

SISTEMAS OPERATIVOS

CURSO 2021-2022

**SIMULADOR DE UN SISTEMA
INFORMÁTICO MULTIPROGRAMADO
CON INTERRUPCIONES DE RELOJ**

V2

Introducción

A partir del conocimiento adquirido con el SI en las versiones V0 y V1, continuamos nuestro estudio de los SO con una evolución del Sistema Informático al que habremos dotado de gestión de interrupciones de reloj, y del uso del estado BLOCKED de procesos, que antes no se usaba (cuando hayamos completado los ejercicios de esta versión).

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

DISEÑO

El sistema operativo

- Estructuras de datos añadidas/modificadas:
 - Contador de interrupciones: `numberOfClockInterrupts`
 - Tabla de procesos: aparece nueva información.
 - Cola de procesos dormidos: `sleepingProcessesQueue` gestionada como un montículo binario, usando el número de interrupción de reloj en la que debe despertar el proceso como valor de ordenación. La gestión se hace de forma similar a la `readyToRunQueue`
- Funcionalidad:
 - Planificador a Corto Plazo (PCP) o Short-Term Scheduler (STS).
 - Mantiene de la V1 el criterio de prioridad de los procesos de usuario frente a los de sistema.
 - Rutinas de tratamiento de interrupción.
 - Aparece una nueva rutina de tratamiento de las interrupciones de reloj. Por tanto, el SO debe implementar una rutina de tratamiento de interrupción para cada tipo de interrupción reconocida por el procesador:
 - Para las excepciones.
 - Para las llamadas al sistema (aparece una nueva llamada que se suma a la aparecida en la V1).
 - Para las interrupciones de reloj.

El procesador

Aparece la posibilidad de enmascarar el tratamiento de interrupciones nuevas cuando se está tratando una interrupción.

SIMULADOR DE UN SISTEMA INFORMÁTICO MULTIPROGRAMADO CON INTERRUPCIONES DE RELOJ TAREAS V2

Tareas iniciales

Saca un duplicado de tu directorio v1 (con todos los ejercicios de la V1 terminados) denominándolo v2.

A continuación, descarga el código del Campus Virtual y copia el contenido en tu directorio v2.

Finalmente, ya dentro de tu directorio v2, ejecuta la siguiente orden:

```
$ make clean
```

El trabajo a realizar en los ejercicios siguientes se desarrollará sobre la copia indicada de los ficheros contenidos en el directorio v2, dentro de tu directorio personal.

Ejercicios

1. Para mostrar más información en los mensajes de depuración que permitan mejorar el seguimiento de las ejecuciones, antes de algunos de los mensajes se va a mostrar el instante de tiempo en el que tiene lugar para que tengan el aspecto siguiente (aparece un primer valor entre corchetes, que se puede obtener llamando a la función del reloj del sistema `Clock_GetTime()`).

```
[0] User program list:
    Program [programVerySimple] with arrival time [0]
    [0] New process [3 - SystemIdleProcess] moving to the [NEW] state
    [0] Process [3] created from program [SystemIdleProcess]
    [0] Process [3 - SystemIdleProcess] moving from the [NEW] state to the [READY] state
    [0] Ready-to-run processes queues:
        USER:
        DAEMONS: [3,100]
    [0] New process [0 - programVerySimple] moving to the [NEW] state
    [0] Process [0] created from program [programVerySimple]
    [0] Process [0 - programVerySimple] moving from the [NEW] state to the [READY] state
    [0] Ready-to-run processes queues:
        USER: [0,5]
        DAEMONS: [3,100]
    [0] Process [0 - programVerySimple] moving from the [READY] state to the [EXECUTING] state
[1] {0D 000 000} IRET 0 0 (PC: 0, Accumulator: 0, PSW: 0002 [-----Z-])
[2] {05 000 000} NOP 0 0 (PC: 1, Accumulator: 0, PSW: 0002 [-----Z-])
[3] {04 005 000} TRAP 5 0 (PC: 2, Accumulator: 0, PSW: 0002 [-----Z-])
[4] {0C 002 000} OS 2 0 (PC: 242, Accumulator: 0, PSW: 0082 [-----X----Z-])
    [5] Process [0 - programVerySimple] has the processor assigned
[6] {0D 000 000} IRET 0 0 (PC: 2, Accumulator: 0, PSW: 0002 [-----Z-])
[7] {01 00A 800} ADD 10 -13 (PC: 3, Accumulator: -3, PSW: 0004 [-----N--])
[8] {08 00F 000} WRITE 15 0 (PC: 4, Accumulator: -3, PSW: 0004 [-----N--])
[9] {0B 000 000} HALT 0 0 (PC: 4, Accumulator: -3, PSW: 0004 [-----N--])
[10] {0C 006 000} OS 6 0 (PC: 244, Accumulator: -3, PSW: 0084 [-----X----N--])
    [11] Process [0 - programVerySimple] has generated an exception and is terminating
    [11] Process [0 - programVerySimple] moving from the [EXECUTING] state to the [EXIT] state
    [11] Process [3 - SystemIdleProcess] moving from the [READY] state to the [EXECUTING] state
[12] {0D 000 000} IRET 0 0 (PC: 183, Accumulator: 0, PSW: 0082 [-----X----Z-])
[13] {04 003 000} TRAP 3 0 (PC: 184, Accumulator: 0, PSW: 0082 [-----X----Z-])
[14] {0C 002 000} OS 2 0 (PC: 242, Accumulator: 0, PSW: 0082 [-----X----Z-])
    [15] Process [3 - SystemIdleProcess] has requested to terminate
    [15] Process [3 - SystemIdleProcess] moving from the [EXECUTING] state to the [EXIT] state
    [15] The system will shut down now...
[16] {0D 000 000} IRET 0 0 (PC: 241, Accumulator: 0, PSW: 0082 [-----X----Z-])
[17] {0B 000 000} HALT 0 0 (PC: 241, Accumulator: 0, PSW: 0083 [-----X----ZS])
[17] END of the simulation
```

Para los mensajes con el tiempo generados desde `OperatingSystem`, se debe usar la función: `OperatingSystem_ShowTime(seccion)` a la que se le pasa la sección en la que saldrá el mensaje, y lo hace con el formato adecuado (los mensajes de los SO generados desde el `OperatingSystem` están indentados un tabulador y el color del tiempo es rojo si el procesador está en modo protegido).

Para los mensajes del resto de componentes del simulador, se debe usar la función: `ComputerSystem_ShowTime(seccion)` que hace lo mismo sin tabulador al principio, pero manteniendo el color rojo si el procesador está en modo protegido.

El código de las funciones está en `OperatingSystemBase.c` y `ComputerSystemBase.c`

2. Vamos a introducir una nueva interrupción al sistema, para lo cual se define entre otras cosas, un nuevo manejador de interrupciones.

- a. Establece el bit 9 de la `interruptLines_CPU` para que corresponda a la interrupción de reloj (`CLOCKINT_BIT=9`) en el enumerado `INT_BITS` de `Processor.h`.
- b. Pega el código de debajo en el fichero indicado en el comentario correspondiente y añade la función prototipo donde sea necesario.

```
// In OperatingSystem.c Exercise 2-b of V2
void OperatingSystem_HandleClockInterrupt(){ return; }
```

- c. Modifica el **sistema** para que la función que trate las interrupciones de reloj introducidas en el ejercicio anterior pase a ser: `OperatingSystem_HandleClockInterrupt()`. Comprueba cómo se hace con otras interrupciones para ver cómo hacerlo.
 - d. Modifica la función del reloj del sistema `Clock_Update()` para que produzca una interrupción de reloj cada `intervalBetweenInterrupts` unidades de tiempo una vez incrementado el tic de reloj. Siendo `intervalBetweenInterrupts` una variable del sistema que por defecto tiene valor 5, aunque puede pasarse su valor al simulador usando la opción: `--intervalBetweenInterrupts`.
 - e. Sugerencia: comprueba (por ejemplo depurando) que se ejecuta la función que maneja las interrupciones de reloj: `OperatingSystem_HandleClockInterrupt()`
3. Piensa en las situaciones que se pueden dar al solaparse las nuevas interrupciones de reloj con las interrupciones existentes.

Vamos a modificar el procesador para permitir el enmascaramiento de interrupciones si está activado determinado bit de la PSW.

- a. Añade el valor `INTERRUPT_MASKED_BIT=15` al enumerado `PSW_BITS` en `Processor.h`
- b. Para que muestre en la PSW el nuevo bit (en la representación con letras de los bits), hay que modificar la función `Processor_ShowPSW()` que es la que la muestra.

Para hacerlo, añada antes del return de la función `Processor_ShowPSW()` lo siguiente:

```
if (Processor_PSW_BitState(INTERRUPT_MASKED_BIT))
    pswmask[tam-INTERRUPT_MASKED_BIT]='M';
```

- c. Modifica la función `Processor_ManageInterrupts()` para que no pase comprobar las posibles interrupciones activas, en el caso de que estén enmascaradas las interrupciones.
 - d. Activa el `INTERRUPT_MASKED_BIT` de la PSW una vez apilada la PSW del proceso interrumpido en el manejador de interrupciones.
4. Modifica la rutina `OperatingSystem_HandleClockInterrupt()` para que cuente el número total de interrupciones de reloj ocurridas (en la variable `numberOfClockInterrupts`) y muestre un mensaje en pantalla con el aspecto siguiente (número de mensaje 120, sección `INTERRUPT`, y color Cyan); en el que el número se corresponde con la interrupción de reloj que se está tratando. Para el tiempo, usad la función `OperatingSystem_ShowTime (INTERRUPT)`:

```
[12] {0C 009 000} OS 9 0 (PC: 246, Accumulator: 0, PSW: 8082 [M-----X-----Z-])
[13] Clock interrupt number [2] has occurred
[14] {0D 000 000} IRET 0 0 (PC: 183, Accumulator: 0, PSW: 0082 [-----X-----Z-])
```

5. Vamos a introducir una nueva llamada al sistema:

- a. Añade al PCB un campo adicional:

```
int whenToWakeUp; // Exercise 5-a of V2
```

- b. Pega este código en el fichero indicado:

```
// In OperatingSystem.c Exercise 5-b of V2
// Heap with blocked processes sort by when to wakeup
heapItem sleepingProcessesQueue[PROCESSTABLEMAXSIZE];
int numberOfSleepingProcesses=0;
```

- c. Define `SLEEPINGQUEUE` en `OperatingSystem.h` para que compile el código que depende de que se hayan definido las estructuras de la cola de procesos bloqueados.

```
#define SLEEPINGQUEUE
```

- d. Añade una nueva llamada al sistema `SYSCALL_SLEEP=7` que bloqueará al proceso en ejecución (es decir, se tendrá que mover al estado `BLOCKED`) y lo insertará por orden creciente del campo `whenToWakeUp` en la `sleepingProcessesQueue`. El valor del campo `whenToWakeUp` se obtendrá sumando: el **valor absoluto** del valor actual del registro acumulador, al número de interrupciones de reloj que se hayan producido hasta el momento, más una unidad adicional (es decir, si el valor del acumulador es -2 y se han producido ya 3 interrupciones de reloj, `whenToWakeUp` valdrá $2+3+1=6$).

Se **recomienda** crear una función para meter en la cola de procesos bloqueados `sleepingProcessesQueue` de forma similar a como se hace en la cola de procesos listos para ejecución `readyToRunQueue`

- e. Añadir como **última instrucción** del tratamiento de la llamada al sistema, una llamada a la función: `OperatingSystem_PrintStatus()` que muestra el estado del simulador (podéis verla en `OperatingSystemBase.c`).

En este punto, los procesos son capaces de dormirse (pasar a estado BLOCKED), pero no hay forma de despertarlos, por lo que es posible que se generen bucles infinitos en el simulador.

- 6. Modifica la función `OperatingSystem_HandleClockInterrupt()` para que el sistema operativo revise la `sleepingProcessesQueue` cada vez que se produce una interrupción de reloj, de la manera siguiente:

- a. Si el campo `whenToWakeUp` de un proceso (**o más de uno**) de la cola `sleepingProcessesQueue` coincide con el número de interrupciones de reloj ocurridas hasta el momento, el proceso se desbloqueará, pasando al estado READY y siendo eliminado de la `sleepingProcessesQueue`.

Se **recomienda** crear una función para sacar de la cola de procesos bloqueados `sleepingProcessesQueue` de forma similar a como se hace en la cola de procesos listos para ejecución `readyToRunQueue`

- b. Una vez procesada la `sleepingProcessesQueue`, **si se ha desbloqueado algún proceso**, se deberá mostrar el nuevo estado del sistema mediante una llamada a la función: `OperatingSystem_PrintStatus()`
- c. Además de lo indicado en el punto anterior, será necesario **comprobar si el proceso en ejecución sigue siendo el más prioritario** de todos los que pueden competir por el procesador. En caso de no serlo, será necesario **sustituir al proceso en ejecución por el proceso más prioritario**, mostrando además un mensaje con el aspecto siguiente (número de mensaje 121, sección `SHORTTERMSCHEDULE`, y mostrando el tiempo con la función `OperatingSystem_ShowTime(SHORTTERMSHEDULER)`):

```
[27] Process_[1-_prNam1]_will_be_thrown_out_of_the_processor_by_process_[2-_prNam2]
```

- d. Añadir como última instrucción, en el caso de que se haya cambiado el proceso en ejecución, una llamada a la función: `OperatingSystem_PrintStatus()`

- 7. Añadir una llamada a la función: `OperatingSystem_PrintStatus()`

- a. Como última instrucción del tratamiento de la llamada al sistema `SYSCALL_YIELD` **SOLO** en el caso de que haya cambiado el proceso en ejecución.
- b. Como última instrucción del tratamiento de la llamada al sistema `SYSCALL_END`.
- c. Como última instrucción del manejador de excepciones.
- d. Al final del planificador a largo plazo, **SOLO** en el caso de que se haya creado algún proceso en la llamada al PLP.

8. A estas alturas, ya deberían funcionar correctamente las colas de listos, y ya no es necesario mostrar las colas de listos cada vez que se mete un proceso en ellas. Además, ya se hace en `OperatingSystem_PrintStatus()`; así que para evitar mensajes confusos y/o repetidos, comentad la llamada a `OperatingSystem_PrintReadyToRunQueue()` al final de la función `OperatingSystem_MoveToTheREADYState()` introducida en el ejercicio 9-b de la V1.

Una vez terminados todos los ejercicios de la V2, debería mostrarse el estado del sistema por el uso de la función `OperatingSystem_PrintStatus()`:

- Cada vez que el planificador a largo plazo cree procesos nuevos.
- Cada vez que se despierta/n algún/os proceso/s.
- Cada vez que se cambia el proceso en ejecución.

MainMemory

MAR MBR

mainMemory

0	
1	
2	
3	
⋮	
59	
60	
61	
62	
⋮	
119	
120	
⋮	
179	
180	
⋮	
239	
240	
⋮	
(*)	

(*) = MAXMEMORYSIZE - 1

MMU

Base Limit MAR

ComputerSystem

UserProgramList

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

(*) = PROGRAMMAXNUMBER - 1

debugLevel

--	--	--	--	--	--

DebugMessages

⋮	⋮	⋮
68	68	{%s}
69	69	%s %d %d (PC: @R%d@, Accumulator: @R%d@, PSW: @R%x@, [@R%(@@)])\n
⋮	⋮	⋮
(*)	⋮	⋮

(*) = NUMBEROFMSG - 1

Clock

tics

Processor

accum PC IR MAR MBR PSW A Int

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

(*) = INTERRUPTTYPES - 1

OperatingSystem

executingProcessID sipID NonTerminated numberOfClockInterrupts

ProcessTable

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

ReadyToRun

	0	1	2	⋮	(*)
USER					
DAEM					

NumReadyToRun

USER	<input type="text"/>
DAEM	<input type="text"/>

Sleeping

	0	1	2	⋮	(*)

NumSleeping

(*) = PROCESSTABLEMAXSIZE - 1

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