

# Virtualisierung

## Teil 1: Prozesse und Prozess API

Prof. Dr.-Ing. Andreas Heil

 Licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license. Icons by The Noun Project.

v1.0.1

# Lernziele und Kompetenzen

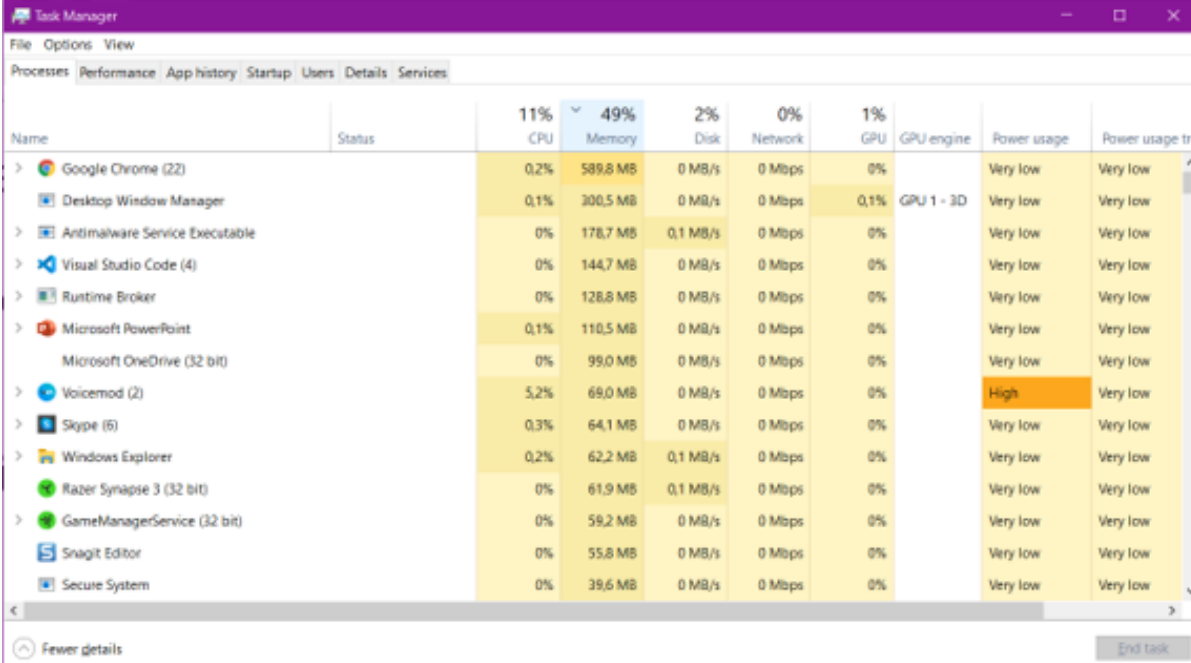
- **Verstehen** wie sich Prozesse zusammensetzen und Prozesse vom Betriebssystem verwaltet werden.
- **Verstehen** wie Prozesse im Betriebssystem gesteuert werden

# Motivation



# Prozesse: Definitoirisches

»Vereinfachte Definition«: Prozess  
Ein ausgeführtes bzw. laufendes  
Programm



The screenshot shows the Windows Task Manager Performance tab. The top bar is purple. Below it, the 'Performance' tab is selected. The main area displays a table of system resources and their usage. The resources listed are CPU (11%), Memory (49%), Disk (2%), Network (0%), GPU (1%), GPU engine (GPU 1 - 3D), Power usage (Very low), and Power usage tree (Very low). The table has columns for Name, Status, CPU, Memory, Disk, Network, GPU, GPU engine, Power usage, and Power usage tree. The 'Memory' column is highlighted in blue. The 'Power usage' column is highlighted in orange. The 'Power usage tree' column is highlighted in yellow.

Name	Status	11% CPU	49% Memory	2% Disk	0% Network	1% GPU	GPU engine	Power usage	Power usage tree
> Google Chrome (22)		0,2%	589,8 MB	0 MB/s	0 Mbps	0%		Very low	Very low
Desktop Window Manager		0,1%	300,5 MB	0 MB/s	0 Mbps	0,1%	GPU 1 - 3D	Very low	Very low
> Antimalware Service Executable		0%	178,7 MB	0,1 MB/s	0 Mbps	0%		Very low	Very low
> Visual Studio Code (4)		0%	144,7 MB	0 MB/s	0 Mbps	0%		Very low	Very low
> Runtime Broker		0%	128,8 MB	0 MB/s	0 Mbps	0%		Very low	Very low
> Microsoft PowerPoint		0,1%	110,5 MB	0 MB/s	0 Mbps	0%		Very low	Very low
Microsoft OneDrive (32 bit)		0%	99,0 MB	0 MB/s	0 Mbps	0%		Very low	Very low
> Voicemod (2)		5,2%	69,0 MB	0 MB/s	0 Mbps	0%		High	Very low
> Skype (6)		0,3%	64,1 MB	0 MB/s	0 Mbps	0%		Very low	Very low
> Windows Explorer		0,2%	62,2 MB	0,1 MB/s	0 Mbps	0%		Very low	Very low
> Razer Synapse 3 (32 bit)		0%	61,9 MB	0,1 MB/s	0 Mbps	0%		Very low	Very low
> GameManagerService (32 bit)		0%	58,2 MB	0 MB/s	0 Mbps	0%		Very low	Very low
Snagit Editor		0%	55,8 MB	0 MB/s	0 Mbps	0%		Very low	Very low
Secure System		0%	39,6 MB	0 MB/s	0 Mbps	0%		Very low	Very low

# Programme

- Was ist überhaupt ein Programm?
  - Besteht aus Code (Bits) und ggf. statischen Daten
  - Wartet auf der Festplatte und tut nichts
  - Erst durch die Ausführung wird ein Programm zum Prozess
- Was benötigt ein Programm?
  - Benötigt zur Ausführung eine CPU
  - Benötigt für den auszuführenden Code und die Daten Speicher

# Illusion

**Frage:** Wie kann die Illusion vieler CPUs geschaffen werden, wenn es nur eine (oder wenige) physikalische CPUs gibt?

Beispiel rechts: Windows Task Manager mit 262 Prozesse



# Beispiel: Linux *top*

```
root@v22018127356279352: ~ × + ∨
top - 09:51:36 up 28 days, 7:34, 1 user, load average: 0.06, 0.10, 0.12
Tasks: 318 gesamt, 1 laufend, 270 schlafend, 0 gestoppt, 0 Zombie
%CPU(s): 0,8 be, 1,0 sy, 0,0 ni, 98,0 un, 0,0 wa, 0,0 hi, 0,0 si, 0,2 st
KiB Spch : 8167940 gesamt, 743368 frei, 3661312 belegt, 3763260 Puff/Cache
KiB Swap: 3145724 gesamt, 3140240 frei, 5484 belegt. 4097900 verfü Spch
```

PID	USER	PR	NI	VIRT	RES	SHR	S	%CPU	%MEM	ZEIT+	BEFEHL
18568	root	20	0	44780	4320	3432	R	0,7	0,1	0:00.56	top
27120	root	20	0	91960	16788	1880	S	0,7	0,2	63:06.72	python2
1	root	20	0	26256	0216	582	S	0,0	0,0	0:50.85	systemd

# Was ist Virtualisierung?

- Wir geben jedem Prozess die CPU für eine kurze Zeitspanne
- Dieses sog. »Timesharing« erzeugt eine Illusion mehrerer CPUs
- Konsequenz: Programm läuft langsamer, da die CPU »geteilt« wird

**Das ist »sehr vereinfacht« Virtualisierung**



# Was wird für Virtualisierung benötigt?

- »Low Level Machinery«
  - Methoden und Protokolle für die grundlegende Funktionalität
- »High Level Intelligence«
  - Irgendetwas Geschicktes zum Stoppen und Starten von Programmen
  - Zusätzliches Regelwerk (engl. policies)
  - Regeln wie viele Prozesse auf einer CPU ausgeführt werden dürfen
  - Jemand oder etwas, der bzw. das steuert, welcher Prozess als nächstes ausgeführt wird

# Abstraktion von Prozessen

Prozesse bestehen grundlegend aus

- Speicher, in dem die Programmanweisungen bzw. Instruktionen (engl. instructions) liegen
- Speicher, in dem die Daten geschrieben werden
- Vom Prozess adressierbarer Speicher (engl. address space)
- Registern - Instruktionen lesen und schreiben in Register, dies ist notwendig für die Ausführung d. Prozesses

**Diese Informationen können jederzeit »weggespeichert« und wiederhergestellt werden**

# Spezielle Register, die benötigt werden

- Program Counter (Abk. PC) oder auch Instruction Counter (Abk. IC)
  - Hier steht die nächste Anweisung, die ausgeführt werden soll
- Stack Pointer, Frame Pointer, Funktionsparameter, lokale Variablen und Rücksprungadressen (engl. return address) - mehr dazu später
- Register für I/O-Informationen
  - Liste der Dateien, die der Prozess aktuell geöffnet hat

# Prozess-API

Außerdem benötigen wir eine Programmierschnittstelle (engl. process api), die jedes Betriebssystem beinhalten muss (wird später noch weiter vertieft)

- `create` : Ausgewähltes Programm wird gestartet und ein neuer Prozess erzeugt
- `destroy` : Falls sich ein Programm nicht von selbst beendet, ist dies sehr hilfreich
- `wait` : Durchaus sinnvoll zu warten, bis ein Prozess von selbst aufhört zu laufen
- `status` : Statusinformation von Prozessen abfragen

Weitere Möglichkeiten sind je nach Betriebssystem unterschiedlich, z.B.:

`suspend` und `resume` um Prozesse anzuhalten und weiterlaufen zu lassen

# Wie wird ein Prozess erzeugt?

1. Voraussetzung: Ein Programm muss in ausführbarer Form vorliegen (mehr dazu später)
2. Programm und statische Daten werden in den Adressraum des Prozesses geladen
  - »Früher« wurde das gesamte Programm in den Speicher geladen (engl. eagerly)
  - »Heute« wird nur der benötigte Programm-Code und die erforderlichen Daten geladen (engl. lazy)

Um dieses sog. »Lazy Loading« zu verstehen, werden wir uns später noch mit »Paging« und »Swapping« befassen müssen

# Wie wird ein Prozess erzeugt? (Forts.)

3. Der sog. »Stack« bzw. »Runtime Stack« wird zugewiesen
  - C nutzt den Stack für lokale Variablen, Funktionsparameter und Rücksprungadressen
4. Das Betriebssystem füllt z.B. die Parameterlisten
  - Bei C sind dies `argc` und `argv`, so dass das Programm (hier die `main`-Funktion) auf die Werte zugreifen kann<sup>4</sup>
  - Kennen Sie auch aus Java

# Wie wird ein Prozess erzeugt? (Forts.)

5. Nun wird noch der Heap reserviert

- In C für dynamischen Speicherzuordnung via `malloc()` und `free()`
- Exkurs: Memoryleaks baut man übrigens, indem man in C vergisst `free()` aufzurufen



# Wie wird ein Prozess erzeugt? (Forts.)

6. Das Betriebssystem unterstützt nun den Prozess, indem es z.B. dem Prozess mehr Speicher gibt, wenn der Heap vergrößert werden muss
7. Nun werden noch Input/Output-Ressourcen erzeugt (sie ahnen es, später mehr dazu)
  - Unter UNIX sind dies die drei sog. »File Descriptors« <sup>1</sup>
  - Standard Input,
  - Standard Output und
  - Standard Error Output



# Prozess Status

Was bedeuten eigentlich die Status...?

- Laufend
- Schlafend
- Gestoppt
- Zombie

Tasks shown as running should be more properly thought of as 'ready to run' -- their task\_struct is simply represented on the Linux run-queue. Even without a true SMP machine, you may see numerous tasks in this state depending on top's delay interval and nice value.<sup>2</sup>

# Mögliche Statusübergänge



# Prozessstatus

- **Running:** Prozess läuft auf einer CPU
- **Ready:** Prozess könnte laufen, aber das OS hat entschieden, den Prozess noch nicht laufen zu lassen
- **Blocked:** Prozess hat eine Aktion ausgeführt, die erst abgeschlossen werden kann, wenn ein anderes Ereignis stattgefunden hat - typischerweise handelt es sich hierbei um eine I/O-Operation

Ist ein Prozess geblockt, wartet das Betriebssystem auf die I/O-Operation, um dann den Prozess wieder in den Status *Ready* zu verschieben.

# Ein kleines Problem

Wer entscheidet eigentlich welcher Prozess als nächster gestartet wird?

Der sog. »Scheduler« trifft diese Entscheidung (später mehr dazu)

Bevor wir uns den Scheduler anschauen, müssen wir uns allerdings noch ein paar weitere Gedanken über Prozesse machen...

# Ein paar Gedanken zu Prozessen

Wir benötigen

- Eine Datenstruktur für Prozesse
- Eine Liste aller Prozesse
- Eine Liste aller blockierten Prozesse
- Eine Möglichkeit Register bei Stoppen wegzuspeichern und beim Anlaufen des Prozesses wieder zu laden (engl. context switch)

Und was passiert eigentlich, wenn ein Prozess beendet ist, aber noch nicht alles »aufgeräumt« wurde?

In UNIX-Systemen haben solche Prozesse einen eigenen Status: **Zombie**

# Exkurs: Datenstruktur von xv6-Prozessen

Alle Informationen über einen Prozess stehen in einem Prozesskontrollblock (engl. process control block, kurz PCB)

```
26 // but it is on the stack and allocproc() manipulates it.
27 struct context {
28     uint edi;
29     uint esi;
30     uint ebx;
31     uint ebp;
32     uint eip;
33 };
34
35 enum procstate { UNUSED, EMBRYO, SLEEPING, RUNNABLE, RUNNING, ZOMBIE };
36
37 // Per-process state
38 struct proc {
39     uint sz; // Size of process memory (bytes)
40     pde_t* pgdir; // Page table
41     char *kstack; // Bottom of kernel stack for this process
42     enum procstate state; // Process state
43     int pid; // Process ID
44     struct proc *parent; // Parent process
45     struct trapframe *tf; // Trap frame for current syscall
46     struct context *context; // switch() here to run process
47     void *chan; // If non-zero, sleeping on chan
48     int killed; // If non-zero, have been killed
49     struct file *ofile[NOFILE]; // Open files
50     struct inode *cwd; // Current directory
51     char name[16]; // Process name (debugging)
52 };
53
```

# Zusammenfassung

- Prozesse sind die grundlegende Abstraktion eines Programmes
- Zu jedem Zeitpunkt kann ein Prozess über seinen Status, den Speicherinhalt, seinen Adressraum, den Inhalt der CPU-Register (einschl. program counter und stack pointer) und den I/O-Informationen (d.h. geöffnete Dateien) beschrieben werden
- Die Prozess-API besteht aus Aufrufen, die in Zusammenhang mit Prozessen ausgeführt werden können, z.B. zum Erzeugen oder Beenden von Prozessen
- Unterschiedliche Ereignisse führen zu Statusänderungen im Prozess (z.B. der Aufruf einer blockierenden I/O-Operation)
- Eine Prozessliste enthält alle Informationen über die Prozesse auf einem System