

Sistemas Operacionais

Aula 13 – Gestão de Entrada/Saída – Software

Prof. Igor da Penha Natal

Conteúdo

- 1 Software de Entrada/saída
- 2 Drivers
- 3 Estratégias de interação
 - Entrada/saída por programa
 - Entrada/saída por eventos
 - Entrada/saída por DMA
- 4 Tratamento de interrupções

Software de entrada/saída

Software que interage com os dispositivos:

- *Drivers* (ou pilotos)
- Abstrações de baixo nível (sockets, blocos, etc)

Grande diversidade de dispositivos:

- Muitos dispositivos distintos = muitos *drivers*
- 60% do código-fonte do núcleo Linux são *drivers*

Estrutura geral do núcleo

Drivers:

- Interação com os dispositivos
- Acessam portas de E/S e tratam interrupções

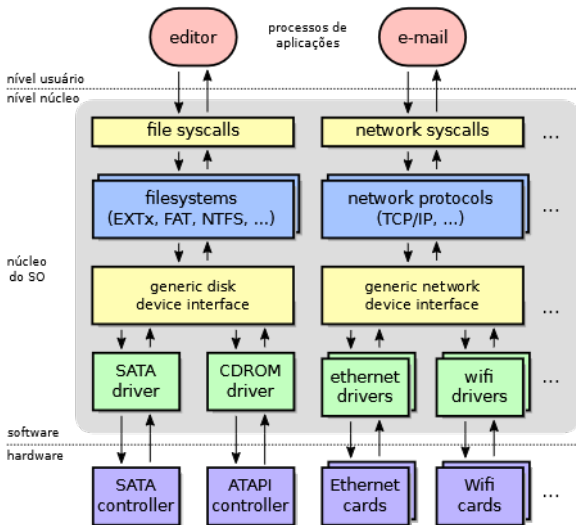
Dispositivos genéricos:

- Visão genérica de dispositivos similares (discos)
 - Discos: vetores de blocos de dados
 - Interfaces de rede (especificação NDIS)

Abstrações: Sistemas de arquivos, protocolos de rede

Chamadas de sistema: interface oferecida aos processos

Estrutura geral



Classes de dispositivos genéricos

Dispositivos orientados a caracteres

- Transferências de dados byte a byte, sequencial
- Ex.: dispositivos USB, *mouse*, teclado, modems

Dispositivos orientados a blocos

- Transferências feitas em blocos de bytes
- Blocos possuem endereços definidos
- Ex.: discos, fitas e dispositivos de armazenamento

Classes de dispositivos genéricos

Dispositivos de rede

- Blocos de dados de tamanho variável (mensagens)
- Envios de blocos de forma sequencial
- NDIS – *Network Device Interface Specification*
- Ex.: Interfaces *Ethernet*, *Bluetooth*

Dispositivos gráficos

- Renderização de texto e gráficos em uma tela
- Usam uma área de RAM compartilhada (*framebuffer*)
- Acesso por bibliotecas específicas (*DirectX*, *DRI*)

Driver

Componente de baixo nível do SO:

- Executa geralmente em modo núcleo
- Interage com o hardware do dispositivo
- Um driver para cada tipo de dispositivo

Funcionalidades:

- Funções de entrada/saída
- Funções de gerência
- Funções de tratamento de eventos

Estrutura de um driver

Funções de **entrada/saída**:

- Transferência de dados dispositivo \Rightarrow núcleo
- Caracteres, blocos, mensagens

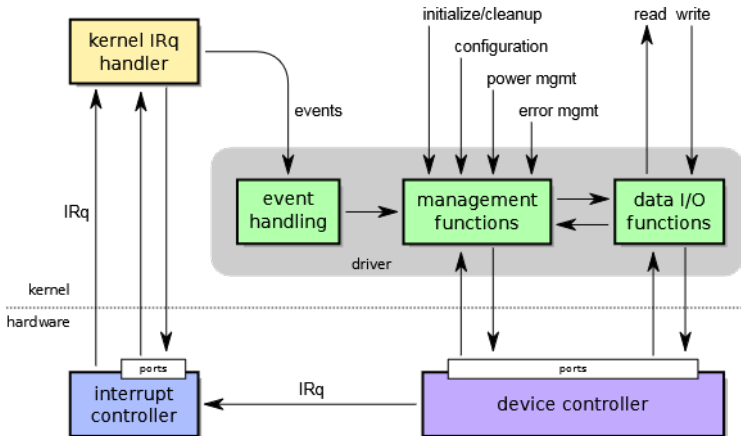
Funções de **gerência**:

- Inicialização e configuração do dispositivo
- Inicialização e configuração do *driver*
 - Syscalls: `ioctl()`, `DeviceIoControl()`

Funções de **tratamento de eventos**:

- Interrupções geradas pelo dispositivo

Estrutura de um driver



Estratégias de interação

Como o núcleo interage com os dispositivos?

Através dos *drivers*!

Os *drivers* implementam **estratégias de interação**:

- Por programa (ou por *polling*)
- Por eventos (ou por interrupções)
- Por acesso direto à memória (DMA)

Entrada/saída por programa

Estratégia de entrada/saída mais simples.

- Também chamada **varredura** ou **polling**.

O *driver* pede a operação e aguarda sua conclusão:

- 1 Espera o dispositivo estar pronto (*status*)
- 2 Escreve dado na porta de saída (*data out*)
- 3 Escreve comando (*control*)
- 4 Espera dispositivo concluir a operação (*status*)

Exemplo: interface paralela simples

I/O port $378_H : P_0$ (*data port*)

- 8 bits de dados

I/O port $379_H : P_1$ (*status port*)

6 $\overline{\text{ack}}$: o dado em P_0 foi recebido (*acknowledge*)

7 $\overline{\text{busy}}$: o controlador está ocupado

I/O port $37A_H : P_2$ (*control port*)

0 $\overline{\text{strobe}}$: o *driver* diz que há um dado em P_0

Entrada/saída por programa

```

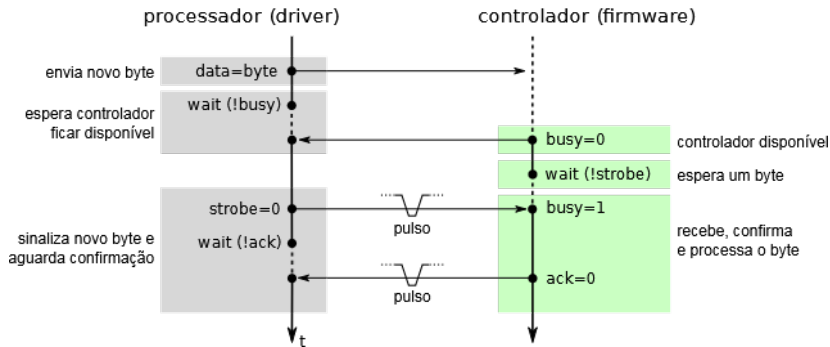
1 // interface paralela LPT1
2 #define LPT1 0x0378 // endereço da interface paralela LPT1
3 #define DATA (LPT1 + 0) // porta de dados
4 #define STAT (LPT1 + 1) // porta de status
5 #define CTRL (LPT1 + 2) // porta de controle
6
7 // bits de controle e status
8 #define ACK 6 // bit 6 (porta de status)
9 #define BUSY 7 // bit 7 (porta de status)
10 #define STROBE 0 // bit 0 (porta de controle)
11
12 // operações em bits: seta/limpa/testa o N-ésimo bit de A
13 #define BIT_SET(A,N) (A | (1 << N)) // seta (= 1)
14 #define BIT_CLEAR(A,N) (A & ~(1 << N)) // limpa (= 0)
15 #define BIT_TEST(A,N) (A & (1 << N)) // testa
16
17 // acesso às portas de E/S (instruções IN e OUT)
18 unsigned char inb (unsigned short int port) ;
19 void outb (unsigned char value, unsigned short int port) ;
  
```

Entrada/saída por programa

```

1 void send_char_polling (unsigned char c)
2 {
3     // escreve o byte "c" a enviar na porta de dados
4     outb (c, DATA) ;
5
6     // espera a interface ficar livre (bit BUSY = 1)
7     while (! BIT_TEST (inb (STAT), BUSY)) ;
8
9     // gera um pulso 0 no bit STROBE (bit STROBE = 0) durante 1 us,
10    // para indicar à interface que há um novo dado em DATA
11    aux = inb (CTRL) ;
12    outb (BIT_CLEAR (aux, STROBE), CTRL) ; // bit STROBE = 0
13    usleep (1) ;                          // aguarda 1 us
14    outb (BIT_SET (aux, STROBE), CTRL) ;   // bit STROBE = 1
15
16    // espera a interface receber o dado (pulso em 0 no bit ACK)
17    while (BIT_TEST (inb (STAT), ACK)) ;
18 }
  
```

Entrada/saída por programa



Entrada/saída por eventos

Estratégia básica:

- 1 Requisitar a operação desejada
- 2 Suspender o fluxo de execução (tarefa atual)
- 3 O dispositivo gera uma IRq ao concluir
- 4 O *driver* retoma a operação de E/S

A operação de E/S pelo *driver* é dividida em duas etapas:

- 1 Uma função de E/S inicia a operação
- 2 Uma função de tratamento de evento a continua

Entrada/saída por eventos

Parte 1: inicia a transferência de dados

```

1 // saída de dados por eventos (simplificado, sem controle de erros)
2 void send_char_irq (unsigned char c)
3 {
4     // escreve o byte "c" a enviar na porta de dados
5     outb (c, DATA) ;
6
7     // espera a interface ficar livre (bit BUSY = 1)
8     while (! BIT_TEST (inb (STAT), BUSY)) ;
9
10    // gera um pulso 0 no bit STROBE (bit STROBE = 0) durante 1 us,
11    // para indicar à interface que há um novo dado em DATA
12    aux = inb (CTRL) ;
13    outb (BIT_CLEAR (aux, STROBE), CTRL) ; // bit STROBE = 0
14    usleep (1) ;                          // aguarda 1 us
15    outb (BIT_SET (aux, STROBE), CTRL) ;   // bit STROBE = 1
16
17    // continua ...
  
```

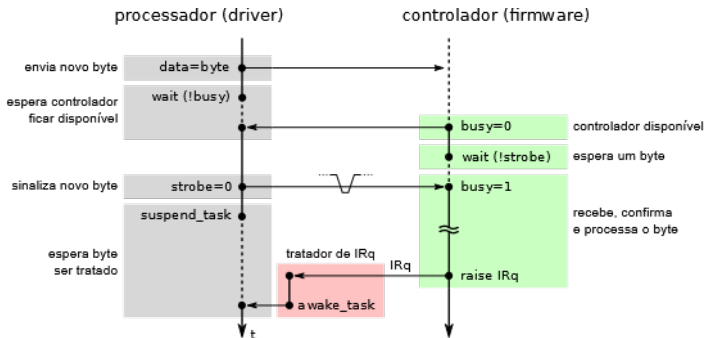
Entrada/saída por eventos

```
18 // não espera o ACK da interface
19
20 // suspende a execução da tarefa atual e libera a CPU
21 // para outras tarefas enquanto a interface está ocupada
22 // processando o último dado recebido.
23 task_suspend (...);
24 }
```

Parte 2: trata as interrupções

```
1 // tratamento da interrupção gerada pela interface paralela
2 void irq_handle ()
3 {
4     // a interface concluiu a operação e sinalizou com uma interrupção;
5     // acordar a tarefa que solicitou a última operação
6     task_awake (...);
7 }
```

Entrada/saída por eventos



Envio de buffer de dados por eventos

```

1  // buffer de bytes a enviar
2  char *buffer ;
3  int buff_size, pos ;
4
5  // envia um buffer de dados de tamanho buff_size (simplificado)
6  void send_buffer (char *buffer)
7  {
8      // envia o primeiro byte do buffer
9      pos = 0 ;
10     send_char_irq (buffer[pos]) ;
11 }
12
13 // tratamento da interrupção gerada pela interface paralela
14 void irq_handle ()
15 {
16     pos++ ;                // avança posição no buffer
17     if (pos >= buff_size)  // o buffer terminou?
18         task_awake (...) ; // sim, acorda a tarefa
19     else
20         send_char_irq (buffer[pos]) ; // não, envia o próximo byte
21 }
  
```

Acesso direto à memória

Transferência direta entre dispositivo e RAM

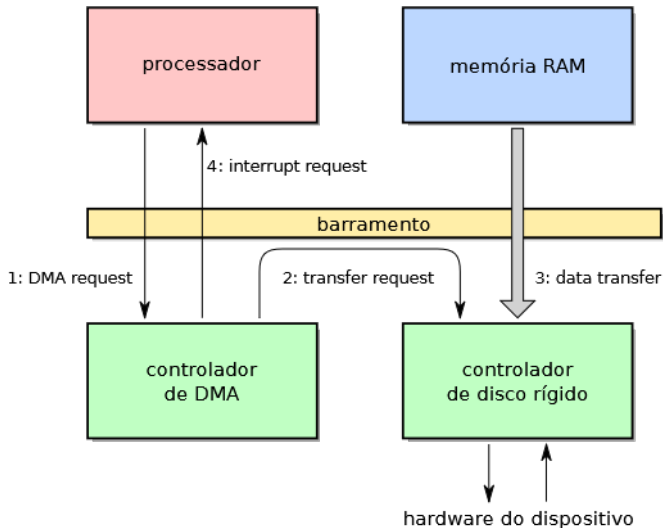
Os dados não precisam passar pela CPU (desempenho)

Muito usado para transferir grandes volumes de dados

Passos:

- 1 A CPU programa o controlador DMA com os parâmetros (endereços e tamanho da transferência)
- 2 O controlador de DMA interage com o controlador do disco para transferir os dados da RAM
- 3 O controlador do disco recebe os dados da RAM
- 4 No final, o controlador de DMA interrompe a CPU

Acesso direto à memória



Acesso direto à memória

```

1 // requisição da operação de saída através de DMA (simplificado)
2 void dma_output (...)
3 {
4     // solicita uma operação DMA, informando os dados da transferência
5     // através da estrutura "dma_data"
6     dma_request (dma_data) ;
7
8     // suspende a tarefa solicitante, liberando o processador
9     task_suspend (...) ;
10 }
11
12 // tratamento da interrupção gerada controlador de DMA
13 void irq_handle ()
14 {
15     // informa o controlador de interrupções que a IRq foi tratada
16     irq_acknowledge () ;
17
18     // saída terminou, acordar a tarefa solicitante
19     task_awake (...) ;
20 }
  
```


Tratamento de interrupções

Interrupções são tratadas por *handlers* (tratadores):

- Compõem a estrutura dos *drivers*
- Operam usualmente com interrupções inibidas
- Devem ser muito rápidos, portanto simples

A maioria dos SOs trata interrupções em **dois níveis**:

- FLIH - *First-Level Interrupt Handler*
- SLIH - *Second-Level Interrupt Handler*

Tratamento de interrupções

- FLIH - *First-Level Interrupt Handler*
 - Tratador primário (rápido)
 - Recebe a IRq e a reconhece junto ao PIC
 - Registra dados da IRq em uma fila de eventos
 - Outros nomes: *Hard, fast, top-half IH*
- SLIH - *Second-Level Interrupt Handler*
 - Tratador secundário (lento)
 - Trata os eventos da fila de eventos
 - *Pool de threads* de núcleo escalonadas
 - Outros nomes: *Soft, slow, bottom-half IH*

Tratadores de interrupções FLIH e SLIH

