

Операционные системы

30 марта 2019 г.

Содержание

1 Введение	3
1.1 Преподаватель	3
1.2 Операционные системы	3
1.3 Ядро и прочее	4
2 Процессы	5
2.1 Общее	5
2.2 Модель памяти процесса	6
2.3 Системные вызовы для работы с процессами	6
2.4 PID и дерево процессов	7
2.5 Calling convention	8
2.6 API and ABI	9
2.7 Процесс и ОС	9
2.7.1 Scheduler	9
2.7.2 Interruption	10
2.7.3 Состояния процесса	10
2.7.4 Переключение контекста	10
2.8 Контекст процесса	11
2.9 Системные процессы	11
2.10 Литература	11
2.11 Домашнее задание №1	12
3 Файловые системы	13
3.1 Носители	13
3.1.1 HDD	13
3.1.2 SSD	14
3.1.3 Общее	14
3.2 Быстродействие	14
3.2.1 Интересные числа	14
3.2.2 Выводы для HDD	14
3.3 Structure packaging	15
3.4 Алгоритмы элеватора	15
3.5 Файл	16
3.6 Директория	16
3.6.1 Права — просто числа	16
3.6.2 sticky bit	17

3.7 Иерархия	17
3.8 Монтирование	18
3.9 Inode	18
3.10 Проход по пути	18
3.11 Атрибуты процесса	19
3.12 Диски	20
3.13 RAID	21
3.14 Организация файловых систем	22
3.15 Файловые системы	24
3.16 Операции с файлами	24
3.17 Системные вызовы	25
3.18 Пару слов о типах	26
3.19 Common pitfalls	26
3.20 Литература	26
3.21 Домашнее задание №2	26
4 Виртуальная память	28
4.1 Прерывания и исключения	28
4.2 Память	29
4.3 Подходы к организации памяти	30
4.3.1 Досегментная организация(№1)	30
4.3.2 Сегментная организация(№2)	30
4.3.3 Страницчная организация(№3)	30
4.3.4 Страницчная организация в x86(Реальность)	30
4.4 MMU	30
4.5 Переключение контекста	30
4.6 Выделение памяти	30
4.6.1 Пример №1	30
4.6.2 Syscalls	31
4.6.3 Helpers	31
4.6.4 Пример №2	31
4.7 Mapping	32
4.7.1 Syscalls	32
4.7.2 Пример №1	32
4.7.3 Пример №2	33
4.7.4 Additional	34
4.7.5 Пример №3	34
4.8 Аллокаторы памяти	35
4.9 Безопасность	36
4.9.1 Meltdown	36
4.9.2 ASLR	36
4.10 Page Reclaiming	37
4.11 Page Fault	37
4.12 Литература	37
4.13 Домашнее задание №3	37

Лекция 1

Введение

1.1 Преподаватель

Банщиков Дмитрий Игоревич

email: me@ubique.spb.ru

1.2 Операционные системы

- Операционная система — это уровень абстракции между пользователем и машиной. Цель курса в том, чтобы объяснить, что происходит в системе от нажатия кнопки в браузере до получения результата.
- Курс будет посвящен Linux, потому что иначе говорить особо не о чем. Linux — это операционная система общего назначения, для машин от самых маленьких почти без ресурсов до мощнейших серверов. Простой ответ почему Linux настолько популярен, а не Windows: в некоторых случаях он бесплатный.
- Почему полезно разрушить абстракцию черного ящика? Чтобы писать более оптимизированный и функциональный код. Иногда встречаются проблемы, которые не могут быть решены без знания внутренней работы ОС.

1.3 Ядро и прочее

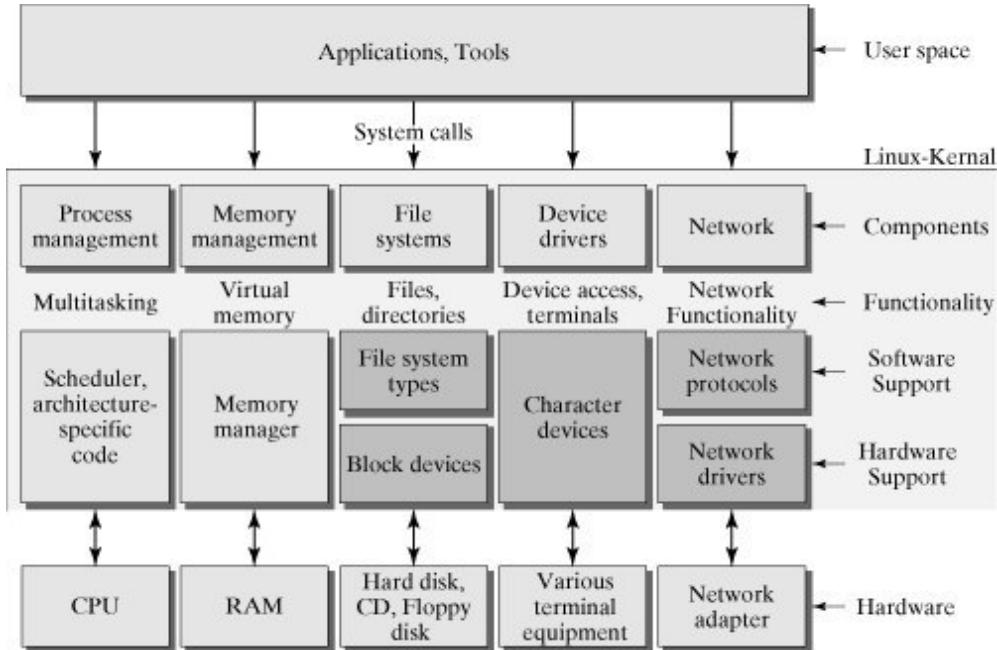


Рис. 1.1: Схема Kernelspace и Userspace

- Ядро Linux (*kernel*) — монолитное, это оправдано для ядра, но уязвимость одной части ядра ставит под угрозу все остальные части.
- Микроядерные ОС - альтернатива монолитным (мы не будем их изучать), но с ними сложно работать, потому что протоколы общения между частями требуют ресурсов.
- *UNIX-like* системы - это системы, предоставляющие похожий на *UNIX* интерфейс.

Лекция 2

Процессы

2.1 Общее

- Процесс — экземпляр запущенной программы. Процессы должны уметь договариваться чтобы сосуществовать, но в то же время не знать друг о друге и владеть монополией на ресурс машины.
- С точки зрения ОС процесс — это абстракция, позволяющая абстрагироваться от внутренностей процеса.
- С точки зрения программиста процесс — абстракция, которая позволяет думать что мы монопольно владеем ресурсами машины.
- На момент выполнения процесс можно охарактеризовать полным состоянием его памяти и регистров. Чтобы приостановить процесс нам нужно просто сохранить его 'отпечаток', а чтобы возобновить нужно загрузить его память и регистры.
- Батч-процессы (например, сборки или компиляции) не требуют отзывчивости пока жрут ресурсы.

Могут быть сформулированы следующие тезисы:

- Система не отличает между собой процессы
- Процессы в общем случае ничего не знают друг о друге
- Процесс - с одной стороны абстракция, которая позволяет не различать их между собой, с другой - конкретная структура
- Память и регистры - однозначно определяют процесс
- Способ выбора процесса - алгоритм shedulerивания
- Переключение с процесса на процесс - смена контекста процесса
- Контекст процесса - указатель на виртуальную память и значения регистров
- Как отличать процессы между собой - *pid*

2.2 Модель памяти процесса

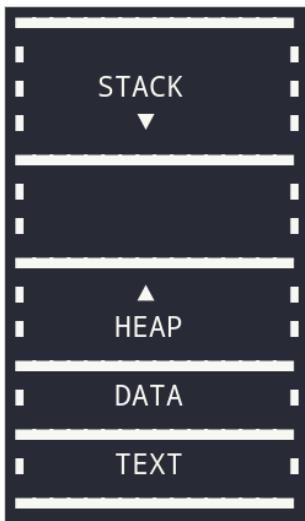


Рис. 2.1: Memory in process

- **stack** — выделяется неявно, **heap** — должны выделять сами (malloc, new и тп),
- секции — **data**, **text**
- **data** — статические, глобальные переменные, **text**
- **stack** растет вниз, **heap** - вверх
- **frame** — область памяти стека, хранящая данные об адресах возврата, информацию о локальных переменных
- Резидентная память та, которая действительно есть

2.3 Системные вызовы для работы с процессами

- *fork()* — для того чтобы создать новый процесс

fork-example.c

```
void f() {
    const pid_t pid = fork();

    if (pid == -1) {
        // handle error
    }
    if (!pid) {
        // we are child
    }
    if (pid) {
        // we are parent
    }
}
```

fork-бомба — каждый дочерний процесс делает *fork()* и так далее

- *wait(pid)* — ждем процесс
- *exit()* — завершаемся

- `execve()` — запустить программу

execve-example.c

```
int main(int argc, char *argv[]) {
    char *newargv[] = { NULL, "hello", "world", NULL };
    char *newenviron[] = { NULL };
    if (argc != 2) {
        fprintf(stderr, "Usage: %s <file-to-exec>\n", argv[0]);
        exit(EXIT_FAILURE);
    }
    newargv[0] = argv[1];
    execve(argv[1], newargv, newenviron);
    perror("execve"); /* execve() returns only on error */
    exit(EXIT_FAILURE);
}
```

- `kill()` — послать сигнал процессу
- `SIGKILL` — принудительное завершение другого процесса (`\$ kill`)

2.4 PID и дерево процессов

- У каждого *PID* есть *parentPID (PPID)*
- `\$ ps` — позволяет посмотреть специфичные атрибуты процесса
- Процесс *init(pid 0)* создается ядром и выступает родителем для большинства процессов, созданных в системе
- Можно построить дерево процессов (`\$ pstree`)

Процесс делает *fork()*. Возможны 2 случая:

1. Процесс не делает *wait(childpid)*

Зомби-процесс (*zombie*) — когда дочерний процесс завершается быстрее, чем вы сделаете *wait*

2. Процесс завершается, что происходит с дочерним процессом?

Сирота (*orphan*) — процесс, у которого умер родитель. Ему назначается родителем процесс с *pid 1*, который время от времени делает *wait()* и освобождается от детей

PID - переиспользуемая вещь (таблица процессов)

2.5 Calling convention

\$ man syscall - как вызываются *syscall*

syscall.h

```
#ifndef SYSCALL_H
#define SYSCALL_H

void IFMO_syscall();

#endif
```

syscall.s

```
.data

.text
.global IFMO_syscall

IFMO_syscall:
    movq $1, %rax
    movq $1, %rdi
    movq $0, %rsi
    movq $555, %rdx
    syscall
    ret
```

syscall-example.c

```
#include "syscall.h"

int main() {
    IFMO_syscall();
}
```

Что здесь происходит?

1. Вызываем write()
2. Просим ядро записать 555 байт начинающихся по адресу 0 в файловый дескриптор №1 (*stdout* — №1, *stdin* — №2, *stderr* — №3)
3. Ничего не происходит, так как:
write(1, NULL, 555) возвращает -1 (*EFAULT* - Bad address)

Как со всем этим работать?

- \$ **strace** — трассировка процесса (подсматриваем за процессом, последовательность *syscall* с аргументами и кодами возврата)

Если *syscall* ничего не возвращает, то в выводе пишется ? вместо возвращаемого значения

- **\$ man errno** — ошибки

Если делаем *fork()* — проверяем код возврата (хорошая практика)

char strerror(int errnum)* - возвращает строковое описание кода ошибки

Почему *char**, а не *const char**? Потому что всем было лень.

thread_local — решение проблемы: переменная с ошибкой - общая для каждого потока

- До *main()* и прочего (конструкторы) происходит куча всего (*tmpmap*, *mprotect*, *mmap*, *access*) - размещение процесса в памяти и т.д.
- Программа не всегда завершается по языковым гарантиям (деструкторы)
- **\$ ptrace** — позволяет одному процессу следить за другим (используется, например, в *GDB*)
- *ERRNO* — переменная с номером последней ошибки, *strerror*
- *finalizers*, библиотечный вызов *exit*

2.6 API and ABI

- **API** (Application Program Interface)

Интерфейс коммуникации на уровне исходного кода (include, functions, etc)

- **ABI** (Application Binary Interface)

Интерфейс коммуникации на бинарном уровне (как параметры передаются функциям, кто очищает параметры функции и т.д.)

2.7 Процесс и ОС

2.7.1 Scheduler

- Заводит таймер для процесса(квант времени), после его истечения или когда процесс сам закончился выбирает другой процесс.
- Производительность - разбиение на несколько процессов
- Дизайн приложения

2.7.2 Interruption

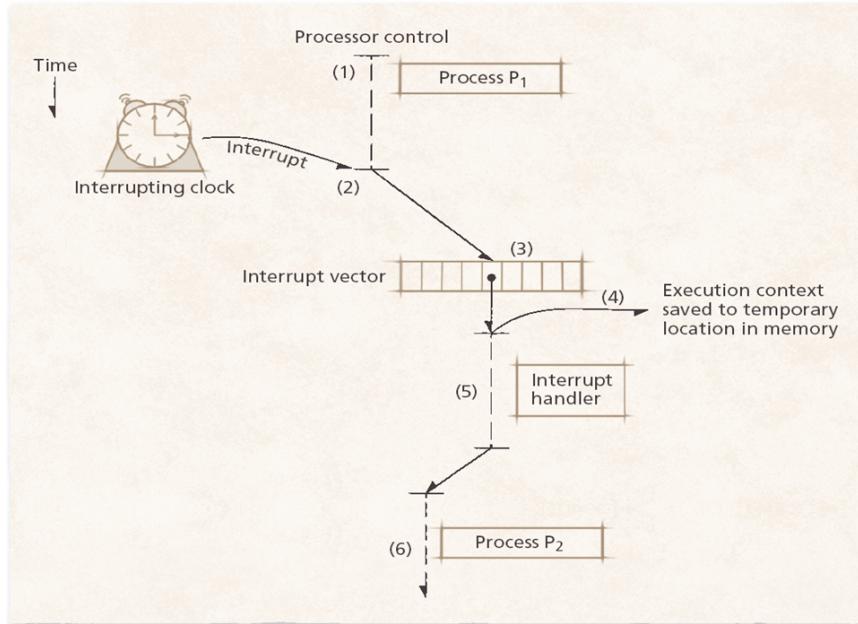
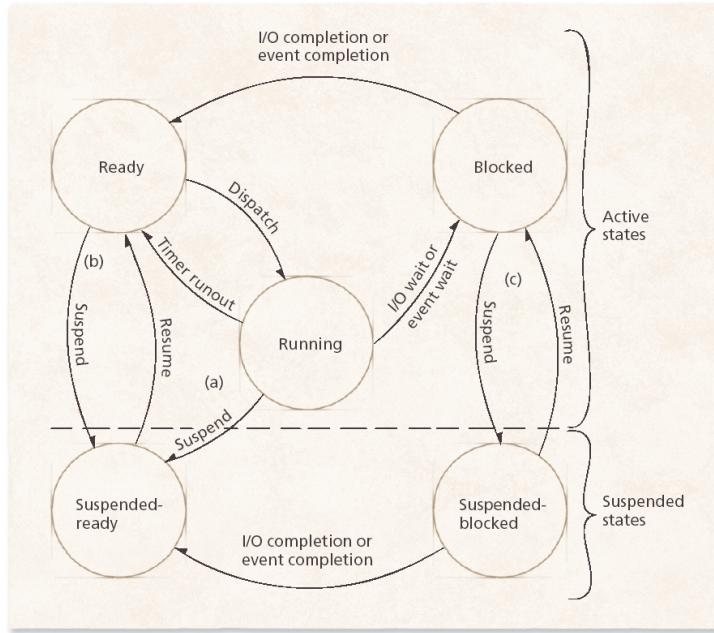


Рис. 2.2: Interruption of process

2.7.3 Состояния процесса



Процесс может быть в одном из следующих состояний

- **runnable**
- **running**
- sleeping: **interruptible**
- sleeping: **uninterruptible**
- **zombie**

Рис. 2.3: Диаграмма жизни процесса

2.7.4 Переключение контекста

Шедулер ОС раскидывает процессы и создает иллюзию одновременного выполнения

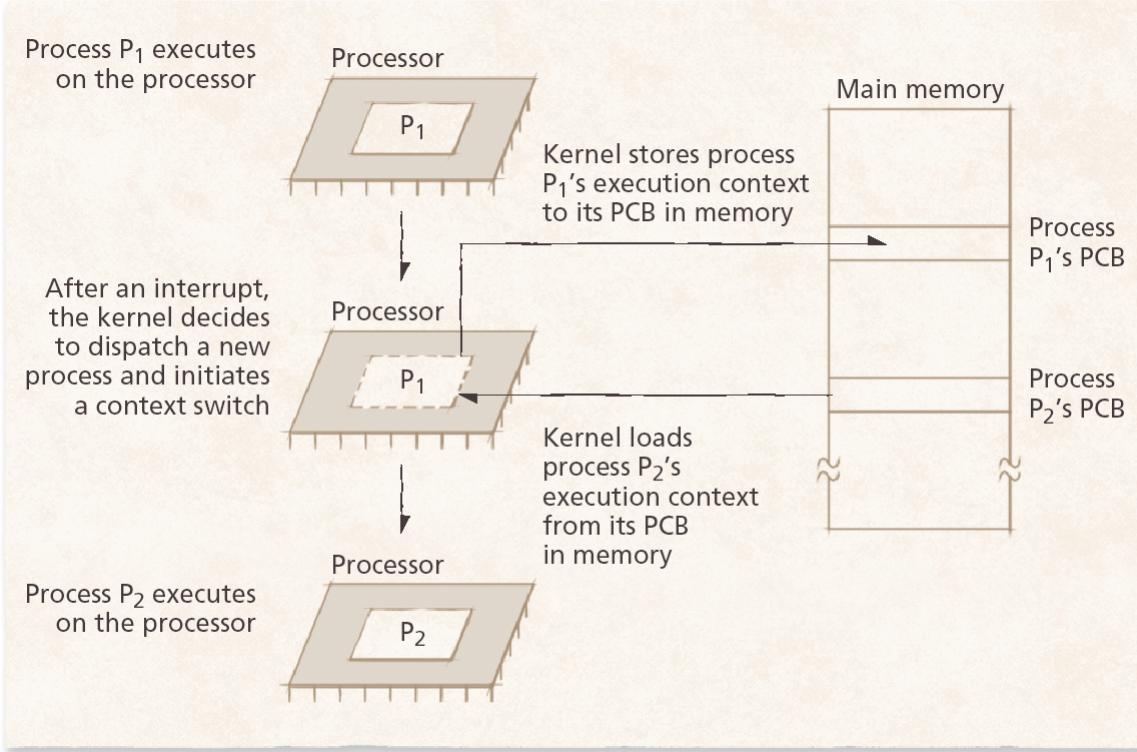


Рис. 2.4: Иллюзия многозадачности

2.8 Контекст процесса

TODO

2.9 Системные процессы

TODO What is this?

- kthreadd
- kswapd
- ksoftirqd

2.10 Литература

- Windows Internals by Mark Russinovich
- Операционная система UNIX. Андрей Робачевский
- Unix и Linux. Руководство системного администратора. Эви Немет.

2.11 Домашнее задание №1

Необходимо создать игрушечный интерпретатор.

Цель — получить представление о том, как работают командные интерпретаторы.

- Программа должна в бесконечном цикле считывать с *stdin* полный путь к исполняемому файлу, который необходимо запустить и аргументы запуска. Дождавшись завершения процесса необходимо вывести на *stdout* код его завершения.
- Необходимо использовать прямые системные вызовы для порождения новых процессов, запуска новых исполняемых файлов и получения статуса завершения системного вызова.
- Все возвращаемые значения системных вызовов должны быть проверены и в случае обнаружения ошибок необходимо выводить текстовое описание ошибки.
- На входе могут быть некорректные данные.
- Дополнительные баллы - поддержка переменных окружения.
- Язык имплементации - С или С++.

Лекция 3

Файловые системы

3.1 Носители

3.1.1 HDD

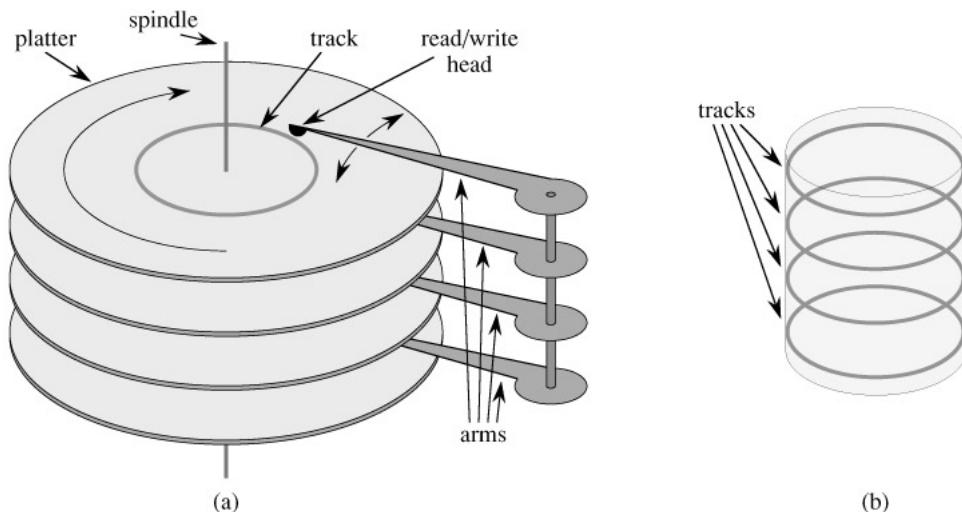


Рис. 3.1: Жесткий диск

- Обороты в минуту(O) — 5400, 7200, 10000, ...
- $\frac{1}{2*O}$ — минимальное время доступа (случайное чтение)
- В мире Unix не существует дефрагментации (ОС должна сама заботиться)
- Время отказа (**MTBF** — min time before failure) — условное количество циклов наработка до отказа
- На **server** — сутки, **desktop** — часы (разница примерно в 3 раза, если одно и то же число циклов)
- Плюсы: стоимость, объем
- Минусы: время доступа, надежность

3.1.2 SSD

- **SATA** и **NVME** — протоколы для дисков
- **NVME** — новомодная штука для **SSD**
- Плюсы: время доступа
- Минусы: надежность, стоимость, объем

3.1.3 Общее

- **IOPS** — input/output operations per second
Показатель применяется для сравнения, например, какого-нибудь **HDD** с **SSD**
- **seek** — рандомное чтение (512 байт)
- Минимум информации: сектор — 512 байт -> 4096 байт
- Чтение одного байта равносильно чтению всего сектора с этим байтом
- Запись одного байта — считать один сектор, заменить байт и записать один сектор
- Аналогия — процессор-память — **cacheline**
(кэшируется линиями, а на диск записывается и считывается секторами)

3.2 Быстродействие

3.2.1 Интересные числа

Числа, которые должен знать каждый программист

Cycle	1 ns
Main memory reference	100 ns
Read 4K randomly from SSD	150 us
Read 1 MB sequentially from SSD	1 ms
Disk seek	10 ms
Read 1 MB sequentially from disk	20 ms

3.2.2 Выводы для HDD

- Читать нужно последовательно
- Обращения к диску следует минимизировать
- Стоимость доступа сильно дороже передачи данных

3.3 Structure packaging

Сколько будет занимать памяти следующая структура?

hole1.c

```
struct hole {  
    uint64_t a;  
    uint32_t b;  
    uint64_t c;  
    uint32_t d;  
}
```

Ответ: 32 байта, так как *b* и *d* будут выравнены по MAX_ALIGNMENT

Очевидное решение проблемы:

hole2.c

```
struct hole {  
    uint64_t a;  
    uint32_t b;  
    uint32_t d;  
    uint64_t c;  
}
```

Данная структура будет занимать 24 байта на x86_64.

3.4 Алгоритмы элеватора

[Ссылка на презентацию](#)

1. SLIDE 6

Алгоритмы элеватора обрабатывают последовательности запросов к диску (переупорядочивают их)

2. SLIDE 7

FCFS (FIFO)

Самый простой и медленный

3. SLIDE 8-9

SSTF (Shortest Seek Time First)

Сортировка (очередной запрос определяется наименьшим временем seek)

4. SLIDE 10 - ...

Различные способы упорядочивания (**SCAN**)

3.5 Файл

- Абстракция для данных (для Kernelspace)
- Последовательность байтов (для Userspace)
- Формат не определен
- Unix — все есть файл (абстракция-интерфейс внутри ядра)
- Типы файлов
 - regular
 - directory
 - symlink
 - socket, fifo
 - character device, block device

3.6 Директория

- Содержит имена находящихся в ней файлов
- . — ссылка на текущую
- .. — ссылка на родителя
- `$ cd` — сменить директорию
- `$ pwd` — текущая директория
- `$ ls` — формирование дерева
- `$ find` — поиск
- *filename vs pathname: \$ realpath*

3.6.1 Права — просто числа

- `$ view /etc/passwd`
- `$ view /etc/group`
- `$ id` - показывает идентификаторы того, кто ее вызывал
- `$ execute` — search
- `$ read` — directory listing
- `$ write` — changing directory

- Темные директории (переход в директорию внутри директории, для которой ты не можешь посмотреть все файлы)
- Права rwx (read, write, execute)
- **\$ chmod** — меняет права доступа
\$ chmod 123 — 1 - user, 2 - group, 3 - other
- У процесса есть информация о том, кто его запустил
- **SGID** (Set Group ID up on execution)
Специальный тип прав, который временно выдается запускающему (у него теперь права группы на файл/директорию)

3.6.2 sticky bit

- Изменение поведения при создании нового файла
- /tmp
- Создаешь директорию со *sticky bit* и все, кто создают файлы в этой директории имеют на них права

3.7 Иерархия

- /
 - bin/
 - dev/
 - etc/
 - sbin/
 - home/
 - var/
 - usr/
 - * bin/
 - * sbin/
 - tmp

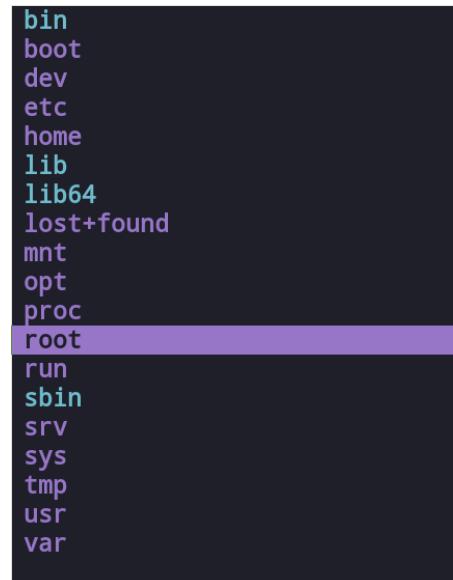


Рис. 3.2: Типичный вид корня в Linux

3.8 Монтирование

- Есть корень и есть узлы, в которые можно монтировать другие файловые системы (часть из них виртуальная)
- **\$ mount**
- Для / обычно используется **ext4** (использует журналирование)
- Для /boot может использоваться **ext2** — так как это более проверено временем (на Ubuntu)
- Файловая система для узла — это не константа, ее можно менять
- **\$ df -h , \$ du -hs**

3.9 Inode

- Директория задает mapping имени файла в его inode
- **\$ ln**
- Hardlink — существует в рамках одной файловой системы
- Softlink(symlink) — text string
- **\$ stat** — информация о файле
- *atime* — время последнего доступа
- *ctime* — изменение мета-информации
- *mtime* — изменение содержимого файла
- inode корневой файловой системы фиксирован — 2

3.10 Проход по пути

- Рекурсивный процесс (увеличиваем индекс при проходе в глубину)
- Количество seek по диску зависит от длины пути
- namei (name-innode) — lru-cache (файл <-> номер inode)

3.11 Атрибуты процесса

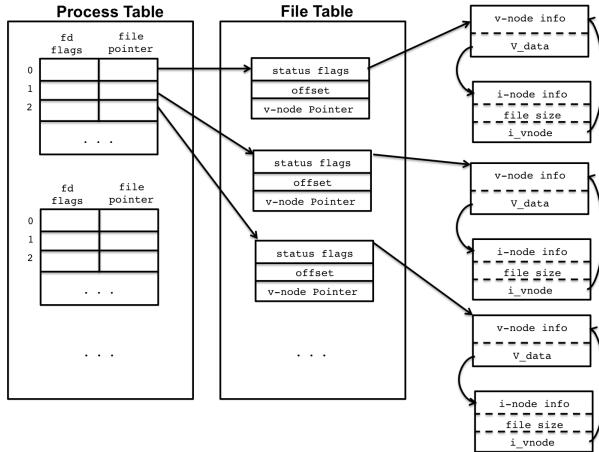


Рис. 3.3: Structures of Kernel

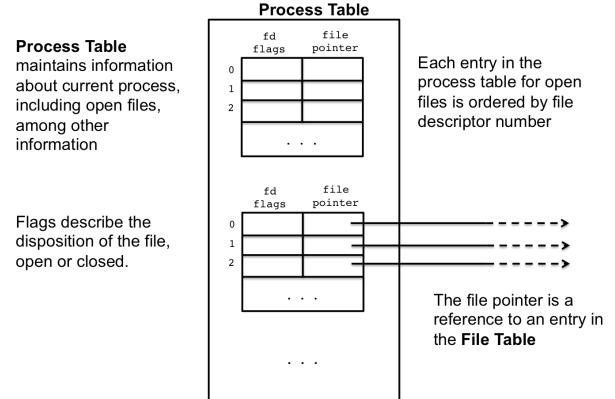


Рис. 3.4: Processes

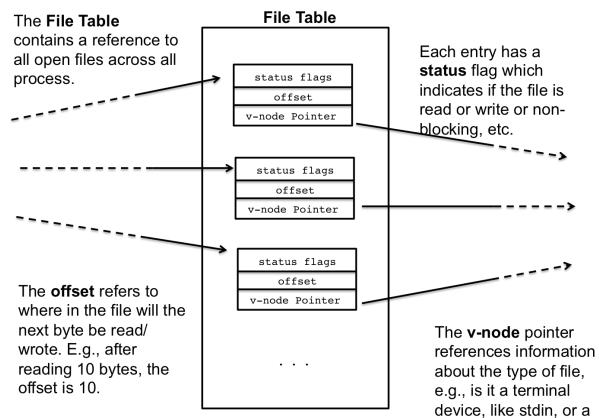


Рис. 3.5: Files

TODO ???

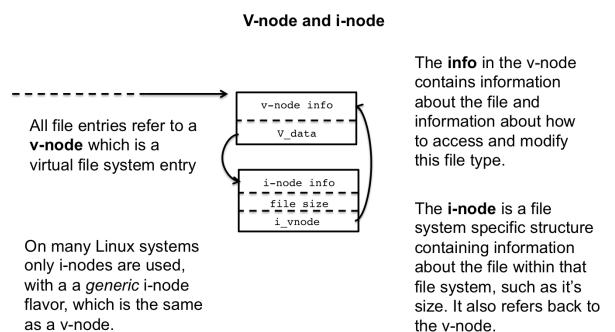
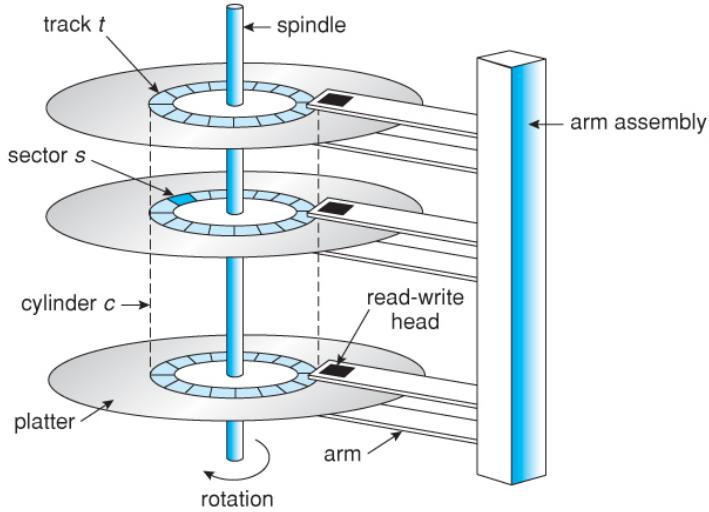


Рис. 3.6: Vnode and Inode

3.12 Диски



Устройство диска

- сектор
 - header: метаданные для контроллера диска
 - данные
 - trailer: ECC
- цилиндр
- пластина
- трэк
- шпиндель

Рис. 3.7: Устройство диска

- При записи данных на диск в сектора считаем и записываем **ECC**, при чтении считаем и затем сверяем (пытаемся исправить, если не соплось)
- **CLV** – Constant Linear Velocity(**CDROM**)
- **CAV** – Constant Angular Velocity(**HDD**)
- На внешних цилиндрах больше секторов, чем на внутренних => чем ближе к центру тем меньше скорость нужна (**CD**)
- На жестких дисках — постоянная угловая скорость (в центре больше плотность)
- *Partitioning* — разделение диска на несколько логических частей (партиции, на каждой своя файловая система), они трактуются как "отдельные" диски
- Существует другой подход - "собственная" файловая система на "сыром" диске (**MySQL**)
- Современный контроллер жесткого диска может находить механически поврежденные блоки (**bad blocks**) и делать remap их на некоторые запасные (**sector sparing: replace bad sectors with spare**)
- **\$ man 1 badblocks**
- **Bootblock** — bootstrap program at fixed location
- **MBR** — master boot record — boot code + partition table

3.13 RAID

Redundant Arrays of Independent Disks (Избыточный массив независимых дисков)

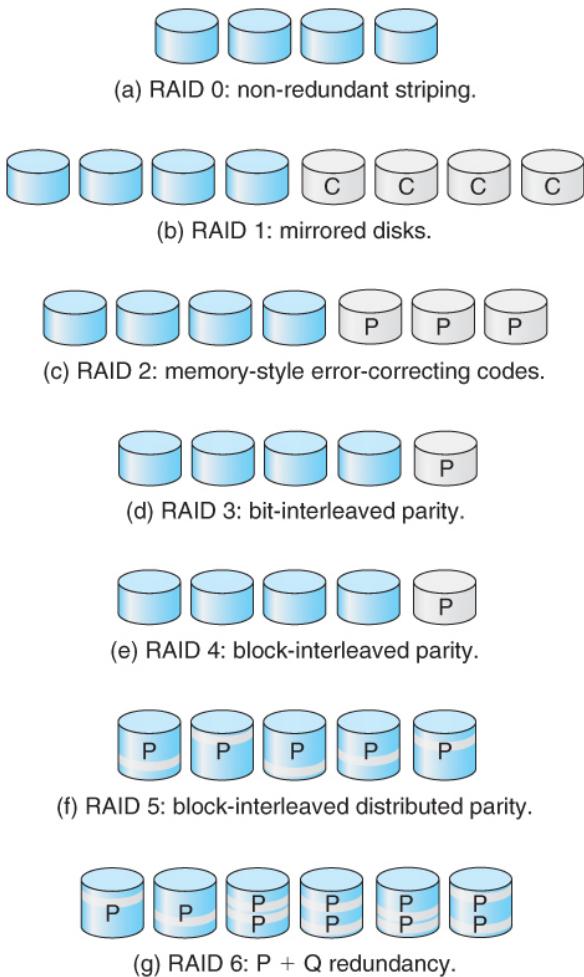


Рис. 3.8: RAID levels

- Reliability (надежность, hacks for more long time of complex usage)
- Performance (striping, суммирование IOPS)
- Levels:
 - **0** — pure striping (1 блок на 1 диске, 2 блок на 2 диске и т.д. — один диск вышел из строя — fail)
 - **1** — pure mirroring (пара дисков, данные продублированы)
 - **0 + 1, 1 + 0**
 - **2, 3, 4, 5** — используются не так часто (хранение доп. данных)
- Rebuild — падает производительность
- Hardware RAID — проблемы: "залоченность" на производителе (vendor lock in), драйвера, как правило, не очень
- Software RAID — гипотетически медленно, но на практике нужная производительность достигается
- У аппаратных RAID — есть батарейка, которая "улучшает" производительность (сначала на батарейку, потом на диск, когда будет удобно)
- TODO Байка про SpaceWeb

3.14 Организация файловых систем

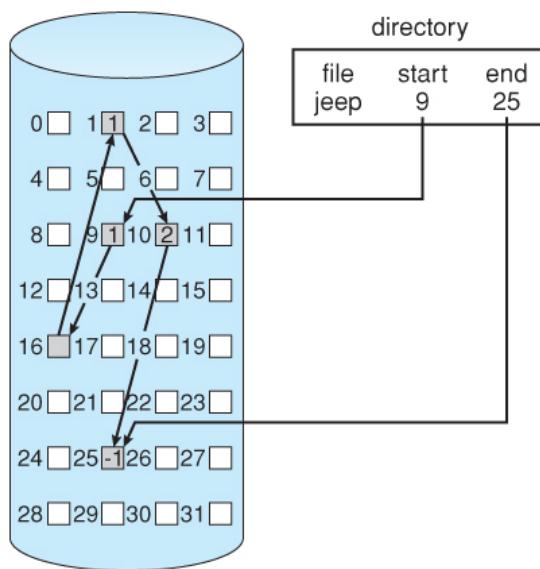
Структура директорий: связный список или хэш-таблица

smart (`$ smartctl`) — оценка диска на практике

Свободные сектора

1. Bit Vector — fast, space usage
2. Список

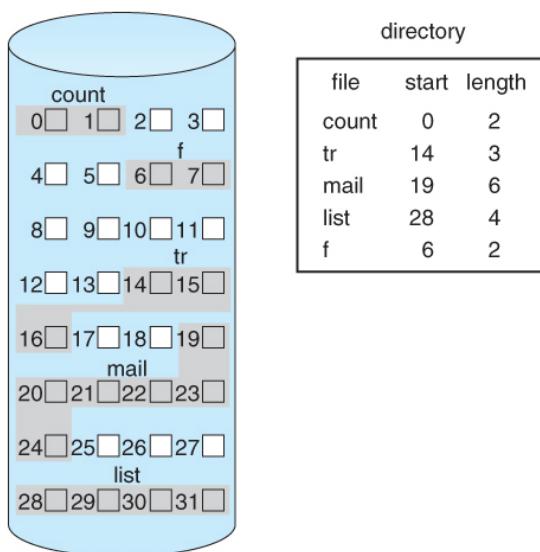
Выделение памяти (allocation)



Линейное

- Объект задается началом и концом (здесь возникают проблемы внешней и внутренней фрагментации)
- Линейное чтение, меньше обращений
- Performance: sequential, random

Рис. 3.9: Linked allocation



Список

- В каждом "блоке" указатель на следующий
- Плюсы: решает проблему внешней фрагментации
- Минусы: надежность, прыгаем по памяти
- Performance: sequential, awful random

Рис. 3.10: Contiguous allocation

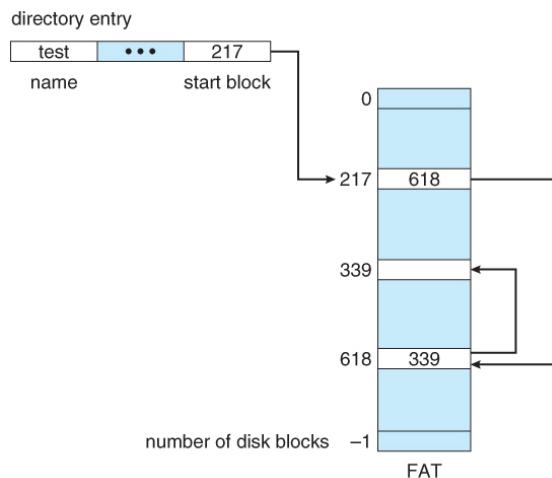


Рис. 3.11: FAT allocation

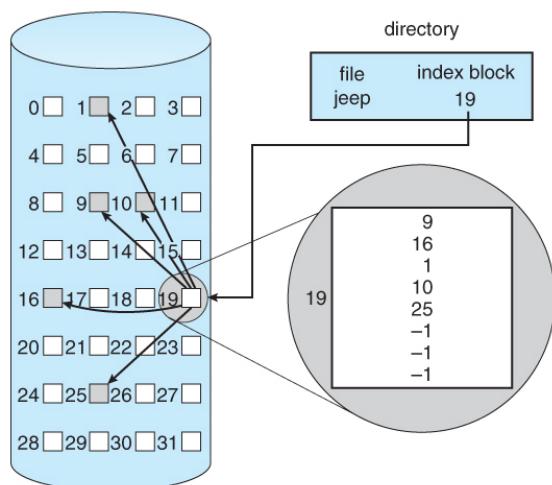


Рис. 3.12: Indexed allocation

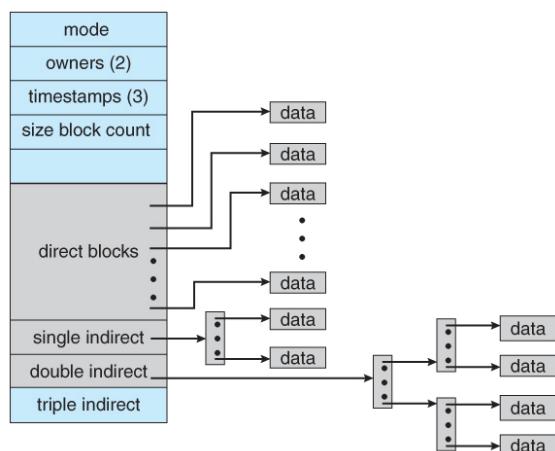


Рис. 3.13: UNIX allocation

FAT

- Все ссылки хранятся в начале диска — их можно эффективно кэшировать
- Улучшенный поиск

Индексированное

- Отдельный блок для ссылок на данные
- Внутренняя фрагментация

UNIX

- Комбинированная
- Косвенная многоуровневая адресация

3.15 Файловые системы

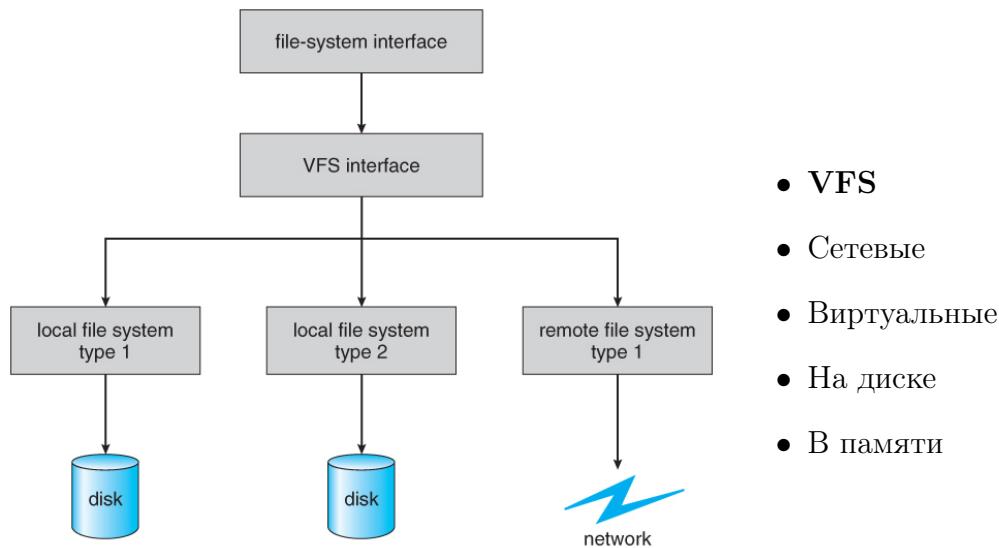


Рис. 3.14: VFS

3.16 Операции с файлами

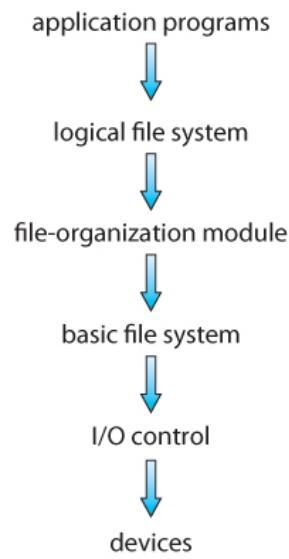


Рис. 3.15: Layered

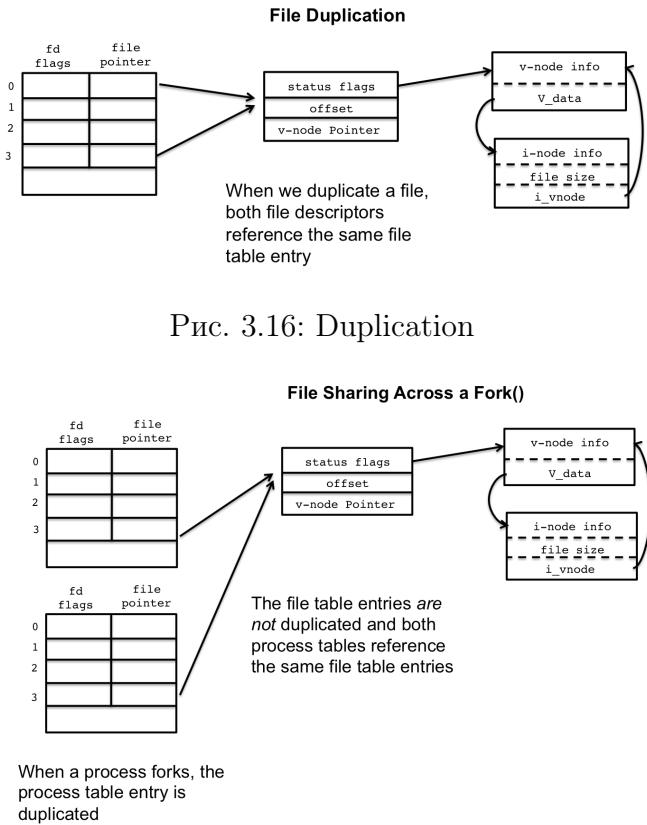


Рис. 3.16: Duplication

Рис. 3.17: Sharing

3.17 Системные вызовы

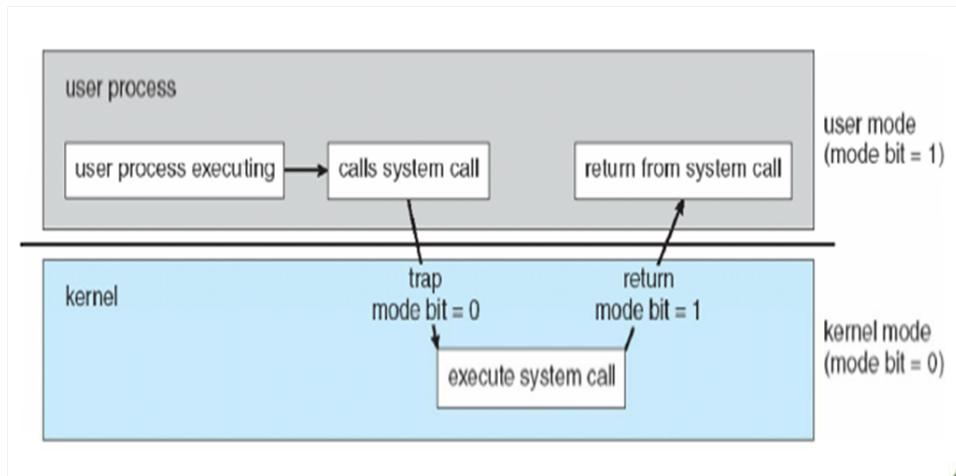


Рис. 3.18: Systemcall

- Дескриптор (например: `stdin`, ...) — интерфейс связи с ресурсом
- Файловый дескриптор

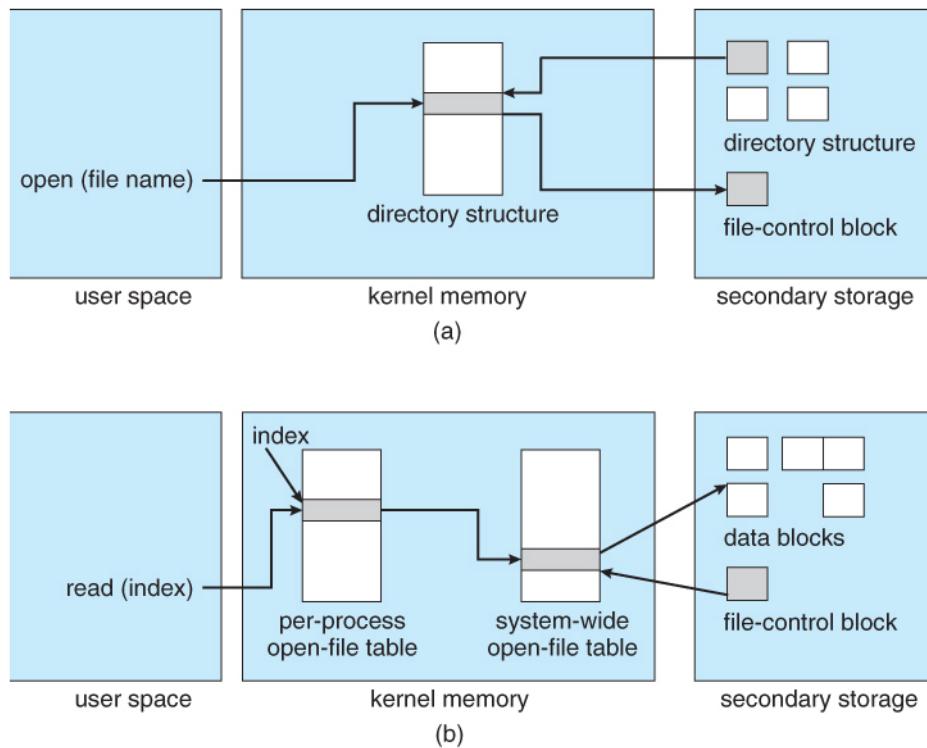


Рис. 3.19: Read() and Open()

TODO Доделать

3.18 Пару слов о типах

Лучше всего использовать следующие типы данных:

TODO Why?

- `off_t`
- `size_t`
- `ssize_t`

3.19 Common pitfalls

- Неатомарные операции (окно `race`)
- Утечка дескрипторов
- Файловая система гарантирует, что до тех пор пока ты держишь файловый дескриптор на файл с ним ничего не произойдет извне (функции оканчивающиеся на `"at"`, защита от **ТОСТОУ**)
- `openat`

TODO What is ТОСТОУ

3.20 Литература

- The Unix Programming Environment. Brian W. Kernighan, Rob Pike
- Advanced Programming in the Unix Environment. W. Richard Stevens

3.21 Домашнее задание №2

Необходимо написать подмножество утилиты `find`.

Программа должна:

- Первым аргументом принимать абсолютный путь, в котором будет производиться поиск файлов.
- По умолчанию выводить в стандартный поток вывода все найденные файлы по этому пути
- Поддерживать аргумент `-inum num`. Аргумент задает номер инода
- Поддерживать аргумент `-name name`. Аргумент задает имя файла
- Поддерживать аргумент `-size [==+]size`. Аргумент задает фильтр файлов по размеру(меньше, равен, больше)

- Поддерживать аргумент **-nlinks num**. Аргумент задает количество hardlink'ов у файлов
- Поддерживать аргумент **-exec path**. Аргумент задает путь до исполняемого файла, которому в качестве единственного аргумента нужно передать найденный в иерархии файл
- Поддерживать комбинацию аргументов. Например хочется найти все файлы с размером больше 1GB и скомпилировать их утилите `/usr/bin/sha1sum`.
- Выполнять поиск рекурсивно, в том числе во всех вложенных директориях.
- Сильные духом призываются к выполнению задания с использованием системного вызова `getdents(2)`. Остальные могут использовать `readdir` и `opendir` для чтения содержимого директории.

Лекция 4

Виртуальная память

4.1 Прерывания и исключения

- Процессор с памятью не могут быть жить в вакууме (без ОС)
- Простыми словами: иногда процессор не знает что ему делать в конкретной ситуации, так как не знает контекста исполнения, тогда он просит помощи у внешней среды (чаще всего ОС)
- *Interrupt Deriving Architecture* — есть таблица, каждой ячейке которой соответствует какая-либо исключительная ситуация(например, поделить на нуль) и функция ее разрешающая.
- **IDTR** — регистр, в котором хранится адрес *Interrupt Descriptor Table* (глобальный)
В некоторых архитектурах находится по фиксированному адресу (например, x86 — защищенный режим)

Проще говоря **callbacks**

- Другой подход — *Polling* (есть управляющий код, который периодически опрашивает устройство на предмет того, что нужно обработать; процессор выставляет флаг — "нуждаюсь в обработке").

Пример — сетевая карта

- У каждого подхода свои плюсы и минусы
- **cr2** — контрольный регистр, считывается функцией *do_page_fault* (которая занимается обработкой **page fault**)

4.2 Память

Хочется чтобы каждый процесс был защищен от любого другого
Проблемы памяти:

1. Памяти мало, она дорогая
2. Памяти мало, программ много, как договориться?

Закон Парето - 80% обращений к 20% памяти в среднем у пользовательской программы

Может тогда выгружать неиспользуемую память на диск?

Может еще переиспользовать память? (например, сегмент **text** у **Chrome**)

3. Памяти мало, программ много, как защититься?

Неплохо было бы выложить в read-only какую-то память (сегмент **text** — *const*-переменные)

stackoverflow.cpp

```
#include <iostream>

void a() {
    char A[100]; // Локальная переменная
    std::cin >> A; // 132 байта
    // Начали писать вверх и переписали адрес возврата
    // (так как стек растет вниз, а адреса массива вверх)
    // Когда делаем RET, вернемся по испорченному адресу
}

void b() {
    a();
}
```

Способ защиты — память, которая может записываться не может выполняться

Канарейка на стеке — проверяем значение переменной 'канарейка', которую добавили после адреса возврата

Хотим чтобы память ядра была недоступна пользователям

Как можно это все сделать?

4.3 Подходы к организации памяти

TODO

4.3.1 Досегментная организация(№1)

4.3.2 Сегментная организация(№2)

4.3.3 Страницчная организация(№3)

4.3.4 Страницчная организация в x86(Реальность)

4.4 MMU

TODO

4.5 Переключение контекста

TODO

4.6 Выделение памяти

4.6.1 Пример №1

mem1.c

```
#include <stdlib.h>

int main() {
    printf("Hello\n");
    const char * a = malloc(100);
}
```

```
$ cc mem1.c -o mem1
$ strace -f ./mem1
```

mem1.trace

```
execve("./mem1", [".mem1"], 0x7fff24c75d48 /* 35 vars */) = 0
...
...
...
brk(NULL)                      = 0x55a077d5e000
brk(0x55a077d7f000)            = 0x55a077d7f000
write(1, "Hello\n", 6Hello     ) = 6
exit_group(0)                  = ?
+++ exited with 0 +++
```

- Нет никакого выделения памяти через `malloc` (потому что это не системный вызов)
- `$ man 2 brk, sbrk` — явное увеличение/уменьшение кучи
- Для того же самого со стеком системных вызовов нет (только ассемблерные инструкции)

4.6.2 Syscalls

- `malloc/calloc/realloc` через прослойку выделяют себе блок памяти, режут его на куски и выдают клиенту-программисту
- `free()` — отдает блок памяти не ядру, а прослойке
- `malloc()` — неинициализированная память (сколько байт)
- `calloc()` — память инициализированная нулями (сколько объектов хотим)
- `realloc()` — все вместе (может еще перемещать память, так как возвращается не всегда тот указатель, который передали)
- Операторы `new` и `delete` выражаются через функции С

4.6.3 Helpers

- **Valgrind** — выполняет инструкцию за инструкцией программы, которую ему передали (строит внутри себя модель и отслеживает выделения памяти), долго работает (значительно снижает производительность)
- **Sanitizer (ASAN)** — инструментируют код, добавляют дополнительные проверки (тоже внутри себя строит модель)
- Программы с санитайзером работают не на порядок медленнее, а в 2-3 раза.

4.6.4 Пример №2

Когда мы делаем `free()`, память может остаться в userspace.

mem2.c

```
#include <stdlib.h>

int main() {
    printf("Hello\n");
    char * a = malloc(100);
    a[0] = 'X';
    free(a);
    printf("%c\n", a[0]);
}
```

Что будет? — Undefined Behavior

Но ведь ничего не напечаталось

```
mem2.trace
execve("./mem2", ["/mem2"], 0x7ffeb9fe31b8 /* 35 vars */) = 0
...
...
...
brk(NULL)                      = 0x557938333000
brk(0x557938354000)           = 0x557938354000
write(1, "Hello\n", 6Hello     ) = 6
write(1, "\0\n", 2             ) = 2
exit_group(0)                  = ?
+++ exited with 0 +++
```

На самом деле все напечаталось, просто мы этого не видим

4.7 Mapping

4.7.1 Syscalls

mmap(), *munmap()*

- Представьте, что у вас есть файл, и вы заранее не знаете к какой части файла будете обращаться.
- Замапив этот файл в память своего процесса, нужно понимать, что ядро автоматически не полностью подгружает его в память.
- Допустим, есть куча процессов, которые читают свой исполняемый файл. Если бы мы делали это не через маппинг, то каждый раз надо было бы считывать что-то в локальные буфера
- С помощью маппинга можно избежать этой проблемы

4.7.2 Пример №1

map1.c

```
#include <fcntl.h>
#include <sys/mman.h>
#include <sys/stat.h>
#include <sys/types.h>
#include <unistd.h>

#include <assert.h>
```

```

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main() {
    const int fd = open("/etc/passwd", O_RDONLY);

    struct stat st;
    assert(fstat(fd, &st) != -1);
    void *addr = mmap(NULL, st.st_size, PROT_READ, MAP_ANONYMOUS | MAP_PRIVATE,
                      fd, 0);
    //Отображение файла начиная с нуля

    close(fd);
}

```

map1.trace

```

execve("./map1", ["../map1"], 0x7ffd039a12a8 /* 35 vars */) = 0
...
...
...
openat(AT_FDCWD, "/etc/passwd", O_RDONLY) = 3
fstat(3, {st_mode=S_IFREG|0644, st_size=1053, ...}) = 0
mmap(NULL, 1053, PROT_READ, MAP_PRIVATE|MAP_ANONYMOUS, 3, 0) = 0x7f7afa213000
close(3) = 0
exit_group(0) = ?
+++ exited with 0 +++

```

В выводе *openat()*, так как мы делали не прямой системный вызов

4.7.3 Пример №2

Печать содержимого файла */etc/passwd*

map2.c

```

#include <fcntl.h>
#include <sys/mman.h>
#include <sys/stat.h>
#include <sys/types.h>
#include <unistd.h>

#include <assert.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main() {
    const int fd = open("/etc/passwd", O_RDONLY);

    struct stat st;

```

```

assert(fstat(fd, &st) != -1);
char *addr = mmap(NULL, st.st_size, PROT_READ, MAP_PRIVATE, fd, 0);

for (size_t i = 0; i < st.st_size; ++i) {
    printf("%c", addr[i]);
}

munmap(addr, st.st_size);

close(fd);
}

```

map2.trace

```

execve("./map2", [ "./map2"], 0x7ffc9c1e94e8 /* 35 vars */) = 0
...
...
...
openat(AT_FDCWD, "/etc/passwd", O_RDONLY) = 3
fstat(3, {st_mode=S_IFREG|0644, st_size=1053, ...}) = 0
mmap(NULL, 1053, PROT_READ, MAP_PRIVATE, 3, 0) = 0x7fe33146a000
fstat(1, {st_mode=S_IFREG|0644, st_size=2251, ...}) = 0
brk(NULL) = 0x5607682c3000
brk(0x5607682e4000) = 0x5607682e4000
munmap(0x7fe33146a000, 1053) = 0
close(3) = 0
write(1, "root:x:0:0::/root:/bin/bash\nbin:"..., 1053root:x:0:0::/root:/bin/bash
...
...
...
exit_group(0) = ?
+++ exited with 0 +++

```

4.7.4 Additional

- *pause()* — системный вызов, останавливает программу, пока она не получит сигнал
- Ядро всегда зануляет память, которую отдает
- Как работают санитайзеры: выделяют справа и слева блоки памяти, в которых устанавливают флаги и потом чекают на access к ним

4.7.5 Пример №3

\$ man 2 mprotect

map3.c

```

#include <fcntl.h>
#include <sys/mman.h>
#include <sys/stat.h>
#include <sys/types.h>
#include <unistd.h>

#include <assert.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

#define PAGE_SIZE 4096

int main() {
    const size_t size = 4 * PAGE_SIZE;
    char *addr = mmap(NULL, size, PROT_READ | PROT_WRITE, MAP_PRIVATE |
                      MAP_ANONYMOUS, -1, 0);
    assert(addr != MAP_FAILED);

    for (size_t i = 0; i < size; ++i) {
        addr[i] = 'X';
    }

    mprotect(&addr[3 * PAGE_SIZE], PAGE_SIZE, PROT_NONE);

    addr[3 * PAGE_SIZE - 1] = 'Y';
    addr[3 * PAGE_SIZE] = 'Y'; //Segmentation fault

    munmap(addr, size);
}

```

```

map3.trace
execve("./map3", ["../map3"], 0x7ffc727faa38 /* 35 vars */) = 0
...
...
...
mmap(NULL, 16384, PROT_READ|PROT_WRITE, MAP_PRIVATE|MAP_ANONYMOUS, -1, 0) =
    0x7f1eb681e000
mprotect(0x7f1eb6821000, 4096, PROT_NONE) = 0
--- SIGSEGV {si_signo=SIGSEGV, si_code=SEGV_ACCERR, si_addr=0x7f1eb6821000} ---
+++ killed by SIGSEGV (core dumped) +++

```

\$ man 2 madvise

4.8 Аллокаторы памяти

Зачем писать свой аллокатор памяти?

Случай:

1. Есть особенность данных, которую хотим использовать
2. Когда нужно дебажить свой аллокатор

Slab-аллокаторы эксплуатируют то, что мы выделяем и освобождаем память одного и того же размера

slab.c

```
struct SLAB {
    uint64_t index;
    object_t objects[64];
    SLAB *prev;
    SLAB *next;
};

struct pool {
    SLAB *full;
    SLAB *parted;
    SLAB *emptp;
};
```

4.9 Безопасность

4.9.1 Meltdown

- Состоит из нескольких этапов
- Это атака позволяет читать непrivилегированную для процесса память ядра
- Использует следующие особенности:
 - Спекулятивное выполнение
 - Утечка данных через сторонний канал
 - * Процессоры имеют кэши
 - * Оценка времени доступа к массиву позволяет понять, находятся ли данные в кэше

4.9.2 ASLR

Address space layout randomization

aslr.c

```
#include <stdio.h>

int main() {
    char a;
```

```
    printf("%p\n", &a);
    printf("%p\n", main);
}
```

Почему значения почти одинаковые при каждом запуске?
Они рандомизируются (еще один рубеж защиты)

4.10 Page Reclaiming

TODO presentation

4.11 Page Fault

TODO presentation

4.12 Литература

- Understanding the Linux Kernel by Daniel P. Bovet & Marco Cesati
(Достаточно хорошо описана архитектура)
- Intel 64 and IA-32 Architectures Software Developer's Manual Volume 3
(Руководство от Intel)
- x86 Instruction Set Architecture by Tom Shanley
(Выжимка руководства от Intel)
- What every programmer should know about memory by Ulrich Drepper
(Очень полезно)
- Безопасное программирование на С и С++. Роберт С. Сиакорд
(Про уязвимости)

4.13 Домашнее задание №3

TODO