

Apunte para la resolución del Taller de syscalls

Sistemas operativos

12 de Abril de 2011 - 1c2011

1. Enunciado

Vea los *slides* de la clase.

1.1. Entrega

Deben enviar la explicación y el código debidamente comentado, a `sisopdc@gmail.com` con subject: “Taller ptrace: grupo Apellido1, Apellido2” reemplazando Apellido_i por los apellidos de los **2** integrantes del grupo.

La fecha límite de entrega es el Lunes 18/04/2011 a las 23:59 GMT-0300.

Todas las consultas diríjelas a `so-doc@dc.uba.ar`.

2. ptrace

La syscall `ptrace` permite observar y controlar un proceso hijo. En particular permite obtener una traza del proceso, desde el punto de vista del sistema operativo, al permitir detener el proceso hijo antes y después de realizar un syscall.

Su sintaxis es la siguiente:

```
long ptrace(enum __ptrace_request request, pid_t pid, void *addr, void *data);
```

El parámetro `request` permite elegir qué se desea hacer. Dependiendo de este parámetro, algunos de los siguientes parámetros de la syscall no se utilizan. Por ejemplo, `PTRACE_TRACEME` no utiliza ninguno de los siguientes tres parámetros, y `PTRACE_POKEDATA` usa todos ellos. `request` Puede ser alguno de los siguientes valores:

- `PTRACE_TRACEME`, `PTRACE_ATTACH`, `PTRACE_DETACH`
- `PTRACE_KILL`, `PTRACE_CONT`
- `PTRACE_SYSCALL`, `PTRACE_SINGLESTEP`
- `PTRACE_PEEKDATA`, `PTRACE_POKEDATA`
- `PTRACE_PEEKUSER`, `PTRACE_POKEUSER`
- ...y más¹

El parámetro `pid` es el *process id* del proceso hijo.

¹Vea `man 2 ptrace`

2.1. PTRACE_SYSCALL

Cada vez que se genera un evento en el proceso hijo, el mismo es detenido. Para continuar la ejecución del proceso hijo se debe hacer una llamada a `ptrace` desde el padre. Esta llamada puede hacerse a `PTRACE_SYSCALL`, `PTRACE_CONT`, o `PTRACE_SINGLESTEP`, dependiendo de qué tipo de evento es el próximo evento que se desea atrapar.

Para detenerse por el siguiente ingreso o egreso de una syscall se debe usar el valor `PTRACE_SYSCALL`.

2.2. PTRACE_KILL

Una forma de terminar el proceso hijo que está siendo monitoreado es enviarle una señal de `KILL` a través de `ptrace`. Para ello se debe usar el valor de `request` `PTRACE_KILL` e indicar el *pid* del hijo que se desea terminar.

2.3. PTRACE_PEEKUSER y PTRACE_PEEKDATA

Los `request` `PTRACE_PEEKUSER` y `PTRACE_PEEKDATA` le permiten al proceso padre obtener información sobre la memoria del proceso hijo.

Con `PTRACE_PEEKDATA` se puede leer *cualquier* dirección del espacio de direcciones del proceso hijo. Pero, aún así eso no es suficiente, dado que además de los datos visibles desde el proceso hijo, hay más información relativa a este proceso.

Para ello, `PTRACE_PEEKUSER` nos permite acceder al espacio de memoria *del kernel* que guarda información sobre el proceso hijo. Esta información no es directamente visible desde el proceso hijo, es decir, no está en ninguna dirección de memoria del proceso hijo.

De esta información del kernel, un valor que nos interesa es qué valor tenía el registro `eax` al momento de hacer la llamada al sistema, dado que ese valor determina qué syscall se está llamando. En el archivo `<sys/reg.h>` se encuentran definidas algunas constantes útiles, como `ORIG_EAX`. Dentro de este espacio, el valor de `eax` al generarse la llamada al sistema se encuentra en la dirección `"4 * ORIG_EAX"`.

Para hacer una llamada a `PTRACE_PEEKUSER` o a `PTRACE_PEEKDATA` la dirección se debe colocar en el parámetro `addr`, pero el parámetro `data` no se utiliza. Por el contrario, siempre se lee una *palabra* (4 bytes en el caso de x86) y se devuelven como valor de retorno de la función.

Ejemplo tomado de las slides de la clase:

```
int sysno = ptrace(PTRACE_PEEKUSER, child, 4*ORIG_EAX, NULL);
```

Al utilizar `PTRACE_SYSCALL`, el proceso se detiene al *entrar* y *salir* de una syscall. Para determinar esto, se puede consultar el valor de `ptrace(PTRACE_PEEKUSER, child, 4 * EAX, NULL)`, que devolverá un error (`-ENOSYS`) cuando el proceso se encuentre entrando en la syscall.

3. Includes recomendados

```
#include <sys/ptrace.h>
#include <sys/wait.h>
#include <sys/reg.h>
#include <unistd.h>
#include <syscall.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <errno.h>
```

4. Otros

En los headers se encuentran definidos símbolos para cada una de las syscalls del sistema. Por ejemplo, el número de syscall de `write` está definido por el símbolo `SYS_write`.