

中国科学技术大学计算机学院
《操作系统原理与设计实验》Lab_01 报告



实验题目: Multiboot 启动

学生姓名: 赵卓

学生学号: PB21111686

完成日期: 2024 年 3 月 14 日

【实验题目】

Multiboot 启动

【实验目的】

实现一个最初的操作系统, 包括 Multiboot 启动头和最简单的操作系统内核。

【实验内容】

补全 multibootHeader.S 汇编文件, 启动操作系统内核, 在屏幕

和串口上输出指定内容。

【实验原理】

Multiboot: Multiboot 启动协议是一套多种操作系统共存时的启动引导协议。现今，许多操作系统都拥有自己的 boot loader（即引导程序，负责载入最终的操作系统映像的一个或一组程序），若要使多种操作系统在机器上共存，则需要借助于特定的引导机制，显然，这很可能对使用多操作系统的便利性与兼容性带来影响。为解决这一问题，Multiboot 启动协议应运而生。简单来讲，这份协议明确了 boot loader 与操作系统间的接口，所有符合协议规范的 boot loader 可以读取所有符合协议规范的操作系统。

Qemu: qemu 是一个虚拟化模拟器，使用它可以对一些常用的处理器进行模拟。本实验中 QEMU 作用为 OS 运行提供系统模拟硬件，比如虚拟 VGA 和串口。

VGA: VGA 是一种标准显示接口，可以在其显存中写入内容输出。

串口: 通过串口可以一位位输出数据。

本实验通过编写 multibootHeader 汇编文件 make 生成最小的 OS 内核，并通过 qemu 模拟运行，输出指定内容。

【代码说明】

Multiboot 参数定义: 按协议要求定义。

```
.globl start # 一般都用start
MAGIC_ITEM_NAME = 0x1BADB002
FLAGS_ITEM_NAME = 0x00000000
CHECKSUM_ITEM_NAME = -(MAGIC_ITEM_NAME + FLAGS_ITEM_NAME)
```

Muiltiboot 协议头：按协议要求定义。

```
/*此处开始，按协议标准来定义必须的multiboot header*/
.section ".multiboot_header"
.long MAGIC_ITEM_NAME
.long FLAGS_ITEM_NAME
.long CHECKSUM_ITEM_NAME
```

VGA 输出：将内容字符的 ASCII 码按照顺序依次存入 VGA 显存。

```
.text # 进入代码段
.code32 # 32位代码
# 这个跟第一行的声明要一致
start:
    vga:
        movl $0x2f652f48, 0xB8000    #He
        movl $0x2f6c2f6c, 0xB8004    #ll
        movl $0x2f202f6f, 0xB8008    #o' '
        movl $0x2f6f2f77, 0xB800C    #wo
        movl $0x2f6c2f72, 0xB8010    #rl
        movl $0x2f212f64, 0xB8014    #d!
        movl $0x2f502f20, 0xB8018    #' 'p
        movl $0x2f322f42, 0xB801C    #B2
        movl $0x2f312f31, 0xB8020    #11
        movl $0x2f312f31, 0xB8024    #11
        movl $0x2f382f36, 0xB8028    #68
        movl $0x2f5f2f36, 0xB802C    #6_
        movl $0x2f682f7A, 0xB8030    #zh
        movl $0x2f6F2f61, 0xB8034    #ao
        movl $0x2f682f7A, 0xB8038    #zh
        movl $0x2f6F2f75, 0xB803C    #uo
```

串口输出：和 VGA 不同，串口输出通过寄存器%al 将内容传递至串口端口地址输出。

```

/*根据需要初始化串口*/
/*根据需要串口输出你的字符序列，详见前面串口编程简介*/
uart:
    movw $0x3F8, %dx
    movb $0x48, %al    #H
    outb %al, %dx
    movb $0x65, %al    #e
    outb %al, %dx
    movb $0x6c, %al    #l
    outb %al, %dx
    movb $0x6c, %al    #l
    outb %al, %dx
    movb $0x6f, %al    #o
    outb %al, %dx
    movb $0x20, %al    #' '
    outb %al, %dx
    movb $0x77, %al    #w
    outb %al, %dx
    movb $0x6f, %al    #o
    outb %al, %dx
    movb $0x72, %al    #r
    outb %al, %dx
    movb $0x6c, %al    #l
    outb %al, %dx
    movb $0x64, %al    #d
    outb %al, %dx
    movb $0x21, %al    #!
    outb %al, %dx
    movb $0x20, %al    #' '
    outb %al, %dx
    movb $0x50, %al    #P
    outb %al, %dx
    movb $0x42, %al    #B
    outb %al, %dx
    movb $0x32, %al    #2
    outb %al, %dx
    movb $0x31, %al    #1
    outb %al, %dx
    movb $0x31, %al    #1
    outb %al, %dx
    movb $0x31, %al    #1
    outb %al, %dx
    movb $0x31, %al    #1
    outb %al, %dx
    movb $0x36, %al    #6
    outb %al, %dx
    movb $0x38, %al    #8
    outb %al, %dx
    movb $0x36, %al    #6
    outb %al, %dx
    movb $0x5f, %al    #_
    outb %al, %dx
    movb $0x7A, %al    #z
    outb %al, %dx
    movb $0x68, %al    #h
    outb %al, %dx
    movb $0x61, %al    #a
    outb %al, %dx
    movb $0x6F, %al    #o
    outb %al, %dx
    movb $0x7A, %al    #z
    outb %al, %dx
    movb $0x68, %al    #h
    outb %al, %dx
    movb $0x75, %al    #u
    outb %al, %dx
    movb $0x6F, %al    #o
    outb %al, %dx
/*实验结束，让计算机停机，方法：使用hlt指令，或者死循环*/
    hlt

```

Makefile: 一种自动化构建程序的文件，类似于 bash 脚本，make 后自动执行指令，在 ld 描述文件下，生成 bin 内核。

```
ASM_FLAGS = -m32 --pipe -Wall -fasm -g -O1 -fno-stack-protector

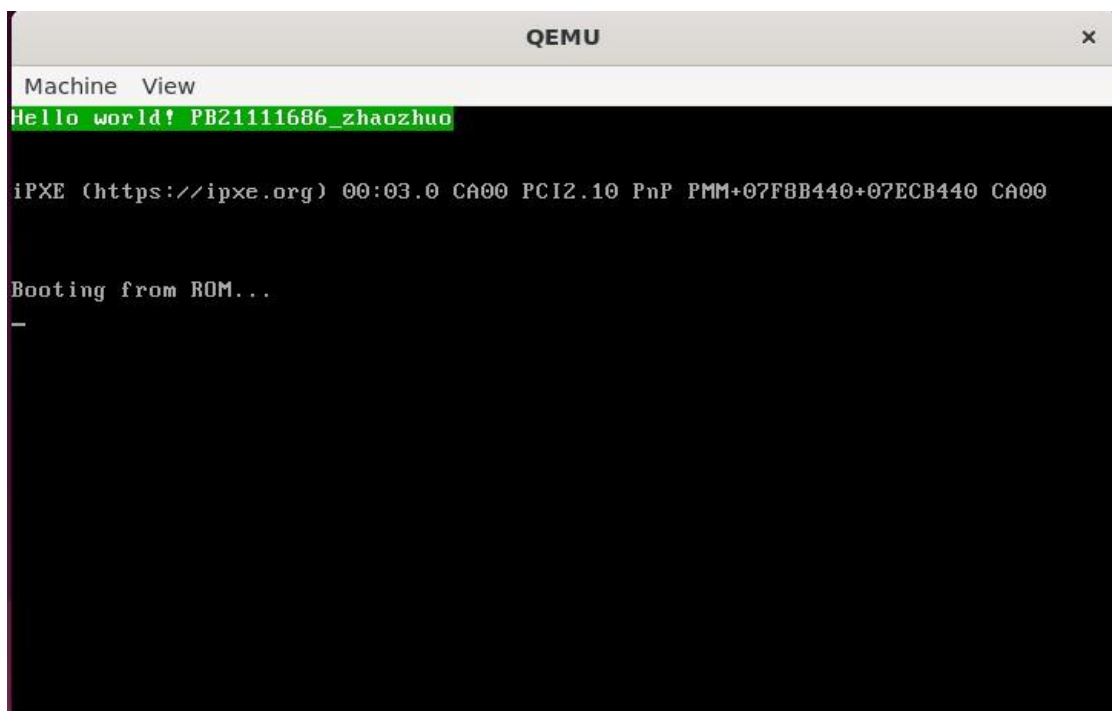
multibootHeader.bin: multibootHeader.S
    gcc -c ${ASM_FLAGS} multibootHeader.S -o multibootHeader.o
    ld -n -T multibootHeader.ld multibootHeader.o -o multibootHeader.bin

clean:
    rm -rf ./multibootHeader.bin ./multibootHeader.o
```

【实验结果】

Make 后通过 qemu 模拟执行得到如下串口和 VGA 输出结果，符合要求：

```
zz@zz:~/src$ qemu-system-i386 -kernel multibootHeader.bin -serial stdio
Hello world! PB21111686_zhaozhuo
```



【总结与思考】

本次实验了解了 Multiboot 协议，汇编，makefile 等多个知识，编写了一个最简单的 OS 内核。遇到的错误是 VGA 地址计算错误，将“3C”写成“4C”，改正后即输出正确。