

Besturingssystemen

Gerben Dierick
Pieter Philippaerts
Marleen Vander Straeten

Editie 2019

Inhoudsopgave

1 Inleiding	7
1.1 Situering	8
1.1.1 Hardware	8
1.1.2 Software	9
1.2 Evolutie	9
1.2.1 Zonder besturingssysteem	9
1.2.2 Een mens als besturingssysteem!?.	10
1.2.3 De eerste besturingssystemen	11
1.2.4 Multiprogrammatie en Time Sharing	12
1.2.5 Besturingssystemen voor Minicomputers	13
1.2.6 De PC en het Internet	14
1.3 Voorbeelden van Besturingssystemen	17
1.4 Functies van een besturingssysteem	18
1.5 Taken van een besturingssysteem	19
1.5.1 Bestandsbeheer	19
1.5.2 Apparaatbeheer	20
1.5.3 Geheugenbeheer	20
1.5.4 Procesbeheer	20
1.5.5 Communicatie	20
1.5.6 Gebruikersinterface	20
1.5.7 Veiligheid	20
2 Basismechanismen van een besturingssysteem	21
2.1 Kernel- en gebruikerstoestand	21
2.2 Interrupts	22
2.2.1 Interrupt requests	22
2.2.2 Interrupt requests afhandelen	23
2.2.3 Snelheidswinst	26
2.2.4 Soorten interrupts	28
2.2.5 Interrupts identificeren	30
2.2.6 Prioriteiten voor interrupts	31
2.3 System Calls	32
2.3.1 Het uitvoeren van een system call	32

2.3.2	Beschikbare system calls	33
2.3.3	Voorbeeld	34
3	Bootproces	37
3.1	Opstarten	37
3.2	Unified Extensible Firmware Interface	38
3.3	Schrijven en partities	41
4	Bestandssystemen	45
4.1	Fysische vs Logische gegevensordening	45
4.1.1	Fysische ordening: Sectoren	45
4.1.2	Logische ordening: Bestanden	46
4.2	Bestanden	46
4.3	Directories	47
4.4	Structuur van het bestandssysteem	47
4.4.1	Lineaire directory	47
4.4.2	Hiërarchisch bestandssysteem	48
4.5	Aaneengesloten bestanden	52
4.6	Niet-aaneengesloten bestanden	55
4.6.1	Blokken	55
4.6.2	Bestanden als gelinkte lijsten	56
4.6.3	Bestanden met indexblokken	58
4.6.4	Bestanden beschrijven in een file map	60
4.7	Directories (2)	61
4.7.1	Tabel	62
4.7.2	Gesorteerde tabel	62
4.7.3	Hashtabel	63
4.7.4	Gelinkte lijst	63
4.8	Voorbeeld 1: FAT	64
4.8.1	File Allocation Table	64
4.8.2	Directories	65
4.9	Voorbeeld 2: NTFS	66
4.9.1	Master File Table	67
4.9.2	Directories	69
4.10	Voorbeeld 3: Second Extended File System	69
4.10.1	Inodes	69
4.10.2	Vrije blokken en inodes	73
4.10.3	Harde en zachte links	73
4.10.4	Bijzonderheden	74
5	Procesbeheer	75
5.1	Processen	75
5.1.1	Multiprogrammatie	75
5.1.2	Toestanden van een proces	77

5.2	Scheduling	78
5.3	Niet-preemptieve Scheduling-strategieën	79
5.3.1	First Come First Served (FCFS)	80
5.3.2	Shortest Job First (SJF)	81
5.3.3	Priority Scheduling	83
5.4	Preemptieve Scheduling-strategieën	84
5.4.1	Hardware-ondersteuning	84
5.4.2	Round Robin	86
5.4.3	Shortest Remaining Time	86
5.4.4	Priority Scheduling	88
6	Geheugenbeheer	91
6.1	Segmentatie	91
6.2	Paginatie	94
6.2.1	Two-level page table	96
6.2.2	Multi-level page table	96
6.3	Segmentatie én paginatie	99
6.4	Virtueel geheugen	101
6.4.1	Demand Paging	101
6.4.2	Swapping	102
6.4.3	Sharing	104
6.4.4	Thrashing	104
A	MS-DOS Virussen	107
A.1	Virussen	108
A.2	Bootsector-virussen	110
A.3	Executable infectors	111
A.4	De viruswapenwedloop	112
Index		115

Hoofdstuk 1

Inleiding

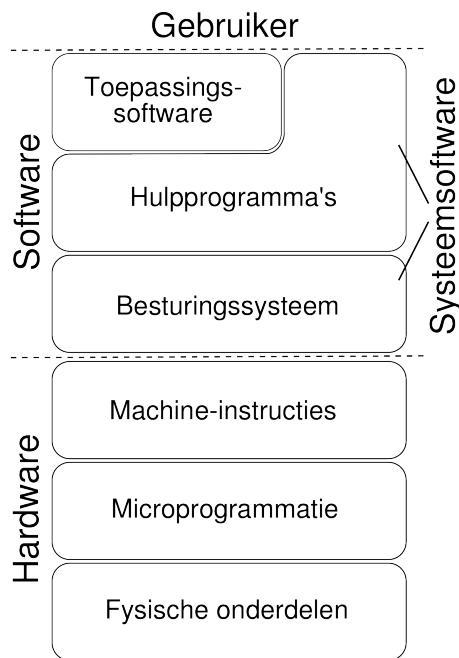
Het besturingssysteem is de software-laag die de gebruiker afschermt van de eigenlijke hardware van het computersysteem. Iets preciezer kunnen we stellen dat het de software-laag is tussen de toepassingssoftware en de uiteindelijke uitvoering van machine-instructies op de hardware, maar aangezien besturingssystemen het onderwerp zijn van deze cursus ben je er hiermee natuurlijk nog niet vanaf.

We zullen in deze cursus steeds weer twee belangrijke doelstellingen van een besturingssysteem terugvinden. Gecompileerde toepassingssoftware zou rechtstreeks kunnen uitgevoerd worden op de hardware, maar om het gebruiksgemak en de efficiëntie te verhogen wordt een besturingssysteem gebruikt.

De term "gebruiker" moet in de meest brede zin geïnterpreteerd worden. Het kan zowel gaan om een gewone eindgebruiker als om een gevorderde gebruiker of een systeembeheerder. Deze verschillende soorten gebruikers stellen andere verwachtingen aan hun computersystemen, en het is de taak van het besturingssysteem om deze zoveel mogelijk in te lossen.

We zullen de basisprincipes behandelen die de grondslag vormen van het uitermate complexe gebeuren dat zich afspeelt tussen de toepassingssoftware en de uiteindelijke uitvoering van de machine-instructies. Een goed begrip van de verschillende controle- en beheersfuncties die in een modern besturingssysteem zijn ingebouwd is onmisbaar voor een informaticus. Je kan geen optimaal presterende toepassingen ontwerpen zonder te weten hoe deze functies geïmplementeerd worden. Ook bij het oplossen van problemen met computersystemen is het van belang het besturingssysteem te begrijpen.

Naast algemene principes en mogelijke technieken om deze te realiseren bestuderen we ook hoe concrete besturingssystemen geïmplementeerd zijn.



Figuur 1.1: Situering

1.1 Situering

Voor de gebruiker van een computersysteem is de toepassingssoftware ongetwijfeld het belangrijkste onderdeel ervan. Het computersysteem wordt enkel gebruikt omdat het deze software kan uitvoeren. Hierdoor kan een gebruiker teksten mee bewerken, zijn boekhouding bijhouden, programmeren, communiceren via een netwerk of ingewikkelde berekeningen maken.

Nochtans is de toepassingssoftware slechts een klein onderdeel van het volledige computersysteem, zoals wordt aangetoond in figuur 1.1.

1.1.1 Hardware

Men merkt hier een opsplitsing vooreerst in hardware en software. De hardware zorgt voor de uitvoering van bevelen, die door de software d.m.v. machine-instructies worden gegeven.

Deze instructies worden meestal niet rechtstreeks uitgevoerd door de fysische onderdelen (chips, weerstanden, kabels enz.) maar via een tussenlaag: de *microprogrammatie* of *microcode*. Dit is een verzameling van kleine programma's in machinetaal die door de processoren worden begrepen en toelaten dat relatief ingewikkelde operaties via één machine-instructie kunnen worden uitgevoerd.

Microcode is een voorbeeld van wat men firmware noemt: in ROM opgeslagen software. Men vindt firmware vaak als enige softwarelaag terug in eenvoudigere systemen met één specifieke taak, zoals b.v. digitale camera's, routers of GSM's. Het is bij deze toestellen over het algemeen niet mogelijk extra software te installeren, maar soms is het wel mogelijk om de firmware te vervangen door een nieuwe versie. Microcode heeft niet één specifieke taak, maar dient om het schrijven van programma's in machinetaal te vereenvoudigen door vaak voorkomende taken aan te bieden in één oproep.

1.1.2 Software

De software kan worden opgesplitst in toepassingssoftware en systeemsoftware, die op zijn beurt bestaat uit het eigenlijke besturingssysteem en een reeks hulpprogramma's.

Zonder de systeemsoftware is een computersysteem niet bruikbaar. Het besturingssysteem regelt de toegang tot de onderliggende hardware. De hulpprogramma's worden aan het besturingssysteem toegevoegd om het gebruik ervan te vergemakkelijken. Typische voorbeelden zijn teksteditoren, compilers en programma's voor het werken met bestanden.

Het uitvoeren van toepassingssoftware is het uiteindelijke doel van het computersysteem. De enige bedoeling van de onderliggende lagen is om dit mogelijk te maken. De hardware-lagen laten toe om programma's in assembleertaal uit te voeren. Het besturingssysteem en de hulpprogramma's dienen om dit zo efficiënt en gemakkelijk mogelijk te maken.

1.2 Evolutie

1.2.1 Zonder besturingssysteem

Bij de eerste computersystemen was nog geen sprake van een besturingssysteem. Programma's werden in machinetaal geschreven, en de computer kon maar 1 programma inladen en dan uitvoeren. Het laden en starten gebeurde typisch door de programmeur zelf. Pas als een programma afgelopen was kon het volgende geladen worden. Een programma in uitvoering heeft in dit geval de volledige controle over alle onderdelen van het computersysteem.

Na een tijd stelde men vast dat de geschreven programma's veel gelijkaardige routines bevatten, b.v. voor in- en uitvoer. Ieder programma moet gegevens inlezen, en moet op de een of andere manier resultaten uitvoeren. Om te vermijden dat iedere programmeur deze stukken machinecode opnieuw moest schrijven begonnen fabrikanten van computersystemen *bibliotheken* met vaak gebruikte routines bij hun produkten te leveren. Een programmeur kon zijn programma

dan linken met code uit deze bibliotheken. Dit vereenvoudigt het programmeren, maar de machine kan nog steeds maar één programma tegelijkertijd uitvoeren, en dit programma krijgt de volledige controle over het systeem.

Bij het gebruik van de hierboven beschreven computersystemen traden meer en meer planningsproblemen op. Er moest een planning opgesteld worden om te bepalen wie de computer wanneer mocht gebruiken. Als een programma vroeger dan voorzien klaar was, stond het systeem stil tot de programmeur die het volgende tijdblok gereserveerd had aankwam. Dat zo'n duur systeem tijdens dergelijke 'idle time' ongebruikt blijft wilde men natuurlijk zo veel mogelijk vermijden. Wanneer een programma langer moet rekenen dan voorzien ontstaat er ook een probleem. Ofwel moet de volgende in de planning wachten, ofwel moet het programma afgebroken worden en moet er nieuwe tijd ingeroosterd worden. Bovendien bestaat de kans dat een programma door een programmeerfout vastloopt. Het computersysteem wordt dan ook niet gebruikt terwijl de programmeur de fout opspoor. Als de tijd op is moet de programmeur opnieuw tijd inroosteren om het nog eens te proberen.¹

1.2.2 Een mens als besturingssysteem!?

Om de planningsproblemen te ondervangen werd na verloop van tijd een *menschelijke operator* geïntroduceerd. Programmeurs brengen de uit te voeren programma's naar de operator, op ponskaarten, papierband of magneetband. Het laden en starten van de verschillende programma's is nu de taak van de operator. Hierdoor zijn de problemen met de planning grotendeels opgelost. De operator bezorgt de programmeur het resultaat van zijn programma, of eventueel de inhoud van het geheugen op het moment dat er een fout optrad. Met deze zogenaamde *core dump*² kan de programmeur dan op zoek naar de fout.

Er ontstaan ook extra mogelijkheden doordat de programma's aangeleverd worden, en dan door de operator gestart worden. Er kunnen prioriteiten toegekend worden aan verschillende programma's. De operator kan hiermee rekening houden bij het bepalen van de volgorde waarin de programma's gestart worden. Hij moet niet noodzakelijk de volgorde waarin ze aangeleverd worden respecteren. De operator kan ook gegevens bijhouden, b.v. de gebruikte computertijd per programma. Met deze gegevens kan het gebruik van het computersysteem eventueel gefactureerd worden aan de gebruikers. Later werden meer gegevens genoteerd,

¹Op dergelijke systemen was er nog geen sprake van interactieve debuggers. Je kon je programma ook niet vlug even aanpassen en opnieuw testen. Een programma moest bij iedere wijziging opnieuw op ponskaarten gezet, ingeladen en uitgevoerd worden. Er wordt wel eens gezegd dat de hedendaagse informatica-studenten slechtere of alleszins minder zorgvuldige programmeurs zouden zijn door het toegenomen gebruiksgemak...

²De term core dump is afgeleid van magnetic core memory, één van de eerste types computergeheugen. Zie b.v. http://en.wikipedia.org/wiki/Core_memory

zoals het aantal geprinte pagina's, ingelezen ponskaarten, operator-interventies, hoeveelheid gebruikte schijfruimte, ...

Computersystemen worden steeds sneller, maar de menselijke operatoren niet. Hierdoor worden zij meer en meer de vertragende factor. Als een operator 10 seconden nodig heeft om een programma te starten, en het programma duurt 90 seconden, dan gaat er 10% van de tijd naar de operator. Als de computer 3 keer sneller wordt, is het programma voltooid na 30 seconden. De totale tijd wordt 40 seconden, en het aandeel van de operator is al goed voor 25%.

Bovendien laten de krachtigere systemen, waarvan ook de opslagcapaciteit blijft toenemen, toe dat de door de fabrikant meegeleverde bibliotheken alsmaar meer en complexere taken vervullen. Zo kunnen ze de facturatiegegevens bijhouden, en het volgende programma starten. Zo wordt de vertraging van de menselijke operator gedeeltelijk weggewerkt. Als de bibliotheken ook nog proberen te voorkomen dat er misbruik gemaakt wordt van de beschikbare hulpmiddelen van het systeem, kunnen we stellen dat ze evolueren naar de eerste besturingssystemen.

1.2.3 De eerste besturingssystemen

We kunnen eigenlijk pas van een besturingssysteem spreken vanaf het moment dat de zogenaamde *residente monitors* gebruikt worden, omdat zo'n residente monitor instaat voor de controle van het systeem, én constant in het geheugen gehouden worden (vandaar 'resident').

De residente monitor wordt gedurende de ganse werkperiode van de computer in het geheugen gehouden en zorgt ervoor dat een uit te voeren programma in het geheugen wordt geladen en gestart. Daartoe wordt een sprong uitgevoerd naar het beginadres van het programma, en wordt aan het einde van het programma een sprong naar de monitor toegevoegd. Zo kan de monitor het computersysteem voortdurend controleren, eventueel in samenspraak met de operator. De operator moet wel nog steeds zorgen voor het aanbieden van de uit te voeren programma's, maar de rest van het beheer is overgenomen door de residente monitor.

Uit de codebibliotheek die bij de computersystemen geleverd worden evolueren ook specifieke besturingsroutines voor randapparaten, *device drivers* genoemd. Door deze drivers wordt het geven van opdrachten aan en het communiceren met randapparatuur eenvoudiger. Een programma moet gewoon de juiste functie van de driver aanroepen. Wanneer je programma gebruik moet maken van een ander type randapparaat, moet je nu enkel nog de oproep van de device driver aanpassen. Samen met de opkomst van de hogere programmeertalen zorgden de device drivers dat het voor veel meer geïnteresseerden mogelijk werd om computers te gebruiken.

Deze eerste besturingssystemen groeien uit tot eenvoudige *batch-besturingssysteem*. De term batch (groep, verzameling) wijst op de gebruikswijze van dit soort systemen: men biedt een stel programma's als een globaal pakket aan het besturings-

systeem aan en deze programma's worden dan onder controle van dit systeem en zonder verdere tussenkomst van een gebruiker of operator één na één uitgevoerd.

1.2.4 Multiprogrammatie en Time Sharing

Batch-besturingssystemen kennen een steeds groter wordend efficiëntie-probleem. Terwijl het programma dat ze aan het uitvoeren zijn wacht op het voltooien van in- of uitvoer, wordt de processor van het computersysteem niet gebruikt. Bovendien nam het belang van deze perioden van inactiviteit toe naarmate de processoren sneller werden.

Als oplossing worden de besturingssystemen uitgebreid met *multiprogrammatie*. Terwijl een programma moet wachten op een externe gebeurtenis laat het besturingssysteem de processor verderwerken aan een ander programma. Dit leidt tot een situatie waarin een reeks verschillende programma's samen in het geheugen aanwezig zijn en om de beurt worden uitgevoerd tot ze moeten wachten. Het lijkt dan alsof de computer al deze programma's tegelijk uitvoert, maar de processor is altijd maar met één van de programma's bezig.

Wanneer een multiprogrammatie-systeem wordt uitgebreid met een *spooling*-systeem (SPOOL: Simultaneous Peripheral Operation OnLine), dat een aantal jobs kan klaarthouden op een snel extern geheugen en de simultane³ uitvoer (output) van verschillende jobs op een ordelijke manier kan afhandelen komt men tot een zeer krachtig besturingssysteem.

De multiprogrammatie-systemen kenden nog een groot gebrek: het gebrek aan interactiviteit. Het is nog steeds zo dat men een programma laat uitvoeren en dan wacht op het resultaat. Als dat resultaat niet is wat men verwachtte, moet men het programma wijzigen en opnieuw laten uitvoeren. De schijnbaar simultane uitvoer van programma's bij multiprogrammatie laat ook toe om verschillende gebruikers tegelijk op een interactieve wijze met een computer te laten werken. Elke gebruiker beschikt dan over een in- en uitvoerapparaat, verbonden met de centrale verwerkingseenheid, dat hem toelaat met de computer te communiceren. Omdat de processor afwisselend gedurende korte tijd aan elke gebruiker wordt toegewezen krijgt elk van hen de indruk voortdurend te beschikken over alle faciliteiten van het computersysteem. Deze vorm van multiprogrammatie wordt *time sharing* genoemd. Het belangrijkste verschil met de hierboven beschreven multiprogrammatie is dat er bij time sharing niet gewacht wordt tot een programma moet wachten om de processor aan een ander programma toe te kennen.

³Zoals gezegd is deze simultane uitvoer slechts schijn, de computer werkt eigenlijk om de beurt aan de verschillende programma's, maar het probleem is wel reëel. Als deze programma's b.v. regelmatig een lijn naar een printer sturen is het natuurlijk niet de bedoeling dat de uitvoer naar de printer van beide programma's op één blad vermengd wordt.

Doordat de gebruiker op een time sharing systeem rechtstreeks met de computer kan communiceren, krijgt hij bijna onmiddellijk feedback bij kleinere opdrachten. Hierdoor neemt het gebruikscomfort sterk toe. Doordat gebruikers typisch niet tegelijkertijd pieken veroorzaken in het processorgebruik lijkt het systeem voor ieder van hen toch performant te werken. Je zou kunnen zeggen dat de computer de invoer meestal sneller kan verwerken dan de gebruiker ze kan genereren. Hierdoor kan de computer meerdere gebruikers tegelijk bedienen. Voor het accepteren van invoer via een toetsenbord moet de processor zeer weinig werk verrichten, dus terwijl de ene gebruiker een opdracht typt, is er processorkracht over voor het inlezen van de toetsenborden van andere gebruikers, of het werken aan eerder gegeven opdrachten. Als er dan nog processorkracht over is, kan eventueel nog steeds aan niet-interactieve batch-verwerking van opdrachten gedaan worden. Als er veel interactief gebruik is moeten de batch-taken wachten.

1.2.5 Besturingssystemen voor Minicomputers

In de jaren 60 kwamen de *minicomputers* op de markt. Laat je niet misleiden, zo'n minicomputer was 'mini' omdat hij maar enkele kasten in beslag nam terwijl de eerdere systemen een volledige kamer in beslag namen. Tot dan had men gewoon van computers gesproken, maar nu werden de grotere modellen mainframes genoemd. Men zegt ook soms dat de minicomputers de eerste computers waren die door één persoon bediend konden worden.

Bij mainframes was het de gewoonte dat een fabrikant een besturingssysteem ontwikkelde telkens hij een nieuw model op de markt bracht. Dit was voor de fabrikant een zware inspanning, maar voor de gebruiker betekende het ook telkens grote conversieproblemen als er naar een nieuwe en krachtigere computer overgeschakeld werd. Al de programma's moesten namelijk aangepast worden aan het nieuwe besturingssysteem.

In 1964 lanceerde IBM voor het eerst een familie van computersystemen. De System/360 reeks van mainframes omvatte modellen met verschillende verwerkingscapaciteiten, maar ze waren allemaal gebaseerd op dezelfde architectuur. Dit liet toe op al deze modellen hetzelfde besturingssysteem te gebruiken en betekende dat bij het overgaan naar een ander model van dezelfde reeks bijna alle conversieproblemen verdwenen. Alle modellen gebruikten dan ook (een variant van) hetzelfde besturingssysteem: OS/360. Omdat OS/360 voor allerlei soorten toepassingen moest gebruikt worden, werd het een zeer ingewikkeld besturingssysteem. Deze systemen werden soms multimode-systemen genoemd omdat ze zoveel verschillende werkwijzen moesten aankunnen.

Door de opkomst van de minicomputers groeide de markt voor computersystemen. Door deze stijging van het aantal computergebruikers ging er meer aandacht naar de gebruiksvriendelijkheid en de interactiviteit van de besturingssystemen. De PDP's (Programmed Data Processor) van Digital Equipment waren

een zeer succesvolle reeks van minicomputers. De PDP-1 kwam op de markt in 1961. Voor \$120.000⁴ had je een machine met een geheugencapaciteit van 4000 woorden van 18 bits, m.a.w. 9 kilobyte. Een andere vroege minicomputer was de LINC, ook van DEC. Figuur 1.2 toont de specificaties van de LINC uit de oorspronkelijke brochure uit 1961. Figuur 1.3 toont een prijslijst.

In de wetenschappelijke wereld raakte intussen stilaan *UNIX* bekend, een nieuw besturingssysteem dat niet door een computerconstructeur werd ontwikkeld en waar (althans oorspronkelijk) geen commerciële bedoelingen aan vastzaten. Het was een klein besturingssysteem met multiprogrammatie en ondersteuning voor meerdere gebruikers. De belangrijkste nieuwigheid was dat het, mits enkele kleine aanpassingen, op elke hardware bruikbaar kon worden gemaakt en daarbij naar de gebruiker toe steeds dezelfde interface bood. Dit was ondermeer te danken aan het feit dat het niet in een assembleertaal, maar in een daarvoor speciaal ontwikkelde hogere programmeertaal, C genaamd, was geschreven. De ontwikkeling van UNIX wekte voor het eerst de hoop op een standaard-besturingssysteem en probleemloos uitwisselbare toepassingssoftware.

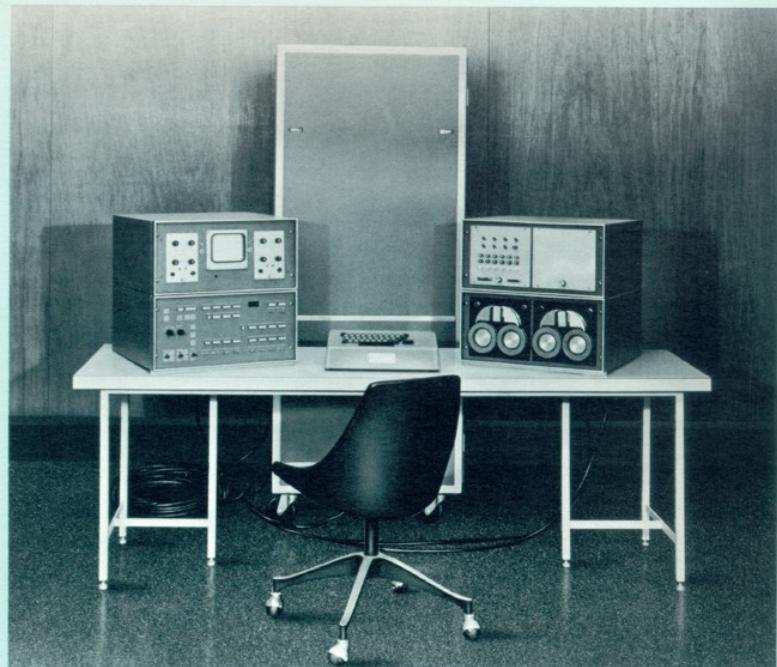
1.2.6 De PC en het Internet

Wat men van UNIX verwachtte werd in de jaren 80 vrij onverwacht gerealiseerd, zij het op een totaal andere manier. Aan het eind van de jaren 70 dook de microcomputer op. Toen IBM zijn *microcomputer*, de Personal Computer of PC, lanceerde en hiervoor een nieuw besturingssysteem, MS-DOS, liet ontwikkelen bleek dit zo'n groot succes dat de meeste andere constructeurs deze architectuur overnamen. Hierdoor ontstond een enorme markt met uniforme computers: de IBM-compatibele PC's. Men kon nu toepassingssoftware ontwikkelen die op zowat 90% van de zich massaal verspreidende microcomputers kon worden gebruikt.

De grote verspreiding van de microcomputer zorgde ervoor dat eigenlijk iedereen met een computer wou gaan werken. Hierdoor moest er dringend werk gemaakt worden van een vereenvoudiging van de gebruikersinterface. Vandaar de ontwikkeling van GUI's (Graphical User Interfaces), waarmee op een symbolische manier bevelen aan de computer konden worden gegeven. In 1984 kwam de Apple Macintosh SE op de markt, de eerste computer met een GUI. De SE kostte \$2495, en bevatte een 8 MHz processor en een werkgeheugen van 4 MB. In 1985 was er dan de eerste versie van Windows, een grafische laag bovenop MS-DOS. Een GUI is een mooi voorbeeld van een hulpprogramma dat bij het eigenlijke besturingssysteem zit om het gebruik ervan te vereenvoudigen.

De stijgende performantie van de microcomputer was ideaal voor multitasking:

⁴Dit zijn "1960 dollars", wat zou overeenkomen met meer dan 700.000 hedendaagse dollars. Dit lijkt veel, maar voor een gewone mainframe betaalde je in 1960 al gauw \$1.000.000 (ook "1960 dollars")



LINC SPECIFICATIONS

LINC is designed with the laboratory in mind. Where space is limited, any or all of the four operator modules — Console, Terminal, LINC Tape, and Display — can be readily moved to an operator's station up to 30 feet away. The electronics cabinet can then be rolled on built-in

casters out of the immediate working area. All the usual operations are controlled at the modules, which can be placed on a table or mounted in an equipment frame. One operator module occupies just over two square feet of bench area.

	<i>Basic Specifications</i>	
Word length	12 bits	Output channels
Arithmetic	1's complement	2 analog for displays and plotters 2 digital, 12-bit
Memory	2048 words, 8 microseconds	6 sets relay contacts (DPDT)
Instructions	48, including high-speed multiply, half-word, mag tape	16 digital pulse lines
Input channels	16 analog. Converts a voltage to an 8-bit digital number and stores it in memory at a rate of about 30,000 per second	<i>Standard System</i>
	4 digital, 12-bit. Transfer rate, 125,000 words per second max	Console Module — for numerous controls and indicators Terminal Module — front panel connections for I-O Display Module — mounting one oscilloscope and controls LINC Tape Module — containing LINC dual transport Keyboard — for information input Electronics Cabinet — containing the central processor and associated circuits

Copyright 1964 by Digital Equipment Corporation

Figuur 1.2: LINC Specificaties

	L-02	
Price List		
LINC - Laboratory Instrument Computer		
April 1, 1965		
Basic System	\$43,600	
Includes Scope, LINC Tape Transport, Terminal Interface Box, Connecting Cables, 2048 Words of Memory		
LINC Dual Tape Transport	\$ 3,300	
Cable for Tape Transport	\$ 75	
Scope Without Plug-ins	\$ 975	
Scope Plug-in's each	\$ 225	
Blank Data Terminal Plug-in	\$ 250	
Data Terminal Plug-in with Input Connections, A to D Inputs, Relay Contact Outputs & Digital Inputs	\$ 500	
Data Terminal Frame	\$ 800	
ASR-33	\$ 1,200	
Interface Logic for ASR-33 (Need Blank Plug-in)	\$ 1,350	
Basic System with 1024 Words of Memory	\$42,000	
Prices quoted are effective April 1, 1965, FOB Maynard, Massachusetts, and apply in the continental United States only. Federal, state or local taxes are not included. Option prices are for factory installation; field installation prices will be quoted upon request. Quantity prices quoted on request. All prices are subject to change without notice.		
DIGITAL EQUIPMENT CORPORATION • MAYNARD, MASSACHUSETTS		
P4033	Printed in U.S.A.	5-4/65

Figuur 1.3: LINC Prijslijst

time sharing voor één gebruiker. De gebruiker kan verschillende opdrachten tegelijk laten uitvoeren, en deze opdrachten laten samenwerken. De processortijd wordt door het besturingssysteem verdeeld over al de opdrachten.

De gebrekkige communicatie tussen computers was het volgende obstakel. Dit leidde tot het introduceren van netwerken. Eerst LANs, daarna WANs en uiteindelijk de wereldwijde verbindingen tussen al deze netwerken. Het geheel kennen we nu als het Internet.

1.3 Voorbeelden van Besturingssystemen

Bij het bespreken van de evolutie van besturingssystemen kwamen al enkele voorbeelden aan bod zoals OS/360 en MS-DOS. Aangezien besturingssystemen sinds OS/360 niet meer specifiek voor één bepaalde machine ontworpen worden, zijn ze nu meestal verbonden met één van de drie besproken types: mainframes, minicomputers of microcomputers.

Doordat iedereen nu over een PC beschikt lijkt het misschien alsof mainframes afgedaan hebben, maar dat blijkt niet het geval. IBM is nog steeds één van de grote spelers in de mainframe-markt, en er worden nog steeds mainframes ontwikkeld. De S/360 reeks is geëvolueerd naar de S/370 en later de S/390 reeks. Nu worden de IBM mainframes zSystems genoemd. De besturingssystemen die in de loop der jaren voor deze systemen ontwikkeld zijn omvatten klinkende namen als MVS, VM en VSE.

Ook minicomputers zijn nog steeds te verkrijgen en in gebruik. Men spreekt nu ook soms van midrange systemen, en IBM noemt ze iSeries. In de jaren 80 waren er twee grote concurrenten in dit segment. Digital (later Compaq en nu HP) had de VAX-machines, met als besturingssysteem VMS, en OS/400 op de IBM AS/400 computers.

Voor microcomputers waren er in de jaren 80 drie families. Op IBM-compatibele PC's had je de keuze tussen MS-DOS van Microsoft en OS/2 van IBM. Voor Macintosh computers was er System 7. OS/2 is van de markt verdwenen, en MS-DOS is geëvolueerd naar de verschillende versies van Windows. Windows was eerst slechts een grafische toevoeging aan MS-DOS, maar de recentere versies zijn volledige besturingssystemen. Voor Macintosh computers heb je tegenwoordig MacOS nodig.

Er zijn ook besturingssystemen die niet aan één van de 3 grote categorieën van computersystemen verbonden zijn. Ze kunnen in principe op iedere computer worden gebruikt. Allereerst is er UNIX dat men op de meest diverse hardware aantreft, zij het in allerlei varianten. Op mainframes vind je AIX (IBM) als gast onder VM. Op VAX minicomputers werd Ultrix (later Digital Unix) gebruikt terwijl voor microcomputers SCO Unix (vroeger Xenix) of HPUX beschikbaar is.

Voor PC's (maar ook voor andere platformen) is er sinds 1991 ook het steeds populairdere GNU/Linux.

In deze cursus zullen we vooral Windows en Linux als voorbeeld gebruiken.

1.4 Functies van een besturingssysteem

Zoals reeds aangehaald heeft het besturingssysteem twee grote taken: het *gebruiksgemak* en de *efficiëntie* van het computersysteem maximaliseren. Naar de gebruiker toe proberen we b.v.:

De toegang tot apparaten eenvoudig te maken Toepassingssoftware moet b.v. op een eenvoudige manier in- en uitvoerapparaten kunnen aanspreken. Device drivers laten toe abstractie te maken van de specifieke hardware.

Informatie bewaren en overzichtelijk weergeven Gebruikers willen hun gegevens opslaan en later terug ophalen. Het besturingssysteem moet opslagmedia zoals harde schijven bruikbaar maken.

Operaties en gegevens beveiligen Gegevens van verschillende gebruikers of programma's moeten afgeschermd worden van andere gebruikers of programma's.

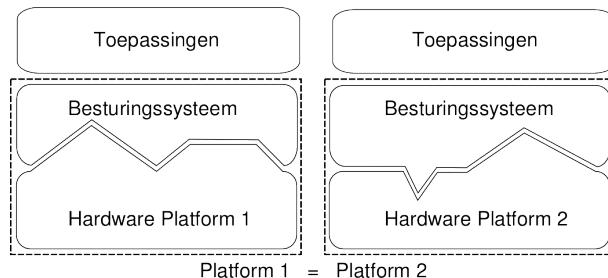
Wat betreft de hardware wordt er getracht:

De onderlinge communicatie tussen onderdelen te organiseren

De goede werking van de onderdelen bewaken Wanneer er een fout optreedt in de hardware moet die gedetecteerd en zo mogelijk gecorrigeerd worden.

Hulpmiddelen rechtvaardig te verdelen Verschillende gebruikers en programma's willen gebruik maken van de aanwezige hulpmiddelen, en het besturingssysteem staat in voor de verdeling.

Merk op dat het besturingssysteem ook een programma is dat door de processor uitgevoerd moet worden. De gebruiker van een systeem wil alleen zijn software uitvoeren, en niet het besturingssysteem. We kunnen dus stellen dat de tijd dat het besturingssysteem de processor gebruikt verloren gaat voor de gebruiker. Efficiëntie is dus een belangrijke vereiste voor het besturingssysteem, om de hoeveelheid overhead te beperken. Het is belangrijk te beseffen dat, hoewel het in theorie om onnuttige processortijd gaat, het besturingssysteem ervoor zou moeten zorgen dat de computer beter gebruikt wordt. Enerzijds wordt de computer gemakkelijker om te gebruiken, en anderzijds ontstaan er mogelijkheden die



Figuur 1.4: Besturingssysteem zorgt voor hardware-onafhankelijkheid

er zonder besturingssysteem niet zouden zijn, zoals het uitvoeren van meerdere programma's tegelijkertijd.

Een derde taak voor het besturingssysteem is om te streven naar *hardware-onafhankelijkheid*. Als het besturingssysteem een uniforme interface aanbiedt aan de bovenliggende toepassingssoftware en de gebruiker kan de hardware aangepast worden zonder overgangsproblemen, zoals geïllustreerd in figuur 1.4. In de bespreking van de evolutie van besturingssystemen zijn we hiervan al enkele voorbeelden tegengekomen. De eerste stap naar hardware-onafhankelijkheid was de introductie van device drivers.

Er zijn versies van de Linux-kernel voor verschillende architecturen, b.v. x86, Alpha, SPARC, ARM en S/390. Toepassingssoftware die geschreven is voor de Linux-kernel kan dus op ieder van deze architecturen uitgevoerd worden.

1.5 Taken van een besturingssysteem

In het vervolg van deze cursus wordt de werking van een besturingssysteem meer in detail bekeken. Een besturingssysteem heeft verschillende taken, en de ontwerpers van een besturingssysteem moeten rekening houden met soms tegenstrijdige doelstellingen.

1.5.1 Bestandsbeheer

Op opslagmedia zoals b.v. magneetschijven kunnen enen en nullen weggeschreven worden. Omdat dit niet handig is bieden de meeste besturingssystemen de gebruiker de mogelijkheid om met bestanden te werken. Het besturingssysteem zal deze bestanden dan op opslaan op de schijf en ze terug inlezen wanneer de gebruiker daarom vraagt. Bovendien zal ook rekening gehouden moeten worden met aspecten zoals toegangscontrole en optimaal gebruik van beschikbare schijfruimte.

1.5.2 Apparaatbeheer

De toegang tot de randapparatuur moet door het besturingssysteem geregeld worden, om b.v. conflicten te vermijden. Als 2 programma's tegelijkertijd naar de printer zouden kunnen schrijven zouden we vreemde resultaten krijgen.

1.5.3 Geheugenbeheer

Computerprogramma's kunnen niet uitgevoerd worden zonder toegang tot werkgeheugen, maar ook hier komt enige organisatie aan te pas. Programma's mogen b.v. niet in elkaars geheugensegmenten lezen of schrijven. Aangezien het beschikbare werkgeheugen beperkt is moet het besturingssysteem ook streven naar efficiënt gebruik ervan.

1.5.4 Procesbeheer

Procesbeheer omvat in essentie het verdelen van de beschikbare processortijd over de verschillende processen die uitgevoerd moeten worden. Hier wordt gezorgd voor multiprogrammatie en multitasking.

1.5.5 Communicatie

Het besturingssysteem staat in voor de communicatie tussen processen op het computersysteem, maar ook voor eventuele communicatie met andere computersystemen via een netwerk.

1.5.6 Gebruikersinterface

Om het gebruik van de computer te vereenvoudigen moet het besturingssysteem ook zorgen voor een adequate gebruikersinterface. Dit kan een tekstgebaseerde interface aan een commandoprompt zijn, maar ook een grafische omgeving is mogelijk. Deze taak hangt samen met al de andere, omdat de gebruiker natuurlijk een interface nodig heeft om het bestandssysteem aan te spreken.

1.5.7 Veiligheid

Het besturingssysteem beschermt de onderdelen van het computersysteem tegen onrechtmatig gebruik. Zo mogen enkel gekende gebruikers toegang krijgen tot het systeem, en enkel tot die delen van het systeem waar ze rechten op hebben. Ook verschillende programma's die uitgevoerd worden moeten van elkaar afgeschermd worden.

Hoofdstuk 2

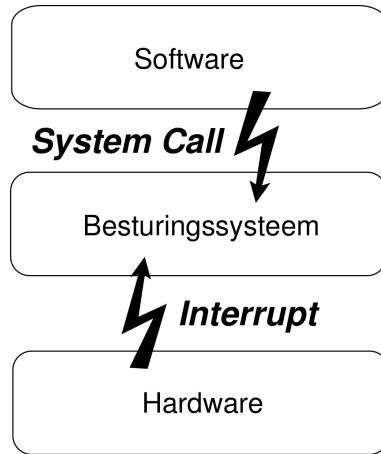
Basismechanismen van een besturingssysteem

2.1 Kernel- en gebruikerstoestand

Kenmerkend voor het besturingssysteem is dat de programma's, die er deel van uitmaken, worden uitgevoerd in *kernel-toestand* (kernel mode, ook wel supervisor- of monitor-toestand genoemd). Hiermee duidt men een bijzondere toestand aan van de processor. Wanneer de processor zich in kernel-toestand bevindt, beschikt hij over al zijn mogelijkheden. Wanneer de processor niet in kernel-toestand is, maar in *gebruikerstoestand* (user mode), zijn bepaalde instructies niet toegelaten.

Tussen de machine-instructies, ingebouwd in de processor, zijn er namelijk een aantal die men *geprivilegieerde instructies* noemt. Deze laatste (b.v. instructies voor I/O, voor het reserveren van geheugenruimte, om de toestand van de processor te wijzigen enz.) kunnen alleen worden uitgevoerd in kernel-toestand en zijn daardoor voorbehouden aan het besturingssysteem. De toepassingsssoftware en de overige systeemsoftware worden immers uitgevoerd in gebruikerstoestand. Wanneer een programma probeert om in gebruikerstoestand een geprivilegieerde instructie uit te voeren zal een fatale fout optreden, en het betrokken programma zal beëindigd worden.

Op die manier kunnen allerlei delicate operaties op een gegarandeerd veilige manier worden uitgevoerd. Ze kunnen namelijk enkel door het besturingssysteem uitgevoerd worden, waardoor het in staat is om de omstandigheden waarin deze operaties plaatsvinden volledig te controleren. Wanneer het besturingssysteem een gewoon programma laat uitvoeren zal het de processor eerst naar gebruikerstoestand brengen alvorens het programma te starten (door een sprong). In de toestandsbeschrijving van de processor is een bit voorzien om de toestand aan te geven waarin deze zich bevindt: user mode of kernel mode.



Figuur 2.1: System calls en interrups

2.2 Interrupts

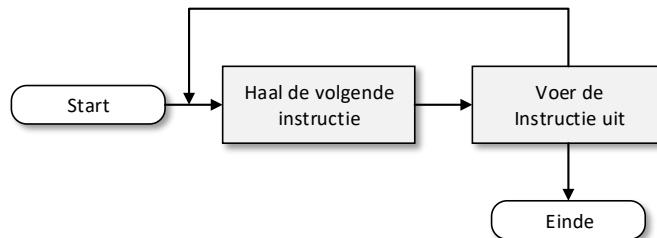
Een besturingssysteem mag niet worden gezien als een soort superprogramma, dat voortdurend alle activiteiten in het computersysteem van boven af regelt. Het komt in tegendeel slechts in actie na een signaal vanuit de hardware of na een vraag vanuit de toepassingssoftware. Men zegt dan ook dat een besturingssysteem *gebeurtenisgestuurd*, of *event driven* is.

2.2.1 Interrupt requests

Wanneer vanuit de hardware behoefte is aan een tussenkomst van het besturingssysteem treedt een *interrupt request* of *onderbrekingsaanvraag* op. Dit zijn in feite berichtjes die de hardware naar de processor kan sturen wanneer er *iets* gebeurt. De processor ziet dat er een berichtje binnengekomen is, gaat dan de actieve applicatie onderbreken en springt naar code van het besturingssysteem om de interrupt request af te handelen. Wanneer er niets gebeurt komen er geen interrupt requests binnen, en kan de processor volledig gebruikt worden voor het uitvoeren van het actieve programma.

Voor het genereren en afhandelen van interrupt requests is de nodige hardwareondersteuning nodig. Zo moet er bijvoorbeeld bepaald worden wanneer de processor kijkt of er een interrupt request binnengekomen is en hoe die dan afgehandeld moet worden.

In het vak Computersystemen werd uitvoerig uitgelegd hoe de processor instructies verwerkt. Er werd gezegd dat er twee fases zijn: de *haalcyclus* en de *uitvoeringscyclus*. In de haalcyclus werd een bevel opgehaald, en in de uitvoeringscyclus werd het opgehaalde bevel dan uitgevoerd. Na de uitvoeringscyclus gaat



Figuur 2.2: Een processor zonder interrupt-ondersteuning.

de processor terug naar de haalcyclus om het volgende bevel op te halen, enz. Figuur 2.2 geeft schematisch weer hoe dit proces werkt.

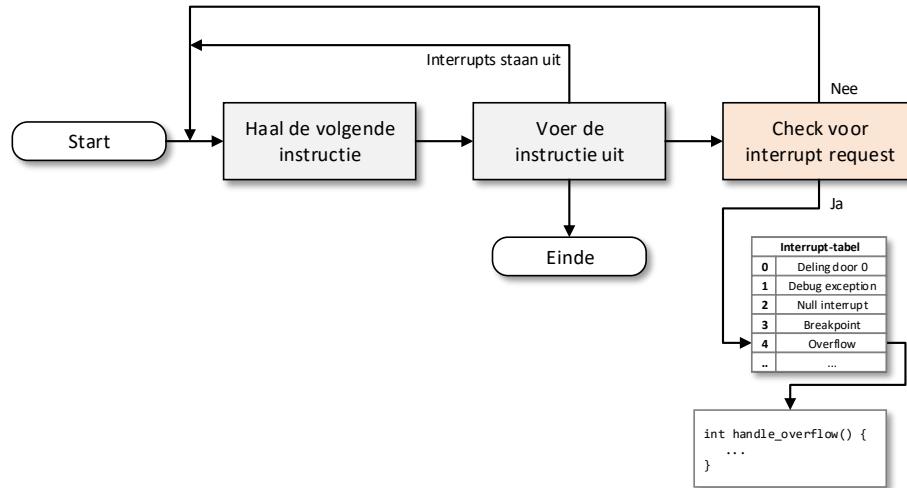
Wanneer een processor echter het concept van interrupts ondersteunt, wordt het verhaal iets ingewikkelder. Er moet nu namelijk ook regelmatig gecontroleerd worden of er een interrupt request binnengekomen is. Uiteindelijk komen we dan tot het resultaat in figuur 2.3. De processor voert nog altijd een haalcyclus en dan een uitvoeringscyclus uit, maar gaat daarna eerst controleren of er een interrupt request binnengekomen is. Indien dit niet het geval is, gaat de processor naar de volgende haalcyclus. Ook indien de afhandeling van interrupt requests (tijdelijk) afgezet is, zal de processor rechtstreeks van de uitvoeringscyclus naar de volgende haalcyclus gaan. In het geval dat er echter wel een interrupt request binnengekomen is, zal de processor de afhandeling van die interrupt request opstarten (de afhandeling van een interrupt request noemen we *een interrupt*).

2.2.2 Interrupt requests afhandelen

Een interrupt request is een elektrisch signaal naar de processor, of een gebeurtenis binnenin de processor zelf. Als de harde schijf b.v. een leesopdracht voltooid heeft, zal de schijfbesturingseenheid dit via een interruptsignaal naar de processor aan het besturingssysteem melden. Binnen de processor zou een interrupt request kunnen optreden wanneer een programma deelt door nul, of wanneer een programma een geprivilegieerde (en dus niet toegelaten) instructie gebruikt.

Deze verschillende types van interrupts moeten allemaal op andere manieren behandeld worden. Om het een en ander te vereenvoudigen bestaat er een *interrupttabel* die voor elk type interrupt een geheugenadres van een methode bijhoudt die opgeroepen moet worden wanneer een overeenkomstige interrupt request binnengaat.

Op de Intel x86-processor bestaat de interrupttabel uit 256 waarden (ook wel *interrupt vectors* genoemd). De eerste 32 waarden zijn gereserveerd voor Intel en worden gebruikt om processorfouten af te handelen. De overige waarden kunnen



Figuur 2.3: Een processor met interrupt-ondersteuning.

ingesteld worden door het besturingssysteem, afhankelijk van de hardware die aanwezig is in het systeem. Als er bijvoorbeeld een netwerkkaart aanwezig is, kan het besturingssysteem bijvoorbeeld het interrupt nummer 97 toekennen aan die kaart (eender welk vrij nummer kan natuurlijk gekozen worden). Wanneer die netwerkkaart dan een netwerkpakketje binnen krijgt, moet het een interrupt request met waarde 97 sturen naar de processor. Zo weet het besturingssysteem dat de interrupt van de netwerkkaart komt. Een overzicht vind je in figuur 2.4.

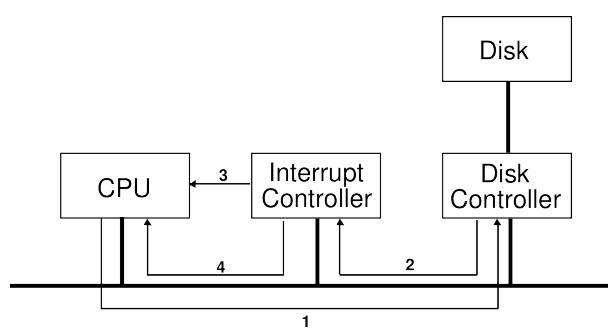
Wanneer er een interrupt binnentreedt, gaat de processor de juiste entry van de interrupttabel opvragen en daar naartoe springen. Figuur 2.3 toont bijvoorbeeld de afhandeling van een overflowfout (d.i. interrupttype 4). Wanneer die fout zich voordoet gaat de processor in de interrupttabel de interrupt vector op plaats 4 opvragen. Deze verwijst dan door naar de methode *handle_overflow* die een deel is van het besturingssysteem en de fout afhandelt. Zulke methodes noemen we ook wel *interrupt service routines*.

Laten we het voorbeeld van de leesopdracht voor de harde schijf even bekijken (figuur 2.5).

1. Schijfbesturingseenheid ontvangt een leesopdracht.
2. Wanneer de leesopdracht voltooid is stuurt de schijfbesturingseenheid een interrupt request naar de *interrupt controller*. Merk op dat de processor tussen 1 en 2 één of meer andere programma's heeft uitgevoerd.
3. De interrupt controller geeft de interrupt request door aan de processor. Wanneer er een request met een hogere prioriteit wordt afgehandeld is het

Interrupt nummer	Beschrijving (Engels)
0	divide error
1	debug exception
2	null interrupt
3	breakpoint
4	overflow
5	bound range exception
6	invalid processor instruction
7	device not available
8	double fault
9	coprocessor segment overrun
10	invalid task state segment
11	segment not present
12	stack fault
13	general protection
14	page fault
15	(Intel reserved, do not use)
16	floating-point error
17	alignment check
18	machine check
19-31	(Intel reserved, do not use)
32-255	maskable interrupts

Figuur 2.4: De inhoud van de Intel x86 interrupttabel.



Figuur 2.5: Lezen van een harde schijf

mogelijk dat de schijf-interrupt hierop moet wachten. Dit is één van de taken van de interrupt controller.

4. Interrupt controller stuurt het volgnummer van de bron van de interrupt request naar de processor, zodat die weet welk apparaat de request veroorzaakte.
5. De processor zoekt het adres op van de juiste Interrupt Handler in de tabel met interrupt-vectoren.
6. De inhoud van de bevelenteller, alle registers en de processorstatus worden op de stapel gezet.
7. Adres van Interrupt Handler wordt in bevelenteller geplaatst en de processor wisselt naar kernel toestand.
8. Sprong naar het adres van de Interrupt Handler en de handler wordt uitgevoerd. De code in de interrupt handler handelt het via de interrupt gedane verzoek af. Deze handler is een onderdeel van het besturingssysteem, en een gedeelte van de code zal uit de device driver van het onderbrekende apparaat komen.
9. Als het werk erop zit herstelt de interrupt handler de bevelenteller, registers en processortoestand en schakelt de processor terug in gebruikerstoestand. Het programma dat in uitvoering was voor de interrupt wordt verdergezet (want de bevelenteller wijst naar de volgende instructie in dat programma).

Het gevolg van een interrupt is dus dat een stuk code van het besturingssysteem uitgevoerd wordt, dat specifiek bestemd is om de opgetreden interrupt af te handelen, de Interrupt Handler. Deze zal eerst nagaan wat de reden is van de interrupt en zal dan de gepaste acties ondernemen.

Stappen 6 en 7 worden een *context switch* genoemd. Een context switch wijzigt de toestand van de processor zodat die een ander programma gaat uitvoeren, en bovendien zo dat de toestand weer hersteld kan worden om verder te gaan met de uitvoering van het programma dat in uitvoering was. De inhoud van de bevelenteller, de registers en het statuswoord van de processor worden weggeschreven op de stapel in het werkgeheugen. Deze gegevens worden de context genoemd, vandaar de term context switch.

Merk op dat dit door de processor zelf afgehandeld wordt, en niet door een stukje machine-code uit te voeren. Om dit stukje code voor de context switch uit te voeren zou immers een context switch nodig zijn...

2.2.3 Snelheidswinst

Nu dat we het concept van interrupts geïntroduceerd hebben, kunnen we deze aanpak vergelijken met de standaard-aanpak waarbij er geen interrupts gebruikt

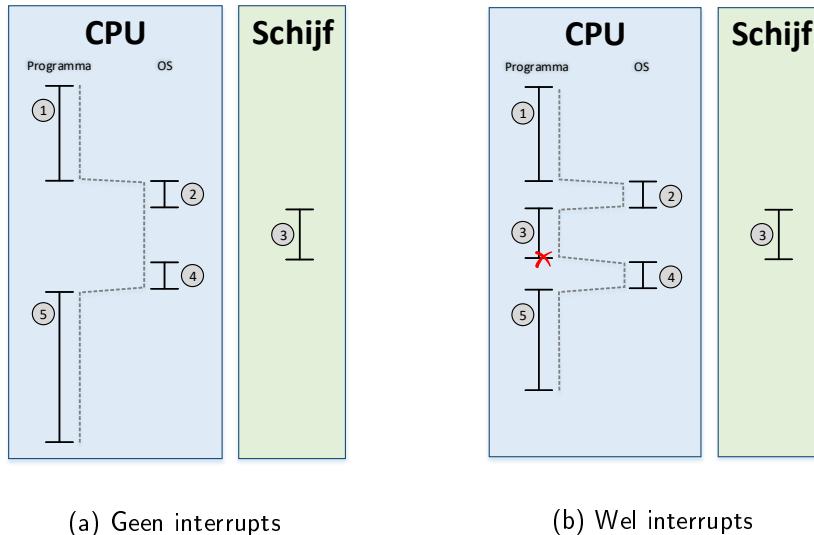
worden. Figuur 2.6 toont de uitvoering van een programma zonder interrupts, en hetzelfde programma mét interrupts. Voor schema 2.6a doorloopt het programma de volgende stappen:

1. Het programma doet een berekening. Het wil uiteindelijk de resultaten wegschrijven naar de schijf, dus stuurt het een aanvraag naar het besturingssysteem om de data weg te schrijven. Het programma zelf kan dit natuurlijk niet, aangezien het geen rechten heeft om rechtstreeks de hardware aan te spreken.
2. Het besturingssysteem evalueert de aanvraag en wanneer alles ok is stuurt het de data naar de schijf om deze weg te schrijven.
3. De schijf schrijft de data weg. De processor doet ondertussen niet veel nuttigs: hij blijft in een lus aan de schijf vragen of die al klaar is.
4. Uiteindelijk geeft de schijf aan dat het wegschrijven gedaan is, en sluit het besturingssysteem de schrijfopdracht af. Hierna gaat de processor terug naar de applicatie.
5. De applicatie gaat verder en sluit uiteindelijk af.

Schema 2.6b toont de uitvoering van hetzelfde programma mét interrupts. Het doorloopt de volgende stappen:

1. Het programma doet een berekening. Het wil uiteindelijk de resultaten wegschrijven naar de schijf, dus stuurt het een aanvraag naar het besturingssysteem om de data weg te schrijven.
2. Het besturingssysteem evalueert de aanvraag en wanneer alles ok is stuurt het de data naar de schijf om deze weg te schrijven.
3. De schijf schrijft de data weg. De processor gaat ondertussen terug naar de applicatie die verder kan rekenen terwijl de schijf data schrijft. De applicatie blijft actief totdat de schijf klaar is en een interrupt request stuurt.
4. De interrupt request wordt afgehandeld (d.i. een interrupt) en het besturingssysteem sluit de schrijfopdracht af. Hierna gaat de processor terug naar de applicatie.
5. De applicatie gaat verder en sluit uiteindelijk af.

Merk op dat het proces in schema 2.6b een aanzienlijke tijdswinst boekt, aangezien het tijdens het wegschrijven van data nog altijd kan blijven doorrekenen. Hier wordt het voordeel van interrupts dan ook duidelijk.



Figuur 2.6: De uitvoering van een programma met en zonder interrupts.

2.2.4 Soorten interrupts

Er zijn twee soorten interrupts: externe en interne. *Externe interrupts* komen van hardware buiten de processor. Enkele voorbeelden:

Klok interrupts De interne klok van de computer signaleert hiermee aan de processor dat een bepaalde tijdsperiode is verstreken.

I/O interrupts Wanneer via een randapparaat een I/O operatie is uitgevoerd meldt de besturingseenheid die het randapparaat bestuurt, op deze manier het einde van de I/O operatie (zoals in het voorbeeld hierboven)

Keyboard interrupts Telkens wanneer een toets op het toetsenbord wordt ingedrukt heeft dit een interrupt tot gevolg, die tot doel heeft het overeenstemmende karakter te laten inlezen in een buffer zodat het programma waarvoor de invoer bestemd is eraan kan.

Hardwarefouten Wanneer de hardware een fout detecteert, zoals bijvoorbeeld een printer die een papierstoring detecteert, wordt er een interrupt request gegenereerd.

Interne interrupts worden veroorzaakt door een gebeurtenis binnen de processor en kunnen nog eens worden opgesplitst in twee groepen: uitzonderingen en software interrupts.

Uitzonderingen of *exceptions* zijn het gevolg van een fout tijdens de uitvoering van een instructie zoals het delen van een getal door nul, het adresseren van

een ongeldig adres in het geheugen of een poging om in gebruikerstoestand een geprivilegieerde instructie uit te voeren. Het besturingssysteem moet hier optreden, b.v. door het overtredende programma af te sluiten en dit aan de gebruiker mee te delen. Uitzonderingen die door het besturingssysteem kunnen hersteld worden noemen we in het Engels *faults*. Zo valt een deling door nul onder de noemer 'faults', omdat het besturingssysteem die situatie kan corrigeren door bijvoorbeeld een exception in het desbetreffende programma te gooien. Andere uitzonderingen die niet hersteld kunnen worden, noemen we *aborts*. Een abort kan je bijvoorbeeld krijgen wanneer er een deling door nul optreedt tijdens de uitvoering van een interruptroutine.

Traps of software interrupts zijn het gevolg van de uitvoering van speciaal daarvoor voorziene instructies in een programma. Zo kunnen programma's ook gebruik maken van de mogelijkheden van het interrupt mechanisme en de hulp inroepen van het besturingssysteem. Als een programma b.v. gegevens wil inlezen vanop de schijf zal het dit via een software interrupt aan het besturingssysteem vragen. In Intel x86 assembler wordt de INT-instructie gebruikt om een software interrupt aan te geven. Met deze instructie kan een getal tussen 0 en 255 meegegeven worden.

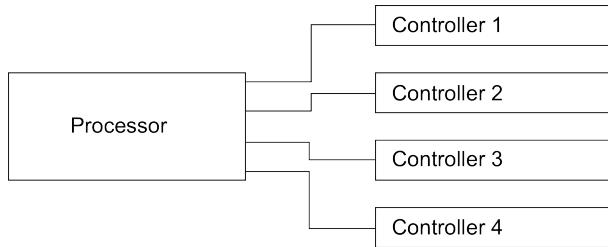
Er is een subtiel verschil tussen de verschillende interrupt types: interne interrupts zijn *synchroon*, terwijl externe interrupts *asynchroon* zijn.

Bij synchrone interrupts gebeurt de afhandeling "actief" in die zin dat de code van de actieve applicatie verwacht dat de interrupts afgehandeld worden en hier zelfs op steunt.

Asynchrone interrupts gebeuren niet op voorspelbare plaatsen in de applicatie-code. Ze zijn "passief" omdat de interrupt handlers gewoon wachten totdat de interrupt requests uiteindelijk eens voorkomen. Ze zijn ook onafhankelijk van en ongerelateerd met de actieve applicatie.

Op de Intel x86 processor kunnen asynchrone interrupts gemaskeerd worden. Dat wil zeggen dat er tijdelijk gekozen kan worden om die interrupts niet af te handelen. Synchrone interrupts kunnen nooit gemaskeerd worden, maar aangezien deze enkel gegenereerd worden door het actieve programma (en volledig afgehandeld worden eer het programma terug verder mag gaan) gaat de ene synchrone interrupt normaal nooit een andere onderbreken. Soms kan dit echter toch het geval zijn wanneer er een fout zit in het besturingssysteem. Vaak resulteert dit in een crash van het besturingssysteem¹.

¹Op Windows krijg je dan het alom bekende *blue screen of death*. Volgens Microsoft zijn ongeveer 25% van de blue screens veroorzaakt door een echte fout in de code van Windows, terwijl de overige 75% veroorzaakt worden door drivers van externe partijen.



Figuur 2.7: Controllers met eigen interruptlijnen

2.2.5 Interrupts identificeren

Hoe wordt nu bepaald welke interrupt handler dient te worden uitgevoerd wanneer een interrupt optreedt? Bij exceptions wordt de interrupt door de processor zelf veroorzaakt, en kan de processor de inhoud van de conditiecode in zijn toestandsbeschrijving nagaan.

Wanneer een programma in uitvoering een trap-instructie doet wordt de nodige informatie meegegeven om de juiste interrupt handler te kiezen. In Intel x86 assembler is dit het getal dat je meegeeft aan de INT-instructie. Natuurlijk hangt de betekenis van het getal af van het gebruikte besturingssysteem.

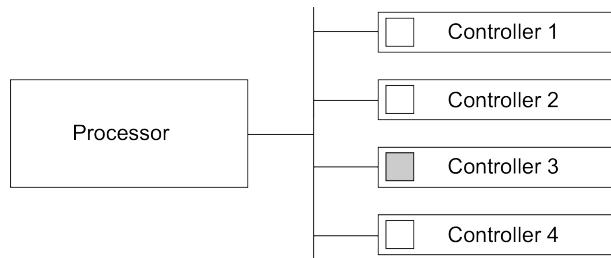
In Intel x86 assembler programma's voor MS-DOS wordt vaak 'INT 21h' opgeroepen. Deze software interrupt zorgt ervoor dat MS-DOS een interrupt handler uitvoert. Deze specifieke interrupt handler is een soort manusje-van-alles in MS-DOS, en je moet via het AH-register aangeven wat je van de interrupt handler verwacht. Als er b.v. '4Ch' in AH staat moet het besturingssysteem je programma beëindigen.

Bij hardware interrupts ligt de oorzaak buiten de processor, en moeten we op zoek naar de bron van de onderbreking. Dat kan op 3 algemene manieren.

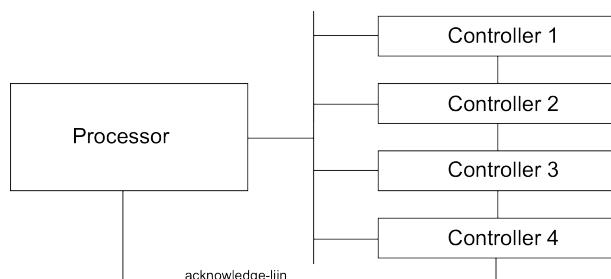
Als iedere controller een eigen *interruptlijn* heeft, bepaalt de lijn waarop het interruptsignaal verschijnt meteen welke handler moet worden uitgevoerd (figuur 2.7). Dit is een snelle en eenvoudige methode maar legt natuurlijk zware beperkingen op aan de configuratiemogelijkheden: het aantal controllers is dan beperkt tot het aantal interruptlijnen in de processor.

Als de controllers via één lijn met de processor verbonden zijn kan de controller d.m.v. een bit in één van zijn registers aangeven of hij een interrupt heeft gestuurd of niet. Na de context switch wordt een routine uitgevoerd die aan *software polling* doet: achtereenvolgens elke controller controleren tot diegene wordt gevonden die de interrupt veroorzaakte. Door het uitvoeren van deze extra routine is dit een eerder trage methode.

Bij de derde manier zijn alle controllers via één interruptlijn en één zogenaamde acknowledge-lijn met de processor verbonden. Zodra een hardware interrupt op-



Figuur 2.8: Software Polling



Figuur 2.9: Daisy Chaining

treedt zendt de processor via deze acknowledge-lijn een signaal naar de eerste controller. Indien deze de interrupt veroorzaakte stuurt hij een identificatiecode naar de processor; in het andere geval geeft hij het signaal door naar de volgende controller, die hierop op dezelfde manier reageert. Deze werkwijze, *daisy chaining*² genoemd, is erg snel omdat ze volledig via de hardware verloopt.

2.2.6 Prioriteiten voor interrupts

Het is soms belangrijk dat bepaalde interrupts voorrang krijgen tegenover minder belangrijke. De volgorde waarin interrupts worden afgehandeld verdient dus ook aandacht.

Wanneer twee of meer interrupts tegelijk (of juister: tijdens het uitvoeren van dezelfde instructie) optreden, moet er gekozen worden welke interrupt eerst afgehandeld wordt. Beide interrupts zijn hangende of pending. Vaak wordt gekeken naar de vereiste *interrupt latency*. Dit is de maximale tijd die waarbinnen de inter-

²In het algemeen is daisy chaining een structuur waarin een apparaat A verbonden is met een apparaat B, B met C, C met D, enz. Als A een signaal ontvangt stuurt hij het door naar B, eventueel na het aanbrengen van een wijziging. De naam komt van het vormen van een slinger van madeliefjes (Eng.: daisy) door een gaatje te maken in de stengel van een bloem en er een andere bloem door te steken. Een ander voorbeeld van het gebruik van een daisy chain structuur zijn SCSI-apparaten.

rrupt afhandeling moet begonnen zijn. De drivers van audio- of video-hardware hebben een lage interrupt latency. Als het te lang duurt vooraleer hun interrupts behandeld worden ontstaat er kwaliteitsverlies.

Hoe we de prioriteit van interrupts kunnen bepalen hangt af van de gebruikte identificatiemethode. Bij het gebruik van meerdere interruptlijnen zal de processor zelf moeten beslissen aan welk signaal hij eerst aandacht zal besteden. Bij software polling zal de volgorde waarin de controllers worden nagekeken bepalend zijn voor de prioriteit. Dit kan softwarematig worden ingesteld. Bij daisy chaining is het de volgorde waarin de controllers worden aangesloten op de acknowledge-lijn. Een duidelijk nadeel is hier dat een wijziging in de prioriteit een ingreep in de hardware vereist.

Een tweede vraag die we ons moeten stellen is of we nieuwe interrupts willen toelaten tijdens het afhandelen van een interrupt. Vaak wordt een vlag voorzien waarmee alle interrupts tijdelijk geblokkeerd worden. Andere systemen laten toe prioriteiten te definiëren voor de interrupts, en tijdens de afhandeling van een bepaalde interrupt worden alleen interrupts geaccepteerd met een hogere prioriteit.

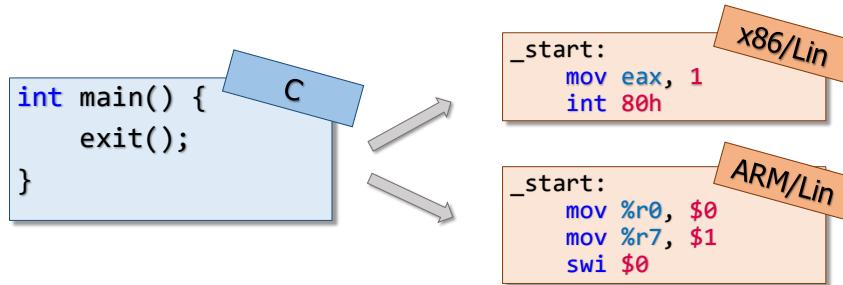
2.3 System Calls

Interrupts vormen de schakel tussen het besturingssysteem en de hardware. *System calls* of *systeemaanroepen* leggen een link tussen de overige software en het besturingssysteem (zie figuur 2.1). Bij alle activiteiten, uitgevoerd in gebruikerstoestand, is immers zeer frequent de tussenkomst nodig van het besturingssysteem om operaties te kunnen uitvoeren die alleen in kernel-toestand mogelijk zijn.

2.3.1 Het uitvoeren van een system call

Essentieel bij een system call is het overschakelen van de processor naar kernel-toestand. Dit gebeurt altijd via een trap-instructie (software-interrupt), waardoor wordt vermeden dat na het instellen van de kernel-toestand het gebruikersprogramma de controle zou kunnen behouden. De trap-instructie zorgt er namelijk voor dat de gepaste systeemroutine wordt gestart. Daartoe wordt als operand voor de trap-instructie een code meegegeven. Extra informatie kan eventueel in welbepaalde registers worden geplaatst.

Figuur 2.10 toont hoe een programma zichzelf kan afsluiten door de juiste software interrupt op te roepen. Op Intel x86 wordt de `int`-instructie als trap-instructie gebruikt, terwijl op een ARM-processor de `swi`-instructie gebruikt wordt. Afhankelijk van de operanden van deze instructie en de waarden in de registers weet het besturingssysteem wat de applicatie wil doen.



Figuur 2.10: Het gebruik van traps om system calls uit te voeren.

Omdat de trap functioneert als een interrupt zal een interrupt handler worden opgestart in kernel mode, die de meegegeven code zal vertalen naar het beginadres van een specifieke systeemroutine. Aan de hand van de code wordt tevens bepaald hoeveel bytes aan informatie als parameters aan de systeemroutine moeten worden doorgegeven. Deze bytes worden dan klaargezet, waarna de systeemroutine kan worden opgeroepen.

Zodra de opdracht voltooid is wordt een eventueel resultaat (of een foutmelding) op een afgesproken plaats gedeponeerd, waarna de processor wordt teruggeschakeld naar user mode en tenslotte wordt teruggekeerd naar het oproepend programma.

2.3.2 Beschikbare system calls

Dit is een overzicht van typische taken die toepassingssoftware via system calls door het besturingssysteem kan laten uitvoeren:

- Opstarten en beëindigen van programma's.
- Laten wachten van een programma op een gebeurtenis.
- Toekennen en vrijgeven van geheugen.
- Bestandsbeheer.
 - Creëren en vernietigen van bestanden en directories.
 - Openen en sluiten van bestanden.
 - Lezen en schrijven in bestanden.
 - Bepalen van de toegang tot bestanden.
- Besturing en beheer van randapparaten.
 - Verwerven en afstaan van een randapparaat.

- Positioneren van een randapparaat.
- Lezen van en schrijven naar een randapparaat.
- Opnemen in of verwijderen uit de configuratie.
- Uitwisselen van informatie.
 - Opvragen of wijzigen van informatie over:
 - * systeemconfiguratie
 - * uitgevoerde activiteiten
 - * processen
 - * bestanden en directories
 - * gebruikers
- Communicatie
 - Creëren en opheffen van verbindingen (tussen systemen en processen)
 - Zenden en ontvangen van boodschappen (tussen systemen, processen en gebruikers)

2.3.3 Voorbeeld

In het volgende voorbeeld simuleren we een oproep van de read-system call in Linux. Deze kan in de programmeertaal C opgeroepen worden d.m.v. de functie `read(file_desc, buffer, nbytes)`. Wanneer een programma deze functie aanroeft zal het volgende gebeuren:

1. Oproepend programma zet de waarden van de drie parameters op de stapel.
2. Read functie wordt aangeroepen (sprong naar code van read-functie).
3. Functie zet system call nummer in het juiste register en voert TRAP-instructie uit (in Linux op een Intel x86 processor zou dit de instructies `mov eax, 3` en `int 80h` opleveren; de 3 in eax geeft aan dat het om een lees-operatie gaat).
4. Besturingssysteem zoekt juiste routine op voor de system call.
5. BS start systeemroutine (sprong).
6. Systeemroutine zet resultaat op voorziene plaats, verlaat kernel mode en geeft controle terug aan read-functie.
7. Read functie ontvangt de gegevens, zet ze op hun plaats en geeft controle terug aan oproepend programma's.
8. Uitvoer oproepend programma gaat verder.

Stappen 4 t/m 6 verlopen in kernel mode, de overige stappen worden in user mode uitgevoerd.

Hoofdstuk 3

Bootproces

3.1 Opstarten

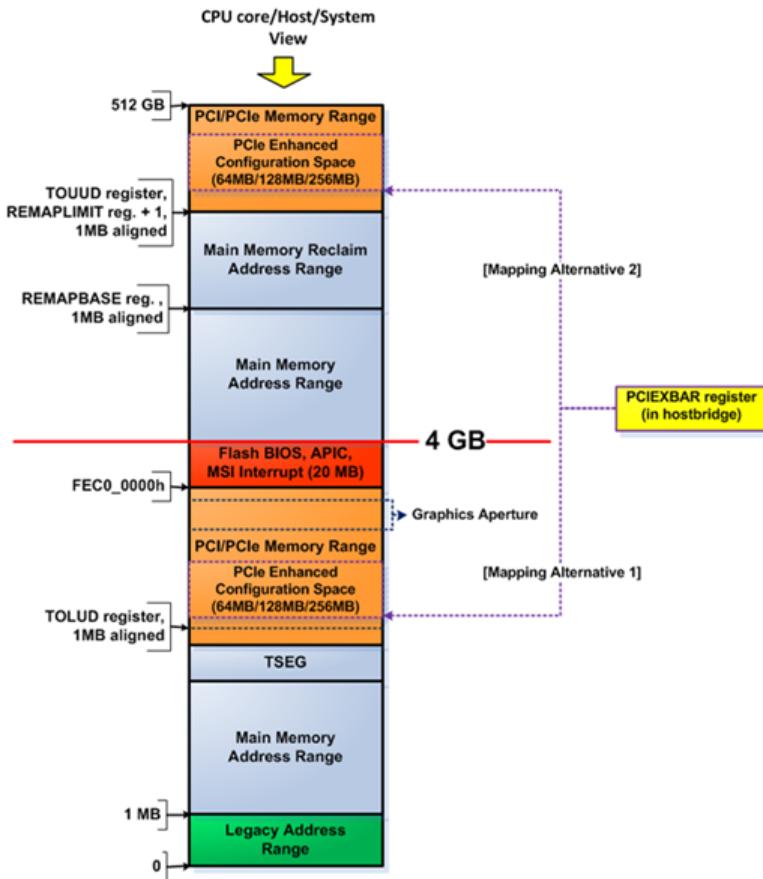
Het opstartproces van een computer begint wanneer de voeding van de computer ingeschakeld wordt. Bij het inschakelen controleert de voeding zijn eigen spanningsniveaus. Wanneer de spanning stabiel is tussen aanvaardbare waarden wordt een 'Power Good' signaal gestuurd naar het moederbord. Het duurt typisch tussen 0,1 en 0,5 seconden voor de voeding stabiele stroom kan leveren.

Een halve seconde lijkt niet veel, maar de huidige processoren voeren in die tijd miljoenen instructies uit. Om te vermijden dat het systeem onder deze onstabiele omstandigheden zou beginnen opstarten blijft het moederbord de processor continu resetten zolang er geen power good signaal ontvangen wordt. Ook wanneer de computer al in gebruik is verhindert dit mechanisme beschadiging of onzekere resultaten door slechte stroomtoevoer. Bij problemen met de stroomvoorziening, zoals een abnormale spanningswijziging op het stroomnet, zal het systeem zichzelf herstarten omdat de processor weer tijdelijk het reset-signaal ontvangt wanneer het power good signaal vanuit de voeding wegvalt.

Wanneer het reset-signaal wegvalt kan de processor beginnen werken. De processor draait nu in kernel mode (d.i.: alle instructies —ook de gepriviligeerde instructies— zijn toegelaten) en gebruikt uit compatibiliteitsoverwegingen *real mode* als addresseringsmodus¹. Maar welke code moet er uitgevoerd worden? Er zijn nog geen instructies in het werkgeheugen geladen, dus de opstartcode moet elders gevonden worden.

De oplossing voor dit probleem is om bepaalde adressen in de geheugenruimte niet mappen op het werkgeheugen maar op iets anders. Dit noemt men *memory mapped I/O*. Figuur 3.1 toont de layout van de x86-geheugenruimte en welke stukken daarop gemapped worden. Het rode stuk in de tekening is het stuk van

¹Indien je niet meer weet wat *real mode* is, dan kan je dat best nog eens opzoeken in hoofdstuk 3 van de cursus Computersystemen



Figuur 3.1: De x86 memory layout. Leer deze grafiek alsjeblieft niet vanbuiten!

de geheugenruimte waar de processor de opstartcode verwacht. Concreet begint de processor instructies uit te voeren vanaf adres 0xFFFFFFF0 (merk op dat dit adres binnen het rode stuk valt). Wanneer de processor het geheugenadres 0xFFFFFFF0 opvraagt aan de geheugen controller, zal die echter geen bytes vanuit het werkgeheugen halen, maar zal die de data halen uit een ROM-chip op het moederbord. Deze ROM-chip bevat dan het opstartprogramma.

3.2 Unified Extensible Firmware Interface

Moderne systemen volgen de *Unified Extensible Firmware Interface*-specificatie (*UEFI*) om de computer verder op te starten. De UEFI-standaard zorgt voor afspraken omtrent een zogenaamde *pre-boot execution environment* die er voor zorgt dat de hardware geïnitialiseerd wordt en het besturingssysteem ingeladen wordt. Implementaties van deze standaard zijn in essentie een mini-besturingssysteem die een aantal basisfunctionaliteiten aanbieden (zoals bijvoorbeeld het starten van

het hoofdbesturingssysteem).

De belangrijkste eigenschappen die de UEFI-standaard voorziet, zijn:

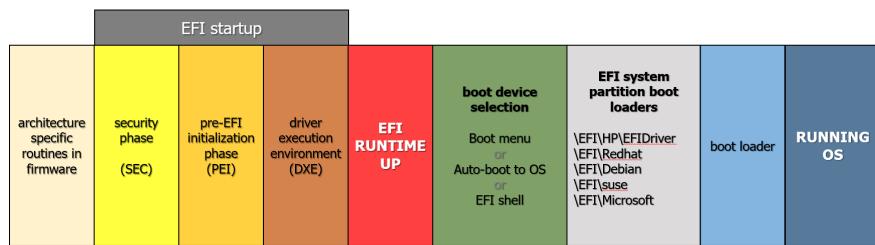
- **Ondersteuning voor grote schijven** De voorganger van UEFI — het Basic Input/Output System (BIOS) — bood maar ondersteuning voor harde schijven tot 2TB. De UEFI-standaard verhoogt deze limiet tot 8ZB (d.i. 8 miljard terabyte).
- **CPU-onafhankelijke architectuur** De UEFI-specificatie is zo opgesteld dat de services die worden aangeboden niet processor-specifiek zijn. Er zijn dan ook UEFI-implementaties voor de x86-, x86-64-, ARM-, ARM64-, en Itanium-processoren.
- **CPU-onafhankelijke stuurprogramma's** EFI Byte Code (EBC) is een processor-onafhankelijke machinetaal die een beetje vergelijkbaar is met Java bytecode² of Common Intermediate Language³. Een UEFI-implementatie kan dan een vertolker bevatten om die EBC uit te voeren. Zo moet een auteur van een stuurprogramma slechts één versie van het stuurprogramma schrijven (in EBC), dat dan op alle processorarchitecturen waar UEFI op ondersteund wordt kan gebruikt worden.⁴
- **Modulair ontwerp** De UEFI-standaard voorziet een aantal mogelijke diensten die kunnen aangeboden worden, maar niet alle diensten *moeten* aangeboden worden.
- **Flexibele pre-OS omgeving** Hardwareverkopers krijgen de vrijheid om te kiezen hoe de layout van de pre-OS-omgeving eruit ziet en welke features ze willen ondersteunen. Verder kunnen gebruikers ook nog UEFI-applicaties installeren die dan uitgevoerd worden voordat het besturingssysteem opgestart is. Voorbeelden van zulke applicaties zijn bijvoorbeeld *boot loaders* die dienen om de gebruiker te laten kiezen tussen verschillende besturingssystemen die geïnstalleerd zijn.
- **Backward en forward compatibiliteit** UEFI voorziet een compatibiliteits-module om achterwaarts compatibel te zijn met besturingssystemen die geschreven zijn voor de BIOS-voorganger. Verder proberen de auteurs van UEFI ook voorwaarts compatibel te zijn, zodat nieuwe technologieën naadloos kunnen gebruikt worden op reeds bestaande UEFI-systemen.

UEFI voorziet *boot services* en *runtime services*. Boot services zijn enkel beschikbaar voordat het besturingssysteem opgestart is. Zo zijn er services om uitvoer op

²https://en.wikipedia.org/wiki/Java_bytecode

³https://en.wikipedia.org/wiki/Common_Intermediate_Language

⁴In praktijk gaan hardwareontwerpers echter nog vaak processor-specifieke drivers voorzien omdat die vaak een stuk sneller zijn dan de EBC-varianten.



Figuur 3.2: Het UEFI boot-proces

het scherm te tonen, communicatie met hardware te verzorgen, enz. De runtime services blijven beschikbaar, ook wanneer het besturingssysteem operationeel is. Zo kan het besturingssysteem bijvoorbeeld de datum en de tijd opvragen, of kan het kleine stukjes data opslaan in de chip waar de UEFI-implementatie in staat.⁵

De UEFI-specificatie voorziet een aantal fases tijdens het opstarten, zoals weergegeven in figuur 3.2. De *security phase* (SEC) controleert dat de code van de UEFI-implementatie correct is en niet aangepast werd door een potentiële aanvaller. Als een hacker de opstartcode zou kunnen aanpassen, dan zou dat vanzelfsprekend een zeer groot beveiligingsprobleem zijn. Het doel van de *pre-EFI initialization phase* (PEI) is het opzetten van een stuk werkgeheugen die de opstartcode kan gebruiken om bijvoorbeeld de UEFI-applicaties in te laden. De *driver execution phase* (DXE) doet dan het meeste werk wat betreft de initialisatie van het systeem. Hier worden de boot- en runtime service opgezet, worden hardware-componenten geïnitialiseerd (harde schijf, netwerk, ...), en worden er abstracties gecreëerd voor onder andere de verschillende boot devices.

De UEFI-specificatie is nogal vaag over wat er precies moet gebeuren wanneer de machine opgestart wordt. Typisch zullen UEFI-implementaties tijdens de DXE-fase beginnen met het oplijsten van alle beschikbare stukken hardware en controleren of die correct werken. Het geheel van deze tests wordt *Power-On Self Test* genoemd, of kortweg *POST*. Op sommige systemen kan je kiezen om deze POST aan te passen of grotendeels over te slaan. Het voordeel is dan dat je computer sneller opstart, maar je zal een aantal opties (zoals het opstarten vanaf een USB stick) niet meer kunnen gebruiken.

Als de initialisatie succesvol voltooid is zal de UEFI-code beginnen met het laden van het besturingssysteem. Dit staat typisch op een secundair opslagapparaat. Wanneer een computersysteem meerdere van dergelijke opslagapparaten bevat moet de gebruiker aangeven vanop welk apparaat een besturingssysteem geladen moet worden. Het besturingssysteem kan op een harde schijf staan, maar het zou ook op een CD-ROM, diskette of USB-opslagapparaat. In welke volgorde op alle aanwezige apparaten naar een besturingssysteem gezocht moet worden

⁵Dit is ook de reden waarom je bij het vervangen van een harde schijf je Windows 10 productsleutel niet opnieuw moet ingeven; de Windows 10-setup gaat automatisch je productsleutel opslaan in de UEFI-chip, zodat je die later niet meer opnieuw moet ingeven.

staat in de zogenaamde *opstartvolgorde* of *boot sequence*. De gebruiker kan deze opstartvolgorde naar eigen keuze aanpassen.

3.3 Schijven en partities

Als in de opstartvolgorde verwezen wordt naar een harde schijf is de vraag weer hoe we het besturingssysteem terugvinden. De schijf kan in verschillende stukken opgedeeld zijn (zogenaamde *partities*), en op eender welke partitie kan het besturingssysteem staan. Het is aan de gebruiker om via de UEFI-gebruikersinterface de juiste partitie te kiezen.

Het opsplitsen van een schijf in verschillende stukken heeft praktisch nut:

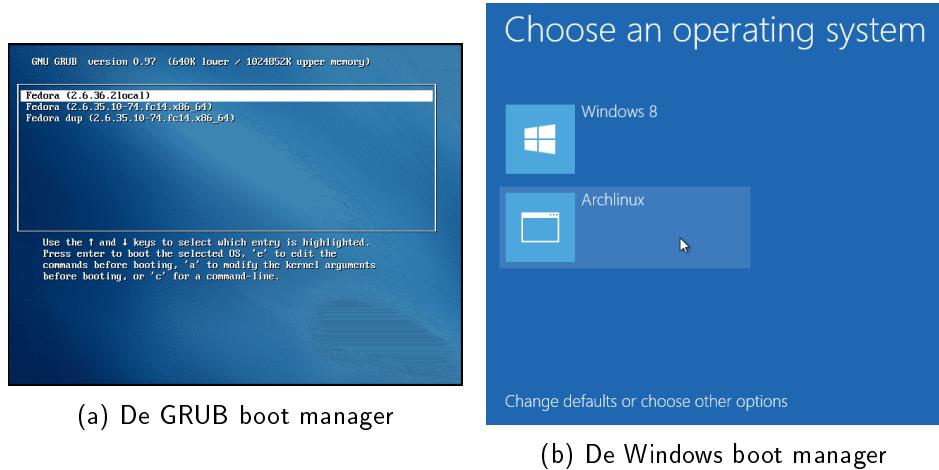
- Er kan een partitie worden gemaakt voor de bestanden van het besturingssysteem, die enkel bestaat uit de snelste sporen van de schijf.⁶
- Het systeem is iets robuuster: je kan makkelijker de beveiliging per partitie instellen, als een programma vanwege een bug de schijf helemaal vult dan heb je daar maar last van op één partitie, ...
- Verschillende partities kunnen verschillende besturingssystemen bevatten (dit noemt men een zogenaamde *multiboot*-opstelling).
- Zorgt voor een duidelijk scheiding tussen bijvoorbeeld het systeem en databestanden.
- ...

Indien de gebruiker op meerdere partities een besturingssysteem geïnstalleerd heeft, dan kan er een *boot menu* gebruikt worden. Het boot menu toont tijdens het opstartproces een lijst van alle geïnstalleerde besturingssystemen en laat de gebruiker kiezen welke hij wil opstarten. Figuur 3.3 toont twee voorbeelden van boot menus.

Informatie over de partities wordt op de schijf zelf opgeslagen op een gestandardiseerde manier. UEFI ondersteunt de oudere *master boot record*-manier (MBR) om partitie-informatie op te slaan, maar deze manier biedt maar ondersteuning voor schijven tot 2TB. Bij voorkeur wordt dan ook het nieuwere *GUID partition table*-systeem (GPT) gebruikt. GPT biedt ondersteuning voor schijven tot 8ZB (d.i. 8 miljard TB).

Figuur 3.4 toont de layout van een GPT-schijf. Het eerste blok bevat een *protective master boot record* voor compatibiliteitsdoeleinden met oudere systemen die geen GPT ondersteunen. Deze protective master boot record is grotendeels leeg,

⁶vraag: Welke sporen op de harde schijf zijn de snelste? Denk aan de 'zone bit recording'-technologie die in Computersystemen besproken is.



Figuur 3.3: Twee verschillende UEFI boot managers

en bevat slechts informatie over één partitie die de hele schijf beslaat (of voor schijven groter dan 2TB: zo veel plaats beslaat als mogelijk). Het partitietype staat op **EE** wat betekent dat de partitie in feite een GPT-partitie is. Tools die GPT niet ondersteunen zullen dit partitietype niet herkennen, en zouden normaal gezien de partitie (en dus de schijf) met rust laten.

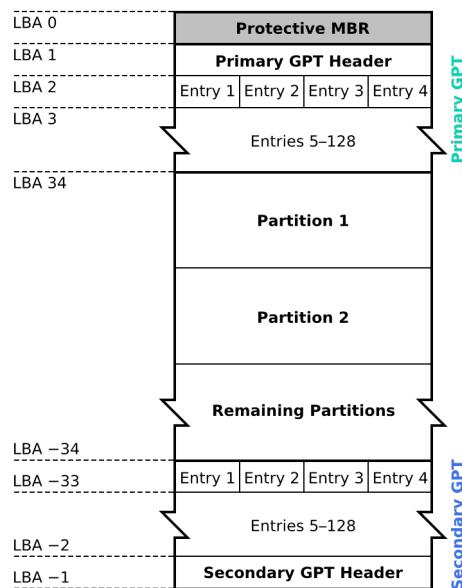
Na de protective MBR staat de primaire GPT header. Deze header bevat informatie over de schijf (grootte, beschikbare sectors,), een uniek identificatie-nummer van de schijf, en een wijzer naar een backup-kopie van de header. Deze backup-kopie staat helemaal aan het eind van de schijf en bevat exact dezelfde informatie. Als de primaire header beschadigd raakt, dan kan de backupkopie gebruikt worden om alsnog de partitie-informatie uit te lezen.

Na de primaire GPT header volgt een lijst van *partition entries*. Elk van deze entries kan informatie bevatten over één partitie. Zo bevat een entry onder andere informatie over het partitietype, een uniek identificatienummer, de start- en eindsector, en de attributen van de partitie (alleen-lezen, verborgen, ...). Ook van de lijst van partition entries wordt een backup op het einde van de schijf bijgehouden.

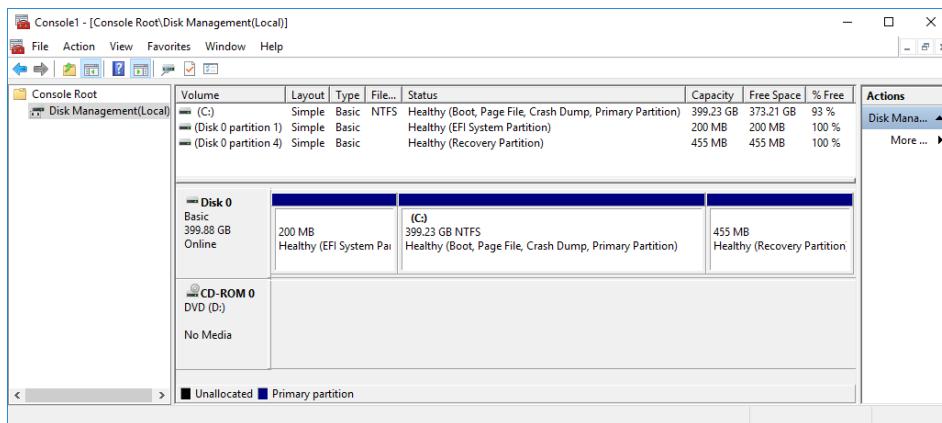
Figuur 3.5 toont een harde schijf met drie partities. De eerste partitie is van het type *EFI System Partition* en bevat o.a. alle programma's die in de UEFI-implementatie uitgevoerd kunnen worden. De tweede partitie bevat in dit geval het besturingssysteem en is gemarkerd als *bootable*. Als laatste is er nog een partitie gedefinieerd voor recovery-doeleinden.

Wanneer de UEFI-omgeving opgestart is (d.w.z. de DXE-fase klaar is, zie figuur 3.2), moet er een boot device gekozen worden. Hiervoor wordt gebruik gemaakt van een *boot menu*-applicatie die aan de gebruiker vraagt welk besturingssysteem hij wil opstarten. Indien er maar een besturingssysteem op de

GUID Partition Table Scheme



Figuur 3.4: De layout van een GPT-schijf



Figuur 3.5: Drie GPT-partities

Boot step	Location
EFI startup	ROM chip
→ Boot menu	EFI System Partition
→ Partition boot loader	EFI System Partition
→ Boot loader	OS Partition
→ BOOTMGR	OS Partition

Figuur 3.6: De stappen in het opstartproces

computer geïnstalleerd is, is de vraag natuurlijk overbodig en wordt dit OS direct opgestart. Deze applicatie kan meegeleverd worden door de UEFI-fabrikant, maar kan ook op de EFI System Partition worden geïnstalleerd bij de installatie van een besturingssysteem op je computer. Wanneer je bijvoorbeeld Windows installeert, zal de Windows-installatie Microsoft's boot menu op de EFI System Partition zetten waarmee Windows (en eventueel andere besturingssystemen) opgestart kan worden.

Eenmaal de gebruiker een besturingssysteem geselecteerd heeft, wordt er een *partition boot loader*-applicatie opgestart die het besturingssysteem op de geselecteerde partitie zal inladen. Afhankelijk van de gekozen partitie zal de juiste partition boot loader geselecteerd worden. De taak van de partition boot loader is om op de partitie de code te zoeken die het besturingssysteem verder gaat inladen. Kwestie van de zaken wat gocompliceerd te maken, noemen ze deze code de *boot loader*. Zorg dus dat je de termen *boot loader* en *partition boot loader* niet door elkaar haalt.

De boot loader staat op de partitie van het besturingssysteem en is dus geen deel van de UEFI-implementatie. Als de partitie bijvoorbeeld een (recente) Windows-installatie bevat, dan zal de boot loader in de eerste sector van de partitie staan⁷ en het programma *BOOTMGR* opstarten. *BOOTMGR* is dan de laatste schakel in het bootproces. Dit programma gaat de feitelijke code van Windows inladen en opstarten. Figuur 3.6 geeft een overzicht van de verschillende stappen in het opstartproces.

⁷Indien de eerste sector van de schijf een boot loader bevat, wordt deze sector ook de *partition boot block* of het *partition boot record* genoemd.

Hoofdstuk 4

Bestandssystemen

Een computerprogramma is een verzameling instructies die toegepast wordt op invoergegevens. Het resultaat zijn opnieuw gegevens: de uitvoer. De gebruiker van een computersysteem wil deze gegevens vaak bewaren. Computersystemen hebben er naast gegevensverwerking een taak bijgekregen: gegevensopslag.

Het onderdeel van het besturingssysteem dat instaat voor de permanente opslag van gegevens is het *bestandssysteem*. De term bestandssysteem wordt ook soms gebruikt voor de in het systeem opgeslagen gegevens zelf. De doelstellingen van het bestandssysteem zijn opnieuw samen te vatten als gebruiksgemak en efficiëntie.

De gebruiker verwacht van het besturingssysteem dat het persistente gegevensopslag aanbiedt. Het moet eenvoudig zijn om de gegevens te organiseren en logisch te ordenen. De gegevenstoegang moet zo snel mogelijk gaan, en er moet gestreefd worden naar een zo goed mogelijk gebruik van de beschikbare capaciteit. Een bijkomende vereiste voor veel systemen is het beveiligen van de gegevens, zodat b.v. verschillende gebruikers van het systeem geen toegang hebben tot mekaar's gegevens.

4.1 Fysische vs Logische gegevensordening

4.1.1 Fysische ordening: Sectoren

Een *sector* is de kleinste adresseerbare eenheid voor gegevensopslag op een harde schijf. Een veelvoorkomende waarde voor de sectorgrootte van een schijf is 512 bytes. Wanneer we beschikken over een harde schijf, kunnen we dus blokjes gegevens van 512 bytes wegschrijven op een bepaald adres, en ze later terug vanop dat adres inlezen. Hoe de gegevens over (de sectoren van) de harde schijf verdeeld zijn noemen we de *fysische ordening* van de gegevens.

4.1.2 Logische ordening: Bestanden

De harde schijf biedt ons dus persistente gegevensopslag, maar van gebruiksvriendelijkheid is weinig sprake. Een gebruiker wil een *logische gegevensordening*, die er b.v. voor zorgt dat gegevens makkelijk terug te vinden zijn. In de logische ordening wordt als basiselement meestal het bestand gebruikt. Een *bestand* is een persistent opgeslagen logische verzameling gerelateerde gegevens.

De taak van het bestandssysteem kan omschreven worden als het aanbieden van een gebruiksvriendelijke en logisch geordende toegang tot de fysische opslagmedia. Het bestandssysteem vertaalt het logische beeld van de gebruiker en de bijhorende operaties in de fysische schijftoegangen. De gebruiker of de programma's die hij uitvoert moeten afgeschermd worden van de complexiteit en de benodigde boekhouding. Zo wordt een bestand altijd voorgesteld als een aaneengesloten reeks gegevens, zelfs als dat in de fysische ordening niet zo is. Het opzetten van de nodige gegevensstructuren voor de fysische ordening van een bestandssysteem op een partitie noemt men *formatteren*.

4.2 Bestanden

Een bestand is een verzameling gerelateerde gegevens, die door een gebruiker of een applicatie op een bepaalde manier geïnterpreteerd worden.

Opdat de gebruiker de bestanden gemakkelijk kan aanspreken krijgen ze een naam, en opdat het bestandssysteem de gegevens kan terugvinden moeten de adressen van de gebruikte sectoren bijgehouden worden. Het bestandssysteem verzamelt alle gegevens over een bestand in de *bestandsbeschrijving* of *file descriptor*.

De *bestandsnaam* verhoogt het gebruiksgemak doordat de gebruiker zijn bestanden eenvoudig kan identificeren. Voor de goede werking van het bestandssysteem is een betekenisvolle naam niet noodzakelijk.

In ieder bestandssysteem zijn er beperkingen aan de maximale lengte en de toegelaten karakters voor de naam. De lengte van de naam kan beperkt zijn door de beschikbare ruimte in de bestandsbeschrijving. Welke karakters toegelaten zijn hangt af van de gebruikte codering (b.v. ASCII of Unicode) en het vermijden van tekens die in het systeem een speciale betekenis hebben. Zo worden vaak de '\' of '/' gebruikt als scheidingstekens waardoor ze niet gebruikt kunnen worden in een bestandsnaam. Ook de hoofdlettergevoeligheid van het bestandssysteem beïnvloedt de mogelijke bestandsnamen. Sommige systemen leggen een vaste structuur op aan de naam. Een voorbeeld hiervan is de '8+3' structuur in MS-DOS. De eigenlijke naam kan 8 tekens lang zijn, en wordt aangevuld met een extensie van 3 tekens, die aangeeft welk soort gegevens het bestand bevat.

Naast de bestandsnaam worden in de bestandsbeschrijving allerlei andere *bestandskenmerken* bijgehouden. Deze zijn voor ieder bestandssysteem anders, maar meestal vindt men minstens de grootte van het bestand en de tijdstippen waarop het bestand aangemaakt en/of voor het laatst gewijzigd werd. In een besturingssysteem met meerdere gebruikers zal ook de eigenaar van het bestand worden vermeld en op welke manier de toegang tot het bestand wordt geregeld. Verder kan de aard van de inhoud, de interne structuur van het bestand of een verplichte periode van bewaring opgeslagen zijn.

Aangezien het bestandssysteem een opgegeven bestandsnaam moet vertalen naar de plaats waar de gegevens van het bestand zich bevinden op het extern geheugenmedium moet er ook een *plaatsaanduiding* bijgehouden worden. De manier waarop de plaatsaanduiding wordt opgenomen in de file descriptor hangt af van de manier waarop de fysische gegevens bewaard worden.

Om de fysische gegevenstoegang te organiseren kunnen ook extra gegevens over de toestand van het bestand nodig zijn. Zo kan het belangrijk zijn om te weten of het bestand in gebruik is, en of er een kopie bestaat in het werkgeheugen of elders op de schijf.

4.3 Directories

Een computersysteem bevat tegenwoordig gemakkelijk enkele tienduizenden bestanden. Om een overzicht mogelijk te maken in de massale hoeveelheden aanwezige informatie is het noodzakelijk dat, net als in een bibliotheek, een catalogus beschikbaar is. De gebruiker krijgt vaak de mogelijkheid om deze catalogus zelf te organiseren, en kan dan bij elkaar horende bestanden groeperen in *directories*.

Directories zijn een toevoeging aan het logische beeld dat de gebruiker van de opgeslagen gegevens krijgt. Gelijkaardige of gerelateerde bestanden worden nu samen aangeboden. Natuurlijk moeten de directories ook fysisch op de schijf bijgehouden worden. Een directory is dus ook een fysische gegevensstructuur op de schijf, die de bestandsbeschrijvingen van de elementen (bestanden) bevat.

4.4 Structuur van het bestandssysteem

4.4.1 Lineaire directory

De meest eenvoudige organisatievorm voor een bestandssysteem is de *lineaire of vlakke directory (flat directory)*. Hierbij worden de bestandsbeschrijvingen van alle in het bestandssysteem aanwezige bestanden in één enkele directory opgenomen. Hoewel dit een erg eenvoudige organisatievorm is, vertoont hij enkele zeer belangrijke nadelen.

Indien het bestandssysteem een groot aantal bestanden bevat zullen de basisbewerkingen, omwille van de grootte van de directory, veel tijd vragen. Bovendien is een dergelijke lange lijst van bestanden uiterst onoverzichtelijk. Tenslotte eist deze organisatievorm dat aan elke bestand een unieke naam wordt gegeven.

Een voordeel van dit systeem is wel dat het bij schijfengeheugens toelaat de directory op de meest gunstige plaats van de schijf te zetten, zodat toegang tot de informatie in de directory zeer snel kan worden verkregen.

Omwille van de grote nadelen is het gebruik van lineaire directories beperkt tot kleine bestandsystemen in omgevingen met slechts één gebruiker.

4.4.2 Hiërarchisch bestandssysteem

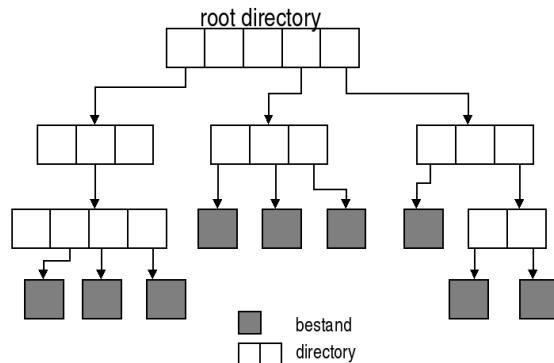
De meeste systemen maken gebruik van een hiërarchische directorystructuur. Hierbij wordt de volledige verzameling bestanden opgesplitst in een aantal kleinere groepen, die elk hun afzonderlijke directory hebben. Dit laat toe bestanden met gelijkaardige eigenschappen samen te brengen, wat de verzameling voor de gebruiker heel wat overzichtelijker maakt.

De verschillende directories worden in een hiërarchisch verband samengebracht. Een directory bevat dus bestanden en/of directories. De directories waarnaar een directory verwijst noemen we zijn *subdirectories*.

Indien de gebruiker zorg draagt voor een goed doordachte groepering van de bestanden en directories zal een bestand in deze structuur makkelijk kunnen worden teruggevonden. Bovendien is het nu niet meer nodig dat elk bestand een unieke naam heeft: bestanden in verschillende directories kunnen met dezelfde naam worden aangeduid.

Toch vertoont ook deze organisatievorm nadelen. Eerst en vooral volstaat de bestandsnaam niet meer om een bestand eenduidig aan te wijzen. Er moet een manier worden gevonden om aan te geven waar het bestand in de hiërarchische structuur te vinden is. Meestal gebruikt men hiervoor het concept van het *pad* (*path*): de opsomming van alle directories die moeten worden doorlopen vanaf de hoofddirectory om de directory waarin de file wordt beschreven te bereiken.

Naast de gewone basisbewerkingen heeft de hiërarchische directorystructuur ook behoefté aan bijkomende bewerkingen zoals het toevoegen en verwijderen van directories. Om het werken in deze structuur te vereenvoudigen wordt ook vaak een positie gedefinieerd. De directory waarin de gebruiker zich bevindt wordt de *werkdirctory* (*working directory*) genoemd. Hierdoor moet niet telkens het volledige pad gebruikt worden om een bestand aan te duiden. Een pad dat vertrekt van de huidige werkdirctory wordt een *relatief pad* genoemd, een pad dat vertrekt vanuit de wortel van de boomstructuur wordt een *absoluut pad* genoemd. Wanneer je in een MS-DOS omgeving werkt wordt de werkdirctory aangegeven in de commandoprompt:



Figuur 4.1: Boomstructuur

C:\Windows\system32>

In dit geval is de werkdirctory dus C:\Windows\system32. Het relatieve pad drivers\etc\hosts verwijst vanuit deze werkdirctory naar het bestand met absoluut pad C:\Windows\system32\drivers\etc\hosts.

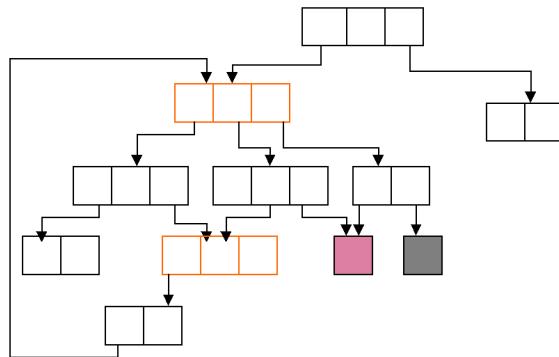
Sommige bewerkingen zullen ook heel wat complexer worden. Het opzoeken van een bestand waarvan alleen de naam bekend is vereist nu b.v. het recursief doorlopen van de volledige directorystructuur. Ook het schrappen van een directory stelt een probleem: wat gebeurt er in dat geval met de bestanden en de subdirectories waarnaar vanuit deze directory wordt verwezen? Indien deze mee moeten worden vernietigd moet dit eveneens op een recursieve manier gebeuren. Bovendien bestaat daarbij het gevaar voor het onbewust schrappen van belangrijke informatie. Daarom wordt vaak gevist dat een te schrappen directory eerst leeg wordt gemaakt.

Een hiërarchische directorystructuur kan verschillende vormen aannemen: naar gelang de geldende regels spreekt men van een boomstructuur, een algemene of een acyclische structuur.

Boomstructuur

De *boomstructuur* is de eenvoudigste hiërarchische structuur. Naar ieder bestand in het systeem leidt er juist één uniek pad, zoals in fig. 4.1.

We kunnen ook stellen dat ieder bestand vanop ieder hoger niveau in de structuur vanuit juist één directory bereikbaar is. We gebruiken de term *boomstructuur*, omdat deze structuur zich vertakt als een boom. In een boom is er naar ieder blad ook slechts één uniek pad van takken. Naar analogie met een boom wordt de directory van waaruit de structuur vertrekt vaak *wortel* of *root directory* genoemd.



Figuur 4.2: Algemene structuur

Algemene structuur

Wanneer we toch meer dan één pad naar een bestand toelaten krijgen we een *algemene structuur*. Dit betekent dat een bestand een element van twee verschillende directories kan zijn, of dat een directory een subdirectory is van twee of meer directories.

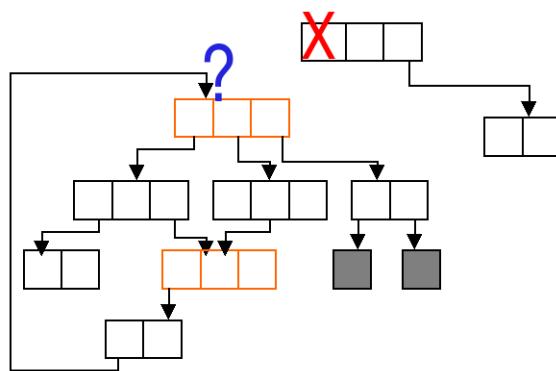
Een dergelijke veralgemening van de structuur kan handig zijn wanneer een bestand b.v. door meerdere gebruikers wordt gebruikt, of betrekking heeft op verschillende projecten en het dus niet eenduidig is waar in de structuur het bestand moet bewaard worden.

De algemene structuur laat toe dat er lussen gecreëerd worden in het bestandsysteem. Dergelijke lussen veroorzaken heel wat moeilijkheden. Iedere recursieve operatie op het bestandssysteem, zoals b.v. het zoeken naar een bestand, zal oneindig doorgaan in zo'nlus als het recursief algoritme niet detecteert dat het een bepaalde directory al heeft behandeld.

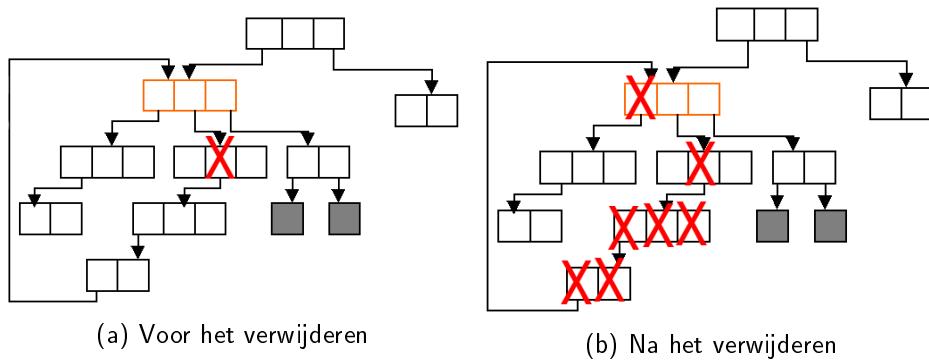
Een bijkomend probleem betreft het achterblijven van onbereikbare bestanden in het systeem na het verwijderen van een directory. Wanneer we vertrekken van de toestand in de vorige figuur, en we verwijderen een subdirectory van de wortel, krijgen we de situatie in fig. 4.3.

De verwijderde subdirectory lijkt nog steeds bereikbaar, omdat het na het verwijderen van de verwijzing vanuit de wortel nog steeds een subdirectory is van een andere directory. Op de tekening zien we echter in één oogopslag dat dit geen rol speelt, omdat de directory die nog naar de verwijderde subdirectory verwijst niet bereikbaar is vanuit de wortel. Voor het bestandssysteem is het echter verre van eenvoudig om een dergelijke conclusie te trekken.

Als mogelijke oplossing voor dit probleem zouden we kunnen beslissen om altijd recursief alle subdirectories te verwijderen, zelfs al lijken ze nog bereikbaar. Maar



Figuur 4.3: Problemen bij een algemene structuur



Figuur 4.4: Problemen bij een algemene structuur

dan stuiten we op een tweede probleem. Stel dat we in fig. 4.4a de aangeduide directory willen verwijderen.

Als we dan alle onderliggende directories recursief verwijderen, zullen we uiteindelijk een directory verwijderen die hoger in de hiërarchische structuur ligt dan de directory die we oorspronkelijk wilden verwijderen (fig. 4.4b). Zo zouden we ongewild grote delen van het bestandssysteem kunnen verwijderen.

Omwille van deze problemen worden dergelijke lussen in het bestandssysteem zelden toegelaten. Men krijgt dan een acyclische structuur.

Acyclische structuur

De *acyclische structuur* is nog steeds algemener dan de boomstructuur, maar er mogen geen lussen voorkomen. Het is dus een beperking van de algemene structuur om de problemen die lussen kunnen veroorzaken te omzeilen. Lussen vermijden kan op twee manieren.



Figuur 4.5: Aaneengesloten bestanden

We kunnen bij iedere operatie die een lus zou kunnen veroorzaken een controle uitvoeren. De operatie wordt enkel toegelaten als er geen lus ontstaat. Zo zijn we zeker dat de structuur acyclisch zal blijven. Een groot nadeel is natuurlijk dat de operaties op het bestandssysteem complexer en dus trager worden.

Een eenvoudigere oplossing is het verbieden van meervoudige verwijzingen naar directories. Wanneer enkel bestanden vanuit twee directories kunnen benaderd worden is het onmogelijk een lus te creëren. Dit beperkt natuurlijk gedeeltelijk de mogelijkheden, maar maakt de implementatie van een acyclische structuur eenvoudiger.

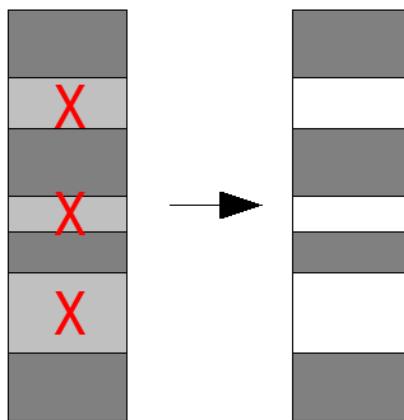
Naast de logische structuur die aan de gebruikers gepresenteerd wordt, moeten we ook nagaan waar de informatie wordt weggeschreven op de schijf. We streven hierbij naar een systeem dat de beschikbare capaciteit zo optimaal mogelijk benut, en de schijftoegang zo snel mogelijk maakt.

4.5 Aaneengesloten bestanden

De meest voor de hand liggende manier om een bestand op de schijf te zetten is als een aaneengesloten geheel: vanaf een bepaald adres worden alle bytes van de file achtereenvolgens op de schijf gezet, in een reeks op elkaar volgende sectoren. We noemen dit een *aaneengesloten bestand*.

Dit is een erg eenvoudige werkwijze, maar er ontstaat een belangrijk probleem: er is een voldoende grote vrije ruimte nodig om het bestand een plaats te kunnen geven. Zolang er geen bestanden werden verwijderd en er nog voldoende ruimte beschikbaar is kan een nieuw bestand gewoon achter het vorige worden geplaatst. Zo werden in het voorbeeld 6 bestanden aangemaakt.

Naarmate het gebruik van de schijf voortduurt zal er door het verwijderen van bestanden een steeds groter aantal afzonderlijke vrije ruimten ontstaan. De



Figuur 4.6: Fragmentatie

omvang van de grootste vrije ruimte zal daarbij ook steeds kleiner worden. Men zegt dan dat er *fragmentatie* ontstaat.

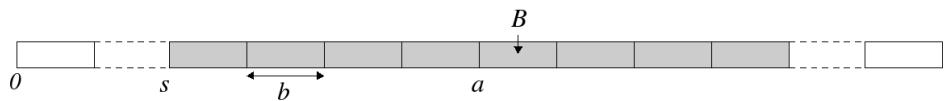
Wanneer een bestand toegevoegd moet worden aan een gefragmenteerd bestandssysteem, moet er gekozen worden waar het bestand op de schijf geplaatst moet worden. Om een geschikte locatie te kiezen moeten we in de eerste plaats de grootte van het bestand kennen. Aangezien een bestand kan groeien naarmate de tijd vordert, is de grootte niet gekend op het moment dat het bestand aangemaakt wordt. De enige oplossing is om op de een of andere manier een schatting te maken van de uiteindelijke grootte.

Als we ervan uitgaan dat we de grootte van het bestand kennen moeten we nog steeds beslissen in welke vrije ruimte het bestand moet worden aangemaakt. Om deze keuze te kunnen maken houdt het bestandssysteem een tabel bij met de adressen en de lengte van alle vrije ruimten. Er zijn 3 algoritmes om een element van de tabel te kiezen wanneer een nieuw bestand moet bewaard worden:

Het *First Fit* algoritme kiest de eerste vrije ruimte die voldoende groot is voor het bestand. Bij dit algoritme is de benodigde tijd om de plaats te zoeken natuurlijk minimaal.

Wanneer men gebruik maakt van het *Best Fit* algoritme wordt de kleinste vrije ruimte gekozen die groot genoeg is voor het bestand. *Worst Fit* daarentegen kiest de grootste beschikbare vrije ruimte. Deze algoritmes zullen trager zijn dan first fit, omdat in dit geval de volledige tabel moet doorzocht worden. Best and worst fit proberen de fragmentatie tegen te gaan, door de overblijvende vrije ruimten respectievelijk zo klein of groot mogelijk te houden.

Best fit probeert dus te vermijden dat een groter bestand dat eventueel later aangemaakt wordt geen plaats vindt doordat een grote vrije ruimte verkleind is. Waarschijnlijk past het bestand dat geplaatst wordt niet helemaal, waardoor best



Figuur 4.7: Directe toegang

fit vele zeer kleine vrije ruimten creëert. Worst fit probeert dit net te vermijden. Door het bestand in de grootste vrije ruimte te plaatsen is de vrije ruimte die overblijft als het bestand niet exact past ook zo groot mogelijk.

Het belangrijkste voordeel van het werken met aaneengesloten bestanden is ongetwijfeld de hoge snelheid waarmee met deze bestanden kan worden gewerkt. Door het gebruik van op elkaar volgende sectoren zal een bestand zich meestal volledig binnen één cylinder van de schijf bevinden. Er gaat dan geen zoektijd verloren (door de relatief trage armbewegingen van de schijf).

Een ander voordeel is de mogelijkheid om niet alleen sequentiële, maar ook directe toegang tot een bepaald deel van het bestand te krijgen. Als we het startadres s van het bestand, en de blokgrootte b van de schijf kennen (fig. 4.7) kan op eenvoudige wijze het adres a worden berekend van het blok dat de byte op positie B binnen het bestand bevat¹:

$$a = s + \frac{B}{b}$$

Tegenover deze voordelen staan enkele ernstige nadelen. Een eerste moeilijkheid is de verplichting een schatting te geven van de grootte van elk nieuw bestand. Regelmatig zal bij het schrijven naar een bestand blijken dat de voorziene ruimte niet volstaat. Dan kan het programma worden afgebroken om later met een betere schatting te worden hervomen, ofwel moet het bestandssysteem het programma onderbreken en het reeds bestaande deel van het bestand naar een grotere vrije ruimte kopiëren. In beide gevallen betekent dit een ernstig prestatieverlies.

Bij het gebruik van aaneengesloten bestanden zorgt fragmentatie ervoor dat het bijna onmogelijk is de capaciteit van de schijf volledig te gebruiken. Na een tijd kan de vrije ruimte op zo'n manier verdeeld zijn, dat er in het totaal wel voldoende ruimte vrij is om een bepaald bestand aan te maken, maar niet als een aaneengesloten geheel.

In dat geval is een reorganisatie van de gegevens op het schijf nodig. Dit kan gebeuren door alle bestanden op een ander medium te kopiëren, de schijf leeg te maken en er nadien alle bestanden achter mekaar op terug te plaatsen.

¹De adressen s en a zijn absolute adressen, B is een relatieve verwijzing binnen het bestand (voor B beginnen we dus te tellen vanaf s).

Zo wordt opnieuw één grote vrije ruimte gecreëerd. Dit *defragmenteren* kan eventueel ook zonder tweede medium. Bestanden worden dan verplaatst op de schijf zelf. Het eenvoudigste algoritme om dit te doen is bovenaan beginnen, en ieder bestand verplaatsen zodat het aansluit met het vorige. Het resultaat is een bestandssysteem zonder fragmentatie, maar de defragmentatie is een tijdrovend proces en dus niet erg handig.

4.6 Niet-aaneengesloten bestanden

Vasthouden aan de ruimtelijke samenhang van een bestand bemoeilijkt het efficiënt gebruik van de beschikbare schijfcapaciteit. De oplossing voor dit probleem kan gevonden worden in het verdelen van het bestand in kleinere stukken. Zo kan zelfs bij een sterk gefragmenteerde schijf elke kleine vrije ruimte worden benut om er een dergelijk stukje van een bestand te plaatsen.

Het gevolg is natuurlijk dat delen van eenzelfde bestand over de schijf zullen worden verspreid. Als we met deze bestanden werken moet de lees/schrijfkop zich vaak verplaatsen, wat erg tijdrovend is. Het verdelen van bestanden gebeurt natuurlijk enkel wanneer er sprake is van fragmentatie waardoor het niet meer mogelijk is het bestand aaneengesloten te plaatsen.

Fragmentatie zal dus altijd een nadelige invloed hebben op het gebruik van opslagmedia. Bij aaneengesloten bestanden leidt fragmentatie tot een onvolledig gebruik van de capaciteit, en bij niet-aaneengesloten bestanden veroorzaakt het vertraging in de bestandstoegang. In beide gevallen is het nuttig het bestandssysteem regelmatig te defragmenteren.

4.6.1 Blokken

De kleinste mogelijke eenheid waarin we een bestand kunnen opsplitsen is natuurlijk een sector. Kleinere hoeveelheden gegevens zijn niet adreseerbaar op een schijf. Vaak wordt echter een grotere eenheid gebruikt. Het bestandssysteem groept een aantal sectoren in een *blok*, ook soms *cluster* genoemd. Binnen het bestandssysteem worden de adressen van blokken gebruikt, die dan vertaald worden naar de adressen van de juiste sectoren.

Hoe groot moeten de gebruikte blokken zijn? Een verdeling in grotere eenheden zorgt ervoor dat het bestand in minder delen gesplitst wordt. Hierdoor wordt het bestand minder sterk verspreid, dus moet de leeskop van de schijf minder verplaatsingen maken. De toegangssnelheid is dus hoger bij grotere blokken. Bovendien zal de adresinformatie die we nodig hebben om de verschillende delen van het bestand terug te vinden, kleiner zijn omdat het aantal delen kleiner is.

Kleinere eenheden hebben dan weer als voordeel dat het plaatsverlies aan *interne fragmentatie* kleiner zal zijn. Bij het verdelen van een bestand over een aantal

blokken zal het laatste blok zelden volledig gevuld zijn. Het laatste stuk van dit laatste blok is onbruikbaar om andere gegevens op te slaan, en gaat dus verloren. Wanneer b.v. een bestand van 5KB verdeeld wordt over blokken van 4KB, gaat 3KB aan schijfruimte verloren. Gemiddeld zal bij ieder bestand een half blok verloren gaan.

Bij de keuze van een blokgrootte moet dus een evenwicht gevonden worden tussen de toegangssnelheid en het plaatsverlies. Dit is niet eenvoudig omdat er vele factoren een rol spelen. Het verwachte aantal bestanden en hun gemiddelde grootte bepalen b.v. mee hoe groot het effect van de interne fragmentatie zal zijn.

Wanneer we bestanden opsplitsen moet het bestandssysteem natuurlijk ook bijhouden waar de verschillende delen van een bestand opgeslagen zijn. We bespreken drie manieren waarop het bestandssysteem deze boekhouding kan bijhouden, en gaan opnieuw na wat de invloed is op de toegangssnelheid en de plaatsefficiëntie. We mogen ook niet vergeten te registreren welke blokken op de schijf niet in gebruik zijn, zodat we blokken vinden wanneer b.v. een nieuw bestand moet worden aangemaakt.

4.6.2 Bestanden als gelinkte lijsten

Een eerste mogelijkheid om niet-aaneengesloten bestanden te beschrijven is het gebruik van gelinkte lijsten: de file descriptor bevat het adres van het eerste blok van het bestand, en elk blok bevat een verwijzing of pointer naar het volgende blok. Het laatste blok van het bestand bevat een speciale pointer die aangeeft dat de lijst stopt, soms nul-pointer genoemd.

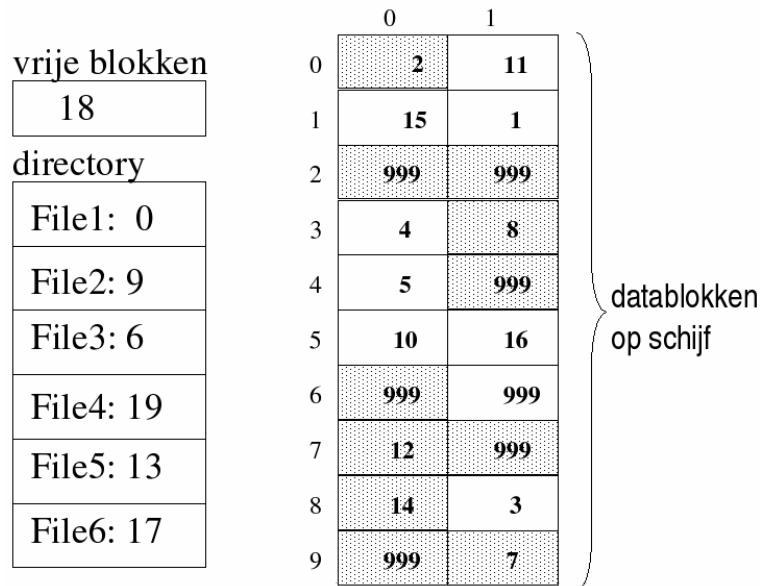
Het voorbeeld in fig. ?? bevat een directory zes bestanden. Bij ieder bestand wordt het adres van het eerste blok bijgehouden. In dat blok staat het adres van het volgende blok, ofwel '999' dat de nul-pointer voorstelt.

De blokken waarover File5 verspreid is zijn dus: 13, 8 en 14.

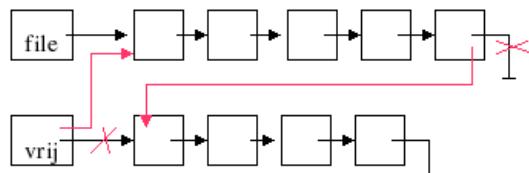
De vrije blokken worden ook d.m.v. een gelinkte lijst bijgehouden. Ieder vrij blok bevat het adres van het volgende vrije blok.

Het belangrijkste voordeel van deze methode is dat de adresinformatie weinig plaats inneemt. In een bestandsbeschrijving moet maar één adres bijgehouden worden, dat van het eerste blok. Dit zorgt ervoor dat de bestandsbeschrijvingen klein blijven. Ze zijn ook allemaal even groot, onafhankelijk van de grootte van het bestand.

Het grootste bezwaar tegen het werken met gelinkte lijsten is ongetwijfeld de vaststelling dat directe toegang hier niet mogelijk is. De enige manier om bij een bepaald deel van een bestand te komen is immers de ketting van verwijzingen te volgen tot bij de gezochte plaats. Daartoe moeten alle voorafgaande blokken één na één worden ingelezen, zodat er eigenlijk sprake is van sequentiële toegang.



Figuur 4.8: Bestanden als gelinkte lijsten van blokken



Figuur 4.9: Gelinkte lijst met verwijzing naar lege blokken

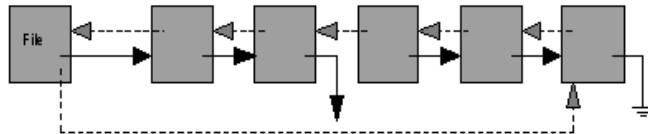
Bovendien kunnen de opeenvolgende blokken sterk verspreid zijn over de schijf, waardoor de toegangssnelheid erg laag kan liggen.

We kunnen de structuur efficiënter maken door enkele aanpassingen, zoals aangegeven in fig. 4.9. Het verwijderen van een bestand verloopt erg traag omdat de ketting van alle blokken doorlopen moet worden om de nul-pointer te vervangen door een verwijzing naar het eerste blok van de lijst met vrije blokken²

Door in de bestandsbeschrijving ook een pointer naar het laatste blok bij te houden kunnen we het verwijderen van een bestand versnellen.

Wanneer er iets misloopt met een verwijzing gaat een deel van een bestand verloren, of kan een bestand soms onterecht verwijzen naar een deel van een

²Omgekeerd zou ook kunnen, we zouden de nul-pointer in het laatste blok uit de lijst van vrije blokken kunnen vervangen door een verwijzing naar het eerste blok van het verwijderde bestand. In het algemeen zal de hoeveelheid vrije ruimte echter groter zijn dan het te verwijderen bestand, waardoor het op die manier nog trager zou gaan.



Figuur 4.10: Dubbel gelinkte lijst

ander bestand. Wanneer het beschadigde bestand verwijderd wordt gaat ook een deel van dit andere bestand verloren. Het is ook mogelijk dat er schijfruimte verloren gaat als er iets misloopt met de lijst met vrije blokken.

Om dergelijke problemen op te vangen wordt soms gewerkt met een *dubbel gelinkte lijst*, waarin ieder blok ook verwijst naar het vorige blok in de lijst (zie fig. 4.10). Een foutieve verwijzing kan dan hersteld worden door de lijst van achteren naar voor te doorlopen.

4.6.3 Bestanden met indexblokken

De onmogelijkheid tot directe toegang bij een gelinkte lijst van blokken wordt veroorzaakt door de verspreiding van de adresinformatie doorheen het bestand. Dit probleem kan worden opgelost door de adressen van de verschillende onderdelen van een bestand te verzamelen in een speciaal daarvoor voorbehouden blok op schijf: een *indexblok*. In de file descriptor zal dan als plaatsaanduiding het adres van dit indexblok worden opgenomen.

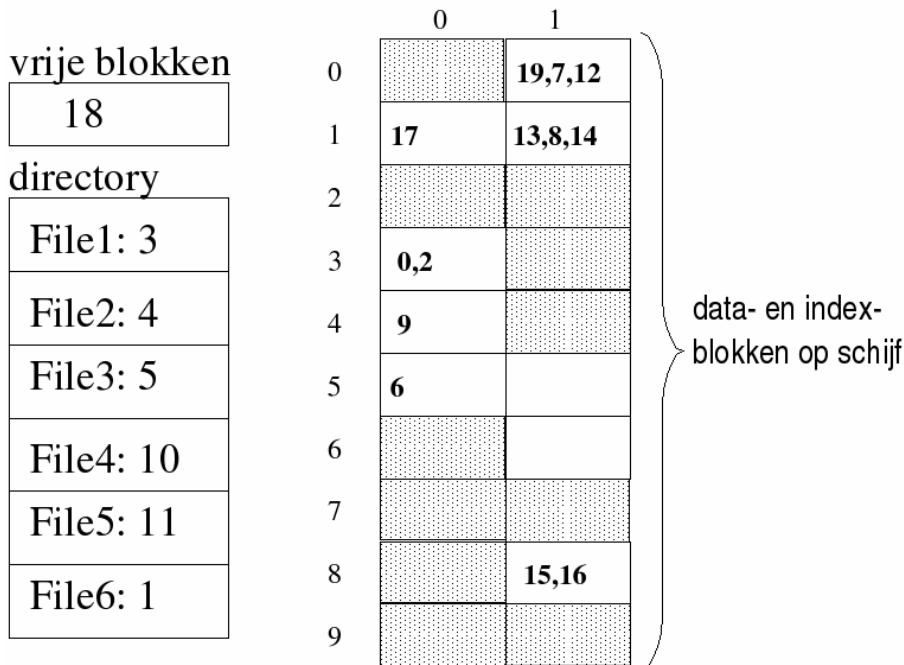
In fig. 4.11 bevat iedere bestandsbeschrijving in de directory het adres van een indexblok. De indexblokken zijn dus 3, 4, 5, 10, 11 en 1.

Elk van deze indexblokken bevat de adressen van de blokken met de eigenlijke gegevens van het bestand.

Ook de vrije blokken worden bijgehouden in een indexblok (18).

Indien één blok niet volstaat om alle adresinformatie op te slaan zijn er verschillende oplossingen. Men kan een gelinkte lijst van indexblokken creëren, of men kan een *hiërarchische index-structuur* opbouwen. Hierbij verwijst het eerste indexblok niet naar delen van het bestand, maar naar indexblokken die de adressen van de blokken met gegevens bevatten. Men kan een dergelijke hiërarchische structuur zo diep maken als men wil.

Het grootste voordeel van een structuur met indexblokken is de toegangssnelheid. Wanneer een bestand geopend wordt kan het indexblok volledig in het geheugen geladen worden. Hierdoor is directe toegang mogelijk, in tegenstelling tot de structuur met gelinkte lijsten. Zelfs bij seriële toegang is er een kleine snelheidswinst, omdat er niet moet gewacht worden tot het bestandssysteem het



Figuur 4.11: Bestanden met indexblokken

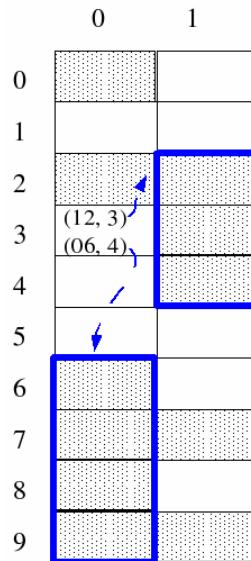
adres van het volgende blok uit het vorige blok gelezen heeft kunnen er meerdere leesopdrachten tegelijk aan de schijf doorgegeven worden.

Een nadeel van indexblokken is dat ze schijfruimte innemen. Het gegeven voorbeeld voor gelinkte lijsten en indexblokken is hetzelfde, maar in het eerste geval hadden we 9 vrije blokken over en bij indexblokken zijn er dat maar 2. Dit komt omdat er per bestand één blok extra nodig is: het indexblok.

Dit plaatsverlies is vooral groot wanneer er veel kleine bestanden voorkomen in het systeem. Wanneer een bestand maar één blok groot is neemt het 2 keer zoveel plaats in op de schijf door het indexblok. Hoe groter het bestand, hoe kleiner het relatieve verlies. Op een bestand van 100 blokken is één indexblok een minder groot verlies.

Daarom wordt in de bestandsbeschrijving vaak plaats voorzien voor een klein aantal adressen van blokken van het bestand. Als de hoeveelheid benodigde blokken onder dit aantal blijft, moet er geen indexblok gebruikt worden. De toegang tot deze kleine bestanden is dan ook iets sneller omdat er één schijftoegang uitgespaard wordt.

De toegangssnelheid kan verder worden geoptimaliseerd door zogenaamde extents te gebruiken in plaats van afzonderlijke blokken. Een *extent* is een verzameling opeenvolgende blokken op de schijf (fig. 4.12). Hierdoor zullen grotere delen van een file op eenzelfde plaats van de schijf terechtkomen, zodat het



Figuur 4.12: Extents

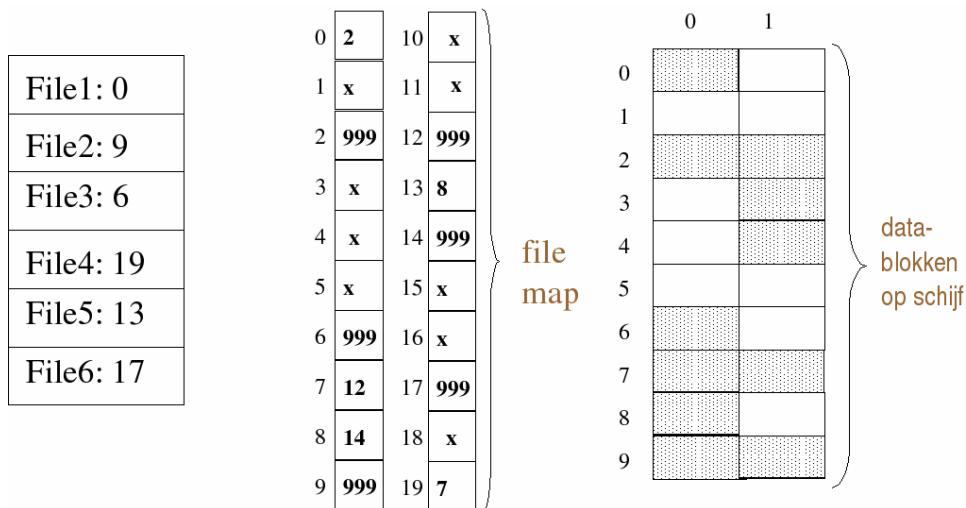
lezen of schrijven minder onderbroken hoeft te worden voor een verplaatsing van de leeskop. Indien de extents gemiddeld voldoende groot zijn zal ook minder informatie moeten worden opgeslagen in de indexblok. Het adres van het eerste blok en de lengte van de extent zijn voldoende. In de figuur verwijst indexblok 3 naar 2 extents.

4.6.4 Bestanden beschrijven in een file map

In de derde oplossing beschrijven we de inhoud van de schijf in een aparte tabel. In deze tabel, de *file map*, wordt voor ieder blok van de schijf aangegeven of het vrij is, en indien niet, tot welk bestand het behoort.

De eenvoudigste versie van een file map is een bitvector, die voor ieder blok aangeeft of het vrij is of niet. Met ieder blok komt een bit overeen, 1 betekent dat het blok in gebruik is, 0 betekent dat het blok beschikbaar is. Deze structuur zou kunnen gebruikt worden i.p.v. een gelinkte lijst of indexblokken met vrije blokken. Vergelijken met indexblokken zorgt zo'n bitvector van vrije blokken voor minder plaatsverlies. De vaste lengte van de bitvector (1 bit per blok) is wel nadelig als er weinig vrije blokken zijn. Als er een vrij blok is ziet de bitvector er namelijk als volgt uit: 111...1110111...111.

Met elk blok (of andere eenheid) komt een element van de tabel overeen. Een vrij blok wordt aangeduid door een speciale code. De elementen, behorend bij de blokken die samen een bestand vormen, bevatten pointers zodat ze een gelinkte



Figuur 4.13: File map

lijst vormen. Het laatste element in de lijst bevat een code om het einde van het bestand aan te geven. De plaatsaanduiding in de file descriptor bestaat uit de index van het element dat overeenstemt met het eerste blok in de file.

In fig. 4.13 wordt opnieuw hetzelfde voorbeeld als bij de twee vorige structuren getoond. De file descriptor van File5 verwijst nu naar het element op positie 13 in de file map. Dit leert ons dat het blok op adres 13 het eerste blok van het bestand File5 is, en op positie 13 in de file map vinden we de index van het volgende blok. Blokken 8 en 14 vervolledigen dus het bestand.

Een groot voordeel van een file map is de mogelijkheid om de volledige beschrijving van een schijf in het centrale geheugen te brengen. Dit maakt directe toegang tot de bestanden mogelijk en bespaart ook telkens het afzonderlijk inlezen van adresinformatie. We werken eigenlijk weer met een gelinkte lijst, maar nu is de volledige lijst van adressen al beschikbaar in het werkgeheugen.

Men kan er ook op een eenvoudige wijze voor zorgen dat een bestand zo goed mogelijk gegroepeerd blijft: de combinatie van de beschrijving van de met de adresgegevens van het bestand in één tabel laat toe bijkomende ruimte voor het bestand te zoeken in de onmiddellijke nabijheid van het laatst toegekende blok.

4.7 Directories (2)

Nu we de fysische opslag van bestanden op de schijf bekijken hebben, keren we nog even terug naar de directories. We weten dat er verschillende logische structuren zijn, zoals de cyclische en acyclische hiërarchieën. Maar ook deze directories moeten ergens op de schijf een plaats krijgen.

Een directory is een verzameling bestandsbeschrijvingen. Er zijn verschillende fysische structuren mogelijk om deze bestandsbeschrijvingen op een schijf op te slaan: een gewone tabel, een gesorteerde tabel, een hashtabel of een gelinkte lijst. Om een keuze te kunnen maken beschouwen we vooral de snelheid waarmee bewerkingen in de directory kunnen worden uitgevoerd. Deze basisbewerkingen zijn het opzoeken, toevoegen en verwijderen³ van een bestandsbeschrijving uit de directory.

4.7.1 Tabel

Wanneer we de bestandsbeschrijvingen in een tabel bijhouden, zal vooral het opzoeken van een bestandsbeschrijving relatief veel tijd vragen. We moeten de tabel doorlopen tot we het gezochte element vinden. In het beste geval is het het eerste element, in het slechtste geval het laatste. Gemiddeld zullen we de halve tabel moeten doorzoeken.

Het toevoegen van een file descriptor kan zeer snel gebeuren, aangezien die gewoon achteraan kan bijgeplaatst worden.

4.7.2 Gesorteerde tabel

Om het opzoeken in een tabel te versnellen kan de tabel gesorteerd worden. Het is dan mogelijk om het binair zoeken toe te passen: bekijk het middelste element, en dan weet je of het gezochte element ervoor of erachter ligt. Zo kan je onmiddellijk de helft van de tabel negeren, en op dezelfde manier verderzoeken in de overgebleven helft.

Wanneer de 1000 elementen van een tabel niet gesorteerd zijn moeten we gemiddeld 500 elementen bekijken vooraleer we het gezochte element vinden. Bij binair zoeken in een gesorteerde tabel met 1000 elementen vinden we wat we zoeken na het bekijken van slechts 10 elementen⁴. Wanneer we een tabel met 1.000.000 elementen binair doorzoeken zijn 20 stappen voldoende, terwijl we gemiddeld er 500.000 elementen zouden moeten bekijken als de tabel niet gesorteerd zou zijn.

Doordat we de tabel gesorteerd moeten houden zal het toevoegen van file descriptors natuurlijk wel trager verlopen. We moeten immers eerst de juiste plaats zoeken. Dit zoeken kan ook binair, maar dan moeten alle achterliggende elementen nog opgeschoven worden om plaats te maken voor de nieuwe bestands-

³Merk op dat het verwijderen van een bestandsbeschrijving uit een directory veronderstelt dat we de bestandsbeschrijving eerst zoeken.

⁴Je kan dit als volgt berekenen: Aangezien telkens de helft van de elementen wegvalt hebben we na het bekijken van 1 element nog 500 over. Na nog een element te bekijken zijn het er nog 250. De reeks is dus: 1000, 500, 250, 125, 63, 32, 16, 8, 4, 2, 1. Na 10 stappen blijft er slechts één element over. Wiskundig gezien berekenen we $\log_2(1000)$, wat ongeveer gelijk is aan 9,97.

beschrijving. Bij het verwijderen moeten we de lege plaats opvullen door alle volgende elementen een plaats naar voor te schuiven.

4.7.3 Hashtabel

Een hashtabel is een structuur die zeer efficiënt opzoeken toelaat. De positie in de tabel wordt berekend met behulp van de hash-functie. In dit geval zal de gekozen hash-functie de bestandsnaam transformeren in een geheel getal. De bestandsbeschrijving zal dan op deze positie in de hashtabel bewaard worden. Wanneer we een bestandsbeschrijving zoeken, berekenen we de hashwaarde van de bestandsnaam, en we kennen onmiddellijk de positie waarop de gezochte file descriptor staat.

Een mogelijk probleem zijn *collisions of botsingen*. Wanneer de hash-functie voor twee verschillende bestandsnamen dezelfde positie teruggeeft spreken we van een botsing. Dan worden op die plaats in de tabel meestal verschillende elementen bijgehouden, en moet in deze verzameling elementen op een klassieke manier gezocht worden. Hoe groter de hashtabel (dus hoe meer posities, en hoe meer mogelijke uitkomsten voor de hash-functie), hoe kleiner de kans op een botsing. Het nadeel is natuurlijk dat er meer plaats verloren gaat voor de grotere tabel.

In gunstige omstandigheden levert de hash-functie dus onmiddellijk de plaats van een op te zoeken file descriptor. Ook het toevoegen of verwijderen van file descriptors kan zeer snel gebeuren.

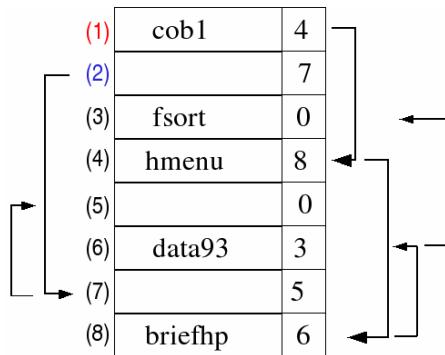
4.7.4 Gelinkte lijst

Ook een directory kan bijgehouden worden als een gelinkte lijst. In de tabel verwijst ieder element naar de positie van het volgende. We moeten dan alleen de startpositie kennen.

In fig. 4.14 is (1) de startpositie voor de directory. (2) is het begin van de lijst met vrije plaatsen in de tabel. Een verwijzing naar 0 geeft het einde van de lijst aan.

Wat betreft het opzoeken van een element in de lijst is deze structuur te vergelijken met de klassieke tabel. Het moet sequentieel gebeuren. Zelfs als de elementen van de lijst gesorteerd zouden zijn is binair zoeken niet zoveel efficiënter, aangezien we geen rechtstreekse toegang hebben tot het middelste element.

Bij het toevoegen en verwijderen daarentegen vermijden we het verschuiven van de achterliggende elementen om plaats te maken of om een vrijgekomen plaats op te vullen. We kunnen gewoon de verwijzingen aanpassen, en alle elementen



Figuur 4.14: Directory als gelinkte lijst

kunnen op hun plaats blijven staan. Het geringe plaatsverlies door de verwijzing naar de volgende bestandsbeschrijving levert dus snelheidswinst bij deze operaties.

4.8 Voorbeeld 1: FAT

Het FAT-bestandssysteem is het oorspronkelijke bestandssysteem van het MS-DOS besturingssysteem. Voor steeds groter wordende harde schijven raadt Microsoft vanaf Windows NT het NTFS bestandssysteem aan, maar FAT wordt nog steeds gebruikt op diskettes en allerlei USB-opslagmedia zoals MP3-spelers en digitale camera's.

4.8.1 File Allocation Table

FAT staat voor *File Allocation Table*. Deze FAT is een file map met daarin de nodige informatie over ieder blok van de schijf. Een FAT-partitie bevat een boot sector, 2 kopieën van de FAT, en een datagebied dat de directories en bestanden bevat.

In de FAT wordt voor ieder blok van de schijf één van vijf mogelijkheden bijgehouden. Wanneer het blok een onderdeel van een bestand is bevat het overeenkomstige FAT-element het adres van het volgende blok van het bestand, zoals hierboven algemeen beschreven voor file maps. Het laatste blok van een bestand wordt aangeduid met de End Of File (EOF)-code 0xFFFF, en een vrij blok met 0x0000. Er zijn ook codes om gereserveerde en slechte blokken aan te duiden.

Er zijn verschillende varianten van het FAT bestandssysteem. De oorspronkelijke versie wordt nu FAT12 genoemd, naast de nieuwere versies FAT16 en FAT32. Het getal in de naam van deze systemen duidt aan hoeveel bits er gebruikt

worden voor ieder element in de FAT. In een FAT12 systeem bevat ieder element van de FAT dus 12 bits.

Het aantal bits dat een FAT-element bevat bepaalt welke adressen gebruikt kunnen worden voor de blokken. In een FAT12-tabel zijn er voor ieder element 2^{12} of 4096 mogelijkheden. Dat betekent dat er maximum 4096 verschillende adressen kunnen gebruikt worden. Wanneer de blokgrootte 512B (1 sector) is, betekent dit dat er niet meer dan 4096×512 B of 2MB kunnen geadresseerd worden. Omwille van deze limiet op de schijfgrootte was het nodig om de nieuwe versies FAT16 en FAT32 in te voeren. Met dezelfde blokgrootte kan een FAT32 systeem een schijf van 2TB adresseren. We stellen dus vast dat de maximale adresseerbare schijfcapaciteit bepaald wordt door het beschikbaar aantal bits voor het adres, maar dat ook de blokgrootte een rol speelt. Hoe groter de blokken, hoe groter de maximale capaciteit.

De totale grootte van de FAT-tabel speelt ook een belangrijke rol, aangezien we omwille van de performantie de volledige tabel in het werkgeheugen willen houden. Aangezien bij een FAT12 bestandssysteem 2^{12} of 4096 verschillende adressen mogelijk zijn, is dit ook het maximaal aantal elementen in de tabel (1 element per blok). De grootte van de tabel is dan $2^{12} \times 12$ bits, dus 49152 bits of 6KB. Voor FAT32 wordt dit $2^{32} \times 32$ bits, wat overeenkomt met 16GB. Het is duidelijk niet haalbaar om een dergelijke tabel in het werkgeheugen bij te houden.

Door de blokgrootte te verhogen kunnen we dus ofwel zorgen voor een grotere adresseerbare schijfcapaciteit, of voor een kleinere FAT-tabel. De volgende tabel geeft de standaard blokgrootte voor FAT-bestandssystemen in Windows XP:

Partitiegrootte	Blokgrootte
33MB - 64MB	512B
65MB - 128MB	1KB
129MB - 256MB	2KB
257MB - 8GB	4KB
8GB - 16GB	8KB
16GB - 32GB	16KB
> 33GB	Niet ondersteund

Wanneer je dus een partitie van 12GB als FAT32 formatteert in Windows XP, zullen er blokken van 8KB gebruikt worden. Dit betekent dat ieder blok 16 sectoren op de schijf inneemt. Merk op dat je voor partities van meer dan 32GB het NTFS bestandssysteem moet gebruiken in Windows XP.

4.8.2 Directories

De logische structuur van het FAT bestandssysteem is een boomstructuur. Fysisch wordt een directory voorgesteld als een gewone tabel. Deze tabel wordt

op dezelfde manier opgeslagen op de schijf als een gewoon bestand: de blokken waarop de directory-tabel staan worden via een gelinkte lijst in de FAT bijgehouden.

In FAT12 en FAT16 staat de root-directory onmiddellijk na de 2 kopieën van de FAT. In FAT32 is dit niet meer verplicht. In de directory-tabel neemt iedere bestandsbeschrijving 32 bytes in. De betekenis van deze 32 bytes wordt hieronder aangegeven.

Veld	Positie	Lengte
Naam	0	8
Extensie	8	3
Attributen	11	1
Tijdstip Creatie	12	1
Hoogste bytes startadres	20	2
Startadres (FAT32: laagste bytes)	26	2
Grootte	28	4

We zien hier onmiddellijk waarom bestandsnamen in MS-DOS beperkt zijn tot 8 karakters voor de naam en 3 karakters voor een extensie.

Het attributen-veld verdient nog wat aandacht. Elk van de 8 bits komt overeen met een bepaald attribuut, en duidt aan of dit attribuut op het element van de directory van toepassing is. Eén van de attributen is het 'directory' attribuut. Als hier een '1' staat beschrijft dit element een subdirectory, anders een bestand. Voor ieder bestand zijn er de read-only, hidden, system en archive attributen.

Het Volume Label attribuut wordt normaal slechts voor één speciaal element van de root directory gebruikt. In iedere andere context negeert MS-DOS dit bestanden waarbij dit attribuut op '1' staat. Hiervan is handig gebruik gemaakt om in Windows de mogelijkheid te voorzien om langere bestandsnamen te gebruiken in FAT-bestandssystemen (zie fig. 4.15).

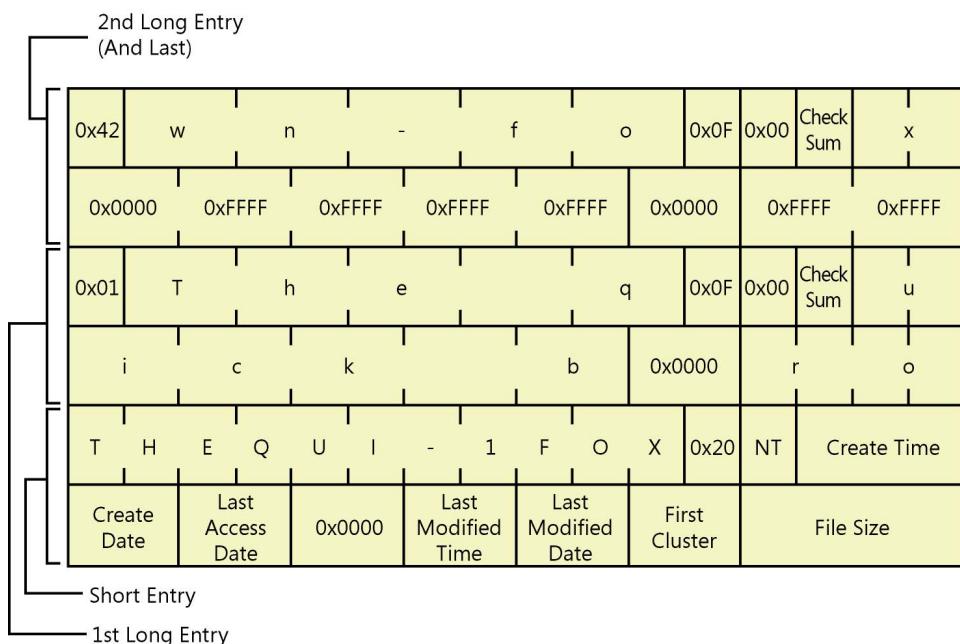
De lange naam wordt verspreid over bepaalde delen van meerdere tabelelementen. Het volume-attribuut van deze elementen wordt op 1 gezet, zodat MS-DOS ze negeert. MS-DOS gebruikt nog steeds een verkorte versie van de naam die in de eigenlijke bestandsbeschrijving bijgehouden wordt.

4.9 Voorbeeld 2: NTFS

NTFS staat voor New Technology File System. Het is het standaard bestandsysteem voor Windows NT, 2000, XP en hoger. Het lost enkele problemen met FAT op en bevat heel wat extra functionaliteit.

NTFS bestandsnamen kunnen 255 tekens lang zijn, en de tekens worden m.b.v. unicode bewaard. Hierdoor kunnen naast het gewone Westerse alfabet allerlei andere tekens gebruikt worden.

4.9 Voorbeeld 2: NTFS



Figuur 4.15: Lange bestandsnamen in FAT afbeelding uit "Windows XP Professional Resource Kit"

Header	Standard Information	File Name	Datagebied	...	Security Descriptor
--------	----------------------	-----------	------------	-----	---------------------

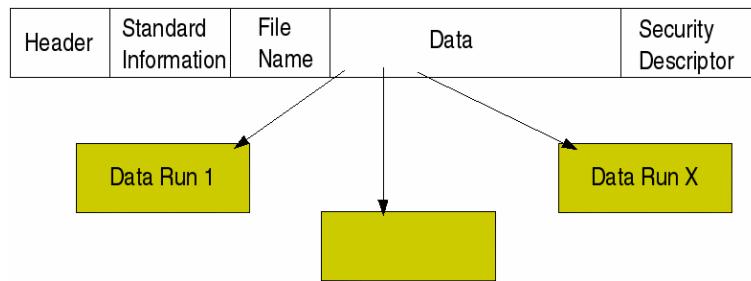
Figuur 4.16: MFT-record

4.9.1 Master File Table

NTFS maakt gebruik van een *Master File Table (MFT)*. In deze tabel wordt voor ieder bestand één bestandsbeschrijving bijgehouden. Deze beschrijving bevat naast de bestandsnaam, de grootte en de toegangsdata informatie over de toegangsrechten tot het bestand.

In tegenstelling tot de File Allocation Table in het FAT-systeem is de MFT dus geen file map. De MFT bevat één record per bestand, en niet één record per blok op de schijf. Hierdoor is de grootte van de MFT variabel. Standaard wordt 12,5% van de partitie voorzien voor de MFT, en de overige 87,5% is beschikbaar voor gegevens. Wanneer het datagebied echter vol is, en de MFT neemt niet de voorziene 12,5% van de partitie in kan die ook voor data gebruikt worden.

Een record in de MFT bevat attributen. In fig. 4.16 worden de attributen getoond die voor ieder bestand aanwezig zijn. Welke overige attributen gebruikt worden staat niet vast in de specificatie van NTFS. De gebruikte attributen op de partitie worden in het systeembestand \$AttrDef bijgehouden.



Figuur 4.17: Data Runs

De standaardinformatie omvat de grootte van het bestand, de toegangsdatums en andere eigenschappen. De toegangsrechten worden bewaard in de security descriptor. Omdat attributen geen vaste lengte hebben is er een hoofding nodig die de structuur van het record beschrijft.

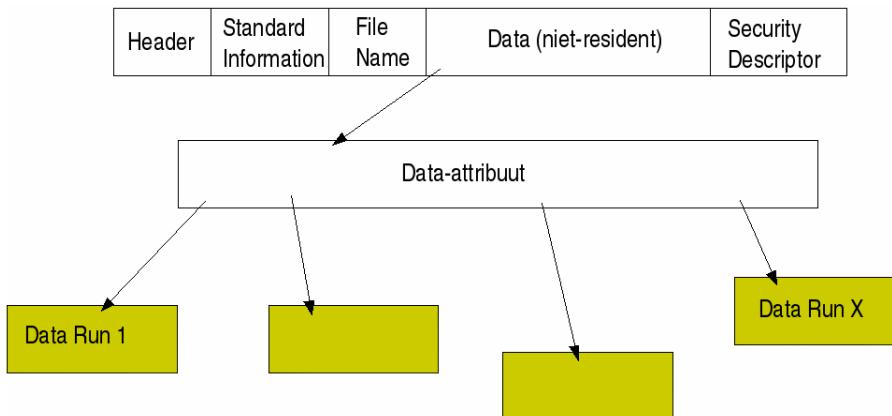
Wanneer de inhoud van een attribuut te groot wordt om in het MFT-record te bewaren wordt het attribuut non-resident gemaakt. Dit betekent dat de inhoud van het attribuut in vrije blokken in het datagebied bewaard wordt, en dat het MFT-record een verwijzing naar deze blokken bevat.

Het data-attribuut in een MFT-record bevat verwijzingen naar blokken in het datagebied. We kunnen het data-attribuut dus beschouwen als een indexblok. Om de toegangssnelheid te verhogen en de hoeveelheid adresinformatie te beperken wordt gebruik gemaakt van extents, die in de context van NTFS vaak data runs of streams genoemd worden (fig. 4.17).

Voor kleine bestanden wordt de inhoud van het bestand zelf binnen het data-attribuut in het MFT-record opgeslagen. Dit zorgt ervoor dat met dergelijke bestanden zeer snel gewerkt kan worden. Zo gauw het bestand is opgezocht is directe toegang mogelijk zonder verdere schijftoegangen. Dit gebeurt typisch voor bestanden die kleiner zijn dan 900 bytes. Als we dit geval als standaard beschouwen, kunnen we zeggen dat als een bestand te groot wordt het data-attribuut non-resident gemaakt wordt.

Wanneer een bestand zo groot wordt dat de verschillende data runs niet meer binnen het data-attribuut kunnen beschreven worden is het mogelijk om het data-attribuut zelf buiten het MFT-record op te slaan (fig. 4.18). Deze structuur kan nog verder uitgebreid worden zodat de ruimte van het data-attribuut in de MFT-record een indirect indexblok wordt.

Door deze flexibele structuur is er bij NTFS geen sprake van een maximale bestandsgrootte. In theorie kan één bestand de beschikbare capaciteit van de volledige partitie innemen.



Figuur 4.18: Niet-resident data-attribuut

4.9.2 Directories

De logische structuur van NTFS is een boomstructuur, net als bij FAT. Voor directories wordt ook een record in de MFT aangemaakt. Een directory-record heeft extra attributen die verwijzingen bevatten naar de bestanden en subdirectories. Net als bij gewone bestanden worden deze gegevens voor een kleine directory in het record bijgehouden.

De fysische structuur van de inhoud van een directory wordt bijgehouden m.b.v. B-bomen. Dit zijn vrij ingewikkelde gebalanceerde en gesorteerde boomvormige gegevensstructuren die snel opzoeken en toevoegen van elementen toelaten.

4.10 Voorbeeld 3: Second Extended File System

Hoewel je bij het installeren van een Linux-distributie de keuze krijgt uit een hele lijst met bestandssystemen om de partities te formatteren, wordt het *Extended File System* vaak beschouwd als het standaard-bestandssysteem voor Linux. De meest recente versie is het Fourth Extended File System of ext4. We zullen ons hier beperken tot een analyse van de werking van ext2.

4.10.1 Inodes

Net zoals Linux zelf is het Extended File System, en dus ook de opvolgers, gebaseerd op Unix. De algemene structuur van een ext2-partitie is dan ook dezelfde als bij het Unix File System. De blokken van de schijf kunnen worden ingedeeld in 4 soorten:

- Bootblok

- Superblok
- Inodeblokken
- Datablokken

In het *bootblok* staat bootstrap code die het besturingssysteem moet laden en opstarten. Het heeft geen specifieke functie in het bestandssysteem. Het *superblok* bevat globale gegevens over het bestandssysteem, en enkele instellingen.

Met ieder bestand in ext2 wordt een gegevensstructuur geassocieerd, die *inode* wordt genoemd. Hierin vinden we alle metadata en de verwijzingen naar de datablokken waarin de inhoud van het bestand opgeslagen is. Achter het superblok staat een lijst met inodeblokken, soms ook I-list genoemd. De overige blokken in het bestandssysteem worden gebruikt om de inhoud van bestanden in weg te schrijven.

Aangezien de broncode van Linux vrij beschikbaar is, kunnen we de eigenlijke structuur van een inode bekijken. Linux is geschreven in C, en de inode struct⁵ wordt gedefinieerd in het bestand include/ext2_fs.h. Dit komt uit de broncode van versie 1.0 van de Linux kernel (1994):

```
/*
 * Structure of an inode on the disk
 */
struct ext2_inode {
    unsigned short i_mode;          /* File mode */
    unsigned short i_uid;           /* Owner Uid */
    unsigned long i_size;           /* Size in bytes */
    unsigned long i_atime;          /* Access time */
    unsigned long i_ctime;          /* Creation time */
    unsigned long i_mtime;          /* Modification time */
    unsigned long i_dtime;          /* Deletion Time */
    unsigned short i_gid;           /* Group Id */
    unsigned short i_links_count;   /* Links count */
    unsigned long i_blocks;          /* Blocks count */
    unsigned long i_flags;           /* File flags */
    unsigned long i_reserved1;
    unsigned long i_block[EXT2_N_BLOCKS];/* Pointers to blocks */
    unsigned long i_version;         /* File version (for NFS) */
    unsigned long i_file_acl;        /* File ACL */
    unsigned long i_dir_acl;         /* Directory ACL */
    unsigned long i_faddr;           /* Fragment address */
}
```

⁵Een struct in C kan je vergelijken met een vereenvoudigde klasse uit Java. Een struct in C bevat enkel dataleden, en geen methodes.

```

    unsigned char i_frag;          /* Fragment number */
    unsigned char i_fsize;         /* Fragment size */
    unsigned short i_pad1;
    unsigned long i_reserved2[2];
};


```

Een inode bevat dus allerlei gegevens, waaronder b.v. de eigenaar en toegangsrechten. Merk op dat de bestandsnaam niet in de inode wordt bewaard. De bestandsnamen vinden we in de directories, samen met een verwijzing naar de inode. Dit verschilt van b.v. FAT, waarbij de volledige bestandsbeschrijving in de directory wordt bijgehouden.

```

/*
 * Structure of a directory entry
 */
#define EXT2_NAME_LEN 255

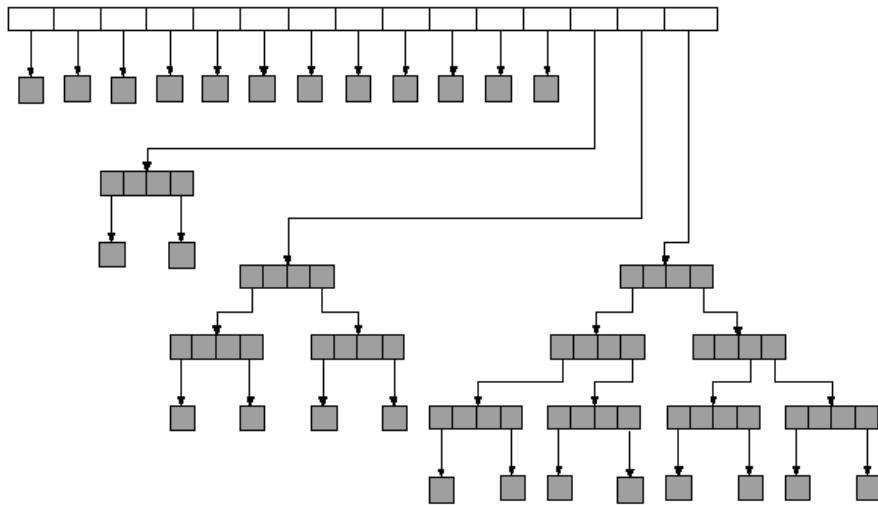
struct ext2_dir_entry {
    unsigned long inode;           /* Inode number */
    unsigned short rec_len;        /* Directory entry length */
    unsigned short name_len;       /* Name length */
    char name[EXT2_NAME_LEN];     /* File name */
};


```

Zoals je in de code kan zien kan een ext2-bestandsnaam tot 255 tekens bevatten. Zoals gezegd is een directory een bestand met daarin een lijst van bestandsnamen gekoppeld aan een inode. Omdat dergelijke lange namen niet vaak voorkomen werd gekozen voor directory-elementen met variabele lengte. Het inode-nummer wordt opgeslagen, gevolgd door 2 variabelen die resp. de lengte van de entry en de naam aangeven. Als laatste wordt de eigenlijke bestandsnaam opgeslagen. Doordat de lengte van de bestandsnaam gekend is kan er naar het volgende element gesprongen worden⁶.

Bestanden kunnen in ext2 niet-aaneengesloten gealloceerd worden. In de inode is ruimte voorzien om de adressen van 15 blokken te bewaren. De eerste 12 zijn directe blokadressen, die verwijzen naar blokken die data bevatten. Het dertiende adres verwijst naar een indexblok, waarin de adressen van datablokken kunnen opgeslagen worden. Dit wordt een indirect adres genoemd. Het veertiende en

⁶Het lijkt misschien vreemd dat we zowel rec_len als name_len moeten kennen, maar rec_len is niet altijd gelijk aan de waarde van name_len opgeteld bij de lengte van een short en een long. rec_len wordt als volgt berekend: $((name_len) + 8 + 3) \& 3$, en is dus altijd een veelvoud van 4. Bovendien wordt rec_len gebruikt om bij het verwijderen van een bestand te vermijden dat de overige elementen naar voor geschoven moeten worden. Door de rec_len van het vorige bestand te verhogen kan over de lege ruimte van het verwijderde element gesprongen worden.



Figuur 4.19: Adressering van datablokken in ext2

vijftiende adres in de inode zijn respectievelijk dubbel en driedubbel indirect. Het veertiende adres verwijst dus naar een datablok met daarin adressen van indexblokken. Deze structuur wordt weergegeven in fig. 4.19.

Het grote voordeel van deze structuur is dat de adresinformatie voor kleine bestanden volledig in het werkgeheugen beschikbaar is. Met bestanden die maximaal 12 datablokken in beslag nemen kan dus erg snel gewerkt worden. Dat de grootte van een bestand in ext2 beperkt is, volgt ook uit deze adresseringsstructuur. De maximale theoretische bestandsgrootte in bytes wordt gegeven door:

$$S_{max} = \left[12 + \left(\frac{b}{4} \right) + \left(\frac{b}{4} \right)^2 + \left(\frac{b}{4} \right)^3 \right] b$$

Hierin is b de blokgrootte in bytes, en gaan we uit van adressen van 32 bits, dus 4 bytes per adres. Voor een blokgrootte van 1KB geeft dit een maximale grootte van 16GB. Naast de adresseringsstructuur zijn er nog andere limieten in het spel die er voor zorgen dat de maximale grootte van een bestand nooit meer dan 2TB is, onafhankelijk van de blokgrootte. Voor een blokgrootte van 8KB, wat volgens de bovenstaande formule een maximale theoretische bestandsgrootte van 64TB zou opleveren, is de praktische bestandsgrootte dus toch 2TB.

4.10.2 Vrije blokken en inodes

In het superblok worden tabellen bijgehouden met de adressen van een aantal vrije datablokken en een aantal vrije inodes. In deze tabellen is echter niet voldoende plaats om alle vrije elementen te bewaren.

Wanneer b.v. een bestand moet worden uitgebreid, wordt een adres van een vrij blok uit de tabel in het superblok genomen. Bij het verwijderen van een bestand worden de adressen van de vrijgekomen blokken in de tabel ingeschreven. Indien de tabel leeg is op het ogenblik dat een blok aan een file moet worden toegekend zal de tabel uit het eerste blok in de gelinkte lijst naar het superblok worden gekopieerd. Het hierdoor vrijgekomen blok wordt aan het bestand toegevoegd. Als de tabel helemaal gevuld is met adressen, en er wordt een blok vrijgegeven, dan wordt de tabel uit het superblok naar het vrijgekomen blok gekopieerd, waarna dit als eerste blok in de gelinkte lijst wordt opgenomen.

Voor vrije inodes wordt een gelijkaardige methode gebruikt. In het superblok staat een tabel voor 100 nummers van vrije inodes. Wanneer een nieuw bestand vindt men hier het nummer van een beschikbare inode. Bij het verwijderen van een bestand wordt het nummer van de hierdoor vrijgekomen inode aan de tabel toegevoegd.

Een belangrijk verschil met de vrije blokken is de mogelijkheid om een vrije inode te herkennen aan zijn inhoud. Het veld voor het bestandstype staat namelijk op 0 als de inode niet in gebruik is. Hierdoor moeten niet alle nummers van vrije inodes bijgehouden worden. Wanneer de tabel in het superblok leeg is, kan de kernel de i-list doorlopen en de nummers van de 100 eerste vrije inodes in de tabel plaatsen.

Om het zoeken naar vrije inodes zo efficiënt mogelijk te laten verlopen, wordt de positie van de laatst gevonden vrije inode apart bijgehouden, om de volgende zoektocht vanop die positie te kunnen starten. Wanneer er een inode vrijkomt door het verwijderen van een bestand zijn er dan 2 mogelijkheden. Als de positie van deze inode voor de opgeslagen positie komt wordt de opgeslagen positie erdoor vervangen. Als de positie erna komt moet er niets gebeuren, want dan wordt de nieuwe vrije inode zowieso gevonden bij één van de volgende zoektochten.

4.10.3 Harde en zachte links

Omdat de bestandsbeschrijving niet in de directory bewaard wordt, kan men op een eenvoudige en efficiënte manier eenzelfde bestand via verschillende paden aanspreken. Men laat in dit geval 2 bestanden verwijzen naar eenzelfde inode, en dus ook naar hetzelfde bestand. Dit wordt een *hard link* genoemd. Om een acyklische structuur te behouden is het niet toegelaten om hard links te creëren naar directories (zie eerder). Een hard link naar een bestand in een ander

bestandssysteem kan ook niet. Voor *symbolic links* gelden deze beperkingen niet, maar in dit geval wordt verwezen naar een ander pad, niet naar een inode.

Het gebruik van hard links vraagt ook om een speciale aanpak bij het verwijderen. De inode en de datablokken van een bestand mogen pas vrijgegeven worden als er geen enkele link meer is. Daarom wordt in een inode een teller met het aantal links bijgehouden (`i_nlink`). Bij symbolic links is dit niet nodig. Wanneer het bestand waarnaar een symbolic link verwijst verwijderd wordt, blijft de link bestaan. Zo'n link wordt een wees (orphan) genoemd.

4.10.4 Bijzonderheden

Ext2 heeft enkele specifieke eigenschappen die we nog niet tegenkwamen in andere bestandssystemen. Zo wordt het aantal inodes in de I-list bepaald bij het aanmaken van het bestandssysteem. Een vervelend gevolg hiervan is dat het kan gebeuren dat je geen nieuw bestand kan aanmaken, hoewel er toch nog vrije datablokken beschikbaar zijn. Een ext2 bestandssysteem heeft dus een maximum aantal bestanden. Standaard wordt er één inode aangemaakt voor iedere 4096 bytes beschikbare schijfruimte. Als de gemiddelde grootte van je bestanden kleiner is dan 4kB, kan je dus met een tekort aan inodes te maken krijgen.

Bij het creëren van het bestandssysteem wordt een deel (standaard 5%) van de blokken gereserveerd voor de beheerder van het systeem (root). Dit voorkomt dat een gebruiker of een gebruikersproces het volledige bestandssysteem volschrijft, waardoor het besturingssysteem zou kunnen vastlopen.

Een laatste bijzonder bestandstype is de zogenaamde *device file*. Deze bestanden bevatten geen data, maar stellen een systeemapparaat voor. Zo kan men communiceren met een apparaat door te lezen en te schrijven van of naar de bijhorende device file. Het toetsenbord zou je dan b.v. kunnen beschouwen als een oneindig alleen-lezen tekstbestand. Ieder getypt karakter verschijnt in het bestand. Omdat lezen per blok voor een apparaat als een toetsenbord niet erg efficiënt zou zijn, wordt bij device files een onderscheid gemaakt tussen karakter- en blokapparaten.

Hoofdstuk 5

Procesbeheer

Een computersysteem voert programma's uit. De gebruiker wil programma's kunnen opstarten, tijdelijk onderbreken en afsluiten. Meerdere programma's tegelijk uitvoeren en eventueel prioriteiten toekennen moet ook mogelijk zijn.

5.1 Processen

Een *proces* is niet hetzelfde als een programma. Een proces is een programma in uitvoering. Een programma is niet meer dan uitvoerbare code.

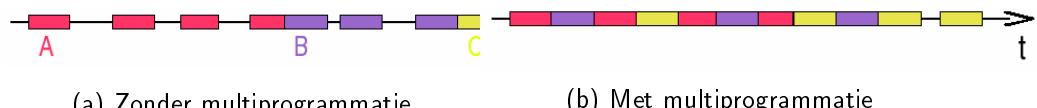
Wanneer zo'n programma uitgevoerd wordt moet de code in het werkgeheugen geladen worden, maar er moet ook plaats zijn voor b.v. de waarden van de variabelen tijdens de uitvoering.

Wanneer een programma uitgevoerd wordt omvat het proces verschillende componenten. Er is een gereserveerd deel van het geheugen, met daarin de uit te voeren code, maar ook de waarden van variabelen. De processortoestand omvat de inhoud van de bevelenteller en verschillende registers. Het besturingssysteem houdt ook gegevens bij om de uitvoering te kunnen organiseren, zoals b.v. de bestandsbeschrijvingen van bestanden die door het proces geopend zijn of de eigenaar en de toegangsrechten van het proces.

Eenzelfde programma kan tegelijkertijd door verschillende processen uitgevoerd worden, zoals de schermafdruk illustreert. Dan moet voor iedere uitvoering een apart deel van het geheugen beschikbaar zijn om de toestand van het proces bij te houden.

5.1.1 Multiprogrammatie

Een processor kan maar één programma tegelijkertijd uitvoeren. Als we toch meerdere processen willen uitvoeren is de meest voor de hand liggende oplossing meerdere processoren gebruiken. Maar als het aantal gelijktijdige processen



Figuur 5.1: Multiprogrammatie

groeit, stijgt ook het aantal processoren dat we nodig hebben. Dit is natuurlijk een te dure oplossing voor een eenvoudig computersysteem. Bovendien zullen een aantal van de processoren stilstaan als niet het maximum aantal gelijktijdige processen beschikbaar is voor uitvoering.

Als we op een uniprocessor-systeem op hetzelfde ogenblik meerdere processen willen uitvoeren, moeten we het *multiprogrammatie* principe toepassen. De rekentijd op één processor wordt dan verdeeld over meerdere processen. De processen kunnen om beurt voor een bepaalde tijd gebruik maken van de processor.

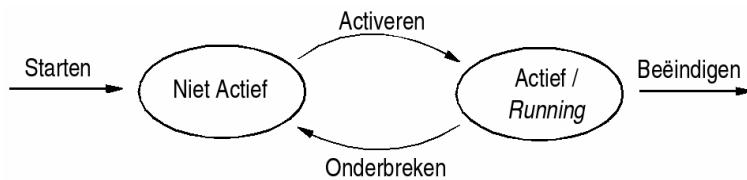
Het kan gaan om verschillende processen van dezelfde gebruiker. Als we verschillende gebruikers tegelijkertijd op één processor laten werken door hun processen via multiprogrammatie uit te voeren spreken we van *timesharing*. Het lijkt alsof verschillende processen tegelijkertijd verwerkt worden, maar in werkelijkheid wisselt de processor van het ene proces naar het andere. Het is het besturingssysteem dat de uitvoering van meerdere processen gaat verweven om het processorgebruik te maximaliseren en tegelijk te zorgen voor een aanvaardbare responstijd. Het onderdeel van het besturingssysteem dat deze taak verzorgt heet de *scheduler*.

Als we geen gebruik maken van multiprogrammatie worden de verschillende processen na elkaar uitgevoerd. Wanneer het proces in uitvoering moet wachten op een externe gebeurtenis, zoals b.v. het afwerken van een leesopdracht door een schijf of het resultaat van een ander proces, staat de processor stil.

Door multiprogrammatie toe te passen kunnen we het processorgebruik verbeteren. Als één proces wacht op een gebeurtenis kan de processor een ander proces uitvoeren.

In fig. 5.1 zien we duidelijk dat de processor bijna niet meer werkloos is, alleen op het einde wanneer processen A en B voltooid zijn is er geen ander proces beschikbaar om uit te voeren terwijl C wacht. Merk op dat proces A eigenlijk nadeel ondervindt van de multiprogrammatie, aangezien het nu later voltooid zal zijn.

Naast het optimaliseren van het processorgebruik zorgt multiprogrammatie ook voor een lagere gemiddelde responstijd. De *responstijd* is de tijd tussen het geven van een opdracht en het moment dat de ontvangst van het antwoord begint. Dit is van belang bij interactief werken met een systeem. Bij timesharing is het dus van belang om de responstijd zo laag mogelijk voor alle gebruikers die het systeem delen.



Figuur 5.2: Twee toestanden van een proces

Zoals we multiprogrammatie nu voorstellen blijven we een proces uitvoeren tot het proces op een gebeurtenis wacht. Een proces dat zeer veel rekenwerk moet doen, en weinig invoer- of uitvoeropdrachten bevat waarop gewacht moet worden kan de processor dan relatief lang bezet houden. Dit is slecht voor de gemiddelde responstijd omdat alle andere processen dan zolang moeten wachten. Daarom zal het besturingssysteem een proces soms na een bepaalde tijd onderbreken om andere processen uit te kunnen voeren. Dit onderbreken noemen we *preemption*.

5.1.2 Toestanden van een proces

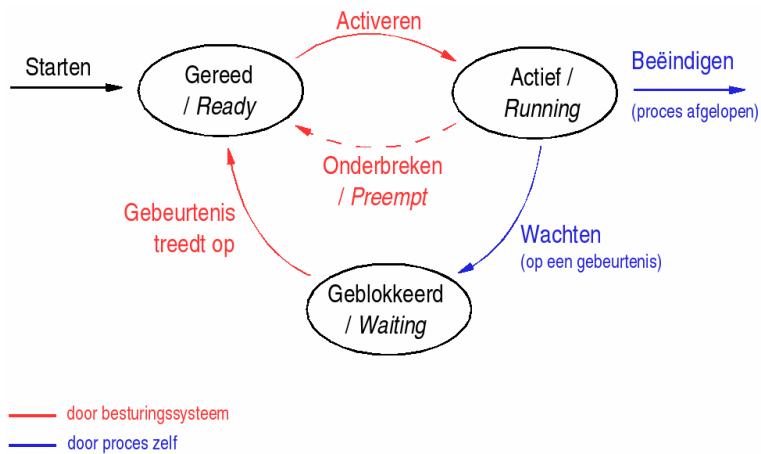
Tijdens zijn uitvoering doorloopt een proces een aantal toestanden. De overgangen tussen deze verschillende toestanden worden teweeggebracht door de werking van het uitgevoerde programma ofwel door de scheduler.

In het eenvoudigste geval zijn er twee toestanden: actief en niet-actief. Een proces is actief als het uitgevoerd wordt door de processor.

Wanneer een proces gestart wordt, zal het klaargemaakt worden voor uitvoering en komt het in een niet-actieve toestand. De scheduler zal dan een proces om uit te voeren kiezen uit alle niet-actieve processen. Dit proces wordt dan actief. Wanneer het actieve proces onderbroken wordt, en dus niet-actief wordt zal een ander proces gekozen worden om uitgevoerd te worden.

Een proces wordt beëindigd als alle code is uitgevoerd. Omdat de processor de code uitvoert kan een proces enkel aflopen vanuit de actieve toestand. Wanneer het proces niet-actief is wacht het om uitgevoerd te worden, en kan het dus nog niet beëindigd zijn.

Zoals reeds besproken zijn er 2 soorten onderbrekingen mogelijk voor een proces in uitvoering. Enerzijds kan het proces door het aanvragen van een invoer- of uitvoeropdracht moeten wachten. Dan wordt het niet-actief. Anderzijds is er preemption, waarbij de scheduler het actieve proces onderbreekt om een ander proces te kunnen starten. De niet-actieve toestand moet dus opgesplitst worden in 2 aparte toestanden: een geblokkeerd proces wacht op in- of uitvoer, en de processen die gereed zijn kunnen door de scheduler gekozen worden om uitgevoerd te worden.



Figuur 5.3: Drie toestanden van een proces

Processen die 'gereed' zijn, worden door het besturingssysteem in een wachtrij bijgehouden. De scheduler kan uit deze wachtrij één proces activeren. Dit proces wordt dan actief en wordt door de processor uitgevoerd. Er zijn drie manieren waarop een proces de actieve toestand kan verlaten. Wanneer het proces afgelopen is zal het natuurlijk niet langer actief zijn. Als het proces via een system call een aanvraag doet waarvan het resultaat niet onmiddellijk beschikbaar is zal het 'geblokkeerd' worden. Dit gebeurt dus op initiatief van het proces zelf. Tenslotte kan ook het besturingssysteem een actief proces onderbreken en terug aan de wachtrij toevoegen d.m.v. preemption. Dit mechanisme is niet in alle systemen beschikbaar. Er zijn preemptive en non-preemptive schedulers.

Processen die vaak in- en uitvoer nodig hebben, en dus vaak 'geblokkeerd' zijn, noemen we *I/O-gebonden processen*. Processen die veel rekenwerk doen en zelden op externe gebeurtenissen wachten noemen we verwerkingsgebonden of *CPU-gebonden processen*.

5.2 Scheduling

Het is nu duidelijk dat de belangrijkste taak van de scheduler is om te beslissen welk proces uitgevoerd zal worden. De bedoeling van deze component van het besturingssysteem is om het computersysteem, en meerbepaald de processor, zo goed en efficiënt mogelijk te gebruiken. De eerste vraag die zich stelt is hoe we deze kwaliteit en efficiëntie moeten meten zodat we verschillende strategieën kunnen vergelijken. We proberen efficiëntie daarom te vertalen in een aantal concrete doelstellingen:

Rechtvaardigheid Alle processen dienen op een rechtvaardige wijze te wor-

den behandeld. Geen enkel proces mag blijvend achteruit gesteld worden, waardoor de uitvoering ervan onmogelijk zou worden.

Doorvoer maximaliseren De *doorvoer (throughput)* is de hoeveelheid werk die per tijdseenheid wordt gepresteerd (b.v. het aantal jobs dat per uur wordt afgewerkt).

Omlooptijd minimaliseren De *omlooptijd (turnaround time)* is de tijd die verloopt tussen het indienen van een proces en het voltooien ervan en wordt bekomen als een som van wachttijden en de werkelijke uitvoeringstijd. In andere woorden, de omlooptijd is de het verschil tussen het tijdstip waarop het proces voltooid is en het tijdstip waarop het proces gestart wordt. Deze maat is vooral geschikt voor batch-taken.

Responstijd minimaliseren De responstijd (*response time*) is de tijd die verloopt tussen het ingegeven van een bevel en het moment waarop de ontvangst van het antwoord begint. Deze grootheid speelt vooral een rol bij interactief werken, omdat een gebruiker dan niet al te lang op een reactie van het systeem wil wachten.

Voorspelbaarheid De werking van het systeem moet voorspelbaar zijn. Zo mogen doorvoer, omlooptijd en responstijd niet te sterk veranderen in de tijd, bijvoorbeeld onder invloed van een wisselende belasting van het systeem.

Overhead beperken De processortijd die het besturingssysteem zelf gebruikt voor berekeningen of om processen te wisselen kan ook niet gebruikt worden om de processen van de gebruikers uit te voeren. Deze overhead moet binnen redelijke grenzen blijven.

Het is duidelijk dat niet ieder van deze doelstellingen even gemakkelijk te meten is. De doelstellingen met de prestaties van het systeem te maken hebben, zoals bij responstijd of omlooptijd, zijn het best te meten. Doelstellingen als voorspelbaarheid en rechtvaardigheid laten zich niet zo gemakkelijk in getallen vatten.

Er is ook een onderscheid tussen gebruikersgerichte en systeemgerichte doelstellingen. Zo beïnvloeden de responst- en omlooptijd rechtstreeks de ervaring van de gebruiker met het systeem. De doorvoer daarentegen geeft aan hoe efficiënt het systeem werkt, vandaar dat het een geschikte maat is voor batchverwerking.

5.3 Niet-preemptieve Scheduling-strategieën

Bij deze eerste strategieën heeft de scheduler niet de mogelijkheid een proces te onderbreken. Eens een proces uitgevoerd wordt kan alleen het proces zelf de

processor terug vrijgeven, hetzij doordat het zichzelf blokkeert om te wachten op een gebeurtenis, of omdat het proces zichzelf beëindigt. Er is dus geen overgang van 'actief' naar 'gereed'.

Het ontbreken van de mogelijkheid tot onderbreken zorgt ervoor dat de scheduler slechts een beperkte invloed heeft, en b.v. heel moeilijk voor voorspelbaarheid of een lage responsstijd kan zorgen.

5.3.1 First Come First Served (FCFS)

Dit algoritme gaat de processen verwerken in dezelfde volgorde waarin ze in de wachtrij werden geplaatst. We noemen zo'n wachtrij ook een First In First Out of FIFO wachtrij. De scheduler moet enkel het eerste element uit de FIFO-rij nemen. Je kan het vergelijken met een rij mensen die aanschuift aan een loket. Figuur 5.4 geeft de werking van het FCFS-algoritme schematisch weer.

Dit is een erg eenvoudig algoritme, en het lijkt natuurlijk erg rechtvaardig. Om dit na te gaan bekijken we een situatie met 4 processen. Het moment waarop de processen in de wachtrij aankomen, en hun uitvoeringstijden (T_u) zijn gekend. We berekenen dan de omloopijd (T_o).

Proces	Aankomst	T_u	Start	T_o	T_o/T_u
A	0	1	0	1	1
B	1	100	1	100	1
C	2	1	101	100	100
D	3	100	102	199	1,99

Om de resultaten gemakkelijker te interpreteren berekenen we ook de genormaliseerde omloopijd. De *genormaliseerde omloopijd* bekom je door de omloopijd te delen door de uitvoeringstijd. Het is een maat voor de relatieve vertraging die een proces ondervindt. Het proces werd niet vertraagd als $\frac{T_o}{T_u} = 1$. Hoe hoger $\frac{T_o}{T_u}$, hoe slechter het proces werd bediend. De genormaliseerde omloopijd brengt houdt rekening met het feit dat een bijkomende wachttijd van 10 ms een grotere nadelige invloed heeft op een proces met een korte uitvoeringstijd dan op een proces met een langere uitvoeringstijd. Een half uur in de file staan is minder vervelend tijdens een verplaatsing over een lange afstand dan bij een korte trip van een kwartier¹.

Proces C is hiervan een extreem voorbeeld. Meestal geldt ook: hoe langer de uitvoeringstijd van een proces, hoe groter de absolute vertraging die men kan tolereren. Vergelijk daartoe proces D met C. D heeft even lang moeten wachten om te beginnen maar $\frac{T_o}{T_u}$ is veel lager en acceptabel. Men kan besluiten dat FCFS meestal gunstiger is voor lange processen.

¹Het gaat hier om het nadelige effect van de tijd in de file op de totale duur van de verplaatsing. We meten niet hoe hard je vloekt op het moment dat je in de file terechtkomt...

Hierdoor is FCFS ook voordelig voor verwerkingsgebonden processen, omdat I/O-gebonden processen de processor zelf vlugger vrijgeven en dan weer achteraan de FIFO-rij moeten gaan staan.

5.3.2 Shortest Job First (SJF)

De bevoordeling van langere processen door FCFS kan verminderd worden door telkens dat proces te kiezen dat het minst lang actief zal zijn, m.a.w. het kortste proces. Deze strategie kan wel leiden tot *starvation*: langere processen *verhongeren* zolang er een aanvoer is van kortere processen.

Algemeen zal deze strategie een lagere gemiddelde omlooptijd opleveren. De omlooptijd zal altijd bestaan uit de eigenlijke uitvoeringstijd, verhoogd met eventuele wachttijden. Wanneer twee processen na elkaar uitgevoerd worden, dan zal voor het tweede proces de omlooptijd bestaan uit een wachttijd gelijk aan de uitvoeringstijd van het eerste proces, en de eigen uitvoeringstijd. Voor het eerste proces is de omlooptijd uiteraard gelijk aan de uitvoeringstijd. De enige wachttijd bestaat dus uit de uitvoeringstijd van het eerst uitgevoerde proces.

De volgorde, waarin de twee processen aan bod komen, bepaalt nu de grootte van de wachttijd. De kleinste gemiddelde omlooptijd zal worden verkregen indien eerst het proces met de kleinste uitvoeringstijd aan bod komt. Zo wordt immers het enige veranderlijke element, de wachttijd voor het tweede proces, minimaal.

De grootste moeilijkheid bij deze methode is echter dat de uitvoeringstijd moet gekend zijn, wat eigenlijk een element is uit de toekomst. Bij processor scheduling kan men alleen het gedrag van het betrokken proces in het verleden nagaan en hieruit een prognose afleiden voor de toekomstige uitvoerperiodes. Merk op dat we het hier niet hebben over de totale uitvoeringstijd van een proces, maar over de tijd tot het proces de volgende keer geblokkeerd wordt.

Stel dat t_i de uitvoeringstijd is van uitvoeringsperiode i , en T_i een voorspelling voor uitvoeringsperiode i . De eenvoudigste voorspelling is een gemiddelde van de duur van de vorige uitvoeringstijden:

$$T_{n+1} = \frac{\sum_{i=1}^n t_i}{n} = \frac{t_1 + t_2 + \dots + t_n}{n}$$

Om niet telkens het gemiddelde van alle vorige uitvoeringsperiodes te moeten berekenen kunnen we de vorige schatting gebruiken, waarvoor we al een berekening gemaakt hadden. We krijgen dan:

$$T_{n+1} = \frac{t_n}{n} + \frac{n-1}{n} T_n$$

Dit komt overeen met een opeenvolging van schattingen:

$$\begin{aligned} T_2 &= \frac{t_1}{1} + \frac{0}{1} T_1 = t_1 \\ T_3 &= \frac{t_2}{2} + \frac{1}{2} T_2 \\ T_4 &= \frac{t_3}{3} + \frac{2}{3} T_3 \end{aligned}$$

Om te zien dat dit eigenlijk opnieuw het gemiddelde is van de vorige uitvoeringsperioden werken we de formule uit voor b.v. T4:

$$\begin{aligned} T_4 &= \frac{t_3}{3} + \frac{2}{3} T_3 \\ &= \frac{t_3}{3} + \frac{2}{3} \left(\frac{t_2}{2} + \frac{1}{2} T_2 \right) \\ &= \frac{t_3}{3} + \frac{2}{3} \frac{t_2}{2} + \frac{2}{3} \frac{1}{2} T_2 \\ &= \frac{t_3}{3} + \frac{t_2}{3} + \frac{1}{3} T_2 \\ &= \frac{t_3}{3} + \frac{t_2}{3} + \frac{1}{3} t_1 \\ T_4 &= \frac{t_1 + t_2 + t_3}{3} \end{aligned}$$

Meestal wordt ervoor gezorgd dat de tijd van meer recente uitvoeringsperioden een grotere invloed heeft op de schatting dan die van oudere uitvoeringsperioden. Dit kan je bekomen door een exponentieel gewogen gemiddelde te berekenen. Met a als gewichtsfactor tussen 0 en 1 krijgen we de volgende recursieve formule:

$$T_{n+1} = a t_n + (1 - a) T_n$$

We bekomen dus weer een opeenvolging van schattingen:

$$\begin{aligned} T_2 &= a t_1 + (1 - a) T_1 \\ T_3 &= a t_2 + (1 - a) T_2 \\ T_4 &= a t_3 + (1 - a) T_3 \end{aligned}$$

Als we T4 weer als voorbeeld nemen krijgen we:

$$\begin{aligned}
 T_4 &= at_3 + (1 - a)T_3 \\
 &= at_3 + (1 - a)(at_2 + (1 - a)T_2) \\
 &= at_3 + (1 - a)at_2 + (1 - a)^2 T_2 \\
 &= at_3 + (1 - a)at_2 + (1 - a)^2(at_1 + (1 - a)T_1) \\
 &= at_3 + (1 - a)at_2 + (1 - a)^2at_1 + (1 - a)^3 T_1
 \end{aligned}$$

Als a tussen 0 en 1 ligt, dan geldt dat ook voor $(1 - a)$. Een oudere uitvoeringsperiode wordt vermenigvuldigd met een steeds hogere macht van $(1 - a)$, dus het belang van deze factor neemt steeds af.

Voor $a = 0,5$ krijgen we voor T_4 bijvoorbeeld:

$$T_4 = \frac{1}{2}t_3 + \frac{1}{4}t_2 + \frac{1}{8}t_1 + \frac{1}{8}T_1$$

Figuur 5.5 toont dit algoritme. Merk op dat wanneer proces 5 de eerste keer uitgevoerd heeft proces 4 zijn opvolger wordt. Dit lijkt vreemd, omdat op dat moment ook proces 1 en proces 6 gereed zijn en betere keuzes zouden zijn. Het algoritme heeft op dat moment echter nog nooit proces 4 en 6 uitgevoerd, dus het weet niet wat de verwachte uitvoertijd is. Het maakt een ongeïnformeerde keuze, die in dit geval suboptimaal is.

5.3.3 Priority Scheduling

In dit algoritme wordt met elk proces een prioriteit p verbonden. We selecteren dan telkens het proces met de hoogste prioriteit (veelal, maar niet altijd, aangeduid door de grootste waarde van p). Het vorige algoritme, SJF, is eigenlijk een voorbeeld van priority scheduling. Voor een proces dat een hoeveelheid T processortijd nodig heeft neemt men dan $p = \frac{1}{T}$ als waarde voor de prioriteit. Prioriteiten kunnen intern bepaald zijn, d.w.z. afgeleid van een eigenschap van het betrokken proces, zoals het gebruik van hulpbronnen, de geschatte uitvoeringstijd of het al dan niet verwerkingsgebonden karakter. Externe prioriteiten worden van buitenaf opgelegd, b.v. naar gelang de herkomst van het proces. Processen van docenten zouden een hogere prioriteit kunnen krijgen dan processen van studenten.

Een probleem bij priority scheduling is terug het verhongeren van een proces. De mogelijkheid bestaat dat een proces met de laagste prioriteit voortdurend wordt voorafgegaan door nieuwe processen met een hogere prioriteit, en zo nooit aan de beurt komt. Om dit te voorkomen wordt meestal een systeem van *veroudering* (*aging*) ingevoerd. Dit betekent dat de prioriteit van een proces stijgt naarmate

het proces langer in de wachtrij zit. De scheduler zou b.v. bij elke tussenkomst de prioriteit van alle processen in de wachtrij met 1 kunnen verhogen (tot een maximale waarde). Op die manier zal uiteindelijk elk proces binnen een redelijke termijn aan bod komen.

Figuur 5.6 toont 6 processen met verschillende prioriteiten p . Hoe hoger p , hoe belangrijker het proces. We kunnen zien aan de grafiek dat dit algoritme niet-preemptief is omdat het belangrijkste proces soms moet wachten op andere (minder-belangrijke) processen. Ook zien we dat het aging-mechanisme de prioriteit van proces 6 zo opdrijft dat het soms voorrang krijgt op hogere-prioriteitsprocessen.

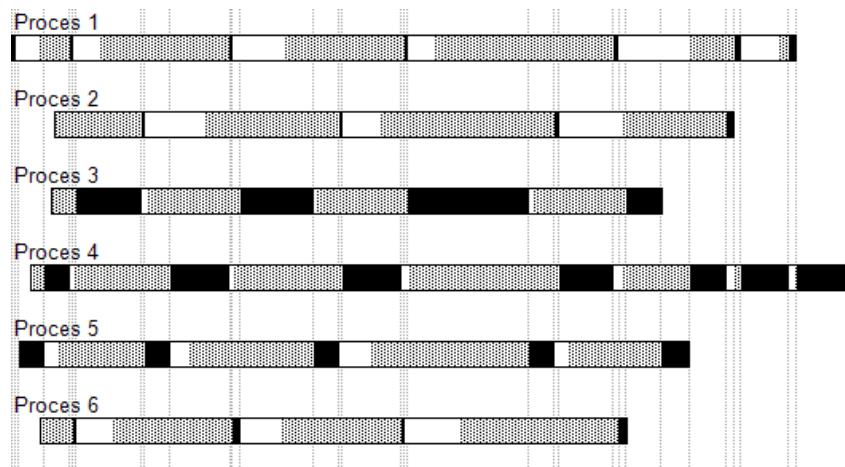
5.4 Preemptieve Scheduling-strategieën

Naast de niet-preemptieve strategieën die in de vorige sectie besproken werden, bestaan er natuurlijk ook preemptieve algoritmes. Hier zal het besturingssysteem de controle van de processor kunnen terugiseisen, ook al is het actieve programma nog niet klaar. In het schema van de toestanden van een proces, is er hier dus wél een overgang van ‘actief’ naar ‘gereed’. In deze sectie bekijken we de preemptieve versies van de drie scheduling-strategieën die we eerder besproken hebben.

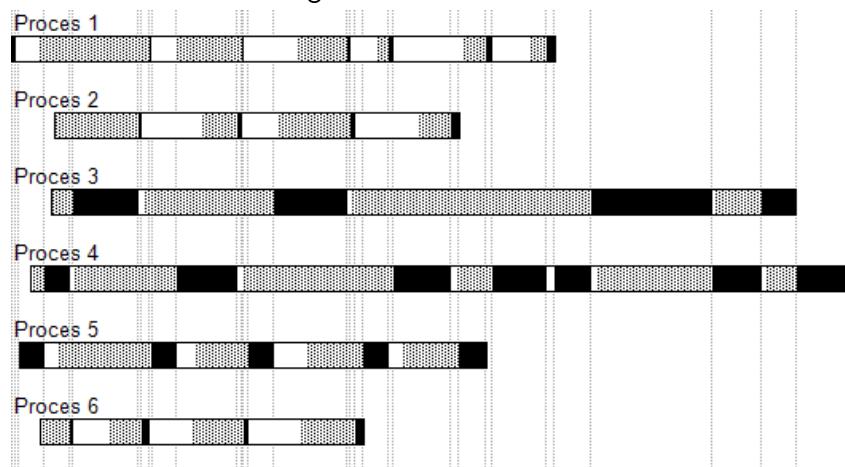
5.4.1 Hardware-ondersteuning

Om een preemptief algoritme te schrijven, is hardware-ondersteuning nodig. Eenmaal de scheduler een proces actief gemaakt heeft, krijgt dat proces de controle over de processor. Het besturingssysteem is op dat moment niet meer actief. Het proces kan in principe dus blijven rekenen (of vastzitten in een oneindige lus omwille van een programmeerfout), zonder dat er een oproep gedaan wordt naar het besturingssysteem. Op een of andere manier moet het besturingssysteem dus de mogelijkheid hebben om de controle over de processor terug te krijgen, zonder dat het proces meewerkt. Dit kan door gebruik te maken van de interrupt-functionaliteiten die al eerder beschreven werden in hoofdstuk 2.

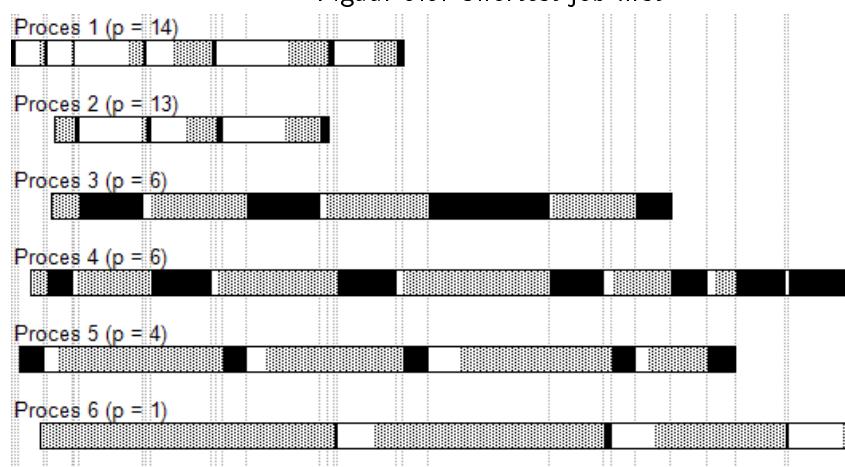
De lijst van *soorten interrupts* (sectie 2.2.4) geeft aan dat er een klok interrupt is die de processor zelf genereert wanneer er een bepaalde tijdsperiode verstrekken is. Een scheduling-algoritme kan dan deze klok instellen net voordat het een nieuw proces actief maakt. Wanneer het proces begint te rekenen en de controle van de processor behoudt, zal uiteindelijk de klok aflopen en de processor de bijhorende klok-interrupt genereren. Hierdoor wordt het interrupt-mechanisme opgeroepen en krijgt het besturingssysteem de kans om de interrupt af te handelen. In dit geval zal het besturingssysteem dan zien dat het quantum van het actieve proces afgelopen is, en dat een nieuw proces moet geactiveerd worden.



Figuur 5.4: First come first served



Figuur 5.5: Shortest job first



Figuur 5.6: Priority scheduling (niet-preëmptief, met aging)

LEGENDE:

[grey box] klaar voor uitvoer

[black box] aan het uitvoeren

[white box] wachten op IO

5.4.2 Round Robin

Het *round robin*-algoritme past dezelfde strategie toe als het FCFS-algoritme, maar dwingt voor elk proces een maximale uitvoertijd af. Een proces dat geselecteerd wordt om uit te voeren krijgt dus een bepaalde hoeveelheid tijd toegewezen waarin het de processor mag gebruiken. Het tijdsbestek waarin het proces actief mag zijn, wordt ook een *time slice* of een *quantum* genoemd.

Wanneer het proces blokkeert (bijv. omdat het een bestand wil lezen) voordat zijn quantum afgelopen is, zal het scheduling-algoritme het proces in de lijst van geblokkeerde processen steken. Het eerstvolgende proces dat gereed is wordt dan gekozen en actief gemaakt. Indien het proces blijft rekenen totdat zijn quantum afloopt, dan zal de scheduler het proces onderbreken en achteraan in de lijst steken van processen die gereed zijn. Het eerstvolgende proces dat gereed is wordt dan uit de lijst gehaald en actief gemaakt. Merk op dat dit hetzelfde proces kan zijn, in het geval er verder geen processen gereed zijn.

Net als het FCFS-algoritme is round robin een eerlijk algoritme zonder starvation. Omwille van de korte quantums zal een proces de processor ook nooit voor lange tijd kunnen opeisen. Hierdoor zal elk proces snel aan de beurt komen, wat de responstijd van het algoritme sterk verbetert. Langs de andere kant zorgt het frequente wisselen van processen weer voor een extra overhead en zal de doorvoer iets minder goed zijn dan bij FCFS. Figuur 5.9 toont de uitvoer van het round robin-algoritme². Vergelijk deze figuur met de uitvoer van FCFS (figuur 5.4) en verifieer dat voor korte processen (bijv. proces 1) de responstijd veel korter is bij round robin dan bij FCFS.

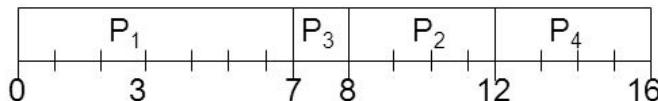
Een belangrijke keuze die de ontwikkelaar van het besturingssysteem moet maken, is de keuze van de lengte van de tijdsquantums. Kortere tijdsquantums zorgen er voor dat de responstijd van de processen verbetert, maar zorgt ook voor meer overhead omdat er vaker moet gewisseld worden tussen processen. Hoe langer de quantums worden, hoe meer het algoritme op FCFS begint te lijken. Men kan zeggen dat FCFS eigenlijk round robin is waarbij de tijdsquantums oneindig lang zijn.

5.4.3 Shortest Remaining Time

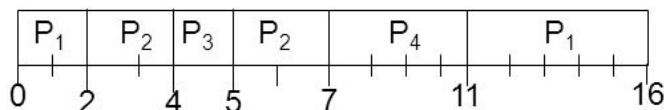
Het shortest job first-algoritme uit sectie 5.3.2 probeert de gemiddelde wachttijd en omlooptijd van de processen te minimaliseren door korte processen voorrang te geven op langere processen (t.t.z., het geeft processen voorrang waarvan het algoritme *denkt* dat ze het kortst zullen uitvoeren). SJF is echter niet-preemptief, wat betekent dat wanneer er een proces geselecteerd is dat het niet meer onderbroken wordt totdat het zelf de processor teruggeeft.

²Merk op dat in de figuur het wisselen tussen processen geen vertraging oplevert. Hierdoor lijkt de throughput van round robin hetzelfde als bij FCFS, maar dit is natuurlijk niet realistisch.

Proces	Aankomsttijd	Lengte
P1	0	7
P2	2	4
P3	4	1
P4	5	4



Figuur 5.7: De uitvoering van de processen, volgens shortest job first



Figuur 5.8: De uitvoering van de processen, volgens shortest remaining time

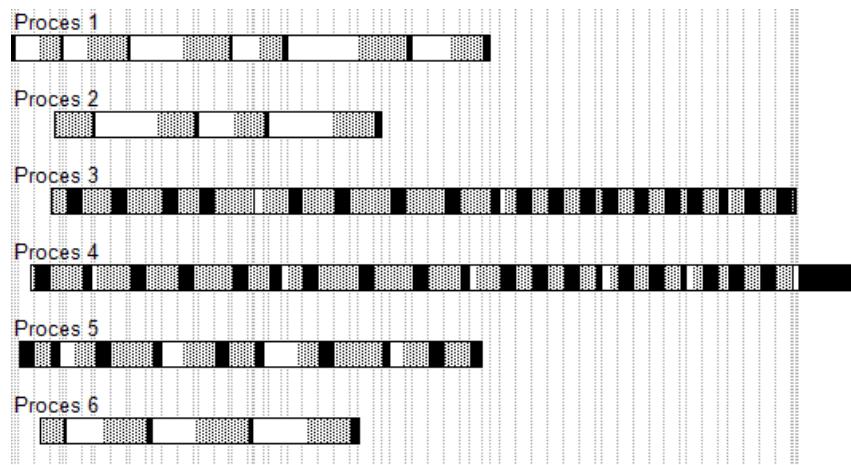
Stel dat er slechts één proces klaar is en dat dit proces zeer lang moet uitvoeren. Het SJF-algoritme gaat natuurlijk dit proces activeren, omdat er geen enkel ander proces klaar is. Stel dat nét nadat het proces geactiveerd is, er een tweede (en veel korter) proces klaar is om uitgevoerd te worden. Dit korte proces zal moeten wachten totdat het langere proces uitgevoerd is, alhoewel het eigenlijk beter is dat het actieve proces onderbroken wordt en het korte proces voorrang krijgt.

Het shortest remaining time-algoritme (SRT) is een preëmptieve versie van het SJF-algoritme. Wanneer een nieuw proces geactiveerd moet worden, zal SRT — net zoals SJF — het proces activeren waarvan verwacht wordt dat het het kortst gaat uitvoeren. Wanneer er echter een nieuw proces in de ready queue gezet wordt, zal SRT nagaan of het nieuwe proces korts is dan de verwachte resterende uitvoertijd van het actieve proces. Indien het nieuwe proces korts is, zal dat geactiveerd worden.

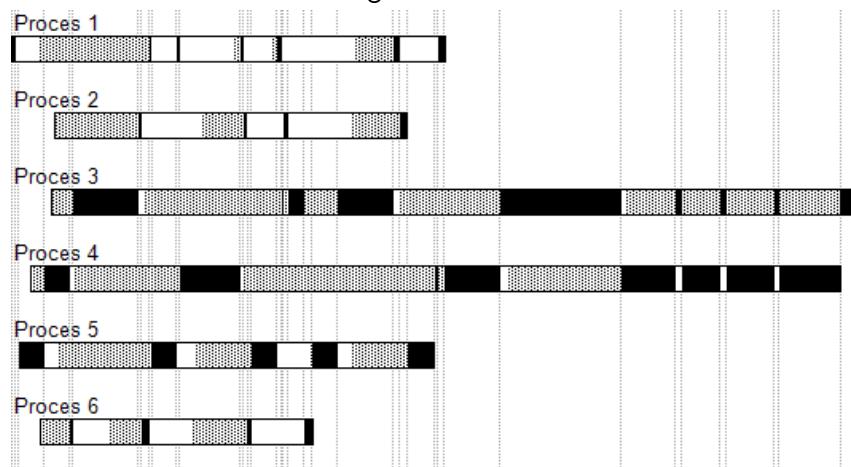
Figuren 5.7 en 5.8 tonen het verschil in uitvoer tussen respectievelijk het SJF- en SRT-algoritme. De processen in figuur 5.7 worden niet meer onderbroken eenmaal ze geactiveerd zijn, wat op tijdstip 2 leidt tot een niet-optimale situatie. Wanneer proces 2 binnentkomt, moet proces 1 nog 5 tijdseenheden uitvoeren. Het SRT-algoritme in figuur 5.8 zal op dat punt de processor geven aan proces 2. Als we de gemiddelde wachttijd berekenen voor beide algoritmes, komen we uit op een gemiddelde wachttijd van 4 tijdseenheden voor SJF, tegen 3 tijdseenheden voor SRT (reken na!).

5.4.4 Priority Scheduling

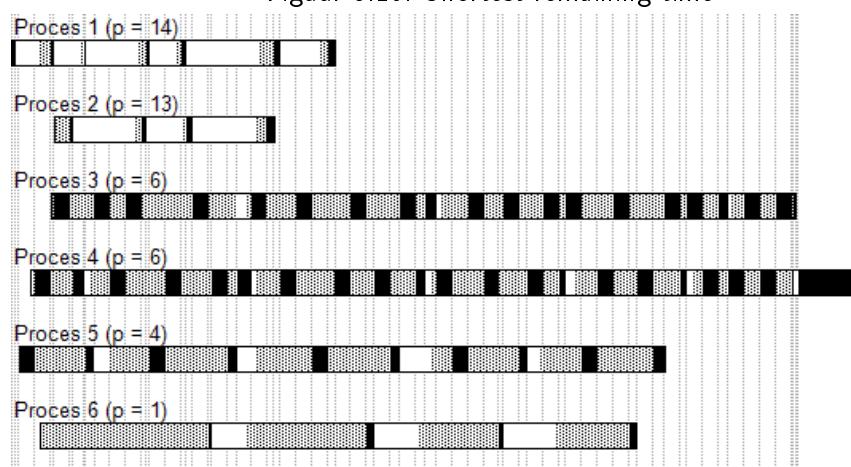
Een nadeel van de niet-preëmptieve versie van het priority scheduling algoritme is dat een lang lage-prioriteitsproces de processor voor grote stukken tijd kan controleren. Processen met een hogere prioriteit zullen dan moeten wachten totdat het actieve lage-prioriteitsproces afgewerkt is. Dit probleem kan eenvoudig opgelost worden door hoge-prioriteitsprocessen voorrang te geven op processen met lagere prioriteit. Ook wanneer twee processen dezelfde prioriteit hebben, moet er afgewisseld worden. Figuur 5.11 toont de werking van dit aangepast algoritme. Merk op dat we ook hier het probleem van starvation moeten oplossen door gebruik te maken van aging.



Figuur 5.9: Round robin



Figuur 5.10: Shortest remaining time



Figuur 5.11: Priority scheduling (met aging)

LEGENDE:

■ klaar voor uitvoer

■ aan het uitvoeren

■ wachten op IO

Hoofdstuk 6

Geheugenbeheer

Een van de belangrijkste taken die het besturingssysteem heeft, is het beheer van het werkgeheugen. Het besturingssysteem moet kiezen waar de programma's in het geheugen terecht komen, hoeveel geheugen elk programma toegewezen krijgt, welke stukken code aan welke stukken geheugen mogen komen, enz. Er zijn verschillende strategieën mogelijk om het geheugen te beheren, elk met zijn voor- en nadelen.

6.1 Segmentatie

In het vak Computersystemen werd er al een vorm van geheugenbeheer besproken: *segmentatie*. Een programma wordt hierbij in verschillende stukken gebroken — *segmenten* — die elk logisch bij elkaar horen. Zo kan er bijvoorbeeld een codesegment zijn waar alle instructies van het programma in staan. Het datasegment bevat dan weer de data van de applicatie, en het stapelsegment bevat de data die het programma op de stapel opslaat. De Intel x86-processor biedt ondersteuning voor een maximum van zes segmenten per programma.

Elk segment heeft een beginpunt (de *basis*) en een bepaalde grootte. Het besturingssysteem kiest bij het inladen van het programma waar elk segment terecht komt in het werkgeheugen. Aangezien segmenten geen vaste plaats in het geheugen hebben, kan een programma dus geen gebruik maken van absolute adressering (d.w.z. het gebruik van de fysische adressen zoals ze door het RAM-geheugen gebruikt worden). In de plaats daarvan wordt relatieve adressering gebruikt, waarbij een programma altijd werkt met een *verplaatsing* binnen een segment.

Om segmentatie efficiënt te laten werken, is ondersteuning van de hardware vereist. In het geval van de Intel x86-processor vertaalt zich dat naar de volgende componenten:

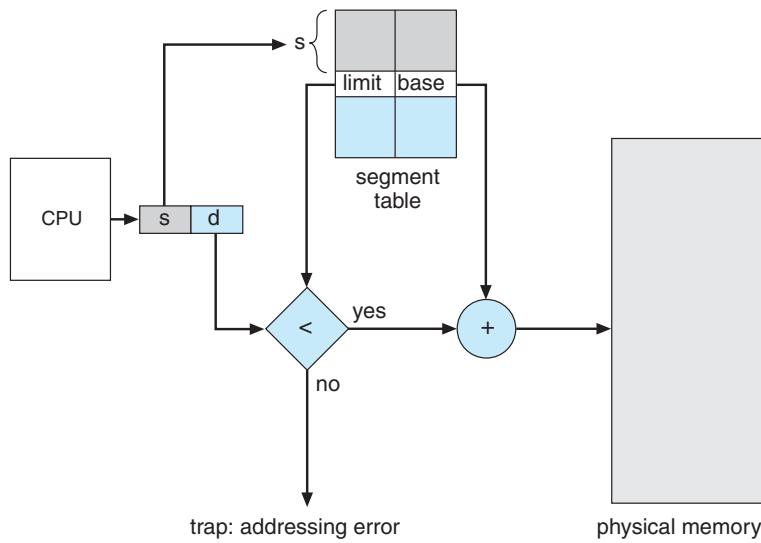
- **Descriptor** Een descriptor is een gegevensstructuur die een segment beschrijft. Het bevat onder andere het beginadres van het segment en de lengte van het segment.
- **Descriptorentabel** Er kunnen meerdere programma's tegelijkertijd in het geheugen geladen zijn, en elk programma kan meerdere segmenten hebben. Al de descriptoren die bij deze segmenten horen, staan opgeslagen in de descriptorentabel. Deze tabel staat ergens in het werkgeheugen opgeslagen en kan maximaal 8192 descriptoren bevatten.
- **Segmentsselector** Om een bepaalde descriptor uit de descriptorentabel aan te duiden, kunnen we een getal gebruiken dat het volgnummer van de descriptor in de tabel voorstelt. Dit getal noemen we een segmentsselector.
- **Segmentregister** De processor voorziet zes registers die tijdens de uitvoering van een programma kunnen gebruikt worden om informatie over de segmenten op te zoeken. Deze registers bevatten segmentsselectors, waarmee de processor dan naar de descriptorentabel kan gaan om de informatie van het segment uit te lezen.

Wanneer een besturingssysteem een proces selecteert om uit te voeren, zullen de segmentregisters geïnitialiseerd worden met de correcte segmentsselectors die bij het programma horen. Bijvoorbeeld, in segmentregister ds komt de segmentsselector van de descriptor die het datasegment van de applicatie beschrijft.

Wanneer een applicatie een instructie oproept die het geheugen aanspreekt, zal de instructie telkens de gewenste verplaatsing én het gewenste segment bevatten. Bijvoorbeeld, de instructie `mov al, [ds:1234]` haalt de byte op uit het geheugen die staat in het datasegment op verplaatsing 1234. Bij de uitvoering van deze instructie zal de processor een adresberekening doen. Eerst wordt door middel van de segmentsselector in segmentregister ds de gevraagde descriptor opgehaald uit de descriptorentabel. De verplaatsing wordt vergeleken met de grootte van het segment; indien de gevraagde verplaatsing groter is zal de processor een fout genereren. Uiteindelijk zal bij de verplaatsing de basis opgeteld worden, om zo het fysieke adres te krijgen dat uit het werkgeheugen moet opgehaald worden. Figuur 6.1 geeft dit schematisch weer.

Segmentatie heeft een aantal belangrijke voordelen. Zo kan een programma een groter stuk geheugen aanspreken dan dat de woordgrootte van de processor toelaat. Bijvoorbeeld, op een 16-bit processor bestaat een verplaatsing uit 16 bits. Dit wil zeggen dat de maximum grootte van een segment 2^{16} of 65536 bytes is. Wanneer er meer geheugen beschikbaar is, dan kan de applicatie gebruik maken van meerdere segmenten die elk een ander stuk fysisch geheugen beslaan.

De verschillende segmenten van een programma kunnen ook andere toegangsrechten krijgen. Zo kan het codesegment bijvoorbeeld allen-lezen gemaakt wor-



Figuur 6.1: Adresberekening bij segmentatie

den, en het datasegment niet-uitvoerbaar. Dit is van belang om er voor te zorgen dat bepaalde softwarefouten niet uitgebuit kunnen worden door een aanvaller.

Aangezien er enkel met verplaatsingen gewerkt wordt, is het programma verplaatsbaar in het geheugen. Elke keer dat het programma opgestart wordt, kan het ergens anders in het geheugen ingeladen worden. Ook kan hetzelfde programma meerdere keren in het geheugen staan. Deze eigenschap zorgt er voor dat het geheugenbeheer een stuk geavanceerder kan verlopen. Zo kan het besturingssysteem bij het inladen van het programma de meest-optimale plaats in het geheugen voor het programma zoeken. Wanneer een programma twee keer gestart wordt, kan het besturingssysteem er ook voor kiezen om bijvoorbeeld het codesegment te delen.

Het grootste nadeel van segmentatie heeft te maken met *externe fragmentatie*. Net zoals bij het beheer van aaneengesloten bestanden, kunnen er bij segmentatie gaten vallen in het geheugen. Wanneer een klein segment verwijderd wordt, kan het stuk vrij geheugen te klein zijn om er een nieuw (groter) segment in te steken. Naarmate de tijd vordert, kan dit oplopen tot een aanzienlijk stuk van het geheugen dat niet meer gebruikt kan worden.

Een tweede nadeel is dat de segmenten van een programma altijd in hun geheel moeten worden ingeladen in het geheugen, ook al wordt er slechts een deel van het segment daadwerkelijk actief gebruikt.

6.2 Paginatie

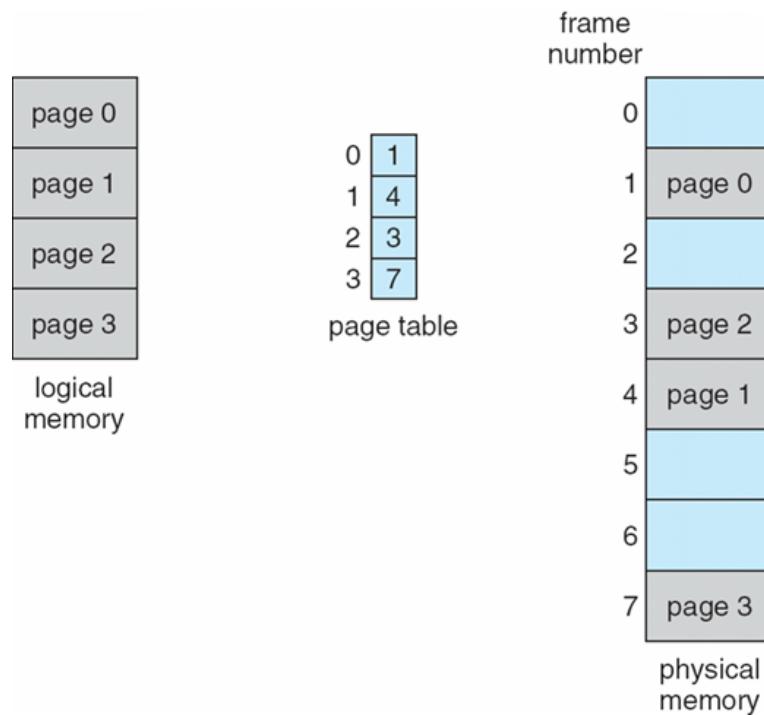
Een manier om de twee nadelen van segmentatie op te lossen, is door te werken met *pagina's* in plaats van segmenten. Een pagina is een stuk geheugen met een vaste grootte (bijv. 4KB). Een programma kan dan opgedeeld worden in meerdere pagina's. Het werkgeheugen wordt op een gelijkaardige manier opgedeeld in *frames*; dit zijn blokken die dezelfde grootte hebben als een pagina. Wanneer een programma dan in het geheugen geladen wordt, moet het besturingssysteem de pagina's van het proces inladen in frames van het werkgeheugen die nog vrij zijn. De volgorde van de pagina's in een proces en de frames in het werkgeheugen staat volledig los van elkaar. Zo moeten opeenvolgende pagina's van een proces niet per se in opeenvolgende frames van het werkgeheugen gestoken worden.

Per proces maakt het besturingssysteem ook een *paginatabel* (of *page table*) aan. In deze tabel wordt de mapping tussen de pagina's van het proces en de frames van het werkgeheugen bijgehouden. Aangezien elk proces een andere paginatabel heeft, moet de CPU weten welke tabel hij wanneer moet gebruiken. De processor maakt hier een speciaal register voor beschikbaar, dat door het besturingssysteem beheerd wordt. Dit register wijst te allen tijde naar het adres van de actieve paginatabel. Wanneer het besturingssysteem een nieuw proces actief maakt, moet het dus de waarde in dit register aanpassen.

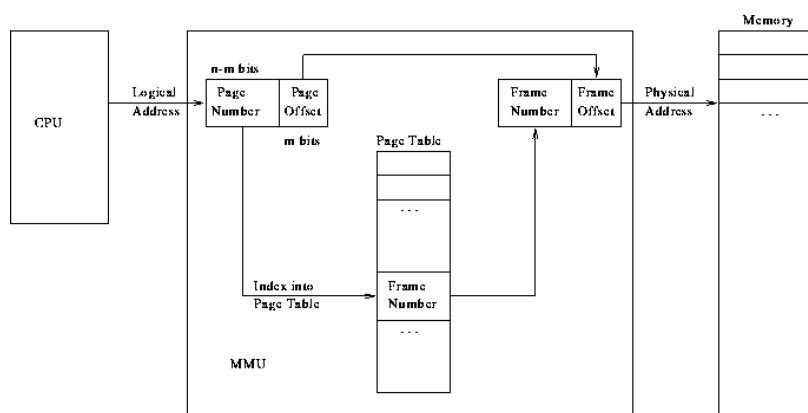
Figuur 6.2 geeft een voorbeeld van hoe de pagina's van een programma door middel van een page table gemapped kunnen worden op de frames van het werkgeheugen.

Paginatie verhindert externe fragmentatie omdat de frames die vrij komen steeds kunnen worden hergebruikt voor pagina's van nieuwe processen. Dit komt omdat de pagina's van alle processen steeds dezelfde grootte hebben. Omdat een proces opgedeeld moet worden in blokken, kan er zich echter wel *interne fragmentatie* voordoen. Dit is het geheugen dat verloren gaat omdat een programma soms niet exact past in een bepaald aantal blokken. In dat geval zullen een aantal bytes van het laatste blok niet gebruikt worden. Gemiddeld gezien verliezen we een halve blok per programma aan deze interne fragmentatie. Programma's hoeven ook niet meer in hun geheel ingeladen te worden. Enkel de pagina's die nodig zijn moeten in het werkgeheugen te staan.

Wanneer een programma een adres gebruikt, wordt dat opgesplitst in twee delen: een *paginanummer* en een *offset*. Stel dat we werken met 32-bit adressen en pagina's van 4KB. Om elke byte van een 4KB-pagina te kunnen adresseren, zal de offset moeten bestaan uit 12 bits ($2^{12} = 4096$). De resterende 20 bits van het adres stellen dus het paginanummer voor, wat betekent dat er in ons voorbeeld maximaal $2^{20} = 1048576$ pagina's zijn. De overeenkomstige adresberekening wordt weergegeven in Figuur 6.3. Aangezien deze adressen geïnterpreteerd moeten worden en dus niet rechtstreeks overeenkomen met een adres in het werkgeheugen, noemen we ze *virtuele adressen*.



Figuur 6.2: De mapping van pagina's op frames



Figuur 6.3: Adresberekening bij paging

6.2.1 Two-level page table

Als we met hetzelfde voorbeeld van een computer met 32-bit adressen en 4KB pagina's verder gaan, dan kunnen we berekenen hoe groot een page table wordt. In een page table moet voor elk frame in het geheugen een *page table entry* bijgehouden worden. Aangezien er 2^{20} frames zijn, moeten er dus evenveel entries beschikbaar zijn. Op de x86-processor is een page table entry 4 bytes groot, dus dan kunnen we berekenen dat een volledige page table 4MB groot is. Merk op dat elk proces een aparte page table heeft, en er dus voor elk proces 4MB geheugen gealloceerd moet worden, ook al gebruikt het proces slechts een klein stuk geheugen.

Om page tables efficiënter in het geheugen op te slaan, kunnen we gebruik maken van een *two-level page table*. Er wordt dan gebruik gemaakt van een hiërarchische structuur zoals beschreven in Figuur 6.4 waarbij een *page directory* links bevat naar verschillende (kleinere) page tables. Niet elke link van de page directory moet in gebruik zijn; indien het programma weinig geheugen gebruikt, is één link misschien al voldoende. Per proces is er slechts één page directory. De processor weet waar die tabel in het geheugen staat, omdat het besturingsysteem het adres ervan in een speciaal register zet (op de Intel x86-processoren heet dit register *control register 3* of kortweg CR3).

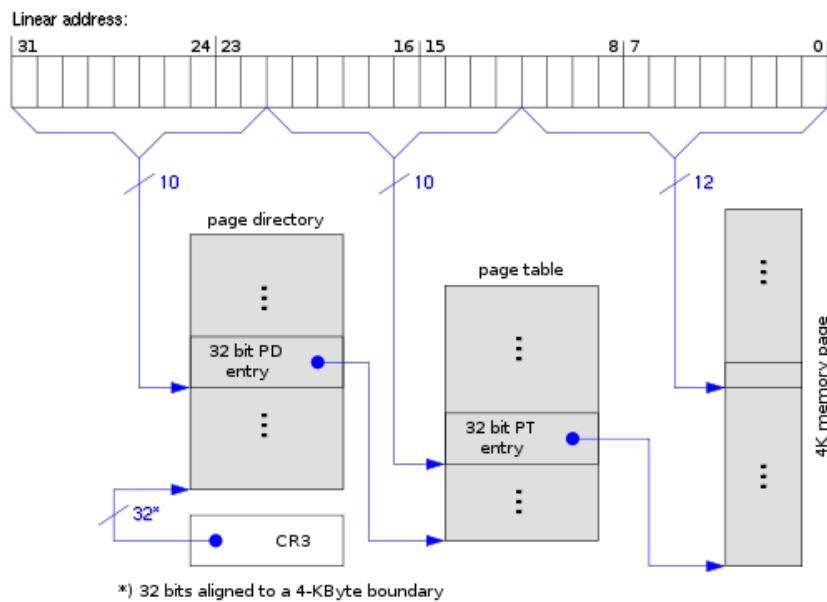
In dit geval wordt het 32-bit adres opgesplitst in 3 stukken: 12 bits voor de offset binnen de pagina, 10 bits die het paginanummer voorstellen en 10 bits die de index binnen de page directory voorstellen. Hieruit kunnen we afleiden dat in een page table en de page directory slechts $2^{10} = 1024$ entries kunnen.

Een programma dat heel veel geheugen gebruikt, zal elke entry in de page directory gebruiken. Er zullen dus 1024 page tables gebruikt worden die elk 4KB groot zijn (= 4 bytes * 1024 entries per page table). Wat het geheugengebruik betreft is in dit geval de grootte van de two-level page table vergelijkbaar met de grootte van het vorige systeem waar er slechts één page table per proces was.

Het voordeel van de two-level page table is pas te zien wanneer de applicatie weinig geheugen gebruikt. In dit geval gebruikt de applicatie slechts één kleine page table, wat neerkomt op een geheugengebruik van 8KB (= 4KB voor de page table en 4KB voor de page directory). Dat is aanzienlijk minder dan de 4MB die nodig zou zijn zonder een two-level page table.

6.2.2 Multi-level page table

Een two-level page table werkt goed voor een processor met een 32-bits geheugenruimte, maar het systeem schaalt niet zo goed naar 64 bits. Stel dat we een two-level page table willen toepassen op een 64-bit processor en dat we pagina's van 4KB gebruiken. Van de 64 bits in een adres, worden 12 bits gebruikt voor de offset binnen in een pagina. De resterende 52 bits kunnen dan opgesplitst



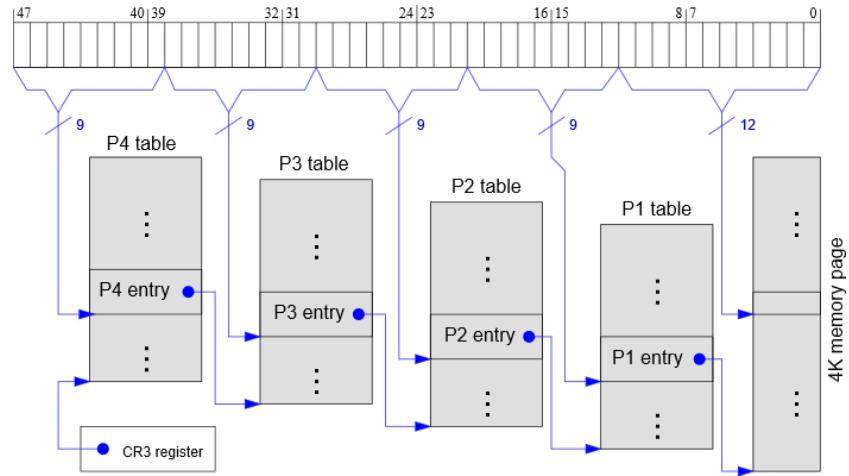
Figuur 6.4: Paging op de Intel x86-processor.

worden voor de offset van de page directory en het paginanummer. Als we de bits evenredig zouden verdelen, da zouden we 26 bits voor de page directory kunnen gebruiken en 26 bits voor het paginanummer. Dit wil echter zeggen dat zowel de page directory als de page tables $2^{26} = 67108864$ entries moeten kunnen bevatten. Als we er van uit gaan dat de entries in de page directory en de page tables elk 8 bytes groot zijn, dan zouden we hier spreken over een minimaal geheugengebruik van 1GB per proces. Dat is natuurlijk niet realistisch.

De Intel x86-64-processor gebruikt dan ook geen two-level page table, maar een four-level page table¹. Figuur 6.5 geeft een schematische voorstelling van deze structuur. Van het 64-bit adres worden 9 bits gebruikt als offset voor de *page map level-4 table*. Deze tabel bevat wijzers naar *page directory pointer tables*, die op hun beurt wijzers bevatten naar *page directory tables*. Deze page directory tables verwijzen dan naar de page tables van het proces. Merk op dat van het 64-bit adres slechts 48 bits gebruikt worden. De overige 16 bits kunnen in de toekomst gebruikt worden, wanneer een computer meer dan 2^{48} bytes = 256 TB aan werkgeheugen heeft. Per proces is er slechts één page map level 4 waarvan het adres in het speciale register CR3 staat.

Een proces dat weinig geheugen gebruikt, heeft slechts één page map level-4, page directory pointer, page directory en page table nodig. Elk van deze gegevensstructuren zijn 4KB, dus in totaal wordt er slechts 16KB geheugen

¹De Intel x86-processor ondersteunt ook three-level page tables, wat *Physical Address Extension (PAE)* genoemd wordt.



Figuur 6.5: Paging op de Intel x86-64-processor.

gebruikt om te beschrijven welke frames het proces bezit.

Het converteren van een *logisch adres* (d.i. een adres zoals een programma het gebruikt) naar een fysiek adres is zeker niet triviaal. Wanneer de processor voor de instructie `mov al, [229504h]` het fysieke adres moet berekenen dat overeenkomt met het gevraagde logische adres 229504h, dan moet hij de volgende stappen ondernemen:

1. **Offsets berekenen** De bits van het hexadecimale adres worden opgesplitst in de verschillende offsets. Voor het adres 229504h geeft dit de volgende resultaten (in decimaal):
 - (a) Offset in pagina: 1284
 - (b) Page table index: 41
 - (c) Page directory index: 1
 - (d) Page directory pointer index: 0
 - (e) Page map level 4 index: 0
2. **Page map entry zoeken** De processor gebruikt het adres in register CR3 om in het werkgeheugen de page map level 4-tabel te lokaliseren. In deze tabel gebruikt hij de index die hij in stap 1e berekend heeft om de juiste page map level 4 entry (PML4E) op te zoeken. De gevonden entry bevat dan het adres van de page directory pointer tabel die gebruikt moet worden.
3. **Page directory pointer entry zoeken** In de page directory pointer-tabel wordt dan de entry gezocht die overeenkomt met de index die werd berekend in stap 1d. Deze entry bevat het adres van de page directory die gebruikt moet worden.

4. **Page directory entry zoeken** In de page directory-tabel wordt de entry gezocht die overeenkomt met de index uit stap 1c. In deze entry vinden we het adres van de page table.
5. **Page table entry zoeken** In de page table zoeken we de entry die de informatie bevat over de pagina met het volgnummer uit stap 1b. Deze entry bevat dan het adres van het frame in het werkgeheugen waar de pagina zich bevindt.
6. **De gevraagde byte ophalen** Nu we weten waar de pagina zich in het geheugen bevindt, kunnen we hier de berekende offset (stap 1a) bij optellen om uiteindelijk het adres te krijgen van de gevraagde byte.

De bovenstaande berekening moet gebeuren voor elke instructie die een adres gebruikt. Het spreekt voor zich dat deze berekening zéér snel moet uitgevoerd kunnen worden. Alhoewel de page map, page directory pointer, page directory en page table allen in het (trage) werkgeheugen staan, is dit gelukkig geen groot probleem: omdat ze zo vaak opgevraagd worden blijven ze in de processor cache staan. Hierdoor kunnen de tabellen zeer snel uitgelezen worden. Om het een en ander nog te versnellen, voorziet de processor typisch ook een *translation lookaside buffer (TLB)*. Deze component werkt op een gelijkaardige manier als de cache, maar dient explicet om de resultaten die berekend werden a.d.h.v. de bovenstaande stappen op te slaan voor later hergebruik.

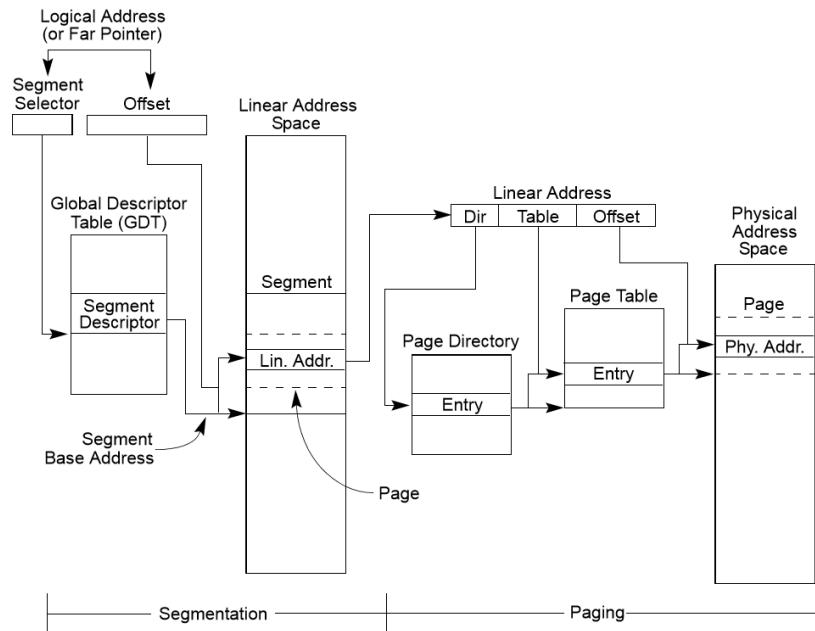
6.3 Segmentatie én paginatie

Paginatie laat complexere geheugenbeheerscenario's toe, dus je zou kunnen zeggen dat paginatie beter is dan segmentatie. Uit compatibiliteitsoverwegingen wordt op de Intel x86-architectuur echter zowel segmentatie als paginatie ondersteund². Schema 6.6 illustreert hoe dit werkt.

Stel dat het actieve programma de instructie `mov al, [ds:0982CA0Fh]` wil uitvoeren en dat het datasegment (= segment ds) begint op adres `10000000h`. Uit Figuur 6.6 kunnen we afleiden dat de processor voor de adresberekening de volgende stappen moet volgen:

1. **Descriptor ophalen** De instructie specificeert dat segment ds gebruikt wordt. De segmentselector wordt uit segmentregister ds gehaald en de overeenkomstige descriptor wordt opgezocht in de globale descriptorentabel. Deze descriptor bevat het basisadres van het segment (`10000000h`).

²De Intel x86-64 architectuur die momenteel de standaard is voor desktops en laptops ondersteunt géén segmentatie meer, maar enkel paginatie (zoals beschreven in sectie 6.2.2).



Figuur 6.6: Segmentation en paging support op de Intel x86-processor.

2. **Logisch adres berekenen** Het logische adres wordt berekend door bij het basisadres van het segment de verplaatsing (die in de instructie staat) op te tellen. Het resultaat is het logische adres 1982CA0Fh
3. **Offsets berekenen** De bits van het logische adres worden opgesplitst in de verschillende offsets. Voor het adres 1982CA0Fh geeft dit de volgende resultaten (in decimaal):
 - (a) Offset in pagina: 2575
 - (b) Page table index: 44
 - (c) Page directory index: 102
4. **Page directory entry zoeken** In de page directory-tabel wordt de entry gezocht die overeenkomt met de index uit stap 3c. In deze entry vinden we het adres van de page table.
5. **Page table entry zoeken** In de page table zoeken we de entry die de informatie bevat over de pagina met het volgnummer uit stap 3b. Deze entry bevat dan het adres van het frame in het werkgeheugen waar de pagina zich bevindt.
6. **De gevraagde byte ophalen** Nu we weten waar de pagina zich in het

geheugen bevindt, kunnen we hier de berekende offset (stap 3a) bij optellen om uiteindelijk het adres te krijgen van de gevraagde byte.

6.4 Virtueel geheugen

De technieken die in de vorige secties beschreven werden, kunnen gebruikt worden om aan complex geheugenbeheer te doen. Zo kunnen besturingssystemen bijvoorbeeld het concept van *virtueel geheugen* (of *virtual memory*) aanbieden. Hierbij zorgt het besturingssysteem dat het voor elke applicatie *lijkt* alsof ze de hele geheugenruimte ter beschikking hebben. Zo wordt bijvoorbeeld de code van elk proces op de lage adressen geplaatst en de stapel op de hoge adressen. Achter de schermen zorgt het besturingssysteem er d.m.v. paginatie voor dat al deze *virtuele adressen* gemapped worden op andere fysieke adressen, maar vanuit het standpunt van de applicatie ziet zijn geheugenruimte er steeds hetzelfde uit.

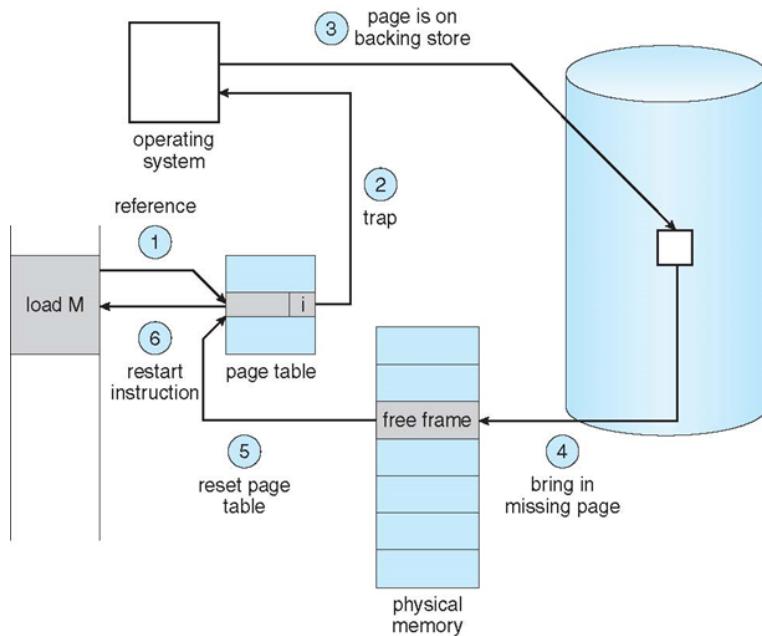
Het concept van virtueel geheugen kan geïmplementeerd worden met behulp van paging of segmentatie. In de rest van deze tekst gaan we er van uit dat paging gebruikt wordt, aangezien dit het meest gebruikt wordt in de praktijk en ook geavanceerdere scenario's toelaat.

6.4.1 Demand Paging

In Hoofdstuk 5 werd gezegd dat elk programma dat uitgevoerd wordt in het geheugen moet staan. Het is natuurlijk waar dat een processor enkel instructies kan uitvoeren die in het geheugen staan, maar in de praktijk is het zelden het geval dat elke instructie van een applicatie effectief uitgevoerd wordt (en dus in het geheugen moet staan). Vaak zit er in een programma ook heel wat code voor functionaliteit die amper gebruikt wordt. We kunnen het inladen van het programma dus versnellen door enkel de code in het geheugen te laden die daadwerkelijk gebruikt wordt.

Een techniek die hiervoor gebruikt kan worden is *demand paging*. Een programma wordt in pagina's verdeeld, en enkel de pagina's waar vraag achter is worden in het geheugen geladen. Zo worden enkel pagina's in het geheugen geladen die gebruikt worden; niet-gebruikte pagina's zullen nooit ingeladen worden. Dit heeft een positieve impact op het aantal I/O-operaties dat het besturingssysteem moet doen om het programma in te laden waardoor er minder geheugen nodig is en de computer sneller reageert.

Demand paging vereist wel een aantal hardware-aanpassingen om alles efficiënt te laten verlopen. De page table entries moeten aangepast worden zodat ze een bit bevatten die aangeeft of de pagina in het geheugen geladen is of niet. Indien dit wel het geval is, dan kan de processor uit de page table entry het adres van het frame ophalen waar de pagina staat. Als de pagina echter niet



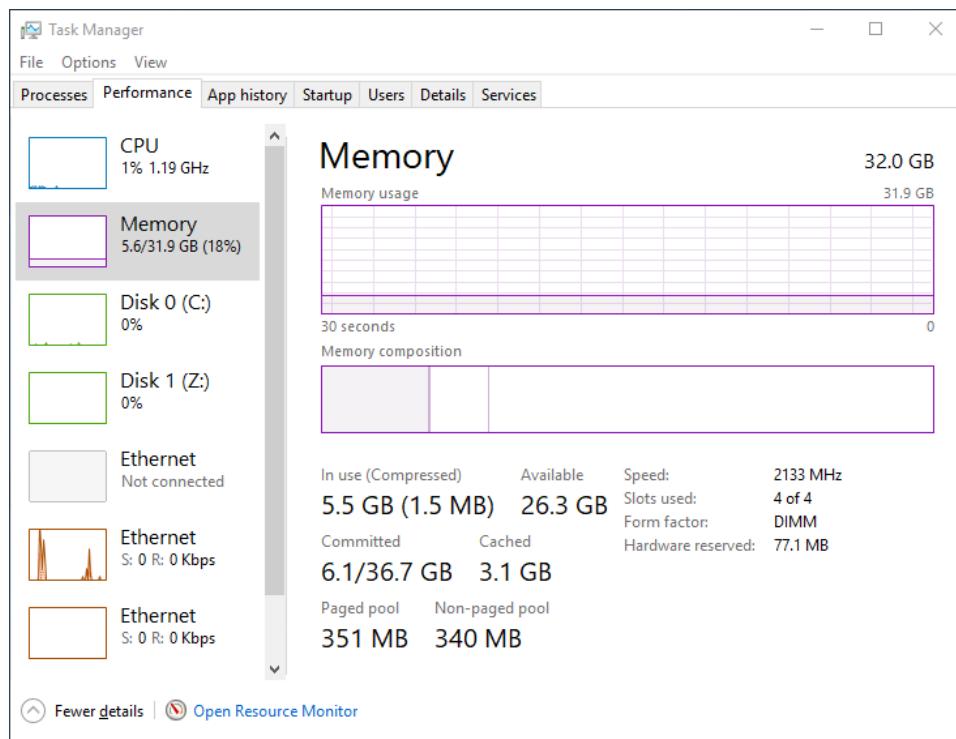
Figuur 6.7: Het demand paging-mechanisme.

ingeladen is, dan zal de processor een zogenaamde *page fault* genereren. Dit is een interne interrupt die door het besturingssysteem zal opgevangen worden. Het actieve programma dat de niet-ingeladen pagina opvroeg wordt onderbroken, de interrupt handler laadt de gevraagde pagina in het geheugen, en het programma wordt hervat. Schematisch geeft dat dan Figuur 6.7.

6.4.2 Swapping

Zolang er frames in het geheugen vrij zijn, kunnen er nieuwe pagina's ingeladen worden door het demand paging-systeem. Er rijst dan echter de vraag wat er gebeurt indien er zich een *page fault* voordoet, en het geheugen helemaal vol zit. Het besturingssysteem zal dan niet zomaar een nieuwe pagina kunnen inladen. Omwille van de flexibiliteit van paging hoeft dit echter geen probleem te zijn: het besturingssysteem kan simpelweg een ingeladen pagina (eventueel van een ander proces) uit het geheugen verwijderen, waardoor er plaats vrijkomt. Deze techniek noemt men *swapping*.

De verwijderde pagina mag natuurlijk niet zomaar weggegooid worden. Het programma waartoe de pagina hoort kan ze mogelijk later nog nodig hebben. Daarom worden de verwijderde pagina's opgeslagen op een speciale plaats op de harde schijf: de *swap file* (of soms een *swap partitie*). Toegang tot de swap file is natuurlijk veel trager dan het werkgeheugen, dus het besturingssysteem zal



Figuur 6.8: Algemene geheugeninformatie in Task Manager.

proberen om zo weinig mogelijk te swappen.

De manier waarop het besturingssysteem kiest welke pagina verwijderd moet worden, is belangrijk. Zo mag de pagina best niet in de nabije toekomst terug gebruikt worden. Het besturingssysteem kan dat natuurlijk nooit met zekerheid weten, maar kan wel gokken hoe ‘populair’ een pagina is. Een pagina van een hoge-prioriteitsproces is bijvoorbeeld al een minder goede kandidaat om uit te swappen dan een pagina van een lage-prioriteitsproces.

Swapping laat toe om meer geheugen te gebruiken dan dat er fysisch in de computer zit. Indien de computer 2GB werkgeheugen heeft en een swap file van 1GB, dan kan het besturingssysteem voor 3GB aan data in het geheugen steken. Op eender welk moment zal er natuurlijk maximaal 2GB echt in het fysieke werkgeheugen aanwezig zijn; de rest zit dan in de swap file. Figuur 6.8 toont de geheugeninformatie van een systeem met 32GB werkgeheugen. Merk op dat onder “Committed” staat dat er 36.7GB geheugen beschikbaar is. Dat wil dus zeggen dat het systeem een swap file van 4.7GB heeft.

6.4.3 Sharing

Een interessante manier om geheugen uit te sparen is door pagina's tussen processen te delen. Van een programma dat twee keer opgestart wordt, moet er slechts één keer het codesegment in het geheugen geplaatst worden. Verschillende programma's gebruiken vaak ook dezelfde bibliotheken die kunnen gedeeld worden. De meeste besturingssystemen reserveren ook een stuk van de virtuele geheugenruimte om pagina's te mappen die de code van de systeemroutines bevatten. Elk proces moet (dezelfde) systeemroutines kunnen oproepen, dus is het logisch dat de code van deze routines gedeeld wordt.

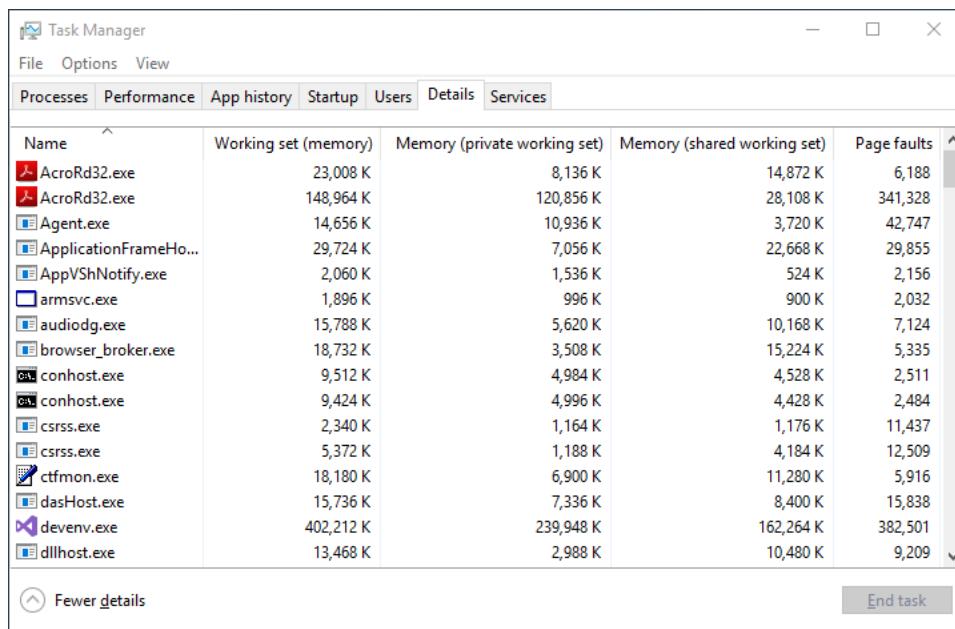
Conceptueel is het delen van pagina's een eenvoudig: het besturingssysteem moet in de verschillende page tables van de processen gewoon hetzelfde frame mappen. Beide processen kunnen dan aan de data van dat frame aan. Deze techniek kan perfect gebruikt worden voor efficiënte inter-proces communicatie. Het ene proces kan bijvoorbeeld data schrijven naar dat frame, wat het andere proces dan kan uitlezen.

Deze eenvoudige manier van delen is echter minder geschikt voor het delen van code. Het is natuurlijk niet wenselijk dat kwaadaardige software de pagina van een gedeelde bibliotheek kan aanpassen die ook door andere programma's gebruikt wordt. Een aanvaller zou zo een bepaalde functie in een bibliotheek kunnen aanpassen om zo de controle van andere programma's over te nemen. Om dit probleem op te lossen, heeft elke pagina *toegangsrechten*. Hiermee kan het besturingssysteem pagina's als *alleen-lezen* (*read only*) markeren, of *niet-uitvoerbaar* (*no-execute*). Pagina's van gedeelde bibliotheken zijn alleen-lezen, waardoor iedereen ze kan lezen en uitvoeren, maar niet aanpassen. Pagina's van de stapel, bijvoorbeeld, zijn meestal niet-uitvoerbaar; de stapel bevat dan ook geen programmacode.

Figuur 6.9 toont (een deel van) de gedetailleerde geheugeninformatie per proces die je kan opvragen. In de kolom "working set" staat het aantal kilobytes dat een proces gebruikt in het fysieke geheugen (m.a.w. hoeveel kilobytes aan pagina's die gemapped zijn op een frame). Deze pagina's kunnen opgedeeld worden in private pagina's die bij één enkel proces horen, en gedeelde pagina's die tussen processen gedeeld kunnen worden. De laatste kolom toont het aantal page faults dat een proces gegenereerd heeft.

6.4.4 Thrashing

Wanneer veel pagina's van een proces niet in het werkgeheugen geladen zijn, zal het proces vaak onderbroken moeten worden om te swappen. Wanneer het werkgeheugen echter klein is, kan het voorvallen dat de pagina's die uitgeswapt worden snel terug gebruikt worden. In dit geval gaat er veel tijd verloren aan het in- en uitswappen van pagina's. De processor wordt hierdoor te weinig gebruikt



The screenshot shows the Windows Task Manager window with the 'Details' tab selected. The table displays memory usage statistics for multiple processes. The columns are: Name, Working set (memory), Memory (private working set), Memory (shared working set), and Page faults.

Name	Working set (memory)	Memory (private working set)	Memory (shared working set)	Page faults
AcroRd32.exe	23,008 K	8,136 K	14,872 K	6,188
AcroRd32.exe	148,964 K	120,856 K	28,108 K	341,328
Agent.exe	14,656 K	10,936 K	3,720 K	42,747
ApplicationFrameHo...	29,724 K	7,056 K	22,668 K	29,855
AppVShNotify.exe	2,060 K	1,536 K	524 K	2,156
armsvc.exe	1,896 K	996 K	900 K	2,032
audiogd.exe	15,788 K	5,620 K	10,168 K	7,124
browser_broker.exe	18,732 K	3,508 K	15,224 K	5,335
conhost.exe	9,512 K	4,984 K	4,528 K	2,511
conhost.exe	9,424 K	4,996 K	4,428 K	2,484
csrss.exe	2,340 K	1,164 K	1,176 K	11,437
csrss.exe	5,372 K	1,188 K	4,184 K	12,509
ctfmon.exe	18,180 K	6,900 K	11,280 K	5,916
dasHost.exe	15,736 K	7,336 K	8,400 K	15,838
devenv.exe	402,212 K	239,948 K	162,264 K	382,501
dllhost.exe	13,468 K	2,988 K	10,480 K	9,209

Figuur 6.9: Gedetailleerde geheugeninformatie per proces in Task Manager.

(omdat alle processen aan het wachten zijn op pagina's). Wanneer een proces veel tijd verliest aan het in- en uitladen van pagina's, zegt men dat het aan het *thrashen* is. Meestal is dit ook niet gelimiteerd tot één proces, maar wordt het hele systeem beïnvloed. Een effectieve (maar drastische) manier om thrashing op te lossen wanneer het zich voordoet, is door programma's af te sluiten en zo geheugen vrij te maken.

Bijlage A

MS-DOS Virussen

Een belangrijke functie van het besturingssysteem is het beveiligen van het systeem. Met de geconnecteerde wereld die we vandaag kennen, is dit misschien zelfs één van de hoofdtaken geworden van het besturingssysteem. Dat is echter niet altijd zo geweest: zoals besproken in Hoofdstuk 1 is een besturingssysteem origineel ontstaan als een programma om het beheer van processen te vereenvoudigen. Ook het eerste besturingssysteem van Microsoft, het *Microsoft Disk Operating System (MS-DOS)* diende vooral om het procesbeheer te vergemakkelijken en het aansturen van bepaalde hardware (zoals bijvoorbeeld de harde schijf) te vereenvoudigen. Het bood echter geen bescherming. Zo draaide elk proces bijvoorbeeld in kernel mode, waardoor het dus toegang had tot de volledige instructieset die de processor aanbood. Hierdoor kunnen processen rechtstreeks communiceren met hardware en zijn ze dus niet verplicht om via de MS-DOS-aangeleverde routines de hardware te benaderen.

Over het algemeen werkte dit principe goed. Er kon slechts één proces tegelijkertijd actief zijn (MS-DOS ondersteunde dus geen multi-programmering), dus kan het actieve proces ook nooit in het vaarwater komen van andere processen aangezien die er niet zijn. De meeste programma's maakten ook gebruik van de services die MS-DOS aanbood om bijvoorbeeld bestanden te openen of uitvoer op het scherm te tonen.

Omdat programma's echter niet gecontroleerd werden door het besturingssysteem, is het niet te verwonderen dat er ook heel wat *malware* gebouwd is geweest voor MS-DOS. Dat nam typische de vorm aan van een virus dat het systeem infecteerde en op bepaalde tijdstippen de correcte werking van het systeem verstoorde. In dit hoofdstuk bespreken we enkele voorbeelden, en leggen we uit waarom deze virussen niet meer kunnen werken in hedendaagse besturingssystemen.

A.1 Virussen

De term *virus* wordt door leken vaak gebruikt voor eender welk stuk software dat een ongewenste en/of kwaadaardige nevenwerking heeft op een computer. Dat is natuurlijk niet correct: een betere term hiervoor is *malware* (wat komt van *malicious software*, of kwaadaardige software). Een virus is een heel specifieke categorie van malware die vroeger veel voorkwam, maar vandaag de dag minder relevant is. De definitie van een virus die wij gebruiken, luidt als volgt:

Een computervirus is een type van kwaadaardige software dat, wanneer het uitgevoerd wordt, zichzelf vermenigvuldigt door aan andere (onschuldige) computerprogramma's een kopie van zichzelf toe te voegen.

Cruciaal aan deze definitie is dat een virus dus een bestaand programma aanpast; het bestaat niet op zichzelf. Dit gedrag was belangrijk, want de manier waarop virussen zich vroeger verspreidden was door onschuldige software te infecteren die dan via diskette's onderling tussen mensen werd uitgewisseld. In die tijd wisten computergebruikers precies welk programmabestand overeenkwam met bijvoorbeeld de tekstverwerker die ze gebruikten. Onbekende programma's vielen dus direct op, en zouden niet snel opgestart worden.

Vandaag de dag zijn er veel makkelijkere manieren om malware op een computer te krijgen. De eenvoudige aanpak van de *Happy '99*-worm illustreert dit punt. Rond nieuwjaar 1999 kregen heel wat mensen een email met als onderwerp 'Happy 99' die verder leeg was op een bijlage na. Deze bijlage was een uitvoerbaar bestand 'Happy99.exe'. Wanneer dit bestand opgestart werd, kreeg de gebruiker vuurwerk te zien (zie Figuur A.1), maar in de achtergrond werd ook het adressenboek doorgenomen en werd de worm doorgestuurd naar elk email-adres dat daarin gevonden werd. Het internet zorgt er voor dat malware zich in een recordtempo op een ongeziene schaal kan verspreiden. Ook gebruiken meer mensen nu een computer, wat er toe leidt dat niet iedereen even goed weet hoe een computer werkt en ook niet iedereen even strikt is in het installeren van belangrijke programma-updates.

Virussen voor MS-DOS waren meestal relatief goedaardig. Ze waren veelal een manier om op te scheppen over de technische kwaliteiten die de auteur van zo'n virus had. Zo toonde ze vaak gewoon een bericht op het scherm, eventueel aangevuld met een (tekstuele) tekening. Soms plaagden ze de gebruiker, bijvoorbeeld door de letters van het scherm te laten vallen of door ze te verplichten om eerst een spelletje te spelen. Er waren echter ook kwaadaardige virussen in omloop. Het Casino-virus, bijvoorbeeld, verwijderde de FAT-tabel van de harde schijf en forceerde de gebruiker om een jackpot-spel te spelen. Indien de gebruiker won (waar 17.2% kans voor was), dan werd een geheugenkopie van de FAT terug naar de schijf gekopieerd. Indien de gebruiker niet won, was hij natuurlijk



Figuur A.1: De Happy 99-worm

al zijn bestanden kwijt. Een nog erger voorbeeld was het *CMOSdead*-virus. Dit virus maakte de ROM-chip stuk waar de opstartcode van de computer in stond. Hierdoor kon de computer dus niet meer opstarten. Verder begon hij een irritant lawaai te maken, en formateerde hij de harde schijf indien de gebruiker op CTRL-ALT-DEL drukte.

Onafhankelijk van de goed- of kwaadaardigheid van een virus, staat het vast dat de auteurs bijzonder diepgaande kennis moesten hebben van MS-DOS en computers in het algemeen om zulke software te schrijven. In het bijzonder zijn dit een aantal onderwerpen die je als virusschrijver helemaal onder de knie moet hebben:

- **x86 Assembly** Virussen moesten klein zijn en gebruikten vaak processorinstructies die niet rechtstreeks bruikbaar zijn vanuit hogere programmatalen. Daarom werden de meeste virussen ook rechtstreeks in x86 assembly geschreven.
- **Bootproces** Een populaire plaats om te infecteren was de code van het bootproces. Dit houdt natuurlijk in dat je perfect moet weten wat er allemaal gebeurt wanneer je computer opstart.
- **Interrupts** De meeste virussen infecteerden de interrupttabel, zodat ze automatisch opgeroepen werden wanneer bepaalde interrupt requests zich voordeden.
- **.EXE-formaat** Virussen voegden zichzelf toe aan andere programma's. Kennis van het formaat van een .EXE-bestand is dus vereist.

```

00000000 EA 05 00 C0 07 E9 99 00 00 51 02 00 C8 E4 00 80 6..A.€...Q..€ä.€
00000010 9F 00 7C 00 00 1E 50 80 FC 02 72 17 80 FC 04 73 Y.|...P€U.r.€U.s
00000020 12 0A D2 75 0E 33 C0 8E D8 A0 3F 04 A8 01 75 03 ..ou.3AZØ?..u.
00000030 E8 07 00 58 1F 2E FF 2E 09 00 53 D1 52 06 56 57 è..x..y...$NR.vw
00000040 BE 04 00 B8 01 02 0E 07 BB 00 02 33 C9 8B D1 41 %.....*..3E<NA
00000050 9C 2E FF 1E 09 00 73 0E 33 C0 9C 2E FF 1E 09 00 w.y..s.3Aø.y...
00000060 4E 75 E0 EB 35 90 33 F6 BF 00 02 FC 0E 1F AD 3B Nuaë5.3öz..0...;
00000070 05 75 06 AD 3B 45 02 74 21 B8 01 03 BB 00 02 B1 .u..;E.t!...*..+
00000080 03 B6 01 9C 2E FF 1E 09 00 72 OF B8 01 03 33 DB .1.ø.y...r..30
00000090 B1 01 33 D2 9C 2E FF 1E 09 00 5F 5E 07 5A 59 5B ±.30e.y...A.zY]
000000A0 C3 33 C0 8E D8 FA 8E 00 BC 00 7C FB A1 4C 00 A3 A3A2øøZD4.[0].L.í
000000B0 09 7C A1 4E 00 A3 0B 7C A1 13 04 48 48 A3 13 04 .|;N.í.|..NNI...
000000C0 B1 06 D3 E0 8E C0 A3 0F 7C B8 15 00 A3 4C 00 8C ±.02AZÍ.|..fL.E
000000D0 06 4E 00 B9 B8 01 0E 1F 33 F6 8B FE FC F3 A4 2E .N.'...3ö.þüöñ.
000000E0 FF 2E 0D 00 B8 00 00 CD 13 33 C0 8E C0 B8 01 02 y...|..1.3AZA...
000000F0 BB 00 7C 2E 80 3E 08 00 00 74 0B B9 07 00 BA 80 *|.€...t.'..ø€
00000100 00 CD 13 EB 49 90 B9 03 00 BA 00 01 CD 13 72 3E .í.éi..o..í.r>
00000110 26 F6 06 6C 04 07 75 12 BE 89 01 0E 1F AC 0A C0 &ó.í..u.ø%...-A
00000120 74 08 B4 0E B7 0X CD 10 EB F3 0E 07 B8 01 02 BB t.'..í.ø...*.
00000130 00 02 B1 01 BA 80 00 CD 13 72 13 0E 1F BE 00 02 ..±.øE.I.r..ø.
00000140 BF 00 00 AD 3B 05 75 11 AD 3B 45 02 75 0B 2E C6 z...;u..;E.u..A
00000150 06 08 00 00 2E FF 2E 11 00 2E C6 06 08 00 02 B8 .....y...A.....
00000160 01 03 BB 00 02 B9 07 00 BA 80 00 CD 13 72 DF 0E ...*..ø€.I.rB.
00000170 1F 0E 07 BE BE 03 BF BE 01 B9 42 02 F3 A4 B8 01 ..ø%.ø%.í.B.ø%.
00000180 03 33 DB FE C1 CD 13 EB C5 07 59 6F 75 72 20 50 .30pAI.eA.Your P
00000190 43 20 69 73 20 6E 6F 77 20 53 74 6F 6E 65 64 21 C is now Stoned!
000001A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000001B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000001C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000001D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

```

Figuur A.2: De bootsector van een geïnfecteerde computer.

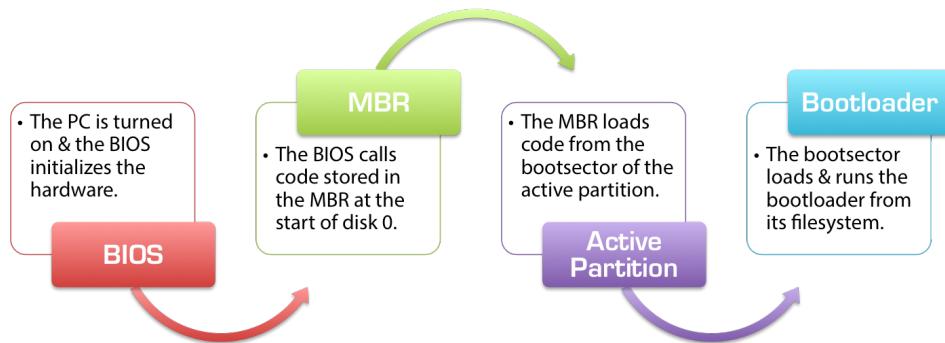
- **Cryptografie/steganografie** Voor extra bescherming tegen virusscanners kon een virus zichzelf gaan encrypteren of verstoppen.

A.2 Bootsector-virussen

Het *Stoned*-virus¹ was een voorbeeld van een *bootsector-virus*. Deze virussen spitsen zich toe op het infecteren van de opstartcode die op de harde schijf of op een diskette staat. Het Stoned-virus toont in 12.5% van de keren dat je computer opstart de zin “Your PC is now Stoned!” of “Legalise Marijuana”. Figuur A.2 toont de bootsector van een harde schijf die geïnfecteerd is met het Stoned-virus. In de rechterkolom kan je onderaan de tekst zien staan.

In Hoofdstuk 3 hebben we gezien dat moderne computers opstarten volgens de stappen die in de UEFI-standaard vastgelegd zijn. DOS is echter gemaakt voor computers die de voorloper van UEFI gebruikten: het *Basic Input/Output System (BIOS)*. De BIOS is in feite een mini-programma dat de computer initialiseert en op zoek gaat naar een opstartmedium. Als er moet opgestart worden van de harde schijf, dan gaat de BIOS de eerste sector van die schijf (de *Master Boot Record*) in het geheugen laden. De BIOS springt dan naar een miniprogramma dat in de MBR staat (de *Initial Program Loader*, of *IPL*). De IPL zoekt dan tussen de partities van de schijf naar de actieve partitie (d.i. de partitie waar

¹[https://en.wikipedia.org/wiki/Stoned_\(computer_virus\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Stoned_(computer_virus))



Figuur A.3: Het opstartproces van een computer met BIOS firmware.

het op te starten besturingssysteem op staat). Wanneer die partitie gevonden is, wordt de eerste sector van die partitie (de *boot sector*) in het geheugen gezet, en springt de IPL naar een mini-programma dat in deze boot sector staat (de *boot loader*). De boot loader is besturingssysteem-afhankelijk en heeft de taak om het besturingssysteem verder op te starten. Figuur A.3 toont dit proces schematisch.

Stel dat de computer een diskette bevat die geïnfecteerd is met het Stoned-virus. De BIOS controleert tijdens het opstarten of er een diskette in de computer steekt, en als dat het geval is (en als de diskette *bootable* is) gaat hij daarvan opstarten. Dit wil zeggen dat de eerste sector van de diskette naar het geheugen wordt gekopieerd en dat de BIOS springt naar het programma dat hierin vervat zit. Aangezien het om een geïnfecteerde diskette gaat, is dit programma dus het Stoned-virus dat uitgevoerd wordt. Het eerste wat Stoned doet, is de harde schijf infecteren. De originele master boot record wordt ergens anders op de schijf opgeslagen, en het virus wordt gekopieerd. Verder wordt ook interrupt 13h onderschept door eenvoudigweg de interrupttabel aan te passen zodat die naar een methode van het virus wijst. Interrupt 13h wordt door DOS gebruikt voor lees- of schrijfoperaties van sectoren. Het resultaat is dat elke lees- of schrijf-operatie die uitgevoerd wordt door eender welk programma het virus activeert. Wanneer het virus een ongeïnfecteerde diskette detecteert, dan infecteert hij die eerst alvorens de originele interrupt-aanvraag te verwerken.

A.3 Executable infectors

Het *Phantom1*-virus is een voorbeeld van een *executable infector*. Deze virusen plaatsen een kopie van zichzelf in de programma's die de gebruiker uitvoert. *Phantom1* wordt geactiveerd wanneer er ongeveer 20 minuten geen toetsenbordactiviteit is. Het toetsenbord wordt gedeactiveerd en de gebruiker krijgt een



Figuur A.4: Het Phantom1-virus in actie.

boodschap te zien en een geanimeerd doodshoofd (zie Figuur A.4).

Het virus kent de structuur van een uitvoerbaar bestand, en weet dat in de hoofding van een .EXE-bestand het adres staat van de instructie waarmee het programma op moet starten. Het virus kan zichzelf dus toevoegen aan het code sectie en kan dit opstartadres in de hoofding overschrijven. Wanneer het programma dan opgestart wordt, zal het eerst de code van het virus opstarten alvorens het virus terug te springen naar de normale opstartprocedure van het programma.

Phantom1 past ook de interrupttabel aan, meerbepaald de adressen voor de interrupts 1Ch en 21h. Interrupt 1Ch wordt periodiek opgeroepen door de klok van het systeem, terwijl interrupt 21h door DOS gebruikt wordt voor onder andere allerlei bestandsoperaties en het inlezen van toetsenbordinvoer. Hierdoor kan Phantom1 meten wanneer er 20 minuten geen toetsenbordactiviteit is geweest. Ook wanneer er een nieuw programma opgestart wordt, zal DOS interrupt 21h activeren. Phantom1 gaat in dit geval het programma meteen infecteren.

A.4 De viruswapenwedloop

Naarmate MS-DOS meer last begon te krijgen van virussen, werd er gezocht naar oplossingen om deze virussen te kunnen detecteren of zelfs verwijderen. Al snel na de eerste virussen kwam ook de eerste generatie van virusscanners. Om slechts een kleine impact op de snelheid van het systeem te hebben, werkten deze scanners nogal eenvoudig. Zo werd de harde schijf bijvoorbeeld een eerste

keer gescanned en werd er een database bijgehouden van alle groottes van de uitvoerbare bestanden. Periodiek werd de harde schijf dan terug gescanned en werd de grootte van alle programma's vergeleken met de data van de database. Als er een programma *gegroeid* was, dan was het waarschijnlijk geïnfecteerd door een virus. Deze aanpak was natuurlijk eenvoudig te omzeilen: in plaats van de code van het virus achter het originele programma te plakken, werd er gewoon een stuk van het originele programma overschreven. Mettertijd werden de virusscanners dan ook geavanceerder en gingen ze meer op zoek gaan naar bepaalde patronen die op een virusinfectie konden wijzen (bijv. een opeenvolging van bepaalde instructies). Naarmate dat virusscanners beter werden, werden ook de virussen beter. Er ontstond dus als het ware een wapenwedloop tussen de auteurs van de virussen en de auteurs van de virusscanners.

Een *stealth virus* verborg de aanpassingen die het gemaakt had aan het systeem. Dit werd onder andere gedaan door de systeemfunctie om sectoren te lezen te kapen. De resultaten van deze functie werden dan vervalst, zodat het oproepend programma de infectie niet zou kunnen waarnemen.

Een *polymorf virus* produceerde werkende kopieën van zichzelf die er allen verschillend uitzagen. Op die manier kon een virusscanner niet zoeken naar een bepaald vast patroon dat in het virus voorkwam, aangezien elke kopie van het virus er anders uitzag. Een relatief eenvoudige manier om het gewenste effect te bekomen, was door het virus zichzelf te laten encrypteren.

Een *gepantserd virus* maakte gebruik van allerlei anti-debugging trucs en gebruikte code die expres moeilijk en onlogisch in elkaar zat. Dit maakte het werk van de virusanalisten moeilijker, zodat het langer duurde eer er een virusscanner was die een effectieve beveiliging vormde tegen het virus.

Ondertussen is MS-DOS vervangen door Windows, en geeft het besturingssysteem niet meer de volledige toegang tot de hardware aan eender welke applicatie. Heel wat technologieën die we in de vorige hoofdstukken gezien hebben zorgen er voor dat een virus vandaag niet meer zo effectief zou zijn als het ooit was. Zo bevat een modern besturingssysteem bijvoorbeeld deze tegenmaatregelen:

- **UEFI Secure Boot** Alle code die uitgevoerd wordt tijdens het opstartproces wordt cryptografisch ondertekend. Alvorens de processor de code uitvoert, wordt steeds de handtekening gecontroleerd. Mocht de originele code veranderd zijn, dan zal de handtekening niet meer kloppen en zal de UEFI-implementatie de code niet uitvoeren.
- **Geheugenbescherming** Programma's worden uitgevoerd in afgeschermd stukken geheugen. Het ene programma kan dus niet zomaar een stuk geheugen aanpassen van een ander programma of van het besturingssysteem.
- **Bestandspermissies** Besturingssystemen dwingen bestandspermissies af, waardoor een bestand bijvoorbeeld leesbaar kan zijn maar niet schrijfbaar.

In Windows zijn bijvoorbeeld de programma's die op de standaardplek geïnstalleerd worden (c:\Program Files) *niet* schrijfbaar.

- **Codehandtekeningen** De code in programma's kan een cryptografische handtekening krijgen. Wanneer het besturingssysteem zo'n handtekening controleert en die niet overeenstemt met de feitelijke code, dan zal het programma niet opgestart worden.
- **Monitoring van hardwaretoegang** Elke toegang tot een hardwareapparaat verloopt via het besturingssysteem. Een programma kan dus niet rechtstreeks communiceren met hardware. Het besturingssysteem krijgt steeds de kans om de toegang te monitoren en eventueel te verbieden.
- **Geavanceerde virusscanners** Hedendaagse virusscanners doen veel meer dan het zoeken naar bepaalde patronen in code. Wanneer het voor een virusscanner niet duidelijk is of een bepaald stuk van een programma een virus zou kunnen zijn (bijv. omdat het virus zich geëncrypteerd heeft), dan kan de virusscanner de verdachte code emuleren. De code wordt dan als het ware uitgevoerd onder veilige omstandigheden en geanalyseerd.

Index

- aaneengesloten bestand, 52
- basic input/output system, 39
- batch-systeem, 11
- best fit, 53
- bestand, 46
- bestandsbeschrijving (file descriptor), 46
- bestandskenmerken, 47
- bestandssysteem, 45
 - extended file system, 69
 - FAT, 64
 - NTFS, 66
- besturingssysteem, 7
 - Linux, 34
 - MS-DOS, 14, 30, 107
 - UNIX, 14
 - Windows, 14
- bitvector, 60
- blok, 55
- boot loader, 44, 111
- boot menu, 41, 42
- boot sector, 44
- bootblok, 70
- bootsector-virus, 110
- cluster, 55
- context switch, 26
- CPU-gebonden processen, 78
- daisy chaining, 31
- data run, 68
- defragmenteren, 55
- demand paging, 101
- directory, 47
 - flat, 47
- working, 48
- dubbel gelinkte lijst, 58
- executable infector, 111
- extent, 59
- file allocation table, 64
- file map, 60
- first fit, 53
- formatteren, 46
- fragmentatie, 54
 - extern, 94
 - intern, 55, 94
- fysiek adres, 98
- gebruikerstoestand (user mode), 21
- genormaliseerde omlooptijd, 80
- geprivilegerde instructie, 21
- GUID partition table, 41
- hard link, 73
- I/O-gebonden processen, 78
- indexblok, 58
- initial program loader, 110
- inode, 70
- inodeblok, 70
- interrupt, 23
 - asynchroon, 29
 - extern, 28
 - intern, 28
 - software, 29
 - synchroon, 29
- interrupt request, 22
- interrupt vector, 23
- interruptlijn, 30

interrupttabel, 23
kernel mode, 21
logisch adres, 98
mainframe, 13
malware, 107
 virus, 108
 worm, 108
master boot record, 41, 110
 protective, 41
master file table, 67
memory mapped I/O, 37
memory sharing, 104
microcode, 8
microcomputer, 14
minicomputer, 13
monitor, 11
monitor-toestand, 21
multiboot, 41
multiprogrammatie, 12, 76
opstartvolgorde (boot sequence), 41
paginatabel (page table), 94
 four-level, 97
 two-level, 96
paginatie, 94, 99
 frame, 94
 pagina, 94
 toegangsrechten, 104
partitie, 41
partition boot loader, 44
partition entry, 42
path, 48
power good, 37
power-on self test, 40
preemption, 77
proces, 75
procestoestand, 77
programma, 75
quantum, 86
reële mode (real mode), 37
response time, 79
responstijd, 76
scheduler, 76
scheduling
 first come first served, 80
 priority scheduling, 83, 88
 round robin, 86
 shortest job first, 81
 shortest remaining time, 87
sector, 45
security descriptor, 68
segmentatie, 91, 99
 basis, 91
 descriptor, 92
 descriptorentabel, 92
 segment, 91
 segmentregister, 92
 segmentselector, 92
 verplaatsing, 91
spooler, 12
starvation, 81
stream, 68
subcategory, 48
superblok, 70
supervisor mode, 21
swapping, 102
symbolic link, 74
systeemaanroep (system call), 32
systeemsoftware, 9
thrashing, 105
throughput, 79
time sharing, 12, 76
time slice, 86
toepassingsssoftware, 9
translation lookaside buffer, 99
trap, 29, 32
turnaround time, 79
UEFI, 38
veroudering (aging), 83
virtueel geheugen (virtual memory), 101
virus, 108

gepantserd, 113
polymorf, 113
stealth, 113
virusscanner, 112

worst fit, 53