

МАТЕМАТИЧКА ГИМНАЗИЈА

**МАТУРСКИ РАД**  
**- из рачунарства и информатике -**

**Израда X86 32bit i686 језгра оперативног  
система**

Ученик:  
Алекса Вучковић IVд

Ментор:  
Милош Арсић

Београд, јун 2021.



# Садржај

<b>1</b>	<b>Увод</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>X86 архитектура</b>	<b>3</b>
2.1	Регистри процесора . . . . .	3
2.2	Регистри опште намене . . . . .	4
2.3	Сегментни регистри . . . . .	5
2.4	Real mode . . . . .	5
2.5	Сегментација . . . . .	6
2.6	Protected mode . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Boot</b>	<b>7</b>
3.1	Редослед покретања . . . . .	7
3.2	Bootloader . . . . .	7
3.3	Multiboot2 . . . . .	7
3.4	ELF . . . . .	7
<b>4</b>	<b>Коришћени алати</b>	<b>9</b>
4.1	Binutils . . . . .	9
4.1.1	Пре додавања C библиотеке . . . . .	10
4.1.2	Након додавања C библиотеке . . . . .	10
4.1.3	GNU Asembler . . . . .	11
4.1.4	GNU Linker . . . . .	11
4.2	GCC . . . . .	11
4.2.1	Пре додавања LIBC . . . . .	12
4.2.2	После додавања LIBC . . . . .	12
4.3	GRUB . . . . .	12
4.4	QEMU . . . . .	13
4.5	Make . . . . .	13
4.6	Мање битни алати . . . . .	13
4.6.1	NeoVim . . . . .	13
4.6.2	git . . . . .	13
4.6.3	xorriso(libisoburn) . . . . .	14

4.6.4	GDB . . . . .	14
<b>5</b>	<b>Инспирација</b>	<b>15</b>
5.1	Minix . . . . .	15
5.2	Linux . . . . .	15
5.3	BSD . . . . .	15
5.4	Mmurtl . . . . .	15
<b>6</b>	<b>Build system</b>	<b>17</b>
6.1	aleksa-toolchain . . . . .	17
6.2	Makefile . . . . .	17
<b>7</b>	<b>Језгро оперативног система</b>	<b>19</b>
7.1	Почетак . . . . .	19
7.2	Испис на екран - VGA . . . . .	21
7.3	Global Descriptor Table . . . . .	24
7.4	Interrupt Descriptor Table . . . . .	25
7.5	IRQ и PIC . . . . .	27
7.6	Тастатура . . . . .	28
7.7	PIT - Programmable Interval Timer . . . . .	33
7.8	Heap . . . . .	34
7.9	Paging . . . . .	38
7.10	Moj LIBC . . . . .	39
<b>8</b>	<b>Закључак</b>	<b>45</b>
	<b>Литература</b>	<b>47</b>



# 1

## Увод

Идеја за овај рад проишла је из екстензивног коришћења GNU/Linux система, као и жеља за разумевањем рада рачунара на најнижем нивоу.

Цео код је писан у GNU Asembler-у и C-у и може се наћи на GitHub-у на страници <https://github.com/aleksav013/mykernel>. Код, заједно са свим алатима за његово коришћење и употребу, је доступан под GPLv3 лиценцом.

Овај пројакат се константно унапређује и немогуће је одржавати синхронизованим фајлове који сачињавају оперативни систем, а који се истовремено помињу у овом раду. Из тог разлога, рад ће бити написан за верзију оперативног система 1.0.0. На страници GitHub-а ова верзија се може наћи под tag/s секцијом на страници пројекта.

Ради лакшег компајловања кода од стране читаоца, креиран је toolchain - сет алата, специфично за компајловање овог оперативног система, који се може наћи на страници <https://github.com/aleksav013/aleksa-toolchain>, такође доступан под GPLv3 лиценцом отвореног кода. Сет алата aleksa-toolchain креиран је такође и из разлога што је заправо неизбежан процес креирања cross-compilerа - компајлера који компајлује код за други систем/архитектуру на тренутном систему/архитектури. На тај начин и други људи осим аутора могу допринети изради и побојшању овог оперативног система у будућности.

Овај пројакат има за циљ да прикаже поступак креирања једног за сада врло једноставног оперативног система, као и да поткрепи читаоце теоријом потребном за његово разумевање.



## 2

# X86 архитектура

X86 архитектура је пробитно била осмобитна (садржала је регистре дужине 8 битова), 16битна, затим 32битна и на крају 64битна. Данас 64битну X86 архитектуру знамо као и AMD64, X86-64 или X86\_64.

Заједно са ARM-ом једна од најкоришћенијих архитектура данашњице.

## 2.1 Регистри процесора

Постоји више врста регистара процесора[1, п. 75]. Неки од основних регистара које је потребно поменути дати су у тексту који следи. Разлог због којег су наведена и имена регистара претходних верзија X86 архитектуре је због тога што је могуће адресирати првих x битова ако се користи име регистра за x-тобитну верзију X86 архитектуре. Наравно, ово важи само уколико је дужина регистра већа или једнака дужини регистра чију нотацију користимо.

Регистри опште намене:

8bit	al	bl	cl	dl	sil	dil	spl	bpl
16bit	ax	bx	cx	dx	si	di	sp	bp
32bit	eax	ebx	ecx	edx	esi	edi	esp	ebp
64bit	rax	rbx	rcx	rdx	rsi	rdi	rsp	rdp

Сегментни регистри:

cs	ds	ss	es	fs	gs
----	----	----	----	----	----

Контролни регистри:

cr0	cr2	cr3	cr4	cr8
-----	-----	-----	-----	-----



Системски регистри (показивачи на табеле):

gdt	ldt	idt
-----	-----	-----

Осим поменутих, почев од 16бит-не X86 архитектуре постоје и регистри ah, bh, ch, dh (h-higher) који представљају горњу половину (од 9. до 16. бита) ax, bx, cx, dx регистара редом. У даљем тексту биће приказан однос између регистара о коме је раније било речи, као и приказ и на то од ког до ког бита регистра се односи дата нотација.

63-56	55-48	47-40	39-32	31-24	23-16	15-8	7-0
						ah	al
						ax	
				eax			
rax							

Приметимо да уколико нас интересује вредност другог бајта у 64битној X86 архитектури, до ње можемо доћи на 4 начина: ah, ax&0xFF00, eax&0x0000FF00 или rax&0x00000000000000FF00.

## 2.2 Регистри опште намене

Регистри опште намене имају улогу у чувању операнди и показивача:

- Операнди за логичке и аритметицке операције
- Операнди за адресне калкулације
- Показиваче на меморијску локацију

Регистри опште намене се могу користити произвољно према потреби. Међутим, дизајнери хардвера су увидели да постоји могућност даљих оптимизација уколико се сваком од ових регистара додели нека специфична улога у којој је мало бољи од осталих регистара опште намене.

На тај начин компајлери већину времена креирају бољи асемблерски код него људи, просто из разлога јер сваки од регистара опште намене такође користе и за њихову специфичну функцију сваки пут где је то могуће.

Специфична улога регистара опште намене:

- eax - акумулатор за операнде и податке резултата
- ebx - показивач на податке у ds сегменту

- `ecx` - бројач за петље и операције над стринговима
- `edx` - показивач на `У/И`
- `esi` - показивач на податке на који показује `ds` регистар; почетни показивач за операције над стринговима
- `edi` - показивач на податке у сегменту на који показује `es` регистар; крајњи показивач за операције над стринговима
- `esp` - показивач на почетак стека
- `ebp` - показивач на податке у стеку

## 2.3 Сегментни регистри

Сегментни регистри садрже 16битне селекторе сегмента. Селектор сегмента је специјалан показивач који идентификује сегмент у меморији. Да би приступили одређеном сегменту у меморији, селектор сегмента који показује на тај сегмент мора бити доступан у одговарајућем сегментном регистру.

Специфична улога сегментних регистара:

- `cs` - code segment. `cs` регистар садржи селектор сегмента који показује на сегмент кода у коме се налазе инструкције које се извршавају.
- `ds` - data segment. Осим `ds`, сегментни регистри за сегменте података су и `es`, `fs`, као и `gs`.
- `ss` - stack segment `ss` регистар садржи селектор сегмента који показује на сегмент стека где се чува стек програма који се тренутно извршава. За разлику од регистра за сегмент кода, `ss` регистар се може експлицитно поставити што дозвољава апликацијама да поставе више стекова и да алтернирају између њих.

## 2.4 Real mode

Реални мод је стање процесора у којем нам је дозвољено адресирање само првих 20 мегабајта меморије. Прелазак из реалног у застићени мод постиже се далеким скоком ”`far jump`”.

## 2.5 Сегментација

Сегментација је решење којим се омогућава адресирање више меморије него што је то хардверски предвиђено.

## 2.6 Protected mode

Заштићен мод је стање процесора у којем процесор има пун приступ целом опсегу меморије за разлику од реалног мода.

## 3

# Boot

### 3.1 Редослед покретања

Од притиска дугмета за паљење рачунара, па до учитавања оперативног система постоји цео један процес. Након притиска дугмета рачунар прво извршава POST (Power On Self Test) који је једна од почетних фаза BIOS-а (Basic Input Output System). У POST-у рачунар покушава да иницијализује компоненте рачунарског система и проверава да ли оне испуњавају све услове за стартовање рачунара. Уколико је цео процес прошао без грешака наставља се даље извршавање BIOS-а. BIOS сада има улогу да пронађе медијум који садржи програм који ће учитати језгро оперативног система у рам меморију рачунара. Тај програм се назива Bootloader.

### 3.2 Bootloader

Bootloader је програм који се налази у првих 512бита медијума у MBR одељку, и његов задатак је да прочита језгро оперативног система у рам меморију и преда му даље управљање.

### 3.3 Multiboot2

### 3.4 ELF

ELF је формат бинарни фајл који се састоји од тачно одређених секција и који може да се покрене.



## 4

# Коришћени алати

У даљем тексту се могу видети неки од алата коришћених у креирању овог рада. Већина коришћених алата поседује GPLv3 лиценцу. GNU Public License је лиценца отвореног кода која дозвољава модификовање и дистрибуирање кода све док тај је тај код јавно доступан. Једини програми са ове листе који није креирао GNU су QEMU виртуална машина, git и NeoVim.

Оперативни систем коришћен у изради овог пројекта је Artix Linux. Artix Linux је GNU/Linux дистрибуција базирана на Arch Linux-у. Већина коришћених програма је већ компајлована и спремна за употребу и налази се у официјалним репозиторијима.

За програме који су морали бити мануелно компајловани дате су инструкције у њиховој подсекцији. Програми који су морали бити компајловани су binutils и gcc и то да не би користили стандардну библиотеку коју нам је обезбедио оперативни систем домаћин (онај на коме се компајлује овај пројекат). За остале програме који су коришћени препорука је користити оне који су доступни као спремни пакети у изворима одабране дистрибуције GNU/Linux-a.

## 4.1 Binutils

Изворни код софтвера се може наћи на страници <https://www.gnu.org/software/binutils/>, заједно са упутством за компајловање и коришћење.

Овај софтверски пакет садржи програме неопходне за израду програма од којих су најкоришћенији асемблер (as), линкер (ld), као и програм за креирање библиотека (ar).

### 4.1.1 Пре додавања С библиотеке

Из разлога што се не користи стандардна библиотека већ самостално написана специфично за овај пројекат, потребно је мануелно компајловати GNU Binutils. Међутим, постоји могућност коришћења већ спремног пакета који се за дистрибуције базиране на Arch Linux-у може наћи на станици <https://aur.archlinux.org/packages/i686-elf-binutils/>. Поједине дистрибуције већ имају овај пакет компајлован, али је препорука мануелно компајловати да би се избегла некомпатибилност, а и просто из разлога што ће након формирања наше С библиотеке бити неопходно компајловати овај програм за сваки систем посебно. За оне које желе сами да компајлују дат је део инструкција који се разликује од упутства датог на званичном сајту а тиче се конфигурирања пре компилације.

```
mkdir build
cd build

../configure \
--target=i686-elf \
--with-sysroot \
--prefix=/usr \
--bindir=/usr/bin \
--libdir=/usr/lib/i686-elf \
--disable-nls \
--disable-werror

make
make install
```

### 4.1.2 Након додавања С библиотеке

Након додавања наше С библиотеке потребно је компајловати GNU Binutils тако да ту библиотеку и користи приликом компајловања нашег оперативног система.

**Напомена:** Потребно је поставити \$SYSROOT на локацију где се библиотека налази. То је могуће урадити на следећи начин:

```
export SYSROOT=/put/do/biblioteke
```

Инструкције за компајловање дате су у наставку:

```
../configure \
--target=i686-elf \
--with-sysroot=$SYSROOT \
--prefix=/usr \
--bindir=/usr/bin \
--libdir=/usr/lib/i686-elf \
--disable-nls \
--disable-werror
```

### 4.1.3 GNU Asembler

Иако тренутно постоје много популарније алтернативе попут NASM (Netwide Assembler) и MASM (Microsoft Assembler) који користе новију Интелову синтаксу, аутор се ипак одлучио за GASM због компатибилности са GCC компајлером. GASM користи старију AT&T синтаксу коју карактерише: обрнут поредак параметара, префикс пре имена регистра и вредности константи, а и величина параметара мора бити експлицитно дефинисана. Због тога ће можда неким читаоцима бити користан програм "intel2gas" који се за Arch Linux може наћи на станици <https://aur.archlinux.org/packages/intel2gas/>.

Овај програм је коришћен за компајловање дела кода написаног у асемблеру.

### 4.1.4 GNU Linker

Овај програм је коришћен за линковање, тј. "спајање" свог компајлованог кода у једну бинарну датотеку типа ELF која представља кернел.

## 4.2 GCC

Изворни код софтвера се може наћи на страници <https://gcc.gnu.org/>, заједно са упутством за компајловање и коришћење.

<https://aur.archlinux.org/packages/i686-elf-gcc/>

GCC је GNU-ов сет компајлера.



### 4.2.1 Пре додавања LIBC

```
mkdir build
cd build

../configure \
--target=i686-elf \
--prefix=/usr \
--disable-nls \
--disable-plugin \
--enable-languages=c,c++ \
--without-headers

make all-gcc
make all-target-libgcc

make -k check || true

make install-gcc
make install-target-libgcc
```

### 4.2.2 После додавања LIBC

```
../configure \
--target=i686-elf \
--prefix=/usr \
--with-sysroot=$SYSROOT \
--disable-nls \
--disable-plugin \
--enable-languages=c,c++
```

## 4.3 GRUB

Изворни код софтвера се може наћи на страници

<https://www.gnu.org/software/grub/>,

заједно са упутством за компајловање и коришћење.

GRUB је bootloader који је коришћен на овом пројекту. План је да у будућности GRUB буде замењен са bootloader-ом израђеним специфично за овај оперативни систем и да све компоненте овог оперативног система на тај начин буду дело једног аутора.

## 4.4 QEMU

Изворни код софтвера се може наћи на страници <https://www.qemu.org/>, заједно са упутством за компајловање и коришћење.

QEMU је виртуална машина у којој ће језгро бити тестирано и приказано зарад практичних разлога. QEMU је одабран за овај пројекат јер за разлику од других виртуалних машина поседује cli (command line interface) из кога се лако може позивати из скрипти као што су Makefile-ови.

## 4.5 Make

Изворни код софтвера се може наћи на страници <https://www.gnu.org/software/make/>

заједно са упутством за компајловање и коришћење. [2].

Make нам омогућава да са лакоћом одржавамо и манипулишемо изворним фајловима. Могуће је све компајловати, обрисати, креирати iso фајл као и покренути QEMU виртуелну машину са само једном кљчном речи у терминалу. Креирани Makefile за потребе овог пројекта биће детаљно објашњен у даљем тексту.

## 4.6 Мање битни алати

### 4.6.1 NeoVim

NeoVim је уређивач текста настао од Vim-a (Vi improved). [3]. Конфигурациски фајлови аутора, могу се наћи на <https://github.com/aleksav013/nvim>, и имају за циљ да створе окружење погодно за рад на овом пројекту.

### 4.6.2 git

Креатор овог програма је Linus Torvalds, човек који је креирао Linux kernel. Изворни код софтвера се може наћи на страници <https://git.kernel.org/pub/scm/git/git.git>.

Git је програм који нам помаже да одржавамо изводне фајлове синхронизованим са репозиторијом. Осим тога значајан је и његов систем "контроле" верзија - могућност да се за сваки commit(промену) види тачно који су се фајлови изменили и која је разлика између неке две верзије пројекта.

### 4.6.3 xorriso(libisoburn)

<https://www.gnu.org/software/xorriso/>

Служи за креирање ISO фајлова који се могу "нарезати" на CD или USB флеш са којих се касније диже систем.

### 4.6.4 GDB

<https://www.sourceware.org/gdb/>

GNU-ов debugger који служи углавном за проналажење грешака у коду.

# 5

## Инспирација

### 5.1 Minix

[4]

[5] Такође је написао и [6].

### 5.2 Linux

### 5.3 BSD

[7]

### 5.4 Mmurtl

[8]



# 6

## Build system

### 6.1 aleksa-toolchain

### 6.2 Makefile



# 7

## Језгро оперативног система

Рад је првобитно био замисљен као поступно излагање настајања овог оперативног система, али се касније аутор одлучио да ипак изложи само тренутну верзију рада, с обзиром на то да би рад био непотребно дужи.

### 7.1 Почетак

as/boot.s:

У првом делу постављамо променљиве на вредности које су одређене Multiboot2 стандардом да би bootloader препознао наше језгро.

```
.set ALIGN,      1<<0
.set MEMINFO,    1<<1
.set FLAGS,      ALIGN | MEMINFO
.set MAGIC,      0x1BADB002
.set CHECKSUM,   -(MAGIC + FLAGS)
```

Након тога постављамо првих 512 бита на претходно поменуте вредности али тако да за сваку променљиву остављамо 32 бита простора.

```
.section .multiboot
.align 4
.long MAGIC
.long FLAGS
.long CHECKSUM
```

Постављамо функције које ћемо дефинисати у овом фајлу за глобалне да би смо касније могли да их позивамо из С-а.



```
.global _start
.global load_gdt
.global load_idt
.global enable_interrupts
.global ioport_in
.global ioport_out
```

Функција за учитавање gdt табеле.

```
load_gdt:
    movl 4(%esp), %edx
    lgdt (%edx)
    ret
```

Функција за учитавање idt табеле.

```
load_idt:
    movl 4(%esp), %edx
    lidt (%edx)
    sti
    ret
```

Функције које су задужене за размену информација преко магистрале за улаз/излаз. Користи се при иницијализацији IRQ-а и коришћењу тастатуре.

```
ioport_in:
    movl 4(%esp), %edx
    in %dx, %al
    ret
```

```
ioport_out:
    movl 4(%esp), %edx
    movl 8(%esp), %eax
    outb %al, %dx
    ret
```

Сегменти за код и податке који су постављени у gdt табели.

```
.set CODESEGMENT, 0x08
.set DATASEGMENT, 0x10
```

Дефинишемо секцију bss у којој креирамо стек и додељујемо му 16 килобајта.

```
.section .bss
.align 16
stack_bottom:
.skip 16384
stack_top:
```

Дефинишемо почетну функцију `_start` позивајући функцију за иницијализацију gdt табеле и "скачемо" на сегмент кода. Овај поступак има назив "far jump" јер скачемо ван текућег сегмента.

```
.section .text
.type _start, @function
_start:
    call init_gdt_table
    jmp $CODE_SEGMENT, $code
```

У сегменту кода постављамо сегментне регистре на адресу сегмента података. Затим постављамо esp регистар на почетак стека који смо иницијализовали у bss секцији и предајемо управљање kernel\_main функцији.

```
code:
    movw $DATA_SEGMENT, %ax
    movw %ax, %ds
    movw %ax, %es
    movw %ax, %fs
    movw %ax, %gs
    movw %ax, %ss
    movl $stack_top, %esp
    cli
    call _init
    call kernel_main
    hlt
```

Постављамо величину функције \_start што нам касније може бити корисно при debug-овању.

```
.size _start, . - _start
```

## 7.2 Испис на екран - VGA

c/vga.c:

```
#include <types.h>
#include <string.h>
#include <asm.h>
#include <vga.h>
```

Приметимо да у С-у користимо uintX\_t променљиве. То је због тога што нам је у оваквом окружењу врло битно да пазимо на величину коју заузимају променљиве.

```
size_t terminal_row;
size_t terminal_column;
uint8_t terminal_color;
uint16_t* terminal_buffer;
```

4 значајнија бита означавају боју позадине, док остала 4 бита означавају боју карактера.

```
void set_color(enum vga_color fg, enum vga_color bg)
{
    terminal_color = fg | bg << 4;
}
```

```
static inline uint16_t vga_entry(unsigned char uc, uint8_t color)
{
    return (uint16_t) uc | (uint16_t) color << 8;
}
```

На VGA излаз исписујемо тако што почев од адресе 0xB80000 пишемо шеснаестобитне вредности које се преводе у карактере и њихову боју. 8 значајнијих битова одређују боју карактера док преосталих 8 битова означавају карактер.

```
void terminal_initialize()
{
    terminal_row=0;
    terminal_column=0;
    set_color(VGA_COLOR_LIGHT_GREY, VGA_COLOR_BLACK);
    terminal_buffer=(uint16_t*) 0xB8000;
    for(size_t y=0;y<VGA_HEIGHT;y++)
    {
        for(size_t x=0;x<VGA_WIDTH;x++)
        {
            const size_t index=y*VGA_WIDTH+x;
            terminal_buffer[index]=vga_entry(' ', terminal_color);
        }
    }
}
```

Функција која исписује карактер на монитору.

```
void terminal_putentryat(char c, uint8_t color, size_t x, size_t y)
{
    const size_t index=y*VGA_WIDTH+x;
    terminal_buffer[index]=vga_entry(c, color);
}
```

Функција која помера све до сада исписано за један ред на доле и ослобађа нови ред када понестане места на екрану.

```
void movescreen()
{
    terminal_row--;
    for(size_t i=0;i<VGA_HEIGHT;i++) for(size_t j=0;j<VGA_WIDTH;j++)
        terminal_buffer[i*VGA_WIDTH+j]=terminal_buffer[(i+1)*VGA_WIDTH+j];
}
```

Функција која поставља бројаче колоне и реда на следеће, углавном празно, поље на екрану.

```
void next_field()
{
    if(++terminal_column==VGA_WIDTH) terminal_column=0,terminal_row++;
}
```

Функција која поставља бројаче колоне и реда на прошло поље на екрану.

```
void previous_field()
{
    if(terminal_column) terminal_column--;
    else terminal_row--,terminal_column=VGA_WIDTH-1;
}
```

Функција која исписује један карактер на екран. Проверава да ли је потребно исписати нови ред уместо карактера '\n', као и да ли је потребно ослободити нови ред уколико се екран попунио.

```
void terminal_putchar(char c)
{
    if(c=='\n') terminal_column=0,terminal_row++;
    else
    {
        terminal_putentryat(c, terminal_color, terminal_column, terminal_row);
        next_field();
    }
    if (terminal_row==VGA_HEIGHT) movescreen();
}
```

Функција која исписује низ карактера на екран.

```
void terminal_writestring(char* data)
{
    for(int i=0;data[i]!='\0';i++) terminal_putchar(data[i]);
}
```

Функција која исписује целобројну вредност на екран тако што је прво претвори у низ карактера а затим искористи претходну функцију.

```
void terminal_writeint(uint32_t num)
{
    char string[100];
    for(int i=0;i<100;i++) string[i]='\0';
    char *str=string;
    itos(num, str);
    terminal_writestring(str);
}
```

Функција која исписује реалну вредност на екран тако што је прво претвори у низ карактера а затим искористи функцију за испис низа карактера.

```

void terminal_writefloat(double num)
{
    char string[100];
    for(int i=0;i<100;i++) string[i]='\0';
    char *str=string;
    ftos(num, str);
    terminal_writestring(str);
}

```

Функција која брише све са екрана и поставља бројаче колоне и реда на почетну позицију.

```

void clear()
{
    for(size_t i=0;i<VGA_HEIGHT;i++) for(size_t j=0;j<VGA_WIDTH;j++) terminal_putchar(' ');
    terminal_column=0;
    terminal_row=0;
}

```

## 7.3 Global Descriptor Table

c/gdt.c:

```
#include<types.h>
```

Формат у ком рачунар прихвата унос појединачних дефиниција сегмената. Приметимо `__attribute__((packed))`, на крају дефиниције структуре. То нам означава да се неће остављати места у меморији између променљивих унутар структуре, већ ће се "паковати" једна до друге у меморији.

```

struct gdt_entry
{
    uint16_t limit;
    uint16_t base1;
    uint8_t base2;
    uint8_t access;
    uint8_t limit_flags;
    uint8_t base3;
} __attribute__((packed));

```

Формат који рачунар прихвата за табелу свих дефиниција сегмената.

```

struct gdt_pointer
{
    uint16_t size;
    uint32_t offset;
} __attribute__((packed));

```

Функција из асемблера која учитава табелу сегмената, креирану у следећих неколико функција, у одговарајући регистар. Ову функцију смо имали прилику

видети у почетном фајлу.

```
extern void load_gdt(struct gdt_pointer *gdt);
```

```
struct gdt_entry gdt[5];
struct gdt_pointer gdt;
```

```
void init_gdt_entry(size_t num, uint32_t limit, uint32_t base, uint8_t access, uint8_t flags)
{
    gdt[num].limit=limit;
    gdt[num].base1=(base & 0xffff);
    gdt[num].base2=(base & 0xff0000) >> 16;
    gdt[num].access=access;
    gdt[num].limit_flags=limit_flags;
    gdt[num].base3=(base & 0xff000000) >> 24;
}
```

```
void init_gdt_table()
{
    gdt.size=sizeof(gdt)-1;
    gdt.offset=(uint32_t)&gdt;
```

```
    init_gdt_entry(0,0,0,0,0);
    // null segment
    init_gdt_entry(1,0xffffffff,0,0b10011010,0b11001111);
    // code segment
    init_gdt_entry(2,0xffffffff,0,0b10010010,0b11001111);
    // data segment
    init_gdt_entry(3,0xffffffff,0,0b11111010,0b11001111);
    // user mode code segment
    init_gdt_entry(4,0xffffffff,0,0b11110010,0b11001111);
    // user mode data segment
```

```
    load_gdt(&gdt);
}
```

## 7.4 Interrupt Descriptor Table

c/idt.c:

```
#include<types.h>
#include<irq.h>
#include<asm.h>
```

```
#define INTERRUPT_GATE_32 0x8E
```

```
#define KERNEL_CODE 0x08
#define KERNEL_DATA 0x10
```

```
#define PIC1_COMMAND_PORT 0x20
#define PIC1_DATA_PORT 0x21
#define PIC2_COMMAND_PORT 0xA0
#define PIC2_DATA_PORT 0xA1
```

```
struct idt_entry
{
    uint16_t offset1;
    uint16_t selector;
    uint8_t zero;
    uint8_t type_attr;
    uint16_t offset2;
} __attribute__((packed));
```

```
struct idt_pointer
{
    uint16_t size;
    uint32_t offset;
} __attribute__((packed));
```

```
extern void load_idt(struct idt_pointer *idtp);
extern void keyboard_irq();
```

```
struct idt_entry idt[256];
struct idt_pointer idtp;
```

```
void init_idt_entry(size_t num, uint32_t offset, uint16_t selector, uint8_t type_attr)
{
    idt[num].offset1=(offset & 0xffff);
    idt[num].selector=selector;
    idt[num].zero=0;
    idt[num].type_attr=type_attr;
    idt[num].offset2=(offset & 0xffff0000)>>16;
}
```

```
void add_idt_entry(size_t num, uint32_t offset)
{
    init_idt_entry(num, offset, KERNEL_CODE, INTERRUPT_GATE_32);
}
```

```
void init_pic ()
{
    ioport_out (PIC1.COMMAND_PORT, 0x11);
    ioport_out (PIC2.COMMAND_PORT, 0x11);
    ioport_out (PIC1.DATA_PORT, 0x20);
    ioport_out (PIC2.DATA_PORT, 0x28);
    ioport_out (PIC1.DATA_PORT, 0x04);
    ioport_out (PIC2.DATA_PORT, 0x02);
    ioport_out (PIC1.DATA_PORT, 0x01);
    ioport_out (PIC2.DATA_PORT, 0x01);
    ioport_out (PIC1.DATA_PORT, 0xff);
    ioport_out (PIC2.DATA_PORT, 0xff);
    ioport_out (PIC1.DATA_PORT, 0xFC);
}
```

## 7.5 IRQ и PIC

c/idt.c:



```

void init_idt_table()
{
    init_pic();
    add_idt_entry(0, (uint32_t)irq0);
    add_idt_entry(1, (uint32_t)irq1);
    add_idt_entry(2, (uint32_t)irq2);
    add_idt_entry(3, (uint32_t)irq3);
    add_idt_entry(4, (uint32_t)irq4);
    add_idt_entry(5, (uint32_t)irq5);
    add_idt_entry(6, (uint32_t)irq6);
    add_idt_entry(7, (uint32_t)irq7);
    add_idt_entry(8, (uint32_t)irq8);
    add_idt_entry(9, (uint32_t)irq9);
    add_idt_entry(10, (uint32_t)irq10);
    add_idt_entry(11, (uint32_t)irq11);
    add_idt_entry(12, (uint32_t)irq12);
    add_idt_entry(13, (uint32_t)irq13);
    add_idt_entry(14, (uint32_t)irq14);
    add_idt_entry(15, (uint32_t)irq15);
    add_idt_entry(16, (uint32_t)irq16);
    add_idt_entry(17, (uint32_t)irq17);
    add_idt_entry(18, (uint32_t)irq18);
    add_idt_entry(19, (uint32_t)irq19);
    add_idt_entry(20, (uint32_t)irq20);
    add_idt_entry(21, (uint32_t)irq21);
    add_idt_entry(22, (uint32_t)irq22);
    add_idt_entry(23, (uint32_t)irq23);
    add_idt_entry(24, (uint32_t)irq24);
    add_idt_entry(25, (uint32_t)irq25);
    add_idt_entry(26, (uint32_t)irq26);
    add_idt_entry(27, (uint32_t)irq27);
    add_idt_entry(28, (uint32_t)irq28);
    add_idt_entry(29, (uint32_t)irq29);
    add_idt_entry(30, (uint32_t)irq30);
    add_idt_entry(31, (uint32_t)irq31);
    add_idt_entry(32, (uint32_t)timer_irq);
    add_idt_entry(33, (uint32_t)keyboard_irq);
}

```

```

idt_p.size = sizeof(struct idt_entry) * 256 - 1;
idt_p.offset = (uint32_t)&idt;

```

```

    load_idt(&idt_p);
}

```

## 7.6 Тастатура

c/keyboard.c:

```
#include<types.h>
#include<asm.h>
#include<stdio.h>
```

```
#define BUFFER_SIZE 200
#define BUFFERLOG 200
char buffer[BUFFERLOG][BUFFER_SIZE];
size_t buffer_size[BUFFERLOG];
size_t buffer_current=0;
size_t buffer_all=0;
size_t buffer_index=0;
```

```
#define PIC1_COMMAND_PORT 0x20
#define PIC1_DATA_PORT 0x21
#define PIC2_COMMAND_PORT 0xA0
#define PIC2_DATA_PORT 0xA1
// IO Ports for Keyboard
#define KEYBOARD_DATA_PORT 0x60
#define KEYBOARD_STATUS_PORT 0x64
```

```
void previous_field(void);
void tty(char *buffer);
void prompt(void);
void clear();
void us_en(char keymap[]);
void us_en_shift(char keymap[]);
```

```
char charcode[256];
char shift_charcode[256];
bool ispressed[128];
#define lshift 0x2A
#define rshift 0x36
#define lctrl 0x1D
#define rctrl 0x1D
```

```
void init_keyboard()
{
    us_en(charcode);
    us_en_shift(shift_charcode);
}
```

```
void deletelast()
{
    previous_field();
    printf(" ");
    previous_field();
}
```

```
void backspace()
{
    if (buffer_index <= 0) return;
```

```
    deletelast();
    buffer [ buffer_current ][ --buffer_index ] = '\0';
    return;
}
```

```
void enter()
{
    printf("\n");
    if (buffer_index > 0)
    {
        tty (buffer [ buffer_current ]);
        buffer_size [ buffer_current ] = buffer_index;
        if (buffer_current == buffer_all) buffer_current = (++buffer_all);
        else
        {
            for (size_t i = 0; i < BUFFER_SIZE; i++) buffer [ buffer_all ] [ i ] = '\0';
            buffer_current = buffer_all;
        }
        buffer_index = 0;
    }
    prompt();
    return;
}
```

```
void space()
{
    buffer [ buffer_current ] [ buffer_index++ ] = ' ';
    printf(" ");
}
```

```
void keyup()
{
    if (buffer_current > 0)
    {
        buffer_size [ buffer_current ] = buffer_index;
        for (size_t i = 0; i < buffer_index; i++) deletelast();
        buffer_current--;
        buffer_index = buffer_size [ buffer_current ];
        printf("%s", buffer [ buffer_current ]);
    }
}
```

```
void keydown()
{
    if (buffer_current < buffer_all)
    {
        buffer_size [ buffer_current ] = buffer_index;
        for (size_t i = 0; i < buffer_index; i++) deletelast();
        buffer_current++;
        buffer_index = buffer_size [ buffer_current ];
        printf ("%s", buffer [ buffer_current ]);
    }
}
```

```
void keyleft()
{
}
}
```

```
void keyright()
{
}
}
```

```
void keyboard_handler()
{
    ioport_out (PIC1_COMMAND_PORT, 0x20);
    uint8_t status = ioport_in (KEYBOARD_STATUS_PORT);
```

```
    if (status & 0x1)
    {
        uint8_t keycode = ioport_in (KEYBOARD_DATA_PORT);
        if (keycode < 0x80)
        {
            char c = charcode [ keycode ];
            ispressed [ keycode ] = 1;
            // printf ("%d ", &keycode);
```

```
switch(keycode)
{
    case 0x0E:
        backspace();
        break;
    case 0x1C:
        enter();
        break;
    case 0x39:
        space();
        break;
    case 72:
        keyup();
        break;
    case 80:
        keydown();
        break;
    case 75:
        keyleft();
        break;
    case 77:
        keyright();
        break;
```

```
default:
    if(c!=' ')
    {
        if(ispressed[lctrl] || ispressed[rctrl])
        {
            if(c=='l')
            {
                clear();
                prompt();
                printf("%s", buffer[buffer_current]);
                return;
            }
        }
        if(ispressed[lshift] || ispressed[rshift])
        {
            c=shift_charcode[keycode];
        }
        buffer[buffer_current][buffer_index++]=c;
        printf("%c", c);
    }
    break;
}
```

```

        }
        else
        {
            ispressed[keycode-0x80]=0;
        }
    }
}

```

## 7.7 PIT - Programmable Interval Timer

c/timer.c:

```

#include<types.h>
#include<asm.h>
#include<stdio.h>

```

```

void add_idt_entry(size_t num, uint32_t offset);

```

```

uint32_t tick=0;
const uint32_t TICKS.PER.SECOND=50;
extern uint32_t time;
uint32_t time=0;

```

```

void timer_handler()
{
    tick++;
    if(tick==TICKS.PER.SECOND)
    {
        //printf("%d seconds passed\n",time);
        tick=0;
        time++;
    }
}

```

```

    ioport_out(0x20, 0x20);
    ioport_out(0xa0, 0x20);
}

```

```

void init_timer(uint32_t frequency)
{
    // Firstly, register our timer callback.

```

```

    // The value we send to the PIT is the value to divide it's input clock
    // (1193180 Hz) by, to get our required frequency. Important to note is
    // that the divisor must be small enough to fit into 16-bits.
    uint32_t divisor = 1193180 / frequency;

```

```
// Send the command byte.
ioport_out(0x43, 0x36);
```

```
// Divisor has to be sent byte-wise, so split here into upper/lower bytes.
uint8_t l = (uint8_t)(divisor & 0xFF);
uint8_t h = (uint8_t)((divisor >> 8) & 0xFF );
```

```
// Send the frequency divisor.
ioport_out(0x40, l);
ioport_out(0x40, h);
}
```

## 7.8 Heap

c/heap.c:

[9]

```
#include<types.h>
```

```
typedef struct KHEAPBLOCKBM {
    struct KHEAPBLOCKBM *next;
    uint32_t size;
    uint32_t used;
    uint32_t bsize;
    uint32_t lfb;
} KHEAPBLOCKBM;
```

```
typedef struct KHEAPBM {
    KHEAPBLOCKBM *fblock;
} KHEAPBM;
```

```
void k_heapBMinInit(KHEAPBM *heap) {
    heap->fblock = 0;
}
```

```
int k_heapBMAddBlock(KHEAPBM *heap, uintptr_t addr, uint32_t size, uint32_t bsize) {
    KHEAPBLOCKBM *b;
    uint32_t bcnt;
    uint32_t x;
    uint8_t *bm;
```

```
    b = (KHEAPBLOCKBM*)addr;
    b->size = size - sizeof(KHEAPBLOCKBM);
    b->bsize = bsize;
```

```
b->next = heap->fblock;
heap->fblock = b;
```

```
bcnt = b->size / b->bsize;
bm = (uint8_t*)&b[1];
```

```
/* clear bitmap */
for (x = 0; x < bcnt; ++x) {
    bm[x] = 0;
}
```

```
/* reserve room for bitmap */
bcnt = (bcnt / bsize) * bsize < bcnt ? bcnt / bsize + 1 : bcnt / bsize;
for (x = 0; x < bcnt; ++x) {
    bm[x] = 5;
}
```

```
b->lfb = bcnt - 1;
b->used = bcnt;
return 1;
}
```

```
static uint8_t k_heapBMGetNID(uint8_t a, uint8_t b) {
    uint8_t c;
    for (c = a + 1; c == b || c == 0; ++c);
    return c;
}
```

```
void *k_heapBMAlloc(KHEAPBM *heap, uint32_t size) {
    KHEAPBLOCKBM *b;
    uint8_t *bm;
    uint32_t bcnt;
    uint32_t x, y, z;
    uint32_t bneed;
    uint8_t nid;
```

```
/* iterate blocks */
for (b = heap->fblock; b; b = b->next) {
    /* check if block has enough room */
    if (b->size - (b->used * b->bsize) >= size) {
```

```
        bcnt = b->size / b->bsize;
        bneed = (size / b->bsize) * b->bsize < size ? size / b->bsize + 1 : siz
        bm = (uint8_t*)&b[1];
```



```

for (x = (b->lfb + 1 >= bcnt ? 0 : b->lfb + 1); x != b->lfb; ++x) {
    /* just wrap around */
    if (x >= bcnt) {
        x = 0;
    }

```

```

    if (bm[x] == 0) {
        /* count free blocks */
        for (y = 0; bm[x + y] == 0 && y < bneed && (x + y) < bcnt; ++y);

```

```

        /* we have enough, now allocate them */
        if (y == bneed) {
            /* find ID that does not match left or right */
            nid = k_heapBMGetNID(bm[x - 1], bm[x + y]);

```

```

            /* allocate by setting id */
            for (z = 0; z < y; ++z) {
                bm[x + z] = nid;
            }

```

```

            /* optimization */
            b->lfb = (x + bneed) - 2;

```

```

            /* count used blocks NOT bytes */
            b->used += y;

```

```

        }
        return (void*)(x * b->bsize + (uintptr_t)&b[1]);
    }

```

```

    /* x will be incremented by one ONCE more in our FOR loop */
    x += (y - 1);
    continue;
}
}
}
}
return 0;
}

```

```

void k_heapBMFree(KHEAPBM *heap, void *ptr) {
    KHEAPBLOCKBM    *b;
    uintptr_t        ptroff;
    uint32_t         bi, x;
    uint8_t          *bm;
    uint8_t          id;
    uint32_t         max;

```

```

    for (b = heap->fblock; b; b = b->next) {
        if ((uintptr_t)ptr > (uintptr_t)b && (uintptr_t)ptr < (uintptr_t)b + sizeof
            /* found block */
            ptroff = (uintptr_t)ptr - (uintptr_t)b[1];
/* get offset to get block */
        /* block offset in BM */
        bi = ptroff / b->bsize;
        /* .. */
        bm = (uint8_t*)&b[1];
        /* clear allocation */
        id = bm[bi];
        /* oddly.. GCC did not optimize this */
        max = b->size / b->bsize;
        for (x = bi; bm[x] == id && x < max; ++x) {
            bm[x] = 0;
        }
        /* update free block count */
        b->used -= x - bi;
        return;
    }
}

```

```

    /* this error needs to be raised or reported somehow */
    return;
}

```

```

KHEAPBM kheap;

```

```

void kheapinit()
{
    k_heapBMInit(&kheap);
}

```

```

int kheapaddblock(uintptr_t addr, uint32_t size, uint32_t bsize)
{
    return k_heapBMAddBlock(&kheap, addr, size, bsize);
}

```

```

void *kmalloc(uint32_t size)
{
    return k_heapBMAlloc(&kheap, size);
}

```

```

void kfree(void *ptr)
{
    k_heapBMFree(&kheap, ptr);
}

```

## 7.9 Paging

c/paging.c:

```
#include<types.h>
```

```
extern void loadPageDirectory(uint32_t*);
extern void enablePaging();
```

```
uint32_t page_directory[1024] __attribute__((aligned(4096)));
```

```
void set_pd()
{
    //set each entry to not present
    for(size_t i=0;i<1024;i++)
    {
        // This sets the following flags to the pages:
        //   Supervisor: Only kernel-mode can access them
        //   Write Enabled: It can be both read from and written to
        //   Not Present: The page table is not present
        page_directory[i] = 0x00000002;
    }
}
```

```
uint32_t page_table[1024][1024] __attribute__((aligned(4096)));
```

```
void set_pt(size_t num,uint32_t address)
{
    // holds the physical address where we want to start mapping these pages to.
    // in this case, we want to map these pages to the very beginning of memory.
```

```
//we will fill all 1024 entries in the table, mapping 4 megabytes
for(size_t i=0;i<1024;i++)
{
    // As the address is page aligned, it will always leave 12 bits zeroed.
    // Those bits are used by the attributes ;)
    page_table[num][i] = (address + i * 0x1000) | 3; // attributes: supervisor level
}
```

```
page_directory[num] = ((uint32_t)page_table[num]) | 3;
// attributes: supervisor level, read/write, present
}
```

```

void set_paging()
{
    set_pd();
    for(size_t i=0;i<1024;i++) set_pt(i,0x00400000 * i); // all 4GB mapped
    loadPageDirectory(page_directory);
    enablePaging();
}

```

## 7.10 Moj LIBC

include/asm.h:

```

#ifndef ASMH
#define ASMH

#include<types.h>

extern uint8_t ioport_in(uint8_t port);
extern void ioport_out(uint8_t port, char data);

#endif

```

include/errno.h:

include/heap.h:

```

#ifndef HEAP_H
#define HEAP_H

#include<types.h>

void kheapinit();
int kheapaddblock(uintptr_t addr,uint32_t size,uint32_t bsize);
void *kmalloc(uint32_t size);
void kfree(void *ptr);

#endif

```

include/irq.h:

```
#ifndef IRQ_H
#define IRQ_H

extern void irq0 ();
extern void irq1 ();
extern void timer_irq ();
extern void keyboard_irq ();

#endif
```

include/stdio.h:

```
#ifndef _STDIO_H
#define _STDIO_H

#include <stdarg.h>
#include <stddef.h>

#define SEEK_SET 0
typedef struct { int unused; } FILE;

extern FILE* stderr;
#define stderr stderr
int fclose(FILE*);
int fflush(FILE*);
FILE* fopen(const char*, const char*);
int fprintf(FILE*, const char*, ...);
size_t fread(void*, size_t, size_t, FILE*);
int fseek(FILE*, long, int);
long ftell(FILE*);
size_t fwrite(const void*, size_t, size_t, FILE*);
void setbuf(FILE*, char*);
int vfprintf(FILE*, const char*, va_list);

void printf(char *str, ...);

#endif
```

include/stdlib.h:

```

#ifndef _STDLIB_H
#define _STDLIB_H

void abort(void);
int atexit(void (*)(void));
int atoi(const char*);
void free(void*);
char* getenv(const char*);
void* malloc(size_t);

#endif

```

include/string.h:

```

#ifndef _STRING_H
#define _STRING_H

#include <stddef.h>

void* memcpy(void*, const void*, size_t);
void* memset(void*, int, size_t);
char* strcpy(char*, const char*);
size_t strlen(const char*);

#include <types.h>

size_t stringlen(char *str);
bool stringcmp(char *str1, char *str2);
void stringcat(char *str1, char *str2);
void stringrev(char *str);
void itos(uint32_t num, char *str);
uint32_t stoi(const char *str);
double stof(const char *str);
void ftos(double num, char *str);

#endif

```

include/time.h:

include/types.h:

```

#ifndef TYPES_H
#define TYPES_H

#include <stdbool.h>
#include <stddef.h>
#include <stdint.h>

#endif

```

include/unistd.h:

```
#ifndef _UNISTD_H
#define _UNISTD_H

#include <sys/types.h>

int  execv(const char*, char* const []);
int  execve(const char*, char* const [], char* const []);
int  execvp(const char*, char* const []);
pid_t fork(void);

#endif
```

include/vga.h:

```
#ifndef VGA_H
#define VGA_H

#include<types.h>

static const size_t VGA_WIDTH = 80;
static const size_t VGA_HEIGHT = 25;

enum vga_color {
    VGA_COLOR_BLACK = 0,
    VGA_COLOR_DARK_BLUE = 1,
    VGA_COLOR_GREEN = 2,
    VGA_COLOR_TURQUOISE = 3,
    VGA_COLOR_RED = 4,
    VGA_COLOR_PURPLE = 5,
    VGA_COLOR_BROWN = 6,
    VGA_COLOR_LIGHT_GREY = 7,
    VGA_COLOR_DARK_GREY = 8,
    VGA_COLOR_BLUE = 9,
    VGA_COLOR_LIGHT_GREEN = 10,
    VGA_COLOR_LIGHT_BLUE = 11,
    VGA_COLOR_LIGHT_RED = 12,
    VGA_COLOR_PINK = 13,
    VGA_COLOR_YELLOW = 14,
    VGA_COLOR_WHITE = 15,
};

void set_color(enum vga_color fg, enum vga_color bg);

#endif
```

include/sys/types.h:

```
#ifndef _SYS_TYPES_H
#define _SYS_TYPES_H

typedef int pid_t;

#endif
```





## 8

# Закључак

Овај пројекат је био сјајан показатељ колико је заправо комплексна израда језгра оперативног система који треба да представља мост између хардвера и софтвера. Драго ми је што сам одабрао овако тежак пројекат за матурски рад из разлога што ми је то помогло да пробијем баријеру и уложим пуно труда да бих заправо разумео како раде оперативни системи и колико је софистициран њихов дизајн.



# Литература

- [1] Intel. *Intel® 64 and IA-32 architectures software developer's manual combined volumes: 1, 2A, 2B, 2C, 2D, 3A, 3B, 3C, 3D, and 4*. URL: <https://www.intel.com/content/www/us/en/developer/articles/technical/intel-sdm.html>.
- [2] Robert Mecklenburg. *Managing Projects with GNU Make*. 3rd ed. Nutshell Handbooks. O'Reilly Media, 2004. ISBN: 0596006101,9780596006105. URL: <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=6754a2b1ac7071ea1ccedc05801f5424>.
- [3] Arnold Robbins, Elbert Hannah, and Linda Lamb. *Learning the Vi and Vim Editors*. 7th ed. O'Reilly Media, 2008. ISBN: 9780596529833,059652983X. URL: <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=bc6fb75f968bcc39e4446c29bf04d2d1>.
- [4] Andrew S. Tanenbaum. *Modern Operating Systems*. 3rd ed. Pearson Prentice Hall, 2008. ISBN: 0136006639,9780136006633. URL: <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=ac8cd7d4fd0467e923a0c04b7a939f84>.
- [5] Andrew S. Tanenbaum and Albert S. Woodhull. *Operating Systems: Design and Implementation*. 3rd ed. Pearson, 2006. ISBN: 0131429388, 9780131429383. URL: <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=fdafa32272838b3eff5583d668e3192b>.
- [6] Andrew S. Tanenbaum and Todd Austin. *Structured Computer Organization*. 6th ed. Prentice Hall, 2012. ISBN: 0132916525,9780132916523. URL: <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=f6fc02a547e862360e743754fc06375b>.
- [7] Marshall Kirk McKusick, George V. Neville-Neil, and Robert N.M. Watson. *The Design and Implementation of the FreeBSD Operating System*. 2nd ed. Addison-Wesley Professional, 2014. ISBN: 0321968972,9780321968975. URL: <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=bc62cc0f2ad546d5a7b2d2c610ee14ae>.

- [8] Richard A. Burgess. *Mmurl V1.0*. Ip Data Corp, 2000.  
ISBN: 9781588530004, 1588530000. URL: <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=eb2ae29c03308f4f95a57a2a1dadab22>.
- [9] Sanjoy Dasgupta, Christos Papadimitriou, and Umesh Vazirani. *Algorithms*. 1st ed. McGraw-Hill Science/Engineering/Math, 2006.  
ISBN: 0073523402, 9780073523408. URL: <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=529078edeb67e6ca26edc683ad3f6a51>.
- [10] *OsDev Wiki*. URL: [https://wiki.osdev.org/Expanded\\_Main\\_Page](https://wiki.osdev.org/Expanded_Main_Page).
- [11] David Salomon. *Assemblers and loaders*.  
Ellis Horwood series in computers and their applications.  
Ellis Horwood, 1992. ISBN: 9780130525642, 0130525642. URL: <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=A5065F7D488058B77DD8FBF85DF7490F>.
- [12] Alfred V. Aho et al. *Compilers - Principles, Techniques, and Tools*. 2nd ed. Pearson/Addison Wesley, 2006. ISBN: 0321486811. URL: <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=90db32d070cfb70ca617e655d5c35529>.
- [13] John L. Hennessy and David A. Patterson.  
*Computer Architecture, Fifth Edition: A Quantitative Approach*. 5th ed.  
The Morgan Kaufmann Series in Computer Architecture and Design.  
Morgan Kaufmann, 2011. ISBN: 012383872X, 9780123838728.  
URL: <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=041f6d8fb8e6b6d1ed26a824775b5a0d>.
- [14] Bryant Randal E. and O'Hallaron David Richard.  
*Computer Systems: A Programmer's Perspective*. 2nd ed. Pearson, 2010.  
ISBN: 0136108040, 9780136108047. URL: <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=3E84B730EC874FFDB1A069FF482D112C>.
- [15] Benjamin Lunt.  
*USB: The Universal Serial Bus (FYSOS: Operating System Design Book 8)*.  
2013. ISBN: 1717425364. URL: <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=D4A70ECFDC3F4EB7DC62723D7BCB222C>.
- [16] Abraham Silberschatz, Peter B Galvin, and Greg Gagne.  
*Operating system concepts*. 9th ed. Wiley, 2012.  
ISBN: 9781118063330, 1118063333. URL: <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=be3559401fec4b4ba93cc8e2f2e05601>.
- [17] William Stallings. *Operating systems: internals and design principles*. 7th ed. Prentice Hall, 2011. ISBN: 013230998X, 9780132309981, 0273751506, 9780273751502, 1299318266, 9781299318267. URL: <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=6990c44cecea007aa328a9a86c3027d1>.

- [18] Remzi H. Arpaci-Dusseau and Andrea C Arpaci-Dusseau. *Operating Systems: Three Easy Pieces*. Paperback. Createspace Independent Publishing Platform, 2018. ISBN: 198508659X,9781985086593. URL: <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=aa2c64b8cee2819de114afdebd113e7a>.
- [19] Samuel P. Harbison and Guy L. Steele. *C: A Reference Manual*. 5th ed. Prentice Hall, 2002. ISBN: 013089592X,9780130895929. URL: <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=fe81d808c24e1a0c0d479520db57cd86>.
- [20] Brian W. Kernighan and Dennis M. Ritchie. *C Programming Language*. 2nd ed. Prentice Hall, 1988. ISBN: 0131103628,9780131103627. URL: <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=5013a19e2b20b82d104bae34ac7e5320>.
- [21] Bill Rosenblatt and Cameron Newham. *Learning the bash shell*. 3rd ed. Nutshell handbook. O'Reilly, 2005. ISBN: 9780596009656,0596009658. URL: <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=F0B2387CFA911873144412D2DF51E16C>.
- [22] Stephen A. Rago and W. Richard Stevens. *Advanced Programming in the UNIX Environment*. 3rd ed. Addison-Wesley professional computing series. Addison-Wesley Professional, 2013. ISBN: 0321637739,9780321637734. URL: <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=8f4dd448cc992b8ab4a38dd056b09478>.