**КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА**

Факультет комп’ютерних наук та кібернетики

Кафедра інтелектуальних програмних систем

**Курсова робота**

за спеціальністю 121 Інженерія програмного забезпечення

на тему:

**СТВОРЕННЯ МОДУЛЕЙ І ДРАЙВЕРІВ ПІД ЯДРО LINUX**

Виконав студент 3-го курсу

Опанюк Микита Ігорович

(підпис)

Науковий керівник:

доцент

Галкін Олександр Володимирович

(підпис)

Засвідчую, що в цій курсовій роботі

немає запозичень з праць інших авторів

без відповідних посилань.

Студент

(підпис)

Київ –2018

Обсяг роботи 54 сторінки, 15 ілюстрацій, 5 таблиць, 31 джерело посилань.

РОЗРОБКА МОДУЛІВ ТА ДРАЙВЕРІВ ПІД ОПЕРАЦІЙНУ СИСТЕМУ LINUX, ДОСЛІДЖЕННЯ ОПЕРАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ LINUX, ДОСЛІДЖЕННЯ РІЗНИХ ПРИКЛАДНИХ ПРОГРАМНИХ ІНТЕРФЕЙСІВ ДЛЯ РОБОТИ З ПЕРИФІРІЙНИМИ ПРИСТРОЯМИ, РІЗНОВИДИ ПРИСТРОЇВ

Об’єктом роботи є процес дослідження поведінки різних типів пристроїв та налаштування їх працездатності за допомогою драйверів, як програмного забезпечення, завдяки якому операційна система (Linux) отримує доступ до апаратної складової комп’ютера для виконання операцій, налаштувань, обробки інформації тощо. Предметом роботи є набір програмного забезпечення операцій взаємодії цих функціональних блоків між собою.

Метою роботи є створення програмного забезпечення для налаштування та реалізації взаємодії функціональних блоків комп’ютера між собою та операційною систему для можливості отримання інфромації з пристроїв користувачем.

Методи розроблення: комп’ютерне моделювання, методи роботи з різними типами пристроїв, інформаційних шин комп’ютера, розробка програмного продукту на основі сучасної операційної системи.

Інструменти розроблення: безкоштовне, вільно поширюване інтегроване

середовище розробки Eclipse IDE 4.11, мова програмування C, GNU toolchain (набір необхідних пакетів програм для компіляції та генерації виконуваного коду з текстів програм на мові С).

Результати роботи: виконано загальний огляд електронних засобів, налагодження роботи та взаємодії електронних засобів з вбудовуваним одноплатним комп'ютером, на основі процесора архітектури ARM, BeagleBone Black, проаналізовано переваги та недоліки використання рзіних стандартів та інтерфейсів для роботи з окремими модулями комп’ютера, розроблено програмні продукти (драйвера та модулі), які дозволяють наочно демонструвати процеси роботи та взаємодії різних апаратних засобів між собою, а також зчитувати інформацію з пристроїв на рівні операційної системи - як в просторі ядра, так і в просторі користувача.

За методами розробки та інструментальними засобами робота виконувалася сумісно з прикладами драйверів, реалізованих в операційній системі Linux.

Програмні продукти можуть застосовуватися в навчальному процесі університетського курсу системного програмування під час вивчення модулів та драйверів операційної системи для роботи з апаратної складовою комп’ютера.

ЗМІСТ

С.

СКОРОЧЕННЯ ТА УМОВНІ ПОЗНАЧЕННЯ (якщо є) 4

ВСТУП 5

РОЗДІЛ 1 ПОНЯТТЯ ОПЕРАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ 7

1.1 Архітектури процесора комп’ютера. Відмінності 7

1.2 Операційні системи комп’ютера. Операційна система Linux 9

1.3 Компіляція програм та драйверів під різні архітектури центрального процесора. Використання toolchains для компіляції програм. 12

РОЗДІЛ 2 ОСНОВНІ МОЖЛИВОСТІ LINUX 14

2.1 Налагодження та компіляція модулів в ядрі Linux 14

2.2 Базові структури даних операційної системи 17

2.3 Поняття часу, затримок, відкладеної роботи та обробки переривань в Linux 20

2.4 Поняття паралелізму та стану гонки між потоками. Методи синхронізації 24

2.5 Виділення пам’яті в Linux. Робота з підсистемами розподілу пам’яті в ядрі 25

РОЗДІЛ 3 ТЕХНОЛОГІЯ РОЗРОБКИ ДРАЙВЕРІВ ПІД РІЗНІ ТИПИ ПРИСТРОЇВ 27

3.1 Драйвери пристроїв платформи. Дерево пристроїв 27

3.2 Пристрої вводу/виводу. Прикладні програмні інтерфейси для роботи з ними. Приклади. GPIO інтерфейс 30

3.3 I2C шина для передачі даних. Приклад роботи з нею, використання різних API 44

3.4 Блокові пристрої. 49

ВИСНОВКИ 50

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ 51

**СКОРОЧЕННЯ ТА УМОВНІ ПОЗНАЧЕННЯ**

VFS – Virtual file-system, віртуальна файлова система.

IDE – Integrated Design Environment, інтегроване середовище розробки;

BBB – BeagleBone Black, вбудовуваний одноплатний компьютер;

API – Application programming interface, прикладний програмний інтерфейс;

GPIO – General-purpose input/output, інтерфейс введення/виведення загального призначення;

I2C – Inter-Integated Circuit, послідовна шина даних для зв'язку [інтегральних схем;](https://uk.wikipedia.org/wiki/Мікросхема)

PCI – Peripheral component interconnect, шина вводу/виводу для підключення периферійних пристроїв до [материнської плати комп’ютера;](https://uk.wikipedia.org/wiki/Материнська_плата)

USB – Universal serial bus, універсальна послідовна шина, призначена для з'єднання периферійних пристроїв копм’ютера.

DTS – Device tree source, представляє спеціальну структуру даних, що описує апаратні компоненти конкретного комп'ютера, так що ядро операційної системи може використовувати і керувати тими компонентами, включаючи процесор або процесор, пам'ять, шини і периферійні пристрої.

MMU – Memory management unit, модуль керування пам'яттю.

PM – Power manager, менеджер живлення.

CPU – Central processing unit, центральний процесор.

IRQ – Interrupt request, "запит на прерывання". Так прийнято називати спеціальний сигнал, який повідомляє процесору про необхідність припинення виконання поточної програми, зберігаючи її стан, і перехід до заздалегідь заданої адреси пам'яті для її обробки.

ARM – Advanced RISC Machine, поліпшена RISC машина. 32-бітна RISC архітектура процесорів.

RISC – Reduced Instruction Set Computing, обчислення зі скороченим набором команд. Aрхітектура процесорів зі скороченим набором команд.

DMA – Direct memory access, технологія прямого доступу до пам’яті комп’ютера, минуючи центральний процесор.

RTC – Real-time clock, годинник реального часу, комп'ютерний годинник (найчастіше у вигляді інтегральної схеми), який відстежує поточний час.

CISC – complex instruction set computer, комп’ютер з повним набором команд.

ОС – операційна система.

**ВСТУП**

**Оцінка актуальності розробки драйверів під операційну систему Linux.** В епоху панування та розвитку технологій людина створює нові пристрої для вимірювання, спостереження, зберігання інформації для покращення та спрощення свого існування. Завдяки швидкому розвитку в комп’ютерній техніці та значним розширенням можливостей було створено величезно кількість різновидів обчислювальних машин для виконання різних задач, проте з кожним новим поколінням, кожною новою архітектурою обчислювальної машини виникала 2 проблемма – налаштування та створення можливості роботи самої людини з технікою.

Саме тому людство створювало операційні системи, що допомагали нам вирішити такі проблеми, як: багатозадачність, розподілення процесорного часу між задачами, розподілення пам’яті, зберігання результатів, вирішення проблем конкурентності між задачами за ресурси комп’ютера і найголовніше – створення можливості узгодженої роботи між окремими фізичними модулями комп’ютера.

Чому ж саме Linux в наш час займає перші місця по використанню на різних апаратних платформах, таких як сервери, смартфони, мейнфрейми, суперкомп’ютери, центральні комп’ютери автомобілів, маршрутизатори мереж, ігрові консолі тощо? Перша і найголовніша причина – Linux являє собою вільне програмне забезпечення з відкритим кодом, що на відміну від інших актуальних операційних систем на сьогодні є досить важливим фактором в комп’ютерній індустрії. Вихідний код Linux доступний всім для використання, зміни та поширення абсолютне вільно, а головне – безкоштовно.

**Актуальність роботи та підстави для її виконання.** Весь час на ринку з’являються нові прилади, апаратні платформи, поновлються старі технології, створюются нові канали зв’язку. Саме тому людство завжди потребує можливості налагодженої роботи з новими пристроями, а головне – простим, “абстрагованим” способом використовувати нові можливості. Все це нам допомогає отримати операційна система та драйвери, що вона використовує для створення налагодженості та взаємодії між окремими частинами комп’ютера.

Саме тому Linux, як один з найкращих варіантів легко-адаптавного відкритого програмного забезпечення, буде продовжувати розвиватися та займати лідируючі місця для вбудованих платформ, серверів, мейнфреймів, смартфонів та багатьох інших пристроїв, а разом з ним буде рости потреба в покращенні та розробки нових драйверів, створенні нових стандартів. Саме тому цей напрямок буде актуальний ще довгий час.

**Мета й завдання роботи.** Метою роботи є створення програмного забезпечення для налаштування та реалізації взаємодії функціональних блоків комп’ютера між собою та операційною систему для можливості отримання інфромації з пристроїв користувачем. Для досягнення цієї мети поставлено такі завдання:

* Дослідження операційної системі Linux, її особливості та можливості.
* Дослідити різновили пристроїв, з якими працює операційна система Linux та прикладні програмні інтерфейси для роботи з ними.
* Розробка примітивних прикладів драйверів для роботи з простими пристроями на основі отриманих знань.

**Об'єкт, методи й засоби розроблення.** Об’єктом роботи є процес дослідження поведінки різних типів пристроїв та налаштування їх працездатності за допомогою драйверів, як програмного забезпечення, завдяки якому операційна система (Linux) отримує доступ до апаратної складової комп’ютера для виконання операцій, налаштувань, обробки інформації тощо. Предметом роботи є набір програмного забезпечення операцій взаємодії цих функціональних блоків між собою.

Методи розроблення: комп’ютерне моделювання, методи роботи з різними типами пристроїв, інформаційних шин комп’ютера, розробка програмного продукту на основі сучасної операційної системи.

Інструменти розроблення: безкоштовне, вільно поширюване інтегроване

середовище розробки Eclipse IDE 4.11, мова програмування C, GNU toolchain (набір необхідних пакетів програм для компіляції та генерації виконуваного коду з текстів програм на мові С).

Результати роботи: виконано загальний огляд електронних засобів, налагодження роботи та взаємодії електронних засобів з вбудовуваним одноплатним комп'ютером, на основі процесора архітектури ARM, BeagleBone Black, проаналізовано переваги та недоліки використання рзіних стандартів та інтерфейсів для роботи з окремими модулями комп’ютера, розроблено програмні продукти (драйвера та модулі), які дозволяють наочно демонструвати процеси роботи та взаємодії різних апаратних засобів між собою, а також зчитувати інформацію з пристроїв на рівні операційної системи - як в просторі ядра, так і в просторі користувача.

**Взаємозв’язок з іншими роботами.** За методами розробки та інструментальними засобами робота виконувалася сумісно з прикладами драйверів, реалізованих в операційній системі Linux.

**Можливі сфери застосування.** Програмні продукти можуть застосовуватися в навчальному процесі університетського курсу системного програмування під час вивчення модулів та драйверів операційної системи для роботи з апаратної складовою комп’ютера.

**РОЗДІЛ 1**

**ПОНЯТТЯ ОПЕРАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ**

1.1 **Архітектури процесора комп’ютера. Відмінності.**

Процесор - основний компонент комп'ютера, призначений для керування всіма його пристроями та виконання арифметичних і логічних операцій над даними. **Aрхітектура процесора** [2] - це набір інструкцій, які можуть використовуватися при складанні програм і реалізовані на апаратному рівні за допомогою певних сполучень транзисторів процесора. Саме вони дозволяють програмам взаємодіяти з апаратним забезпеченням і визначають яким чином будуть передаватися дані в пам`ять і зчитуватися звідти.

На даний момент існують два типи архітектур: CISC і RISC. Перша передбачає, що в процесорі будуть реалізовані інструкції на всі випадки життя, друга, RISC - ставить перед розробниками завдання створення процесора з набором мінімально необхідних для роботи команд. Інструкції RISC мають менший розмір і простіші.

**Архітектура процесора x86** була розроблена в 1978 році і вперше з`явилася в процесорах компанії Intel і відноситься до типу CISC. Її назва взято від моделі першого процесора з цієї архітектурою - Intel 8086. Згодом, через брак кращої альтернативи цю архітектуру почали підтримувати і інші виробники процесорів, наприклад, AMD. Зараз вона є стандартом для настільних комп`ютерів, ноутбуків, нетбуків, серверів та інших подібних пристроїв. Але також іноді процесори x86 застосовуються в планшетах, це досить звична практика.

У x86 є кілька суттєвих недоліків. По-перше - це складність команд, їх заплутаність, яка виникла через довгу історію розвитку. По-друге, такі процесори споживають занадто багато енергії і через це виділяють багато теплоти. Інженери x86 спочатку пішли шляхом отримання максимальної продуктивності, а швидкість вимагає ресурсів. Перед тим, як розглянути відмінності arm x86, поговоримо про архітектуру ARM.

**ARM архітектура** була представлена ​​трохи пізніше за x86 - в 1985 році. Вона була розроблена відомою в Британії компанією Acorn, тоді ця архітектура називалася Arcon Risk Machine і належала до типу RISC, але потім була випущена її поліпшена версія Advanted RISC Machine, яка зараз і відома як ARM. При розробці цієї архітектури інженери ставили перед собою мету усунути всі недоліки x86 і створити абсолютно нову і максимально ефективну архітектуру. ARM чіпи отримали мінімальне енергоспоживання і низьку ціну, але мали низьку продуктивність роботи в порівнянні з x86, тому спочатку вони не завоювали велику популярність на персональних комп`ютерах. На відміну від x86, розробники спочатку намагалися отримати мінімальні витрати на ресурси, вони мають менше інструкцій процесора, менше транзисторів, але і відповідно менше всяких додаткових можливостей. Але за останні роки продуктивність процесорів ARM поліпшувалася. З огляду на це, і низьке енергоспоживання вони почали дуже широко застосовуватися в мобільних пристроях, таких як планшети і смартфони.

Існуюють і інші архітектури процесорів (як приклад – MISC - Minimal Instruction Set Computer — «комп’ютер с мінімальним набором команд»), проте найбільш популярні на ринку саме x86 і ARM архітектури.

Порівнюючи ці дві архітектури, можна відмітити, що:

**ARM кращий у таких напрямках:**

* виробництво процесорів значно дешевше і простіше, велика кількість виробників на ринку через можливість отримання ліцензії на випуск власного процесора;
* низьке споживання електроенергії, низьке тепловиділення, що дозволяє економити на охолоджені (проте сучасні x86 не сильно відстають в економічності споживання електроенергії порівняно з ARM);

**X86 кращий у таких напрямках:**

* продуктивність та швидкість виконання команд та операцій (проте в наші дні створюють все більше ARM процесорів, потужність яких на рівні з X86 процесорами);

Звідси виникає закономірне питання: чому багато хто все ще використовують CISC, коли є RISC? Вся справа в сумісності. x86\_64 все ще лідер в desktop-сегменті тільки з історичних причин. Так як старі програми працюють тільки на x86, то і нові desktop-системи повинні бути x86 (\_64), щоб всі старі програми та ігри могли працювати на новій машині.  
  
 Для Open Source це здебільшого не є проблемою, так як користувач може знайти в інтернеті версію програми під іншу архітектуру. Зробити ж версію платної, з закритим вихідним кодом, програми під іншу архітектуру може тільки власник цього вихідного коду програми.

**1.2 Операційні системи комп’ютера. Операційна система Linux**

Операці́йна систе́ма **[5]** — це базовий комплекс програм, що виконує управління апаратною складовою комп'ютера або віртуальної машини; забезпечує керування обчислювальним процесом і організовує взаємодію з користувачем.

Операційна система звичайно складається з ядра операційної системи та базового набору прикладних програм.

Головні функції:

* Виконання на вимогу користувача тих елементарних (низькорівневих) дій, які є спільними для більшості програм і часто зустрічаються майже в усіх програмах (введення та виведення даних, запуск і зупинка інших програм, виділення та вивільнення додаткової пам'яті тощо).
* Стандартизований доступ до периферійних пристроїв (пристрої введення-виведення).
* Завантаження програм у оперативну пам'ять і їх виконання. Керування оперативною пам'яттю (розподіл між процесами, організація віртуальної пам'яті).
* Керування доступом до даних енергонезалежних носіїв (апаратний диск, оптичні диски тощо), організованим у тій чи іншій файловій системі.
* Відтворення інтерфейсу користувача.
* Мережеві операції, підтримка стеку мережевих протоколів.

Відносно свого призначення, операційні системи бувають:

* універсальні (для загального використання);
* спеціальні (для розв'язання спеціальних задач);\
* спеціалізовані (виконуються на спеціальному обладнанні); однозадачні (в окремий момент часу можуть виконувати лише одну задачу);
* багатозадачні (в окремий момент часу здатні виконувати більше однієї задачі);
* однокористувацькі (в системі відсутні механізми обмеження доступу до файлів та на використання ресурсів системи);
* багатокористувацькі (система впроваджує поняття «власник файлу» та забезпечує механізми обмеження на використання ресурсів системи (квоти)), всі багатокористувацькі операційні системи також є багатозадачними);
* реального часу (система підтримує механізми виконання задач реального часу, тобто такі, для яких будь які операції завжди виконуються за заздалегідь передбачуваний і незмінний при наступних виконаннях час).

До **UNIX-подібних ОС** відноситься велика кількість операційних систем, котрі можна умовно поділити на три категорії — System V, BSD та Linux. Сама назва «UNIX» є торговою маркою, що належить «The Open Group», котра власне й ліцензує кожну конкретну ОС на предмет того, чи відповідає вона стандарту. Тому через ліцензійні чи інші неузгодження деякі ОС, котрі фактично є UNIX-подібними, не визнані такими офіційно.

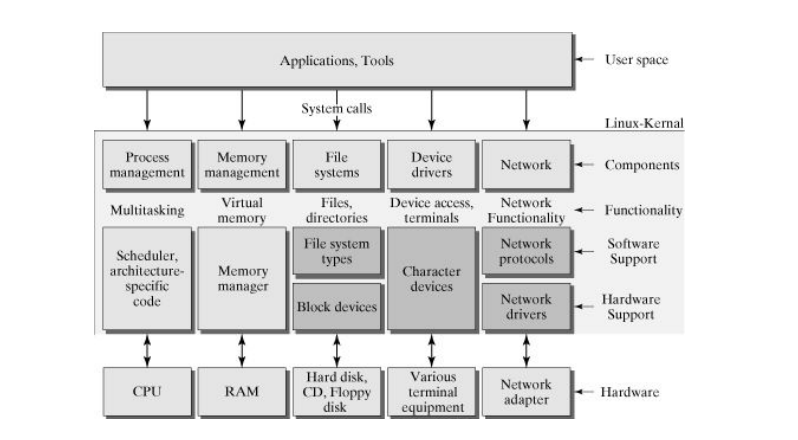
Системи UNIX запускаються на великій кількості процесорних архітектур. Вони широко використовуються як серверні системи у бізнесі, як стільничні системи у академічному та інженерному середовищі. Тут популярні вільні варіанти UNIX, такі як Linux та БСД-системи. Окрім того, деякі з них останнім часом набувають широкого поширення в корпоративному середовищі, особливо це стосується орієнтованих на кінцевого користувача дистрибутивів Linux, в першу чергу Ubuntu, Mandriva, Red Hat Enterprise Linux та Suse. Linux також є популярною системою на стільницях розробників, системних адміністраторів та інших ІТ-спеціалістів.

**Linux [1]** (повна назва - GNU / Linux) - загальна назва UNIX-подібних операційних систем на основі однойменного ядра. Це один із найкращих прикладів розробки вільного (вільного) та відкритого (з відкритим кодом) програмного забезпечення (програмне забезпечення).

Плюси операційної системи Linux:

* Безпека. Linux не може приховати свої недоліки. Його код переглядається багатьма експертами, котрі роблять свій внесок до кожного випуску нової версії ядра.
* Стабільність і надійність роботи.
* Модульність. Може включати тільки те, що система потребує, навіть під час роботи.
* Легко програмувати. Можливість вчитися на прикладі існуючого коду.
* Багато корисних ресурсів в інтернеті .
* Портативність і апаратна підтримка. Запускається на більшості архітектур, через що набуває великої популярності на ринку смартфонів, планшеті.
* Масштабованість. Може працювати як на суперкомп'ютерах, так і на маленьких пристроях (достатньо 4 Мб оперативної пам'яті).
* Повна підтримка мережі.

**Архітектура ядра Linux. [3]**

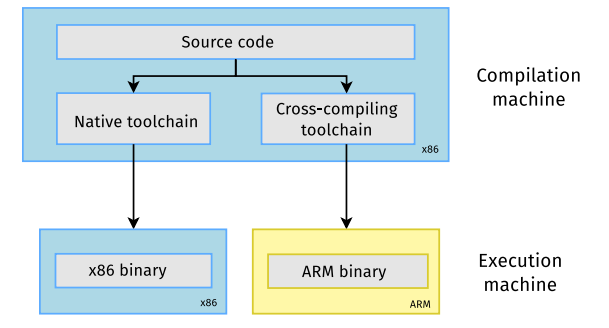
Ядро поділене, в плані доступу до ресурсів комп’ютера, на 2 частини:

* простір користувача (user space), в якому відбувается виконання програм користувача. Цей простір спрощує (абстрагує) розуміння роботи програм та вихідного коду користувачів, дозволяє уникнути проблем з розподіленням пам’яті комп’ютера, розподіленням процесорного часу, рішенням проблеми конкуретності за ресурси, методи використання периферійниих пристроїв, формат збереження інофрмації, тощо.
* За рішення всіх вище описаних проблем відповідає простір ядра – простір Linux-Kernel. Для виконання вихідного коду користувача в найбільш оптимальних умовах простір користувача має постійних звязок з простором ядра у вигляді використання System calls – системні сигнали, які викликають стандартні бібліотеки в просторі користувача, тоді як за їхню обробку відповідає простір ядра. Створення нової програми, отримання доступу до файлу, отримання пакетів інформації з мережі чи простий запуск виконуваного файлу – все це виконують підсистеми ядра, такі як менеджер виконуваних процесів, менеджер пам’яті, файлові системи, драйвера та підсистема для роботи з мережею. У кожної підсистеми є власний функціонал разом зі спеціальним програмним забезпеченням, присутнім всередині ядра Linux, завдяки якому підсистеми взаємодіють з апаратною частиною комп’ютера.

1.3 **Компіляція програм та драйверів під різні архітектури центрального процесора. Використання toolchains для компіляції програм.**

**GNU toolchain [4]** — набір необхідних пакетів програм для компіляції та генерації виконуваного коду з сирцевих текстів програм.

Програми проекту GNU поширюються в першу чергу у вигляді сирцевих текстів. Зазвичай для стабільних програм можна знайти готову інсталяцію. Іноді виникають ситуації, коли непрограмісту може знадобитися остання робоча версія програми. Тоді йому не обійтися без GNU toolchain.

****

**Рис. Принцип роботи toolchain для компіляції коду під різні архітектури.**

Набір програм, що потрібні розробнику для крос-компіляції (компіляції програм під іншу архітектуру процесора):

1. gcc - *GNU Compiler Collection* — набір компіляторів проекту GNU.

2. binutils: ld, as, objdump, objcopy, readelf, та інші – набір інструментів та утиліт для лінковки та роботи з об’єктними файлами коду,

3. glibc – стандартний набір бібліотек мови С, та інші системні бібліотеки

4. загаловні файли Linux

5. gdb – GNU debugger – відлагоджувач

В нашому випадку для роботи з драйверами потрібні 2 типи toolchain:

• **Bare-metal targeted** (arm-eabi): для компіляції самого ядра за завантажувача Uboot - комп'ютерний завантажувач операційної системи, орієнтований на вбудовані пристрої архітектур MIPS, PowerPC, ARM і інші.

• **Linux targeted** (arm-linux-gnueabihf): для BusyBox - набір UNIX-утиліт командного рядка (у вигляді одного файлу), котрий є майже повним POSIX-середовищем для вбудованих та інших систем з невеликим обсягом доступного місця.

Компіляція відбувається на хості з архітектурою = x86\_64, під архітектуру = ARM.

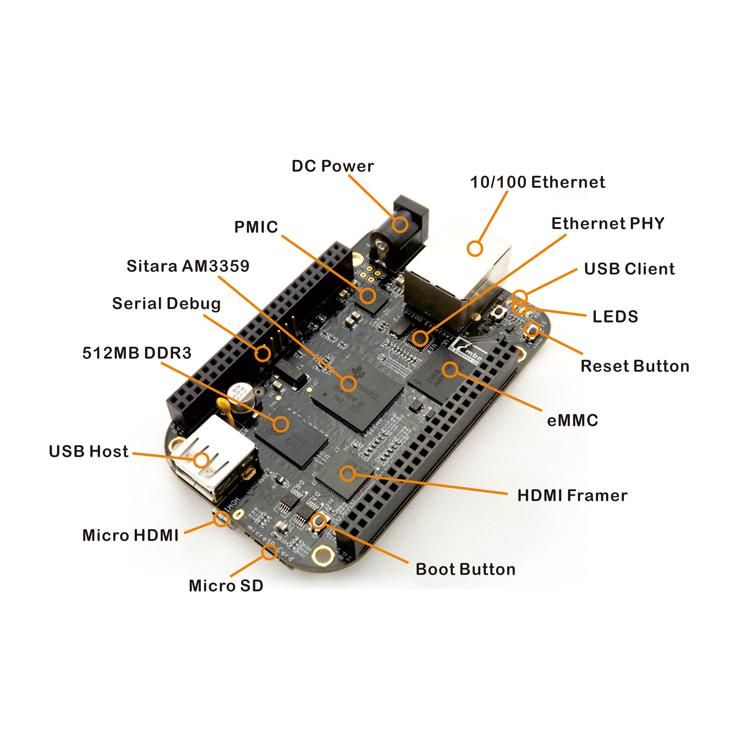
**РОЗДІЛ 2.**

**ОСНОВНІ МОЖЛИВОСТІ LINUX**

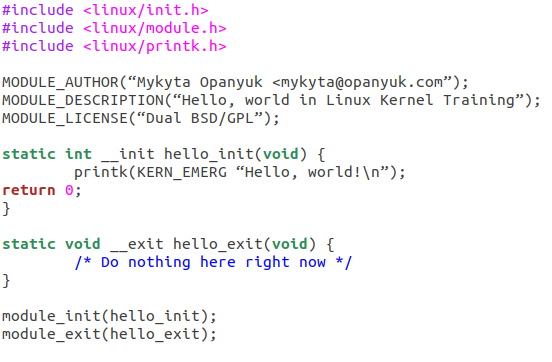
**2.1 Налаштування та компіляція модулів під ядро Linux.**

Перш ніж приступати до вивчення особливостей та можливостей ядра Linux та написання більш складних драйверів, розглянемо приклад написання та компіляції досить простого та звичного модуля “Hello World”.

Але для початку треба скомпілювати саме ядро Linux, під яке і будемо збирати наші модулі. Відповідно нам треба скомпілювати ядро під архітектуру ARM, тому як всі драйвера та модулі надалі будуть писатися під міні-комп’ютер BeagleBone Black. Стосовно того як саме налаштувати та скомпілювати ядро під плату BBB — [8]. Рис. плати з іменуванням фізичних модулів:

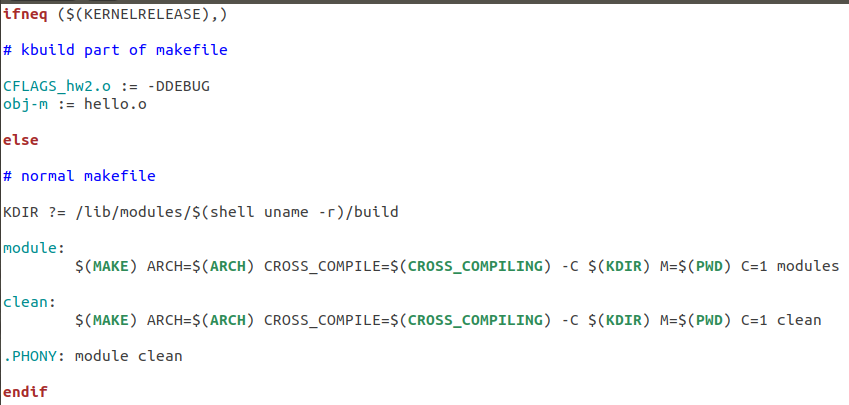


Почнемо з точного коду модуля ядра, пізніше напишемо makefile під цей модуль:



Давайте розглянемо цей модуль детальніше:  
1) На перших рядках ми включаємо <linux/init.h>, <linux/module.h> і файли заголовків <linux/printk.h> з дерева ядра Linux. Перший використовується для забезпечення макросів \_\_init / \_\_ exit, другий для забезпечення макросів MODULE \_ \*() та module\_init() - функція ініціалізації / module\_exit() - функції деініціалізації, третій - для забезпечення прототипу функції printk(), а також KERN\_EMERG define. KERN\_EMERG - це найвищий рівень для логування програми.  
2) hello\_init() викликається під час ініціалізації модуля. Зазвичай деякі статичні дані ініціалізуються тут, виділяються деякі динамічні дані або виконуються інші дії. У нашому випадку ми просто надрукуємо рядок “Hello, world!”. Зверніть увагу, що повернення негативного значення errno (наприклад, -EINVAL) з цієї функції призводить до помилки модуля init і запобігання завантаження модуля.  
Далі, hello\_exit(), викликаний під час вивантаження модуля, не може вийти з ладу, тому повернення значення тут не приймається.

Тепер настав час створити **Makefile [32]** і побудувати наш модуль  
● Гарна практика - створити загальний файл makefile, який дозволяє користувачеві будувати зовнішній модуль ядра за допомогою простого виклику make або make <target>. Однак ми знаємо, що Linux Kernel використовує makefile стилю kbuild, який не є таким же, як звичайні файли Makefile, які будуть виконані безпосередньо командою оболонки make. Саме тому далі вказаний приклад можна використовувати під будь які інші драйвера, змінюючи назву obj-m.



Для того, щоб виклик make був робочий — треба задати значення з**мінної оболочки shell [9]** та експортувати ці змінні в Makefile**:**

**$ export ARCH=arm**

**$ export KDIR=/home/mykyta/Learning\_linux\_kernel\_BBB/**

**BeagleBone\_Black/linux-stable**

**$ export CROSS\_COMPILING=/opt/gcc-linaro-7.4.1-2019.02-x86\_64\_arm-linux-gnueabihf/bin/arm-linux-gnueabihf-**

Проаналізувавши Makefile — можна побачити, що make вклиикається тут в 2 варіантах:

1) make module — практично присвоєння значень для ARCH та CROSS\_COMPILE та виконання компіляції модуля під вказану архітектуру під вказане скомпільоване ядро з використанням вказаних інструментів крос-компіляції.

2) make clean — видалення всіх створених тимчасових файлів (об’єктні файли) та самих скомпільованих модулів ядра.

Після того, як скомпілюємо модуль — отримаємо відповідно hello.ko (kernel object file), який відповідно можна завантажити у систему:

$ insmod hello.ko (виклик hello\_init())- після чого в журналі ядра :

$ dmesg — можемо вичитати повідомлення Hello world.

Вивантажити з системи модуль :

$ rmmod hello.ko (виклик hello\_exit())

**2.2 Базові структури даних операційної системи**

Ядро - це окрема частина програмного забезпечення, що не імплементує лише використання бібліотек С. Воно реалізує величезну кількість інших механізмів, з якими можна зіткнутися в більш сучасних розширених бібліотеках, а саме певні типи даних, різновиди реалізацій багатопочності та методів синхронізації в ядрі, стиснення інформації, тощо.

**Зв'язані списки (Linked lists) в ядрі Linux [33]:**  
 ● Найбільш поширені, прості і зручні структури даних.  
 ● Загалом розробники вільні у виборі реалізації. Вони можуть або використовувати власні структури даних і примітиви маніпулювання списком (ітератори, помічники вставки / видалення і т.д.), але спочатку краще подивитися ядро ​​Linux, раптом схожий тип даних вже реалізований.  
 ● Списки також можуть бути подвійними, де кожен вузол має вказівник на попередній. Також список може завершуватися NULL або вказувати на ту ж голову заглушки.  
 ● У найпростішому випадку однонаправлений пов'язаний список може виглядати наступним чином:

struct my\_data {

struct my\_data \*next;

unsigned long canary;

};

● Стандартні списки, пов'язані з ядром Linux, реалізовані у вигляді подвійних пов'язаних списків.  
 ● У поширених випадках вони використовують заглушку для зберігання посилання на весь список, а не просто вказівник на перший (останній) елемент списку. Ця властивість використовується більшістю користувачів примітивів маніпулювання списками, а також ітераторів.  
 ● Ці списки є загальними, вбудовуються в поворотну структуру даних клієнтів  
цих структур у зв'язаному списку.  
 ● Тип пов'язаного списку настільки поширений в ядрі, тому його оголошують у <linux/types.h>.  
 ● Загальні приміти для маніпулювання зв'язаними списками оголошені в <linux / list.h>.  
 ● У <linux/rculist.h> існують примітиви зі списку варіантів RCU.  
 ● Як очікується, складність O (N) для обходу списку і O (1) для маніпулювання списком.

Linked lists in Linux Kernel (cont.)

● Нижче наведено короткий огляд того, як перетворити власну структуру даних у зв'язаний список можна маніпулювати стандартними примитивами списку.

#include <linux/types.h>

#include <linux/list.h>

struct my\_data {

struct list\_head list\_node;

struct list\_head another\_list\_node;

unsigned long canary;

};

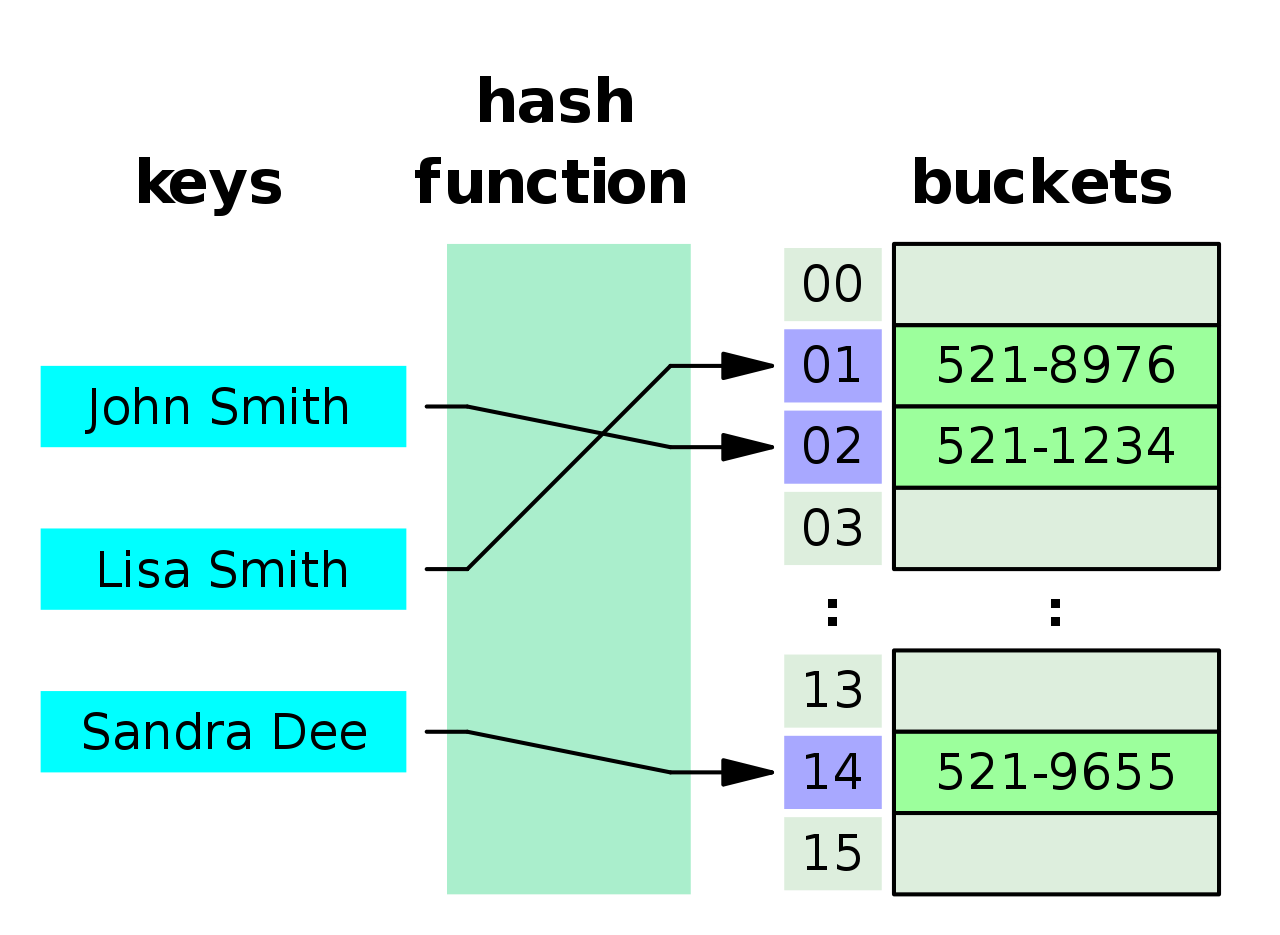
Саме на основі зв’язних списків реалізується велика кількість інших структур даних, такі як стеки tasklet, work queue та інші, що будут розглянуті в наступному розділі.

**Хеш-таблиці в ядрі Linux [6]**  
 ● Крім зв'язаного списку в ядрі Linux є ще один, більш потужні, а також  
загальні структури, які можна використовувати для реалізації розширеного сховища даних в ядрі.  
 ● Це хеш-таблиці, які реалізуються подібним, загальним способом як пов'язані списки в ядрі Linux.  
 ● Існує декілька доступних допоміжних примітивів, а також структури даних, які можна вбудовувати у власні структури даних, щоб дозволити їх використання у вигляді хеш-таблиць.  
 ● В Linux реалізовані перевірені часом, швидкі хеш-функції для генерації хеш-ключів.  
 ● Для реалізації hashtable для зберігання даних можуть бути використані наступні компоненти:  
- Тип даних для вбудовування в власні структури даних. Оголошено в <linux/types.h>.

- Один розмірний масив, що служить таблицею хеш-відра. Для цього найпростіший випадок може бути визначений як статичний масив фіксованого розміру, але якщо необхідна масштабованість під великий обсяг даних, то зазвичай реалізується масив з динамічним розміром.

- Індекс Hash функції = H (ключ), який повертає для даного ключового індексу значення в таблиці хеш-відра і відповідає принаймні наступним вимогам:  
 ■ Це детермінованість (1 індекс — 1 ключ);  
 ■ Забезпечує ефективний розподіл індексів;  
 ■ Швидке обчислення;  
 ■ Має бути стійким до колізій;

Рис. Хеш-таблиця:

****

**Двійкові дерева пошуку (Binary Search Tree) в ядрі Linux**

**BST [7]** - це двійкове дерево з збереженим ключем і необов'язковим значенням, відповідним цьому ключу, і посиланнями на два піддерева, звані відповідним чином "лівим піддеревом" і "правим піддеревом" з наступними властивостями, застосованими до кожного вузла:  
 ● Ключ лівого піддерева завжди менше, ніж ключ батьківського вузла;  
 ● Ключ в правому піддереві завжди більше, ніж ключ батьківського вузла;  
 ● Час складності BST на звичайних операціях, таких як вставка, видалення та пошук (O (log N) у середньому або кращому випадку, коли дерево добре збалансоване (O (N) для найгіршого випадку, коли дерево вироджується до зв'язаного списку (і зауважимо, що складність операцій вставки та видалення списку = O(N) також));  
 ● Це будівельний блок для більш високорівневих структур, таких як набори, асоціативні масиви та словники.

1) Навіщо використовувати дерева, якщо хеші мають кращу тимчасову складність у середньому випадку?  
 ● Деяка інформація має структуру дерева (наприклад, словник);  
 ● Ефективність використання пам'яті: не потрібно додатково пам’яті для масиву хеш-відра;  
 ● Немає необхідності підтримувати розмір масиву хеш-таблиць, коли кількість даних зростає / зменшується;  
 ● Дерева, при правильному розміщенні вузлів, добре кешуються  
 ● Усі ключі або значення можуть бути отримані в певному порядку шляхом обходу (наприклад, зліва направо)  
 ● Хороша постійна середня тимчасова складність, коли BST реалізується як збалансоване дерево  
2) А які недоліки мають BST?  
● Перебалансування для підтримки середньої складності є складним і неефективним;  
● Операції вставки та видалення мають складність часу O (log N) порівняно з O (1) в хеш-таблицях;  
● Може бути досить складним для реалізації алгоритмів самобалансування / балансування;

**2.3 Поняття часу, затримок, відкладеної роботи та обробки переривань в Linux [35]**

**Джерела часу в ядрі Linux:**  
 - RTC (Real Time Clock): на основі годинника, вбудованого в плату (Hardware clock). Використовується для встановлення та збереження поточної дати і часу, навіть коли система вимкнена;  
 - Системні таймери (низька роздільна здатність): kernel/time/timer.c:

існують з різною тактовою частотою лічильники (100,250,1000 Гц); Підтримка системного часу; На основі системних таймерів реалізовані планування завдань і вікладених подій (waitqueue, tasklets, workqueue, тощо);  
 - Таймери високої точності **[34]**: kernel/time/hrtimer.c: Може підтримувати роздільну здатність такту, що перевищує за точністю 1 мс. Вказані годинники можуть підтримувати роздільну здатність 1 наносекунду, зазвичай округлюється до роздільної здатності годинника певної платформи.

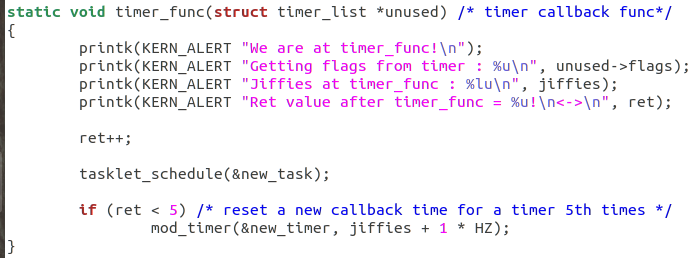
**Одиниці вимірювання часу в ядрі Linux:**

Jiffies - лічильник, який збільшувався при кожному перериванні системного годинника. Залежно від архітектури процесора платформи, jiffies можуть бути:  
■ 32 бітні, з частотою 1000 Гц: близько 50 днів, після чого значення jiffies обнуляється;  
■ 64 бітні, 1000 Гц: вистачає близько на 600 мільйонів років  
○ Jiffies\_64:  
■ На 64-бітних машинах, jiffies == jiffies\_64;  
■ На 32 бітах, jiffies вказує на низький порядок 32 біта, jiffies\_64 на біти високого порядку (тобто значення jiffies зберігається в 2 змінних системного годинника);  
 ● HZ, визначає частоту переривання годинника, яка за замовчуванням 1000 на x86 або 1 мілісекунда. Налаштувати значення частоти переривання можна під час компіляції або часу завантаження ядра Linux.  
Інші типові значення - 100 (10 мс) або 250 (4 мс)  
Низькі значення HZ: менше накладних витрат.

Великі значення HZ: краща точність роботи годинника.

Приклад таймерів в ядрі Linux (**struct timer\_list \*new\_timer**):

Вище — ініціалізація системного таймера, та встановлення часу його спрацювання - виклик функції обробника:

Відповідно при завершені роботи модуля — зв’язний список таймерів треба звільнити.

**del\_timer(new\_timer);**

Ознайомившись з таймерами в ядрі, можна перейти до поняття **відкладеної роботи** в операційній системі.

Загальна проблема будь-якого **ISR [36] (Interrupt Service Routine – обробник переривань)**  - це затримка. Оскільки найчастіше виконання всіх інших процесів та переривань відключено під час виконання ISR, ISR, як очікується, буде коротким. Але, що, якщо потрібно зробити обробку величезної кількості даних, виділення пам'яті, виконання складних арифметичних операцій в ISR? Linux долає цю проблему, надаючи в ядрі інфраструктуру, на яку можна розділити ISR:

**1. Top-Half — верхня половина:** Це критична секція, в якій інші процеси та переривання блокуються. Крім того в цій половині переривання, що обробляється, виконується в атамарному контексті, а тому

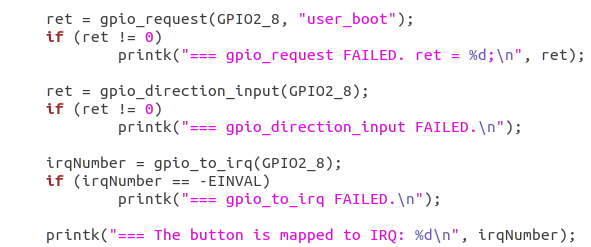
**2. Bottom-Half – нижня половина:** Менш критична секція, яка не впливає на виконання інших процесів та переривань.

Не обов'язково розділяти ISR в Linux. Це вибір розробників драйверів пристроїв. Якщо розробник відчуває, що ISR буде дуже коротким за виконанням і може бути керованим, то він може не реалізовувати нижню половину. Аналогічно, якщо розробник драйвера вважає, що відключення переривання на тривалий час є розумний, то він може ще мати верхню половину з багатьма операціями. Отже, це дизайнерське рішення.  
Linux надає деякі технічні засоби для реалізації нижньої половини.

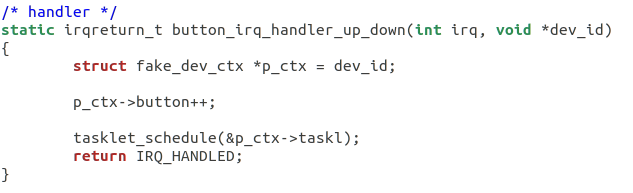
Існує 3 набільш популярних способів обробки переривань в ядрі:

1)**Реєстрація обробника переривань [13] (Registering an Interrupt Handler)** — процес створення налаштованого обробника переривань. Вказаний обробник можна налаштувати як під роботу в верхній половині, так і в нижній половині. Крім того — налаштовувати вказаний обробник можна і під тип переривань, що отримує система.

Приклад реєстрації:

irqNumber — номер відповідного IRQ, по якому будуть посилатися переривання (нижче : виклик функції **gpio\_to\_irq()**). В цьому випадку — переривання GPIO контакту, до якого під’єднана кнопка. Нижче можна побачити процес перевірки працездатності вказаної за номером GPIO2\_8 лінії GPIO — виклики **gpio\_request()**. **gpio\_direction\_input()** — інформує мікроконтролер GPIO як саме буде працювати лінія — в даному випадку на введення даних.

Приклад функції-обробника:

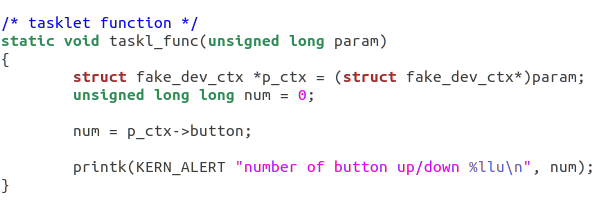
У функції можна побачити виклик запланованого виконання іншого типу обробників переривань Tasklet.

2) **Tasklet** **[11]** — як один з різновидів обробників переривань верхньої половини. Тasklet-и виконуються в атамарному контексті, і не можуть спати під час обробки переривання. Tasklet потрібно обов’язково ініціалізувати, перш ніж з ними працювати.



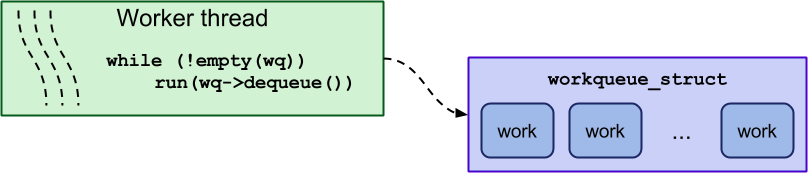
і лише після цього можна планувати виконання обробки в верхній половині, і при успішній обробці повертати IRQ\_HANDLED. Запланований tasklet виконуються зразу, якщо в системі в даний момент не виконується обробка в верхній половині.

Приклад функції-обробника tasklet:

Відповідно, при завершені роботи модуля — треба звільнити tasklet.

**tasklet\_kill(tasklet\_struct \*new\_task);**

3)**Workqueue [12]** - це більш складні і важкі сущності, ніж tasklet'и.  
Workqueue, як і tasklet'и, служать для відкладеної обробки переривань (хоча їх можна використовувати і для інших цілей), але, на відміну від tasklet'ов, виконуються в контексті kernel-процесу, відповідно, вони не зобов'язані бути атомарними і можуть використовувати функцію sleep(), різні засоби синхронізації і т.п.  
  
На зображенні він показаний дуже наближено і спрощено, як все відбувається насправді, детально описано нижче.

По-перше, **work item** (для стислості просто **work**) - це структура, що описує функцію (наприклад, обробник переривання), яку ми хочемо запланувати Його можна сприймати як аналог структури tasklet. Tasklet'и при плануванні додавалися в черзі, приховані від користувача, тепер же нам потрібно використовувати спеціальну чергу - **workqueue**.  
 Tasklet'и розгрібаються функцією-планувальником, а workqueue обробляється спеціальними потоками, які звуться **worker**'ами.  
 **Worker**'и забезпечують асинхронне виконання work'ов з workqueue. Хоча вони викликають work'і в порядку черги, в загальному випадку про суворе, послідовне виконання мови не йде: все-таки тут мають місце витіснення, сон, очікування і т.д.  
 Взагалі, worker'и - це kernel-потоки, тобто ними керує основний планувальник ядра Linux. Але worker'и частково втручаються в планування для додаткової організації паралельного виконання work'ов. Приклад буде пізніше, коли розглянемо device tree.

**2.4 Поняття паралелізму та стану гонки між потоками. Методи синхронізації [18]**

У програмах, що використовують спільну пам'ять, розробники повинні забезпечити захист спільних ресурсів від одночасного доступу. Ядро не є винятком. Спільні ресурси вимагають захисту від одночасного доступу, оскільки, якщо кілька потоків виконання мають доступ і керують даними одночасно, потоки можуть перезаписати зміни один одного або отримати доступ до даних, коли вони перебувають у вільному стані. Паралельний доступ до загальних даних часто призводить до нестабільності, яку важко відстежувати і налагоджувати.  
Де може зустрітися ситуація конкурентності, паралелізму:  
    Задачі в ядрі (приклад **work queue**)  
    Обробник переривань (**Реєстрація обробника переривань, синхронізація всередині функції обробника)**  
    Процеси, що виконуються не в атомарному контексті, нижня половина  
    Потоки ядра

У ядрі 2.0 була введена симетрична підтримка багатопроцесорної обробки. Підтримка багатопроцесорної обробки означає, що код ядра може одночасно працювати на двох або більше процесорах. Отже, без захисту, код в ядрі, що працює на двох різних процесорах, може одночасно отримувати доступ до спільних даних точно в той же час. З введенням ядра 2.6 ядро ​​Linux стало попереджуючим. Це означає, що (за відсутності захисту) планувальник може вивантажити код ядра практично в будь-яку точку і перенести інше завдання. Сьогодні ряд сценаріїв дозволяють для паралелізму всередині ядра, і всі вони потребують захисту.

**Критичні регіони та умови перегонів за ресурси**  
    Частини коду, які отримують доступ і обробляють спільні дані, називаються критичними регіонами (також називаються критичними розділами). Як правило, небезпечно для декількох потоків виконання доступу до одного ресурсу одночасно.  
    Щоб запобігти паралельному доступу під час критичних регіонів, програміст повинен переконатися, що код виконується в атомарному контексті, що означає, що операції завершуються без перерви, як якщо б вся критична область була однією неподільною командою.  
    Це помилка, якщо можливе одночасне виконання двох потоків виконання в межах однієї критичної області. Коли це відбувається, воно називається гоночним станом, так зване, тому що нитки спочатку їхали туди. Налагодження умов гонки часто буває важким, оскільки вони не легко відтворюються.  
    Забезпечення запобігання небезпечної паралельності та відсутності умов перегонів називається синхронізацією.

Приклад паралелізму та змагань за ресурси розглянемо в розділі про Драйвери пристроїв платформи.  
**2.5 Виділення пам’яті в Linux. Робота з підсистемами розподілу пам’яті в ядрі [17]**Важливою відмінністю у програмуванні ядра є те, як отримати доступ до пам'яті та виділити її. У зв'язку з тим, що програмування ядра дуже близьке до фізичної машини, існують важливі правила управління пам'яттю. По-перше, він працює з декількома типами пам'яті:  
  
    **Фізична пам'ять** — прямий доступ до оперативної пам’яті в обхід менеджера розподілення пам’яті між процесами (kmalloc() — kernel memory allocation)  
    **Віртуальна пам'ять з адресного простору ядра** (**vmalloc** — virtual memory allocation)  
    **Віртуальна пам'ять з адресного простору процесу** (**malloc**)  
    **Резидентна пам'ять** - ми точно знаємо, що доступні сторінки присутні у фізичній пам'яті для конкретного, і вони не будуть звільнені під виконання інших процесів, та доступ з інших процесів до цих сторінок буде закритий.  
 Віртуальна пам'ять в адресному просторі процесу не може вважатися резидентною через механізми віртуальної пам'яті, реалізовані операційною системою: сторінки можуть бути замінені або просто не можуть бути присутніми у фізичній пам'яті в результаті механізму пошукового виклику. Пам'ять в адресному просторі ядра може бути резидентною чи ні. Як дані, так і сегменти коду модуля та стек ядра процесу є резидентними. Динамічна пам'ять може бути або не бути резидентною, залежно від її розподілу.  
 При роботі з резидентною пам'яттю все просто: доступ до пам'яті можна отримати в будь-який час. Але якщо працювати з нерезидентною пам'яттю, то до неї можна звертатися тільки з певних контекстів. Доступ до нерезидентної пам'яті можна отримати лише з контексту процесу. Доступ до нерезидентної пам'яті з контексту переривання має непередбачувані результати і, отже, коли операційна система виявляє такий доступ, вона прийме радикальні заходи: блокування або скидання системи для запобігання серйозної корупції.  
 Віртуальну пам'ять процесу неможливо отримати безпосередньо з ядра. Загалом, це абсолютно не рекомендується для доступу до адресного простору процесу, але є ситуації, коли драйвер пристрою повинен це робити. Типовий випадок, коли драйвер пристрою повинен отримати доступ до буфера з простору користувача. У цьому випадку драйвер пристрою повинен використовувати спеціальні функції і не мати безпосереднього доступу до буфера. Це необхідно для запобігання доступу до недійсних областей пам'яті.  
 Інша відмінність від планування простору користувача, відносно пам'яті, обумовлена ​​стеком, стеком, розмір якого є фіксованим і обмеженим. Стек 4K використовується в Linux, а стек 12K використовується в Windows. З цієї причини слід уникати виділення великих структур на стеку або використання рекурсивних викликів.

Приклади виділення пам’яті та роботи з нею будуть розглянуті пізніше.

**РОЗДІЛ 3**

**ТЕХНОЛОГІЯ РОЗРОБКИ ДРАЙВЕРІВ ПІД РІЗНІ ТИПИ ПРИСТРОЇВ**

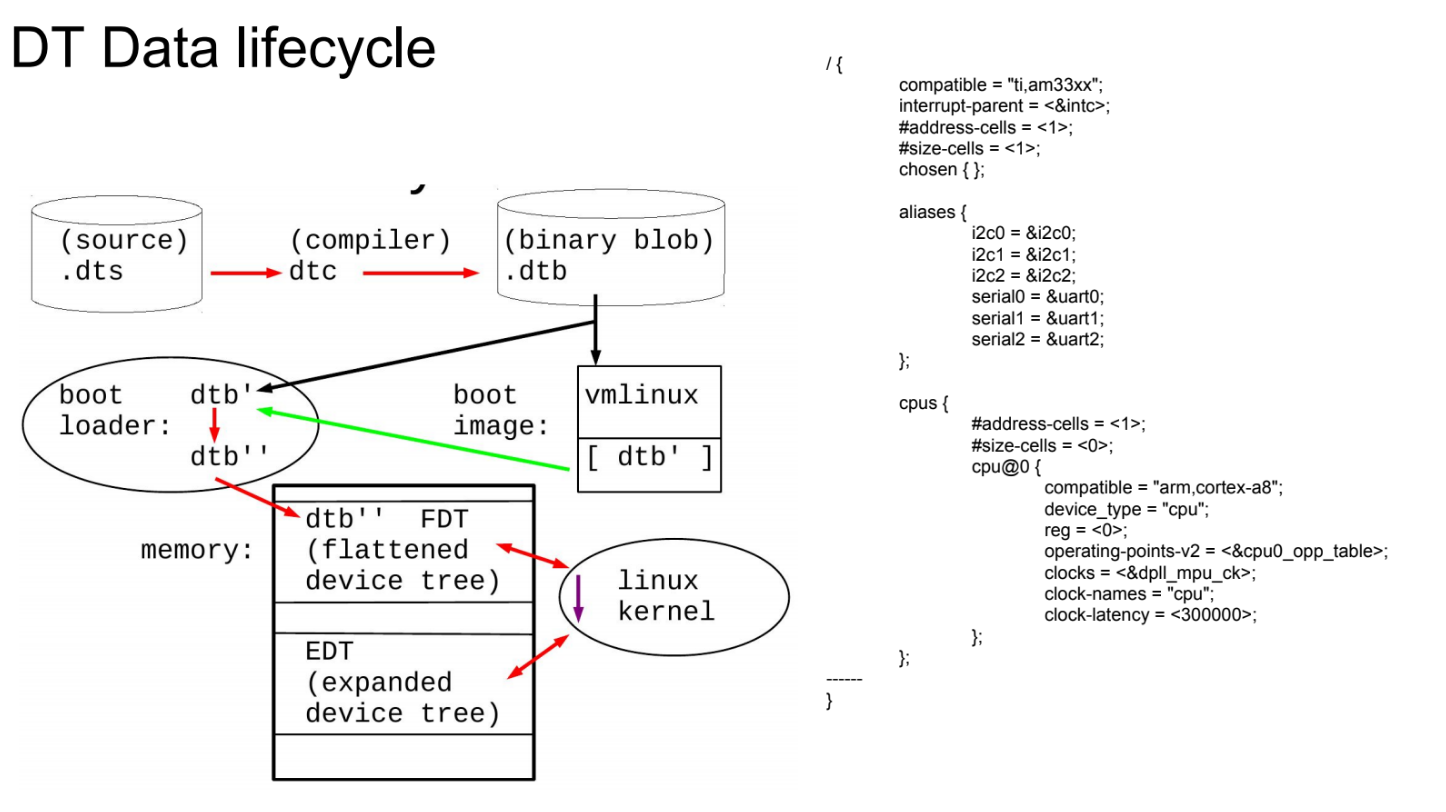
**3.1 Драйвери пристроїв платформи. Дерево пристроїв [19]**  
 ● Визначено стандартом для вимог платформи для вбудованої архітектури (ePAPR);  
 ● ePAPR визначає концепцію, яка називається деревом пристроїв для опису системного обладнання;  
 ● Програма-завантажувач (в моєму випадку u-boot system bootloader) завантажує дерево пристроїв у пам'ять клієнтської програми і передає клієнту вказівник на дерево пристроїв;  
 ● Дерево пристроїв - це деревоподібна структура даних з вузлами, які описують фізичні пристрої в системі;  
 ● Дерево пристрою, сумісного з ePAPR, описує інформацію про пристрої платформи у системі, яка не може бути динамічно виявлена клієнтською програмою;

**Прилад платформи:**

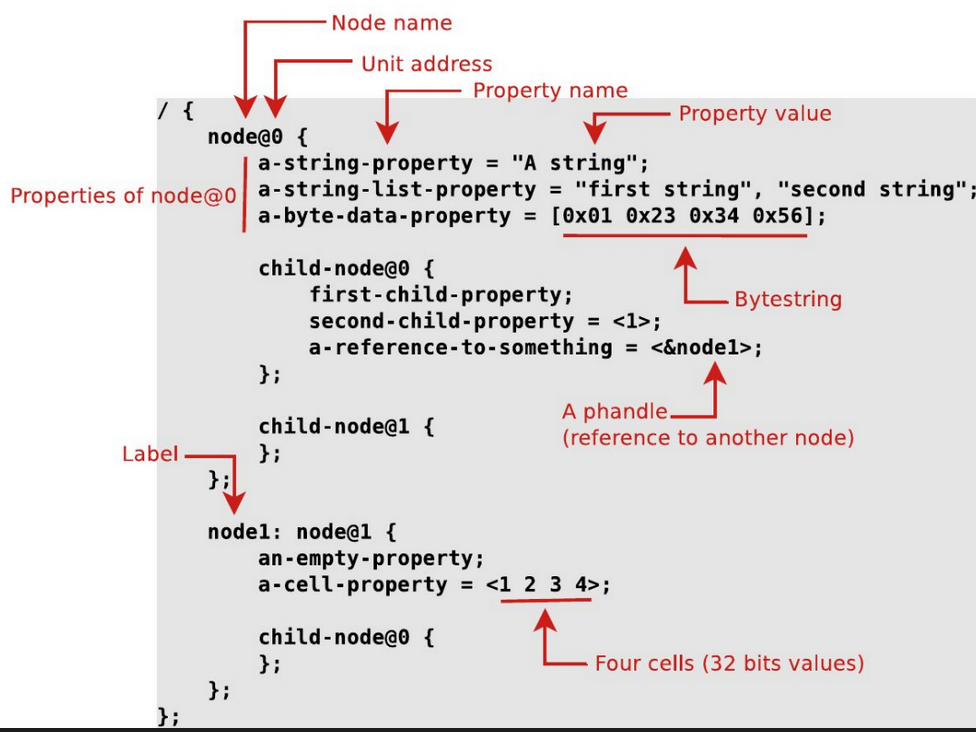
У перші дні користувачам Linux часто доводилося говорити ядрі, де конкретні пристрої повинні бути знайдені, перш ніж їхні системи працюватимуть. За відсутності цієї інформації драйвер не міг знати, які порти вводу-виводу і переривання (лінії) пристрою було налаштовано для використання. На щастя, тепер ми живемо в часи шин, подібних до PCI чи USB, які мають вбудовані в них знання; будь-який пристрій, що сидить на шині PCI, може повідомити системі, який це пристрій і де його ресурси. Таким чином, ядро може під час завантаження перераховувати доступні пристрої і легко з ними працювати.

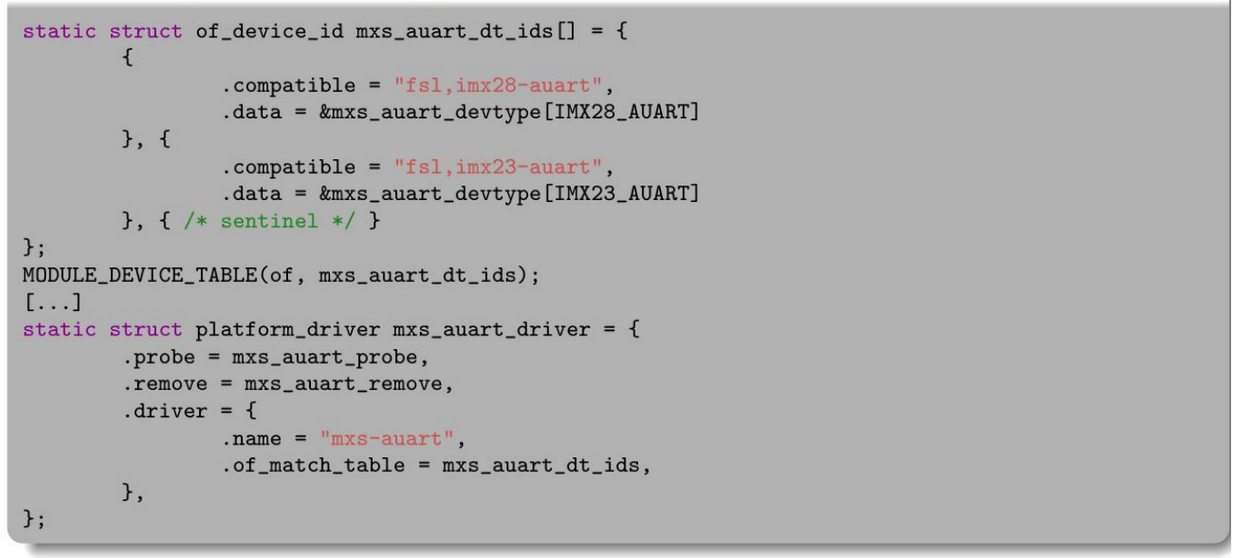
На жаль, життя не таке просте - є багато пристроїв, які все ще не виявляються процесором. У вбудованому світі і в системі на чіпі невидимі пристрої зростають у кількості. Тому ядро все ще має можливості забезпечити способи розповісти про наявні апаратні засоби. "Пристрої платформи" вже давно використовуються в цій ролі в ядрі.

Процес компіляції та завантаження файлу дерева пристроїв. Приклад синтаксису device tree файлу.

● всі вихідних файли компіляції файлів дерева пристрої (DTS) на даний момент розташовані в arch/XXX/boot/dts.  
● .dtsi файли для включених файлів (за допомогою директив), які зазвичай містять визначення рівня SoC  
● Інструмент, компілятор Device Tree Compiler компілює джерело у двійкову форму.  
● Device Tree Blob виробляється компілятором і є двійковим файлом, який завантажується u-boot-ом і аналізується ядром Linux під час завантаження.  
● arch /ХXX/boot/dts/Makefile перераховує, які DTB повинні генеруватися під час збирання.  
● Файли Дерева пристроїв не є монолітними, їх можна розділити на декілька файлів, включаючи один одного.  
● Файли .dtsi включаються до файлів, а файли .dts - до кінцевих дерев пристроїв  
● Як правило, .dtsi буде містити визначення інформації на рівні SoC — кристал процесора;  
● Файл .dts містить інформацію на рівні плати.

Синтаксис device tree файлу:

Пристрій платформи **[20]** представлений структурою struct platform\_device, яку, як і інші відповідні декларації, можна знайти в <linux/platform\_device.h>. Ці пристрої вважаються підключеними до віртуальної "автобусної платформи"; драйвери платформних пристроїв повинні таким чином реєструватися як такі з кодом шини платформи. Ця реєстрація здійснюється за допомогою структури platform\_driver:



в структурі of\_device\_id, значення поля compatible зберігає рядок, який інформує на що орієнтуватися в dts для пошуку та зчитування інформації стосовно конкретного пристрою платформи.

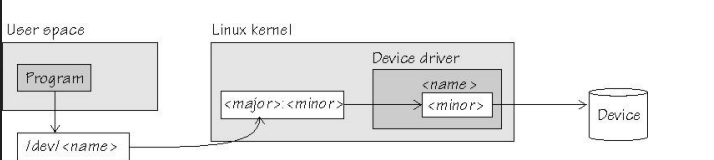
**3.2 Пристрої вводу/виводу. Прикладні програмні інтерфейси для роботи з ними. Приклади роботи з реальним пристроєм - матричнична клавіатура. GPIO інтерфейс [21]**

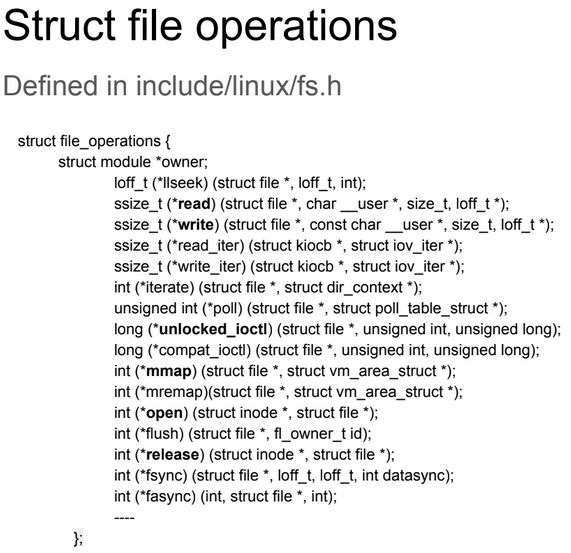
У UNIX-подібних системах пристрої доступні користувачеві через спеціальні файли пристроїв. Ці файли згруповані в каталог /dev, а системні виклики відкриті, читання, запис, закриття, lseek, mmap і т.д. перенаправляються операційною системою на драйвер пристрою, пов'язаний з фізичним пристроєм. Драйвер пристрою - це компонент ядра (зазвичай модуль), який взаємодіє з пристроєм.  
 У світі UNIX існують дві категорії файлів пристроїв і, таким чином, драйвери пристроїв: символьні **[24]** і блочні. Цей розподіл здійснюється за швидкістю, обсягом і способом організації даних, що передаються від пристрою до системи, і навпаки. У першій категорії існують повільні пристрої, які керують невеликою кількістю даних, а доступ до даних не вимагає частого пошуку запитів. Прикладами є такі пристрої, як клавіатура, миша, послідовний порт, звукова карта, джойстик. Загалом, операції з цими пристроями (читання, запис) виконуються послідовно байтом по байту. Друга категорія включає пристрої, де обсяг даних великий, дані організовані за блоками, а пошук інформації відбуваються часто. Прикладами пристроїв, які підпадають під цю категорію, є жорсткі диски, компакт-диски, паличні диски, магнітні накопичувачі. Для цих пристроїв читання і запис виконуються на рівні блоку даних.  
 Для двох типів драйверів пристроїв ядро Linux пропонує різні API. Якщо для символьних пристроїв системні виклики переходять безпосередньо до драйверів пристроїв, у випадку блочних пристроїв драйвери не працюють безпосередньо з системними викликами. У разі блокових пристроїв зв'язок між користувацьким простором і драйвером блочного пристрою опосередковується підсистемою керування файлами і підсистемою блочних пристроїв. Роль цих підсистем полягає в тому, щоб підготувати необхідні ресурси драйвера пристрою (буфери), зберегти недавно прочитані дані в буфері кешу, а також замовити операції читання і запису з причин продуктивності.

**Коротка характеристика символьного пристрою:**

- Доступ до пристроїв здійснюється через імена у файловій системі;  
- Ці імена називаються спеціальними файлами або файлами пристроїв або просто вузлами дерева файлової системи (зберігаються в / dev);  
- Ядро Linux представляє символьні та блокові пристрої як пари чисел <major>: <minor>.  
- Деякі major номера зарезервовані для певних драйверів символьних пристроїв;  
- Інші major номери динамічно призначаються драйверу пристрою під час завантаження Linux (інформація з DTS) або при завантаженні драйвера;  
- Пристрої одного і того ж major номера належать до одного класу;

Схема того як саме простір користувача взаємодіє з драйвером пристрою в проторі ядра Linux:

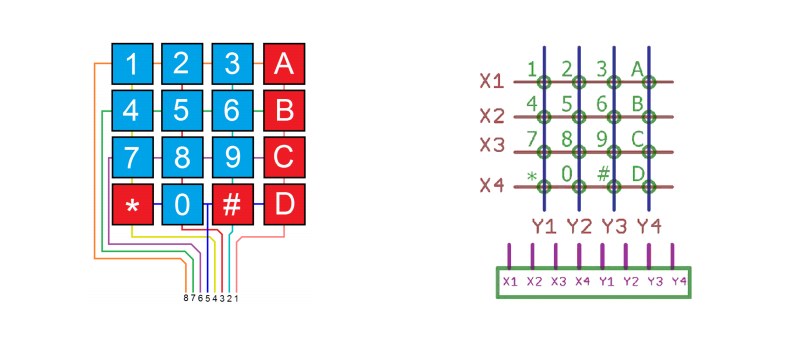


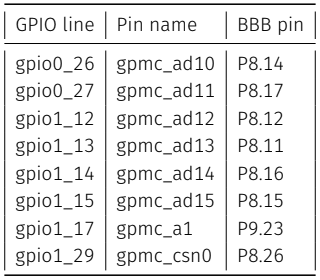
Для символьних пристроїв існує структура, що зберігає вказівники на можливі методи, які може використовувати користувач для взаємодії з пристроєм:

● llseek: викликається, коли VFS потрібно перемістити індекс позиції файлу  
● read: викликається read (2) і пов'язаними системними викликами  
● read\_iter: можливо асинхронне читання з iov\_iter як призначення  
● write: викликається записом (2) і пов'язаними системними викликами  
● write\_iter: можливо асинхронне записування з iov\_iter як джерело  
● iterate: викликається, коли VFS потрібно прочитати вміст каталогу  
● poll: викликається VFS, коли процес хоче перевірити, чи є активність на цьому файлі, і (за бажанням) перейти в режим сну, поки не буде вказаної в драйвері діяльності. Викликається системними викликами select (2) і poll (2)  
● unlocked\_ioctl: викликається системним викликом ioctl (2).  
● compat\_ioctl: викликається системним викликом ioctl (2), коли 32-бітні системні виклики використовуються на 64-бітових ядрах.  
● mmap: викликається системним викликом mmap (2);  
● open: викликається VFS при відкритті inode;  
● flush: викликається системним викликом close (2) для видалення файлу  
● release: викликається після закриття останньої посилання на відкритий файл  
● fsync: викликається системним викликом fsync (2)  
● fasync: викликається системним викликом fcntl (2), коли для файлу включений асинхронний (неблокуючий) режим

Більшість з цих операцій не реалізовано у вказаному прикладі, а тому ми позначаємо відповідний вказівник на метод макросом на зразок no\_llseek.

**Розглянемо приклад драйверу символьного пристрою для роботи матричної клавіатури, що представляє із себе матричну клавіатуру вигляду:**

Всього GPIO **8** ліній може бути викоритано для роботи клавіатури. Перш ніж почати працювати з клавіатурою, треба вибрати які саме лінії використати для підключення, в моєму випадку гарний варіант буде:



**Ініціалізація клавіатури**:  
• виділити 4 лінії на сканування та 4 лінії на читання   
• Встановіть всі лінії сканування та читання на режим “вхід” (input)  
• Налаштуйте час очікування на лініях читання (між 2 сигналами перериваннями на 1 лінії)

**Опитування клавіатури** (цей процес починається, коли натискається будь-яка клавіша і створюється переривання):  
• Встановіть всі лінії сканування на вхід (Hi-Z);  
• Встановіть одну лінію сканування в режим “виходу” (output);  
• Повторіть для наступної лінії сканування;  
Сканування (на переривання):  
• Прочитати стан всіх ліній читання (відповідно до попереднього пункту, коли ми встановлюємо послідовно линії сканування в output і зчитуємо їх значення стану, порівнюючи зі станом в попередньому циклі оброки переривання);  
• Виявити, яка кнопка була натиснута (стан, порівняно з попередньою ітерацією – змінився);

**Перш ніж приступити до реалізації, розглянемо нюанси ініціалізації драйвера:**

- У реальних драйверах ми рідко використовуємо тільки module\_init() чи module\_exit(), взагалом ці методи заміняють probe() и remove(), які в свою чергу мають власні особливості:

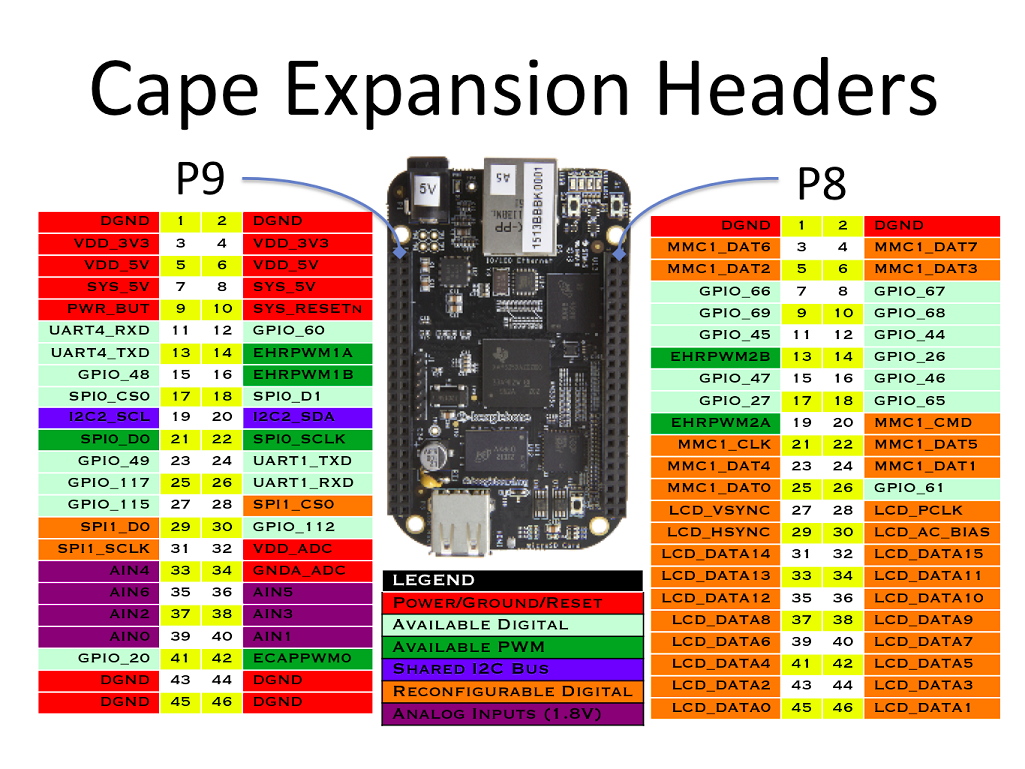
Виконавши insmod драйвера, викликається pci\_register\_driver (), яка дає ядру список пристроїв, які він може обслуговувати, а також покажчик на функцію probe() Після цього ядро викликає функцію probe() драйвера один раз для кожного пристрою, що описані під вказаний драйвер.  
 Ця probe() функція запускає ініціалізацію пристрою: ініціалізацію апаратного забезпечення, виділення ресурсів і реєстрацію пристрою з ядром у вигляді символьного, блочного, мережевого або будь-якого іншого пристрою.  
 Це полегшує роботу драйверів, оскільки їм ніколи не потрібно шукати пристрої, які були підключені “гарячим” (hot-plug) способом. Саме ядро відповідає за обробку цієї частини і сповіщає потрібний драйвер, коли він отримує пристрій для обробки.

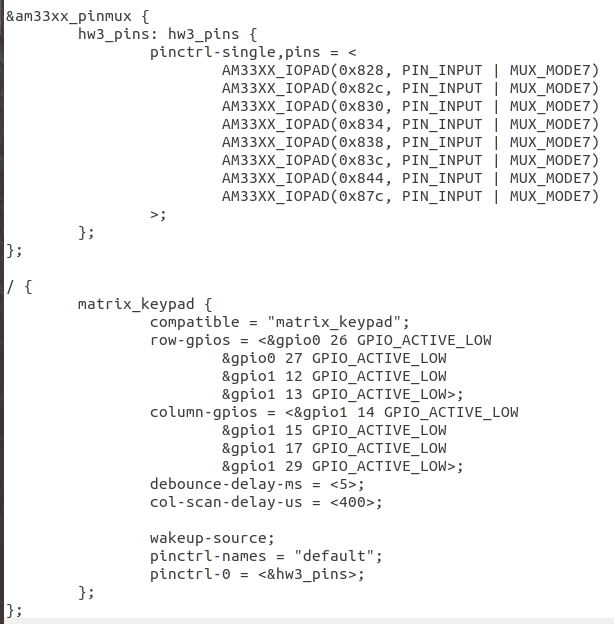
**Нюанси коректної реалізації структури драйвера:**  
- Драйвер повинен бути незалежним від платформи. Це означає, що в коді драйвера, спираючись на конкретний приклад з матричною клавіатурою 4х4, не повинно бути зафіксовано значення номерів GPIO, по яким відбувається підключення та отримання інформації  
- Дані пристрою отримуються з дерева пристроїв  
- Прив'язка драйверів - це процес асоціації пристрою з драйвером пристрою  
може керувати нею  
- Драйвери шини (драйвер) виконують цю операцію, оскільки водій шини знає про всі пристрої  
та водії на цьому автобусі

Інтерфейс введення/виведення загального призначення (англ. General-purpose input/output, GPIO) — інтерфейс для зв'язку між компонентами комп'ютерної системи, наприклад, мікропроцесором і різними периферійними пристроями. Контакти GPIO можуть діяти і як входи, і як виходи, і це, як правило, підлягає налаштуванню. GPIO контакти часто групуються в порти.

GPIO контакти не мають спеціального призначення і зазвичай залишаються невикористаними. Ідея полягає в тому, що іноді системному інтегратору для побудови повної системи, яка використовує чип, може виявитися корисним мати кілька додаткових ліній цифрового управління. З них можна організувати додаткові схеми, які інакше довелося б створювати з нуля.

Адреса портів пристроїв, що використовують переривання GPIO, повідомляються центральному процесору (CPU), і він зможе їх використовувати. Схема GPIO та інших можливих підключень(живлення, земля, I2C шина і т.д.) для BBB [22]:

 Вигляд допису додаткових вершин до DTS, в яких зберігається інформація про клавіатуру:

****

Вершина **am33xx\_pinmux** зберігає інформацію про те в якому режимі завантажувати під конкретним номером лінію (всього 8) **[22]**.

Вершина **matrix\_keypad** зберігає інформацію про compatible-рядок, який використовує драйвер для пошуку інформації про пристрій. В row-gpios та column-gpios призначається один GPIO (від контролера GPIO з міткою gpio0 або мікроконтролера GPIO з міткою gpio1) (на яку посилається символ амперсанда &) і передається їм два значення 10 — номер лінії, і GPIO\_ACTIVE\_LOW - вказує полярність GPIO (GPIO\_ACTIVE\_LOW - макрос препроцесора, визначений як 1). wakeup-source – вказує на те, що пристрій може працювати з менеджером енергії. Pinctrl - це частина апаратного забезпечення, зазвичай набір регістрів, які можуть керувати PIN-кодами. Він може мультиплексувати, зміщувати, встановлювати ємність навантаження, встановлювати міцність приводу і т.д. для окремих контактів або груп контактів. **[23]**

**Набір функцій в модулі matrix\_keypad\_v1.c:**

**Основна структура, що зберігає інформацію про клавіатуру:**

**struct** matrix\_keypad {

**struct** miscdevice mdev;

/\* для реєстрації misc пристрою, з відповідним major і minor номерами **[25][26]**. \*/

spinlock\_t lock;

/\* для синхронізації обробки різних work-ів в workqueue, щоб не зіпсувати перевірку яка кнопка була нажата; \*/

п

**struct** workqueue\_struct \*work\_queue;

/\* відповідно черга для work-ів (нижче), що відповідає за зчитування стану клавіатури після кожного отриманого переривання. \*/

wait\_queue\_head\_t wait;

/\* відповідно черга для work-ів (нижче), що відповідає за зчитування стану клавіатури після кожного отриманого переривання. \*/

**struct** delayed\_work dwork;

/\* структура work-ів, які використовуться в черзі, зберігають потрібну інформацію для роботи обробника workqueue; \*/

**int** \*cols\_state;

/\* вказівник на масив, що зберігає стан колонок (ліній сканування) \*/

**int** \*irq\_rows;

/\* масив із 4 irqs для відповідно отримання переривань з рядок на зчитування для подальшого пошуку яка саме кнопка була натиснута \*/

**char** data\_buffer[9];

/\* час між перериваннями рядків на зчитування \*/

**struct** gpio\_desc \*\*row\_gpios;

**struct** gpio\_desc \*\*col\_gpios;

/\* GPIO API – using GPIO descriptors – новий інтерфейс для роботи з GPIO, що спрощує виділення памяті та работи з перериваннями вказаних ліній \*/

u32 num\_row\_gpios; /\* кількість рядків на зчитування \*/

u32 num\_col\_gpios; /\* кількість рядків на сканування \*/

u32 debounce\_ms;

/\* час між перериваннями рядків на зчитування \*/

u8 count\_of\_data\_ready;

/\* час між перериваннями рядків на зчитування \*/

u32 col\_scan\_delay\_us;

/\* час очікування між переведенням рядків на сканування з input в output режими \*/

bool scan\_pending;

/\* змінна, що потрібна для перевірки завершення процесу знаходження нажатої кнопки (поки операція пошуку кнопки не завершиться – інші works сплять) \*/

bool stopped;

/\* значення, залежне від режиму роботи електроспоживання (менеджер енергозбереження) \*/

bool wakeup;

/\* значення, залежне від режиму роботи електроспоживання (менеджер енергозбереження) \*/

bool data\_is\_ready;

/\* значення, яке зберігає поточний статус буфера на зчитування \*/

};

**Основний функціонал:**

**1)Методи для взаємодії користувача з символьним пристроєм:**

**static** **const** **struct** file\_operations keypad\_fops = {

.owner = THIS\_MODULE,

.read = keypad\_read,

.write = keypad\_write,

.poll = keypad\_poll,

.unlocked\_ioctl = keypad\_ioctl,

.llseek = no\_llseek,

}; /\* Структура, що зберігає інформацію про файлові операції з символьним пристроєм (приклад операції: **echo 123 > /dev/matrix\_keypad\_v1 – це операція write**). Ця структура присвоюється в probe() для нашого MISC пристрою, з яким ми взаємодіемо на протязі роботи драйвера. \*/

**static** **inline** **struct** matrix\_keypad \***to\_matrix\_keypad\_struct**(**struct** file \*file); /\* Допомагає з файлу **/dev/matrix\_keypad\_v1** витягнути інфорацію про miscdevice для подальшого отримання структури **matrix\_keypad** за допомогою макроса **container\_of [27]** \*/

**static** ssize\_t **keypad\_read**(**struct** file \*file, **char** \_\_user \*buf, size\_t count,

loff\_t \*ppos); /\* коли користувач намагається отримати дані з **/dev/matrix\_keypad\_v1,** то викликається метод відповідний read, що повертає користувачеві масив символів. Основний метод: \*/

**static** \_\_always\_inline **unsigned** **long** \_\_must\_check

**copy\_to\_user**(**void** \_\_user \*to, **const** **void** \*from, **unsigned** **long** n);/\* Копіює побайтово значення, отриманих по вказівнику **from** (дані передаються по стандартному потоку виведення даних) в вказівник **tо** в кількості **n** байтів \*/

**static** ssize\_t **keypad\_write**(**struct** file \*file, **const** **char** \_\_user \*buf,

size\_t count, loff\_t \*ppos); /\* коли користувач намагається передати дані на **/dev/matrix\_keypad\_v1,** то викликається відповідний write-метод, який заносить передані користувачем дані в масив буфера символів і повертає користувачеві кількість символів, записаних в цей масив. Основний метод : \*/

**static** \_\_always\_inline **unsigned** **long** \_\_must\_check

**copy\_from\_user**(**void** \*to, **const** **void** \_\_user \*from, **unsigned** **long** n); /\* Копіює побайтово значення, отриманих по вказівнику **from** (дані передаються по стандартному потоку введення) в вказівник **tо** в кількості **n** байтів \*/

**static** \_\_poll\_t **keypad\_poll**(**struct** file \*file, poll\_table \*wait); /\* Користувач засинає доти, доки не будуть отримані нові дані з клавіатури \*/

**static** **long** **keypad\_ioctl**(**struct** file \*file, **unsigned** **int** cmd, **unsigned** **long** arg); /\* Input-Output control, завдяки якому в kernel space можна передати певну конфігурацію з вказаним значенням. В моєму випадку обробляється 1 команда : **kEYPAD\_STATUS**, яка залежно від того яке значення було передано (0 або 1) деактивує або активує GPIO лінії зчитування на переривання. \*/

**2)Додатковий функціонал для обробки GPIO ліній:**

**static** **void** **activate\_col**(**const** **struct** matrix\_keypad \*pdata, **int** col, bool on) {

**if** (on) {

gpiod\_direction\_output(pdata->col\_gpios[col], 0); /\* якщо потрібно вичитати значення з рядку сканування – перехід лінії GPIO відповідного рядка в режим виводу \*/

udelay(pdata→col\_scan\_delay\_us); /\* очікування \*/

} **else** {

gpiod\_direction\_input(pdata→col\_gpios[col]); /\* інакшу - перехід лінії GPIO відповідного рядка в режим вводу даних \*/

}

}

**static** **void** **activate\_all\_cols**(**const** **struct** matrix\_keypad **pdata, bool on);** /\* переведення режиму роботи всіх ліній сканування на введення/виведення \*/

**static** bool **row\_asserted**(**const** **struct** matrix\_keypad \*pdata, **int** row);

/\* Методом gpiod\_get\_value\_cansleep – отримання значення GPIO лінії на зчитування \*/

**static** **void** **check\_what\_output**(**int** x, **int** y);

/\* примітивна функція виводу нажатої кнопки в dmesg \*/

**3) Функції, що на пряму опрацьовують стан клавіатури при натискані будь-якої кнопки:**

**static** **void** **matrix\_keypad\_scan**(**struct** work\_struct \*work)

{

/\* завдяки макросу container\_of **[27]** ми можемо витягнути потрібну нам для обробки інформацію \*/

**struct** matrix\_keypad \*keypad =

container\_of(work, **struct** matrix\_keypad, dwork.work);

**int** row, col;

**unsigned** **int** i;

**int** \*new\_cols\_state =

(**int** \*)kzalloc(keypad->num\_col\_gpios \* **sizeof**(**int**), GFP\_KERNEL);

/\* Дективуємо всі лінії на сканування – переводимо в режим output – на зчитування \*/

activate\_all\_cols(keypad, 0);

memset(new\_cols\_state, 0, **sizeof**(**int**) \* keypad->num\_col\_gpios);

/\* Активуючи по черзі лінії сканування, перевіряємо чи є зміни відповідно на лініях для читання. Якщо зміни є – зберігаємо це з врахуванням того яка саме лінія для читання змінила свій стан (побітовим зсувом) в масив new\_cols\_state \*/

**for** (col = 0; col < keypad->num\_col\_gpios; col++) {

activate\_col(keypad, col, 1);

**for** (row = 0; row < keypad->num\_row\_gpios; row++)

new\_cols\_state[col] |=

row\_asserted(keypad, row) ? (1 << row) : 0;

activate\_col(keypad, col, 0);

}

/\* Порівнюємо новий стан клавіатури (а саме стан ліній сканування) з попереднім станом – якщо ж присутні зміни – виводимо яка клавіша була натиснута (у випадку, коли натискають одну й ту ж клавішу – переривання клавіатури працють в 2 режими – натискання та відпускання клавіши, обидва режими змінюють стан відповідної лінії сканування (і завжди спочатку спрацьовує натискання, що, як приклад, зсуває 1 на відповідну позицію (номер лінії для читання), тоді як якщо відпустити клавішу – в лінії сканування туди ж задається 0, а тому ми можемо спокійно натискати одну й ту ж клавішу \*/

**for** (col = 0; col < keypad->num\_col\_gpios; col++) {

u32 changing = new\_cols\_state[col] ^ keypad->cols\_state[col];

**if** (changing == 0)

**continue**;

**for** (row = 0; row < keypad->num\_row\_gpios; row++) {

**if** ((changing & (1 << row)) == 0)

**continue**;

check\_what\_output(row, col);

}

}

/\* Зберігаємо новий стан клавіатури \*/

memcpy(keypad->cols\_state, new\_cols\_state,

**sizeof**(**int**) \* keypad->num\_col\_gpios);

/\* Після завершення перевірки на зміну стану – відновлюємо всі GPIO лінії сканування в режим input – вводу даних \*/

activate\_all\_cols(keypad, 1);

/\* Змінюємо статус обробки стану клавіатури, відновлюємо переривання для наступних ітерацій \*/

spin\_lock\_irq(&keypad->lock);

keypad->scan\_pending = 0;

**for** (i = 0; i < keypad->num\_row\_gpios; i++)

enable\_irq(keypad->irq\_rows[i]);

kfree(new\_cols\_state);

/\* Звільняємо spinlock блокування переривань даючи можливість іншим worker-ам почати обробку нових пакетів work \*/

spin\_unlock\_irq(&keypad->lock);

}

/\* Функція-обробник, що викликається для обробки переривання, отриманого на 1 із 4 ліній для читання \*/

**static** irqreturn\_t **matrix\_keypad\_interrupt**(**int** irq, **void** \*id)

{

**struct** matrix\_keypad \*keypad = id;

**unsigned** **long** flags;

**unsigned** **int** i;

/\* Намагаємось захопити spinlock для перевірки чи знаходиться клавіатура в стані обробки і чи знаходиться драйвер в режимі сну. Якщо так – то в данний момент не можливо виконати обробку (якщо ж ми захопили спінлок блокування в момент блокування – отже виникла помилка з призупиненням роботи переривань ліній на читання, а отже в будь-якому випадку звільняємо спінлок, виходимо з функції \*/

spin\_lock\_irqsave(&keypad->lock, flags);

**if** (unlikely(keypad->scan\_pending || keypad->stopped)) {

spin\_unlock\_irqrestore(&keypad->lock, flags);

**return** IRQ\_HANDLED;

}

/\* Вимикаємо обробку переривань на лініях читання, завдяки чому можемо спокійно обробити дані стану клавіатури \*/

**for** (i = 0; i < keypad->num\_row\_gpios; i++)

disable\_irq\_nosync(keypad→irq\_rows[i]);

/\* Встановлюємо стан – “в обробці” \*/

keypad->scan\_pending = 1;

/\* Передаємо в чергу завдань – workqueue, де у відповідному work ми перевіримо зміну стани клавіатури \*/

queue\_delayed\_work(keypad->work\_queue, &keypad->dwork,

msecs\_to\_jiffies(QUEUE\_DELAY\_MS));

/\* Звільняємо спінлок блокування з відновленням налаштувань відповідних запитів переривань \*/

spin\_unlock\_irqrestore(&keypad->lock, flags);

**return** IRQ\_HANDLED;

}

**4) Функції, що відповідають за роботу драйвера у випадку коли менеджер споживання електроенергії переводить роботу ядра Linux з режиму очікування/сну (suspend) в режим повноцінної роботи(resume) :**

**static** **int** **matrix\_keypad\_start**(**struct** platform\_device \*dev);

/\* Запуск драйвера, відновлення переривань на лініях, викликається в методі probe() та matrix\_keypad\_resume() \*/

**static** **void** **matrix\_keypad\_stop**(**struct** platform\_device \*dev);

/\* Повна зупинка драйвера, вимкнення переривань, викликається в методі remove() та matrix\_keypad\_suspend() \*/

**static** **void** **matrix\_keypad\_enable\_wakeup**(**struct** matrix\_keypad \*keypad);

/\* Відновлення роботи ліній на переривання \*/

**static** **void** **matrix\_keypad\_disable\_wakeup**(**struct** matrix\_keypad \*keypad);

/\* Зупинка роботи ліній на переривання \*/

**static** **int** **matrix\_keypad\_suspend**(**struct** device \*dev);

/\* Основна функція призупинення роботи драйвера, виклик matrix\_keypad\_disable\_wakeup() та matrix\_keypad\_stop() \*/

**static** **int** **matrix\_keypad\_resume**(**struct** device \*dev);

/\* Основна функція відновлення роботи драйвера, виклик matrix\_keypad\_enable\_wakeup() та matrix\_keypad\_start() \*/

**5) Функція, що ініціалізує GPIO лінії, відповідно задаючи irq для відповідних ліній. Встановлення часу очікування між обробкою різних ліній зчитування, відключення переривань до моменту запуску драйверу:**

**static** **int** **matrix\_keypad\_init\_gpio**(**struct** platform\_device \*pdev,

**struct** matrix\_keypad \*keypad)**;**

6**) Функція, що відповідає за зчитування інформації про пристрій зі структури дерева пристроїв. В першу чергу це потрібно для ініціалізації роботи GPIO ліній:**

**static** **struct** matrix\_keypad \***matrix\_keypad\_parse\_dt**(**struct** device \*dev);

**Основні методи, що використуються для зчитування з dts:**

**static** **inline** **int** **of\_gpio\_named\_count**(**struct** device\_node \*np, **const** **char**\* propname); /\* повертає кількість елементів в масиві propname у відповідній вершині дерева пристроїв np. \*/

**static** **inline** **int** **of\_property\_read\_u32**(**const** **struct** device\_node \*np,

**const** **char** \*propname, u32 \*out\_value); /\* в out\_value записує відповідне значення елемента propname у відповідній вершині дерева пристроїв np. Повертає 0 – якщо зчитування успішне, інакше – помилку про відсутність такого значення у вказаній вершині. \*/

**static** **inline** bool **of\_property\_read\_bool**(**const** **struct** device\_node \*np,

**const** **char** \*propname); /\* Повертає значення булівської змінної propname з відповідної вершини дерева пристроїв np . \*/

**struct** gpio\_desc \***devm\_gpiod\_get\_from\_of\_node**(**struct** device \*dev,

**struct** device\_node \*node, **const** **char** \*propname, **int** index,

**enum** gpiod\_flags dflags, **const** **char** \*label); /\* Дозволяє зчитувати значення масива GPIOD-ліній propname по вказаному індексу index у відповідній вершині дерева пристроїв node з відповідними ініціалізуючими параметрами dflags. Label – додаткова інформація для додавання до запитаного GPIO. Структура dev - пристрій -користувач GPIO лініями. Взагалом цип пристроєм являється **MISC** пристрій, якій ініціалізується в **matrix\_keypad\_probe** \*/

**7) Функції ініціалізації та завершення модуля ядра Linux:**

**static** **int** **matrix\_keypad\_probe**(**struct** platform\_device \*pdev);

/\* Функція – ініціалізація самого драйвера, виділення пам’яті під всі поля структури **matrix\_keypad,** виклик **matrix\_keypad\_parse\_dt(), matrix\_keypad\_init\_gpio() та matrix\_keypad\_start()** для подальшоъ роботи драйвера. \*/

**Основний метод виділення пам’яті, який взятий за основу для роботи вказаного драйвера матричної клавіатури:**

**static** **int** **matrix\_keypad\_remove**(**struct** platform\_device \*dev); /\* Відповідно функція звільнення пам’яті структури **matrix\_keypad** (деініціалізація **GPIO** ліній, видалення **workqueue** і т.д.) \*/

8**) Cтруктури даних, які відповідають за ініціалізацію та деініціалізацію драйвера та пошук потрібної інформації в DTS:**

**static** **const** **struct** of\_device\_id matrix\_keypad\_of\_match[] = {

{ .compatible = "matrix\_keypad" },

{}

};

MODULE\_DEVICE\_TABLE(of, matrix\_keypad\_of\_match);

**static** **struct** platform\_driver matrix\_keypad\_driver = {

.probe = matrix\_keypad\_probe,

.remove = matrix\_keypad\_remove,

.driver = {

.name = DRIVER\_NAME,

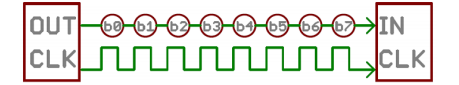
.pm = &matrix\_keypad\_pm,

.of\_match\_table = matrix\_keypad\_of\_match,

}

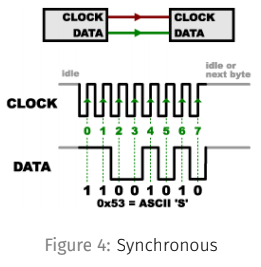
};

**3.3 I2C шина для передачі даних. Приклад роботи з нею, використання різних API**

I²C - послідовна шина даних для зв'язку інтегральних схем, розроблених фірмою Philips на початку 1980-х як проста шина внутрішнього зв'язку для створення керуючої електроніки. Використовується для з'єднання низькошвидкісних периферійних компонентів з материнською платою, вбудованими системами та мобільними телефонами. **[28]**

Плюси послідовних шин:

- Легше реалізувати HW;  
- Може використовуватися на більш високих частотах;



Характеристики синхронної шини:

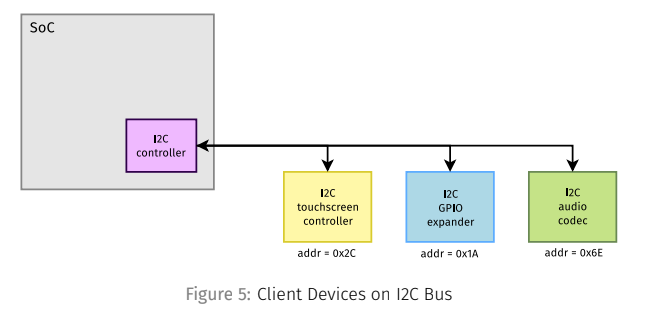
- Велика швидкість передачі даних завдяки синхронізації з годинником;

- Добре працює лише на коротких дротах;

Основні характеристики:

• Низькошвидкісна шина для підключення бортових і зовнішніх пристроїв до SoC  
• Тільки два дроти (годинник, дані);  
• Дозволяє кілька пристроїв на одній шині (завдяки адресації);  
• Пристрої мають адреси I2C;  
• Схема роботи з комп’ютера з пристроями - Майстер / підлеглі;  
• Майстер ініціює зв'язок і забезпечує синхронізуючий сигнал;  
• Дозволена схема із багатьох майстрів;  
• Тримайте дроти короткими (до 0,5 м @ 400 кГц) для коректної роботи I2C шини;

Примітивна схема I2C шини (а саме адресація пристроїв на шині):



І перш ніж працювати з пристроями, розглянемо в якому форматі шина передає дані: **[29]**

Під час операції передачі даних в регістри пристроя-прислуги, ми передаємо масив значень, що складається з 3 відокремлених частин:

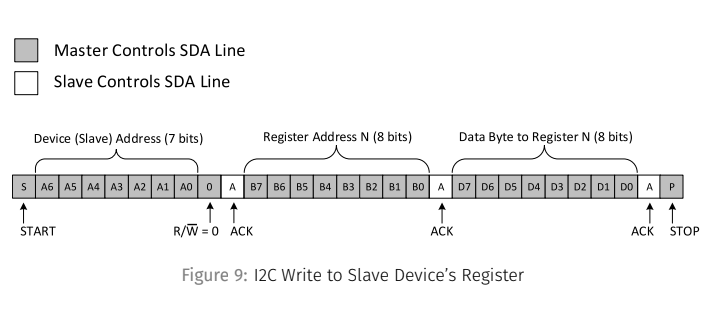
1) Адрес самого пристрою;

2) Адрес регістру, в який записують дані;

3) масив із байтів, що буду записані у вказаний регістр;

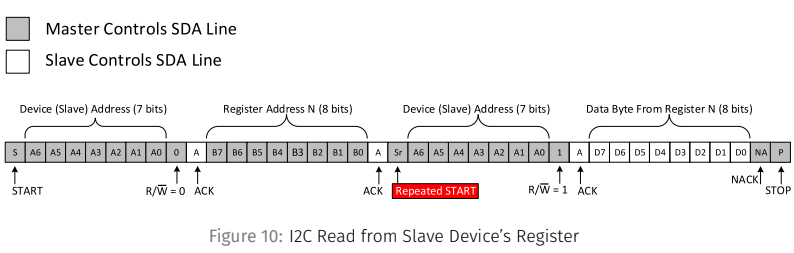
Всі ці частини відокремлені за допомогою ACK — спеціального байту контролю підлеглого (SDA — означає лінію даних, SCL — лінія годинника).

R/W — означає режим, в якому будуть відбуватися операції з підлеглим.

Схожа ситуація зі зчитуванням даних з підлеглого пристрою:

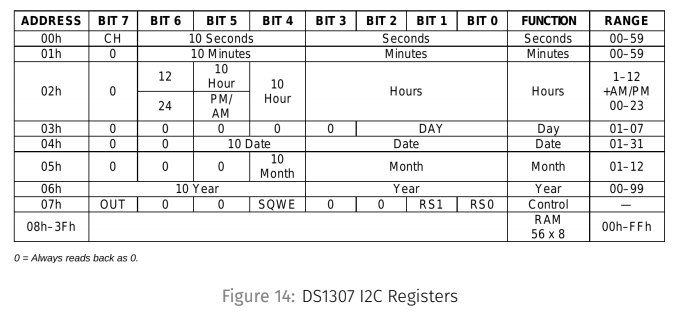
- для початку — визначаємо пристрій, та адрес регістру, з якого будемо зчитувати, практично повторюючи дії запису в підлеглого;

- потім призупиняємо процес запису (Repeated START), вказавши повторно пристрій, проте R/W на зчитування, і вичитуємо 8 байтів із регістру.



**Основні API,** що використовувались для реалізації зчитування даних з RTC модуля, підключеного до BBB 4 лініями GPIO (1 – земля, 2 – годинник, 3 – дані, 4 – напруга):

Проаналізувавши таблицю регістрів відповідного модуля RTC, що використовувався для роботи з I2C шиною:



З специфікації DS1307:  
• “Мережевий ланцюг скидається, коли записується регістр секунд. Передача запису відбувається на підтвердженні I2C з DS1307. Після скидання ланцюга дільника, щоб уникнути проблем із перекиданням, реєстрації часу і дати повинні бути записані протягом однієї секунди.  
• Тому рекомендується записувати всі регістри (час / дата) в одній передачі, починаючи з запису регістру секунд”

Створивши структуру для отримання даних з I2C підлеглого (2 типи повідомлень – 1) для встановлення адресу регістру та пристрою, 2) для зчитування регістру:

**struct** i2c\_msg msg[2] = {

{

.addr = new\_rtc->client->addr,

.len = 1,

.buf = &reg,

},

{

.addr = new\_rtc->client->addr,

.flags = I2C\_M\_RD,

.len = 1,

.buf = &reg\_status,

}

};

Де відповідно addr – адрес підлеглого RTC модуля на шині I2C, reg – адрес регістру підлеглого RTC, len – довжина даних для зчитування, I2C\_M\_RD – режим зчитування (R/W = 1). Крім того в 2 повідомлені змінюється значення buf – тепер в нього записується посилання куди зчитувати дані з регістру:

i2c\_transfer(new\_rtc->client->adapter, msg, 2);

pr\_info("### read data (i2c\_transfer) = %#x!\n", reg\_status);

1)i2c\_transfer - Це посилає серію із 2 повідомлень  
• Кожне повідомлення може бути читанням або записом, і їх можна будь-яким чином змішувати  
• Транзакції об'єднуються: між транзакцією не передається стоп-біт  
• Структура i2c\_msg містить для кожного повідомлення:  
• адреса клієнта  
• кількість байтів повідомлення  
• і самі дані повідомлення

num\_of\_data = i2c\_smbus\_read\_i2c\_block\_data(new\_rtc->client, 0x00,

7, new\_rtc->buffer);

pr\_info("### read data (i2c\_smbus\_read\_byte\_data)!\n");

**for** (i = 0; i < len; i++)

pr\_info("%#x\n", new\_rtc→buffer[i]);

2)SMBus = Шина керування системою  
• Протокол SMBus - підмножина протоколу I2C  
• Багато пристроїв використовують тільки одну підмножину  
• Якщо ви пишете драйвер для деякого пристрою I2C, спробуйте використати команди SMBus, якщо це можливо  
• Це дозволяє використовувати драйвер пристрою як на адаптерах SMBus, так і на адаптерах I2C  
• (набір команд SMBus автоматично переводиться на I2C на адаптерах I2C, але звичайні команди I2C взагалі не можуть оброблятися на більшості чистих адаптерів SMBus)

regs[DS1307\_REG\_SECS] = bin2bcd(t->tm\_sec);

regs[DS1307\_REG\_MIN] = bin2bcd(t->tm\_min);

regs[DS1307\_REG\_HOUR] = bin2bcd(t->tm\_hour);

regs[DS1307\_REG\_WDAY] = bin2bcd(t->tm\_wday + 1);

regs[DS1307\_REG\_MDAY] = bin2bcd(t->tm\_mday);

regs[DS1307\_REG\_MONTH] = bin2bcd(t->tm\_mon + 1);

regs[DS1307\_REG\_YEAR] = bin2bcd(t->tm\_year - 100);

pr\_info("%s: %7ph\n", "write", regs);

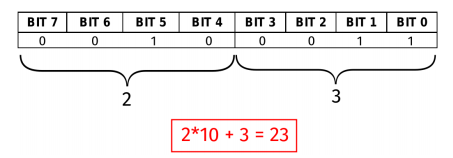
result = regmap\_bulk\_write(ds1307->regmap, REG\_OFFSET, regs,

**sizeof**(regs));

3) regmap = Карта регістрів  
• Реєстрація I/O потоків для I2C і SPI (аналогічно реалізації read/write операцій в символьному пристрої)  
• Ми можемо використовувати його замість обговорюваного I2C API (вище)  
• Усуває надмірність між драйверами (тобто   
• Може кешувати регістри (memory mapping method)  
• Може управляти блокуванням шини  
• Може обробляти процес конверсації різних форматів передачі даних (big-endian to little-endian як приклад) **[30]**

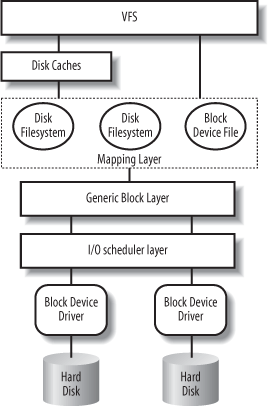
• BCD = binary-coded decimal - двійково-кодовані десяткові числа, тобто

Кожна з двох половинок кожного байта являє собою десяткову цифру у вигляді:



bcd2bin(n) = (((n) >> 4) \* 10 + ((n) & 0x0F)).

**3.4 Блокові пристрої.**



**[31]** Блокові спеціальні файли або блокові пристроїв забезпечують буферизований доступ до апаратних пристроїв і забезпечують деяку абстракцію від їх специфіки. На відміну від пристроїв з символами, блокові пристрої завжди дозволять програмісту читати або записувати блок будь-якого розміру (включаючи окремі символи/байти) і будь-яке вирівнювання. Недоліком є те, що, оскільки блокові пристрої буферизовані, програміст не знає, скільки часу буде потрібно для того, щоб записані дані передавалися з буферів ядра до фактичного пристрою, або ж в якому порядку будуть надходити дві окремі операції запису на фізичний пристрій. Додатково, якщо одне і те ж апаратне забезпечення виставляє як символьні, так і блокові пристрої, існує ризик пошкодження даних через того, що клієнти використовують символьний пристрій, не знаючи про зміни, внесені в буфери блочного пристрою.  
  
Більшість систем створюють як блокові, так і символьні пристрої для представлення апаратних засобів, таких як, в першу чергу, жорсткі диски.  
  
• Блок-драйвер надає доступ до пристроїв, які передають випадково доступні дані в блоках фіксованого розміру - насамперед, це дискові накопичувачі.  
• Ядро Linux бачить, що блокові пристрої принципово відрізняються від символьних пристроїв; в результаті драйвери блоків мають чіткий інтерфейс.  
• Виділена підсистема — block layer - відповідає за керування блоковими пристроями, разом з драйверами пристроїв.  
• З простору користувача доступ до блокових пристроїв здійснюється за допомогою файлів пристроїв у /dev/.  
• У більшості випадків вони зберігають файлові системи. До них не звертаються безпосередньо, а скоріше файлові системи монтуються, так що вміст файлової системи відображається в глобальній ієрархії файлів.  
• Блок-пристрої також видно через файлову систему sysfs, в /sys/block/.

**Висновки:**

Так як метою роботи є створення програмного забезпечення для налаштування та реалізації взаємодії функціональних блоків комп’ютера між собою та операційною систему для можливості отримання інфромації з пристроїв користувачем, а тому як результат роботи - було розглянуто причини використання саме операційної системи Linux, її плюси та мінуси, реалізували приклади драйверів на основні символьних пристроїв, для яких існує величезна кількість способів взаємодії відповідного пристрою з комп’ютером (GPIO інтерфейс, I2C шина, та багато інших типів шин та підключень). Відповідно до кожного типу підключення або шини існують власні API для роботи з ними, деякі з них були розглянуті в розділі 3. Реалізовано драйвер роботи матричної клавіатури для BBB, на основі якого було розглянуто стандартні структури даних ядра Linux, методи синхронізації та методи відкладеної роботи, обробка переривань, функціонал для взаємодії простору користувача напряму з символьним пристроєм. Все це – лише мала частина можливостей реалізації драйверів та методів для роботи з величезним різновидом пристроїв, які кожен день люди створюють нові. А саме тому напрямок реалізації драйверів під операційну систему Linux буде продовжувати свій розвиток, покращуючи методи для роботи різних типів пристроїв, спрощуючи інтерфейси для роботи з різними типами підключень, створюючи нові інтерфейси – більш оптимальні. І разом з цим буде рости потреба в спеціалістах-розробниках. Завдяки цьому досить актуально розглядати цей напрямок програмування серед навчальних програм факультетів, спеціалізованих в комп’ютерних науках.

**Посилання.**

**[1] – Операційна система Linux, [Електронний ресурс] :** [**https://uk.wikipedia.org/wiki/Linux**](https://uk.wikipedia.org/wiki/Linux)**.**

**[2] - різновиди архітектур процесорів [Електронний ресурс] :** [**https://tproger.ru/articles/processors-architectures-review/**](https://tproger.ru/articles/processors-architectures-review/)**.**

**[3] - Інформація про архітектуру ядра Linux [Електронний ресурс] :** [**https://www.engineersgarage.com/tutorials/introduction-linux-part-715**](https://www.engineersgarage.com/tutorials/introduction-linux-part-715)**.**

**[4] - про набір інструментів та бібліотек Toolchain [Електронний ресурс] :** [**https://en.wikipedia.org/wiki/GNU\_toolchain**](https://en.wikipedia.org/wiki/GNU_toolchain)**.**

**[5] - операційна система [Електронний ресурс] :** [**https://en.wikipedia.org/wiki/Operating\_system**](https://en.wikipedia.org/wiki/Operating_system)**.**

**[6] - хеш таблиці [Електронний ресурс] :** [**https://en.wikipedia.org/wiki/Hash\_table**](https://en.wikipedia.org/wiki/Hash_table)**.**

**[7] - Бинарне дерево пошуку [Електронний ресурс] :** [**https://en.wikipedia.org/wiki/Binary\_search\_tree**](https://en.wikipedia.org/wiki/Binary_search_tree)**.**

**[8] - Компіляція ядра Linux [Електронний ресурс] :** [**https://elinux.org/Building\_BBB\_Kernel**](https://elinux.org/Building_BBB_Kernel)**.**

**[9] - змінні середовища [Електронний ресурс] :** [**https://phoenixts.com/blog/environment-variables-in-linux/**](https://phoenixts.com/blog/environment-variables-in-linux/)**.**

**[10] - обробник переривань [Електронний ресурс] :** [**https://en.wikipedia.org/wiki/Interrupt\_handler**](https://en.wikipedia.org/wiki/Interrupt_handler)**.**

**[11] - tasklets и переривання в ядрі Linux [Електронний ресурс] :** [**https://habr.com/ru/company/embox/blog/244071/**](https://habr.com/ru/company/embox/blog/244071/)**.**

**[12] - про workqueue та нижню половину [Електронний ресурс] :** [**https://habr.com/ru/company/embox/blog/244155/**](https://habr.com/ru/company/embox/blog/244155/)**.**

**[13] - реєстрація обробника переривань, API [Електронний ресурс] : [https://notes.shichao.io/lkd/ch7/#interrupt-handlers](https://notes.shichao.io/lkd/ch7/" \l "interrupt-handlers).**

**[14] - GPIO, Інтерфейс введення/виведення загального призначення [Електронний ресурс] :** [**https://en.wikipedia.org/wiki/General-purpose\_input/output**](https://en.wikipedia.org/wiki/General-purpose_input/output)**.**

**[15] - код ядра Linux [Електронний ресурс] :** [**https://elixir.bootlin.com**](https://elixir.bootlin.com/)**.**

**[16] - Linux allocation memory (пам’ять в Linux) [Електронний ресурс] :** [**https://www.linuxjournal.com/article/6930**](https://www.linuxjournal.com/article/6930)**.**

**[17] - Linux allocation memory (пам’ять в Linux) [Електронний ресурс] :** [**https://linux-kernel-labs.github.io/master/labs/kernel\_api.html**](https://linux-kernel-labs.github.io/master/labs/kernel_api.html)**.**

**[18] - Linux kernel synchronization - синхронізація процесів в ядрі Linux [Електронний ресурс] :** [**https://notes.shichao.io/lkd/ch9/**](https://notes.shichao.io/lkd/ch9/)**.**

**[19] - device tree, інформація та синтаксиз, робота зі структурою дерева приладів [Електронний ресурс] :** [**https://events.static.linuxfound.org/sites/events/files/slides/petazzoni-device-tree-dummies.pdf**](https://events.static.linuxfound.org/sites/events/files/slides/petazzoni-device-tree-dummies.pdf)**.**

**[20] – The platform device API [Електронний ресурс] :** [**https://lwn.net/Articles/448499/**](https://lwn.net/Articles/448499/)**.**

**[21] - Інтерфейс введення/виведення загального призначення GPIO [Електронний ресурс] :** [**https://en.wikipedia.org/wiki/General-purpose\_input/output**](https://en.wikipedia.org/wiki/General-purpose_input/output)**.**

**[22] - інформація про роз'єм P8 P9 плати BeagleBone Black [Електронний ресурс] :** [**http://credentiality2.blogspot.com/2015/09/beaglebone-pru-gpio-example.html**](http://credentiality2.blogspot.com/2015/09/beaglebone-pru-gpio-example.html)**.**

**[23] - pinctrl інформація [Електронний ресурс] :** [**https://01.org/linuxgraphics/gfx-docs/drm/driver-api/pinctl.html**](https://01.org/linuxgraphics/gfx-docs/drm/driver-api/pinctl.html)**.**

**[24] - інформація про символьні пристрої [Електронний ресурс] :** [**https://linux-kernel-labs.github.io/master/labs/device\_drivers.html**](https://linux-kernel-labs.github.io/master/labs/device_drivers.html)**.**

**[25] - про major і minor номера символьних пристроїв [Електронний ресурс] :** [**https://www.oreilly.com/library/view/linux-device-drivers/0596000081/ch03s02.html**](https://www.oreilly.com/library/view/linux-device-drivers/0596000081/ch03s02.html)**.**

**[26] - Miscellaneous Character Drivers - Змішані драйвери символів [Електронний ресурс] :** [**https://www.linuxjournal.com/article/2920**](https://www.linuxjournal.com/article/2920)**.**

**[27] - макрос container\_of в Linux, приклади використання [Електронний ресурс] :** [**https://www.stupid-projects.com/container\_of/**](https://www.stupid-projects.com/container_of/)**.**

**[28] - I2C шина, інформація [Електронний ресурс] :** [**https://en.wikipedia.org/wiki/I%C2%B2C**](https://en.wikipedia.org/wiki/I²C)**.**

**[29] - I2C master-slave devices communication – методи спілкування пристроїв майстра з підлеглими [Електронний ресурс] :** [**http://www.ti.com/lit/an/slva704/slva704.pdf**](http://www.ti.com/lit/an/slva704/slva704.pdf)**.**

**[30] - порядок байтів, від старшого до молодшого і від молодшого до старшого [Електронний ресурс] :** [**https://en.wikipedia.org/wiki/Endianness**](https://en.wikipedia.org/wiki/Endianness)**.**

**[31] - Блочні пристрої в ядрі Linux [Електронний ресурс] :** [**https://www.oreilly.com/library/view/understanding-the-linux/0596005652/ch14s01.html**](https://www.oreilly.com/library/view/understanding-the-linux/0596005652/ch14s01.html)**.**

**[32] - інформація про makefile, приклади [Електронний ресурс] :** [**https://en.wikipedia.org/wiki/Makefile**](https://en.wikipedia.org/wiki/Makefile)**.**

**[33] - зв’язні списки в ядрі Linux [Електронний ресурс] :** [**https://kernelnewbies.org/FAQ/LinkedLists**](https://kernelnewbies.org/FAQ/LinkedLists)**.**

**[34] - інтерфейс використання таймерів високої точності [Електронний ресурс] :** [**https://lwn.net/Articles/167897**](https://lwn.net/Articles/167897/)**.**

**[35] - про таймери, затримки та приклади роботи таймерів в ядрі Linux [Електронний ресурс] :** [**www.cs.uni.edu/~diesburg/courses/dd/notes/lecture\_8\_time.ppt**](http://www.cs.uni.edu/~diesburg/courses/dd/notes/lecture_8_time.ppt)**.**

**[36] - принцип роботи обробника переривань, верхня та нижня половини [Електронний ресурс] :** [**https://kerneltweaks.wordpress.com/2014/08/21/concept-of-isr-in-linux/**](https://kerneltweaks.wordpress.com/2014/08/21/concept-of-isr-in-linux/)**.**