Západočeská univerzita v plzni

Fakulta aplikovaných věd

Katedra informatiky a výpočetní techniky

**Semestrální práce**

**KIV/OS**

**Simulace operačního systému**

Plzeň, 2012

Martin Bydžovský Jakub Daněk Jiří Zikmund

A12N0058P A12N0059P A12N0103P

1. Zadání

Simulátor operačního systému. V Javě naprogramovat aplikaci, která bude napodobovat chování operačního systému – správa procesů, souborový systém, IO zařízení, služby OS, přerušení… Součástí práce je třeba naprogramovat několik ukázkových procesů, které budou demonstrovat správnost a funkčnost systému.

1. Technická dokumentace
   1. Proces a jeho průběh

Každý proces implementovaný v našem simulovaném OS, musí být potomkem třídy Process. Tato abstraktní třída uchovává společné informace pro všechny procesy (běhové vlákno, vstupní/výstupní streamy, zpracování signálů…). Dále obsahuje metody pro zjišťování aktuálního stavu procesu a jeho ovládání.

Také funguje jako wrapper nad metodou run, kterou odděděné procesy přetěžují a ve které vykonávají svoji činnost. Odchytává výjimky vyhozené z této metody, nastavuje příznaky (ne)úspěšného skončení a informuje o této skutečnosti ProcessManager.

O vytvoření instance nového procesu se stará služba operačního systému createProcess, která toto volání deleguje na objekt ProcessManager. Jeho hlavní funkcí je uchovávání informací o běžících procesech, jejich stavu a spouštění nových procesů. Získání reference na instanci konkrétního procesu potom provádí za použití Java Reflection API.

Poté co proces skončí, je notifikován ProcessManager (na základě observer pattern), který určí, kdo bude dále na popředí. V tuto chvíli má skončený proces pořád záznam v tabulce procesů. Ten je odebrán až poté, co jiný proces zavolá službu OS readProcessExitCode a zjistí, návratovou hodnotu procesu. Po tomto volání je proveden závěrečný úklid po procesu a je definitivně odstraněn ze systému.

* 1. Vstupní parser a gramatika shellu

O analýzu vstupního příkazu se stará třída InputParser. Jedním průchodem zpracuje vstupní řetězec a vytvoří z něj spojovou strukturu ParseResult, která obsahuje informace o nalezených argumentech, přesměrovaném vstupu/výstupu (případně jestli se má soubor appendovat nebo ne), flag jestli se příkaz spouští na pozadí a referenci na další příkaz ParseResult (je to spojová struktura.

Shell tedy ve svém běhu přečte řádek vstupního textu, za pomoci třídy InputParser zjistí, jaké příkazy se mají provést, a voláním služeb OS tyto příkazy provede.

Parser vstupního textu rozpoznává následující gramatiku:  
  
PRIKAZ := PROCESS PARAMETR PIPE ASYNC  
PROCESS: = řetězec  
PIPE := e | „ | PROCES PARAMETR PIPE“  
ASYNC := e | &  
PARAMETR := e | >řetězec | >>řetězec | <řetězec | 2>řetězec | 2>>řetězec | řetězec | PARAMETR PARAMETR

Jak je vidět, nerozlišuje se rozdíl mezi parametrem a argumentem (jak bylo ukazováno na cvičení) a navíc přesměrování vstupů/výstupů lze kombinovat s parametry nezávisle na pořadí – ostatně takto funguje i linuxový bash. Následující příkaz je tedy zcela validní:  
p1 param1 >>out.txt param2 –arg1 | p2 2> err param1 param2 < input

* 1. Abstrakce V/V

Veškeré vstupně-výstupní operace jsou prováděny pomocí implementací rozhraní IDevice a jeho potomků. Rozhraní jsou navržena tak, aby jednotlivé procesy byly funkčně zcela nezávislé na tom, zda jejich vstup či výstup je soubor, roura nebo např. terminálové okno.

Základní implementace využívá vstupních a výstupních proudů v Javě, respektive jejich nadstaveb BufferedReader a BufferedWriter. Roury a propojení s terminálem jsou pak realizovány frontou. Operace čtení i zápisu z/do roury/terminálu jsou synchronizovány – zároveň smí k zařízení přistoupit nejvýše jeden proces. V případě, že je zařízení používáno, proces se zablokuje dokud není zámek uvolněn. Samotná operace čtení je blokující a operace zápisu je neblokující.

Čtení ani zápis z/do obecného proudu (např. souboru) není synchronizován a v případě nutnosti musí být synchronní přístup k zařízení ošetřen v rámci uživatelských procesů.

* 1. Souborový systém

Souborový systém je inspirován unixovými systémy. Jedná se jeden strom s kořenovým adresářem „/“. Ten je vytvořen v hostitelském systému na cestě $HOME/os (resp. na alternativě v systémech Windows). Implementace neumožňuje opustit v rámci simulace tuto složku.

Soubory či složky začínající znakem „**.**“ (tečka), jsou považovány za skryté.

Je možné vytvářet soubory a složky a číst a zapisovat z/do souboru. Mazání není z bezpečnostních důvodů povoleno.

* 1. Kompatibilita s Windows

Jelikož systém Windows neumožňuje zakládat soubory či složky obsahující určité znaky, je u všech cest prováděna kontrola. V případě nálezu některého ze znaků uvedených níže je vrácena výjimka. Implementované procesy se z této výjimky zotaví a zobrazí uživateli chybovou hlášku.

Zakázané znaky:

*'\', '\*', '?', ':', '"', '<', '>', '|'*

1. Uživatelský manuál
   1. Přihlášení

Po startu systému budete vyzváni k zadání uživatelského jména. Zadejte libovolné jméno a stiskněte enter. Budete přihlášeni a aktuální adresář bude nastaven na /home/<uživatelské jméno>. Pokud neexistuje (např. je to první přihlášení uživatele), bude příslušná složka vytvořena.

* 1. Práce v systému

Po přihlášení můžete zadávat jednotlivé příkazy. Přístupné jsou funkce přesměrování vstupu a výstupu z/do souboru či jiného procesu.

Např.

*ls -a | wc > pocet\_souboru.txt*

spočítá všechny adresáře a soubory v aktuálním adresáři, včetně skrytých, a výsledek uloží do souboru *počet\_souboru.txt.*

Úlohu je možné spusti na pozadí zakončením příkazu znakem *&*. Vše za tímto znakem na příkazové řádce se ignoruje!

* 1. Příkazy

Pro zobrazení nápovědy k příkazu napište:

*man <název\_příkazu>*

Následuje seznam dostupných příkazů, popsány jsou pouze rozdíly proti standardnímu chování v bashi.

* cat
* echo
* echopid – opakovaně vypíše svůj PID
* kill – pošle SIGKILL zadanému procesu (dle PID)
* login – přihlášení jako jiný uživatel (ekvivalent *su* v linuxu)
* ls
* man
* mkdir – vytváří celou adresářovou strukturu
  + *mkdir /neexistujici1\_adr/neexistujici\_adr2* je platný příkaz
* ps
* pwd
* shell – spustí novou instanci příkazového interpretu (ekvivalent k např. *bash* v linuxu)
* shutdown – ukončí všechny procesy a následně celou simulaci OS
* sleep
* sort
* touch
* wc
* cd
* exit
  1. Ukončení systému

Systém lze ukončit dvěma způsoby:

1. příkazem *shutdown*
2. křížkem terminálového okna

Při ukončení jsou zastaveny všechny procesy a uvolněny všechny zdroje (např. soubory). Nakonec je zavřeno terminálové okno a simulace končí.