



Universidad
Carlos III de Madrid

Grado en Ingeniería Informática

Curso 2019-2020

Diseño de Sistemas Operativos

Trabajo Final

Autor:

Alejandro Valverde Mahou 100383383

Índice

1. Introducción	3
1.1. Introducción	3
1.1.1. Interfaz del Usuario	3
1.1.2. Gestor de Recursos	3
1.1.3. Máquina extendida	4
1.1.4. Estructura del Sistema Operativo	5
1.2. Ejecución Asíncrona y Modular	6
1.2.1. Ejecución Asíncrona	6
1.2.2. Interrupciones <i>hardware</i>	7
1.2.3. Módulos del kernel	7
1.2.4. Bibliotecas	7
2. Funcionamiento del Sistema Operativo	8
2.0.1. Tratamiento de eventos	8
2.0.2. Proceso de arranque del sistema	8
2.1. Eventos	8
2.1.1. Llamadas al Sistema	8
2.1.2. Excepciones	9
2.1.3. Interrupciones <i>software</i>	9
2.1.4. Interrupciones <i>hardware</i>	9
2.2. Procesos del núcleo	9
3. Introducción a la Gestión de Procesos y Drivers	9
3.1. Introducción a Procesos y Periféricos	9
3.1.1. Procesos	9
3.1.2. Periféricos	10
3.2. C.C.V., C.C.I y Planificación	11
3.3. Drivers y Servicios Ampliados	12
4. Introducción al Diseño de un Sistema de Ficheros	12
5. Sistema de Memoria	12
5.1. Introducción al Sistema de Memoria	12
5.2. Gestión de Memoria	12
6. Aspectos avanzados	12

Índice de figuras

1. Definición de Sistema Operativo	3
2. Hipervisor	4
3. Tipos de Máquinas Virtuales	4
4. Estructura del S.O. MS-DOS	5
5. Estructura de un manejador de eventos	6
6. Programación de un manejador de ejemplos básico	6
7. Interrupciones <i>Hardware</i>	7
8. Arranque Simplificado del Sistema Operativo	8
9. Esquema Simplificado de un Periférico	10
10. Diagrama de Estados de los Procesos	11
11. Pseudocódigo del Cambio de Contexto Voluntario	12

1. Introducción

1.1. Introducción

El **Sistema Operativo** es el *software* principal de un sistema informático que gestiona el *hardware* y sus recursos, y provee servicios *software* a los programas de aplicación. Su función principal es permitir la comunicación entre usuario y ordenador, y gestionar sus recursos de manera eficiente.



Figura 1: Definición de Sistema Operativo

[1]

El sistema operativo actúa como interfaz de usuario, gestor de recursos, y máquina extendida.

1.1.1. Interfaz del Usuario

Se divide en la interfaz del programador, que se realiza a través de llamadas al sistema y la interfaz del usuario, que se realiza a través de la interfaz gráfica o la línea de comandos.

1.1.2. Gestor de Recursos

Las áreas de gestión son:

- **Gestión de Procesamiento**

Se encarga de controlar el planificador de procesos, incluyendo prioridades y capacidades de multiusuario.

- **Gestión de Memoria**

Se encarga de repartir la memoria entre procesos, con protección y compartición.

- **Gestión de Almacenamiento**

Se encarga de la persistencia y etiquetación, independiente del medio físico, con una visión unificada para programas y usuarios.

- **Gestión de Dispositivos**

Se encarga de cubrir y abordar las dependencias de *hardware*, y de la gestión de accesos concurrentes.

1.1.3. Máquina extendida

Las abstracciones fundamentales usadas por los sistemas son los **Procesos** y los **Archivos**.

Los procesos se organizan en una jerarquía a través de los árboles de procesos, y son controlados a través del planificador.

Los archivos contienen las rutas para cada directorio y fichero.

Las **Máquinas Virtuales** virtualizan ciertas partes del *hardware*. El hipervisor realiza una virtualización de toda la máquina, de forma que varios sistemas operativos pueden ser ejecutados simultáneamente.

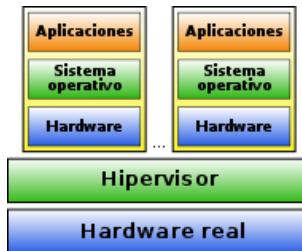


Figura 2: Hipervisor
[2]

El hipervisor expande las capacidades *hardware*, de forma que cada sistema operativo puede trabajar simultáneamente con otros.

Existen diferentes tipos de máquinas virtuales, según sus capacidades.

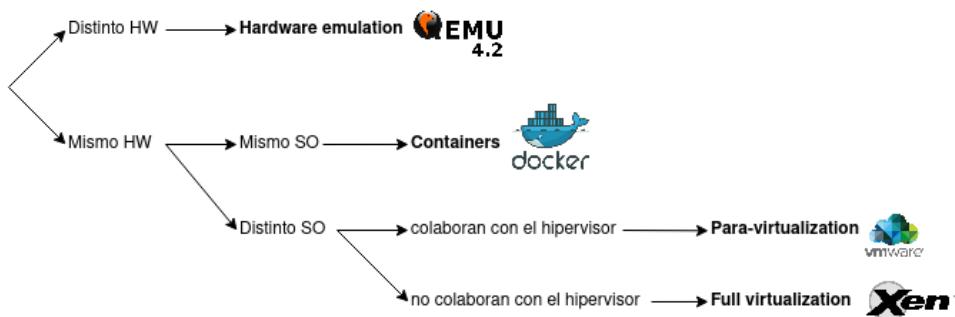


Figura 3: Tipos de Máquinas Virtuales

Las principales características de un sistema operativo son:

- **Veratilidad y portabilidad:** Puede ejecutarse en diferentes máquinas.
- **Adaptatividad:** Permite añadir y modificar módulos, en función de la demanda de los usuarios, evolución del *hardware* o aparición de distintos entornos.
- **Multidisciplinariadad:** Integra trabajos de distintas áreas.
- **Complejidad:** Dado que realiza numerosas tareas diferentes, es un programa muy complejo y con muchas líneas de código.

- **Delicado:** Un fallo en cualquier parte del sistema puede provocar un colapso completo del sistema operativo.

Los objetivos en el diseño de un sistema operativo son:

- **Rendimiento:** Eficiencia y velocidad.
- **Estabilidad:** Robustez y resistencia.
- **Capacidad:** Prestaciones, flexibilidad y compatibilidad.
- **Seguridad y Protección.**
- **Portabilidad.**
- **Claridad.**
- **Extensibilidad.**

Estas características son incompatibles entre sí, por lo que en el diseño es necesario priorizar una característica sobre otras, buscando el equilibrio entre todas.

1.1.4. Estructura del Sistema Operativo

1. Monolítico

Es no estructurado. Desde cualquier punto del código se puede acceder a cualquier variable o función. Es difícil de mantener y muy sensible a los errores.

2. Subsistemas

Es un sistema monolítico compuesto de subsistemas lógicos. Se agrupan procedimientos y estructuras de datos relacionadas.

3. Por Capas

Sistema monolítico, pero estructurado por capas, de forma lógica. Cada capa proporciona acceso únicamente a la interfaz de niveles inferiores, de forma que no hay conexión entre capas no conectadas.

4. Microkernel

Una pequeña parte de las acciones se hacen en el kernel. El resto se hacen fuera, a nivel usuario.

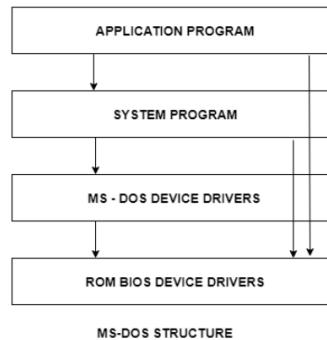


Figura 4: Estructura del S.O. MS-DOS

[3]

1.2. Ejecución Asíncrona y Modular

Los sistemas operativos son sistemas orientados a eventos.

Los eventos interrumpen la ejecución normal del código, dejándolo en segundo plano y sin actuar, hasta que el manejador del evento termina su ejecución.

1.2.1. Ejecución Asíncrona

Las señales consta de un evento y un manejador.

```

1   int global1; // La comunicacion de funciones se usa a traves de variables globales
2
3   void handler( ... ){ // La funcion manejadora se encarga de tratar el evento
4     ...
5   }
6
7   int main( ... ){
8     ...
9     On(event1, handler1); // Se asocia el manejador al evento
10    ...
11  }
12

```

Figura 5: Estructura de un manejador de eventos

Ejemplo completo de señales:

El comando `signal()` añade una señal a un manejador.

El comando `sigaction()` asocia una señal a un manejador usando una máscara.

```

1   #include <stdio.h>
2   #include <signal.h>
3   #include <unistd.h>
4
5   int s1;
6
7   void sig_handler (int signo){
8     printf(" S ");
9   }
10
11  int main(void){
12    if (signal(s1, sig_handler) == SIG_ERR){
13      printf("\nNo se puede capturar SIGINT\n");
14    }
15
16    for(int i = 0; i < 5; i++){
17      if(i == 2 || i == 4){
18        s1();
19      }
20      printf(i);
21    }
22    return 0;
23  }
24

```

Figura 6: Programación de un manejador de ejemplos básico

En el código anterior, el resultado obtenido sería: 0, 1, S, 2, 3, S, 4.

1.2.2. Interrupciones hardware

Cada periférico puede generar una interrupción y dispone de una línea **IRQ**(*Interrupt ReQuest*), conectada con el **PIC**(*Programmable Interrupt Controller*).

El **PIC** controla las líneas de **IRQ** para recibir las señales que envíen. Si llega una señal:

1. Asigna al **IRQ** del periférico un valor que guarda en **PIC**.
2. Avisa a la **CPU** a través de la línea de Interrupciones Pendientes(**INT**).
3. La **CPU** procesa el registro del **PIC**.
4. La **CPU** informa de que ha leído correctamente la interrupción.
5. El **PIC** anula la línea de interrupción procesada.

Por último, la **CPU** almacena la interrupción en el **IDT**(*Interrupt Description Table*), y guarda el estado actual de l proceso en pila, de forma que puede ejecutar la interrupción y recupera al finalizarlo el contenido del proceso de la pila.

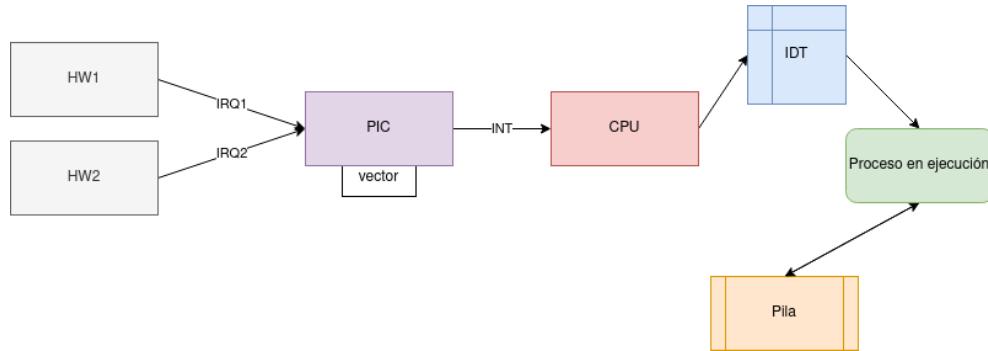


Figura 7: Interrupciones Hardware

1.2.3. Módulos del kernel

Los primeros *kernel* necesitaban incluir código para todo tipo de dispositivos, algo que actualmente es inconcebible debido al gran número de dispositivos que existen. Además, era necesario recompilar el kernel cada vez que se quería añadir un nuevo dispositivo.

Los módulos se crearon para poder superar estas dificultades, permitiendo al *kernel* añadir la inclusión condicional de controladores de dispositivos, los **drivers**.

Los módulos permiten añadir código de forma dinámica de un driver precompilado. Para poder ser distribuidos, se usan **bibliotecas dinámicas**(*.*so*/*.*ko*, *.*dll*).

1.2.4. Bibliotecas

Las bibliotecas son conjuntos de módulos objeto. Existen dos tipos de bibliotecas:

Biblioteca Estática: Es añadida por el compilador, al igual que los módulos objeto.

Biblioteca Dinámica: Es añadida en tiempo de ejecución, y por tanto debe informarse de su uso en la ejecución. Su diferencia principal reside en el uso de memoria. Si dos procesos usan la misma biblioteca estática, debe cargarse dos veces, mientras que si usan la misma biblioteca dinámica solo hace falta cargarla una vez. Por tanto, en caso de que varios procesos usan la misma biblioteca, las bibliotecas dinámicas ahorran memoria.

2. Funcionamiento del Sistema Operativo

El sistema operativo se ejecutará como programa ejecutable en el arranque del sistema.

El sistema operativo necesita que existan al menos dos modos de ejecución:

Modo privilegiado, o modo kernel: Tiene acceso a todo el espacio de memoria y a todas las instrucciones.

Modo ordinario, o modo usuario: Solo tienen acceso a parte del espacio de memoria e instrucciones.

2.0.1. Tratamiento de eventos

El sistema operativo espera de forma asíncrona y pasiva a la ejecución de los distintos eventos posibles.

Existen una serie de procesos, denominados **Procesos del Núcleo** que pertenecen al sistema operativo, y no a los usuarios, como el *firewall* o el antivirus. Estos procesos realizan tareas 'especiales' y son ocultos en funcionamiento al usuario.

2.0.2. Proceso de arranque del sistema

1. **Reset** pone todo a 0 y se cargan los valores iniciales en la **ROM**.
2. Se ejecuta el cargador del sistema, leyendo el trozo del **disco duro** en **memoria** y hace el *Power-On Self Test(POST)*, que comprueba que no haya ningún cambio en el *hardware* y se carga el **MBR**(*Master Boot Loader*).
3. El **MBR** va al **disco duro** y al **BL**(*Boot Loader*) que inicializa el kernel del sistema operativo.
4. Una vez el kernel se ha iniciado, se carga el sistema y todos los *daemons* necesarios.



Figura 8: Arranque Simplificado del Sistema Operativo

El **UEFI** es un programa de arranque que se aloja en una partición especial. Ni puede ser modificado y es muy flexible. Al combinar el **UEFI** con el **MBR** aumenta la complejidad y disminuye la seguridad.

Para acelerar el proceso de arranque se inicia en paralelo el *software* y el *hardware*.

2.1. Eventos

Existen cuatro tipos de eventos, que, ordenados de más cercanos a más lejanos al usuario son: Llamadas al sistema, excepciones, interrupciones *software* e interrupciones *hardware*.

Independientemente del *hardware* del sistema, se utiliza el mismo mecanismo: Antes de la microinstrucción *fetch*, se hace una comprobación de que no haya ningún evento pendiente. Si hay alguno pendiente, se entra en modo privilegiado y se realiza el evento. Cuando no queda ningún evento activo, se reinicia el estado de la pila y se vuelve al modo anterior.

2.1.1. Llamadas al Sistema

Son solicitudes de servicios al sistema operativo. Todas las llamadas suelen llamar a la misma función, y, a través de una tabla secundaria se redirige al comportamiento deseado. Este tratamiento se hace así para que la tabla auxiliar sea lo más compacta posible.

Desde el punto de vista de los usuarios, las llamadas al sistema son funciones, y para la CPU es lo mismo que si un periférico hiciera una interrupción, porque se simula una interrupción por *software*.

Se hacen siempre desde modo usuario, y son generadas por las aplicaciones. Son eventos síncronos de *software*.

2.1.2. Excepciones

Son interrupciones de la CPU a sí misma para el tratamiento de rutinas especiales. Son los errores en la programación. Cuando se detecta una excepción, se salta a la subrutina asociada, y se comprueba si se ha generado desde modo usuario o modo kernel.

Si es desde el modo de usuario, y no se está en modo depuración, se aborta el proceso.

Si es desde modo kernel, se llama a la subrutina `panic()`, que para el sistema completamente (En Windows es el pantallazo azul). De esta forma se evita la sobreescritura indeseada de datos.

2.1.3. Interrupciones *software*

Se encargan de ejecutar las partes críticas llamándose desde el sistema operativo. Se resuelven todas las interrupciones por orden de urgencia, y no se vuelve al modo usuario hasta que no queda ningún evento por tratar.

2.1.4. Interrupciones *hardware*

Son eventos asíncronos *hardware*. Son formas de avisar al sistema operativo cuando se requiere de algún servicio *hardware*. Son requeridas varias subrutinas para cada evento.

Cuando se inicializa el sistema operativo, se establecen los manejadores de todas las posibles interrupciones, y, cuando hay una interrupción, se guarda el estado actual, se realiza la interrupción y si es necesario, se programa una tarea pendiente. Por último, se reinicia el estado del sistema.

2.2. Procesos del núcleo

Pertenecen al *kernel* y se ejecuta siempre en modo privilegiado. Se utilizan cuando se tiene que usar el sistema operativo en una operación concreta que funciona mejor siendo un proceso independiente. Suelen tener mayor prioridad que el resto de procesos. Un ejemplo de proceso de núcleo son aquellos procesos encargados de realizar las operaciones de bloqueo.

3. Introducción a la Gestión de Procesos y Drivers

3.1. Introducción a Procesos y Periféricos

3.1.1. Procesos

Un proceso es una unidad de actividad que se caracteriza por la ejecución de una secuencia de instrucciones, un estado actual, y un conjunto de recursos del sistema asociados, o, coloquialmente, un proceso es un programa en ejecución[4].

Los requisitos principales de un sistema operativo son:

- **Control de recursos** → En qué lugares se encuentran los distintos recursos (código, datos y pila), qué archivos se encuentran abiertos...
- **Multiprogramación** → Poder tener varias aplicaciones cargadas en memoria, realizar cambios de contexto voluntarios para mejorar la eficiencia de uso del procesador...

- **Protección y compartición** → Impedir que un programa o proceso acceda a los datos de otro proceso, pero permitiendo la comunicación en ciertos casos.
- **Jerarquía de procesos** → Permitir operaciones que afecten a conjuntos o familias de procesos.
- **Multitarea** → Limitar el tiempo de actividad de los procesos no bloqueados, para permitir varios procesos actuando a la vez.
- **Multiproceso** → Poder ejecutar varios procesos al mismo tiempo, uno en cada *core*.

Los sistemas operativos cuentan con una serie de tablas, que actúan como pequeñas bases de datos, y son: **Tabla de Procesos**, que almacena el **BCP** de los procesos del sistema; **Tabla de Memoria**; **Tabal de Entrada/Salida** y **Tabla de Ficheros**.

El **BCP**(*Bloque de Control de Procesos*) es una estructura de datos que almacena la información necesaria para identificar y gestionar un proceso.

Los procesos pueden ser creados o en el arranque del sistema, o cuando un proceso existente hace una llamada al sistema para crear un proceso nuevo.

Un proceso puede terminar de forma voluntaria, o de forma involuntaria, cuando es finalizado por el usuario, el sistema u otro proceso.

3.1.2. Periféricos

Se consideran periféricos a las unidades o dispositivos de *hardware* a través de los cuales la computadora se comunica con el exterior, y también a los sistemas que almacenan o archivan la información, sirviendo de memoria auxiliar de la memoria principal. [5]

Un periférico está compuesto de un dispositivo *hardware*, encargado de realizar la interacción con el entorno, y un módulo de entrada/salida, que actúa de interfaz entre el dispositivo y la CPU.

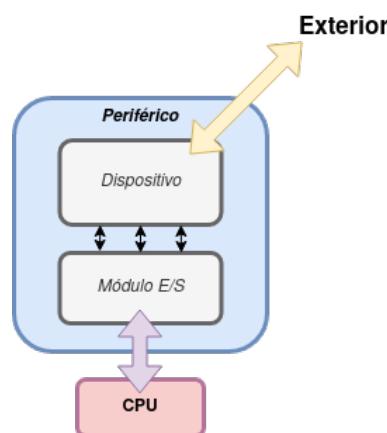


Figura 9: Esquema Simplificado de un Periférico

Es necesario incluir el módulo de entrada/salida porque:

1. Existe una gran variedad de periféricos, y una CPU no almacena la información requerida para cada uno de ellos.
2. Los periféricos son lentos, y su velocidad de transferencia es menor que la de la memoria o el procesador. Necesitan de algo que iguale esas velocidades.

3. Los formatos y tamaños no siempre coinciden entre los distintos periféricos

Los periféricos se pueden dividir por:

1. Direccionamiento de E/S

- **Espacio de memoria conjunto**

Se puede acceder a las direcciones de memoria del controlador desde la memoria principal.

- **Espacio de memoria separado (puertos)**

Se accede a los registros del controlador a través de instrucciones en ensamblador especiales.

2. Unidad de transferencia

- **Dispositivos de bloque**

Dispositivos como cintas o discos, se acceden por bloques de *bytes*.

- **Dispositivos de carácter**

Dispositivos como teclados o impresoras, se acceden por caracteres.

3. Interacción con computador

- **E/S programada o directa**

Está constantemente comprobando si es necesario transferir información. Es lento y muy ineficaz.

- **E/S por interrupciones**

Solo se actua cuando es necesario enviar la información (no hace comprobaciones constantemente). Mejora la eficiencia.

- **E/S por DMA (*Direct Memory Access*)**

Solo se avisa cuando se han terminado todas las tareas que tenía encargadas. Se suele usar en dispositivos que se comunican por bloque. Requiere un mayor coste de *hardware*, pero mejora la eficiencia y velocidad.

3.2. C.C.V., C.C.I y Planificación

Para poder tener varias aplicaciones en memoria, es necesario dotar a los procesos de un estado. De esta forma, se tiene una lista de procesos listos, cuyo primer proceso pasa al estado ejecutando. El siguiente proceso no puede comenzar a ejecutar hasta que el proceso que está ejecutando se bloquee o termine.

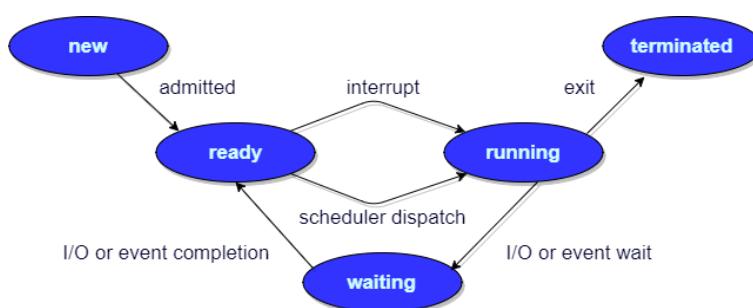


Figura 10: Diagrama de Estados de los Procesos

[6]

Para implementar esta estructura y poder realizar **CCV**(*Cambio de Contexto Voluntario*), es necesario el uso de dos colas diferentes: **Cola de Listos** y **Cola de Bloqueados**. Cada una almacena los procesos listos y los procesos bloqueados correspondientemente.

```
1 void CCV () {
2     procesoActual->estado = BLOQUEADO;      // Primero se pone el proceso actual a bloqueado
3     insert(L_BLOQUEADOS, procesoActual);    // Y se inserta en la lista de bloqueados
4
5     proceso = procesoActual;                // Se almacena el proceso actual en una variable auxiliar
6
7     procesoActual = planificador();        // Y se actualiza el proceso actual
8     procesoActual->estado = EJECUTANDO;   // Poniendose como ejecutando
9
10    //Por ultimo se realiza el cambio de contexto
11    cambioContexto(&(proceso), &(procesoActual))
12
13 }
```

Figura 11: Pseudocódigo del Cambio de Contexto Voluntario

El **planificador** es el encargado de decidir cual es el siguiente proceso que debe ser ejecutado, y la función **cambioContexto** actua como *activador*, y da control al proceso seleccionando anteriormente.

3.3. Drivers y Servicios Ampliados

4. Introducción al Diseño de un Sistema de Ficheros

5. Sistema de Memoria

5.1. Introducción al Sistema de Memoria

5.2. Gestión de Memoria

6. Aspectos avanzados

Referencias

- [1] Sistema operativo. En Wikipedia. Recuperado el 16 de mayo de 2020, de https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_operativo
- [2] Hipervisor. En Wikipedia. Recuperado el 16 de mayo de 2020, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Hipervisor>
- [3] tutorialspoint, Operating System Structure. Kristi Castro. Recuperado el 16 de mayo de 2020, de <https://www.tutorialspoint.com/Operating-System-Structure>
- [4] Proceso (informática). En Wikipedia. Recuperado el 23 de mayo de 2020, de [https://es.wikipedia.org/wiki/Proceso_\(inform%C3%A1tica\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Proceso_(inform%C3%A1tica))
- [5] Periférico (informática). En Wikipedia. Recuperado el 24 de mayo de 2020, de [https://es.wikipedia.org/wiki/Perif%C3%A9rico_\(inform%C3%A1tica\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Perif%C3%A9rico_(inform%C3%A1tica))
- [6] studytonight, Operating System Processes. Recuperado el 25 de mayo de 2020, de <https://www.studytonight.com/operating-system/operating-system-processes>