ЧЕРНОВИК

В данной работе затрагивается проблема работы с файловыми системами, нативными для операционной системы Linux, в операционной системе Windows. Рассмотрим основные подходы, существующие на данный момент решения по

Чем с большим количеством файловых систем способна работать программа – тем более она привлекательна в использовании

В случае если поддержка файловый системы не реализована на уровне операционной системы, это задача перекладывается на программное обеспечение

В данной работе исследуется возможность поддержки файловых систем Linux в операционной системе Windows.

Введение

**Файловая система. Определение, функции, виды**

Что такое файловая система? Файловую систему можно рассматривать как способ организации, хранения и именования данных на носителях информации в компьютере или любом другом электронном оборудовании. Файловая система определяет формат содержимого и способ физического хранения информации, которую принято группировать в виде файлов. В данном случае файл удобно определить как некоторую логически неделимую совокупность данных. Таким образом, файловая система осуществляет контроль за тем, как файлы сохраняются на физическом устройстве и извлекаются обратно для использования в работе других программ.

Без наличия файловой системы, вся информация размещалась бы на устройстве хранения данных произвольным образом, в виде одного непрерывного блока, без возможности определения, в каком месте заканчивается один блок информации и начинается другой. С помощью же логического разделения данных по отдельным частям и присвоения каждой такой части собственного имени (или идентификатора), информация может быть легко отделена и идентифицирована. Каждый такой блок информации получил название «файл», а набор структур данных и логических правил для управления размещением файлов получил название «файловая система».

Основные функции любой файловой системы нацелены на решение следующих задач:

* именование файлов;
* программный интерфейс работы с файлами для приложений;
* отображения логической модели файловой системы на физическую организацию хранилища данных;
* организация устойчивости файловой системы к сбоям питания, ошибкам аппаратных и программных средств;
* содержание параметров файла, необходимых для правильного его взаимодействия с другими объектами системы (ядро, приложения и пр.).

Файловая система не только реализует определенный набор логических правил, по которым файлы размещаются на устройстве, но также хранит дополнительную информацию о каждом файле, используемую для его однозначной идентификации (имя файла) и получения сведений о некоторых его свойствах (размер, время создания, время последней модификации и т.д.). Файловые системы управляют доступом к файлам и их метаданным.

Файловые системы могут использоваться на различных типах устройств. Каждое устройство хранения данных использует определенный тип физического носителя. Среди них можно выделить носители с произвольным доступом такие как жесткий диск, носители с последовательным доступом (магнитные ленты), оптические носители, флэш-память и другие. Наиболее распространенными на сегодняшний день являются жесткие диски. Файловая система связывает носитель информации с одной стороны и программный интерфейс (API) для доступа к файлам — с другой. Когда прикладная программа обращается к файлу, она не имеет никакого представления о том, каким образом расположена информация в конкретном файле, так же, как и на каком физическом типе носителя (CD, жёстком диске, магнитной ленте, блоке флеш-памяти или другом) он записан. Всё, что знает программа — это имя файла, его размер и атрибуты. Эти данные она получает от драйвера файловой системы. Именно файловая система устанавливает, где и как будет записан файл на физическом носителе (например, жёстком диске).

С точки зрения операционной системы, весь диск представляет собой набор кластеров (как правило, размером 512 байт и больше). Драйверы файловой системы организуют кластеры в файлы и каталоги (реально являющиеся файлами, содержащими список файлов в этом каталоге). Эти же драйверы отслеживают, какие из кластеров в настоящее время используются, какие свободны, какие помечены как неисправные.

Файловая система не обязательно напрямую связана с физическим носителем информации. Существуют виртуальные файловые системы (например, procfs), файлы и каталоги внутри которых генерируются при запросе, а также сетевые файловые системы (напрмер, NFS – Network File System, SMB – Server Message Block), которые являются лишь способом доступа к файлам, находящимся на удалённом компьютере.

Некоторые файловые системы были разработаны специально для решения определенного класса задач и использовании в работе конкретных приложений. Так, например, ФС ISO 9660 была спроектирована исключительно для оптических дисков, а VMFS представляет собой кластерную файловую систему, предназначенную для хранения других файловых систем) и др.

На сегодняшний день IT-индустрия «перегружена» огромным количеством разнообразных файловых систем. Каждая файловая система имеет свою определенную логическую структуру, характеризуется скоростью работы, надежностью и способностью к восстановлению после возникновения критических ошибок, сбоев и отказов оборудования, предоставляемой безопасностью одновременного доступа к файлам, занимаемым размером на физическом устройстве, возможностью гибкой настройки в зависимости от используемого физического носителя данных и т.д.

Таким образом, каждая файловая система имеет свои преимущества и недостатки по сравнению с другими файловыми системами. Выбор той или иной файловой системе зависит от тех задач, в решение которых она будет использоваться. Например, в случае почтового сервера или баз данных хорошо подойдет файловая система, спроектированная специально для работы с файлами малого размера, а при использовании в маломощных компьютерных установках отличным выбором будет использование файловой системы, потребляющей малое количество процессорного времени. Не оказывающей большой нагрузки на процессор

**Нативные файловые системы**

Файловая система является ключевым компонентом любой операционной системы и зачастую играет решающее значение при выборе той или иной операционной системы.

Для каждой операционной системы существует набор файловых систем, поддержка которых изначально включена в ядро операционной системы. Такие файловые системы являются нативными для данной операционной системы. Многие нативные файловые системы разрабатывались специально для нужд конкретной операционной системы. Наиболее известными примерами такого рода файловых систем являются файловая система ext4 операционной системы Linux, файловая система NTFS операционной системы Windows, файловая система HFS операционной системы Mac OS и многие другие.

Количество нативно поддерживаемых файловых систем сильно варьируется в зависимости от рассматриваемой операционной системы. Так, например, основное ядро операционной системы Linux поддерживает широкий спектр разнообразных файловых систем, в то время как в операционной системе Windows включена поддержка сравнительно небольшого количества файловых систем. Рассмотрим их более подробно.

**Файловые системы операционной системы Linux**

За всё время существования и эволюции операционной системы Linux в её основное ядро была добавлена поддержка огромного количества разнообразных файловых систем. Примерный перечень поддерживаемых файловых систем приведен в [?]. Рассмотрим наиболее популярные и известные из них.

Семейство Ext\* файловых систем

Ext

Первая файловая система, разработанная специально для нужд операционной системы Linux. Была создана в 1992 с целью преодолеть ограничения существовавшей в то время файловой системы Minix. На сегодняшний день файловая система Ext является устаревшей и уже не поддерживается во многих дистрибутивах Linux.

Ext2

Нежурналируемая файловая система, представляет собой продолжение развития файловой системы Ext2. Включена поддержка расширенных файловых атрибутов, увеличен максимальный поддерживаемый размер физического устройства (до 2 терабайт). Поскольку журналирование не используется, в процессе своей работы данная файловая система осуществляет существенно меньше операций записи на диск, вследствие чего хорошо подходит для использования в устройствах с флеш-памятью.

Ext3

Дальнейшее развитие семейства Ext\* файловых систем привело к появлению журналируемой файловой системы Ext3. По сути является расширением файловой системы Ext2, способное к журналированию. Одной из главных целей при разработке данной файловой системы была поддержка обратной совместимости. Вследствие этого переход с файловой системы Ext2 к файловой системе Ext3 не требует форматирования. На сегодняшний день Ext3 является наиболее стабильной и поддерживаемой файловой системой в среде Linux.

Ext4

Представляет собой своеобразную попытку создать 64-х битную Ext3, способную поддерживать больший размер файловой системы. Также добавились такие возможности как непрерывные области дискового пространства, задержка выделения пространства, онлайн дефрагментация и прочие. Обеспечивается прямая совместимость с системой Ext3 и ограниченная обратная совместимость при недоступной способности к непрерывным областям дискового пространства.

ReiserFS

Первая попытка создать файловую систему нового поколения для Linux. Данная файловая система, представленная в 2001 году, включает в себя журналирование, возможность динамического масштабирования и лишена многих недостатков, присутствующих в файловых системах семейства Ext. Данная файловая система показывает прекрасную производительность при работе с маленькими файлами и логами, поэтому идеально подходит для использования в базах данных и почтовых серверах. Существует также файловая система Reiser4, являющаяся преемником ReiserFS, в которой реализованы такие технологии как транзакции, задержка выделения пространства, а также встроена возможность кодирования и сжатия данных. К сожалению, развитие Reiser4 происходит слишком медленно и она до сих пор не поддерживается основным ядром Linux.

BtrFS

Файловая система, изначально разрабатываемая компанией Oracle, основана на структурах B-деревьев и работает по принципу копирование-при-записи. Предоставляет такие возможности как снимки областей диска (снапшоты), контроль за целостностью данных и метаданных, прозрачное сжатие данных, журналирование, поддержка оптимизированного режима при использовании в SSD-накопителях, дефрагментация в рабочем режиме и многое другое. Немаловажным фактом является возможность перехода с файловых систем ext3 и ext4 на BtrFS без необходимости форматирования. Данная файловая система лишена многих недостатков, присущим предшествующим файловым системам операционной сисиемы Linux, и призвана стать файловой системой Linux по умолчанию.

XFS

Файловая система, разработанная компанией Silicon Graphics в 1994 году и портированная на Linux в 2001 году. Во многом похожа на файловую систему Ext4, реализует журналирование, задержку выделения пространства (как метод борьбы с фрагментацией), онлайн дефрагментацию, обладает возможностью динамического расширения. Показывает хорошую производительность при работе с большими файлами, но в остальном не обладает существенными преимуществами по сравнению с Ext4.

JFS

Файловая система, разработанная компанией IBM в 1990 году и позже портированная на Linux. Главными особенностями данной файловой системы является низкий уровень потребления процессорного времени и хорошая производительность при работе с файлами как большого, так и малого размера. Как и файловые системы XFS и ReiserFS, предоставляет возможность динамического масштабирования, поддерживает журналирование. Вследствие низкого уровня использования процессора, хорошо подходит для применения в работе маломощных компьютеров и серверов.

ZFS

Файловая система, разработанная компанией Sun Microsystems, первоначально для операционной системы Solaris. Среди отличительных особенностей можно выделить отсутствие фрагментации данных как таковой, возможность по управлению снапшотами, пулами хранения. ZFS показывает прекрасные результаты производительности при работе с большими дисковыми массивами. Поскольку данная файловая система является проприетарной, она не может быть включена в основное ядро Linux. Тем не менее, в Linux системах ZFS может использоваться посредством механизма FUSE (Filesystem in userspace – файловая система в пользовательском пространстве).

(<http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Linux_kernel-supported_file_systems>)

**Файловые системы операционной системы Windows**

По сравнению с операционной системой Linux, операционная система Windows нативно поддерживает существенно меньшее количество файловых систем. К ним относятся FAT, NTFS, exFAT, ReFS.

<http://en.wikipedia.org/wiki/File_system#Microsoft_Windows>

FAT

Классическая архитектура файловой системы, которая из-за своей простоты всё ещё широко используется для флеш-накопителей и карт памяти. Данное семейство файловых систем (8-bit FAT, FAT-12, FAT-16, FAT-32) поддерживается почти всеми операционными системами для персональных компьютеров, включая все версии операционной системы Windows и MS-DOS. Является в некотором смысле универсальной файловой системой, предназначенной для обмена данными между компьютерами и устройствами практически любого типа.

<https://ru.wikipedia.org/wiki/FAT>

NTFS

NTFS заменила ранее использовавшуюся в MS-DOS и Windows файловую систему FAT. Впервые появилась в операционной системе Windows-NT, выпущенной в 1993 году. NTFS поддерживает систему метаданных и использует специализированные структуры данных для хранения информации о файлах для улучшения производительности, надёжности и эффективности использования дискового пространства. NTFS имеет встроенные возможности разграничения доступа к данным для различных пользователей и групп пользователей (списки контроля доступа — Access Control Lists, ACL), а также позволяет назначать квоты (ограничения на максимальный объём дискового пространства, занимаемый теми или иными пользователями). NTFS использует систему журналирования для повышения надёжности файловой системы. Также среди особенностей данной файловой системы можно выделить поддержку жестких ссылок, разреженных файлов, шифрования, сжатия данных, точке повторной обработки (специальный тип каталогов, используемых как точки монтирования других файловых систем, символических ссылок, ссылок удаленных файловых систем).

<https://ru.wikipedia.org/wiki/NTFS>

exFAT

Проприетарная файловая система, является преемником файловой системы FAT-32. Разработана компанией Microsoft преимущественно для мобильных носителей таких как USB флешки, SSD-диски, смарткарты. Позволяет хранить файлы и использовать разделы значительно большего размера, чем в файловых системах семейства FAT. В системе exFAT также появилась возможность управления правами доступа на файлы/каталоги, а время доступа к данным уменьшилось. exFAT можно считать конкурентом NTFS на системах с ограниченной вычислительной мощности и памяти. Поскольку файловую систему NTFS на флэш-картах использовать очень неудобно и неэффективно (падает скорость работы и уменьшается срок службы флеш памяти), именно exFAT является идеальной файловой системой для таких устройств. Поддерживается в Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Windows 8.

<http://house-computer.ru/soft/624-sravnenie-fat32-ntfs-exfat-na-fleshkax-i-vneshnix.html>

<http://en.wikipedia.org/wiki/ExFAT>

**Буква диска**

Для доступа к дисковым разделам и отличия одного раздела от другого в пользовательском режиме в операционной системе Windows используется абстракция «символ диска». Каждому разделу физического устройства присваивается уникальный символ (например, «С») и для доступа к файлу, размещенному по некоторому пути «path» относительно корня файловой системы на данном разделе, используется абсолютный путь вида «C:\path». В отличие от концепции точек монтирования, используемых в системах Unix, в которой все разделы расположены в едином иерархическом пространстве имен, присвоение буквы диска позволяет использовать несколько пространств имен, где каждый раздел имеет собственное независимое дерево файлов.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Drive_letter_assignment>

**Поддержка ненативных файловых систем**

Многим прикладным программам, работающим в той или иной операционной системе, не всегда достаточно поддерживаемого операционной системой набора файловых систем. Существуют целые классы программного обеспечения, которым в силу своей специфики требуется работать с широким количеством файловых систем. К ним относятся:

* Системы резервного копирования и восстановления данных
* Системы защиты данных, антивирусное программное обеспечение
* Менеджеры жестких дисков и разделов
* Файловые менеджеры – программы для просмотра и управления содержимым файловой системы, реализующие возможность копирования, перемещения, удаления файлов и каталогов внутри файловой системы

Также зачастую при решении той или иной задачи может быть наиболее выгодно использовать конкретную файловую систему, например, из-за предоставляемых её определенных преимуществ, даже если выбранная файловая система не является нативной в используемой операционной системе. При этом не всегда удобно отказаться от используемой операционной системы в пользу той, в которой требуемая файловая система поддерживается в качестве нативной.

Каким же образом организовать работу с файловой системой в операционной системе, в которой она не является нативной?

Прежде всего стоит упомянуть, что для организации работы с любой файловой системы необходим так называемый «драйвер» файловой системы. Драйвер файловой системы можно охарактеризовать как некоторый программный компонент, интерпретирующий структуры файловой системы и предоставляющий использующим её приложениям логический иерархический вид её содержимого. Драйвер может являться частью операционной системы (в случае нативных файловых систем) либо поставляться сторонним производителем как отдельный программный модуль.

Для возможности работы с нативной файловой системой отдельному приложению не нужно прилагать никаких усилий. Как уже упоминалось выше, операционная система изначально имеет встроенные в её ядро драйвера, организующие полный доступ к нативным файловым системам, включающий в себя возможность чтения, записи, модификации содержащихся в файловой системе каталогов и файлов. Стоит отметить, что нативные драйвера файловых систем, как правило, пишутся, тестируются и поддерживаеются самими разработчиками операционной системы, в которой данная файловая система является нативной. Вследствие этого, такие драйвера обладают высокой надежностью, производительности, эффективно реализуют все возможности файловой системы, своевременно обновляются и активно поддерживаются разработчиками в течение всего времени существования файловой системы как нативной.

Как и в случае нативных файловых систем, для предоставления приложению возможности работать с файловой системой, не являющейся нативной, необходимо использовать драйвер этой файловой системы. Таким образом, задача поддержки ненативной файловой системы ложится на плечи разработчиков приложения (программы).

Можно выделить два принципиально отличающихся друг от друга подхода к решению данной проблемы:

Использование нативного драйвера файловой системы, то есть драйвера, написанного для той операционной системы, в которой данная файловая система является нативной

Использование портированного драйвера файловой системы, то есть драйвера, реализованного специально для работы в целевой операционной системе – в той, в которой необходимо реализовать поддержку данной файловой системы.

Исследуем оба подхода более детально на примере операционных систем Windows и Linux. При этом операционная система Windows будет выступать в качестве целевой и основное внимание будет сосредоточено на решении проблемы поддержки нативных файловых систем операционной системы Linux в операционной системе Windows.

**Использование портированного драйвера**

В рамках данного подхода существуют следующие возможные решения:

Рассмотрим каждое решение в отдельности и приведем существующие примеры каждого из решений при наличии таковых

*Реализация драйвера файловой системы «с нуля»*

Отличительной особенностью подавляющего числа современных файловых систем является их высокая сложность, непростое внутреннее устройство, использование в свой работе трудных и запутанных алгоритмов. Это объясняется тем, что к вновь появляющимся файловым системам предъявляются высокие требования по скорости доступа к данным, эффективному использованию ресурсов, предоставляемой безопасности и многие другие. Каждая новая файлов система должна быть производительнее своих предшественников, более эффективно решать поставленные перед ней задачи, чтобы быть конкурентоспособной и более привлекательной для конечного пользователя.

Сложность внутренней организации современных файловых системы и используемых ими в своей работе алгоритмов оказывают прямое влияние на сложность реализации полноценного драйвера файловой системы. Разработка драйвера современной файловой системы, например, такой как BtrFS, представляет собой достаточно трудоемкий процесс, требующий больших затрат ресурсов и времени. Для реализации надежного и эффективного драйвера требуется не только глубокое изучение внутреннего устройства файловой системы и принципов её работы, но и всестороннего знание особенностей операционной системы, в которой он будет работать. Стоит также упомянуть о необходимости длительного тестирования правильной работоспособности полученного драйвера перед его использованием с целью выявления допущенных при его разработке ошибок и недоработок. Также необходимо постоянно следить за изменениями файловой системы и своевременно обновлять созданную версию драйвера.

Таким образом, одним из главных недостатков данного решения является его высокая сложность и трудоемкость, обремененная необходимостью постоянно поддерживать реализованный драйвер в актуальном состоянии при обновлениях файловой системы, а в случае необходимости одновременной поддержки нескольких файловых систем затраты на реализацию данного решения возрастают пропорционально количеству поддерживаемых файловых систем. К преимуществам же можно отнести потенциально высокую производительность работы полученного драйвера, полностью реализующего всю функциональность файловой системы, при минимально возможном потреблении системных ресурсов,

*Использование драйвера файловой системы, реализованного сторонними разработчиками*

При выборе данного способа в зависимости от «происхождения» драйвера возможны два варианта: использование свободно распространяемого драйвера либо использование драйвера, реализованного коммерческой организацией.

В большинстве случаев, качество и надежность свободно распространяемых драйверов оставляет желать лучшего. Как правило, разработка таких драйверов осуществляется непрофессиональными программистами и чаще всего носит чисто экспериментальный характер. Зачастую в таких драйверах реализуются лишь некоторые базовые функции файловой системы, многое остается недоделанным и недоработанным. Также характерной особенностью таких драйверов является отсутствие тщательного тестирования и поддержки со стороны разработчиков. Ошибки, допущенные при разработке такого драйвера, в процессе его использования могут привести к самым нежелательным последствиям: от ошибки времени выполнения операционной системы и нежелательной незапланированной перезагрузки до отказа и повреждения оборудования с частичной или полной потерей данных. Таким образом, задачу доработки, тестирования и своевременного обновления драйвера необходимо решать пользователю данного драйвера. Так, например, на данный момент для некоторых файловых систем операционной системы Linux крайне сложно найти хорошую реализацию полноценного драйвера для операционной системы Windows, а иногда его просто не существует.

Коммерческие драйвера файловой системы, как правило, лишены рассмотренных выше недостатков, связанных со свободно распространяемыми драйверами. Главным же их недостатком, очевидно, является необходимость материальных затрат на покупку лицензии для использования драйвера и поддержки со стороны разработчиков. В случае необходимости полноценного доступа к большому набору файловых систем данное решение может оказаться слишком невыгодным.

Использование отдельных приложений и утилит, реализующих частичный или полный доступ к файловой системе

Существуют отдельные приложения для операционной системы, реализующие доступ к некоторым файловым системам, не являющимися нативными. Чаще всего такие приложения реализуют ограниченную функциональность и выступают в качестве файловых обозревателей, позволяя лишь просматривать содержимое файловой системы, осуществлять чтение и копирование файлов. Главным недостатком при использовании таких программ является невозможность работать с файловой системой из других приложений. Для полноценной работы с содержащимися в файловой системы файлами и каталогами требуется вручную скопировать интересующие файлы на поддерживаемую операционной системой файловую систему и использовать в последующей работе только их копии. В качестве преимущества данного способа можно указать на тот факт, что поскольку доступ к файловой системе выполняется в режиме чтения, гарантируется, что содержащиеся данные внутри файловой системы не будет повреждены, и сама файловая система останется в неизменном работоспособном состоянии.

Поскольку в данной работе рассматривается возможность работы с файловыми системами операционной системы Linux в операционной системе Windows, приведем существующие на данный момент примеры рассмотренных выше решений.

**Примеры**

Ext2fsd

Свободно распространяемый драйвер операционной системы Windows для доступа к Ext2, Ext3 и Ext4 файловым системам. Предназначен для использования в Windows XP, Windows Vista, Windows 7. Предоставляет возможность работать с перечисленными файловыми системами нативно, обеспечивая другим приложениям доступ к файловой системе через символ диска (drive letter). Основные особенности:

* поддержка чтения и записи Ext2 и Ext3 файловых систем
* поддержка чтения Ext4 файловой системы
* отсутствие полной поддержки журналирования файловой системы Ext3
* отсутствие поддержки менеджера логических томов операционной системы Linux
* отсутствие поддержки шифрования

Данный драйвер является наиболее распространённым среди драйверов такого типа, в большинстве случаях работает стабильно, однако в очень редких случаях при записи возможны потери данных (<http://sourceforge.net/projects/ext2fsd/reviews>)

Ext2 Installable File System

Свободно распространяемый драйвер операционной системы Windows для работы с файловыми системами семейства Ext. Предназначен для использования в следующих операционных системах семейства Windows: Windows NT, Windows XP, Windows Vista. Представляет собой драйвер файловой системы Ext2, полностью поддерживающий операции чтения и записи. Работает в режима ядра, то есть на том же программном уровне, что и нативные драйвера операционной системы Windows (NTFS, FASTFAT, CDFS). Драйвер позволяет назначить разделам с файловой системой Ext2 букву диска, что предоставляет возможность всем приложениям взаимодействовать и работать с ними. Поскольку файловая система Ext3 поддерживает обратную совместимость с файловой системой Ext2, данный драйвер также может использоваться для организации работы с Ext3, но без поддержки журналирования. К основными недостатками данного драйвера можно отнести:

* отсутствие поддержки журналирования в файловой системе Ext3
* отсутствие поддержки прав доступа
* отсутствие возможности производить дефрагментацию файловой системы, как и возможности получения информации о текущей фрагментации раздела
* отсутствие поддержки менеджера логических дисков операционной системы Linux

Источник: <http://www.fs-driver.org/>

Paragon ExtFS for Windows

Программное обеспечение компании Paragon, предоставляющий полноценный доступ к файловым системам Ext2, Ext3 и Ext4. Ключевые особенности:

* обеспечивает быстрый и прозрачный доступ к файловым системам семейства Ext\*, полностью поддерживает операции чтения и записи
* предоставляет инструменты для создания и форматирования разделов с файловым системами семейства Ext\*
* поддерживает работу с LVM разделами только в режиме чтения
* поддерживает последнюю версию операционной системы Windows 8.1
* поскольку работает в режиме ядра, обеспечивает хорошую производительность и скорость работы

Источник: <https://www.paragon-software.com/home/extfs-windows-pro/>

DiskInternals Linux Reader

Приложение с графическим пользовательским интерфейсом операционной системы Windows для просмотра содержимого нативных файловых систем операционной системы Linux. Поддерживает чтение таких файловых систем как Ext2, Ext3, RaizerFS, Reizer4, а также HFS+ операционной системы Apple OS. Не предоставляет остальным программам возможность работать с данными файловыми системами через символ диска. Поскольку поддерживается только чтение, гарантируется, что при использовании данной программы файловая система останется в неизменном состоянии и не будет повреждена.

Ext2explore

Приложение операционной системы Windows, по характеристикам аналогичное предыдущему рассмотренному DiskInternals Linux Reader. Из особенностей стоит упомянуть возможность чтения Ext4 файловой системы

Ext2Read

Приложение операционной системы Windows с графическим интерфейсом похожим на интерфейс проводника Windows Explorer. Используется для просмотра и чтения содержимого Ext2, Ext3 и Ext4 файловых систем. Также поддерживает возможность чтения разделов под управлением менеджера логических томов Linux.

Explore2fs

Графическое приложения для просмотра содержимого Ext2 и Ext3 файловых систем. Поддерживает только возможность чтения и копирования файлов.

LTOOLS

Утилита командной строки, предназначенная для чтения и записи Ext2 и Ext3 файловых систем. Также поддерживает возможность работы с файловой системой ReiserFS.

Источник: <http://www.howtogeek.com/112888/3-ways-to-access-your-linux-partitions-from-windows/>

<http://www.askvg.com/how-to-access-linux-partitions-ext2-ext3-from-windows-in-dual-boot-system/>

ZFS-WIN

Свободно распространяемый драйвер операционной системы Windows, предназначенный для доступа к файловой системе ZFS. Позволяет монтировать раздел с файловой системой ZFS только в режиме чтения и осуществлять доступ к нему из других приложений при помощи присвоения разделу буквы диска.

WinBtrfs

Проект на github, представляющий собой драйвер операционной системы Windows, работающий в пользовательском режиме, предназначен для доступа к файловой системе BtrFS. Позволяет приложениям операционной системы Windows работать с файловой системой BtrFS, но только в режиме чтения.

**Использование нативных драйверов**

Нативные драйвера файловой системы лишены многих недостатков, присущих их портированным на другие операционные системы аналогам. Такие драйвера полностью поддерживают все функции и особенности файловой системы, показывают более высокие результаты производительности, поскольку изначально проектируются для использования в конкретной операционной системе. Они более надежны, качественны и активно поддерживаются разработчиками не только файловой, но и операционной системы, в которой эта файловая система является нативной. Используя нативные драйвера файловой системы, практически полностью пропадает необходимость дополнительного их тестирования и отслеживания изменений в реализации файловой системы.

Так, например, в случае с драйверами нативных файловых систем операционной системы Linux, прежде чем включить поддержку файловой системы в основное ядро Linux, драйвер этой файловой системы проходит тщательное тестирование огромным Linux-сообществом, в состав которого входят ведущие компании IT-индустрии.

Однако поскольку драйвер относится к типу программного обеспечения, сильно зависящего от операционной системы, его нельзя взять и просто использовать в другой, ненативной для него, операционной системе. Для реализации этой возможности необходимо в целевой операционной системе (то есть в той, в которой требуется использовать драйвер) создать окружение, эмулирующее окружение нативной для данного драйвера операционной системы.

Так, например, для использования нативных драйверов файловых систем операционной системы Linux в операционной системе Windows, требуется создать некоторое окружение опреционной системы Linux, которое ожидает увидеть драйвер, внутри операционной системы Windows.

Таким образом, с одной стороны, проблема поиска надежного и эффективного драйвера оказывается полностью решенной, но, с другой стороны, возникает не менее тривиальная задача – эмуляции окружения одной операционной системы внутри другой.

Данную проблему можно решить следующими способами:

* эмулировать программный интерфейс (API) ядра нативной для драйвера операционной системы (в данном случае Linux) в пространстве пользователя целевой операционной системы (Windows)
* использовать виртуальную машину

Очевидно, что сложность реализации первого способа колоссальна, особенно в случае необходимости эмуляции такой операционной системы как Linux. Разработка современной операционной системы представляет собой одну из самых сложных задач в IT-индустри, а потому и портирование операционной системы для запуска в качестве отдельного приложения внутри другой во многом превосходит сложность портирования драйвера файловой системы.

Так, например, эмуляция окружение ядра Linux для работы нативного драйвера файловой системы операционной системы Linux в пользовательском пространстве Windows предполагает реализации как минимум:

* блочного уровня ядра Linux
* фреймворка файловых систем
* примитивов синхронизации
* фреймворка файловых систем в пользовательском пространстве (FUSE)

Также стоит отметить, что вследствие того, что API ядра Linux постоянно меняется, и эти изменения не всегда носят систематический и последовательный характер, необходим прилагать дополнительные усилия на поддержание эмулированного ядра в актуальном состоянии.

Использование виртуальной машины для эмуляции окружения одной операционной системы внутри другой позволит использовать нативную для драйвера операционную систему без изменений. В данном случае полностью исчезает проблема портирования как драйвера, так и нативной для него операционной системы, однако использование виртуальной машины предполагает дополнительные издержки ресурсов системы (главным образом, памяти и процессорного времени).

Несмотря на то, что при реализации первого подхода мы потенциально может получить менее ресурсоемкое и более производительное решение, использование виртуальной машины выглядит наиболее привлекательным с точки зрения потраченных усилий и получаемых выгод.

Именно такой подход был выбран для реализации работы с файловыми системами в операционной системе Windows при использовании нативных драйверов файловых систем операционной системы Linux.

Примеры

Цель

Предоставить приложениям операционной системы Windows возможность работать с файловыми системами операционной системы Linux

**Выбор решения**

Для решения задачи организации доступа к нативным файловым системам операционной системы Linux в операционной системе Windows был выбран подход, заключающийся в использовании нативных драйверов Linux с эмуляцией окружения операционной системы Linux в операционной системе Windows посредством использования виртуальной машины. Кратко перечислим основные преимущества данного подхода по сравнению с остальными (рассмотренными ранее):

* отсутствие затрат на разработку драйвера для каждой из файловой систем, доступ к которым необходимо организовать
* сложность реализации данного подхода никак не зависит от количества файловых систем, возможность работы с которыми нужно предоставить в операционной системе Windows
* нативные драйвера операционной системы Linux реализуют полный доступ к файловой системе, поддерживают все её функции. Обладают высокой производительностью и надёжностью, активно развиваются и поддерживаются разработчиками, лишены ошибок и недоработок, зачастую встречающихся в их портированных аналогах, реализованных сторонними компаниями и отдельными программистами
* драйвера операционной системы Linux, как и сама операционная система Linux, относятся к свободно распространяемому программному обеспечению, следовательно, отсутствуют материальные затраты, связанные с их использованием
* полное переиспользование исходного кода операционной системы Linux, отсутствие затрат на портирование

Одним из главных недостатков данного подхода является существенные потери в производительности, а именно скорости выполнения операций чтения и записи. Также происходит высокое потребление системных ресурсов, связанных с тем, что осуществляется запуск целой виртуальной машины, внутри которой работает полноценная операционная система Linux. Существует несколько способов устранения данных недостатков, о них будет рассказано далее более подробно

Реализация выбранного подхода будет выполнена в виде динамической библиотеки операционной системы Windows, написанной на языке программирования C. Выбор языка C в качестве языка разработки является наиболее целесообразным, поскольку:

язык программирования C является одним из наиболее распространенных

код, написанный на языке C, потенциально обладает более высокой производительностью в связи с отсутствием дополнительных накладных расходов таких как использование интерпретатора, сборщика мусора и т.д., присутствующих в других языках программирования высокого уровня

многие языки программирования высокого уровня предоставляют возможность использовать библиотеки, написанные на C, что расширяет сферу применения реализуемой библиотеки

Разрабатываемая библиотека должна предоставлять приложениям операционной системы Windows, главным образом, возможность осуществлять:

Чтение нативных файловых систем операционной системы Linux, расположенных как на реальном физическом устройстве, так и внутри образа диска. Под «чтением файловой системы» подразумевается просмотр содержимого каталогов, чтение и копирование файлов.

Запись нативных файловых систем операционной системы Linux, расположенных как на реальном физическом устройстве, так и внутри образа диска. Под «записью файловой системы» подразумевается изменение содержимого каталогов, редактирование файлов, создание, перемещение, удаление файлов и каталогов внутри файловой системы.

Разработать библиотеку, предоставляющую API для монтирования файловой системы и осуществления базовых операций: создание, чтение, запись, удаление, модификация, перемещение файлов и каталогов.

**Архитектура разрабатываемого решения**

Модель работы разрабатываемой библиотеки представляет собой клиент-серверное взаимодействие, в котором библиотека, предоставляющая приложению определенный программный интерфейс, выступает в роли клиента, а запускаемая ею виртуальная машина

Разрабатываемая библиотека имеет клиент-серверную архитектуру.

Библиотека, работающая на стороне приложения, в отдельном (дочернем) процессе запускает виртуальную машину, внутри которой загружается дистрибутив Linux. В состав загружаемого дистрибутива входят нативные драйвера файловых систем и определенный набор вспомогательных утилит для работы с ними. После загрузки операционной системы Linux в ней запускается специальный контролирующий демон, способный выполнять команды, полученные от библиотеки, по взаимодействию с требуемыми файловыми системами. Таким образом, библиотека, предоставляющая приложению определенный программный интерфейс по работе с файловой системой, выступает в роли клиента, а запущенная ею виртуальная машина с загруженной внутри операционной системой Linux и демоном выступает в роли сервера.

При запуске виртуальной машины к ней присоединяется физическое устройство (либо образ диска) с файловой системой, доступ к которой необходимо организовать. Внутри виртуальной машины присоединенное устройство (либо образ диска) выглядит как некоторое устройство хранения данных (например, как жесткий диск) с нативной для операционной системы Linux файловой системой.

Благодаря наличию в операционной системе Linux необходимых драйверов, работающий внутри виртуальной машины демон монтирует это устройство, после чего способен взаимодействовать с монтированной файловой системой и осуществлять требуемые операции чтения и записи в соответствии с командами, полученными от библиотеки, работающей на стороне приложения.

Стоит заметить, что в случае, если вместо реального физического устройства к виртуальной машине присоединяется образ диска, то виртуальная машины сама транслирует доступ ядра Linux к «физическому» устройству в доступ к образу диску.

Библиотека, выступающая в роли клиента, «общается» с демоном с помощью механизма удаленного вызова процедур (RPC – Remote Procedure Call). Библиотека отправляет демону определенные команды для осуществления операций чтения и записи файловой системы и получает обратно от демона результаты их выполнения.

Рассмотренный механизм работы позволяет осуществить доступ к любой нативной файловой системе операционной системы Linux, расположенной на реальном физическом устройстве либо образе диска, поддержка которой включена в используемый в виртуальной машине дистрибутив Linux.

**Проект libguestfs**

libguestfs – проект с открытым исходным кодом компании RedHat, активно развивается с 2009 года. Предназначен для использования в операционной системе Linux. Представляет собой набор утилит для доступа и модификации образов дисков виртуальных машин. Предоставляемые инструменты позволяют просматривать и редактировать файлы внутри гостевых систем, создавать образы для виртуальных машин, модифицировать их, ужимать, модифицировать таблицу разделов, управлять конфигурационными файлами, переносить «железные» машины в виртуальную среду, переносить виртуальные машины с одного образа на другой, переносить виртуальные машины из образа на железо. Для выполнения своих операций libguestfs не требует прав суперпользователя, что является несомненным преимуществом.

Предоставляемый libguestfs набор инструментов позволяет получить доступ практически к любой из существующих файловых систем: поддерживаются все нативные файловые системы операционных систем Linux, Windows, Mac OS X, BSD, в том числе менеджер логических разделов (LVM2) Linux, дисковые разделы с таблицей разделов типа MBR и GPT, «сырые» (raw) образов дисков, CD и DVD диски, образы дисков формата ISO, SD-карты и многое другое. Также поддерживается работа с образами дисков, используемых современными виртуальными машинами. К ним относятся qcow2, VirtualBox VDI, VMWare VMDK, Hyper-V VHD/VHDX. Стоит отметить, что доступ к указанным файловым системам может осуществляться как локально, так и удаленно с помощью протоколов FTP, HTTP, SSH, iSCSI и некоторых других.

Однако наибольший интерес вызывает реализованная в проекте libguestfs библиотека, которая инкапсулирует в себе некоторую базовую функциональность, используемую во всех разработанных в рамках проекта инструментах. Данная библиотека предоставляет приложениям программный интерфейс для доступа и работы с упомянутыми ранее файловыми системами и образами дисков. Библиотека реализована на языке C, имеет привязки более чем к 10 языкам таким как Ocaml, Python, Ruby, Java, Haskell и лругие.

Рассмотрим внутреннее устройство и принцип работы данной библиотеки более подробно.

Модель и принцип работы библиотеки libguestfs

Предоставляемая проектом libguestfs библиотека в своей работе использует архитектуру, аналогичную рассмотренной в разделе [?].

В качестве виртуальной машины предоставляется возможность использовать qemu и uml. Также есть возможность использовать libvirt либо подключиться к уже запущенному внутри виртуальной машины демону.

Взаимодействие библиотеки с демоном осуществляется с помощью сетевого взаимодействия через сокеты посредством удаленного вызова процедур по протоколу XDR. В большинстве случаев каждому вызову функции, предоставляемой библиотекой приложениям, соответствует отправка определенной команды демону.

Поскольку библиотека предназначена для использования в операционной системе Linux, в качестве запускаемого внутри виртуальной машины дистрибутива Linux используется дистрибутив, полученный с помощью утилиты supermin [?] из ядра операционной системы хоста и набора инструментов пространства пользователя (таких как программы LVM и Ext2) для работы с поддерживаемыми Linux файловыми системами. Также создается начальный RAM диск (initrd) для загрузки Linux и образ диска с файловой системой Ext2, используемый запущенной внутри виртуальной машины операционной системой Linux в качестве корневого.

В документации к libguestfs вводится концепция «устройство» (appliance). «Устройство» представляет собой виртуальную машину с операционной системой Linux и запущенной внутри неё демоном и монтированным корневым образом диска.

Подготовка библиотеки к работе включает:

Процесс инициализации устройства аключает:

* Создание дистрибутива Linux для запуска внутри виртуальной машины
* Используется утилита supermin, разрабатываемая в рамках проекта libguestfs, для генерации ядра операционной системы Linux, начального RAM диска и корневого образа дика на основе файловой системы Ext2, содержащий набор необходимых драйверов, модулей и утилит.
* Запуск виртуальной машины
* Загрузка initrd
* Поиск и монтирование корневого образа диска, содержащего операционную систему Linux.
* Запуск демона

Для возможности внутри пользовательского приложения осуществлять настройку параметров запуска виртуальной машины и впоследствии взаимодействовать с запущенным внутри нее демоном библиотека libguestfs предоставляет специальный обработчик – объект типа “guestfs\_h”, который создается при помощи вызова функции “guestfs\_create”. Данный обработчик характеризует текущее состояние создаваемого библиотекой «устройства», которое представляет собой виртуальную машину с запущенным внутри неё демоном. Данный обработчик используется при вызове всех функций, предоставляемый библиотекой libguestfs в качестве программного интерфейса (API).

«Устройство» может находиться в одном из трех состояний:

* Конфигурация
* Запуск
* готовность к работе

Конечный автомат состояний «устройства» представлен на рисунке [?].

/\* схема конечного автомата состояний \*/

Правильная работа с «устройством» предполагает следующую очередность смены состояний: «конфигурация», «запуск», «готовность к работе».

Программный интерфейс библиотеки предлагает один способ перейти из состояния «конфигурация» через состояние «запуск» в состояние «готов к работе» - посредством вызова функции “guestfs\_launch”. Вызов функции “guestfs\_launch” блокирует выполнение приложения до тех пор, пока не закончится процесс инициализации устройства и оно не перейдет в состояние «готовность к работе». “guestfs\_launch» в процессе своего вызова изменяет состояние устройства из «конфигурация» в «запуск», пока происходит запуск виртуальной машины, инициализация операционной системы и запуск демона.

После того, как «устройство» перешло в состояние «готовность к работе», можно осуществлять доступ к требуемой файловой системе. Для этого необходимо монтировать устройство, на котором она расположена, с помощью функции “guestfs\_mount”, после чего с помощью вызова соответствующих функций выполнять операции по чтению и записи файловой системы.

**Задачи работы**

Поскольку в рамках выбранного подхода решения проблемы доступа к нативным файловым системам операционной системы Linux в операционной системе Windows архитектура и принцип работы библиотеки libguestfs соответствует разрабатываемой, было принято решение портировать исходный код библиотеки libguestfs для возможности её работы в операционной системе Windows.

Таким образом, выполняемые в рамках данной работы задачи были сформулированы следующим образом:

1. Выбрать подходящую виртуальную машину для запуска операционной системы Linux внутри операционной системы Windows
2. Портировать библиотеку libguestfs для работы в операционной системе Windows
3. Предложить и реализовать ряд улучшений по повышению производительности и скорости работы библиотеки
4. Сравнить производительность работы портированной библиотеки с исходной

**Выбор виртуальной машины**

Основными кандидатами на использование в качестве виртуальной машин являлись VirtualBox, coLinux и QEMU. Рассмотрим особенности каждой из них более подробно.

***VirtualBox***

Программный продукт виртуализации для операционных систем Microsoft Windows, Linux, FreeBSD, Mac OS X, Solaris/OpenSolaris, ReactOS, DOS и других.

Ключевые возможности:

* кроссплатформенность
* поддерживает аппаратную виртуализацию
* высокая производительность работы гостевой операционной системы

***coLinux***

Технология, позволяющая нативно запускать операционную систему Linux на операционной системе Windows 2000/XP/Vista/7. coLinux использует модифицированный ядро Linux для запуска совместно с другой операционной системой на одной и той же машине. Такая возможность достигается благодаря использованию специального 32-битный драйвер Windows для отображения системных вызовов Linux в вызовы Windows.

Отличительные особенности:

* позволяет добиться практически той же функциональности и производительности как при работе обычной операционной системы Linux, запущенной на той же самой машине в одиночку
* требует прав суперпользователя, работает в привилегированном режиме процессора, в случае ошибок возможен крах всей системы
* не поддерживает работу в 64-битных операционных системах

***QEMU***

Свободно распространяемая виртуальная машина с открытым исходным кодом для эмуляции аппаратного обеспечения различных платформ. Включает в себя эмуляцию процессоров Intel x86 и устройств ввода-вывода. Используется как чистый эмулятор и как нативная виртуальная машина (в x86 и x86-64 архитектурах). Работает в операционных системах Linux, Windows, Syllable, FreeBSD, FreeDOS, Mac OS X, QNX, Android и других.

В итоге, в качестве виртуальной машины было принято решение использовать QEMU, поскольку данная виртуальная машина обладает следующими преимуществами:

* свободно распространяется, имеется возможность сборки и использования в операционной системе Windows
* работает в пространстве пользователя, не требует прав администратора
* изначально поддерживается в библиотеке libguestfs

**Портирование библиотеки libguestfs для работы в Windows**

**Выбор среды разработки**

Портирование библиотеки началось с выбора подходящей среды разработки. Изначально хотелось использовать «родную» для операционной системы Windows среду разработки Visual C++, разрабатываемую компанией Microsoft и предназначенную для разработки нативных Windows-приложений на языке C++.

Однако использование Visual C++ оказалось невыгодным вследствие следующих причин:

* Отсутствие поддержки расширений языка C как в GCC

Поскольку проект libguestfs изначально разрабатывался для работы в Linux, сборка библиотеки libguestfs подразумевает использование инструментов GCC. Предлагаемые ими расширения языка С, такие как атрибуты функций, активно применяется в исходной коде библиотеки.

* Отсутствие поддержки системы сборки libguestfs

В проекте libguestfs применяется система сборки, основанная на использовании инструментов GNU Autotools. В случае использования для портирования библиотеки среды Visual C++ возникает необходимость в разработке собственной системы сборки при невозможности интегрироваться в уже существующую систему сборки проекта libguestfs.

Таким образом, отказ от использования Visual C++ предполагает необходимость использования таких инструментов разработки, которые лишены рассмотренных выше недостатков Visual C++, а именно предоставляют достойный Windows-аналог компилятора GCC и, желательно, поддерживают систему сборки GNU. С точки зрения выдвинутых требований наиболее подходящими средами разработки оказались Cygwin и MinGW.

**Портирование libguestfs с использованием Cygwin**

Cygwin – проект компании RedHat, представляет собой Unix-подобную среду и интерфейс командной строки для Microsoft Windows. Cygwin обеспечивает тесную интеграцию Windows приложений, данных и ресурсов с приложениями, данными и ресурсами UNIX-подобной среды. Ключевой частью Cygwin является его динамически подключаемая библиотека (DLL) cygwin1.dll, которая обеспечивает совместимость интерфейса прикладного программирования (API) и реализует значительную часть стандарта POSIX на основе системных вызовов Win32. Кроме того, Cygwin включает в себя инструменты разработки GNU для выполнения основных задач программирования, а также и некоторые прикладные программы, эквивалентные базовым программам UNIX.

Иными словами, Cygwin представляет собой удобную среду для портирования Unix-приложений в Windows практически без изменения их исходного кода. Это оказалось верным и для библиотеки libguestfs.

В рамках данного портирования были осуществлена сборка библиотеки libguestfs в Cygwin, которая включала следующие этапы:

* Изучение системы сборки проекта libguestfs
* Внесение изменений в систему сборки проекта libguestfs

Поскольку главной целью является сборка библиотеки libguestfs, генерация и сборка многих утилит, реализованных в рамках данного проекта, была отключена. Также была отключена проверка некоторых зависимостей, которые не являются критичными для сборки библиотеки.

* Разрешение внешних зависимостей

Проект libguestfs имеет большое количество зависимостей от сторонних библиотек. Многие из них были разрешены с помощью встроенного в установщик Cygwin менеджера пакетов. В случае отсутствия библиотеки (либо утилиты) в менеджере пакетов поиск и сборка библиотеки осуществлялась «вручную». Среди таких зависимостей оказались утилита supermin, менеджер пакетов ocamlfind.

В исходный код библиотеки libguestfs потребовалось внести минимальное количество изменений. Была изменена процедура запуска виртуальной машины: в связи с отсутствием в используемом Windows-дистрибутиве QEMU поддержки Unix-сокетов, они были заменены на TCP-сокеты. Также был отключен вызов утилиты supermin, который в исходной реализации библиотеки происходил с целью сгенерировать дистрибутив Linux для его использования в запускаемой виртуальной машине. Вместо этого поиск заранее подготовленного дистрибутива Linux происходил по пути, указанному в директиве GUESTFS\_DEFAULT\_PATH.

В результате данного портирования была реализована возможность использования библиотеки libguestfs приложениями операционной системы Windows, работающими в среде Cygwin.

Наряду с полученным положительным результатом, существенным недостатком данного портирования оказался тот факт, что после установки всех необходимых библиотек и утилит размер дистрибутива Cygwin оказался слишком большим – порядка 1 ГБ. С целью устранить зависимость портированной библиотеки от Cygwin-окружения было принято решение осуществить нативное портирование библиотеки libguestfs с использованием инструментария, предлагаемого в рамках проекта MinGW.

**Нативное портирование библиотеки libguestfs с помощью MinGW**

Локализация платформозависимого кода и сокрытие его внутри простых кроссплатформенных интерфейсов, оформленных в виде отдельной библиотеки.

Изменена процедура получения дистрибутива Linux

В исходной реализации библиотеки libguestfs перед запуском виртуальной машины происходит вызов утилиты supermin, в результате которого создается дистрибутив Linux, используемый впоследствии внутри виртуальной машины. Дистрибутив Linux генерируется на основе Linux, установленного на хосте. Поскольку случае операционной системы Windows вызов утилиты supermin является бессмысленным и, очевидно, приведет к ошибке, были изменена процедура получения дистрибутива Linux, а именно:

Отключен вызов утилиты supermin

Вместо генерируемого утилитой supermin дистрибутива Linux используется заранее подготовленный дистрибутив Linux, расположенный по пути, указанному в “GUESTFS\_DEFAULT\_PATH/appliance”.

изменено на поиск в заранее указанном месте уже построенного дистрибутива.

Портирование модуля command

В библиотеке libguestfs для выполнения системных команд используется абстракция command. Она представляет собой некоторую обертку над функциями “execv” и “system” и используется для получения данных с потоков стандартного вывода и стандартного вывода ошибок, генерируемых во время выполнения внешней команды. В исходной реализации библиотеки libguestfs для вызова внешней команды используется fork с последующим вызовом “execvp” (либо “system”). Для получения данных со стандартных потоков используются однонаправленные POSIX каналы, создаваемые с помощью вызова функции pipe.

Используемый для вызова внешней команды fork с последующим вызовом функции “execv” (либо “system”) был заменен на CreateProcess. Для получения данных со стандартных потоков исполнения использовался предлагаемый Windows механизм анонимных каналов с возможностью их наследования дочерним процессом, создаваемым путем вызова CreateProcess, в качестве потоков стандартного вывода и стандартного вывода ошибок.

? /\* код с CreateProcess и перенаправлением потоков вывода \*/ ?

Портирование модуля conn-socket

Сетевое взаимодействие, используемое для общения с демоном, инкапсулируется абстракцией connection\_socket

Для описания сетевого соединения библиотеки с демоном, работающего внутри виртуальной машины, используется структура struct connection\_socket. Поле daemon\_accept\_sock описывает прослушивающий сокет для установления соединения с демоном и daemon\_sock используется для взаимодействия с демоном после установки соединения. Поле console\_sock предназначен для получения данных с потоков стандартного ввода, стандартного вывода и стандартного вывода ошибок и представляет собой один их концов двунаправленного канала, создаваемого с помощью socketpair.

Исходная и полученная кроссплатформенная реализации приведены ниже.

В случае операционной системы Windows поля daemon\_sock и daemon\_accept\_sock представлены типом SOCKET. Поле console\_sock описывается типом HANDLE и представляет собой один из концов анонимного канала. В соответствии с приведенными изменениями была создана отдельная реализация всех функций модуля conn-socket.c для работы в Windows.

Изменение процедуры подготовки и запуска виртуальной машины

Подготовка необходимого окружения и запуск виртуальной машины описываются, главным образом, функцией launch\_direct, расположенной внутри модуля launch-direct.c. В работе данной функции можно выделить следующие этапы:

* Создание прослушивающего сокета
* Создание канала для получения данных с потоков стандартного ввода, вывода и вывода ошибок дочернего процесса, внутри которого запускается виртуальная машина
* Формирование и настройка параметров запуска виртуальной машины
* Создание дочернего процесса и запуск внутри него виртуальной машины с предварительным перенаправлением стандартных потоков (ввода, вывода, вывода ошибок) в один из концов канала, созданного на предыдущем этапе
* Принятие соединения от демона на прослушивающем сокете и создание сокета для взаимодействия с демоном

Поскольку внутри каждого из этапов используются платформозависимые возможности операционной системы, которые отличаются в операционных системах Windows и Linux, все этапы были скрыты внутри кроссплатформенных функций и портированы для работы в операционной системе Windows.

Реализация аналогов Unix-функций для работы Windows

Используемые в реализации библиотеки функции стандарта POSIX, аналогов которым нет в операционной системе Windows, были реализованы на основе приведенной к ним в сети Интернет документации и оформлены в виде отдельной библиотеки операционной системы Windows.

В ходе портирования функции, специфичные для операционной системы Linux и реализованные для запуска в Windows, были реализованы в виде отдельной Windows-библиотеки.

В состав полученной библиотеки были включены Windows-аналоги следующих функций:

asprintf, vasprintf, symlink, strndup, realpath, memmem, open\_memstream, getusername, getusid, getuid, geteuid, strerror\_r. Данные функции были реализованы на основе приведенной в сети Интернет документации к ним.

Поскольку библиотека libguestfs изначально предоставляет гораздо больший функционал, чем требуется в рамках решения обозначенной в данной работе проблеме, главной целью портирования являлось получение библиотеки, использующей для своей работы одну из наиболее «подходящих» виртуальных машин [?] и обеспечивающей приложениям операционной системы Windows возможность монтирования нативных файловых систем операционной системы Linux, выполнения операций чтения и записи файловых систем.

Портирование библиотеки libguestfs осуществлялось в несколько этапов:

* Портирование библиотеки libguestfs для запуска в Cygwin
* Нативное портирование библиотеки libguestfs на Windows
* Нативное портирование библиотеки libguestfs при помощи MinGW

**Cygwin**

На внутреннем форуме компании RedHat уже поднимался вопрос о необходимости портировать библиотеку libguestfs для работы в Windows. В ходе обсуждения разработчиками была высказана идея о целесообразности начать портирование именно с реализации возможности запуска в Cygwin, поскольку это потребует меньшее количество усилий по сравнению с нативным портированием, а также позволит оценить сложность и возможность портирования библиотеки без необходимости полного её переписывания.

Выбор виртуальной машины

Результаты портирования

Портирование на Cygwin не потребовало внесения существенных изменений в исходный код библиотеки. Практически все Linux-зависимые функции, используемые в реализации libguestfs, поддерживаются в Cygwin.

В ходе портирования были произведены:

Изменения в системе сборки проекта libguestfs

В проекте libguestfs используется система сборки GNU Autotools [?]. Поскольку целями портирования является поддержка возможности монтирования файловой системы, чтения и записи файлов, генерация и сборка многих утилит была отключена. Также была отключена проверка некоторых зависимостей, которые не являются критичными для сборки библиотеки.

Разрешение зависимостей проекта

Проект libguestfs имеет большое количество зависимостей от сторонних библиотек. Многие из этих библиотек доступны через поставляемый вместе с Cygwin менеджер пакетов. В случае, если библиотека недоступна через менеджер пакетов, тогда требуется вручную собирать её из исходников. Поскольку библиотеки, используемые в libguestfs, предназначены, главным образом, для компиляции и использовании в Linux, процесс их сборки в операционной системе Windows не всегда оказывается тривиальным.

Изменения параметров запуска виртуальной машины

В качестве виртуальной машины использовался исполняемый дистрибутив QEMU, предназначенный для запуска в Windows. Данный дистрибутив был получен с сайта [?]. Обоснование выбора виртуальной машины приведено в [?].

Как упоминалось ранее, в библиотеке libguestfs для взаимодействия с демоном используется сетевое взаимодействие. Для его реализации в libgustfs используется unix-сокет, путь к которому указывается в качестве одного из параметров виртуальной машины непосредственно перед её запуском. Поскольку Windows не поддерживает концепцию unix-сокетов, была создана кроссплатформенная реализации настройки параметров запуска виртуальной машины QEMU, которая в случае операционной системы Windows создает и использует для сетевого взаимодействия tcp-сокет.

Тестирование производительности

Главной задачей тестирования была проверка работоспособности библиотеки. Также оценивалось изменение производительности работы библиотеки по сравнению с её работой в операционной системе Linux.

Производительность работы библиотеки оценивалась по следующим показателям

* Время от момента запуска виртуальной машины до полной инициализации утройства
* Время монтирования файловой системы
* Время выполнения операций чтения

Таким образом, тестирование производилось как в операционной системе Linux, так и в среде Cygwin, и включало в себя:

* Запуск виртуальной машины с 256 МБ памяти
* Монтирование образа диска с файловой системой Ext4
* Чтение 1 файла размером 1.5 ГБ из монтированной файловой системы
* Чтение 1000 файлов размером 4 КБ с монтированной файловой системы
* Размонтирование диска, выключение виртуальной машины

Результат тестирования приведены в виде диаграммы на рисунке [?].

/\* графики, на которых Cygwin намного хуже по скорости чтения файлов: мелких и больших. По скорости записи файлов: мелких и больших. По потреблению оперативной памяти: потребление главным образом за счет запуска qemu \*/

Как видно из полученных результатов, производительность работы библиотеки снизилась. В Cygwin скорость выполнения всех тестируемых операций уменьшилась. Особенно увеличилось время инициализации «устройства» и время чтения файла большого размера.

Полученные результаты достаточно предсказуемы, поскольку:

* наличие «Cygwin-прослойки» предполагает дополнительные издержки
* в Linux QEMU использует KVM (в Windows нет поддержки KVM)
* библиотека libguestfs использует специфичные для Linux функции, портированные аналоги которых могут работать намного медленнее (например, функция fork)

Полученные показатели потребления оперативной памяти системы играют вторичную роль, поскольку сильно зависят от параметров запуска виртуальной машины, в частности, от того, сколько физической памяти будет предоставлено гостевой операционной системе внутри виртуальной машины. В данном случае можно утверждать, что потребление оперативной памяти существенно не различается.

Полученный результат носит в большей степени экспериментальный характер и служит доказательством возможности портировать базовую часть библиотеки libguestfs, отвечающей за доступ к файловым системам, для работы в Windows.

Нативное портирование библиотеки libguestfs на Windows

Нативное портирование библиотеки libguestfs на Windows при помощи MinGW

Портирование включало в себя как реализацию Windows-аналогов отдельных функций, так и переписывание отдельных модулей.

В ходе портирования функции, специфичные для операционной системы Linux и реализованные для запуска в Windows, были реализованы в виде отдельной Windows-библиотеки.

В состав полученной библиотеки были включены Windows-аналоги следующих функций:

asprintf, vasprintf, symlink, strndup, realpath, memmem, open\_memstream, getusername, getusid, getuid, geteuid, strerror\_r. Данные функции были реализованы на основе приведенной в сети Интернет документации к ним.

Command

Для исполнения системных команд операционной системы в библиотеке используется абстракция command. Объект типа command используется для выполнения системных вызовов и получения результатов их исполнения. Объект типа command позволяет также получить данные стандартного потока вывода и стандартного потока вывода ошибок.

В реализации command для запуска отдельного процесса используется вызов “fork”, внутри которого происходит вызов “execv” с наследуемой от процесса-родителя командой в виде строки. Данной семантике вызова “fork” хорошо подходит предлагаемая API Windows функция CreateProcess.

Для получения данных потока стандартного вывода и потока стандартного вывода ошибок использовались анонимные каналы, позволяющие назначить в качестве стандартного вывода один из концов анонимного канала.

сonn-socket

Сетевое взаимодействие, используемое для общения с демоном, инкапсулируется абстракцией connection\_socket. Сокеты используемые внутри неё были заменены кроссплатформенной реализацией.

XDR

Для реализации удаленного вызова процедур используется протокол XDR. Для возможности его использования в Windows использовалась библиотека, реализованная в рамках проекта bsd-xdr [?].

Protobuf

В рамках портирования была предпринята попытка заменить протокол удаленного вызова процедур. Причиной послужило отсутствие официальной реализации XDR от Windows. Возникло желание заменить XDR современным протоколом, находящийся в непрерывном развитии и активно поддерживающийся разработчиками. В качестве альтернативной замены протокола XDR был выбран протокол Protobuf от компании Google.

Protocol Buffers – гибкий эффективный механизм для сериализации структур данных – наподобие XML, но меньше, быстрее и проще. Данный протокол предназначен для использования в C++, Java и Python.

Существует реализация Protobuf для языка C – проект c-protobuf на github [?]. Данный проект не является официально разрабатаваемым проектом от Google, но в его разработке принимают участие никто. Данный проект перечислен как один из рекомендуемых на сайте google [?] <https://github.com/google/protobuf/wiki/Third-Party-Add-ons>

К сожалению, замена XDR на Protobuf не принесла выигрыша в производительности. Более того, тестирование показало ухудшение в скорости работы.

Реализация кроссплатформенной библиотеки

Appliance – remove build

Перед запуском виртуальной машины библиотека libguestfs запускает supermin, который строит загружаемый в виртуальной машине дистрибутив Linux. Поскольку в случае работы в операционной системе Windows такое невозможно, данное поведение было изменено на поиск в заранее указанном месте уже построенного дистрибутива.

Error – perrorf\_wsa, perrorf\_win

Launch-direct.c

Создана кроссплатформенная реализация метода запуска виртуальной машины

Launch – get\_umask

Wsa\_init

Osdep

Uio

Win-port

Выбор виртуальной машины

Реализация разделяемой памяти

Как уже упоминалось ранее, всё взаимодействие с демоном осуществляется посредством сетевого взаимодействия. Все данные, передаваемые демону и получаемые обратно от него, передаются через сокеты. В частности, команды и результаты их выполнения также передаются через сокеты.

Рассмотрим более подробно, как осуществляется, например, операция чтения.

Содержимое файлов пересылается частями, каждая часть размеров максимум в 8 КБ. Учитывая, что пересылка каждой из частей сопровождается дополнительными издержками, связанными с организацией сетевого взаимодействия, такими как копирование данных для пересылки, упаковка данных в пакет, передача пакета, извлечение данных и т.д., скорость осуществления операции чтения существенно возрастает. В случае чтения файла малого размера это не оказывает существенного влияния на выполнение операции, но в случае чтения файла размеров несколько сотен МБ время чтения слишком далеко от нативного. То же самое касается и операции записи, в случае которого содержимое файла передается такими же частями от библиотеки демону, работающему в виртуальной машине.

Для повышения скорости передачи файлов между библиотекой и демоном, и как следствие, уменьшения времени работы операций чтения и записи, было принято решение организовать взаимодействие посредством использования разделяемой памяти, доступ к которой имеется как в хосте, так и в госте.

Использование разделяемой памяти позволит:

Передавать содержимое файлов частями гораздо большего размера без увеличения дополнительных издержек

Отсутствие «лишнего» копирования данных, происходящих при передаче данных через сокеты

Организация доступа к разделяемой памяти

В операционной системе Windows разделяемая память между процессами организуется с помощью файловых отображений. Объект файлового отображения создается с помощью функции CreateFileMapping, после чего может быть получен в другом процессе с помощью функции OpenFileMapping, в которой указывается уникальное имя объекта файлового отображения. Далее используя полученный объект файлового отображения, с помощью функции MapViewOfFile можно отобразить участок разделяемой памяти в виртуальное адресное пространство процесса и использовать полученный указатель на память в качестве обычного буфера.

<https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/aa366878(v=vs.85).aspx>

Используя описанную выше процедуру, библиотеке, работающей внутри использующего её приложения операционной системы windows, достаточно просто получить указатель на разделяемую память. Наибольший интерес вызывает организация получения доступа к разделяемой памяти Windows демоном, работающего внутри виртуальной машины с операционной системой Linux.

ivshmem qemu

В документации к QEMU указывается о возможности использовать разделяемую память между хостом и гостем. Используемый участок разделяемой памяти представляется гостевой операционной системе в качестве PCI устройства, которое позволяет взаимодействие с приложениями «без копирования» (zero-copy communication).

Данная возможность доступна только при использовании QEMU в операционной системе Linux. В рамках решения задача организации разделяемой памяти необходимо реализовать данную возможность при использовании QEMU в операционной системе Windows.

Ivshmem qemu windows

Для реализации isvshmem испльзовался исходный код qemu версии 2.1.2, полученный с официального сайта <http://wiki.qemu.org/Download>

Сборка QEMU осуществлялась с использованием MinGW в соответствии с указаниями, представленными на сайтах <http://wiki.qemu.org/Hosts/W32> и <http://lassauge.free.fr/qemu/QEMU_on_Windows.html>

В QEMU для описания состояния ivshmem-устройства используется структура IVShmemState, наследуемая от структуры PCIDevice.

Во время инициализации pci\_ivshmem\_init ivshmem-устройства происходит создание объекта файлового отображения с помощью функции CreateFileMapping, после чего в функции create\_shared\_memory\_BAR получается указатель на разделяемую память, которая регистрируется в качестве памяти созданного PCI-устройства

Листинг pci\_ivshmem\_init

Листинг create\_shared\_memory\_BAR

Теперь при указании параметра ivshmem при запуске QEMU в операционной системе Linux появляется новое PCI-устройство. Для возможности работы с ним требуется драйвер.

Реализация драйвера для работы с ivshmem-устройством, представленным как PCI-устройство, была взята с репозитория автора данного устройства, <https://gitorious.org/nahanni/osiers-guest-code.git>

Используемый драйвер реализован с использованием системы ввода-вывода пространтва пользователя (Userspace IO system - UIO). При использовании данного подхода значительная часть драйвера работает в прострастве пользователя, опираясь на небольшой модуль, работающий в ядре. Это позволяет упростить разработку драйвера и уменьшить риск возникновения серьезных ошибок в модуле ядра.

Интегрирование в libguestfs

Изменение способа передачи файлов

В исходной реализации взаимодействия библиотеки и демона файлы передавались через сокеты по частям, причем передача каждой следующей части происходила без подтверждения того, что предыдущая часть успешно принята. Благодаря наличию сокетного буфера, чтение пакетов на стороне получателя могло происходить медленнее их отправки, то есть реализация позволяла отправить несколько частей файла подряд до момента чтения первой части из этой партии.

Использование разделяемой памяти предполагает иной подход. Поскольку для передачи частей файла используется один «буфер» (в нашем случае это участок разделяемой памяти), отправка последующей части возможна только после того, как предыдущая часть была полностью считана из буфера – разделяемой памяти (в противном случае последующая часть перезапишет предыдущую и в итоге мы не получим исходный файл).

Реализация возможности использования разделяемой памяти требует внесения изменений как в исходный код библиотеки, используемой на стороне приложения, так и в исходный код демона.

Изменения в библиотеки

Для описания состоянии разделяемой памяти

Для характеристики состоянии разделяемой памяти

на стороне библиотеки была создана кроссплатформенная структура os\_shared\_memory в рамках реализуемой вспомогательной библиотеки кроссплатформенных интерфейсов. Данная структура позволяет открывать разделяемую память, получать указатель на начало разделяемой памяти, а также хранит сведения о свойствах разделяемой памяти, таких как размер, имя.

Соответственно, главная структура библиотеки хранит информацию о состоянии разделяемой памяти в виде поля с именем shm и инициализируется в момент создания главного обработчика.

Также теперь при запуске виртуальной машины проверяется необходимость использования разделяемой памяти и при наличии таковой добавляется соответствующий параметр виртуальной машины.

Поскольку состояние библиотеки

Поскольку состояние «устройства» характеризуется возможностью использования разделяемой памяти, в главную структуру библиотеки

Изменения в демоне

Добавлены соответствующие изменения в процесс загрузки операционной системы и демона внутри виртуальной машины. Перед запуском демона происходит загрузка драйвера, отвечающего за взаимодействие с ivshmem-pci-устройстовом.

Далее в демоне происходит открытие устройства и отображение его памяти в виртуальное адресное пространство демона. Поскольку память pci-устройства и является разделяемой памятью, таким образом, демон получает доступ к разделяемой памяти.

За получение и отправку файлов в работе демона используются функции receive\_file и send\_file\_write. Реализация данных файлов теперь позволяет работать в 2-ч режимах – с использованием разделяемой памяти и без неё.

Архитектура разрабатываемой библиотеки

===============================================================================================================================================================================================================

Текущая реализация qemu не предусматривает возможность использования ivshmem устройств при сборке в оп

В оригинальной библиотеке libguestfs все команды и результаты их выполнения передаются посредством сетевого взаимодействия. В случае выполнения операции чтения либо записи файла это существенно замедляют скорость работы.

Данные передаются пакетами. В случае чтения либо записи файла он передается частями «кусками» (chunk), размер одного куска составляет 8 КБ. Поскольку передача каждого пакета сопровождается накладными расходами связанными с упаковкой пакета, его пересылкой и распаковкой, скорость выполнения операций чтения и записи очень далека от нативной.

Вследствие этого было принято решение использовать общую память между гостем и хостом, а по сети передавать уведомления о готовности к получению новой части файла.

К вновь появляющимся файловым системам предъявляются

Использовать нативный драйвер файловой системы для той операционной системы, в которой эта файловая система является нативной.

Как видно из примеров, среди всех решений проблемы доступа к файловым системам ОС Linux внутри ОС Windows можно выделить два основных подхода: независимое приложение ОС Windows либо полноценный драйвер, работающий в режиме ядра, обеспечивающий нативный доступ к файловой системе.

Либо полноценные драйвера, работающие в режиме ядра операционной системы Windows, предоставляющие возможность осуществлять чтение и запись на диск с файловой системой из-под любой программы, но надежность некоторых из которых зачастую оставляет желать лучшего. Отдельные графические приложения и утилиты командной строки как правило предоставляют доступ к файловой системе только в режиме чтения для просмотра и копирования её содержимого. При этом отсутствует возможность доступа к данным из других программ. При использовании данного подхода для работы с файлами внутри файловой системы из других программ необходимо заранее вручную скопировать необходимые файлы на раздел диска с нативной для Windows файловой системой, после чего файл становится виден внутри любой программы, использующей путь, начинающийся с символа данного раздела (drive letter).

Use BTRFS:

coLinux

zfs-win : read-only <https://code.google.com/p/zfs-win/>

win-btrfs

virtual machine + network server

Файловые системы: значение, функции, виды

Windows ФС. Устройство, виды

Linux ФС. Многообразие, сравнение с Windows, необходимость поддержки. Наличие возможности Linux -> Windows, но отсутствие Windows -> Linux.

НЕОБХОДИМОСТЬ использования ФС Linux из-под Windows. Типы ПО, требующие (либо реализующие для своих нужд) данную функциональность.

Существующие решения. Основные подходы. Self-contained приложения, драйвера, read-only, виртуальные машины coLinux. Пример с хабра, возгласы пользователей.

Выбор подхода с виртуальной машиной. Обоснование. Libguestfs.

Необходимость поддержки ненативных файловых систем