

Procesadores IA-32 e Intel® 64

Inicialización. Boot de un SO

Alejandro Furfaro

2 de octubre de 2025

Agenda



1. Built In Self Test

- Es un **test interno** que ejecuta el procesador luego de su encendido o cuando se activa su pin #RESET

¹Ver Paginación de Memoria

²Ver Microarquitectura - Predicción de saltos

1. Built In Self Test

- Es un **test interno** que ejecuta el procesador luego de su encendido o cuando se activa su pin #RESET
- Como resultado inicializa el registro **eax** en 0x0 **solo si todos los test pasaron OK.**

¹Ver Paginación de Memoria

²Ver Microarquitectura - Predicción de saltos

1. Built In Self Test

- Es un **test interno** que ejecuta el procesador luego de su encendido o cuando se activa su pin #RESET
- Como resultado inicializa el registro **eax** en 0x0 **solo si todos los test pasaron OK.**
- El resto de los registros toman un valor bien determinado.

¹Ver Paginación de Memoria

²Ver Microarquitectura - Predicción de saltos

1. Built In Self Test

- Es un **test interno** que ejecuta el procesador luego de su encendido o cuando se activa su pin #RESET
- Como resultado inicializa el registro **eax** en 0x0 **solo si todos los test pasaron OK.**
- El resto de los registros toman un valor **bien determinado**.
- Se **invalidan** las memorias cache internas

¹Ver Paginación de Memoria

²Ver Microarquitectura - Predicción de saltos

1. Built In Self Test

- Es un **test interno** que ejecuta el procesador luego de su encendido o cuando se activa su pin #RESET
- Como resultado inicializa el registro **eax** en 0x0 **solo si todos los test pasaron OK.**
- El resto de los registros toman un valor **bien determinado**.
- Se **invalidan** las memorias cache internas
- Se **invalidan** las TLB¹

¹Ver Paginación de Memoria

²Ver Microarquitectura - Predicción de saltos

1. Built In Self Test

- Es un **test interno** que ejecuta el procesador luego de su encendido o cuando se activa su pin #RESET
- Como resultado inicializa el registro **eax** en 0x0 **solo si todos los test pasaron OK.**
- El resto de los registros toman un valor **bien determinado**.
- Se **invalidan** las memorias cache internas
- Se **invalidan** las TLB¹
- Se **limpian** los Branch Target Buffers²

¹Ver Paginación de Memoria

²Ver Microarquitectura - Predicción de saltos

1. Built In Self Test

- Es un **test interno** que ejecuta el procesador luego de su encendido o cuando se activa su pin #RESET
- Como resultado inicializa el registro **eax** en 0x0 **solo si todos los test pasaron OK.**
- El resto de los registros toman un valor **bien determinado**.
- Se **invalidan** las memorias cache internas
- Se **invalidan** las TLB¹
- Se **limpian** los Branch Target Buffers²
- La diferencia con enviar una señal #INIT es que en éste caso, **se mantienen intactos** los valores de los Registros de la FPU, los MSR's y los MTRR's, y los caches internos.

¹Ver Paginación de Memoria

²Ver Microarquitectura - Predicción de saltos

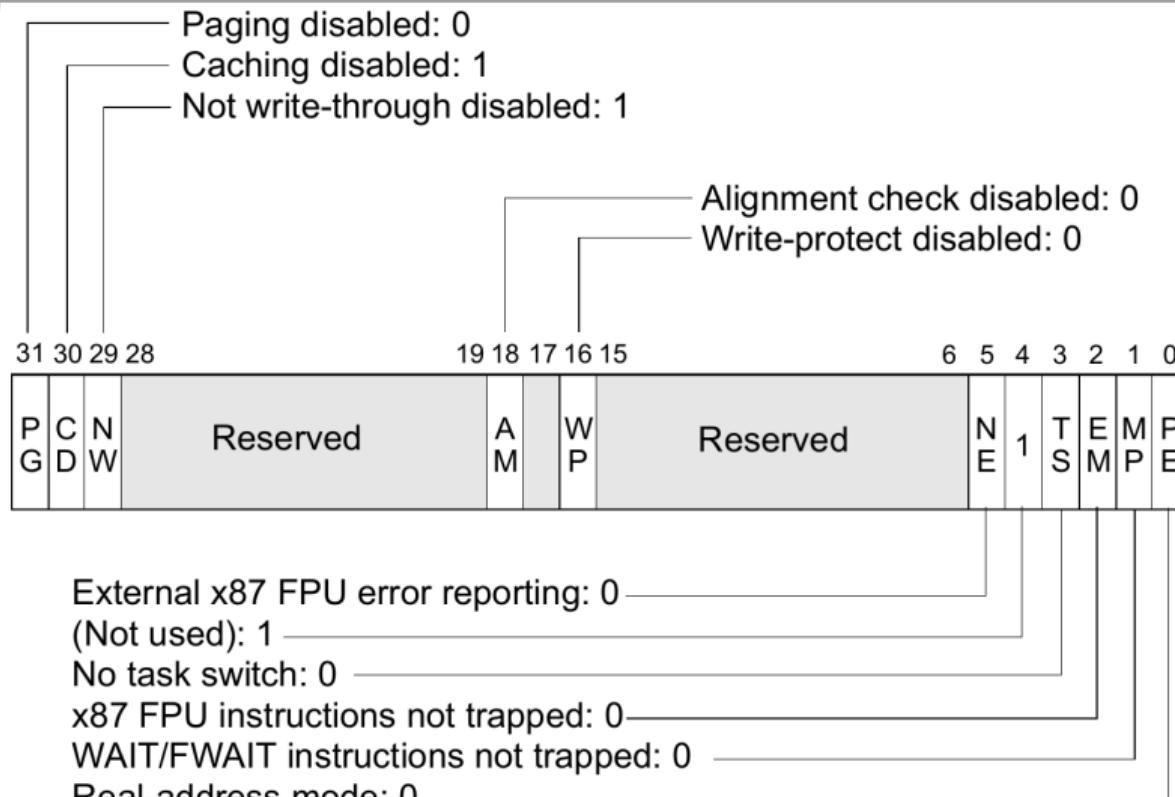
1. Built In Self Test

- Es un **test interno** que ejecuta el procesador luego de su encendido o cuando se activa su pin #RESET
- Como resultado inicializa el registro **eax** en 0x0 **solo si todos los test pasaron OK.**
- El resto de los registros toman un valor **bien determinado**.
- Se **invalidan** las memorias cache internas
- Se **invalidan** las TLB¹
- Se **limpian** los Branch Target Buffers²
- La diferencia con enviar una señal #INIT es que en éste caso, **se mantienen intactos** los valores de los Registros de la FPU, los MSR's y los MTRR's, y los caches internos.
- De acuerdo a la familia de procesador **implementa con variantes** la inicialización de los demás procesadores presentes en caso de un sistema SMP

¹Ver Paginación de Memoria

²Ver Microarquitectura - Predicción de saltos

2. Valores iniciales de interés (CR0)



2. Valores iniciales de interés

Register	Power up	Reset	INIT
EFLAGS ¹	00000002H	00000002H	00000002H
EIP	0000FFFFH	0000FFFFH	0000FFFFH
CR0	60000010H ²	60000010H ²	60000010H ²
CR2, CR3, CR4	00000000H	00000000H	00000000H
CS	Selector = F000H Base = FFFF0000H Limit = FFFFH AR = Present, R/W, Accessed	Selector = F000H Base = FFFF0000H Limit = FFFFH AR = Present, R/W, Accessed	Selector = F000H Base = FFFF0000H Limit = FFFFH AR = Present, R/W, Accessed
SS, DS, ES, FS, GS	Selector = 0000H Base = 00000000H Limit = FFFFH AR = Present, R/W, Accessed	Selector = 0000H Base = 00000000H Limit = FFFFH AR = Present, R/W, Accessed	Selector = 0000H Base = 00000000H Limit = FFFFH AR = Present, R/W, Accessed
EDX	000n06xxH ³	000n06xxH ³	000n06xxH ³
EAX	0 ⁴	0 ⁴	0 ⁴
EBX, ECX, ESI, EDI, EBP, ESP	00000000H	00000000H	00000000H

Valor iniciales de los registros corrientes³

³Para ampliar: Intel®64 and IA-32 Architectures Software Developer's Manual. Vol 3a. Capítulo 9

3. Reset Vector

- Cuando un procesador de Intel se enciende busca su **primer instrucción** en la dirección 0xFFFFFFFF0.

3. Reset Vector

- Cuando un procesador de Intel se enciende busca su **primer instrucción** en la dirección 0xFFFFFFFF0.
- Esta dirección se conoce como **Reset Vector**

3. Reset Vector

- Cuando un procesador de Intel se enciende busca su **primer instrucción** en la dirección 0xFFFFFFFF0.
- Esta dirección se conoce como **Reset Vector**
- El acceso a un dispositivo Flash (NVRAM), es a solo 16 bytes sobre uno de los topes del espacio de memoria de 4 GBytes.

3. Reset Vector

- Cuando un procesador de Intel se enciende busca su **primer instrucción** en la dirección 0xFFFFFFFF0.
- Esta dirección se conoce como **Reset Vector**
- El acceso a un dispositivo Flash (NVRAM), es a solo 16 bytes sobre uno de los topes del espacio de memoria de 4 GBytes.
- Todo lo que se puede colocar allí es **una instrucción de salto**.

3. Reset Vector

Cálculo de la dirección del reset vector en Modo Real, a partir de los valores iniciales

3. Reset Vector

Cálculo de la dirección del reset vector en Modo Real, a partir de los valores iniciales

- **EIP** = 0x0000FFF0

3. Reset Vector

Cálculo de la dirección del reset vector en Modo Real, a partir de los valores iniciales

- **EIP** = 0x0000FFF0
- **CS** = 0xF000 *<-Esta es la parte visible.* Como veremos, **CS** tiene una parte oculta, que luego del reset toma los siguientes valores:

3. Reset Vector

Cálculo de la dirección del reset vector en Modo Real, a partir de los valores iniciales

- **EIP** = 0x0000FFF0
- **CS** = 0xF000 *<-Esta es la parte visible.* Como veremos, **CS** tiene una parte oculta, que luego del reset toma los siguientes valores:
 - **Base** = 0xFFFFF0000

3. Reset Vector

Cálculo de la dirección del reset vector en Modo Real, a partir de los valores iniciales

- **EIP** = 0x0000FFF0
- **CS** = 0xF000 *<-Esta es la parte visible.* Como veremos, **CS** tiene una parte oculta, que luego del reset toma los siguientes valores:
 - **Base** = 0xFFFFF0000
 - **Límite** = 0xFFFF

3. Reset Vector

Cálculo de la dirección del reset vector en Modo Real, a partir de los valores iniciales

- **EIP** = 0x0000FFF0
- **CS** = 0xF000 *<-Esta es la parte visible.* Como veremos, **CS** tiene una parte oculta, que luego del reset toma los siguientes valores:
 - **Base** = 0xFFFFF0000
 - **Límite** = 0xFFFF
 - **Atrib** = P=1:DPL=xx:S=1:Tipo=101:A=1

3. Reset Vector

Cálculo de la dirección del reset vector en Modo Real, a partir de los valores iniciales

- **EIP** = 0x0000FFF0
- **CS** = 0xF000 *<-Esta es la parte visible.* Como veremos, **CS** tiene una parte oculta, que luego del reset toma los siguientes valores:
 - **Base** = 0xFFFFF0000
 - **Límite** = 0xFFFF
 - **Atrib** = P=1:DPL=xx:S=1:Tipo=101:A=1
- **Base + EIP** = 0xFFFFF0000 + 0x0000FFF0 = **0xFFFFFFFF0**

4. Selección de Modo

- En este punto es conveniente ocuparse de establecer [el modo](#) en que el procesador debe funcionar.

4. Selección de Modo

- En este punto es conveniente ocuparse de establecer el modo en que el procesador debe funcionar.
- Hay tres posibilidades.

4. Selección de Modo

- En este punto es conveniente ocuparse de establecer el modo en que el procesador debe funcionar.
- Hay tres posibilidades.
 - ➊ Dejarlo en modo Real

4. Selección de Modo

- En este punto es conveniente ocuparse de establecer **el modo** en que el procesador debe funcionar.
- Hay tres posibilidades.
 - ➊ Dejarlo en modo Real
 - ➋ Establecer Modo Protegido Flat

4. Selección de Modo

- En este punto es conveniente ocuparse de establecer **el modo** en que el procesador debe funcionar.
- Hay tres posibilidades.
 - ① Dejarlo en modo Real
 - ② Establecer Modo Protegido Flat
 - ③ Establecer Modo Protegido Segmentado (no recomendado para escribir firmware)

4. Selección de Modo

- En este punto es conveniente ocuparse de establecer **el modo** en que el procesador debe funcionar.
- Hay tres posibilidades.
 - ➊ Dejarlo en modo Real
 - ➋ Establecer Modo Protegido Flat
 - ➌ Establecer Modo Protegido Segmentado (no recomendado para escribir firmware)
- Los modos 2 y 3 son variantes del Modo Protegido y tiene que ver con la forma en que organizaremos el modelo de segmentación

3. Selección de Modo

- Cuando el procesador se enciende, o luego de activarse su terminal de #RESET o #INIT, está **indefectiblemente en *Modo Real*.**

3. Selección de Modo

- Cuando el procesador se enciende, o luego de activarse su terminal de #RESET o #INIT, está **indefectiblemente en Modo Real**.
- En este modo no puede direccionar mas de **1 Mbyte de memoria** (delicias de la compatibilidad),

3. Selección de Modo

- Cuando el procesador se enciende, o luego de activarse su terminal de #RESET o #INIT, está **indefectiblemente en Modo Real**.
- En este modo no puede direccionar mas de **1 Mbyte de memoria** (delicias de la compatibilidad),
- Sin embargo el vector de Reset está en 0xFFFFFFFF0.

3. Selección de Modo

- Cuando el procesador se enciende, o luego de activarse su terminal de #RESET o #INIT, está **indefectiblemente en Modo Real**.
- En este modo no puede direccionar mas de **1 Mbyte de memoria** (delicias de la compatibilidad),
- Sin embargo el vector de Reset está en 0xFFFFFFFF0.
- Por eso **para poder fetchear** allí su primer instrucción se resolvió que por los 12 líneas mas significativas del bus de Address (A_{20} a A_{31}), se envíen siempre **1's**, es decir, aplicarle a la dirección resultante del Modo Real la máscara 0xFFFFxxxx (utilizando el valor de inicio en el **Registro Base** asociado al registro **CS**).

3. Selección de Modo

- Cuando el procesador se enciende, o luego de activarse su terminal de #RESET o #INIT, está **indefectiblemente en Modo Real**.
- En este modo no puede direccionar mas de **1 Mbyte de memoria** (delicias de la compatibilidad),
- Sin embargo el vector de Reset está en 0xFFFFFFFF0.
- Por eso **para poder fetchear** allí su primer instrucción se resolvió que por los 12 líneas mas significativas del bus de Address (A_{20} a A_{31}), se envíen siempre **1's**, es decir, aplicarle a la dirección resultante del Modo Real la máscara 0xFFFFxxxx (utilizando el valor de inicio en el **Registro Base** asociado al registro **CS**).
- Este comportamiento **se mantendrá** mientras no se ejecute un **jmp far**, un **call far**, u ocurra una interrupción.

3. Selección de Modo

- Si estando en Modo Real se ejecuta **jmp far, call far**, u ocurre una interrupción, entonces el procesador por sí solo no puede acceder por encima del 1er. Mbyte de memoria RAM.

3. Selección de Modo

- Si estando en Modo Real se ejecuta **`jmp far, call far`**, u ocurre una interrupción, entonces el procesador por sí solo no puede acceder por encima del 1er. Mbyte de memoria RAM.
- Para poder seguir accediendo al espacio de direcciones en el que se encuentra mapeada la NVRAM, se requiere que el procesador trabaje con un chipset capaz de implementar **aliasing de direcciones**.

3. Selección de Modo

- Si estando en Modo Real se ejecuta **`jmp far, call far`**, u ocurre una interrupción, entonces el procesador por sí solo no puede acceder por encima del 1er. Mbyte de memoria RAM.
- Para poder seguir accediendo al espacio de direcciones en el que se encuentra mapeada la NVRAM, se requiere que el procesador trabaje con un chipset capaz de implementar **aliasing de direcciones**.
- Si el chipset tiene capacidad de aliasing genera a partir de direcciones de modo real, las direcciones en las que está mapeada la **NVRAM** cerca del tope de 4 Gbytes.

4. Preparar la Inicialización de memoria

- Todo el código que se ha ejecutado hasta este momento, se ha ejecutado desde NVRAM o sea Flash.

⁴Ampliar desde Sección 9.11 Microcode Update Facilities, Intel®64 and IA-32 Architectures Software Developer's Manual. Vol 3a.

⁵BIOS/Firmware Writer's Guide (a Black Magic Manual)

4. Preparar la Inicialización de memoria

- Todo el código que se ha ejecutado hasta este momento, **se ha ejecutado desde NVRAM o sea Flash.**
- Cuanto antes pasemos a ejecutar desde memoria DRAM, antes aceleraremos el inicio del sistema ya que la memoria DRAM **es mas veloz que la Flash.**

⁴Ampliar desde Sección 9.11 Microcode Update Facilities, Intel®64 and IA-32 Architectures Software Developer's Manual. Vol 3a.

⁵BIOS/Firmware Writer's Guide (a Black Magic Manual)

4. Preparar la Inicialización de memoria

- Todo el código que se ha ejecutado hasta este momento, **se ha ejecutado desde NVRAM o sea Flash.**
- Cuanto antes pasemos a ejecutar desde memoria DRAM, antes aceleraremos el inicio del sistema ya que la memoria DRAM **es mas veloz que la Flash.**
- Entonces **es urgente** inicializar la DRAM. Para ello hay que:

⁴Ampliar desde Sección 9.11 Microcode Update Facilities, Intel®64 and IA-32 Architectures Software Developer's Manual. Vol 3a.

⁵BIOS/Firmware Writer's Guide (a Black Magic Manual)

4. Preparar la Inicialización de memoria

- Todo el código que se ha ejecutado hasta este momento, **se ha ejecutado desde NVRAM o sea Flash.**
- Cuanto antes pasemos a ejecutar desde memoria DRAM, antes aceleraremos el inicio del sistema ya que la memoria DRAM **es mas veloz que la Flash.**
- Entonces **es urgente** inicializar la DRAM. Para ello hay que:
 - ➊ Actualizar el microcódigo del procesador⁴ (opcional)

⁴Ampliar desde Sección 9.11 Microcode Update Facilities, Intel®64 and IA-32 Architectures Software Developer's Manual. Vol 3a.

⁵BIOS/Firmware Writer's Guide (a Black Magic Manual)

4. Preparar la Inicialización de memoria

- Todo el código que se ha ejecutado hasta este momento, **se ha ejecutado desde NVRAM o sea Flash.**
- Cuanto antes pasemos a ejecutar desde memoria DRAM, antes aceleraremos el inicio del sistema ya que la memoria DRAM **es mas veloz que la Flash.**
- Entonces **es urgente** inicializar la DRAM. Para ello hay que:
 - ➊ Actualizar el microcódigo del procesador⁴ (opcional)
 - ➋ Inicializar el soporte del procesador para manejo de memoria⁵

⁴Ampliar desde Sección 9.11 Microcode Update Facilities, Intel®64 and IA-32 Architectures Software Developer's Manual. Vol 3a.

⁵BIOS/Firmware Writer's Guide (a Black Magic Manual)

4. Preparar la Inicialización de memoria

- Todo el código que se ha ejecutado hasta este momento, **se ha ejecutado desde NVRAM o sea Flash.**
- Cuanto antes pasemos a ejecutar desde memoria DRAM, antes aceleraremos el inicio del sistema ya que la memoria DRAM **es mas veloz que la Flash.**
- Entonces **es urgente** inicializar la DRAM. Para ello hay que:
 - ➊ Actualizar el microcódigo del procesador⁴ (opcional)
 - ➋ Inicializar el soporte del procesador para manejo de memoria⁵
 - ➌ Inicializar el chipset⁵

⁴Ampliar desde Sección 9.11 Microcode Update Facilities, Intel®64 and IA-32 Architectures Software Developer's Manual. Vol 3a.

⁵BIOS/Firmware Writer's Guide (a Black Magic Manual)

5. Inicialización de Memoria

5. Inicialización de Memoria

- Otra caja negra.

5. Inicialización de Memoria

- Otra caja negra.
- Intel provee (NDA mediante) los siguientes recursos:

5. Inicialización de Memoria

- Otra caja negra.
- Intel provee (NDA mediante) los siguientes recursos:
 - ➊ BIOS/Firmware Writer's Guide

5. Inicialización de Memoria

- Otra caja negra.
- Intel provee (NDA mediante) los siguientes recursos:
 - ➊ BIOS/Firmware Writer's Guide
 - ➋ Memory initialization Reference Code (MRC)

5. Inicialización de Memoria

- Otra caja negra.
- Intel provee (NDA mediante) los siguientes recursos:
 - ① BIOS/Firmware Writer's Guide
 - ② Memory initialization Reference Code (MRC)
- Es chipset (plataforma) dependiente

5. Inicialización de Memoria

- Otra caja negra.
- Intel provee (NDA mediante) los siguientes recursos:
 - ① BIOS/Firmware Writer's Guide
 - ② Memory initialization Reference Code (MRC)
- Es chipset (plataforma) dependiente
- MRC puede estar escrito para ejecutar en código de 16 bits o 32 bits (Segmentación Flat o multisegmento).

6. Inicialización Post Memoria

6. Inicialización Post Memoria

- Una vez ejecutado el código que inicializa el controlador de memoria y los configura de acuerdo a los DIMMs detectados en el sistema, se termina el trabajo de inicialización de memoria.

6. Inicialización Post Memoria

- Una vez ejecutado el código que inicializa el controlador de memoria y los configura de acuerdo a los DIMMs detectados en el sistema, se termina el trabajo de inicialización de memoria.
- Es una secuencia de pasos adicional, pero hecha por nosotros

6. Inicialización Post Memoria

- Una vez ejecutado el código que inicializa el controlador de memoria y los configura de acuerdo a los DIMMs detectados en el sistema, se termina el trabajo de inicialización de memoria.
 - Es una secuencia de pasos adicional, pero hecha por nosotros
- ① Memory test

6. Inicialización Post Memoria

- Una vez ejecutado el código que inicializa el controlador de memoria y los configura de acuerdo a los DIMMs detectados en el sistema, se termina el trabajo de inicialización de memoria.
- Es una secuencia de pasos adicional, pero hecha por nosotros
 - ➊ Memory test
 - ➋ Shadow Firmware

6. Inicialización Post Memoria

- Una vez ejecutado el código que inicializa el controlador de memoria y los configura de acuerdo a los DIMMs detectados en el sistema, se termina el trabajo de inicialización de memoria.
- Es una secuencia de pasos adicional, pero hecha por nosotros
 - ① Memory test
 - ② Shadow Firmware
 - ③ Memory Transaction Re-Direction

6. Inicialización Post Memoria

- Una vez ejecutado el código que inicializa el controlador de memoria y los configura de acuerdo a los DIMMs detectados en el sistema, se termina el trabajo de inicialización de memoria.
- Es una secuencia de pasos adicional, pero hecha por nosotros
 - ➊ Memory test
 - ➋ Shadow Firmware
 - ➌ Memory Transaction Re-Direction
 - ➍ Configurar un Stack

6. Inicialización Post Memoria

- Una vez ejecutado el código que inicializa el controlador de memoria y los configura de acuerdo a los DIMMs detectados en el sistema, se termina el trabajo de inicialización de memoria.
- Es una secuencia de pasos adicional, pero hecha por nosotros
 - ① Memory test
 - ② Shadow Firmware
 - ③ Memory Transaction Re-Direction
 - ④ Configurar un Stack
 - ⑤ Transferir control de programa a DRAM

6.1. Memory Test

6.1. Memory Test

- Es un **primer uso de la memoria** para comprobar su integridad una vez inicializado el controlador lo cual nos permite el acceso

6.1. Memory Test

- Es un [primer uso de la memoria](#) para comprobar su integridad una vez inicializado el controlador lo cual nos permite el acceso
- Puede estar incluido en el MRC (algunos vendors lo proveen)

6.1. Memory Test

- Es un **primer uso de la memoria** para comprobar su integridad una vez inicializado el controlador lo cual nos permite el acceso
- Puede estar incluido en el MRC (algunos vendors lo proveen)
- Es conveniente **chequear memoria** en este punto ya que los errores se producen de manera aleatoria e inconsistente.

6.1. Memory Test

- Es un **primer uso de la memoria** para comprobar su integridad una vez inicializado el controlador lo cual nos permite el acceso
- Puede estar incluido en el MRC (algunos vendors lo proveen)
- Es conveniente **chequear memoria** en este punto ya que los errores se producen de manera aleatoria e inconsistente.
- Simplifica el **debug del firmware** ya que si pasó el test, los errores posteriores no son atribuibles a memoria.

6.1. Memory Test

- Es un **primer uso de la memoria** para comprobar su integridad una vez inicializado el controlador lo cual nos permite el acceso
- Puede estar incluido en el MRC (algunos vendors lo proveen)
- Es conveniente **chequear memoria** en este punto ya que los errores se producen de manera aleatoria e inconsistente.
- Simplifica el **debug del firmware** ya que si pasó el test, los errores posteriores no son atribuibles a memoria.
- Los test son un balance entre la **granularidad** (cada cuantos bytes se comprueba) vs. **performance** (en móviles el tiempo de arranque es importante)

6.1. Memory Test

- Es un **primer uso de la memoria** para comprobar su integridad una vez inicializado el controlador lo cual nos permite el acceso
- Puede estar incluido en el MRC (algunos vendors lo proveen)
- Es conveniente **chequear memoria** en este punto ya que los errores se producen de manera aleatoria e inconsistente.
- Simplifica el **debug del firmware** ya que si pasó el test, los errores posteriores no son atribuibles a memoria.
- Los test son un balance entre la **granularidad** (cada cuantos bytes se comprueba) vs. **performance** (en móviles el tiempo de arranque es importante)
- No hay **algoritmos específicos**, sino que son mas bien simples, y pueden hacerse en assembler.

6.2. Firmware Shadow

6.2. Firmware Shadow

- Es código que **se autocopia** desde NVRAM (Lenta, típicamente es FLASH) a DRAM (mas rápida y por lo tanto mejora el tiempo del setup).

6.2. Firmware Shadow

- Es código que **se autocopia** desde NVRAM (Lenta, típicamente es FLASH) a DRAM (mas rápida y por lo tanto mejora el tiempo del setup).
- Al habilitar el cache, cada acceso a la Flash (NVRAM) genera un Miss y **retrasa enormemente la ejecución**.

6.2. Firmware Shadow

- Es código que **se autocopia** desde NVRAM (Lenta, típicamente es FLASH) a DRAM (mas rápida y por lo tanto mejora el tiempo del setup).
- Al habilitar el cache, cada acceso a la Flash (NVRAM) genera un Miss y **retrasa enormemente la ejecución**.
- Copiarlo a DRAM no solo acelera por ser esta mas rápida que la NVRAM, sino **por ser cacheable**.

6.2. Firmware Shadow

- Es código que **se autocopia** desde NVRAM (Lenta, típicamente es FLASH) a DRAM (mas rápida y por lo tanto mejora el tiempo del setup).
- Al habilitar el cache, cada acceso a la Flash (NVRAM) genera un Miss y **retrasa enormemente la ejecución**.
- Copiarlo a DRAM no solo acelera por ser esta mas rápida que la NVRAM, sino **por ser cacheable**.
- En los sistemas PC **la zona de shadow** debe copiarse desde la NVRAM hasta la zona por debajo del Mbyte.

6.2. Firmware Shadow

- Es código que **se autocopia** desde NVRAM (Lenta, típicamente es FLASH) a DRAM (mas rápida y por lo tanto mejora el tiempo del setup).
- Al habilitar el cache, cada acceso a la Flash (NVRAM) genera un Miss y **retrasa enormemente la ejecución**.
- Copiarlo a DRAM no solo acelera por ser esta mas rápida que la NVRAM, sino **por ser cacheable**.
- En los sistemas PC **la zona de shadow** debe copiarse desde la NVRAM hasta la zona por debajo del Mbyte.
- En otros sistemas el espacio de direccionamiento destino de la copia **es arbitraria**.

6.2. Memory Transaction Re-Direction

6.2. Memory Transaction Re-Direction

- Los chipsets generalmente están provistos de **Registros PAM** (Programmable Attribute Maps)

6.2. Memory Transaction Re-Direction

- Los chipsets generalmente están provistos de **Registros PAM** (Programmable Attribute Maps)
- Estos PAMs permiten controlar **el aliasing de direcciones** que hace posible leer o escribir secciones de memoria por debajo de 1 Mbyte hacia o desde DRAM o NVRAM cuyas direcciones rondan los 4 Gbytes.

6.2. Memory Transaction Re-Direction

- Los chipsets generalmente están provistos de **Registros PAM** (Programmable Attribute Maps)
- Estos PAMs permiten controlar **el aliasing de direcciones** que hace posible leer o escribir secciones de memoria por debajo de 1 Mbyte hacia o desde DRAM o NVRAM cuyas direcciones rondan los 4 Gbytes.
- Antes de ejecutar **shadowing** puede requerirse acceder a estos registros.

6.2. Memory Transaction Re-Direction

- Los chipsets generalmente están provistos de **Registros PAM** (Programmable Attribute Maps)
- Estos PAMs permiten controlar **el aliasing** de direcciones que hace posible leer o escribir secciones de memoria por debajo de 1 Mbyte hacia o desde DRAM o NVRAM cuyas direcciones rondan los 4 Gbytes.
- Antes de ejecutar **shadowing** puede requerirse acceder a estos registros.
- Los accesos **dependen de cada chipset**. Algunos permiten leer y escribir, otros solo leer.

6.3. Establecimiento de un stack

6.3. Establecimiento de un stack

- Antes de saltar a memoria es necesario definir **un stack**.

6.3. Establecimiento de un stack

- Antes de saltar a memoria es necesario definir **un stack**.
- Es necesario definir la **cantidad de memoria** y considerar que el stack crece hacia direcciones bajas.

6.3. Establecimiento de un stack

- Antes de saltar a memoria es necesario definir **un stack**.
- Es necesario definir la **cantidad de memoria** y considerar que el stack crece hacia direcciones bajas.
- En modo 16 bits se configuran los registros **ss : sp**

6.3. Establecimiento de un stack

- Antes de saltar a memoria es necesario definir **un stack**.
- Es necesario definir la **cantidad de memoria** y considerar que el stack crece hacia direcciones bajas.
- En modo 16 bits se configuran los registros **ss : sp**
- En modo Protegido (ya sea Flat o Segmentado) se configuran **ss : esp**

6.4. Salto a memoria DRAM

6.4. Salto a memoria DRAM

- Aquí es donde se puede producir un problema si no se hicieron bien las cosas.

6.4. Salto a memoria DRAM

- Aquí es donde se puede producir un problema si no se hicieron bien las cosas.
- El programa debe haberse [autocopiado](#) de NVRAM a DRAM

6.4. Salto a memoria DRAM

- Aquí es donde se puede producir un problema si no se hicieron bien las cosas.
- El programa debe haberse [autocopiado](#) de NVRAM a DRAM
- El [salto](#) se implementa mediante un salto FAR.

6.4. Salto a memoria DRAM

- Aquí es donde se puede producir un problema si no se hicieron bien las cosas.
- El programa debe haberse [autocopiado](#) de NVRAM a DRAM
- El [salto](#) se implementa mediante un salto FAR.
- En modo 16 bits o real hay que saltar a una dirección [dentro del primer Mbyte](#) de DRAM.

6.4. Salto a memoria DRAM

- Aquí es donde se puede producir un problema si no se hicieron bien las cosas.
- El programa debe haberse **autocopiado** de NVRAM a DRAM
- El **salto** se implementa mediante un salto FAR.
- En modo 16 bits o real hay que saltar a una dirección **dentro del primer Mbyte** de DRAM.
- En modo Protegido (ya sea Flat o Segmentado) **no hay restricciones** respecto de la dirección de destino, dentro de los 4 Gbytes de capacidad de direccionamiento. Pero debe estar el sistema correctamente inicializado (tablas de descriptores de segmento mínimas y demás delicias de la vida).

7. Habilitaciones de dispositivos misceláneos

7. Habilitaciones de dispositivos misceláneos

- Este ítem es **plataforma dependiente** y se compone de un conjunto de dispositivos que surgen del análisis de los esquemáticos de hardware.

7. Habilitaciones de dispositivos misceláneos

- Este ítem es **plataforma dependiente** y se compone de un conjunto de dispositivos que surgen del análisis de los esquemáticos de hardware.
- Los típicos dispositivos que están presentes **en todos los chipsets** (con las variantes de implementación de cada caso) son:

7. Habilitaciones de dispositivos misceláneos

- Este ítem es **plataforma dependiente** y se compone de un conjunto de dispositivos que surgen del análisis de los esquemáticos de hardware.
- Los típicos dispositivos que están presentes **en todos los chipsets** (con las variantes de implementación de cada caso) son:
 - 1 Programación del chip de reloj

7. Habilitaciones de dispositivos misceláneos

- Este ítem es **plataforma dependiente** y se compone de un conjunto de dispositivos que surgen del análisis de los esquemáticos de hardware.
- Los típicos dispositivos que están presentes **en todos los chipsets** (con las variantes de implementación de cada caso) son:
 - 1 Programación del chip de reloj
 - 2 GPIO. Igualmente debe consultarse el Chipset BIOS Writer Guide (NDA mediante) para tener los detalles.

8. Habilitaciones de Interrupciones

8. Habilitaciones de Interrupciones

- Los procesadores de Intel pueden manejar **las interrupciones** mediante cualquiera de los siguientes métodos o combinación de ellos:

8. Habilitaciones de Interrupciones

- Los procesadores de Intel pueden manejar **las interrupciones** mediante cualquiera de los siguientes métodos o combinación de ellos:
 - 1 Programmable Interrupt Controller (PIC)

8. Habilitaciones de Interrupciones

- Los procesadores de Intel pueden manejar **las interrupciones** mediante cualquiera de los siguientes métodos o combinación de ellos:
 - 1 Programmable Interrupt Controller (PIC)
 - 2 Local Advanced Programmable Interrupt Controller (APIC)

8. Habilitaciones de Interrupciones

- Los procesadores de Intel pueden manejar **las interrupciones** mediante cualquiera de los siguientes métodos o combinación de ellos:
 - 1 Programmable Interrupt Controller (PIC)
 - 2 Local Advanced Programmable Interrupt Controller (APIC)
 - 3 Input /Output Advanced Programmable Interrupt Controller (IOxAPIC)

8. Habilitaciones de Interrupciones

- Los procesadores de Intel pueden manejar **las interrupciones** mediante cualquiera de los siguientes métodos o combinación de ellos:
 - 1 Programmable Interrupt Controller (PIC)
 - 2 Local Advanced Programmable Interrupt Controller (APIC)
 - 3 Input /Output Advanced Programmable Interrupt Controller (IOxAPIC)
 - 4 Messaged Signaled Interrupt (MSI)

Es hora de cargar un Sistema Operativo

¿Quien dará los pasos siguientes?

¿Quien dará los pasos siguientes?

- La pregunta en esta instancia del desarrollo es:
¿Que recursos tenemos a la mano para usar?

¿Quien dará los pasos siguientes?

- La pregunta en esta instancia del desarrollo es:
¿Que recursos tenemos a la mano para usar?
- Respuesta:
Nuestro conocimiento del hardware de base, un compilador, un linker y alguna otra herramientas de desarrollo.

¿Quien dará los pasos siguientes?

- La pregunta en esta instancia del desarrollo es:
¿Que recursos tenemos a la mano para usar?
- Respuesta:
Nuestro conocimiento del hardware de base, un compilador, un linker y alguna otra herramientas de desarrollo.
- Así comienza el desarrollo de cualquier computador.

¿Quien dará los pasos siguientes?

- La pregunta en esta instancia del desarrollo es:
¿Que recursos tenemos a la mano para usar?
- Respuesta:
Nuestro conocimiento del hardware de base, un compilador, un linker y alguna otra herramientas de desarrollo.
- Así comienza el desarrollo de cualquier computador.
- Incluso el de aquel simpático embedded que utilizaste hasta ahora.

¿Quien dará los pasos siguientes?

- La pregunta en esta instancia del desarrollo es:
¿Que recursos tenemos a la mano para usar?
- Respuesta:
Nuestro conocimiento del hardware de base, un compilador, un linker y alguna otra herramientas de desarrollo.
- Así comienza el desarrollo de cualquier computador.
- Incluso el de aquel simpático embedded que utilizaste hasta ahora.
- La pregunta que estás por hacerme es: ¿No están ya desarrollados?. ¿Para que necesitamos meternos en este problema?

¿Quien dará los pasos siguientes?

- La pregunta en esta instancia del desarrollo es:
¿Que recursos tenemos a la mano para usar?
- Respuesta:
Nuestro conocimiento del hardware de base, un compilador, un linker y alguna otra herramientas de desarrollo.
- Así comienza el desarrollo de cualquier computador.
- Incluso el de aquel simpático embedded que utilizaste hasta ahora.
- La pregunta que estás por hacerme es: ¿No están ya desarrollados?. ¿Para que necesitamos meternos en este problema?
- Mi respuesta es esta pregunta: ¿Te pusiste a pensar cual es la profesión del que diseñó la inicialización de tu PC o del embedded system que usaste en la carrera hasta ahora?. Pensá.....

Multiple choice. Seguimos solo si lo aprobás...

¿Cual es la skill de la gente que diseñó la inicialización de tu compu?

Multiple choice. Seguimos solo si lo aprobás...

¿Cual es la skill de la gente que diseñó la inicialización de tu compu?

- **a.** Bombero
- **b.** Odontólogo
- **c.** Fisioterapeuta
- **d.** Chef
- **e.** Licenciado en Ciencias de la Computación
- **f.** Vendedor de Seguros
- **g.** Periodista
- **h.** Abogado
- **i.** Actor

Solo si aprobaste el Multiple choice.

La cuestión es dejar de pensar y actuar como usuarios

Solo si aprobaste el Multiple choice.

La cuestión es dejar de pensar y actuar como usuarios

- **Diagnóstico:** Estamos acostumbrados a usar nuestra PC, aun para trabajar con un embebido...

Solo si aprobaste el Multiple choice.

La cuestión es dejar de pensar y actuar como usuarios

- **Diagnóstico:** Estamos acostumbrados a usar nuestra PC, aun para trabajar con un embebido...
- Esto nos induce a pensar como usuarios finales **siempre**.

Solo si aprobaste el Multiple choice.

La cuestión es dejar de pensar y actuar como usuarios

- **Diagnóstico:** Estamos acostumbrados a usar nuestra PC, aun para trabajar con un embebido...
- Esto nos induce a pensar como usuarios finales **siempre.**
 - ① Cuando usamos aplicaciones en nuestra PC.

Solo si aprobaste el Multiple choice.

La cuestión es dejar de pensar y actuar como usuarios

- **Diagnóstico:** Estamos acostumbrados a usar nuestra PC, aun para trabajar con un embebido...
- Esto nos induce a pensar como usuarios finales **siempre.**
 - ① Cuando usamos aplicaciones en nuestra PC.
 - Instalación: ¿Alguna vez te compilaste una aplicación a partir de sus fuentes?.¿¡Compilar!? ¿Para que?. Gracias Wizards!!.

Solo si aprobaste el Multiple choice.

La cuestión es dejar de pensar y actuar como usuarios

- **Diagnóstico:** Estamos acostumbrados a usar nuestra PC, aun para trabajar con un embebido...
- Esto nos induce a pensar como usuarios finales **siempre.**
 - ① Cuando usamos aplicaciones en nuestra PC.
 - Instalación: ¿Alguna vez te compilaste una aplicación a partir de sus fuentes?.¿¡Compilar!? ¿Para que?. Gracias Wizards!!.
 - Buscamos el ícono llamado *Install*, *Setup*, o algo similar, Doble click al encontrarlo, y Botón Aceptar hasta las últimas consecuencias...

Solo si aprobaste el Multiple choice.

La cuestión es dejar de pensar y actuar como usuarios

- **Diagnóstico:** Estamos acostumbrados a usar nuestra PC, aun para trabajar con un embebido...
- Esto nos induce a pensar como usuarios finales **siempre.**
 - ① Cuando usamos aplicaciones en nuestra PC.
 - Instalación: ¿Alguna vez te compilaste una aplicación a partir de sus fuentes?.¿¡Compilar!? ¿Para que?. Gracias Wizards!!.
 - Buscamos el ícono llamado *Install*, *Setup*, o algo similar, Doble click al encontrarlo, y Botón Aceptar hasta las últimas consecuencias...
 - ¿Y cuando tenemos un problema?... botón de reset... :(

Solo si aprobaste el Multiple choice.

La cuestión es dejar de pensar y actuar como usuarios

- **Diagnóstico:** Estamos acostumbrados a usar nuestra PC, aun para trabajar con un embebido...
- Esto nos induce a pensar como usuarios finales **siempre.**
 - ① Cuando usamos aplicaciones en nuestra PC.
 - Instalación: ¿Alguna vez te compilaste una aplicación a partir de sus fuentes?.¿¡Compilar!? ¿Para que?. Gracias Wizards!!.
 - Buscamos el ícono llamado *Install*, *Setup*, o algo similar, Doble click al encontrarlo, y Botón Aceptar hasta las últimas consecuencias...
 - ¿Y cuando tenemos un problema?... botón de reset... :(
 - ② Cuando programamos el comportamiento es similar.

Solo si aprobaste el Multiple choice.

La cuestión es dejar de pensar y actuar como usuarios

- **Diagnóstico:** Estamos acostumbrados a usar nuestra PC, aun para trabajar con un embebido...
- Esto nos induce a pensar como usuarios finales **siempre.**
 - ① Cuando usamos aplicaciones en nuestra PC.
 - Instalación: ¿Alguna vez te compilaste una aplicación a partir de sus fuentes?.¿¡Compilar!? ¿Para que?. Gracias Wizards!!.
 - Buscamos el ícono llamado *Install*, *Setup*, o algo similar, Doble click al encontrarlo, y Botón Aceptar hasta las últimas consecuencias...
 - ¿Y cuando tenemos un problema?... botón de reset... :(
 - ② Cuando programamos el comportamiento es similar.
 - Pidiendo recursos vía System Calls (malloc, fopen, free, printf, scanf, etc.). Esto es razonable.

Solo si aprobaste el Multiple choice.

La cuestión es dejar de pensar y actuar como usuarios

- **Diagnóstico:** Estamos acostumbrados a usar nuestra PC, aun para trabajar con un embebido...
- Esto nos induce a pensar como usuarios finales **siempre.**
 - ① Cuando usamos aplicaciones en nuestra PC.
 - Instalación: ¿Alguna vez te compilaste una aplicación a partir de sus fuentes?.¿¡Compilar!? ¿Para que?. Gracias Wizards!!.
 - Buscamos el ícono llamado *Install*, *Setup*, o algo similar, Doble click al encontrarlo, y Botón Aceptar hasta las últimas consecuencias...
 - ¿Y cuando tenemos un problema?... botón de reset... :(
 - ② Cuando programamos el comportamiento es similar.
 - Pidiendo recursos vía System Calls (malloc, fopen, free, printf, scanf, etc.). Esto es razonable.
 - Enviando requerimientos para acceder a la E/S. Esto también.

Solo si aprobaste el Multiple choice.

La cuestión es dejar de pensar y actuar como usuarios

- **Diagnóstico:** Estamos acostumbrados a usar nuestra PC, aun para trabajar con un embebido...
- Esto nos induce a pensar como usuarios finales **siempre.**

① Cuando usamos aplicaciones en nuestra PC.

- Instalación: ¿Alguna vez te compilaste una aplicación a partir de sus fuentes?.¿¡Compilar!? ¿Para que?. Gracias Wizards!!.
- Buscamos el ícono llamado *Install*, *Setup*, o algo similar, Doble click al encontrarlo, y Botón Aceptar hasta las últimas consecuencias...
- ¿Y cuando tenemos un problema?... botón de reset... :(

② Cuando programamos el comportamiento es similar.

- Pidiendo recursos vía System Calls (malloc, fopen, free, printf, scanf, etc.). Esto es razonable.
- Enviando requerimientos para acceder a la E/S. Esto también.
- Usando librerías de código que nos facilitan la vida siempre que se pueda (no va a ser que usemos un código nuestro mas eficiente...). En nombre de la productividad dejamos de pensar.

Solo para Expertos en Ciencias de la Computación

Solo para Expertos en Ciencias de la Computación

- Lo dicho en el slide anterior **no es válido para usuarios generales**, como por ejemplo el resto de las opciones del múltiple choice anterior. Mas aún. Para este público el comportamiento descripto es el esperable.

Solo para Expertos en Ciencias de la Computación

- Lo dicho en el slide anterior **no es válido para usuarios generales**, como por ejemplo el resto de las opciones del múltiple choice anterior. Mas aún. Para este público el comportamiento descripto es el esperable.
- Pero Uds. son **otro público**, básicamente porque **eligieron serlo**. Por eso están aquí. ¿no?

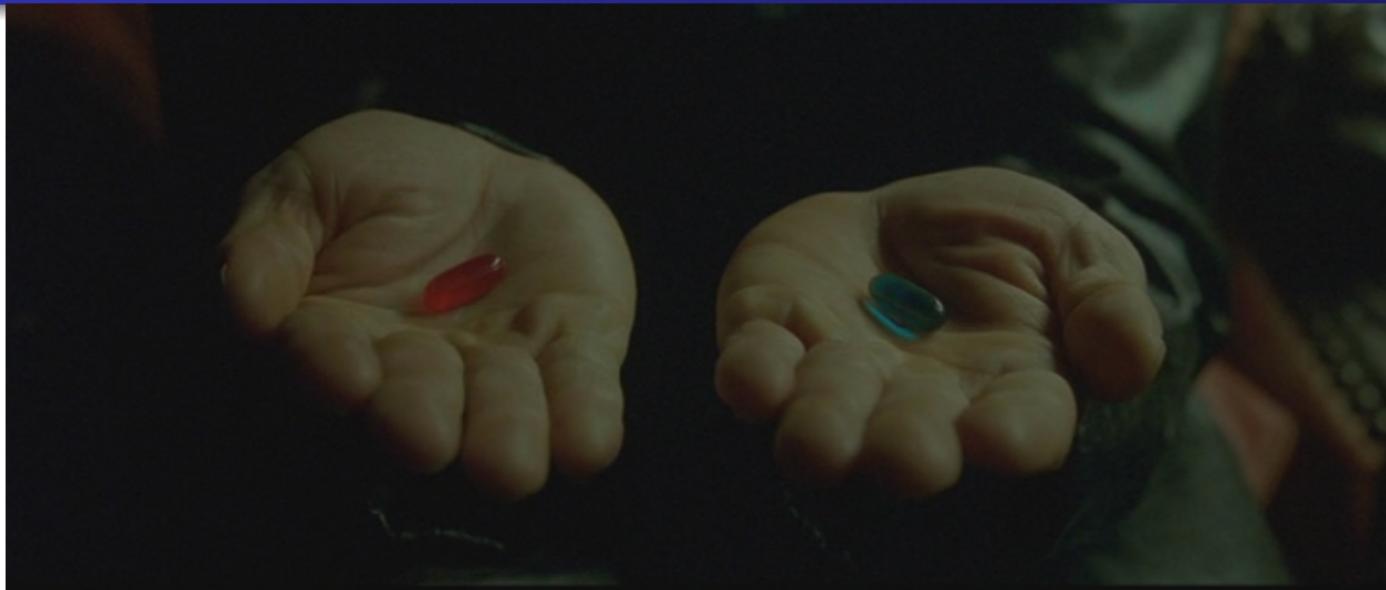
Solo para Expertos en Ciencias de la Computación

- Lo dicho en el slide anterior **no es válido para usuarios generales**, como por ejemplo el resto de las opciones del múltiple choice anterior. Mas aún. Para este público el comportamiento descripto es el esperable.
- Pero Uds. son **otro público**, básicamente porque **eligieron serlo**. Por eso están aquí. ¿no?
- Así que a enterarse: **Tu trabajo es y será siempre, entender** como funcionan los sistemas y tecnologías de informática que te toque enfrentar, para poderlos diseñar, mejorar, o corregir. En este caso, la arquitectura de un computador, pero lo mismo vale para un algoritmo, o un sistema de inteligencia artificial.

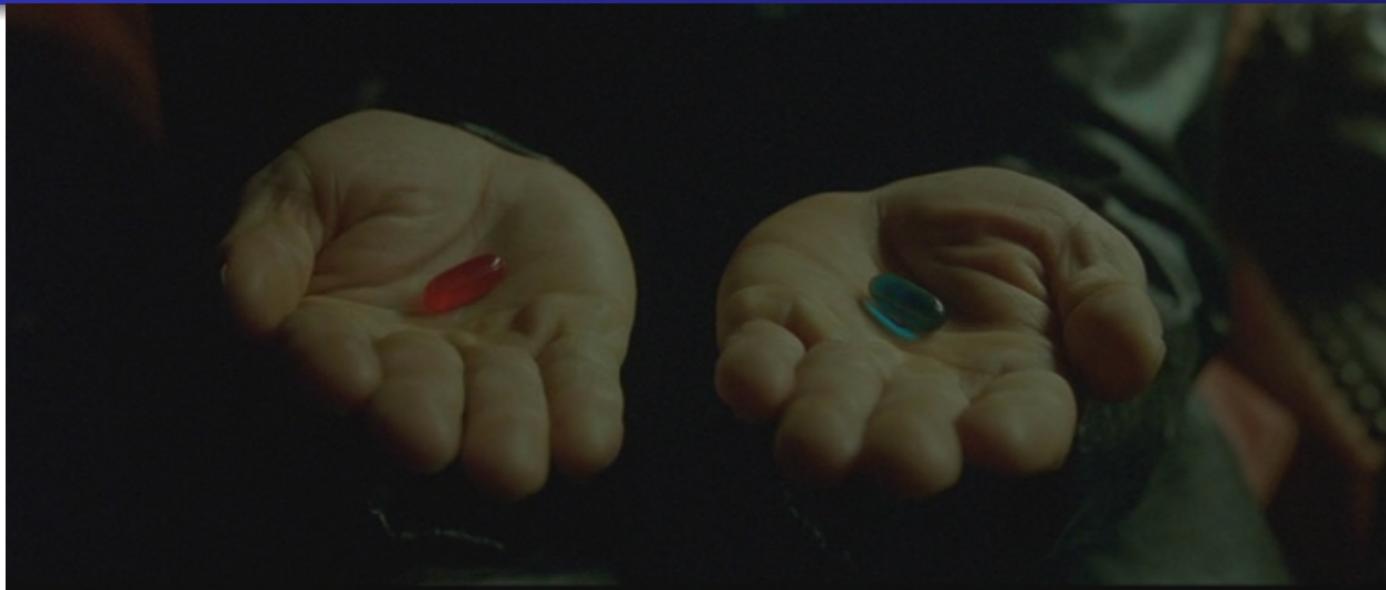
Solo para Expertos en Ciencias de la Computación

- Lo dicho en el slide anterior **no es válido para usuarios generales**, como por ejemplo el resto de las opciones del múltiple choice anterior. Mas aún. Para este público el comportamiento descripto es el esperable.
- Pero Uds. son **otro público**, básicamente porque **eligieron serlo**. Por eso están aquí. ¿no?
- Así que a enterarse: **Tu trabajo es y será siempre, entender** como funcionan los sistemas y tecnologías de informática que te toque enfrentar, para poderlos diseñar, mejorar, o corregir. En este caso, la arquitectura de un computador, pero lo mismo vale para un algoritmo, o un sistema de inteligencia artificial.
- Creeme: **Entender cuesta**. Pero hace la diferencia. Implica profundizar hasta dominar la tecnología. Algo que pensando como usuario no vas a conseguir...

Es momento de revalidar la elección



Es momento de revalidar la elección



The choice

O nos quedamos con el wizard que nos resuelve la vida sin tener que pensar... O nos decidimos a enfrentar las cosas como son realmente, y entenderlas, aprendiendo, [si es necesario, a hacer todo desde cero y a pulmón.](#)

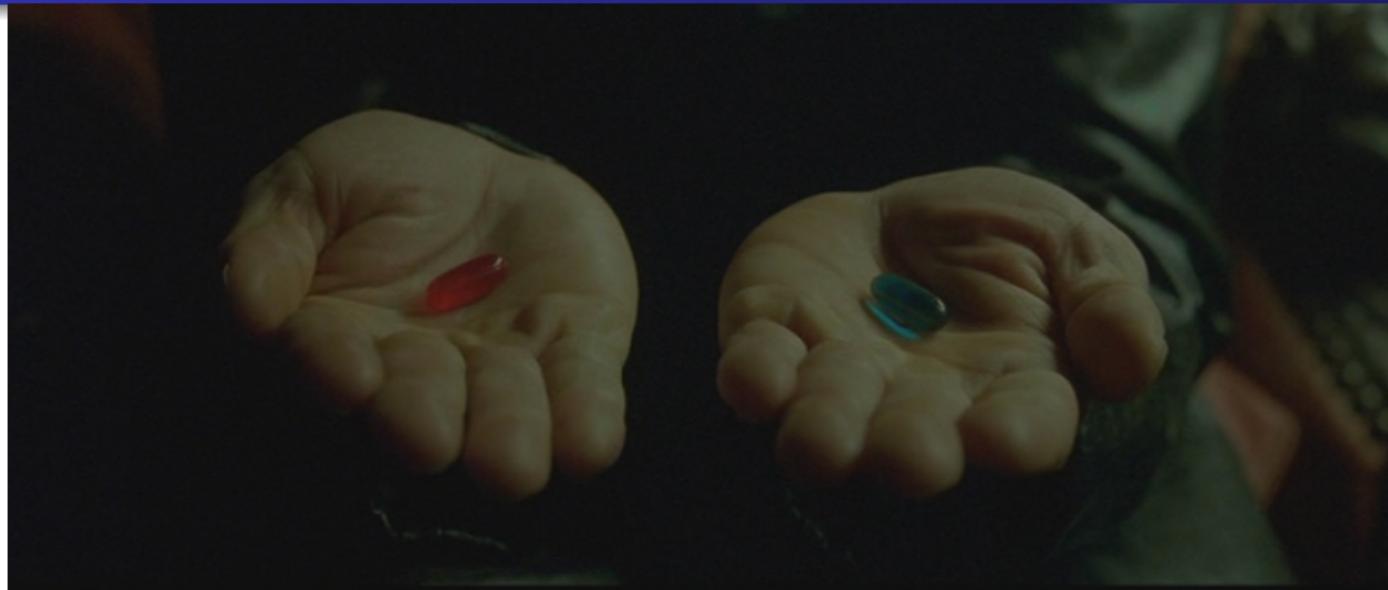
Retomando nuestro problema

Arrancamos el procesador y estamos en modo real

Para iniciar su operación **en modo real** no se requiere mas que inicializar un sistema de interrupciones con las reglas de modo real (para un 8086 diseñado en 1978), con los vectores de interrupción apuntando a código diseñado para operar en Modo Real, y tener disponibles las correspondientes funciones para cada handler de interrupción.

Si nos pensamos quedar en este **pequeño microclima de confort** (desperdiendo el 99,999 % de los recursos del procesador :/-), se necesita un mínimo kernel que administre la ejecución de los programas que compongan en rango de aplicaciones, ejecutándolas una a la vez (leíste bien... Primero una , y recién cuando finaliza, podés ejecutar otra aplicación).

Otra vez...



Otra vez...



The choice

La píldora azul nos deja en este nanoclima confortable. Fin de la presentación.

La píldora roja nos lleva al mundo real. Allí utilizaremos **todos** los recursos del procesador para construir un Sistema Operativo...aunque no nos guste lo que vamos a encontrar.

FAQ's

Q: ¿Vamos a desarrollar un Sistema Operativo???

Q: ¿Vamos a desarrollar un Sistema Operativo???

A: La construcción de un Sistema Operativo **puede ser una tarea gigantesca**, como por ejemplo Linux, pero en ocasiones puede requerir mucho menos código, aunque de muy bajo nivel. Solo un **conjunto de recursos base suficientes** para administrar un computador de menor tamaño, como un Embedded System.

Q: ¿Para que? ¿O acaso un Embedded System no soporta Linux?

Q: ¿Para que? ¿O acaso un Embedded System no soporta Linux?

A: Por supuesto que sí!. Mas aún: existen numerosas implementaciones de Linux para Embedded Systems. Aunque no todos los Embedded Systems cuentan con un procesador que tenga recursos de hardware suficiente para implementar un sistema como Linux (por ahora... en cinco años hablamos otra vez), cada vez mas Embedded Systems usan Linux. Efectivamente. Es verdad!.

Q: ¿Y entonces para que aprender esto? ¡Está todo hecho ya!

Q: ¿Y entonces para que aprender esto? ¡Está todo hecho ya!

A: *¿Otra vez pensando como usuario?* Si un tal Linus Torvalds se hubiese quedado en esta pregunta hoy solo existiría Windows como alternativa para nuestra PC. (Se me hiela la sangre de solo pensarlo!)

Ingresando a modo protegido

Requerimientos de los Sistemas Operativos Multitasking

- Área de memoria exclusiva para cada tarea para almacenar su código y sus datos. (Área Local).
- Área de memoria común a todas las aplicaciones, para que éstas puedan acceder a datos globales del sistema, o a código propio del Sistema Operativo de modo de permitir la comunicación entre las aplicaciones. (Área Global).
- Cada tarea podrá acceder únicamente a su Área Local y al Área Global, pero nunca podrá acceder al Área Local de otra tarea. De este modo el Sistema Operativo garantiza la integridad (PROTECCION ;) del código y de los datos propios de cada tarea.
- Alta velocidad de procesamiento.
- Gran capacidad de Direccionamiento de memoria.

Requerimientos de los Sistemas Operativos Multitasking

- Amplio espacio de direccionamiento para memoria RAM.
- Capacidad de gestión de memoria de cada tarea por el método de Memoria Virtual.
- Capacidad de implementar Multitarea de manera rápida y segura.
- En cada momento la CPU ejecuta una tarea de la lista que mantiene, poniendo a su disposición todos los recursos de hardware de la máquina, incluyendo la cantidad de memoria requerida por la aplicación.

Finalmente... ¿Que es Modo Protegido?

- Es el **conjunto de recursos de hardware** (Dije Hardware. O sea Electrónica.) y sus reglas de funcionamiento que se requieren para darle sustento a un sistema operativo multitasking satisfaciendo los requerimientos anteriores.
- Su dominio permite **entender** como funcionan las cosas en un sistema real que puede ser un súper servidor, o un embedded. Y en definitiva es nuestro trabajo.
- Es decir,... es tomar la píldora roja.

¿Como encarar la tarea?

Dejando de pensar como un programador de aplicaciones,
y comenzando a pensar como el programador de un sistema operativo.

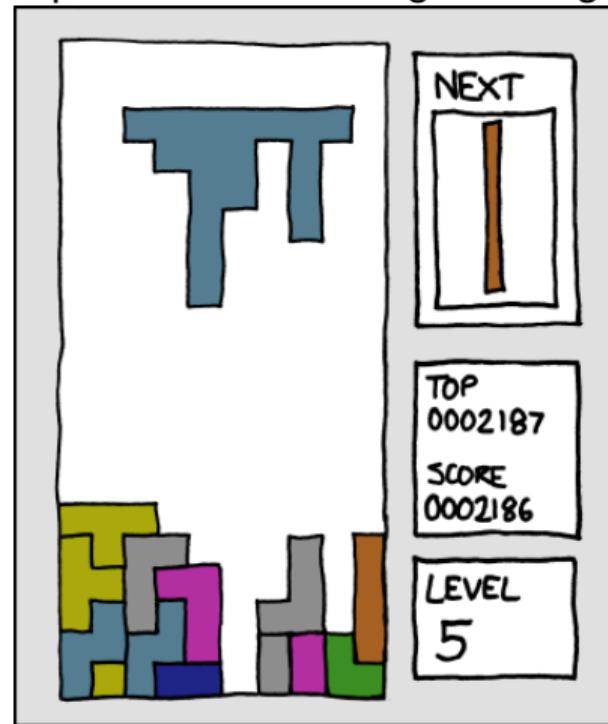
¿Como encarar la tarea?

Dejando de pensar como un programador de aplicaciones,
y comenzando a pensar como el programador de un sistema operativo.



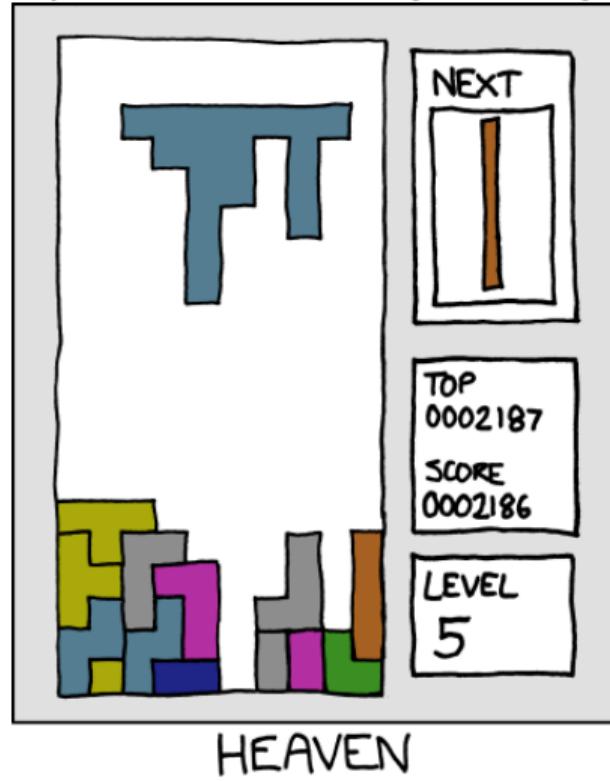
No vamos a mentir. No es fácil

Aplication Level Programming.

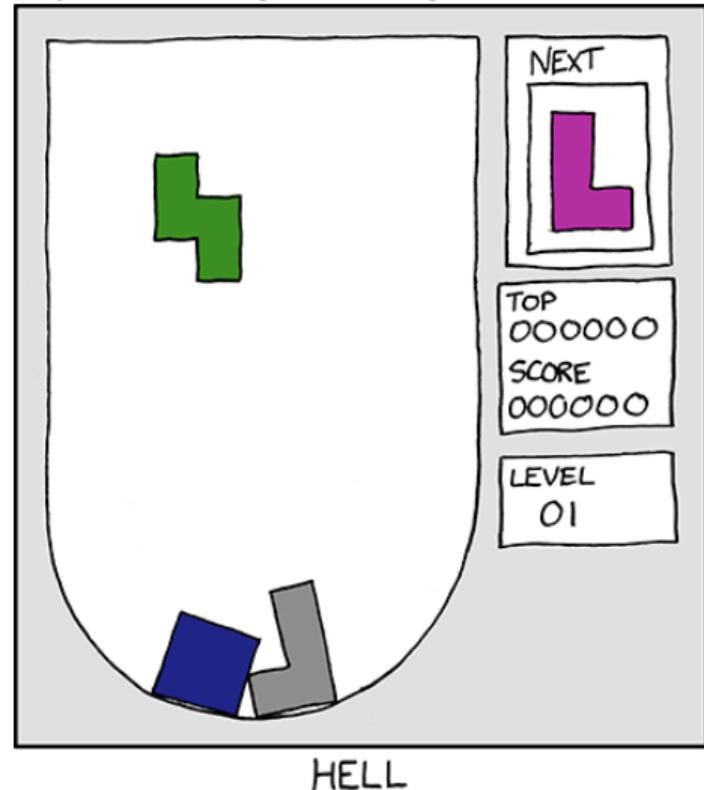


No vamos a mentir. No es fácil

Aplication Level Programming.



System Programming desde cero..



“Wellcome... To the real world”

¡Importante!

Para pasar a Modo Protegido, es suficiente con setear el bit **CRO.PE**. Pero antes de esta simple e inocente acción, es necesario preparar un entorno mínimo para que todo funcione adecuadamente, y no se estrelle el nano kernel que nos proponemos desarrollar.

“Wellcome... To the real world”

¡Importante!

Para pasar a Modo Protegido, es suficiente con setear el bit **CRO.PE**. Pero antes de esta simple e inocente acción, es necesario preparar un entorno mínimo para que todo funcione adecuadamente, y no se estrelle el nano kernel que nos proponemos desarrollar.

- ① Programar una **IDT** con los descriptores de Excepciones necesarios para operar el sistema, cada uno referenciado a un mínimo handler que al menos sirva para detener el procesador en caso de generarse alguna excepción, y con los descriptores de Interrupción apuntados a los handlers de interrupción del hardware que necesitamos utilizar.

“Wellcome... To the real world”

¡Importante!

Para pasar a Modo Protegido, es suficiente con setear el bit **CRO.PE**. Pero antes de esta simple e inocente acción, es necesario preparar un entorno mínimo para que todo funcione adecuadamente, y no se estrelle el nano kernel que nos proponemos desarrollar.

- ① Programar una **IDT** con los descriptores de Excepciones necesarios para operar el sistema, cada uno referenciado a un mínimo handler que al menos sirva para detener el procesador en caso de generarse alguna excepción, y con los descriptores de Interrupción apuntados a los handlers de interrupción del hardware que necesitamos utilizar.
- ② Programar una **GDT** con los descriptores de Código y Datos que necesitemos mínimamente para iniciar el sistema.

"Wellcome... To the real world"

¡Importante!

Para pasar a Modo Protegido, es suficiente con setear el bit **CRO.PE**. Pero antes de esta simple e inocente acción, es necesario preparar un entorno mínimo para que todo funcione adecuadamente, y no se estrelle el nano kernel que nos proponemos desarrollar.

- ① Programar una **IDT** con los descriptores de Excepciones necesarios para operar el sistema, cada uno referenciado a un mínimo handler que al menos sirva para detener el procesador en caso de generarse alguna excepción, y con los descriptores de Interrupción apuntados a los handlers de interrupción del hardware que necesitamos utilizar.
- ② Programar una **GDT** con los descriptores de Código y Datos que necesitemos mínimamente para iniciar el sistema.
- ③ Inicializar el registro **GDTR**, con la dirección base y tamaño de la tabla respectiva. **IDTR** puede inicializarse aquí, o ya en modo protegido pero **siempre antes de habilitar las interrupciones**.

“Wellcome... To the real world”

- ④ Armar al menos una **TSS**.

“Wellcome... To the real world”

- ④ Armar al menos una **TSS**.
- ⑤ Armar una **LDT** (opcional... solo para valientes :-))

“Wellcome... To the real world”

- ④ Armar al menos una **TSS**.
- ⑤ Armar una **LDT** (opcional... solo para valientes :–))
- ⑥ Si vamos a administrar la **memoria por paginación**, entonces hay que armar al menos un Directorio de Tabla de Páginas, con al menos una entrada válida que referencia a una Tabla de Páginas, que a su vez debe estar correctamente inicializada con las referencias a las áreas de memoria que vamos a utilizar al inicio de la operación del sistema.

“Wellcome... To the real world”

- ④ Armar al menos una **TSS**.
- ⑤ Armar una **LDT** (opcional... solo para valientes :–))
- ⑥ Si vamos a administrar la **memoria por paginación**, entonces hay que armar al menos un Directorio de Tabla de Páginas, con al menos una entrada válida que referencia a una Tabla de Páginas, que a su vez debe estar correctamente inicializada con las referencias a las áreas de memoria que vamos a utilizar al inicio de la operación del sistema.
- ⑦ Un **segmento de Código** que contenga el código que vamos a ejecutar ni bien se ponga al procesador en Modo Protegido, y los handlers de interrupción y de excepción. Este segmento debe tener un descriptor debidamente inicializado en la **GDT**.

"Wellcome... To the real world"

- ④ Armar al menos una **TSS**.
- ⑤ Armar una **LDT** (opcional... solo para valientes :–)
- ⑥ Si vamos a administrar la **memoria por paginación**, entonces hay que armar al menos un Directorio de Tabla de Páginas, con al menos una entrada válida que referencia a una Tabla de Páginas, que a su vez debe estar correctamente inicializada con las referencias a las áreas de memoria que vamos a utilizar al inicio de la operación del sistema.
- ⑦ Un **segmento de Código** que contenga el código que vamos a ejecutar ni bien se ponga al procesador en Modo Protegido, y los handlers de interrupción y de excepción. Este segmento debe tener un descriptor debidamente inicializado en la **GDT**.
- ⑧ Inicializar **los registros de Control** del procesador. **CR3** con la dirección física de inicio del Directorio de Tablas de Páginas, y en **CR4**, setear algún modo de paginación larga en caso de querer utilizarse (Hacerlo en modo protegido con la Paginación habilitada genera una excepción #GP).

¿Y ahora?

Hay que armar paulatinamente un kernel

¿Y ahora?

Hay que armar paulatinamente un kernel

- Las definiciones que se tomen dependen de cada proyecto.

¿Y ahora?

Hay que armar paulatinamente un kernel

- Las definiciones que se tomen dependen de cada proyecto.
- Se debe definir un scheduler que se invoque periódicamente (desde el timer tick típicamente), capaz de conmutar las diferentes tareas, asignándoles prioridades.

¿Y ahora?

Hay que armar paulatinamente un kernel

- Las definiciones que se tomen dependen de cada proyecto.
- Se debe definir un scheduler que se invoque periódicamente (desde el timer tick típicamente), capaz de conmutar las diferentes tareas, asignándoles prioridades.
- Diseñar un sistema de protección que asegure que cada tarea trabajando en Modo User, tenga un área de memoria exclusiva inaccesible por el resto de las tareas del sistema, y acceso a los servicios del kernel ubicados en el máximo nivel de privilegio.

¿Y ahora?

Hay que armar paulatinamente un kernel

- Las definiciones que se tomen dependen de cada proyecto.
- Se debe definir un scheduler que se invoque periódicamente (desde el timer tick típicamente), capaz de conmutar las diferentes tareas, asignándoles prioridades.
- Diseñar un sistema de protección que asegure que cada tarea trabajando en Modo User, tenga un área de memoria exclusiva inaccesible por el resto de las tareas del sistema, y acceso a los servicios del kernel ubicados en el máximo nivel de privilegio.
- Un sistema de Device Drivers, capaz de manejar una consola, un disco, un mouse, un dispositivo de comunicación serie, etc.

¿Y ahora?

Hay que armar paulatinamente un kernel

- Las definiciones que se tomen dependen de cada proyecto.
- Se debe definir un scheduler que se invoque periódicamente (desde el timer tick típicamente), capaz de conmutar las diferentes tareas, asignándoles prioridades.
- Diseñar un sistema de protección que asegure que cada tarea trabajando en Modo User, tenga un área de memoria exclusiva inaccesible por el resto de las tareas del sistema, y acceso a los servicios del kernel ubicados en el máximo nivel de privilegio.
- Un sistema de Device Drivers, capaz de manejar una consola, un disco, un mouse, un dispositivo de comunicación serie, etc.
- Un file system para alojar las tareas en forma de archivos.

¿Y ahora?

Hay que armar paulatinamente un kernel

- Las definiciones que se tomen dependen de cada proyecto.
- Se debe definir un scheduler que se invoque periódicamente (desde el timer tick típicamente), capaz de conmutar las diferentes tareas, asignándoles prioridades.
- Diseñar un sistema de protección que asegure que cada tarea trabajando en Modo User, tenga un área de memoria exclusiva inaccesible por el resto de las tareas del sistema, y acceso a los servicios del kernel ubicados en el máximo nivel de privilegio.
- Un sistema de Device Drivers, capaz de manejar una consola, un disco, un mouse, un dispositivo de comunicación serie, etc.
- Un file system para alojar las tareas en forma de archivos.
- Un loader para acceder al disco y cargar las tareas en memoria para su ejecución.

¿Y ahora?

Hay que armar paulatinamente un kernel

- Las definiciones que se tomen dependen de cada proyecto.
- Se debe definir un scheduler que se invoque periódicamente (desde el timer tick típicamente), capaz de conmutar las diferentes tareas, asignándoles prioridades.
- Diseñar un sistema de protección que asegure que cada tarea trabajando en Modo User, tenga un área de memoria exclusiva inaccesible por el resto de las tareas del sistema, y acceso a los servicios del kernel ubicados en el máximo nivel de privilegio.
- Un sistema de Device Drivers, capaz de manejar una consola, un disco, un mouse, un dispositivo de comunicación serie, etc.
- Un file system para alojar las tareas en forma de archivos.
- Un loader para acceder al disco y cargar las tareas en memoria para su ejecución.
- etc. etc

Para trabajar en 64 bits hay que estar en Modo Protegido

¡Importante!

Para pasar a modo IA-32e es necesario partir de Modo Protegido, y tener previamente el bit ***CR4.PAE*** activo para (modo largo). Asegurarse que todo el código que realizará la operación descripta a continuación resida en una página con identity mapping.

Para trabajar en 64 bits hay que estar en Modo Protegido

¡Importante!

Para pasar a modo IA-32e es necesario partir de Modo Protegido, y tener previamente el bit **CR4.PAE** activo para (modo largo). Asegurarse que todo el código que realizará la operación descripta a continuación resida en una página con identity mapping.

- 1 Si el procesador está en modo protegido con paginación habilitada y no está habilitado Physical Address Extension (PAE), antes que nada poner **CR0.PG** en 0 para deshabilitar paginación.

Para trabajar en 64 bits hay que estar en Modo Protegido

¡Importante!

Para pasar a modo IA-32e es necesario partir de Modo Protegido, y tener previamente el bit **CR4.PAE** activo para (modo largo). Asegurarse que todo el código que realizará la operación descripta a continuación resida en una página con identity mapping.

- ① Si el procesador está en modo protegido con paginación habilitada y no está habilitado Physical Address Extension (PAE), antes que nada poner **CR0.PG** en 0 para deshabilitar paginación.
- ② Habilitar Physical Address Extension, poniendo **CR4.PAE** = 1.

Para trabajar en 64 bits hay que estar en Modo Protegido

¡Importante!

Para pasar a modo IA-32e es necesario partir de Modo Protegido, y tener previamente el bit **CR4.PAE** activo para (modo largo). Asegurarse que todo el código que realizará la operación descripta a continuación resida en una página con identity mapping.

- ① Si el procesador está en modo protegido con paginación habilitada y no está habilitado Physical Address Extension (PAE), antes que nada poner **CR0.PG** en 0 para deshabilitar paginación.
- ② Habilitar Physical Address Extension, poniendo **CR4.PAE** = 1.
- ③ Inicializar **CR3** con la dirección física en que inicia el Page Map Directory Level 4 (PLM4).

Para trabajar en 64 bits hay que estar en Modo Protegido

¡Importante!

Para pasar a modo IA-32e es necesario partir de Modo Protegido, y tener previamente el bit ***CR4.PAE*** activo para (modo largo). Asegurarse que todo el código que realizará la operación descripta a continuación resida en una página con identity mapping.

- ① Si el procesador está en modo protegido con paginación habilitada y no está habilitado Physical Address Extension (PAE), antes que nada poner ***CR0.PG*** en 0 para deshabilitar paginación.
- ② Habilitar Physical Address Extension, poniendo ***CR4.PAE*** = 1.
- ③ Inicializar ***CR3*** con la dirección física en que inicia el Page Map Directory Level 4 (PLM4).
- ④ Habilitar el Modo IA-32e, seteando el bit LME del Model Specific Register ***IA32_EFER***.

Para trabajar en 64 bits hay que estar en Modo Protegido

¡Importante!

Para pasar a modo IA-32e es necesario partir de Modo Protegido, y tener previamente el bit ***CR4.PAE*** activo para (modo largo). Asegurarse que todo el código que realizará la operación descripta a continuación resida en una página con identity mapping.

- ① Si el procesador está en modo protegido con paginación habilitada y no está habilitado Physical Address Extension (PAE), antes que nada poner ***CR0.PG*** en 0 para deshabilitar paginación.
- ② Habilitar Physical Address Extension, poniendo ***CR4.PAE*** = 1.
- ③ Inicializar ***CR3*** con la dirección física en que inicia el Page Map Directory Level 4 (PLM4).
- ④ Habilitar el Modo IA-32e, seteando el bit LME del Model Specific Register ***IA32_EFER***.
- ⑤ Habilitar paginación con ***CR0.PG*** = 1. Esto provocará que el procesador setee además el bit ***IA32_EFER.LMA***.

¿Nada mas?

Las Tablas de Paginación deben residir en los primeros 4 Gbytes de memoria antes de habilitar el modo IA-32e.

Condiciones

El procesador chequea los bits ***CR0.PG***, ***CR4.PAE***, y ***IA32_EFER.LME*** para detectar inconsistencias. En cualquiera de los casos siguientes genera una excepción #GP.

¿Nada mas?

Las Tablas de Paginación deben residir en los primeros 4 Gbytes de memoria antes de habilitar el modo IA-32e.

Condiciones

El procesador chequea los bits ***CR0.PG***, ***CR4.PAE***, y ***IA32_EFER.LME*** para detectar inconsistencias. En cualquiera de los casos siguientes genera una excepción #GP.

- Si se está en modo protegido y se intenta entrar o salir del modo IA-32e con ***CR0.PG*** = 1

¿Nada mas?

Las Tablas de Paginación deben residir en los primeros 4 Gbytes de memoria antes de habilitar el modo IA-32e.

Condiciones

El procesador chequea los bits ***CR0.PG***, ***CR4.PAE***, y ***IA32_EFER.LME*** para detectar inconsistencias. En cualquiera de los casos siguientes genera una excepción #GP.

- Si se está en modo protegido y se intenta entrar o salir del modo IA-32e con ***CR0.PG*** = 1
- Si en modo IA-32e se activa PAE antes de activar Paginación.

¿Nada mas?

Las Tablas de Paginación deben residir en los primeros 4 Gbytes de memoria antes de habilitar el modo IA-32e.

Condiciones

El procesador chequea los bits ***CR0.PG***, ***CR4.PAE***, y ***IA32_EFER.LME*** para detectar inconsistencias. En cualquiera de los casos siguientes genera una excepción #GP.

- Si se está en modo protegido y se intenta entrar o salir del modo IA-32e con ***CR0.PG*** = 1
- Si en modo IA-32e se activa PAE antes de activar Paginación.
- Si se desactiva PAE en Modo IA-32e

¿Nada mas?

Las Tablas de Paginación deben residir en los primeros 4 Gbytes de memoria antes de habilitar el modo IA-32e.

Condiciones

El procesador chequea los bits ***CR0.PG***, ***CR4.PAE***, y ***IA32_EFER.LME*** para detectar inconsistencias. En cualquiera de los casos siguientes genera una excepción #GP.

- Si se está en modo protegido y se intenta entrar o salir del modo IA-32e con ***CR0.PG*** = 1
- Si en modo IA-32e se activa PAE antes de activar Paginación.
- Si se desactiva PAE en Modo IA-32e
- Si se intenta activar el modo IA-32e desde un código ubicado en un segmento de código de 64 bits.

¿Nada mas?

Las Tablas de Paginación deben residir en los primeros 4 Gbytes de memoria antes de habilitar el modo IA-32e.

Condiciones

El procesador chequea los bits ***CR0.PG***, ***CR4.PAE***, y ***IA32_EFER.LME*** para detectar inconsistencias. En cualquiera de los casos siguientes genera una excepción #GP.

- Si se está en modo protegido y se intenta entrar o salir del modo IA-32e con ***CR0.PG*** = 1
- Si en modo IA-32e se activa PAE antes de activar Paginación.
- Si se desactiva PAE en Modo IA-32e
- Si se intenta activar el modo IA-32e desde un código ubicado en un segmento de código de 64 bits.
- Si el registro TR tiene cargada una TSS de 16 bits.

Arrancando directo a 64 bits

Si nuestra idea es habilitar el modo IA-32e directamente, algunas cosas se pueden hacer en Modo Real.

Arrancando directo a 64 bits

Si nuestra idea es habilitar el modo IA-32e directamente, algunas cosas se pueden hacer en Modo Real.

- 1 En modo real armar una **GDT** con al menos un segmento de 64 bit de código y otro de datos.

Arrancando directo a 64 bits

Si nuestra idea es habilitar el modo IA-32e directamente, algunas cosas se pueden hacer en Modo Real.

- ① En modo real armar una **GDT** con al menos un segmento de 64 bit de código y otro de datos.
- ② Inicializar el registro **GDTR** con los valores de dirección base y límite de la **GDT**.

Arrancando directo a 64 bits

Si nuestra idea es habilitar el modo IA-32e directamente, algunas cosas se pueden hacer en Modo Real.

- ① En modo real armar una **GDT** con al menos un segmento de 64 bit de código y otro de datos.
- ② Inicializar el registro **GDTR** con los valores de dirección base y límite de la **GDT**.
- ③ Activar PAE. Aun en modo Real podemos hacerlo, usando MOV a **CR4**, siempre antes de activar Paginación.

Arrancando directo a 64 bits

Si nuestra idea es habilitar el modo IA-32e directamente, algunas cosas se pueden hacer en Modo Real.

- ① En modo real armar una **GDT** con al menos un segmento de 64 bit de código y otro de datos.
- ② Inicializar el registro **GDTR** con los valores de dirección base y límite de la **GDT**.
- ③ Activar PAE. Aun en modo Real podemos hacerlo, usando MOV a **CR4**, siempre antes de activar Paginación.
- ④ Setear el bit LME del Model Specific Register **IA32_EFER**. En Modo Real no tiene efecto pero al estar también PAE activado, ni bien entremos a Modo Protegido se activará directamente el modo IA-32e.

Arrancando directo a 64 bits

Si nuestra idea es habilitar el modo IA-32e directamente, algunas cosas se pueden hacer en Modo Real.

- ① En modo real armar una **GDT** con al menos un segmento de 64 bit de código y otro de datos.
- ② Inicializar el registro **GDTR** con los valores de dirección base y límite de la **GDT**.
- ③ Activar PAE. Aun en modo Real podemos hacerlo, usando MOV a **CR4**, siempre antes de activar Paginación.
- ④ Setear el bit LME del Model Specific Register **IA32_EFER**. En Modo Real no tiene efecto pero al estar también PAE activado, ni bien entremos a Modo Protegido se activará directamente el modo IA-32e.
- ⑤ En **CR0**, activar al mismo tiempo la paginación y el bit PE.

Arrancando directo a 64 bits

Si nuestra idea es habilitar el modo IA-32e directamente, algunas cosas se pueden hacer en Modo Real.

- ① En modo real armar una **GDT** con al menos un segmento de 64 bit de código y otro de datos.
- ② Inicializar el registro **GDTR** con los valores de dirección base y límite de la **GDT**.
- ③ Activar PAE. Aun en modo Real podemos hacerlo, usando MOV a **CR4**, siempre antes de activar Paginación.
- ④ Setear el bit LME del Model Specific Register **IA32_EFER**. En Modo Real no tiene efecto pero al estar también PAE activado, ni bien entremos a Modo Protegido se activará directamente el modo IA-32e.
- ⑤ En **CR0**, activar al mismo tiempo la paginación y el bit PE.
- ⑥ En este punto estamos en Modo Compatibilidad de 16 bits (ya que en la instrucción anterior estábamos en Modo Real), de modo que solo resta un salto far al segmento de 64 bits definido en la **GDT**