

**SISTEMAS OPERATIVOS**

**CURSO 2023-2024**

**SIMULADOR DE UN SISTEMA  
INFORMÁTICO MULTIPROGRAMADO**

**MANUAL - V1**

---

## Introducción

A partir del conocimiento adquirido con el SI Primitivo, continuamos nuestro estudio de los SO con una evolución de aquel Sistema Informático al que, entre otras cosas, habremos dotado de multiprogramación (cuando hayamos completado los ejercicios de esta versión).

Se han producido en el simulador cambios en sus diferentes componentes, que pasamos a detallar. Donde no haya habido cambios o estos hayan sido poco relevantes, no se detallará la naturaleza de los mismos.

## DISEÑO

### *El procesador*

El procesador ha cambiado. No sustancialmente pero sí es cierto que necesitamos un procesador más “inteligente” que el de la primera versión. Los cambios introducidos son los siguientes:

- Conjunto de registros:
  - Se han añadido dos registros de propósito general (`registerA_CPU` y `registerB_CPU`).
  - Se ha añadido también un registro para el StackPointer (`registerSP_CPU`)
  - Se ha cambiado la forma en que se almacena información en el registro de palabra de estado del procesador (PSW). A partir de esta versión, el registro PSW se manipula como un conjunto de bits. Cada posición de bit tiene un significado concreto:
    - Si la posición de bit `POWEROFF_BIT` está a 1, querrá decir que el procesador se tiene que apagar.
- Soporte para interrupciones:
  - El procesador ya es capaz de reconocer interrupciones y darles el tratamiento hardware correspondiente.
    - La ocurrencia de una interrupción se anotará activando una cierta posición de bit de la variable `interruptLines_CPU`, que simulará la activación de líneas físicas de interrupciones. Se manipula como un conjunto de bits. Cada posición de bit indica un tipo de interrupción.
  - Las direcciones de las rutinas de tratamiento de cada tipo de interrupción se almacenarán en la tabla de vectores de interrupción del procesador.
- El juego de instrucciones del procesador cambia:
  - `DIV op1 op2`: realiza la división entera de `op1` entre `op2` y deja el resultado dentro del registro acumulador. En caso de que `op2` sea 0, eleva una interrupción de tipo excepción.
  - `TRAP id`: produce una interrupción que sirve para solicitar un servicio al SO. El valor `id` permite al SO identificar el servicio solicitado (el procesador almacena el valor `id` en el `registerA_CPU`).
  - `OS id`: realiza una llamada al manejador de la interrupción indicada por el operador `id`.
  - `IRET`: realiza el retorno de un tratamiento de interrupción. Se corresponde con la instrucción `IRET` habitual de los procesadores.
  - `MOV op1 op2`: copia el contenido de registro indicado en `op1` a registro indicado en `op2`. Pueden ser acumulador (0), registroA (1) y registroB (2) definidos como enumerado.
  - `INC op1 op2`: Se modifica la instrucción incluyendo un segundo operando que indica el registro en el que se realiza la operación. Puede ser acumulador (0), registroA (1) y registroB (2). Si no se pone el segundo operando, como es 0, se aplica al acumulador.

- `READ op1 op2` y `WRITE op1 op2`: Se modifican las instrucciones `READ` y `WRITE`, para que use el segundo operando como indicador del registro usado en la operación (lectura o escritura). Puede ser acumulador (0), registroA (1) y registroB (2). El primer operando sigue siendo la dirección de memoria.
- `CALL op1`: Instrucción que realiza un salto a una subrutina y apila el PC de la siguiente instrucción para cuando retorne de la subrutina. El operando es el incremento en la dirección de la subrutina (salto) positivo hacia adelante y negativo hacia atrás.
- `RET`: Retorna de una subrutina. Desapila el PC apilado, y lo pone para siguiente instrucción. Se corresponde con la instrucción `RET` habitual de los procesadores.

## ***La Unidad de Gestión de Memoria (Memory Management Unit, MMU)***

La memoria principal, como dispositivo de almacenamiento, no cambia. Sigue siendo considerada un simple *array* de celdas de memoria, aunque se incrementa el tamaño por defecto hasta 300 para que quepa el código del sistema operativo que va a ser ejecutado por el procesador simulado.

También se puede indicar al simulador un tamaño de memoria diferente del valor por defecto, mediante la opción (`--memorySize=ValueOfOption`).

Pero lo que sí aparece es un nuevo dispositivo hardware que se interpone entre el procesador y la memoria principal, denominado MMU; que es el encargado de transformar las direcciones de memoria generadas por el procesador, en direcciones de memoria que indexarán la memoria principal. La razón principal de la introducción de este dispositivo es la aparición de la multiprogramación en el SO. Como se verá en el epígrafe correspondiente al SO, necesitamos que el hardware colabore con el SO para conseguir aislar la ejecución de cada uno de los procesos, que deberán ocupar y utilizar en general, zonas de la memoria principal independientes.

El funcionamiento de la MMU variará si el procesador está ejecutándose en modo protegido o no; de forma que, en modo protegido, tendrá acceso a todo el espacio de direcciones de la memoria.

## ***El sistema informático***

Tiene incluido el subsistema de mensajes, que guarda la información relativa a los mensajes de depuración, que ya se usaba en la V0, aunque en este caso, ampliado y mejorado.

También se encarga de guardar información sobre los programas de usuario que se hayan pasado en línea de comandos. Para cada programa almacena su nombre, el instante de llegada y que es un programa de usuario (no un daemon, porque solo se le pasan programas de usuario por línea de comandos).

## ***El sistema operativo***

El SO de este SI es el que ha sufrido más cambios. El soporte para múltiples procesos simultáneos obliga al SO a definir una cantidad importante de estructuras de datos, que recogen información sobre cada uno de los procesos, y a implementar un número importante de funciones que definen la forma en que el SO atiende y controla a cada uno de los procesos, en el uso de los diferentes recursos del SI.

- Estructuras de datos fundamentales:
  - Tabla de procesos: esta estructura de datos recoge información básica que el SO necesita registrar para cada proceso. En general, se puede considerar que la tabla de procesos no es más que un contenedor de bloques de control de proceso (Process Control Block, PCB), que recoge información de un proceso como:
    - Identificador del proceso.
    - Estado del proceso.
    - Prioridad del proceso.
    - Pertenencia del proceso a estructuras de datos.
    - Información de estado del procesador.
    - Etc.
  - Cola de procesos listos para ejecución: es interesante que el SO tenga acceso rápido al conjunto de procesos en disposición de utilizar el procesador. Todos esos procesos estarán almacenados en esta estructura de datos.
- Funcionalidad:
  - Planificador a Largo Plazo (PLP) o Long-Term Scheduler (LTS).
    - Responsable de la admisión de procesos.
    - Su papel consiste en solicitar la creación de procesos a partir de los programas que el usuario ha especificado que desear ejecutar con el simulador; y los procesos que crea el sistema por su parte.

- Creación de un proceso.
  - Supone obtener una serie de recursos que el proceso necesita para existir (no necesariamente en el orden que se indica a continuación):
    - Obtener memoria principal para instrucciones, datos y pila (stack).
    - Cargar el programa en la zona de memoria principal asignada.
    - Inicializar adecuadamente el PCB del proceso en la tabla de procesos.
    - Inicializar el stack al final del espacio de direcciones del proceso.
- Asignación de memoria principal a un proceso.
  - Se desea garantizar que todos los procesos obtienen una porción de memoria principal que no está en uso.
- Planificador a Corto Plazo (PCP) o Short-Term Scheduler (STS).
  - Es el responsable de la asignación del procesador.
  - En todo momento debe tener asignado el procesador el proceso más prioritario.
  - Para realizar su tarea, el PCP manipulará la información almacenada en la cola de procesos listos para ejecución y en el PCB de dichos procesos y del proceso en ejecución (el que tiene asignado el procesador).
- Despachador.
  - Es el responsable de asignar el control del procesador al proceso elegido por el PCP.
    - Cambiando el estado de dicho proceso a “EXECUTING”.
    - Guardando en ciertos registros del hardware los valores apropiados para este proceso.
  - Antes de realizar la asignación propiamente dicha, tendrá que guardar en el PCB del proceso que pierde el control del procesador toda la información almacenada en registros del hardware que sea de su interés para continuar su ejecución en el futuro, en el estado anterior a dejar de ejecutarse.
- Rutinas de tratamiento de interrupción.
  - El procesador solo sabe dar un tratamiento elemental a las interrupciones, delegando el tratamiento propiamente dicho en el SO.
  - Por tanto, el SO debe implementar una rutina de tratamiento de interrupción para cada tipo de interrupción reconocida por el procesador:
    - Para las excepciones.
    - Para las llamadas al sistema.
- Finalización de un proceso
  - Existen diferentes razones por las que un proceso puede terminar, aunque en este simulador solo hay dos
    - Porque produce una excepción.
    - Porque solicita terminar, vía una llamada al sistema.
  - Cuando **todos** los procesos de **usuario** han finalizado su ejecución, el SO provoca la ejecución de una instrucción `HALT` que, a su vez, provoca la detención del procesador y el final lógico de la simulación.
- El Proceso Inactivo del Sistema
  - Es un proceso que compete por el uso del procesador, como el resto, pero cuyo único propósito es mantener ocupado el procesador cuando ningún proceso de usuario está disponible para ello.
    - Se trata, por tanto, de que no haga nada especial

```
// Proceso Inactivo del Sistema
// Ejecuta la instrucción NOP indefinidamente
4 // Tamano del programa en posiciones de memoria
100 // Prioridad del proceso generado (MUY baja prioridad)
ADD 1505 819
NOP
JUMP -1 // Saltar una posición de memoria hacia atrás
TRAP 3
```

## ***El reloj***

Aparece un nuevo subsistema (`clock.c` y `clock.h`), que irá actualizando de forma paralela un contador de “tics” en un “tic” cada ciclo de instrucción, y otro “tic” cada tratamiento de interrupción.

La forma en que el reloj va contando el tiempo es mediante una llamada a `Clock_Update()` que se hace antes de llamar a `Processor_FetchInstruction()` utilizando wrappers (ver `Makefile`):

```
int __wrap_Processor_FetchInstruction() {
    Clock_Update();
    return __real_Processor_FetchInstruction();
}
```

Y antes de llamar a la lógica de interrupciones del sistema operativo `OperatingSystem_InterruptLogic(int)`:

```
void __wrap_OperatingSystem_InterruptLogic(int entryPoint) {
    Clock_Update();
    __real_OperatingSystem_InterruptLogic(entryPoint);
}
```

El sistema utilizará la función `Clock_GetTime()` para obtener el “tic” de reloj actual cuando lo necesite.

## ***Los buses del sistema***

Incrementan la funcionalidad del bus de direcciones para transferir direcciones a la MMU desde la CPU, y a la memoria principal desde la MMU.

Incrementan la funcionalidad del bus de control para transferir información de control entre la MMU y otros componentes del sistema (la CPU, y la memoria principal).

# IMPLEMENTACIÓN

## El procesador

- Los nuevos registros de propósito general:

```
int registerA_CPU; // General purpose register
int registerB_CPU; // General purpose register
```

Y la forma en que se manipula el `registerA_CPU` para llamadas a sistema:

```
// Instruction TRAP
case TRAP_INST: Processor_RaiseInterrupt(SYS CALL_BIT);
    registerA_CPU=operand1;
    registerPC_CPU++;
    break;
```

- El nuevo registro para el puntero de pila `registerSP_CPU`:

```
int registerSP_CPU; // Stack pointer register
```

Y la forma en que se manipula el `registerSP_CPU` en llamadas a subrutinas:

```
// Instruction SUB
case CALL_INST: // Jump to a subroutine
    Processor_CopyInSystemStack(--registerSP_CPU,registerPC_CPU+1);
    registerPC_CPU+=operand1;
    break;
```

- El registro PSW pasa a manipularse bit a bit. Cada posición de bit (no todas) tiene un significado especial:

```
// Enumerated type that connects bit positions in the PSW register with
// processor events and status
enum PSW_BITS {POWEROFF_BIT=0, ZERO_BIT=1, NEGATIVE_BIT=2, OVERFLOW_BIT=3,
EXECUTION_MODE_BIT=7};
```

En los mensajes del procesador, además del PC, y el acumulador, se incluye el valor numérico y simbólico de la PSW.

```
...
{0B 000 000} HALT 0 0 (PC: 241, Accumulator: 0, PSW: 0083 [-----X-----ZS])
```

- El procesador utiliza `ZERO_BIT` para `ZJUMP`, en vez del valor del acumulador:

```
// Instruction ZJUMP
case ZJUMP_INST: // Jump if ZERO_BIT
    if (Processor_PSW_BitState(ZERO_BIT))
        registerPC_CPU += operand1;
    else
        registerPC_CPU++;
    break;
```

- La variable `interruptLines_CPU`. Cada posición de bit (no todas) tiene un significado especial relacionado con la ocurrencia de interrupciones:

```
#define INTERRUPTTYPES 10

// Enumerated type that connects bit positions in the interruptLines_CPU with
// interrupt types
enum INTS_BITS { SYS CALL_BIT =2, EXCEPTION_BIT=6};
```

- Soporte de interrupciones: En posiciones de memoria reservadas, se encuentra el código del sistema operativo.

La implementación de la instrucción SO simula la ejecución del código del sistema operativo que, por simplificar, NO LO IMPLEMENTAMOS en el propio código del procesador de nuestro simulador. Se utiliza un punto de entrada diferente según el código del SO que queramos ejecutar.

```
...
SO 6  // EXCEPTION_BIT=6
IRET  // Return from interrupt
...
```

En la implementación de la instrucción SO, se llama al código que corresponda usando una operación genérica con el punto de entrada que corresponda.

```
...
// Not all operating system code is executed in simulated processor,
// ... but really must do it...
OperatingSystem_InterruptLogic(operand1)
...
```

Se inicializa el vector de interrupciones que contiene la dirección de acceso al código correspondiente a cada interrupción.

```
void Processor_InitializeInterruptVectorTable(int interruptVectorInitialAddress) {
    int i;
    for (i=0; i< INTERRUPTTYPES;i++) // Inicialice all to inicial IRET
        interruptVectorTable[i]=interruptVectorInitialAddress-2;

    interruptVectorTable[SYSCALL_BIT]=interruptVectorInitialAddress;//SYSCALL_BIT=2
    interruptVectorTable[EXCEPTION_BIT]=interruptVectorInitialAddress+2;//EXCEPTION_BIT=6
}
```

- El tratamiento hardware de interrupciones es simple: en primer lugar, se copia en la pila del sistema el valor actual de los registros PC y PSW. A continuación, se procede a ejecutar la rutina del SO de tratamiento de la interrupción que se haya producido:

```
// Hardware interruption processing
void Processor_ManageInterrupts() {

    int i;

    // Interrupts are noted from bit position 1 in the PSW register
    for (i=1;i<INTERRUPTTYPES;i++)
        // If an 'i'-type interrupt is pending
        if (Processor_GetInterruptLineStatus(i)) {
            // Deactivate interrupt
            Processor_ACKInterrupt(i);
            // Copy PC and PSW registers in the system stack
            Processor_CopyInSystemStack(MAINMEMORYSIZE-1, registerPC_CPU);
            Processor_CopyInSystemStack(MAINMEMORYSIZE-2, registerPSW_CPU);
            // Activate protected execution mode
            Processor_ActivatePSW_Bit(EXECUTION_MODE_BIT);
            // Call the appropriate OS interrupt-handling routine setting PC register
            registerPC_CPU= interruptVectorTable[i];
            break; // Don't process another interrupt
        }
}
```



```

// Save in the system stack a given value
void Processor_CopyInSystemStack(int physicalMemoryAddress, int data) {

    registerMBR_CPU.cell=data;
    registerMAR_CPU=physicalMemoryAddress;
    Buses_write_AddressBus_From_To(CPU, MAINMEMORY);
    Buses_write_DataBus_From_To(CPU, MAINMEMORY);
    registerCTRL_CPU=CTRLWRITE;
    Buses_write_ControlBus_From_To(CPU,MAINMEMORY);
}

```

## La Unidad de Gestión de Memoria (Memory Management Unit, MMU)

Está implementada en los ficheros `MMU.h` y `MMU.c`. Define el comportamiento básico de una MMU, convirtiendo las direcciones de memoria generadas por el procesador, denominadas direcciones lógicas, en direcciones a utilizar para acceder a la memoria principal, denominadas físicas. La transformación tiene lugar tanto para las operaciones de lectura como las de escritura en memoria principal si el modo de ejecución del procesador no es modo protegido.

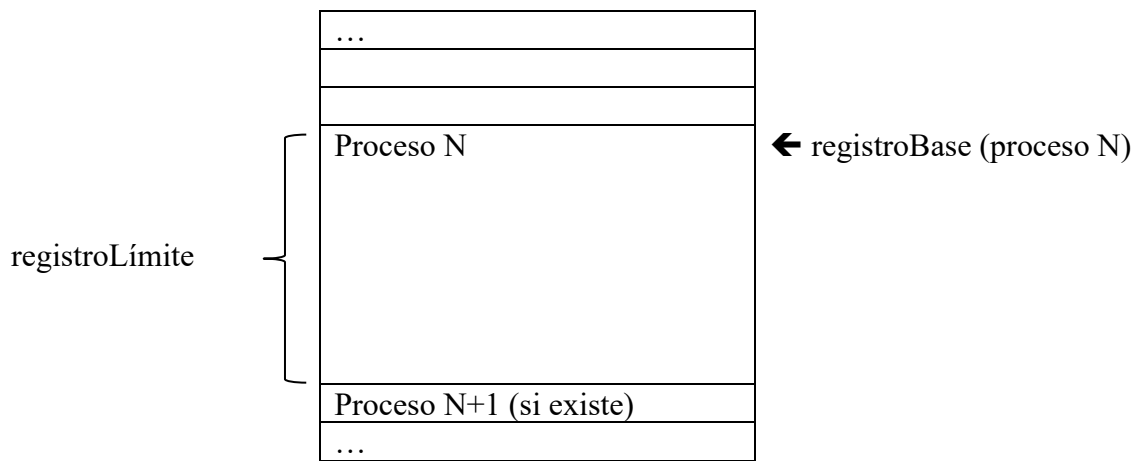
```

int registerBase_MMU;
int registerLimit_MMU;
int registerMAR_MMU;
int registerCTRL_MMU;

// Logical address is in registerMAR_MMU. If correct, physical address is produced
// by adding logical address and base register
int MMU_SetCTRL(int ctrl) {
    registerCTRL_MMU=ctrl&0x3;
    switch (registerCTRL_MMU){
    case CTRLREAD
        if (Processor_PSW_BitState(EXECUTION_MODE_BIT)){ // Protected mode
            if (registerMAR_MMU < MAINMEMORYSIZE){
                // Send to the main memory HW the physical address to write in
                Buses_write_AddressBus_From_To(MMU, MAINMEMORY);
                // Tell the main memory HW to read
                // registerCTRL_MMU is CTRLREAD
                Buses_write_ControlBus_From_To(MMU,MAINMEMORY);
                // Success
                registerCTRL_MMU |= CTRL_SUCCESS;
            }
            else {
                registerCTRL_MMU |= CTRL_FAIL;
            }
        } else // Non-Protected mode
            if (registerMAR_MMU<registerLimit_MMU) {
                // Physical address = logical address + base register
                registerMAR_MMU+=registerBase_MMU;
                // Send to the main memory HW the physical address to write in
                Buses_write_AddressBus_From_To(MMU, MAINMEMORY);
                // Tell the main memory HW to read
                Buses_write_ControlBus_From_To(MMU,MAINMEMORY);
                // Success
                registerCTRL_MMU |= CTRL_SUCCESS;
            }
            else
                registerCTRL_MMU |= CTRL_FAIL;
        break;
        ...
    }
    Buses_write_ControlBus_From_To(MMU,CPU);
}

```

Para poder realizar la transformación en caso de ejecutarse en modo no protegido, la MMU se apoya en los valores contenidos en dos registros, base y límite, que toman los valores apropiados para el proceso que tiene el control del procesador en ese momento:



La dirección base siempre apunta a la primera dirección física asignada al proceso. El registro límite registra el número de posiciones de memoria que necesita el proceso. Un ejemplo: si el valor del registro base de un proceso es 60, y el valor de su registro límite es 35, la dirección lógica 0 generada por el procesador se convertirá en la dirección física  $0+60=60$ , es decir, la dirección física de menor valor que utiliza el proceso.

## El sistema informático

Almacena la información relativa a los mensajes de depuración (como hacía en la V0). Pero los mensajes de depuración del subsistema *Messages*, pasan a cargarse de 2 ficheros diferentes: *messagesTCH.txt* y *messagesSTD.txt*. Los primeros tienen los números de mensaje inferior a 100, y los proporcionarán los profesores sin posibilidad de ser modificados por el alumno. Los alumnos introducirán sus propios mensajes en el segundo.

La implementación del sistema de acceso a los mensajes por el simulador se hace utilizando una tabla hash cerrada.

La función utilizada para mostrar los mensajes tiene un parámetro adicional (el primero), que indica si se muestra el instante de tiempo o no se muestra.

```
void ComputerSystem_DebugMessage(int , int, char , ...);
```

El valor es uno de los del enumerado `TimedMessages`:

```
enum TimedMessages{ NO_TIMED_MESSAGE,TIMED_MESSAGE };
```

Además, aparece una parte en *ComputerSystemBase.?* que incluye la parte de la implementación que NO debe ser modificada por el alumno.

- Estructuras de datos
  - La lista de programas

```
// Basic data to collect about every program to be created
// User programs specified in the command line: name of the file, the time of its
//      arrival time to the system (0, by default), and type USERPROGRAM
// Daemon programs of type DAEMONPROGRAM
typedef struct ProgramData {
    char *executableName;
    unsigned int arrivalTime;
    unsigned int type;
} PROGRAMS_DATA;

PROGRAMS_DATA *programList[PROGRAMSMAXNUMBER];
```

Se encarga de guardar información sobre los programas que se van a crear. Para cada programa almacena su nombre, el instante de llegada y si es un programa de usuario o un daemon.

Los programas de usuario se le pueden pasar en línea de comandos al “Simulator”, y se encarga el Sistema Informático de incluirlos en la lista de programas.

Adicionalmente, se pueden incluir más programas como líneas diferentes en un fichero de texto que se puede indicar como opción de ejecución (--userProgramsFile=nombreFichero). En cada línea iría el nombre del fichero con el programa, y opcionalmente el instante de llegada.

El orden de almacenamiento en la lista de programas es en primer lugar, los pasados como parámetro y a continuación, los que haya en el fichero.

## El sistema operativo

Aun cuando ha habido cambios en los componentes anteriores, este componente del SI, como es lógico, es el que más cambios ha sufrido. Todavía se trata de un SO sencillo, pero es necesario implementar una cantidad importante de funcionalidad para que pueda controlar adecuadamente un cierto número de procesos simultáneos.

La parte del Sistema Operativo que NO debe ser modificada por el alumno se ha separado en *OperatingSystemBase*.?

- Estructuras de datos
  - La tabla de procesos

```
// A PCB contains all of the information about a process that is needed by the OS
typedef struct {
    int busy;
    int initialPhysicalAddress;
    int processSize;
    int copyOfSPRegister;
    int state;
    int priority;
    int copyOfPCRegister;
    unsigned int copyOfPSWRegister;
    int programListIndex;
} PCB;

// The process table
// PCB processTable[PROCESSTABLEMAXSIZE]
PCB * processTable;
```

- La cola de procesos listos para ejecución. Es una cola de prioridad implementada como un montículo binario (Heap.c y Heap.h).

```
// Array that contains the identifiers of the READY processes
// heapItem readyToRunQueue[NUMBEROFQUEUES][PROCESSTABLEMAXSIZE];
heapItem *readyToRunQueue[NUMBEROFQUEUES];
int numberOfReadyToRunProcesses[NUMBEROFQUEUES]={0};
```

- PID del proceso en ejecución, y otra información necesaria

```
// Identifier of the current executing process
int executingProcessID=NOPROCESS;

// Address base for OS code in this version
int OS_address_base; // = PROCESSTABLEMAXSIZE * MAINMEMORYSECTIONSIZE;

// Identifier of the System Idle Process
int sipID;

// Variable containing the number of not terminated user processes
int numberOfNotTerminatedUserProcesses=0;
```

- Funcionalidad

- Inicialización del Sistema Operativo.

Prepara el SO para su funcionamiento inicial.

También se encarga de cargar en la lista de programas del Sistema informático los programas que van a dar lugar a procesos daemons. Siempre estará en la primera posición de la lista de programas el correspondiente al SystemIdleProcess.

- Planificador a Largo Plazo

```
// The LTS is responsible of the admission of new processes in the system.
// Initially, it creates a process from each program specified in the
// command line and daemons programs
int OperatingSystem_LongTermScheduler() {
    int PID, i, numberOfSuccessfullyCreatedProcesses=0;

    for (i=0; programsList[i]!=NULL && i<PROGRAMSMAXNUMBER ; i++) {
        PID=OperatingSystem_CreateProcess(i);
        numberOfSuccessfullyCreatedProcesses++;
        if (programList[i]->type==USERPROGRAM)
            numberOfNotTerminatedUserProcesses++;
        // Move process to the ready state
        OperatingSystem_MoveToTheREADYState(PID);
    }

    // Return the number of succesfully created processes
    return numberOfSuccessfullyCreatedProcesses;
}
```

- Creación de un proceso

```
int OperatingSystem_CreateProcess(int indexOfExecutableProgram) {
    ...
    FILE *programFile;
    PROGRAMS_DATA *executableProgram=programList[indexOfExecutableProgram];

    // Obtain a process ID
    PID=OperatingSystem_ObtainAnEntryInTheProcessTable();

    // Obtain the memory requirements of the program
    processSize=OperatingSystem_ObtainProgramSize(&programFile,
                                                    executableProgram->executableName);

    // Obtain the priority for the process
    priority=OperatingSystem_ObtainPriority(programFile);

    // Obtain enough memory space
    loadingPhysicalAddress=OperatingSystem_ObtainMainMemory(processSize, PID);

    // Load program in the allocated memory
    OperatingSystem_LoadProgram(programFile,loadingPhysicalAddress,processSize);

    // PCB initialization
    OperatingSystem_PCBInitialization(PID, loadingPhysicalAddress, processSize,
                                      priority, indexOfExecutableProgram);

    // Show message "Process [PID] created from program [executableName]\n"
    ComputerSystem_DebugMessage(TIMED_MESSAGE,70,INIT,PID
                                ,executableProgram->executableName);

    return PID;
}
```

○ Inicialización del PCB de un proceso

```
void OperatingSystem_PCBInitialization(int PID, int initialPhysicalAddress,
                                     int processSize, int priority, int processPLIndex) {

    processTable[PID].busy=1;
    processTable[PID].initialPhysicalAddress=initialPhysicalAddress;
    processTable[PID].processSize=processSize;
    processTable[PID].copyOfSPRegister=initialPhysicalAddress+processSize;
    processTable[PID].state=NEW;
    processTable[PID].priority=priority;
    processTable[PID].programListIndex=processPLIndex;
    // Daemons run in protected mode and MMU use real address
    if (programList[processPLIndex]->type == DAEMONPROGRAM) {
        processTable[PID].copyOfPCRegister=initialPhysicalAddress;
        processTable[PID].copyOfPSWRegister=
            ((unsigned int) 1) << EXECUTION_MODE_BIT;
    }
    else {
        processTable[PID].copyOfPCRegister=0;
        processTable[PID].copyOfPSWRegister=0;
    }
}
```

○ Asignación de memoria principal a un proceso

```
// Main memory is assigned in chunks. All chunks are the same size. A process
// always obtains the chunk whose position in memory is equal to the
// processor identifier
int OperatingSystem_ObtainMainMemory(int processSize, int PID) {

    if (processSize>MAINMEMORYSECTIONSIZE)
        return TOOBIGPROCESS;

    return PID*MAINMEMORYSECTIONSIZE;
}
```

○ Planificador a Corto Plazo (PCP)

```
// Given that the READY queue is ordered depending on processes priority,
// the STS just selects the process in front of the READY queue
int OperatingSystem_ShortTermScheduler() {

    int selectedProcess;

    selectedProcess=OperatingSystem_ExtractFromReadyToRun();

    return selectedProcess;
}
// Return PID of more priority process in the READY queue
int OperatingSystem_ExtractFromReadyToRun() {

    int selectedProcess=NOPROCESS;

    selectedProcess=Heap_poll(readyToRunQueue[ALLPROCESSESQUEUE], QUEUE_PRIORITY
                             , &(numberOfReadyToRunProcesses[ALLPROCESSESQUEUE]));

    // Return most priority process or NOPROCESS if empty queue
    return selectedProcess;
}
```

- **Despachador**

```
void OperatingSystem_Dispatch (int PID) {

    // The process identified by PID becomes the current executing process
    executingProcessID =PID;
    // Change the process' state
    processTable[PID].state=EXECUTING;
    // Modify hardware registers with appropriate values for the process PID
    OperatingSystem_RestoreContext (PID);
}

// Modify hardware registers with appropriate values for the process identified
by PID
void OperatingSystem_RestoreContext (int PID) {
    // New values for the CPU registers are obtained from the PCB
    Processor_CopyInSystemStack (MAINMEMORYSIZE-1,
                                processTable[PID].copyOfPCRegister);
    Processor_CopyInSystemStack (MAINMEMORYSIZE-2,
                                processTable[PID].copyOfPSWRegister);

    // Same thing for the MMU registers
    MMU_SetBase (processTable[PID].initialPhysicalAddress);
    MMU_SetLimit (processTable[PID].processSize);
}
```

- **Entrada al Sistema Operativo del tratamiento de interrupciones invocado desde el procesador.**

```
// Implement interrupt logic calling appropriate interrupt handle
void OperatingSystem_InterruptLogic(int entryPoint){
    switch (entryPoint){
        case SYSCALL_BIT: // SYSCALL_BIT=2
            OperatingSystem_HandleSystemCall();
            break;
        case EXCEPTION_BIT: // EXCEPTION_BIT=6
            OperatingSystem_HandleException();
            break;
    }
}
```

- **Rutinas de tratamiento de interrupción**

```
void OperatingSystem_HandleException () {
    // "Process [executingProcessID] has generated an exception and is terminating\n"
    ComputerSystem_DebugMessage(71,SYSPROC,executingProcessID,
    programList[processTable[executingProcessID].programListIndex]->executableName);

    OperatingSystem_TerminateProcess ();
}

void OperatingSystem_HandleSystemCall () {
    int systemCallID
    // Register A contains the identifier of the issued system call
    systemCallID= Processor_GetRegisterA();

    switch (systemCallID) {
        case SYSCALL_PRINTEXECPID:
            // "Process [executingProcessID] has the processor assigned...."
            ComputerSystem_DebugMessage(72,SYSPROC,executingProcessID,
            programList[processTable[executingProcessID].programListIndex]->executable-
            Name,
            Processor_GetRegisterA(),Processor_GetRegisterB());
            break;
        case SYSCALL_END:
            // "Process [executingProcessID] has requested to terminate\n"
            ComputerSystem_DebugMessage(TIMED_MESSAGE,73,SYSPROC,executingProcessID);
            OperatingSystem_TerminateProcess ();
            break;
    }
}
```

○ Finalización de un proceso

```
// All tasks regarding the removal of the executing process
void OperatingSystem_TerminateExecutingProcess() {

    processTable[executingProcessID].state=EXIT;

    if (executingProcessID==sipID) {
        // finishing sipID, change PC to address of OS HALT instruction
        Processor_SetSSP(MAINMEMORYSIZE-1);
        Processor_PushInSystemStack(OS_address_base+1);
        Processor_PushInSystemStack(Processor_GetPSW());
        executingProcessID=NOPROCESS;
        ComputerSystem_DebugMessage(TIMED_MESSAGE,99,SHUTDOWN,"The system will
shut down now...\n");
        return; // Don't dispatch any process
    }

    Processor_SetSSP(Processor_GetSSP()+2); // unstack PC and PSW stacked

    if (programList[processTable[executingProcessID].programListIn-
dex]->type==USERPROGRAM)
        // One more user process that has terminated
        numberOfNotTerminatedUserProcesses--;

    if (numberOfNotTerminatedUserProcesses==0) {
        // Simulation must finish, telling sipID to finish
        OperatingSystem_ReadyToShutdown();
    }

    // Select the next process to execute (sipID if no more user processes)
    int selectedProcess=OperatingSystem_ShortTermScheduler();

    // Assign the processor to that process
    OperatingSystem_Dispatch(selectedProcess);
}

void OperatingSystem_ReadyToShutdown() {
    // Simulation must finish (done by modifying the PC of the System Idle Pro-
cess so it points to its 'TRAP 3' instruction,
    // located at the last memory position used by that process, and dispatching
sipId (next ShortTermSheduled)
    processTable[sipID].copyOfPCRegister=processTable[sipID].initialPhysicalAd-
dress+processTable[sipID].processSize-1;
    ComputerSystem_DebugMessage(TIMED_MESSAGE,99,SHUTDOWN,"The SystemIdleProcess
is ready to shut down the simulator when dispatched...\n");
}
```



## Ejecución del simulador

El simulador se invoca desde línea de comandos, tal y como se puede ver en el siguiente ejemplo:

```
$ ./Simulator ejemplo1 ejemplo2 ...
```

Donde Simulator es el nombre del programa ejecutable resultante de la compilación. y ejemplo1, ejemplo2, etc. se deben corresponder con los nombres de ficheros que contienen código ejecutable para el simulador. También deben existir en el directorio, los ficheros:

“SystemIdleProcess” Proceso que se ejecutará cuando no haya otro proceso que ejecutar.

“OperatingSystemCode” El código del sistema operativo.

Se le pueden pasar una serie de opciones como se puede ver ejecutándolo con la opción --help. Entre corchetes están las opciones por defecto de cada una de ellas, si son de las que esperan un valor para su asignación.

```
petrus@ritchie:~$ ./Simulator --help
Use one or more of these options:
  initialPID=ValueOfOption [LastPid]
  endSimulationTime=ValueOfOption [-1]
  numAsserts=ValueOfOption [500]
  assertsFile=ValueOfOption [asserts]
  messagesSTDFile=ValueOfOption [messagesSTD.txt]
  debugSections=ValueOfOption [A]
  daemonsProgramsFile=ValueOfOption [DaemonsProgramsFile]
  userProgramsFile=ValueOfOption [UserProgramsFile]
  memorySize=ValueOfOption [300]
  numProcesses=ValueOfOption [4]
  generateAsserts
  help
USE: Simulator [--optionX=optionXValue ...] <program1> [arrivalTime] [<program2>
[arrivalTime] .... <program20 [arrivalTime]]
Must have beetwen 1 and 20 program names, or use userProgramsFile option !!!
```

La opción más importante y utilizada será la de secciones de depuración (opción --debugSections). Con ella se indican las secciones del simulador de las que el usuario está interesado obtener mensajes por pantalla (si se pone alguna en mayúsculas, muestra los mensajes con colores, si son minúsculas, sólo en un color). La opción por defecto es la A (All), que indica que se muestran todos los mensajes y además en color, por estar en mayúsculas.

Se pueden ver las posibles secciones en el fichero DebugSections.def.

Hay tres opciones relacionadas con el sistema de asertos: numAsserts, assertsFile generateAsserts.

El sistema de asertos (implementado en Asserts.c y Asserts.h) permite verificar que determinados componentes del Simulador, tienen los valores adecuados en determinados instantes de tiempo.

Para más información sobre el sistema de Asertos, se puede mirar el documento específico que indica su funcionamiento; aunque no es necesaria su comprensión por parte del alumno.

Del resto de opciones se hablará cuando sean utilizadas.

## MainMemory

MAR MBR CTRL 

## mainMemory

0	
1	
⋮	
59	
60	
61	
⋮	
119	
120	
⋮	
179	
180	
⋮	
239	
240	
⋮	
(*)	

(\*) = MAXMEMORYSIZE - 1

## MMU

Base Limit MAR CTRL 

## ComputerSystem

## ProgramList

	*PROGRAMDATA	*Name	Arrival	Type
0				
1				
2	null			
⋮				
(*)	null			

(\*) = PROGRAMMAXNUMBER-1

## debugLevel

## DebugMessages

0	-1	
1	1	[%s]
2	-1	
3	3	%s %d %d (PC: @R%d@@, Accumulator: @R%d@@), PSW: @R%x@@ [@R%s@@])\n
(*)	-1	

(\*) = NUMBEROFMSGs - 1

## Clock

tics 

## Processor

accum PC IR MAR MBR CTRL PSW A B SP Int 

VInt.	0	void
	1	void
	2	SysCall Entry
	3	void
	4	void
	5	void
	6	Exception Entry
	7	void
	8	void
(*)		void

(\*) = INTERRUPTTYPES - 1

## OperatingSystem

executingProcessID sipID NonTerminated 

## ProcessTable

PID	busy	initialAddr	size	state	priority	Copy PC	progListIndex	⋮
0								
1								
2								
⋮								
(*)								

## ReadyToRun

0	1	⋮	(*)
i n f o	c o n f o		i n f o

(\*) = PROCESSTABLEMAXSIZE - 1

## numReadyToRun

Nota: Se han suprimido los Buses del esquema, pero se siguen utilizando.