

UNIVERSITY OF AARHUS

Faculty of Science

Department of Engineering



## Indlejret Software Udvikling Eksamens Dispositioner

Bjørn Nørgaard  
IKT  
201370248  
bjornnorgaard@post.au.dk

Joachim Andersen  
IKT  
20137032  
joachimdam@post.au.dk

Sidste ændring: December 14, 2015

L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X-koden kan findes [her](#)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup><https://github.com/BjornNorgaard/I3ISU/tree/master/Eksamen>

## Todo list

hvad vil program counter sige? . . . . .	2
woot? . . . . .	2
hvorfor? . . . . .	2
why? . . . . .	3
uddybning . . . . .	3
bedre forklaring . . . . .	3
mere om dette? . . . . .	3
udbyd! . . . . .	3
vil sige? . . . . .	3
igen, privat? . . . . .	3
data og text segment?? . . . . .	3
min hvordan . . . . .	3

## Indholdsfortegnelse

<b>1 Programs in relation to the OS and the kernel</b>	<b>1</b>
1.1 Sub topics . . . . .	1
1.2 Curriculum . . . . .	1
1.3 Exercises . . . . .	1
1.4 Processes and threads . . . . .	2
1.5 Threading model . . . . .	2
1.6 Process anatomy . . . . .	3
1.7 Virtual memory . . . . .	4
1.8 Threads being executed on CPU, associated Scheduler and Cache . . . . .	4
1.8.1 Cache . . . . .	4
<b>2 Synchronization and protection</b>	<b>5</b>
2.1 Sub topics . . . . .	5
2.2 Curriculum . . . . .	5
2.3 Exercises . . . . .	5
<b>3 Thread communication</b>	<b>6</b>
3.1 Sub topic . . . . .	6
3.2 Curriculum . . . . .	6
3.3 Exercises . . . . .	6
<b>4 OS API</b>	<b>7</b>
4.1 Sub topics . . . . .	7
4.2 Curriculum . . . . .	7
4.3 Exercises . . . . .	7
<b>5 Message Distribution System (MDS)</b>	<b>8</b>
5.1 Sub topics . . . . .	8
5.2 Curriculum . . . . .	8
5.3 Exercises . . . . .	8
<b>6 Resource handling</b>	<b>9</b>
6.1 Sub topics . . . . .	9
6.2 Curriculum . . . . .	9
6.3 Exercises . . . . .	9

## List of Figures

# 1 Programs in relation to the OS and the kernel

## 1.1 Sub topics

- Processes and threads.
- Threading model.
- Process anatomy.
- Virtual memory.
- Threads being executed on CPU, the associated scheduler and cache.

## 1.2 Curriculum

- Slides "Intro to OS's".
- Slides "Parallel programs, processes and threads".
- OLA: "Anatomy of a program in memory", Gustavo Duarte.
- OLA: "The free lunch is over".
- OLA: "Virtual memory", pages 131-141.
- OLA: " Introduction to operating systems".
- OLA: "Multithreading".
- Kerrisk: Ch. 3-3.4 - System programming concepts.
- Kerrisk: Ch. 29 - Threads: Introduction.

## 1.3 Exercises

- Posix Threads.

## 1.4 Processes and threads

- En **process** er en instans af et program, som eksekveres.
- En **thread** er en del af eksekveringen, alle processer har mindst én thread.

### Processes

- Har hver sit memory space.
- Process A kan ikke skrive i Process B's hukommelse.
- Kan kun kommunikere gennem IPC<sup>1</sup>
- Kan skabe andre processer som kan eksekvere det samme eller andre programmer.

### Threads

- Alle tråde i en process deler hukommelse på heap'en.
- Alle tråde har hver sin stack og program counter.
- Tråde er *ikke* individuelle som processer, og deler derfor deres kode, data og ressourcer med hinanden.
  - Skal passe på at man ikke sletter de øvrige trådes data.

hvad vil  
program  
counter  
sige?

Tråde er forskellige fra processer selvom de deler flere egenskaber og kendetegn. En tråd eksekveres i en process. Man kan sige at en process er en enkelt sekvensstrøm inde i en process. Tråde gør det muligt at eksekvere flere sekvensstrømme ad gangen, og er derved en måde af effektivisere parallelisering.

### Thread states

- Running
- Blocked
- Ready
- Terminated

## 1.5 Threading model

Der findes tre forskellige modeller:

- User level threading.
- Kernel level threading.
- Hybrid level threading.

### User level threading

- Simpel implementering, ingen kernel support for threads.
- Ekstremt hurtig thread kontekst skift (ikke brug for kernel handling).
- Ikke muligt at håndtere flere kerner.

woot?

hvorfor?

<sup>1</sup>Inter-Process Communication, mekanismer kontrolleret af OS.

## Kernel level threading

- Brug for thread bevissthed i kernel.
- Mapper direkte til threads som *scheduleringen* kan kontrollere.
- Effektiv brug af flere kerner.

## Hybrid level threading

- Komplex implementering. why?
- Kræver god koordination mellem userspace og kernelspace *scheduleringen* - ellers ikke optimal brug af resources.

## 1.6 Process anatomy

- Når et program startes, starter en ny process.
- En process kører i sin egen memory sandbox, som et *virtual address space* (4GB på 32-bit platform).
- Hver process har sin egen **pagetable/virtual address space**.
- Den virtuelle memory mapper til fysisk memory adresser vha. pagetables.
- Alle processer har **virtual address space**, hvor en del er bestemt til kernel space.
- Kernel space er ens for alle processor og mapper til samme fysiske hukommelse.
- Kernel space er flagget i pagetable med privileged code, så kun kernel space programmer kan tilgå det memory. Page fault hvis user-space process forsøger at tilgå. udbydning

Alle processors mapning ad virtual space er den samme. Af sikkerhedshensyn er der indført random-størrelse offsets mellem de forskellige enheder (stack, heap, etc.). bedre forklaring

Resten, udover kernel space processens egen.

Her findes: Stack, heap, memory mapping, BSS, data og text/code segment.

Alle processor har deres eget virtual address space, som bliver skiftet ved context switches, se figur ??.

**BSS** Indeholder **ikke** initialiserede statiske variabler. Dette område er anonymt.

**Data segment** Indeholder statisk initialiserede variabler, dette område er **ikke** anonymt, det er dog privat. Dette på kortlægger de initialiserede statiske værdier givet i source koden, fordi det er privat bliver ændringer ikke gemt i dette område.

For eksempel, indholdet af en pointer er i data segmentet men selve det den peger på ligger i **text segmentet**, som er *read-only* og indeholder alt din kode . Text segmentet kortlægger ens binære filer i hukommelsen.

mere om dette?

udbyd!

vil sige?

igen, privat?

data og text segment??

min hvordan

## 1.7 Virtual memory

Linux processer bliver eksekveret i et virtuelt miljø. På denne måde tror hver process at den har al hukommelsen for sig selv.

Vigtige grunde til at vi bruger virtuel hukommelse:

- Resource virtualization.
  - En process skal ikke tænke på hvor meget hukommelse der er tilgængeligt.
  - Virtuel hukommelse gør en begrænset mængde fysisk hukommelse til en stor ressource.
- Information isolation.
  - Hver process arbejder i sit eget miljø, derved kan den ikke læse (eller skrive i) en anden process's hukommelse.
  - Forbedre sikkerheden, da en process således ikke kan "spionere" på en anden process.
- Fault isolation.
  - Kan ikke fucke andre processer op, da den ikke har adgang der deres hukommelse.
  - Hvis en process crasher/fejler/etc. ødelægger det ikke resten af systemet - problemet er isoleret i processen.

## 1.8 Threads being executed on CPU, associated Scheduler and Cache

**Scheduleren** sætter processer op til eksekvering på CPU og sørger for at skifte (switche) mellem processer:

1. Interrupt.
2. Save context.
3. Restore context.
4. Resume execution.

Der er to måde at schedule på:

- Preemptive - Preemptive modtager interrupt regulært og skifter proces.
- Non-preemptive - Non-preemptive kræver at processen selv siger "Nu må der skiftes".

### 1.8.1 Cache

Cache bruges i form af TLB<sup>1</sup>. Hver gang en virtual-to-physic translation sker, så gemmes det i TLB'en. Dette forøger hastigheden på næste lookup til samme address.

---

<sup>1</sup>Transaction lookaside buffer

## 2 Synchronization and protection

### 2.1 Sub topics

- Data integrity - Concurrency challenge.
- Mutex and Semaphore.
- Mutex and Conditionals.
- Producer / Consumer problem.
- Dining philosophers.
- Dead locks.

### 2.2 Curriculum

- Slides: "Thread Synchronization I and II".
- Kerrisk: Chapter 30: Thread Synchronization.
- Kerrisk: Chapter 31: Thread Safety and Per-Thread Storage (Speed read)".
- Kerrisk: Chapter 32: Thread Safety and Per-Thread Storage (Speed read)".
- Kerrisk: Chapter 53: Posix Semaphores (Named not in focus for this exercise)".
- OLA: "pthread-Tutorial" - chapters 4-6.
- OLA: "Producer/Consumer problem".
- OLA: "Dining Philosophers problem".

### 2.3 Exercises

- Posix Threads
- Thread Synchronization I & II



## 3 Thread communication

### 3.1 Sub topic

- The challenges performing intra-process communication.
- Message queue.
  - The premises for designing it.
  - Various design solutions - Which one chosen and why.
  - Its design and implementation.
- Impact on design/implementation between before and after the Message Queue.
- Event Driven Programming.
  - Basic idea.
  - Reactiveness.
  - Design - e.g. from sequence diagrams to code (or vice versa).

### 3.2 Curriculum

- Slides: "Inter-Thread Communication".
- OLA: "Event Driven Programming: Introduction, Tutorial, History - Pages 1-19 & 30-51".
- OLA: "Programming with Threads - chapters 4 & 6".

### 3.3 Exercises

- Thread Communication

## 4 OS API

### 4.1 Sub topics

- The design philosophy - Why OO and OS Api?
- Elaborate on the challenge of building it and its current design:
  - The PIMPL / Cheshire Cat idiom - The how and why.
  - CPU / OS Architecture.
- Effect on design/implementation:
  - MQs (Message queues) used with pthreads contra MQ used in OO OS Api.
  - RAII in use.
  - Using Threads before and now.
- UML Diagrams to implementation (class and sequence) - How?

### 4.2 Curriculum

- Slides: OS Api”.
- OLA: OSAL SERNA SAC10”.
- OLA: Specification of an OS Api”.
- Kerrisk: Chapter 35: Process Priorities and Scheduling”.

### 4.3 Exercises

- OS API.

## 5 Message Distribution System (MDS)

### 5.1 Sub topics

- Messaging distribution system - Why & how?
- The PostOffice design - Why and how?
- Decoupling achieved.
- Design considerations & implementation.
- Patterns per design and in relation to the MDS and PostOffice design:
  - GoF Singleton Pattern
  - GoF Observer Pattern
  - GoF Mediator Pattern

### 5.2 Curriculum

- Slides: "A message system".
- OLA: "GoF Singleton pattern".
- OLA: "GoF Observer pattern".
- OLA: "GoF Mediator pattern".

### 5.3 Exercises

- The Message Distribution System

## 6 Resource handling

### 6.1 Sub topics

- RAII - What and why?
- Copy construction and the assignment operator.
- What is the concept behind a Counted SmartPointer?
- What is *boost :: shared\_ptr* <> and how do you use it?

### 6.2 Curriculum

- Slides: "Resource Handling".
- OLA: "RAII - Resource Acquisition Is Initialiation".
- OLA: "SmartPointer".
- OLA: "Counted Body".
- OLA: "*boost :: shared\_ptr*".
- OLA: "Rule of 3".

### 6.3 Exercises

- Resource Handling.