



30 日のできる! OS 自作入門

# 30 天自制操作系统

读书笔记

【日】川合秀実 著

周自恒 李黎明 曾祥江 张文旭 译

# 前言

本文档为《30 天自制操作系统》（人民邮电出版社）一书的读书笔记。

文档发布在 Github 上，将随着阅读进度不定期更新。请访问 <https://github.com/mengyingchina/osask-notes> 获取文档最新的版本。

原书的版权声明一节，有：

本书中文简体字版由 Mynavi Corporation 授权人民邮电出版社独家出版。未经出版者书面许可，不得以任何方式复制或抄袭本书内容。

由于部分内容摘自书中，不清楚这样摘录部分内容会不会存在版权问题，如果有版权问题，我会及时删除相关内容，请知情者告知<sup>1</sup>，谢谢！

---

<sup>1</sup>Email:mail@wanhu.me

# 目 录

|       |                           |   |
|-------|---------------------------|---|
| 第 0 天 | 着手开发之前                    | 1 |
| 1     | 前言 . . . . .              | 1 |
| 2     | 何谓操作系统 . . . . .          | 2 |
| 3     | 开发操作系统的各种方法 . . . . .     | 2 |
| 4     | 无知则无畏 . . . . .           | 2 |
| 5     | 如何开发操作系统 . . . . .        | 3 |
| 6     | 操作系统开发中的困难 . . . . .      | 3 |
| 7     | 学习本书时的注意事项（重要!） . . . . . | 3 |
| 8     | 各章内容摘要 . . . . .          | 3 |
| 第 1 天 | 从计算机结构到汇编程序入门             | 4 |
| 1     | 先动手操作 . . . . .           | 4 |
| 2     | 究竟做了些什么 . . . . .         | 5 |
| 3     | 初次体验汇编程序 . . . . .        | 5 |

|   |                |   |
|---|----------------|---|
| 4 | 加工润色 . . . . . | 7 |
|---|----------------|---|

# 第 0 天 着手开发之前

## 1 前言

阅读本书几乎不需要相关储备知识，这一点稍后还会详述。不管是用什么编程语言，只要是曾经写过简单的程序，对编程有一些感觉，就已经足够了（即使没有任何编程经验，应该也能看懂），因为这本书主要就是面向初学者的。书中虽然有很多 C 语言程序，但实际上并没有用到很高深的 C 语言知识，所以就算是曾经因为 C 语言太难而中途放弃的人也不用担心看不懂。当然，如果具备相关知识的话，理解起来会相对容易一些，不过即使没有相关知识也没关系，书中的说明都很仔细，大家可以放心。

本书以 IBM PC/AT 兼容机（也就是所谓的 Windows 个人电脑）为对象进行说明。

## 2 何谓操作系统

## 3 开发操作系统的各种方法

## 4 无知则无畏

当我们打算开发操作系统时，总会有人从旁边跳出来，罗列出一大堆专业术语，问这问那，像内核怎么做啦，外壳怎么做啦，是不是单片啦，是不是微内核啦，等等。虽然有时候提这些问题也是有益的，但一上来就问这些，当然会让人无从回答。

要想给他们一个满意答复，让他们不再从旁指手画脚的话，还真得多学习，拿出点像模像样的见解才行。但我们是初学者，没有必要去学那些麻烦的东西，费时费力且不说，当我们知道现有操作系统在各方面都考虑得如此周密的时候，就会发现自己的想法太过简单而备受打击没了干劲。如果被前人的成果吓倒，只用这些现有的技术来做些拼拼凑凑的工作，岂不是太没意思了。

所以我们这次不去学习那些复杂的东西，直接着手开发。就算知道一大堆专业术语、专业理论，又有什么意思呢？还不如动手去做，就算做出来的东西再简单，起码也是自己的成果。而且自己先实际操作一次，通过实践找到其中的问题，再来看看是不是已经有了这些问题的解决方案，这样下来更能深刻地理解那些复杂理论。不管怎么说，反正目前我们也无法回答那些五花八门的问题，倒不如直接告诉在一旁指手画脚的人们：我们就是想用自己的方法做自己喜欢的事情，如果要讨论高深的问题，就另请高明吧。

作者苦口婆心的说了这么多就是希望如果你想开发个操作系统，就动手去写吧，到底自己重写个操作系统有什么用倒可以先放着。

如果你到现在还对要不要读这本书，或者读这本书的期望的收获有疑问，推荐你阅读豆瓣上本书的一篇评论<sup>1</sup>后再自行决定。

这本书对基础知识要求不高，懂点 C 语言和 CPU 基本知识就可以了，适合初学者。要是奔着了解操作系统原理或内核的期望，就不适宜读这本书了。30 天后也许你真的可以向作者那样做出一个基本的系统模型，但这并不意味着你对内存管理、进程管理、设备管理有着怎样高深的认识。读这本书之前先弄清自己的定位吧，毕竟时间宝贵。

## 5 如何开发操作系统

## 6 操作系统开发中的困难

## 7 学习本书时的注意事项（重要！）

## 8 各章内容摘要

---

<sup>1</sup> <http://book.douban.com/review/5606888/>

# 第 1 天 从计算机结构到汇编程序入门

## 1 先动手操作

随书附带了光盘<sup>1</sup>，给出了书中的全部示例程序，以及部分用到的工具。

打开附带光盘，里面有一个名为 tolset 的文件夹，把这个文件夹复制到硬盘的任意一个位置上。现在里面的东西还不多，只有 3MB 左右，不过以后我们自己开发的软件也都要放到这个文件夹里，所以往后它会越来越大，因此硬盘上最好留出 100MB 左右的剩余空间。工具安装到此结束，我们既不用修改注册表，也不用设定路径参数，就这么简单。而且以后不管什么时候，都可以把这整个文件夹移动到任何其他地方。用这些工具，我们不仅可以开发操作系统，还可以开发简单的 Windows 应用程序或 OSASK 应用程序等。

示例程序在附带光盘中名为 projects 的目录下，只要需要的示例程序目录复制到 tolset 文件夹里，就可以正常运行示例程序了。

考虑到开发中使用真实的软盘很不方便，作者特意准备了一个模拟器。

---

<sup>1</sup>下载链接：<http://pan.baidu.com/share/link?shareid=541099&uk=3657658273> 或自行搜索“30 天自制操作系统.iso”



我们有了这个模拟器，不用软盘，也不用终止 Windows，就可以确认所开发的操作系统启动以后的动作，很方便呢。

使用模拟器的方法也非常简单，我们只需要在用!cons\_nt.bat<sup>2</sup>（或者是!cons\_9x.bat）打开的命令行窗口中输入“run”指令就可以了。然后一个名叫 QEMU 的非常优秀的免费 PC 模拟器就会自动运行。

## §

在这一节中，作者使用二进制编辑器（十六进制编辑器）做了一个 helloos.img 文件出来。先输入了一些内容，并把内容保存成软盘映像文件格式，将这个文件写入软盘，并用它来启动电脑。画面上会显示出“hello, world”这个字符串。如果有兴趣，希望自己尝试，请参考书中这一小节的内容。

## 2 究竟做了些什么

简单解释了为什么上一节可以用二进制来写一个所谓的操作系统（虽然只能显示“hello, world”这个字符串）。

## 3 初次体验汇编程序

好，现在就让我们马上来写一个汇编程序，用它来生成一个跟刚才完全一样的 helloos.img 吧。我们这次使用的汇编语言编译器是笔者自己开发的，名为“nask”，其中的很多语法都模仿了自由软件里

---

<sup>2</sup>要根据 Windows 的版本决定用哪一个。后缀为 9x 代表是 Windows 9X 系统，后缀为 nt 的代表使用 NT 架构的 Windows 系统，如 Windows XP 及其以后的版本，以后默认为运行 cons\_nt.bat，并在后面将其简写为!cons。

PS：作者开发这个系统是 2000 年左右的事情，写书的时间也比较早，所以考虑了这些问题，可以理解哈！

享有盛名的汇编器“NASM”，不过在“NASM”的基础之上又提高了自动优化能力。

<sup>†3</sup> projects\01\_day\helloos1\

|    |      | helloos.nas                                    |
|----|------|--|
| 1  | DB   | 0xeb, 0x4e, 0x90, 0x48, 0x45, 0x4c, 0x4c, 0x4f |
| 2  | DB   | 0x49, 0x50, 0x4c, 0x00, 0x02, 0x01, 0x01, 0x00 |
| 3  | DB   | 0x02, 0xe0, 0x00, 0x40, 0x0b, 0xf0, 0x09, 0x00 |
| 4  | DB   | 0x12, 0x00, 0x02, 0x00, 0x00, 0x00, 0x00, 0x00 |
| 5  | DB   | 0x40, 0x0b, 0x00, 0x00, 0x00, 0x00, 0x29, 0xff |
| 6  | DB   | 0xff, 0xff, 0xff, 0x48, 0x45, 0x4c, 0x4c, 0x4f |
| 7  | DB   | 0x2d, 0x4f, 0x53, 0x20, 0x20, 0x20, 0x46, 0x41 |
| 8  | DB   | 0x54, 0x31, 0x32, 0x20, 0x20, 0x20, 0x00, 0x00 |
| 9  | RESB | 16   |
| 10 | DB   | 0xb8, 0x00, 0x00, 0x8e, 0xd0, 0xbc, 0x00, 0x7c |
| 11 | DB   | 0x8e, 0xd8, 0x8e, 0xc0, 0xbe, 0x74, 0x7c, 0x8a |
| 12 | DB   | 0x04, 0x83, 0xc6, 0x01, 0x3c, 0x00, 0x74, 0x09 |
| 13 | DB   | 0xb4, 0x0e, 0xbb, 0x0f, 0x00, 0xcd, 0x10, 0xeb |
| 14 | DB   | 0xee, 0xf4, 0xeb, 0xfd, 0x0a, 0x0a, 0x68, 0x65 |
| 15 | DB   | 0x6c, 0x6c, 0x6f, 0x2c, 0x20, 0x77, 0x6f, 0x72 |
| 16 | DB   | 0x6c, 0x64, 0x0a, 0x00, 0x00, 0x00, 0x00, 0x00 |
| 17 | RESB | 368  |

<sup>3</sup>源代码在随书光盘（见第1节的说明）中的路径；另外，为了便于查看，给代码中添加了行号，导致复制文中代码不是很方便，请直接使用光盘中的源代码或手动输入。

```
18      DB      0x00, 0x00, 0x00, 0x00, 0x00, 0x00, 0x55, 0xaa
19      DB      0xf0, 0xff, 0xff, 0x00, 0x00, 0x00, 0x00, 0x00
20      RESB     4600
21      DB      0xf0, 0xff, 0xff, 0x00, 0x00, 0x00, 0x00, 0x00
22      RESB     1469432
```

---

把 helloos1 文件夹复制粘贴到 tolset 文件夹里，我们只要在用 “!cons” 打开的命令行窗口里输入 “asm”，就可以生成 helloos.img 文件。在用 “asm” 作成 img 文件后，再执行 “run” 指令，就可以得到与刚才一样的结果。

## §

DB 指令是 “data byte” 的缩写，也就是往文件里直接写入 1 个字节的指令。

RESB 指令是 “reserve byte” 的略写，如果想要从现在的地址开始空出 10 个字节来，就可以写成 RESB 10，意思是我们预约了这 10 个字节（大家可以想象成在对号入座的火车里，预订了 10 个连号座位的情形）。而且 nasm 不仅仅是把指定的地址空出来，它还会在空出来的地址上自动填入 0x00，所以我们这次用这个指令就可以输出很多的 0x00，省得我们自己去写 18 万行程序了，真是帮了个大忙。

这里还要说一下，数字的前面加上 0x，就成了十六进制数，不加 0x，就是十进制数。这一点跟 C 语言是一样的。

## 4 加工润色

刚才我们把程序变成了短短的 22 行，这成果令人欣喜。不过还有一点不足就是很难看出这些程序是干什么的，所以我们下面就来稍微改写一下，让别人也能看懂。

↑projects\01\_day\helloos2

```
_____ helloos.nas _____
1 ; hello-os
2 ; TAB=4
3
4 ; 以下这段是标准 FAT12 格式软盘专用的代码
5
6      DB      0xeb, 0x4e, 0x90
7      DB      "HELLOIPL"      ; 启动区的名称可以是任意的字符串 (8 字节)
8      DW      512              ; 每个扇区 (sector) 的大小 (必须为 512 字节)
9      DB      1                ; 簇 (cluster) 的大小 (必须为 1 个扇区)
10     DW      1                ; FAT 的起始位置 (一般从第一个扇区开始)
11     DB      2                ; FAT 的个数 (必须为 2)
12     DW      224              ; 根目录的大小 (一般设成 224 项)
13     DW      2880             ; 该磁盘的大小 (必须是 2880 扇区)
14     DB      0xf0             ; 磁盘的种类 (必须是 0xf0)
15     DW      9                ; FAT 的长度 (必须是 9 扇区)
16     DW      18               ; 1 个磁道 (track) 有几个扇区 (必须是 18)
17     DW      2                ; 磁头数 (必须是 2)
18     DD      0                ; 不使用分区, 必须是 0
19     DD      2880             ; 重写一次磁盘大小
20     DB      0,0,0x29         ; 意义不明, 固定
```

```
21          DD      0xffffffff      ; (可能是) 卷标号码
22          DB      "HELLO-OS  "    ; 磁盘的名称 (11 字节)
23          DB      "FAT12  "       ; 磁盘格式名称 (8 字节)
24          RESB    18              ; 先空出 18 字节
25
26 ; 程序主体
27          DB      0xb8, 0x00, 0x00, 0x8e, 0xd0, 0xbc, 0x00, 0x7c
28          DB      0x8e, 0xd8, 0x8e, 0xc0, 0xbe, 0x74, 0x7c, 0x8a
29          DB      0x04, 0x83, 0xc6, 0x01, 0x3c, 0x00, 0x74, 0x09
30          DB      0xb4, 0x0e, 0xbb, 0x0f, 0x00, 0xcd, 0x10, 0xeb
31          DB      0xee, 0xf4, 0xeb, 0xfd
32
33 ; 信息显示部分
34
35          DB      0x0a, 0x0a      ; 2 个换行
36          DB      "hello, world"
37          DB      0x0a            ; 换行
38          DB      0
39
40          RESB    0x1fe-$         ; 填写 0x00, 直到 0x001fe
41          DB      0x55, 0xaa
42
```

43 ; 以下是启动区以外部分的输出

44

45 DB 0xf0, 0xff, 0xff, 0x00, 0x00, 0x00, 0x00, 0x00

46 RESB 4600

47 DB 0xf0, 0xff, 0xff, 0x00, 0x00, 0x00, 0x00, 0x00

48 RESB 1469432

---

首先是“;”命令，这是个注释命令。

其次是 DB 指令的新用法。我们居然可以直接用它写字符串。在写字符串的时候，汇编语言会自动地查找字符串中每一个字符所对应的编码，然后把它们一个字节一个字节地排列起来。这个功能非常方便，也就是说，当我们想要变更输出信息的时候，就再也不用自己去查字符编码表了。

再有就是 DW 指令和 DD 指令，它们分别是“data word”和“data double-word”的缩写，是 DB 指令的“堂兄弟”。word 的本意是“单词”，但在计算机汇编语言的世界里，word 指的是“16 位”的意思，也就是 2 个字节。“double-word”是“32 位”的意思，也就是 4 个字节。对了，差点忘记说 RESB 0x1fe-\$ 了。这个美元符号的意思如果不讲，恐怕谁也搞不明白，它是一个变量，可以告诉我们这一行现在的字节数（如果严格来说，有时候它还会有别的意思，关于这一点我们明天再讲）。在这个程序里，我们已经在前面输出了 132 字节，所以这里的 \$ 就是 132。因此 nask 先用 0x1fe 减去 132，得出 378 这一结果，然后连续输出 378 个字节的 0x00。

那这里我们为什么不直接写 378，而非要用 \$ 呢？这是因为如果将显示信息从“hello, world”变成“this is a pen.”的话，中间要输出 0x00 的字节数也会随之变化。换句话说，我们必须保证软盘的 510 字节（即第 0x1fe 字节）开始的地方是 55 AA。如果在程序里使用美元符号（\$）的话，汇编语言会自动计算需要输出多少个 00，我们也就可以很轻松地改写输出信息了。