Progetto Sistemi Operativi Avanzati A.A. 2021/2022

Multi Flow Device Driver

Jacopo Fabi 0293870

# Specification

La specifica è relativa ad un driver Linux che implementa flussi di dati ad alta e bassa priorità. Attraverso una sessione aperta verso il device file, un thread può leggere e scrivere segmenti dati. La consegna dei dati segue una policy First-in-First-out lungo ciascuno dei due diversi flussi di dati (bassa e alta priorità).

Dopo le operazioni di lettura, i dati letti scompaiono dal flusso. Inoltre, il flusso dati ad alta priorità deve offrire operazioni di scrittura sincrone mentre il flusso dati a bassa priorità deve offrire un’esecuzione asincrona (basata su delayed work) delle operazioni di scrittura, pur mantenendo l’interfaccia in grado di notificare in modo sincrono l’esito.   
Le operazioni di lettura sono tutte eseguite in maniera sincrona.

Il device driver dovrebbe supportare 128 devices corrispondenti alla stessa quantità di minor number.

Il device driver dovrebbe implementare il supporto per il servizio ioctl(..) in modo tale da gestire la sessione di I/O come segue:

* Setup del livello di priorità (alto o basso) per le operazioni;
* Operazioni di lettura e scrittura bloccanti vs non bloccanti;
* Setup del timeout che regola il risveglio delle operazioni bloccanti.

Alcuni parametri e funzioni del modulo Linux dovrebbero essere implementati in modo tale da poter abilitare o disabilitare un device file, in termini di specifico minor number.  
Se è disabilitato, qualsiasi tentativo di aprire una sessione dovrebbe fallire (ma sessioni già aperte verranno comunque gestite).

Ulteriori parametri esposti via VFS dovrebbero fornire un’immagine dello stato corrente del device in accordo alle seguenti informazioni:

* Abilitato o disabilitato;
* Numero di bytes correntemente presenti nei due flussi (alta e bassa priorità);
* Numero di threads correntemente in attesa di dati lungo i due flussi (alta e bassa priorità).

# Data Structures

Di seguito vengono descritte le strutture dati implementate per rappresentare i diversi oggetti necessari alla realizzazione del modulo.

## Data Segment

La struttura data\_segment\_t rappresenta un segmento di dati, ogni segmento viene creato durante una scrittura per cui mantiene i dati di quella singola operazione:

* entry: oggetto list\_head che rappresenterà un entry di una linked list.

typedef struct data\_segment {

struct list\_head entry;

char \*content;

int byte\_read;

int size;

} data\_segment\_t;

* content: puntatore al contenuto del segmento di dati.
* byte\_read: numero di bytes letti fino all’istante di tempo t, necessario per la gestione delle operazioni di lettura.
* size: dimensione del contenuto del segmento di dati.

## Device Manager

Ogni dispositivo viene gestito dalla struttura device\_manager\_t, oggetto di I/O che mantiene tutte le informazioni necessarie per operare sul dispositivo ad esso associato:

* workqueue: puntatore alla workqueue associata al flusso di dati a bassa priorità.

typedef struct device\_manager {

struct workqueue\_struct \*workqueue;

flow\_manager\_t \*flow[FLOWS];

} device\_manager\_t;

* + Implementata come *singlethread workqueue*, in questo modo i deferred work sono processati su un singolo worker thread e non è quindi necessario gestire la concorrenza, eseguendo le scritture nell’ordine in cui sono state schedulate.
* flow[FLOWS]: puntatore ad un array di due oggetti di tipo flow\_manager\_t, ognuno dei quali si occupa della gestione di un singolo flusso del dispositivo.

Il driver supporta fino a 128 dispositivi, per questo motivo in fase di inizializzazione si riserva un’area di memoria per la variabile globale *devices*, array di 128 oggetti di tipo device\_manager\_t, così da poter gestire tutti i dispositivi richiesti.

## Flow Manager

La struttura flow\_manager\_t mantiene tutte le informazioni necessarie per operare su un singolo flusso di priorità di un dispositivo:

typedef struct flow\_manager {

struct list\_head head;

struct mutex op\_mutex;

wait\_queue\_head\_t waitqueue;

} flow\_manager\_t;

* head: oggetto di tipo list\_head standalone che rappresenta il *flusso* *di dati come* una *linked list*, testa della lista che punta al primo (head→next) e all’ultimo segmento (head→prev) di dati.
* op\_mutex: mutex per la sincronizzazione delle operazioni di lettura e scrittura sul flusso di dati, il driver supporta sessioni di I/O concorrenti sullo stesso device file ed è quindi necessario dover gestire la concorrenza.
* waitqueue: waitqueue del singolo flusso di priorità, necessaria per operazioni bloccanti per cui un thread viene messo in sleep e inserito nella coda di attesa fino a quando non si verificano le condizioni per riprendere l’esecuzione.

Un oggetto di tipo flow\_manager\_t gestisce un flusso di priorità, per questo motivo implementa diverse funzioni per inizializzare segmenti di dati, leggere/scrivere segmenti di dati dal/sul flusso, rilasciare le risorse allocate quando non più necessarie:

### Init Flow Manager

void init\_flow\_manager(flow\_manager\_t \*);

void init\_data\_segment(data\_segment\_t \*, char \*, int);

void write\_data\_segment(flow\_manager\_t \*, data\_segment\_t \*);

void read\_from\_flow(flow\_manager\_t \*, char \*, int);

void free\_data\_segment(data\_segment\_t \*);

void free\_flow(flow\_manager\_t \*);

La funzione init\_flow\_manager() inizializza gli oggetti per gestire il flusso di dati, ovvero la testa della lista, un mutex e una waitqueue.

### Init Data Segment

La funzione init\_data\_segment() inizializza un segmento di dati specificando il puntatore al buffer che contiene i dati e la dimensione del contenuto.

### Write Data Segment

La funzione write\_data\_segment() aggiunge un nuovo segmento al flusso sfruttando la chiamata a list\_add\_tail(), che aggiunge un entry prima della testa della lista:

void write\_data\_segment(flow\_manager\_t \*flow, data\_segment\_t \*segment) {

list\_add\_tail(&(segment->list), &(flow→head));

}

### Read From Flow

Per come avviene la scrittura sul flusso, si costruisce una *coda FIFO* dove i segmenti sono linkati tra loro nel preciso ordine di inserimento: ogni segmento punta a quello inserito immediatamente prima (entry→prev) e dopo (entry→next) di lui.

La linked list, quindi, per costruzione, ci permette di recuperare qualsiasi numero di segmenti a partire dal solo oggetto list\_head standalone:

* Il campo head→next punta al list\_head del primo segmento, il cui campo   
  entry→next punterà al list\_head del secondo segmento e così via.
* Ogni segmento può essere ottenuto tramite la funzione list\_entry(), che riceve in input un entry della lista e ritorna l’oggetto data\_segment\_t che la incapsula.

La funzione read\_from\_flow() legge da uno o più segmenti di dati del flusso in base alla dimensione specificata, riportandoli sul buffer fornito in input.

Inizialmente viene recuperata la testa della lista per ottenere il primo segmento di dati dalla prima entry (head→next), e si inizializza a 0 il numero di bytes letti (byte\_read), necessario per gestire eventuali letture parziali su un segmento:

A questo punto si entra in un ciclo while() solo se il primo segmento ha dati sufficienti, quindi se il numero di bytes richiesti (len) è maggiore o uguale alla taglia del segmento:

void read\_from\_flow(flow\_manager\_t \*flow, char \*read\_content, int len) {

struct list\_head \*head, \*cur, \*old;

data\_segment\_t \*cur\_seg;

int byte\_read;

head = &(flow->head);

cur = head→next; //entry is list\_head name in data\_segment structure

cur\_seg = list\_entry(cur, data\_segment\_t, entry);

byte\_read = 0;

* Si effettua la copia dei bytes da leggere dal segmento sul buffer fornito in input e si aggiorna la variabile byte\_read.

while (len - byte\_read >= cur\_seg->size - cur\_seg->byte\_read) {

memcpy(read\_content + byte\_read, cur\_seg->content + cur\_seg->byte\_read,

cur\_seg->size – cur\_seg->byte\_read);

byte\_read += cur\_seg->size – cur\_seg→byte\_read;

old = cur;

cur = cur→next;

free\_data\_segment(cur\_seg);

list\_del(old);

if (cur == head) break;

cur\_seg = list\_entry(cur, data\_segment\_t, entry);

}

* Si salva il puntatore all’entry in analisi (old) e si aggiorna il puntatore cur per passare all’entry successiva (cur→next).
* Si rilascia il segmento di dati consumato e si elimina la corrispondente entry dalla linked list tramite la chiamata a list\_del().
* Se la successiva entry è il list\_head standalone il ciclo termina, altrimenti si recupera il segmento associato e si procede con l’iterazione successiva essendoci ancora dati disponibili per la lettura.
  + Dalla seconda iterazione il ciclo tiene conto del numero di bytes consumati (byte\_read) e di quelli letti sul segmento corrente (cur\_seg→byte\_read).
  + In questo modo è possibile gestire eventuali letture parziali su un singolo segmento di dati del flusso.

Quindi, nel ciclo si consuma un segmento alla volta in maniera iterativa finché non ci sono più dati, oppure si esce se i bytes ancora da leggere (len – byte\_read) sono di meno di quelli disponibili su un certo segmento (cur\_seg→size – cur\_seg→byte\_read).

Per gestire questa situazione di lettura parziale, al termine del ciclo è stato aggiunto un controllo per cui, se l’entry non è la testa della lista, e quindi ci sono dati da leggere, si recuperano effettivamente tutti i bytes richiesti (len - byte\_read):

### Free Data Segment

if (cur != head) {

cur\_seg = list\_entry(cur, data\_segment\_t, entry);

memcpy(read\_content + byte\_read, cur\_seg->content + cur\_seg->byte\_read,

len – byte\_read);

cur\_seg->byte\_read += len – byte\_read;

byte\_read += len – byte\_read;

}

}

La funzione free\_data\_segment(data\_segment\_t \*) rilascia l’area di memoria occupata dal buffer puntato dal segmento che mantiene il suo contenuto, per poi liberare l’area effettivamente legat al segmento nella sua interezza.

### Free Flow

La funzione free\_flow(flow\_manager\_t \*) rilascia le aree di memoria occupate dai diversi segmenti di dati che compongono il flusso, dal mutex e infine dal gestore stesso.  
Tramite il metodo list\_for\_each() si itera sulla linked list, ad ogni passo si elimina l’entry e si rilascia il segmento corrispondente, recuperato sfruttando list\_entry():

old = NULL;

list\_for\_each(cur, head) {

if (old) list\_del(old);

cur\_seg = list\_entry(cur, data\_segment\_t, entry);

free\_data\_segment(cur\_seg);

old = cur;

}

cur\_seg = list\_entry(cur, struct data\_segment, list);

memcpy(read\_content + byte\_read, cur\_seg->content + cur\_seg->byte\_read,

len - byte\_read);

cur\_seg->byte\_read += len – byte\_read;

byte\_read += len – byte\_read;

}

}

## Session

Per interagire con un dispositivo è necessario aprire una sessione verso il device file, per cui parliamo di un oggetto che avrà un’unica istanza per ogni thread in esecuzione.   
Come da specifica, inoltre, abbiamo due livelli di priorità e due tipologie di operazioni, con le operazioni bloccanti che consentono di configurare un certo timeout di attesa.

La struttura session\_t, quindi, mantiene le informazioni associate ad una certa sessione di I/O, ed è associata al campo private\_data del file quando questo viene aperto:

* priority: rappresenta la priorità della sessione, quindi se si va ad operare sul flusso a bassa o ad alta priorità.

typedef struct session {

short priority;

gfp\_t flags;

unsigned long timeout;

} session\_t;

* flags: rappresenta la tipologia di operazioni della sessione, quindi se si va ad operare in maniera bloccante (GFP\_KERNEL) o non bloccante (GFP\_ATOMIC).
* timeout: rappresenta il timeout di attesa nelle operazioni bloccanti.

## File Operations

La struttura file\_operations mantiene i puntatori alle funzioni definite dal driver, che eseguono diverse operazioni su un dispositivo: ogni campo della struttura corrisponde all’indirizzo di una certa funzione definita dal driver per gestire un’operazione richiesta.

static struct file\_operations fops = {

.owner = THIS\_MODULE,

.open = device\_open,

.release = device\_release,

.unlocked\_ioctl = device\_ioctl,

.write = device\_write,

.read = device\_read

};

## Asynchronous Task

Come già anticipato, le scritture sul flusso a bassa priorità vengono eseguite in maniera asincrona sfruttando le *work queues* per realizzare il cosiddetto *deferred work:* il codice viene schedulato per essere eseguito in un secondo momento.

A tale scopo è stata implementata la struttura async\_task, caratterizzata dal job da schedulare e da altre informazioni per completare la scrittura e notificare l’esito al client:

* del\_work: struttura di tipo delayed\_work che schedula un job su una workqueue per essere eseguito almeno dopo un certo intervallo di tempo prefissato.

typedef struct async\_task {

struct delayed\_work del\_work;

data\_segment\_t \*to\_write;

int minor;

struct task\_struct \*thread;

} async\_task\_t;

* + A differenza di un oggetto di tipo work\_struct, permette di specificare un attesa minima prima dell’esecuzione del job, ritardando l’aggiunta in coda.
* to\_write: puntatore al segmento di dati da scrivere.
* minor: minor number associato al dispositivo su cui avviene la scrittura.
* proc: puntatore ad una struttura di tipo task\_struct utilizzata per salvare le informazioni sul thread chiamante e notificare l’esito al termine della scrittura.

# Module Parameters

Il driver deve esporre diversi parametri tramite VFS per fornire una vista dello stato corrente di un certo dispositivo, oltre che per abilitare o disabilitare un device file:

* enabled: array di bool dove l’*i-esimo* elemento indica se il *device i* è abilitato oppure disabilitato.
  + Un dispositivo disabilitato impedisce l’apertura di sessioni verso il rispettivo device file, permettendo comunque a sessioni già aperte di poter lavorare.
* bytes\_in\_buffer: array di long dove l'elemento *i-esimo* indica il numero di bytes leggibili dal *device i* sul flusso a bassa priorità, mentre l’elemento *128+i* indica il numero di bytes leggibili dal *device i* sul flusso ad alta priorità.
  + I valori sono aggiornati ogni volta che vengono completate letture e scritture.
* threads\_in\_wait: array di long dove l'elemento *i-esimo* indica il numero di threads in attesa sul *device i* sul flusso a bassa priorità, mentre l’elemento *128+i* indica il numero di threads in attesa sul *device i* sul flusso ad alta priorità.
  + I valori sono aggiornati ogni volta che un thread si mette in attesa di un lock oppure riesce ad acquisirlo.

Per entrambi i parametri bytes\_in\_buffer e threads\_in\_wait si utilizza una singola array per i due livelli di priorità così da ottenere un vantaggio in termini di prestazioni.  
Evitiamo l’uso di due array distante per i due flussi, e quindi il controllo da codice su quale utilizzare in base alla priorità, sfruttando una semplice operazione aritmetica:

* (PRIORITY \* MINOR\_NUMBER) + i;
* Priority low = 0 accediamo ai campi da 0 a 127 per priorità bassa;
* Priority high = 1 accediamo ai campi da 128 a 255 per priorità alta.

## Permissions

Ogni parametro del modulo è riportato su un corrispondente file nella directory *sys/module/multi\_flow\_device\_driver/parameters*, e sono creati con permessi differenti per gestirli in maniera corretta come richiesto dalla specifica:

* enabled viene creato con i permessi di lettura e scrittura abilitati per l’utente ed il gruppo proprietario (S\_IRUSR | S\_IWUSR | S\_IRGRP | S\_IWGRP) potendo abilitare o disabilitare i dispositivi.
* bytes\_in\_buffer e threads\_in\_wait vengono creati con i permessi di lettura per l’utente ed il gruppo proprietario (S\_IRUSR | S\_IRGRP), questo perché i valori possono essere letti ma la modifica diretta non è consentita venendo aggiornati in modo automatico dal driver tramite operazioni di lettura e scrittura.

## Interactions

Per abilitare o disabilitare un device file, è possibile sfruttare l’interazione diretta con il parametro esposto nel VFS.

Un dispositivo può essere *abilitato/disabilitato* tramite lo script enable\_device.bash:

* Si copia il file /sys/module/multi\_flow\_device\_driver/parameters/enabled, caratterizzato da 128 valori binari Y/N, sul file temporaneo /tmp/to\_delete.
* Si splitta il file temporaneo tramite il comando *awk* e viene settato a Y/N il valore che corrisponde al minor number specificato come primo parametro.
* Il file originale viene sostituito e quello temporaneo rimosso.

Un dispositivo può essere *interrogato* in due modi differenti:

* Tramite lo script query\_device.bash, si specifica il minor number del dispositivo e sfruttando il comando *cut* i files dei diversi parametri vengono tokenizzati per poter recuperare i valori del dispositivo di interesse.
* Tramite il comando make, in questo caso è possibile accedere ai parametri nella loro interezza non potendo specificare il minor number, avendo quindi una vista globale dello stato dei diversi dispositivi.
  + I comandi a disposizione sono show-devices, show-hp-bytes, show-lp-bytes, show-hp-threads, show-lp-threads.
  + Si utilizza il comando *cat* per leggere i files dei parametri, recuperando per i bytes leggibili e i threads in attesa la sola metà di array relativa alla priorità di interesse.

# Module Operations

Di seguito vengono descritte le funzioni di inizializzazione e rilascio del modulo, oltre alle operazioni implementate dal driver per operare sui diversi dispositivi.

## Initialization

Quando viene montato il modulo si invoca la funzione init\_module(), al cui interno viene registrato un *char device driver* sfruttando la chiamata a \_\_register\_chrdev():

* Il major number viene impostato a 0 così che l’allocazione venga gestita in maniera automatica dal sistema.
* Il minor number di partenza viene impostato a 0 mentre il totale dei dispositivi a 128, così da poter gestire tanti device files come richiesto dalla specifica.

A questo punto, viene effettuato il setup delle strutture di tipo device\_manager\_t, ognuna delle quali si occupa, come già visto, della gestione di un singolo dispositivo:

* Istanziamo una *singlethread workqueue* per ogni dispositivo per schedulare i task sul flusso a bassa priorità.

for (i = 0; i < MINOR\_NUMBER; i++) {

devices[i].workqueue = create\_singlethread\_workqueue("work-queue-" + i);

devices[i].flow[LOW\_PRIORITY] = kmalloc(sizeof(flow\_manager\_t), GFP\_KERNEL);

devices[i].flow[HIGH\_PRIORITY] = kmalloc(sizeof(flow\_manager\_t), GFP\_KERNEL);

init\_flow\_manager(devices[i].flow[LOW\_PRIORITY]);

init\_flow\_manager(devices[i].flow[HIGH\_PRIORITY]);

}

* Istanziamo ed inizializziamo due oggetti flow\_manager\_t per ogni dispositivo, ognuno dei quali si occupa della gestione di un singolo flusso di priorità.

Alla fine, in caso di errori di allocazione avviene il rilascio di tutte le aree di memoria allocate, altrimenti il major number assegnato viene stampato sul buffer del kernel così da poterlo recuperare in due modi diversi:

* Tramite il comando dmesg che visualizza il buffer del kernel su stdout.
* Tramite il comando cut tokenizzando la riga in *proc/devices* che fa riferimento al driver(cat /proc/devices | grep multi-flow | cut -d “ “ -f 1 come nello script create\_devices.bash).

## Cleanup

Quando viene rimosso il modulo si invoca la funzione cleanup\_module(), al cui interno viene rimosso il driver sfruttando la chiamata a unregister\_chrdev() e rilasciate tutte le aree di memoria allocate per gestire i dispositivi e salvare i segmenti di dati.

## Device Open

Lato utente, l’apertura di un dispositivo equivale alla system call open(), che si traduce a livello kernel nella creazione di un oggetto di tipo file per rappresentare il dispositivo aperto, e nell’invocazione della funzione device\_open().

Un oggetto di tipo file mantiene le informazioni necessarie a lavorare con la sessione aperta verso il device, ed è passato dal kernel a tutte le funzioni che operano su di esso.

Nella device\_open(), il driver recupera il minor number associato al dispositivo aperto sfruttando la macro get\_minor, che utilizza il puntatore all’oggetto file.

Se il minor number fornito alla macro è valido, si verifica se il device è abilitato tramite il controllo del valore corrispondente nell’array enabled, solo a questo punto l’apertura del dispositivo può proseguire, altrimenti fallisce e viene restituito un errore.

Il driver alloca ed inizializza un oggetto di tipo session\_t, che rappresenta la precisa configurazione della sessione, associata poi al campo private\_data offerto dal kernel per puntare a dati allocati utili così da preservare lo stato tra le diverse system calls:

La sessione di I/O verso il dispositivo è stata aperta correttamente, la configurazione iniziale esegue le operazioni sul flusso ad alta priorità e in maniera bloccante, con un timeout di default pari a MAX\_SECONDS.

static int device\_open(struct inode \*inode, struct file \*filp) {

session\_t \*session;

int minor = get\_minor(filp);

if (minor < 0 && minor >= MINOR\_NUMBER) return -ENODEV;

if (!enabled[minor]) return -EBUSY;

session = kmalloc(sizeof(session\_t), GFP\_KERNEL);

session->priority = HIGH\_PRIORITY;

session->flags = GFP\_KERNEL;

session->timeout = MAX\_SECONDS;

filp->private\_data = session;

pr\_info("Session opened for minor: %d\n", minor);

return 0;

}

Il client può modificare la configurazione della sessione tramite la funzione ioctl(), che permette di manipolare i parametri invocando a livello kernel la device\_ioctl().

## Device Release

Lato utente, la chiusura di un dispositivo equivale alla system call close(), che si traduce a livello kernel nell’invocazione della funzione device\_release().

Il driver rilascia l’area di memoria allocata per la struttura session\_t tramite kfree() e ripristina a NULL il campo private\_data, al termine dell’operazione il kernel si occupa del rilascio della struttura file.

## Device I/O Control

Lato utente, è possibile modificare i parametri di un sessione tramite la system call ioctl(), che si traduce a livello kernel nell’invocazione della funzione device\_ioctl().

La funzione ioctl() riceve in input il file descriptor relativo alla sessione di I/O, un comando intero che identifica l’operazione da apportare sulla sessione, ed un terzo parametro opzionale per operazioni che richiedono il setup di un certo timeout.

La funzione device\_ioctl() è implementata come uno *switch-case* che va a modificare un certo campo della struttura session\_t in base al comando specificato, ovviamente per fare questo è necessario costruire un mapping tra i comandi lato utente e lato kernel:

* PRIORITY, si modifica il campo session→priority
  + set\_high\_priority(3): lato kernel corrisponde al caso TO\_HIGH\_PRIORITY, per cui si imposta la sessione per lavorare sul flusso ad alta priorità.
  + set\_low\_priority(4): lato kernel corrisponde al caso TO\_LOW\_PRIORITY, per cui si imposta la sessione per lavorare sul flusso a bassa priorità.
* OPERATION, si modifica il campo session→flags
  + set\_blocking\_operations(5): lato kernel corrisponde al caso BLOCKING, per cui si imposta la sessione per effettuare le operazioni in maniera bloccante.
  + set\_unblocking\_operations(6): lato kernel corrisponde al caso UNBLOCKING, per cui si imposta la sessione per effettuare le operazioni in maniera non bloccante.
* TIMEOUT, si modifica il campo session→timeout
  + set\_timeout(7, value): lato kernel corrisponde al caso TIMEOUT, per cui si imposta nella sessione il timeout al valore inserito per le operazioni bloccanti.
* DEVICE STATE, si modifica l’array enabled così da poter abilitare o disabilitare un dispositivo tramite ioctl() senza dover modificare direttamente il parametro esposto sul VFS
  + enable\_device(8): lato kernel corrisponde al caso ENABLE, per cui si imposta a true il valore nell’array relativo al minor number del dispositivo.
  + disable\_device(9): lato kernel corrisponde al caso DISABLE, per cui si imposta a false il valore nell’array relativo al minor number del dispositivo.

## Init Operation

La funzione init\_operation() è stata progettata con l’obiettivo di inizializzare una operazione di tipo bloccante o non su un certo dispositivo, ed è quindi utilizzata sia all’interno dell’operazione di lettura, device\_read(), che di scrittura, device\_write().

Il metodo sfrutta la macro is\_blocking(flags), per cui si distinguono due diversi flussi di esecuzione in base al tipo di operazione offerta dalla sessione:

* Operazione bloccante, se una risorsa non può essere ottenuta, il thread viene sospeso finché la condizione non si verifica.
  + Per le *scritture*, il thread viene sospeso finché non è in grado di ottenere il lock sul mutex e lo spazio per scrivere non è sufficiente.
  + Per le *letture*, il thread viene sospeso finché non è in grado di ottenere il lock sul mutex e c’è almeno un bytes disponibile sul flusso.
* Operazione non bloccante, il thread viene rimosso se l'operazione non può essere eseguita appena richiesta.
  + Per le *scritture*, il thread viene immediatamente rimosso nel caso in cui non riesce ad acquisire il lock o non c’è spazio sufficiente per scrivere.
  + Per le *letture*, il thread viene immediatamente rimosso nel caso in cui non riesce ad acquisire il lock o non c’è neanche un bytes disponibile sul flusso.

Il metodo ritorna il valore 1 in caso di successo per notificare la corretta inizializzazione, ovvero lock acquisito e condizione di lettura/scrittura verificata, in modo tale da poter procedere con l’effettiva operazione.

### Blocking

Tramite la macro inc\_thread\_in\_wait() si incrementa il numero di threads in attesa su un flusso di priorità di un certo dispositivo, aggiornando il corrispondente valore nell’array threads\_in\_wait.

Tramite la macro wait\_event\_interruptible\_exclusive\_timeout() il thread viene sospeso e inserito nella coda corrispondente finché la condizione specificata non si verifica, oppure scade il timeout settato per l’operazione bloccante:

* La condizione viene controllata ogni volta che si sveglia la waitqueue, ed utilizza la macro lock\_and\_awake() in modo diverso per lettura e scrittura.

Tramite la macro dec\_thread\_in\_wait() si decrementa il numero di threads in attesa su un flusso di priorità di un certo dispositivo aggiornando il corrispondente valore nell’array threads\_in\_wait.

L’inizializzazione va a buon fine solamente se la condizione specificata nell’attesa si verifica alla scadenza del timeout o prima, altrimenti l’operazione non può proseguire.

#### Custom Wait

Quando un thread viene messo in attesa si aggiunge un entry nella waitqueue, nel caso di attesa non esclusiva verrà inserita in testa altrimenti alla fine della coda:

* Al risveglio della waitqueue il kernel sveglia tutti i threads in attesa non esclusiva ed uno soltanto, in maniera ordinata, di quelli in attesa esclusiva.
* Non ha senso far svegliare contemporaneamente tutti i threads in attesa sapendo che solo uno potrà acquisire il lock per procedere, soprattutto in presenza di un numero molto alto di threads che porta al fenomeno del *thundering herd*.

L’idea è quindi quella di mettere tutti i threads in attesa esclusiva, così che il kernel svegli sempre e solo il primo thread in coda, rispettando l’ordine di arrivo in waitqueue.

La macro wait\_event\_interruptible\_exclusive\_timeout() è implementata allo stesso modo della macro già esistente wait\_event\_interruptible\_timeout(), ma è stato necessario definirla per abilitare l’attesa in modalità esclusiva:

Per schedulare i tasks nelle corrispondenti code in maniera esclusiva, la *custom wait* invoca al suo interno la macro \_\_wait\_event\_interruptible\_exclusive\_timeout() al posto di quella già esistente \_\_wait\_event\_exclusive\_timeout():

#define wait\_event\_interruptible\_exclusive\_timeout(wq\_head, condition, timeout) ({

long \_\_ret = timeout; \

might\_sleep(); \

if (!\_\_\_wait\_cond\_timeout(condition)) \_\_ret =

\_\_wait\_event\_interruptible\_exclusive\_timeout(wq\_head, condition, timeout);

\_\_ret; })

* La nuova macro invoca anch’essa \_\_wait\_event(), con la differenza che il parametro di input exclusive è settato ad 1 anziché a 0, inserendo quindi il tthraed nella waitqueue con il flag WQ\_FLAG\_EXCLUSIVE.

#define \_\_wait\_event\_interruptible\_exclusive\_timeout(wq\_head, condition, timeout)

\_\_\_wait\_event(wq\_head, \_\_\_wait\_cond\_timeout(condition), TASK\_INTERRUPTIBLE, 1,

timeout, \_\_ret = schedule\_timeout(\_\_ret))

#### Lock and Awake

La macro lock\_and\_awake() è stata implementata per essere usata come condizione di wait\_event\_interruptible\_exclusive\_timeout(), in particolare restituisce un esito positivo se si riesce ad acquisire il lock e la condizione di lettura/scrittura è verificata:

#define lock\_and\_awake(condition, mutex) ({

int \_\_ret = 0;

if (mutex\_trylock(mutex)) {

if (condition) \_\_ret = 1;

else mutex\_unlock(mutex); }

\_\_ret; })

### Non-blocking

Tramite mutex\_trylock() si cerca di acquisire il lock sul mutex, se non è possibile viene immediatamente ritornato un errore, altrimenti si procede con il controllo della condizione di lettura/scrittura utilizzando:

* La macro is\_empty(priority, minor) per verificare se ci sono dati disponibili per la lettura sul flusso di dati.
* La macro is\_free(priority, minor) per verificare se c’è spazio disponibile per la scrittura sul flusso di dati.

Se anche la condizione è verificata l’operazione può proseguire, altrimenti si risveglia la waitqueue e si rilascia il lock così che un altro thread possa riprendere l’esecuzione.

## Device Write

Lato utente, l’operazione di scrittura su un dispositivo equivale alla system call write(), che si traduce a livello kernel nell’invocazione della funzione device\_write().

Come già detto, per procedere con una scrittura è necessario ottenere il lock sul mutex associato al device e che ci sia effettivamente spazio libero per aggiungere dati al flusso.

Inizialmente, il modulo verifica se il numero di bytes da scrivere (len) non è valido, in questo caso la scrittura termina immediatamente, altrimenti si procede allocando le diverse aree di memoria necessarie per il completamento dell’operazione:

* Si alloca un buffer temporaneo per copiare a livello kernel i bytes da scrivere a partire da un buffer a livello user, sfruttando la funzione copy\_from\_user().

if (len <= 0) return 0;

tmp\_buf = kmalloc(len, session→flags);

byte\_not\_copied = copy\_from\_user(tmp\_buf, buff, len);

to\_write = kmalloc(sizeof(data\_segment\_t), session->flags);

res = init\_operation(flow, session, minor, "write");

if (!res) goto free\_area;

* Si alloca un segmento di dati che dovrà essere aggiunto al flusso.
* Si invoca la funzione init\_operation() per inizializzare l’operazione bloccante o non, che va a buon fine solo se si acquisisce il lock e c’è spazio per scrivere, altrimenti si salta ad una label per rilasciare le risorse e annullare la scrittura.

Il modulo prosegue effettuando dei controlli per impostare il numero di bytes da scrivere (len) al valore corretto, tenendo conto di eventuali bytes non copiati dal livello utente e dello spazio a disposizione sul flusso di dati:

* Impostato tramite la macro free\_space(priority, minor) nel caso in cui il valore len – byte\_not\_copied è più grande dello spazio disponibile sul flusso.

if (len - byte\_not\_copied > free\_space(session->priority, minor))

len = free\_space(session->priority, minor);

else len = len – byte\_not\_copied;

init\_data\_segment(to\_write, tmp\_buf, len);

pr\_info("Start effective write.\n");

* Impostato a len – byte\_not\_copied se lo spazio disponibile può accogliere tutti i bytes portati dal livello utente al livello kernel.
* Si procede inizializzando il segmento di dati to\_write, che punterà al buffer tmp\_buf che mantiene i dati da scrivere per una dimensione pari a len.

A questo punto, può avere inizio l’effettiva operazione di scrittura, che avviene in modo sincrono o asincrono in base alla priorità della specifica sessione legata all’operazione.

### High Priority

La scrittura sul flusso ad alta priorità viene realizzata aggiungendo un segmento alla fine del flusso tramite il metodo write\_data\_segment(), a questo punto si aggiorna tramite la macro add\_to\_buffer() il corrispondente valore nell’array bytes\_in\_buffer, per poi risvegliare la waitqueue e rilasciare il lock in favore di un altro thread:

if (session->priority == HIGH\_PRIORITY) {

pr\_info("The selected operation is required at high priority.\n");

write\_data\_segment(flow, to\_write);

add\_to\_buffer(HIGH\_PRIORITY, minor, len);

wake\_up\_interruptible(&(flow->waitqueue));

mutex\_unlock(&(device->flow[session->priority]->op\_mutex));

pr\_info("Operation completed, bytes writed to the device

at high priority: %s\n", tmp\_buf);

}

### Low Priority

La scrittura sul flusso a bassa priorità deve seguire un’esecuzione asincrona basata sul lavoro ritardato (*delayed work*), per questo motivo si sfruttano delle workqueues per implementare il meccanismo del deferred work: permette di schedulare del codice per essere eseguito dopo un certo tempo.

Il modulo alloca una struttura di tipo async\_task\_t, implementata per mantenere il job da schedulare e le informazioni necessarie per completare la scrittura differita:

* Il job è un oggetto di tipo delayed\_work, che a differenza di un work\_struct consente di specificare un tempo minimo di attesa prima di schedularlo.

else {

pr\_info("The selected operation is required at low priority.\n");

task = kmalloc(sizeof(async\_task\_t), session->flags);

task->to\_write = to\_write;

task->minor = minor;

task->thread = get\_current();

signum = SIGETX;

add\_booked\_byte(minor,len);

* Si associa al job l’indirizzo del segmento di dati da scrivere e il minor number del dispositivo in questione su cui effettuare l’operazione.
* Si associa al job un oggetto di tipo task\_struct per salvare il PID del processo utente che ha avviato la scrittura, così da inviare il segnale di notifica al termine.
* Si salva il numero di bytes prenotati per la scrittura sul flusso nel corrispondente campo dell’array booked\_byte, così da aggiornare il parametro bytes\_in\_buffer solo quando verrà effettivamente eseguito il job.

A questo punto, il modulo procede inizializzando il job tramite INIT\_DELAYED\_WORK(), per poi schedularlo tramite la chiamata queue\_delayed\_work(), che a differenza della schedule\_delayed\_work() permette di specificare una workqueue diversa da quella globale utilizzata di default a livello kernel:

* In questo modo, possiamo sfruttare una *singlethread workqueue* per le scritture sul flusso a bassa priorità.

pr\_info("Insert thread in the workqueue...\n");

INIT\_DELAYED\_WORK(&(task->del\_work), (void \*)async\_write);

queue\_delayed\_work(device->workqueue, &(task->del\_work),

msecs\_to\_jiffies(5000)); //job inserted in queue after 5sec delay

}

* Abbiamo la garanzia che le scritture vengono eseguite nel preciso ordine in cui sono state schedulate sulla singola coda associata al flusso.

#### Async Write

La funzione INIT\_DELAYED\_WORK() inizializza un job per essere schedulato, in particolare il secondo parametro rappresenta l’indirizzo della funzione che verrà eseguita dal job quando entrerà effettivamente in esecuzione.

Tramite container\_of() si recupera l’indirizzo della struttura async\_task\_t associata al job in esecuzione, sfruttando quindi l’indirizzo del relativo campo delayed\_work passato in input alla funzione di scrittura asincrona:

Recuperate tutte le informazioni necessarie, la scrittura avviene quasi allo stesso modo di un’esecuzione sincrona, con la differenza che, una volta scritto il segmento, bisogna anche ripristinare i bytes prenotati aggiornando l’array booked\_byte:

void async\_write(struct delayed\_work \*data) {

async\_task\_t \*task = container\_of((void\*)data, async\_task\_t, del\_work);

device\_manager\_t \*device = devices + task→minor;

flow\_manager\_t \*flow = device->flow[LOW\_PRIORITY];

write\_data\_segment(device->flow[LOW\_PRIORITY], task->to\_write);

sub\_booked\_byte(task->minor,task->to\_write->size);

add\_to\_buffer(LOW\_PRIORITY, task->minor, task->to\_write->size);

pr\_info("Operation completed, bytes writed to the device

at low priority: %s\n", task→to\_write→content);

wake\_up\_interruptible(&(device->flow[LOW\_PRIORITY]->waitqueue));

mutex\_unlock(&(flow->op\_mutex));

kfree(container\_of((void\*)data, async\_task\_t, del\_work));

* Si risveglia la waitqueue e si rilascia il lock acquisito nella init\_operation().
* Si rilascia l’area di memoria allocata per la struttura async\_task\_t.

#### Signalling

Nonostante la scrittura asincrona può avvenire in un secondo momento, l’utente deve comunque essere notificato in maniera sincrona rispetto all’esito dell’operazione:

* Si vuole mantenere l’interfaccia in grado di notificare in maniera sincrona l’esito di una scrittura a bassa priorità.

A tal proposito, al ritorno dalla write(), l’utente si mette in attesa di ricevere un segnale tramite sigwaitinfo() se si trova ad operare a bassa priorità, segnale che verrà inviato dal modulo solo al completamento della scrittura differita:

* Si allega al segnale il numero di bytes effettivamente scritti (info.si\_int), così da recapitarlo all’utente.

memset(&info, 0, sizeof(struct kernel\_siginfo));

info.si\_signo = SIGETX;

info.si\_code = SI\_QUEUE;

info.si\_int = task->to\_write->size;

pr\_info("Sending signal to app...\n");

if(send\_sig\_info(SIGETX, &info, task->thread) < 0)

pr\_info("Unable to send signal\n");

pr\_info("Send!\n");

* Per ricevere i dati, è necessario che il client implementi un handler per il segnale SIGETX con il flag SA\_SIGINFO abilitato.

### Result

In entrambi i casi di scrittura sincrona e asincrona, l’operazione di write() restituisce all’utente il numero di bytes scritti: ciò che cambia, per un’esecuzione asincrona, è che il valore non viene considerato, ma si attende il numero di bytes realmente scritti quando il modulo ha completato l’operazione con conseguente notifica al client.

## Device Read

Lato utente, l’operazione di lettura da un dispositivo equivale alla system call read(), che si traduce a livello kernel nell’invocazione della funzione device\_read().

Come già detto, per procedere con una lettura è necessario ottenere il lock sul mutex associato al device e che ci siano effettivamente dati da leggere dal flusso.

Inizialmente, il modulo verifica se il numero di bytes da leggere (len) non è valido, in questo caso la lettura termina immediatamente, altrimenti si procede con l’allocazione di un buffer temporaneo che ospiterà i dati letti dal flusso:

* Si invoca la funzione init\_operation() per inizializzare l’operazione bloccante o non, che va a buon fine solo se si acquisisce il lock e ci sono dati da leggere, altrimenti si salta ad una label per rilasciare le risorse e annullare la lettura.

if (len <= 0) return 0;

tmp\_buf = kmalloc(len, session→flags);

res = init\_operation(flow, session, minor, "read");

if (!res) goto free\_area;

if(len > byte\_to\_read(session->priority,minor))

len = byte\_to\_read(session->priority, minor);

pr\_info("Start effective read.\n");

* Si controlla se è possibile leggere dal flusso il numero di bytes richiesti (len), altrimenti si aggiorna il valore così da leggere solamente quelli disponibili.

A questo punto, può avere inizio l’effettiva operazione di lettura, che avviene in maniera sincrona su tutti e due i flussi di priorità, per cui si distingue un solo comportamento.

La lettura dal flusso viene realizzata tramite il metodo read\_from\_flow(), a questo punto si aggiorna tramite la macro sub\_to\_buffer() il corrispondente valore nell’array bytes\_in\_buffer, per poi risvegliare la coda e rilasciare il lock:

* Si procede tramite la funzione copy\_to\_user() per copiare a livello utente i bytes letti a partire da un buffer a livello kernel.

read\_from\_flow(flow, tmp\_buf, len);

sub\_to\_buffer(session->priority,minor,len);

wake\_up\_interruptible(&(flow->waitqueue));

mutex\_unlock(&(flow->op\_mutex));

res = copy\_to\_user(buff,tmp\_buf,len);

valid = len – res;

final = kmalloc(valid, session->flags);

memcpy(final, tmp\_buf, valid);

pr\_info("Operation completed, bytes readed from the device: %zu, %s\n", valid, final);

* Si tiene conto dei bytes non recuperati dal livello kernel per allocare un buffer che ospiterà i dati letti, per poi effettuare realmente la copia in memoria.
* Si ritorna all’utente il numero di bytes realmente letti dal livello kernel (valid).

# Module Usage

Il progetto è organizzato in tre directory differenti:

* driver, contiene il codice del modulo.
* user, contiene il codice dell’applicazione utente per interagire con i dispositivi gestiti dal driver.
* scripts, contiene degli scripts per la creazione e l’abilitazione dei dispositivi, oltre che per interrogare un certo device di cui si vogliono conoscere i parametri.

## Installation

L’installazione del modulo viene realizzata dallo script driver/install.bash, al suo interno si effettua la compilazione ed il montaggio del modulo, gestendo anche il caso in cui il modulo sia già presente: viene rimosso insieme ai devices e nuovamente compilato per essere re-installato.

In alternativa, è comunque possibile effettuare la compilazione e l’installazione tramite i comandi manuali make all e insmod multi\_flow\_device\_driver.ko, rimuovendo poi con make clean tutti i files prodotti dalla compilazione del modulo.

Quando l’installazione del modulo va a buon fine, l’esito viene riportato sul buffer del kernel e il driver viene registrato in /proc/devices, per cui il major number assegnato al driver può essere recuperato tramite:

* Il comando dmesg.
* cat /proc/devices | grep multi\_flow\_device\_driver | cut -d “ “ -f 1.

La rimozione del modulo viene effettuata tramite rmmod multi\_flow\_device\_driver.ko.

## Devices Creation

La creazione dei dispositivi viene realizzata dallo script scripts/create\_devices.bash, si specifica come parametro il numero di device files da creare e se questo è valido, ossia tra 1 e 128, si creano iterativamente sfruttando il comando mknod:

* I dispositivi vengono creati dal percorso /dev/multi\_flow\_device\_\*, e al nome viene affiancato il corrispondente minor number.

base="/dev/multi\_flow\_device\_"

major=$(cat /proc/devices | grep multi-flow | cut -d " " -f 1)

for (( minor=0; minor<$1; minor++ ))

do

device="$base$minor"

sudo mknod -m 666 $device c $major $minor

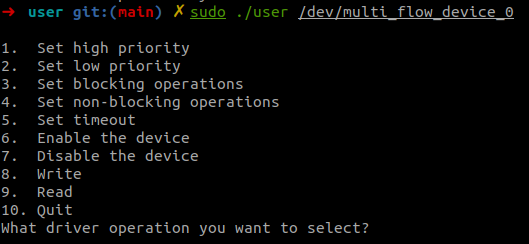
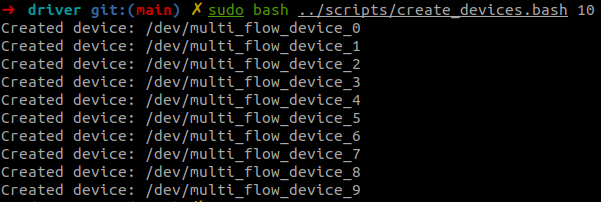
done

Per rimuovere tutti i dispositivi, si fa uso del comando rm dev/multi\_flow\_device\_\*.

## User CLI

L’interfaccia a riga di comando offerta all’utente viene eseguita tramite il programma user/user, che permette ad un client di interagire con dispositivi multi-flusso sfruttando il driver installato.

Il programma richiede in input un solo argomento da riga di comando, che corrisponde al percorso sul VFS di un certo device file esistente con il quale si vuole interagire:

Se il percorso fornito in input è valido, viene aperta una sessione verso il device file, solo a questo punto la CLI mette a disposizione dell’utente le diverse operazioni possibili su un certo dispositivo, come presentato nella specifica:

* SWITCH PRIORITY TYPE, modifica il parametro priority della sessione per poter lavorare sui due diversi flussi di dati disponibili.
* SWITCH OPERATIONS TYPE, modifica il parametro flags della sessione per poter lavorare sui flussi di dati tramite operazioni bloccanti o meno.
* SET TIMEOUT, modifica il parametro timeout della sessione per impostare il tempo massimo di attesa per prendere il lock sul flusso nelle operazioni bloccanti.
* SWITCH DEVICE STATUS, modifica il parametro enabled del modulo per abilitare o disabilitare il dispositivo in uso.
* WRITE, effettua la scrittura dei dati inseriti dall’utente su un preciso flusso legato al dispositivo in uso tramite la syscall write().
  + Prima di procedere, al ritorno da una write a bassa priorità, il client si mette in attesa del segnale di completamento dal modulo tramite sigwaitinfo().
* READ, effettua la lettura del numero di bytes specificati dall’utente da un preciso flusso legato al dispositivo in uso tramite la syscall read().
* QUIT, effettua la chiusura della sessione verso il dispositivo in uso tramite la syscall close() e termina l’esecuzione del programma.

I comandi che permettono la modifica di parametri della sessione e del modulo utilizzano invece l’API di ioctl, offerta proprio per supportare operazioni non definite dal driver.

### Signalling

Come già detto, il modulo allega al segnale il numero di byte effettivamente scritti dall’operazione, per questo motivo il client si mette in attesa tramite sigwaitinfo(), così che possa recuperare eventuali dati inviati associati:

* Il primo parametro (&set) punta ad un oggetto sigset\_t che contiene l’insieme di possibili segnali che consentono al thread di riprendere l’esecuzione, nel nostro caso il solo segnale SIGETX.

printf("Waiting for async notification of write

for %d bytes from device %s\n", res, device\_path);

num = sigwaitinfo(&set, &info);

if (num == -1) {

if (errno == EINTR) continue;

printf("Error on sigwait\n");

return EXIT\_FAILURE;

}

else printf("Asynchronous write terminated, writed %d bytes\n", info.si\_int);

* Il secondo parametro (&info) punta ad un oggetto siginfo\_t che ospita, al ritorno della funzione, diverse informazioni sul segnale, in particolare il numero di bytes effettivamente scritti nel campo si\_int.

Per consentire al client di recuperare il campo si\_int, è necessario implementare un handler con il flag SA\_SIGINFO abilitato, altrimenti la struttura non verrà popolata:

### Device Query

struct sigaction sig;

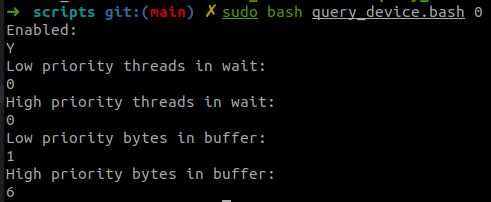
sigemptyset(&sig.sa\_mask);

sig.sa\_flags = (SA\_SIGINFO | SA\_RESTART);

sig.sa\_handler = event\_handler;

sigaction(SIGETX, &sig, NULL);

Per interrogare un dispositivo e recuperare tutte le informazioni sul suo stato corrente, un utente può utilizzare lo script scripts/query\_device.bash specificando il minor number del device file:



In alternativa, è possibile avere una vista globale sullo stato di tutti i dispositivi utilizzando i comandi definiti all’interno del *Makefile* del modulo.