

Systèmes d'Exploitation

Devoir 1 : Entrées/Sorties dans NACHOS

Noms:

Kerim Canakci

Corentin Drezen

Numéros étudiants:

220 189 32

223 094 35

I . BILAN

Nous avons mis en place les appels systèmes qui permettent d'écrire ou de lire des caractères dans la console tel que l'appel *PutString* ou *GetString* qui permettent d'écrire ou de lire une chaîne de caractères, ou encore notre propre fonction utilisateur *printf (monprintf)* en ré-utilisant du code Linux et notre appel *PutString*.

Nous avons également implémenté le 'handler' de l'appel système *Exit* et modifié cet appel afin de ne pas avoir à utiliser *Halt* et pouvoir obtenir la valeur de retour des programmes et le *exitcode*.

D'après nos programmes utilisateurs de tests on ne peut pas écrire trop de caractères à la fois dans la console. Il n'est pas impossible qu'il y ait des pertes de caractères dans nos fonctions qui gèrent les appels d'écriture ou de lecture si par exemple on appelle les fonctions en dépassant la taille maximum autorisée.

II . POINTS DÉLICATS

Nous avons eu du mal à comprendre comment implémenter *PutString* et *GetString* car il était difficile de visualiser le cheminement des appels système aux *handlers* et à quoi servirait les méthodes de *ConsoleDriver*. De plus, nous n'avions pas compris tout de suite dans quels registres lire et nous nous attendions à pouvoir lire ou écrire plusieurs caractères à la fois en mémoire MIPS.

D'autre part, lorsqu'il y a environ plus de 1000 caractères lus successivement dans le tampon, il semble qu'une partie de mémoire non prévue pour les entrées/sorties soit lue et provoque des erreurs ou qu'il y ait un problème dans un buffer quelque part.

En réalisant la partie VI nous avons compris que si on enlevait l'appel *Halt* à la fin d'un programme il y avait une erreur car l'appel *Exit* n'était pas implémenté. Cependant nous avons eu des difficultés à trouver comment renvoyer la valeur de retour d'un programme mais l'énoncé a beaucoup aidé en précisant que l'on pouvait faire la commande *make* avec le nom d'un programme test pour obtenir son code MIPS.

Le code MIPS a été difficile à lire mais en repérant les numéros de registre et en se renseignant sur les instructions nous avons compris que le *main* d'un programme écrivait sa valeur de retour dans le registre 2 mais que l'appel *Exit* réécrivait par dessus le exitcode. Dans "*Start.s*" nous avons donc réécrit la valeur de retour dans le registre 4 à l'aide de l'instruction *move* avant que le registre 2 ne soit modifié afin de pouvoir la récupérer dans le point d'entrée de du noyau, "*exception.cc*".

```

12 int main()
13 {
14     printf('a', 4);
15     //Halt(); -> return 1 à la place -> pas d'appel
16     return 67;
17 }

```

```

00000d1c: <main>:
d1c: 27bdffe8    addiu   r29,r29,-24
d20: afbf0010    sw     r31,16(r29)
d24: 0c00006b    jal    lac <__main>
d28: 00000000    nop
d2c: 24040061    li     r4,97
d30: 0c00032c    jal    cb0 <printf>
d34: 24050004    li     r5,4
d38: 8fbf0010    lw     r31,16(r29)
d3c: 24020043    li     r2,67    écrit 67 dans r2
d40: 03e00008    jr     r31
d44: 27bd0018    addiu   r29,r29,24

```

```

GNU nano 7.2    start.S
Halt:
    addiu $2,$0,SC_Halt
    syscall
    j     $31
    .end   Halt

.globl Exit
.ent     Exit
    move $4,$2 # pour recuperer la valeur de retour
    addiu $2,$0,SC_Exit    écrit r0 + 1 dans r2
    syscall
    j     $31
    .end   Exit

.globl Exec
.ent     Exec
    addiu $2,$0,SC_Exec
    syscall

```

Lors de la mise en place du *printf* il a fallu apprendre à lire un Makefile pour pouvoir l'éditer afin d'inclure automatiquement *vsprintf.o* à la liaison des programmes pour pouvoir l'utiliser dans ceux-ci, mais sans l'inclure dans la liste des programmes complets à compiler.

La fonction *monprintf* est définie dans *vsprintf.c* afin de pouvoir être appelé dans tous les programmes utilisateurs sans avoir à inclure un autre fichier.

Il n'y a pas d'appel système *Printf* car ce n'est pas au système de formater le string, cela coûterait du temps de noyau et l'appel pourrait être facilement mal implémenté et détourné et devenir la cause de vulnérabilités.

III . LIMITATIONS

Dans l'ensemble tout semble fonctionner et il est maintenant possible d'utiliser *printf* et de terminer un programme et de renvoyer une valeur de retour sans utiliser *Halt*, cependant il n'y a pas actuellement de moyen d'utiliser la valeur dans un autre programme car notre implémentation permet simplement d'exécuter un programme, d'afficher sa valeur de retour et d'éteindre la machine.

Il y a un sémaphore pour le *PutString* et le *GetString* afin d'empêcher que plusieurs threads puissent écrire ou lire en même temps dans la console.

Nos appels `GetInt` et `PutInt` ne permettent pas de gérer des entiers plus grands qu'un *int* mais ils permettent de reconnaître un entier négatif qui prend au maximum 10 caractères. Nous avons dû changer la taille des buffers à 11 (voir 12 pour la terminaison d'un string) au lieu de 10 au cas où il y aurait un '-' au premier caractère et forcé le dernier char à 0 si l'entier est positif.

Notre handler de l'appel système *GetString* utilise la méthode *void ConsoleDriver::GetString(char*, int)* qui effectue des *GetChar* tout en cherchant une terminaison de chaîne de caractères mais sa valeur de retour et ses arguments ne permettent pas de récupérer la nouvelle taille de chaîne si elle diffère de celle entrée en argument. *copyStringToMachine* qui va de nouveau chercher si il y a une terminaison plus tôt. On pourrait faire les *GetChar* directement dans le *handler* afin de vérifier la terminaison sans répéter et ne pas utiliser *ConsoleDriver::GetString* dans ce handler. On pourrait aussi ne pas effectuer de vérification dans le *copyStringToMachine* si il y'en a eu une précédemment.

IV . TESTS

- Pour tester les appels *PutString* et *GetString* on a respectivement des programme "*putstring*" et "*getstring*".

Notre programme "*getstring*" fait simplement un appel *GetString* avec comme argument un tableau de caractères de taille 10 et un entier de valeur 10 comme nombre de caractères à lire. On peut alors taper autant de caractères que l'on veut et appuyer sur entrer. Les caractères reçus sont ensuite écrits un par *PutString*. On doit obtenir au plus 10 caractères.

Notre programme "*getstring1*" fait la même chose que le précédent mais avec un tableau de 2000 caractères.

- Les appels *PutInt* et *GetInt* peuvent être testés avec le programme "*putint_getint*". Il appelle *GetInt* directement et on peut alors entrer un entier signé de 4 octets dans la console qui sera ré-affiché par *PutInt*. On fait de nouveau un appel *PutInt* pour afficher un entier qui prend 10 caractères pour vérifier qu'il peut bien reconnaître et afficher le maximum de caractères possible pour un int.
- L'appel *Exit* est testé avec le fichier test "*putchar*" où le *Halt()* est commenté et le main renvoie 67. Le *handler* va ensuite afficher sa valeur de retour et son exitcode.
- Pour tester le *printf* nous avons un programme test "*printf_test*" qui teste à les format string, décimal et hexadécimal en un appel à *monprintf(char* fmt, ...)*, la fonction est définie dans *vsprintf.c*.