux processus s'exécutent **en concurrence**
 - mémoire virtuelle : chacun s'exécute dans un **espace privé**

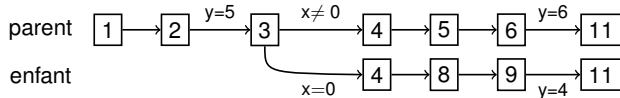
Paradigme «*Call once, return twice*»

- dans le nouveau processus `fork()` renvoie 0
- dans le parent, `fork()` renvoie le PID de l'enfant

42/46

Appel système fork : illustration

```
1 // only one process
2 int y = 5 ;
3 int x = fork();
4 if ( x != 0 ) {
5     // parent only
6     y = y + 1;
7 } else {
8     // child only
9     y = y - 1;
10 }
11 // both processes
```



43/46

Mon premier interpréteur de commandes

```
char command[...];
char params[...];
main() {
    while(true) {
        print_prompt();
        read_command(&command, &params);
        pid=fork();

        if (pid == 0) { // we are the child process
            exec(command, params);
        } else { // we are the parent process
            wait(&status);
        }
    }
}
```

44/46

Encore des appels système

D'autres exemples, qu'on reverra en TP :

`exec(filename)` exécuter un autre programme (i.e. changer d'exécutable) dans le processus courant

`sleep(int num)` suspendre l'exécution (du processus courant) pendant `num` secondes

`wait(...)` suspendre l'exécution du processus courant jusqu'à ce qu'un de ses enfants se termine

45/46

À retenir

Architecture

- cycle de Von Neumann, MMIO, DMA, interruptions
- CPU avec *dual-mode operation* : mode restreint vs privilégié
- instruction TRAP pour lever une interruption

Noyau

- l'ensemble des routines de traitement d'interruption (ISR)
 - en particulier le *syscall dispatcher*
- et des fonctions appelées par les ISR
 - en particuliers les *drivers* et les implems des syscalls

Processus

- une «machine virtuelle» offerte aux applications
- vue simplifiée et restreinte de l'architecture

Appels système

- interface entre les processus et le noyau
- accessibles via des fonctions de bibliothèque

OS = noyau + bibliothèques + programmes utilitaires

46/46