Pengenalan Sistem Pengembangan OS dengan PC Simulator 'Boschs'

Langkah Kerja:

- 1) Menjalankan program command promt
- 2) Mereset direktori dan masuk ke direktori 'C:\OS' menggunakan perintah 'cd ../..' dan 'cd os'
- 3) Menjalankan file setpath (digunakan untuk mengatur lengkungan kerja praktikum 'path')



- 4) Menjalankan program makefile pada file fp.disk menggunakan perintah 'make fp.disk' (dengan menjalankan perintah tersebut berarti kita akan melakukan kompilasi terhadap source code program 'boot.asm', sebagai outputnya file 'boot.bin' dan isinya disalin ke dalam bootsector file image floppy 'floppya.img')
- 5) Melakukan pengecekan direktori menggunakan perintah 'dir'

- 6) Menghapus image floppya menggunakan perintah 'del floppya.img'
- 7) Memanggil 'bximage', kemudian pilih tipe fd, dan file diberi nama 'floppya.img' dengan pilihan kapasitas default (bximage berguna untuk membuat file image berbasis floppy disk)

```
The Control Windows - Genome

Consist Engage Creation Tool for Books

$150 bringer, c.y. 1.32 2000/06/16 07/29:33 wrappert too $

Disk Engage Creation Tool for Books

$150 bringer, c.y. 1.32 2000/06/16 07/29:33 wrappert too $

Consist the visual of floopy disk lenge or a hard disk image?

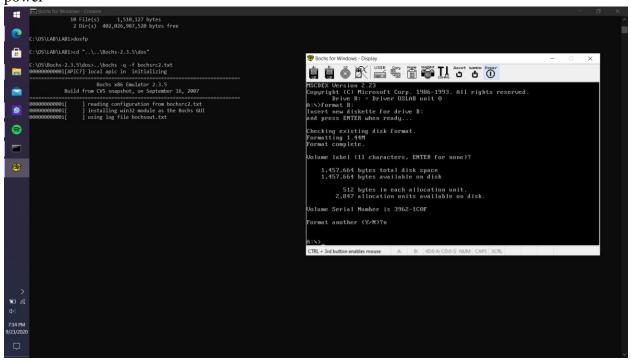
Please type do for 61, 10/18

Please type 0.16, 0.18, 0.32, 0.36, 0.22, 1.2, 1.44, 1.69, 1.72, or 2.88.

[1.48]

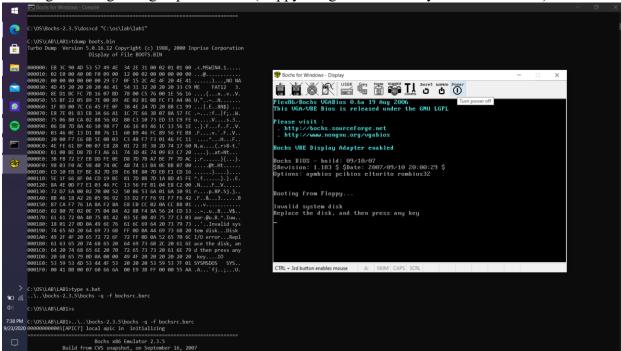
Consist the visual of floopy singer with year of the control of the
```

- 8) Menjalankan perintah dosfp (digunakan untuk memformat file image yang tadi dibuat)
- 9) Ketik 'format B:' kemudian enter 2x, lalu tutup pc simulator dengan mengklik tombol power

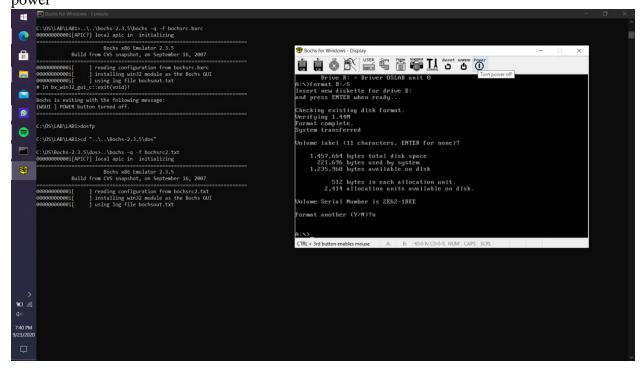


- 10) Untuk melihat data bootsector, digunakan perintah 'tdump boots.bin'
- 11) Melihat isi file 's.bat' dengan perintah 'type s.bat'

12) Booting file image dengan perintah 's' (floppya.img belum terisi system file / kernel)



- 13) Untuk mengisi system file, dipanggilah 'dosfp'
- 14) Melakukan format dengan perintah 'format B:/S' kemudian tutup menggunakan tombol power



15) Melakukan pengecekan ulang dengan perintah 's'

