

Organización del Computador II

Segundo Cuatrimestre de 2009

Departamento de Computación
Facultad de Ciencias Exactas y Naturales
Universidad de Buenos Aires

Trabajo Práctico 3

Grupo XOR

Integrante	LU	Correo electrónico
Daniel Grosso	694/08	dgrosso@gmail.com
Nicolás Varaschin	187/08	nicovaras22@gmail.com
Mariano De Sousa	389/08	marian.sabianaa@hotmail.com

Índice

1. Introducción	3
2. Desarrollo	4
3. Discusión	5
3.1. Ejercicio 1	5
3.1.1. <code>gdt.c</code>	5
3.1.2. <code>kernel.asm</code>	6
3.2. Ejercicio 2	7
3.2.1. Tablas de página	8

1. Introducción

El objetivo del siguiente trabajo es aplicar los conocimientos acerca de programación de sistemas operativos dados en clase. Se escribirá un sistema operativo cuyo propósito sea controlar dos tareas que se ejecutarán a la par. Para ello, el sistema deberá definir todas los segmentos necesarios, usar paginación adecuadamente, escribir en memoria de vídeo, ser capaz de controlar interrupciones y finalmente, ejecutar las dos tareas dadas, asignándole tiempo del procesador a cada una y realizar intercambios entre ellas para crear la sensación de que se ejecutan al mismo tiempo.

Las tareas a ejecutar son el pintor y el traductor. El pintor escribe un mensaje que el traductor leerá y escribirá en pantalla. Cada tarea tiene especificada su dirección de lectura y escritura, la dirección de su pila, a donde escribe su mensaje, etc.

Se utilizará el emulador Bochs para correr y probar el funcionamiento del sistema programado. El emulador posee la capacidad de debuggear convenientemente el código escrito.

2. Desarrollo

El desarrollo del trabajo se realizó en forma gradual, separando en cada ejercicio propuesto: Segmentación inicial, Paginación, Interrupciones y Manejo de Tareas. También se apoyó fuertemente sobre los archivos dados por la cátedra, que definían la estructura general del sistema, las dos tareas ya implementadas, macros y un archivo adicional para habilitar la **Gate A20**, necesaria para el correcto funcionamiento del trabajo.

El archivo principal, que contiene la lógica más relevante del sistema, es el `kernel.asm`. Éste importará y usará los siguientes archivos:

- Segmentación y Paginación
 - `gdt.c`
 - `gdt.h`
 - `kernel-traductor_paging.asm`
 - `pintor_paging.asm`
- Interrupciones
 - `idt.c`
 - `idt.h`
 - `isr.asm`
 - `isr.h`
- Tareas
 - `tss.c`
 - `tss.h`
 - `pintor.tsk`
 - `traductor.tsk`

Se crearon segmentos de código y datos de 4GB de tamaño, y se mapeo la memoria de vídeo. Luego se creó toda la paginación como fue definida en el enunciado del trabajo práctico. El manejo de interrupciones se basa en mostrar un mensaje cuando ocurre una excepción, indicando de que excepción se trata, y detener el proceso del sistema.

Después son agregadas mas entradas en la tabla de descriptores globales (GDT) para manejar el switching y ejecución de las tareas dadas, y se definen las TSS cuyo propósito es guardar el estado de ejecución de cada tarea.

3. Discusión

3.1. Ejercicio 1

Este primer ejercicio del trabajo práctico consistió en crear una tabla de descriptores globales (GDT) básica, para luego pasar el procesador a modo protegido y escribir en la memoria de vídeo el marco sobre el cual estará el resto del trabajo.

El código escrito se dividió en definir la GDT en el archivo `gdt.c` y el resto en el archivo principal `kernel.asm`.

3.1.1. `gdt.c`

El archivo consiste en un array de estructuras `gdt_entry` definidas en `gdt.h`. La estructura describe un descriptor global que mide 8 *bytes*. Se compone de bits reservados para el tamaño (`limit`), la dirección base del segmento a describir (`base`), y diversos atributos que serán explicados a continuación junto con los segmentos que definimos:

La `gdt` define cuatro descriptores en el siguiente orden:

- Descriptor nulo
- Descriptor para el segmento de código
- Descriptor para el segmento de datos
- Descriptor para el segmento que apunta a la memoria de video.

Campos de cada descriptor:

- **Limit:** Indica el tamaño de cada segmento definido. En las entradas de código y datos estos *bits* están seteados a su máximo valor, que junto con la base y el *bit* de *granularity* van a formar dos segmentos de 4gb cada uno. En el segmento de video el tamaño es de 4kb, o sea, una página.
- **Base:** Indica en que posición de memoria empiezan los segmentos. Tanto el segmento de código como el de datos tienen como base al `0x0000`, para poder lograr el tamaño final de 4gb. El segmento de vídeo empieza en `0x0B8000` según la especificación dada.
- **Type:** Este campo de 4 *bits*, indica si el segmento es de código o de datos y los permisos de lectura, escritura y ejecución entre otras cosas. Se decidió que el segmento de código lleve el valor `0xA` (según el manual de Intel, esto es segmento de código de lectura/escritura), el segmento de datos `0x2` (segmento de datos de lectura/escritura) y el segmento de video también `0x2`.
- **Bit S:** Indica si el segmento es de código/datos o de sistema. Para todos los segmentos se indica que es un segmento de código/datos.
- **Bit DPL:** Indica el nivel de privilegio que tiene el segmento. Todos los segmentos tienen privilegio a nivel *Kernel* (el máximo posible).

- **Bit P:** Indica si el segmento está presente. Para todos los segmentos, se indica que esta presente, sino al tratar de accederlo se produciría una excepción.
- **Bit AVL:** Irrelevante, seteado a 0.
- **Bit L:** Este *bit* indica si el segmento contiene código de 64 *bits*. Seteado a 0 para indicar que este no es el caso.
- **Bit D/B:** El *bit* funciona de manera diferente según se trate de un segmento de código, datos expand-down, o de stack. Lo único relevante en este punto es que en el segmento de código está seteado en 1 para que interprete direcciones de 32 *bits* y operandos de 32 u 8 *bits*, como es necesario en modo protegido.
- **Bit G:** Este *bit* (**granularity**) indica si el campo **limit** del segmento se interpreta como unidad de *bytes* (dando como máximo 1MB de tamaño de segmento) o como unidades de 4kb (dando el máximo de 4gb buscado). Para todos los segmentos, este *bit* esta seteado.

3.1.2. kernel.asm

Luego de habilitar la A20 y detener las interrupciones, se carga el registro GDTR que apunta a la tabla de descriptores que fue explicada anteriormente. Para ello se utilizó la instrucción:

```
lgdt [GDT_DESC]
```

A continuación se setea el *bit* 0 del registro de control **cr0**, poniendo el procesador en modo protegido, y se realiza un **jump far** al comienzo del código en modo protegido:

```
mov eax, cr0
or  eax, 1
mov cr0, eax
jmp 0x08:modo_protegido
```

El 0x08 le indica al registro de segmento **CS** que apunte a esa dirección desde la dirección que apunta el **GDTR**. Que es donde está el descriptor de segmento de código que definimos antes. Luego se acomodan los demás registros de segmento al segmento de datos y se empieza con el código para escribir en pantalla.

Para escribir en la pantalla se va a usar la instrucción **stosw**. La instrucción escribe un *word* guardado en **ax** en la dirección apuntada por **es:edi**. Entonces se carga el inicio del segmento de vídeo en el registro **es**, después se limpia la pantalla escribiendo 0x0000 en **ax** e incrementando el *offset* de **edi**. El registro **ecx** se utiliza para manejar el *loop*.

```
mov ax, 0x18
mov es, ax
xor edi,edi
mov ecx, (25 * 80)
mov ax, 0x0000
limpiarPantalla:
```

```
stosw
loop limpiarPantalla
```

Posteriormente se realizan las rutinas simples para dibujar el marco de una manera similar a la recientemente mostrada.

3.2. Ejercicio 2

En el ejercicio 2 se pedía crear e inicializar dos directorios y tablas de páginas según los mapas de memoria dados en el enunciado. Los directorios de página fueron definidos como `page_dir_pintor` y `page_dir_kernel` en el archivo `kernel.asm`. Los archivos `kernel-traductor_paging.asm` y `pintor_paging.asm` contienen las tablas ya inicializadas.

Para empezar a usar la paginación, se debe habilitar en el registro `cr0`, pero antes hay que inicializar los directorios y tablas de paginas necesarias.

Para inicializar los directorios se definió la subrutina `page_init` que define la primera entrada de ambos directorios con su primer tabla (`page_table_0` para el directorio del *kernel* y `page_table_0_pintor` para el directorio del pintor). Antes de ser llamada, hay que especificar un valor válido para el `esp`, que controla el *stack* principal, ya que al hacer el `call` a la función `page_init`, el programa debe conocer la dirección a la cual regresar para continuar la ejecución.

Ya dentro de la subrutina, se les agregan los *flags* de `supervisor`, `read/write` y `present` a las primeras entradas de cada directorio, junto con la dirección correspondiente a su primer tabla.

- **Dirección:** se toman los *bits* 31 al 12 inclusive (20 *bits*) de la dirección de memoria recibida por el módulo de segmentación (dirección lineal) y esto servirá para localizar la tabla de página correspondiente.
- **Bit S:** es el *bit* 7 y determina el tamaño de la pagina, que puede ser de 4Kb o 4Mb, pero para esto último se necesita que el modo PSE de paginación extendida esté activado (no requerido en el trabajo actual).
- **Bit A: Accessed,** determina si se escribió o leyó de una página o no. Es el *bit* 5.
- **Bit D:** este *bit* deshabilita el caché, por lo que permanecerá en 0. Es el *bit* 4.
- **Bit W:** es para habilitar el modo Write-through de la *caché*, no lo utilizamos.
- **Bit U:** determina el nivel de privilegio, si no esta *seteado*, el privilegio es de Supervisor (el mas alto).
- **Bit R/W:** habilita la lectura y escritura en las páginas, lo requerimos en el trabajo.
- **Bit P:** dice si la pagina esta presente en la memoria. Lo habilitamos para no producir una Page Fault.

3.2.1. Tablas de página

Como se dijo anteriormente, las tablas de página estan definidas en los archivos `kernel-traductor_paging.asm` y `pintor_paging.asm`. Cada tabla de páginas tiene un mapeo de memoria diferente, el cual fue definido a mano usando *macros* para ayudar. En cada tabla se tuvo que hacer *identity mapping* para algunas direcciones, otras fueron mapeadas a lugares de memoria fijos (como en el caso de la memoria de video) y otras no fueron especificadas, esto es, inicializarlas en 0.

Para realizar el mapeo de memoria se utilizaron *macros* que permitieron definir las entradas de la tabla correspondientes fácilmente. A continuación un ejemplo de la macro utilizada para *identity mapping*:

```
%assign i 0x0000
%rep 0x009
    dd i | 3
%assign i i+4096
%endrep
```

Primero se asigna `i` a la dirección sobre la que se quiere hacer *identity mapping*, después se hace un `or` con el valor 3, que al igual que en los descriptors de directorios, esto quiere decir que la página tendrá privilegios de supervisor, estará presente y será de lectura/escritura, luego se repite n veces con n la cantidad de paginas a *mapear*.

Las direcciones que tenían que ser mapeadas a una página específica fueron definidas individualmente, por ejemplo:

```
%assign i 0x13000
%rep 0x001

dd 0xb8000 | 3

%assign i i+4096
%endrep
```

La diferencia con el código anterior, es que éste tiene especificada la dirección a la cual *mapear*, en vez de usar al variable `i`.

Finalmente las direcciones que no se debían asignar, fueron dejadas en 0. Esto significa que ni siquiera estarán presentes en memoria, ni podrán ser utilizadas. Dejamos, por legibilidad, lineas como `%rep 0x0001` o `dd 0 | 0`. Luego en el *kernel* se completan ambas tablas de página con 0.

Para poder hacer un `call` a `page_init` en el *kernel* se definió antes el valor de la pila de *kernel* en `0x7FFC` (`esp` y `ebp`). Después de tener inicializados los directorios se copia la dirección del directorio de páginas de *kernel* al `cr3` y se habilita la paginación poniendo en 1 el *bit* más significativo del `cr0`.

En la segunda parte del ejercicio, pide escribir el nombre del grupo en la esquina superior izquierda. Para ello, se accede a la memoria de video a través de su respectivo segmento definido en la GDT, y se usa un código similar al usado en el ejercicio 1 para limpiar la pantalla, con la diferencia que está la instrucción `lods b` la cual lee un *byte* de la dirección `ds:esi` y lo guarda en el registro `al`. Previamente el registro `esi` fue apuntado a la dirección a donde se encuentra el

mensaje a escribir. Usando otra vez la instrucción `stosw` se escribe el mensaje en pantalla.

3.3. Ejercicio 3

En este ejercicio, el objetivo era asociar rutinas para controlar todas las excepciones del procesador, definiendo correctamente las entradas de la IDT. Luego se debía asociar la interrupción del reloj con una rutina `next_clock` dada por la cátedra. Para lograr esto, se utilizaron varias macros que serán descriptas más adelante. Antes de realizar el manejo de interrupciones, hay que inicializar los PIC que mapean cada interrupción recibida con su correspondiente dirección para ser atendida. En modo protegido la configuración inicial de los dos PIC, esta *mapeada* a interrupciones reservadas por Intel. Por lo cual, hay que remapear los vectores de interrupción a un espacio no reservado.

Una vez reinicializados los PIC con nuevos valores, se procede a llamar a la función `idtFill`, la cual está definida en `idt.c`. Esta función llama sucesivamente a un `define` (`IDT_ENTRY`) el cual se encarga de inicializar una entrada del array `idt`. Dicha entrada apunta a la dirección definida dentro del archivo `isr.asm`, que imprime un mensaje de excepción, usando la macro `IMPRIMIR_TEXTO` dada por la cátedra.

También se define la `isr32` que tiene el código que se ejecuta cuando se produce una interrupción por el *timer*. Este código llama a la función `next_clock` y salta entre las tareas (esto último será explicado en la siguiente sección).

Por último, volviendo al código principal, luego de la llamada a `idtFill`, se carga la tabla IDT con la instrucción `lidt`.