

Taller de *syscalls* y señales

Sistemas Operativos

Departamento de Computación, FCEyN,
Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina

8 de Septiembre de 2020

¿Cómo interactuamos con el SO?

- Como **usuarios**: programas o utilidades de sistema.
Por ejemplo: `ls`, `time`, `mv`, `who`, `akw`, etc.
- Como **programadores**: llamadas al sistema o *syscalls*.
Por ejemplo: `time()`, `open()`, `write()`, `fork()`, `wait()`, etc.

Ambos mecanismos suelen estar estandarizados.
Linux sigue el estándar **POSIX**¹.

¹Portable Operating System Interface [for UNIX]

- ★ Las *syscalls* proveen una **interfaz** a los servicios brindados por el sistema operativo: la API (Application Programming Interface) del SO.
- ★ La mayoría de los programas hacen un uso intensivo de ellas.
- ★ Implementación: en general, se usa una interrupción para pasar a modo *kernel*, y los parámetros se pasan usando registros o una tabla en memoria. En Linux: interrupción **0x80** (en 32 bits); el **número de syscall** va por EAX (o RAX).
- ★ Normalmente se las utiliza a través de *wrapper functions* en C. ¿Por qué no directamente? Veamos un ejemplo.

Un primer ejemplo

tinyhello.asm

```
section .data
hello: db 'Hola SO!', 10
hello_len: equ $-hello

section .text
global _start
_start:
    mov eax, 4 ; syscall write
    mov ebx, 1 ; stdout
    mov ecx, hello ; mensaje
    mov edx, hello_len
    int 0x80

    mov eax, 1 ; syscall exit
    mov ebx, 0 ;
    int 0x80
```

Usando *wrapper functions* en C

- ★ Claramente, el código anterior no es *portable*.
- ★ Además, realizar una *syscall* de esta forma requiere programar en lenguaje ensamblador.
- ★ Las *wrapper functions* permiten interactuar con el sistema con mayor **portabilidad** y **sencillez**.

El ejemplo anterior, pero ahora en C:

```
hello.c
```

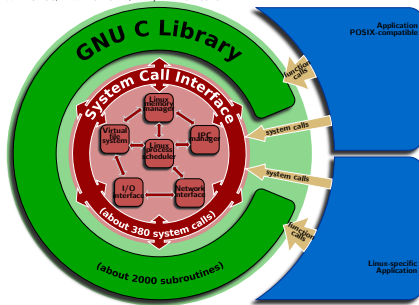
```
#include <unistd.h>
```

```
int main(int argc, char* argv[]) {  
    write(1, "Hola S0!\n", 9);  
    return 0;  
}
```

- ★ La biblioteca estándar de C incluye funciones que no son *syscalls*, pero las utilizan para funcionar. Por ejemplo, `printf()` invoca a la *syscall* `write()`.
- ★ Están definidas en el archivo `unistd.h` de la biblioteca estándar de C. Puede verse una lista de todas ellas usando `man syscalls`.

Syscalls en Linux

by Shmuel Csaba Otto Traian; GNU FDL 1.3
CC-BY-SA 3.0; created 2014-02-27; last updated 2014-03-25



Basado en una ilustración de Shmuel Csaba Otto Traian (Wikimedia Commons).

El espacio correspondiente a la librería de C como al de aplicaciones se encuentran dentro del modo usuario. Por otro lado, aquello en color rojo corresponde al nivel kernel. Las aplicaciones pueden tener llamadas a funciones de la librería C o directamente a syscalls del sistema.

Algunos ejemplos de la API - Creación y control de procesos

- `pid_t fork(void)`: Crea un nuevo proceso.
En el caso del creador (padre) se retorna el process id del hijo. En caso del hijo, retorna 0.
- `pid_t vfork(void)`: Crea un hijo sin copiar la memoria del padre, el hijo tiene que hacer exec.
- `int execve(const char *filename, char *const argv[], char *const envp[])`: Sustituye la imagen de memoria del programa por la del programa ubicado en filename.

Algunos ejemplos la API - Manejo de archivos

- `int open(const char *pathname, int flags)`: Creación y apertura de archivos.
- `ssize_t read(int fd, void *buf, size_t count)`: Lectura de archivos.
- `ssize_t write(int fd, const void *buf, size_t count)`: Escritura de archivos.
- `off_t lseek(int fd, off_t offset, int whence)`: Actualiza la posición actual en el archivo. Se pueden dar los siguientes casos:
 - *whence = SEEK_SET* → *comienzo + offset*
 - *whence = SEEK_CUR* → *actual + offset*
 - *whence = SEEK_END* → *fin + offset*

- ★ Las **señales** son un mecanismo que incorporan los sistemas operativos POSIX, y que permite notificar a un proceso la ocurrencia de un evento.
- ★ Cuando un proceso recibe una señal, su ejecución se interrumpe y se ejecuta un *handler*.
- ★ Cada tipo de señal tiene asociado un *handler* por defecto, que puede ser modificado mediante la *syscall* `signal()`.
- ★ Toda señal tiene asociado un número que identifica su tipo. Estos números están definidos como constantes en el *header* `<signal.h>`. Por ejemplo: `SIGINT`, `SIGKILL`, `SIGSEGV`.
- ★ Las señales `SIGKILL` y `SIGSTOP` no pueden ser bloqueadas, ni se pueden reemplazar sus *handlers*.
- ★ Un usuario puede enviar desde la terminal una señal a un proceso con el *comando* `kill`. Un proceso puede enviar una señal a otro mediante la *syscall* `kill()`.

Usando strace

strace es una herramienta que nos permite generar una traza legible de las llamadas al sistema usadas por un programa dado.

Ejemplo de strace

```
$ strace -q echo hola > /dev/null
```

Algunas opciones útiles:

- `-q`: Omite algunos mensajes innecesarios.
- `-o <archivo>`: Redirige la salida a `<archivo>`.
- `-f`: Traza también a los procesos hijos del proceso a analizar.

Usando strace

strace es una herramienta que nos permite generar una traza legible de las llamadas al sistema usadas por un programa dado.

Ejemplo de strace

```
$ strace -q echo hola > /dev/null
execve("/bin/echo", ["echo", "hola"], [/* 70 vars */]) = 0
write(1, "hola\n", 5)                = 5
exit_group(0)                        = ?
```

- `execve()` convierte el proceso en una instancia nueva de `./bin/echo` y devuelve 0 indicando que no hubo error.
- `write()` escribe en pantalla el mensaje y devuelve la cantidad de caracteres escritos (5).
- `exit_group()` termina la ejecución(y de todos sus *threads*) y no devuelve ningún valor.

strace y hello en C

Probemos strace con nuestra versión en C del programa.

```
hello.c
```

```
#include <unistd.h>

int main(int argc, char* argv[]) {
    write(1, "Hola SO!\n", 9);
    return 0;
}
```

Vamos a compilar estáticamente:

```
Compilación de hello.c
```

```
gcc -static -o hello hello.c
```

strace y hello en C

strace de hello.c

```
$ strace -q ./hello
execve("./hello", [ "./hello" ], [ /* 17 vars */ ]) = 0
uname({sys="Linux", node="nombrehost", ...}) = 0
brk(0)                                = 0x831f000
brk(0x831fcb0)                        = 0x831fcb0
set_thread_area({entry_number:-1 -> 6, base_addr:0x831f830...}) = 0
brk(0x8340cb0)                        = 0x8340cb0
brk(0x8341000)                        = 0x8341000
write(1, "Hola S0!\n", 9)             = 9
exit_group(0)                         = ?
```

¿Qué es todo esto?

Llamadas referentes al manejo de memoria

<code>brk(0)</code>	<code>= 0x831f000</code>
<code>brk(0x831fcb0)</code>	<code>= 0x831fcb0</code>
<code>brk(0x8340cb0)</code>	<code>= 0x8340cb0</code>
<code>brk(0x8341000)</code>	<code>= 0x8341000</code>

- `brk()` y `sbrk()` modifican el tamaño de la memoria de datos del proceso. `malloc()` y `free()` (que no son *syscalls*) las usan para agrandar o achicar la memoria usada por el proceso.
- Otras comunes suelen ser `mmap()` y `mmap2()`, que asignan un archivo o dispositivo a una región de memoria. En el caso de `MAP_ANONYMOUS` no se mapea ningún archivo; solo se crea una porción de memoria disponible para el programa. Para regiones de memoria grandes, `malloc()` usa esta *syscall*.

¿Y compilando dinámicamente?

- Compilemos el mismo fuente `hello.c` con bibliotecas dinámicas (sin `-static`).
- Si corremos `strace` sobre este programa, encontramos **aún más** *syscalls*:

strace de `hello.c`, compilado dinámicamente

```
...
access("/etc/ld.so.nohwcap", F_OK)      = -1 ENOENT (No such file or ...)
mmap2(NULL, 8192, PROT_READ|PROT_WRITE,
      MAP_PRIVATE|MAP_ANONYMOUS, -1, 0) = 0xb8017000
access("/etc/ld.so.preload", R_OK)      = -1 ENOENT (No such file or ...)
open("/etc/ld.so.cache", O_RDONLY)      = 3
fstat64(3, {st_mode=S_IFREG|0644, st_size=89953, ...}) = 0
mmap2(NULL, 89953, PROT_READ, MAP_PRIVATE, 3, 0) = 0xb8001000
close(3)                                = 0
...
```


¿Y strace cómo funciona?

Detrás de escena

¿Y strace cómo funciona? `strace strace`.

Detrás de escena

¿Y strace cómo funciona? `strace strace`.

El secreto es la `syscall ptrace()`.

¿Y strace cómo funciona? strace strace.

El secreto es la `syscall ptrace()`. Veamos qué tiene para decir el manual.

man 2 ptrace

NOMBRE

`ptrace` - rastreo de un proceso

SINOPSIS

```
#include <sys/ptrace.h>
```

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

DESCRIPCIÓN

La llamada al sistema `ptrace` proporciona un medio por el que un proceso padre puede observar y controlar la ejecución de un proceso hijo y examinar y cambiar su imagen de memoria y registros. Se usa principalmente en la implementación de depuración con puntos de ruptura y en el rastreo de llamadas al sistema.

Usando ptrace()

Vamos a usar ptrace() para monitorear un proceso.

Prototipo de ptrace()

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

request puede ser alguno de estos:

- PTRACE_TRACEME, PTRACE_ATTACH, PTRACE_DETACH,
- PTRACE_KILL, PTRACE_CONT,
- PTRACE_SYSCALL, PTRACE_SINGLESTEP,
- PTRACE_PEEKDATA, PTRACE_POKEDATA,
- PTRACE_PEEKUSER, PTRACE_POKEUSER,
- ...y más².

²Ver man 2 ptrace.

Usando ptrace()

- **Situación:**

- Proceso **padre**.
- Proceso **hijo** que queremos monitorear.

- **Inicialización.** Dos alternativas:

- 1 El proceso hijo solicita ser monitoreado por su padre haciendo una llamada a `ptrace(PTRACE_TRACEME)`. Por ejemplo, después de un `fork()` y antes de un `execve()`.
- 2 El proceso padre se engancha al proceso hijo con la llamada `ptrace(PTRACE_ATTACH, pid_child)`. Esto permite engancharse a un proceso que ya está corriendo (si se tienen permisos suficientes).

- **Finalización:**

- Con la llamada `ptrace(PTRACE_DETACH, pid_child)` se deja de monitorear.

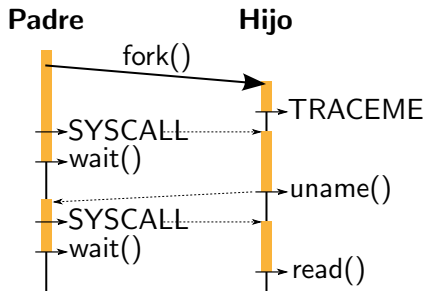
Usando ptrace()

- ptrace() permite monitorear tres tipos de **eventos**:
 - 1 Señales: cuando el proceso hijo recibe una señal.
 - 2 *Syscalls*: cada vez que el proceso hijo entra o sale de la llamada a una *syscall*.
 - 3 Instrucciones: cuando el proceso hijo ejecuta **una** instrucción.

Usando ptrace()

- ptrace() permite monitorear tres tipos de **eventos**:
 - 1 Señales: cuando el proceso hijo recibe una señal.
 - 2 *Syscalls*: cada vez que el proceso hijo entra o sale de la llamada a una *syscall*.
 - 3 Instrucciones: cuando el proceso hijo ejecuta **una** instrucción.
- Cada vez que se genera un **evento**, el proceso hijo se detiene. El padre se entera mediante una llamada (bloqueante) a la *syscall* wait(), que retorna al producirse el evento. Luego, puede **reanudar** al hijo hasta:
 - 1 la siguiente señal recibida, llamando a ptrace(PTRACE_CONT).
 - 2 la siguiente señal recibida o *syscall* ejecutada, llamando a ptrace(PTRACE_SYSCALL).
 - 3 solo por una instrucción, llamando a ptrace(PTRACE_SINGLESTEP).

ptrace(): Esquema de uso (simplificado)

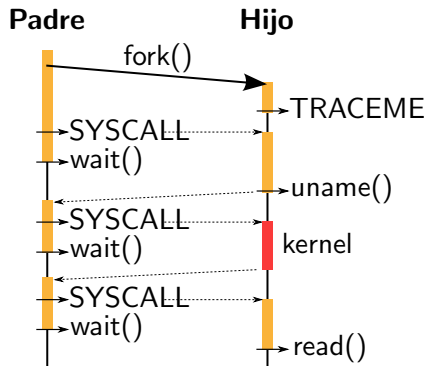


Ejemplo **simplificado** del mecanismo de bloqueo de `ptrace()`.

El hijo se detiene cada vez que llama a una *syscall*.

El padre lo reanuda con una llamada a `ptrace(PTRACE_SYSCALL)`.

ptrace(): Esquema de uso



En realidad, el padre recibe **dos** eventos, al entrar y salir de la *syscall*.

ptrace(): Esquema de comunicación

- 1 Se inicializa el mecanismo de `ptrace()` (`PTRACE_TRACEME` o `PTRACE_ATTACH`).
- 2 **padre**: Llama a `wait()`; espera el próximo evento del hijo.
- 3 **hijo**: Ejecuta normalmente hasta que se genere un evento (recibir una señal, hacer una *syscall* o ejecutar una instrucción).
- 4 **hijo**: Se genera el evento y el proceso se detiene.
- 5 **padre**: Vuelve de la *syscall* `wait()`.
- 6 **padre**: Puede inspeccionar y modificar el estado del hijo: registros, memoria, etc.
- 7 **padre**:
 - Reanuda el proceso hijo con `PTRACE_CONT`, `PTRACE_SYSCALL` o `PTRACE_SINGLESTEP` y vuelve a 2,
 - o bien termina el proceso con `PTRACE_KILL` o lo libera con `PTRACE_DETACH`.

Ejemplo: launch

A modo de ejemplo, consideremos un programa, `launch.c`, que permite poner a ejecutar otro programa.

`launch.c - main()`

```
/* Fork en dos procesos */
child = fork();
if (child == -1) { perror("ERROR_fork"); return 1; }
if (child == 0) {
    /* Solo se ejecuta en el hijo */
    execvp(argv[1], argv + 1);
    /* Si vuelve de exec() hubo un error */
    perror("ERROR_child_exec(...)"); exit(1);
} else {
    /* Solo se ejecuta en el padre */
    while(1) {
        if (wait(&status) < 0) { perror("wait"); break; }
        if (WIFEXITED(status)) break; /* Proceso terminado */
    }
}
```

Ejemplo: launch + ptrace()

launch.c + ptrace

```
/* Fork en dos procesos */
child = fork();
if (child == -1) { perror("ERROR_fork"); return 1; }
if (child == 0) {
    /* Solo se ejecuta en el hijo */
    if (ptrace(PTRACE_TRACEME, 0, NULL, NULL)) {
        perror("ERROR child ptrace(PTRACE_TRACEME, ...)"); exit(1);
    }
    execvp(argv[1], argv + 1);
    /* Si vuelve de exec() hubo un error */
    perror("ERROR_child_exec(...)"); exit(1);
} else {
    /* Solo se ejecuta en el padre */
    while(1) {
        if (wait(&status) < 0) { perror("wait"); break; }
        if (WIFEXITED(status)) break; /* Proceso terminado */
        ptrace(PTRACE_SYSCALL, child, NULL, NULL); /* Continua */
    }
    ptrace(PTRACE_DETACH, child, NULL, NULL); /* Liberamos al hijo */
}
```

ptrace(): Modificando el estado del proceso hijo

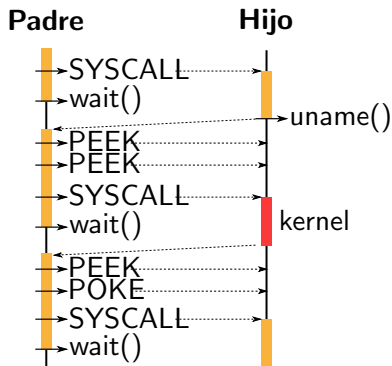
ptrace() permite acceder a la memoria del proceso hijo.

- PTRACE_PEEKDATA y PTRACE_POKEDATA: leer (PEEK) o escribir (POKE) cualquier dirección de memoria en el proceso hijo.
- PTRACE_PEEKUSER, PTRACE_POKEUSER: leer o escribir la memoria de usuario que el sistema guarda al iniciar la *syscall* (registros y estado del proceso).

Ejemplos

- Obtener el número de *syscall* llamada:
`int sysno = ptrace(PTRACE_PEEKUSER, child, 8 * ORIG_RAX, NULL);`
- Leer la dirección `addr` (memoria del proceso hijo):
`unsigned int valor = ptrace(PTRACE_PEEKDATA, child, addr, NULL);`
- Escribir otro valor en la dirección `addr`:
`ptrace(PTRACE_POKEDATA, child, addr, valor + 1);`

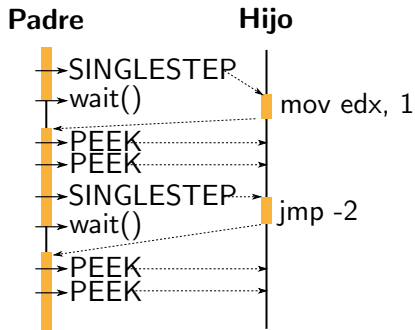
ptrace(): Esquema de uso - Obteniendo datos



Mientras el proceso hijo está detenido, se pueden obtener y modificar datos con

- `PTRACE_PEEKDATA`,
- `PTRACE_POKEDATA`,
- `PTRACE_PEEKUSER` y
- `PTRACE_POKEUSER`.

ptrace(): Esquema de uso - *Debugger*



Un debugger puede usar `PTRACE_SINGLESTEP` para ejecutar paso a paso cada instrucción.