# МИНОБРНАУКИ РОССИИ САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ «ЛЭТИ» ИМ. В.И. УЛЬЯНОВА (ЛЕНИНА) Кафедра МО ЭВМ

ОТЧЕТ по лабораторной работе №4 по дисциплине «Операционные системы»

Тема: Обработка стандартных прерываний

Студент гр. 8383 \_\_\_\_\_ Бабенко Н.С. Преподаватель Ефремов М.А.

> Санкт-Петербург 2020

# Цель работы.

В архитектуре компьютера существуют стандартные прерывания, за которыми закреплены определённые вектора прерываний. Вектор прерываний хранит адрес подпрограммы обработчика прерываний. При возникновении прерывания, аппаратура компьютера передаёт управление по соответствующему адресу вектора прерывания. Обработчик прерываний получает управление и выполняет соответствующие действия.

В лабораторной работе предлагается построить обработчик прерываний сигналов таймера. Эти сигналы генерируются аппаратурой через определённые интервалы времени и, при возникновении такого сигнала, возникает прерывание с определённым значением вектора. Таким образом, управление будет передано функции, чья точка входа записана в соответствующий вектор прерывания.

## Сведения о программе.

Функции, используемые в программе:

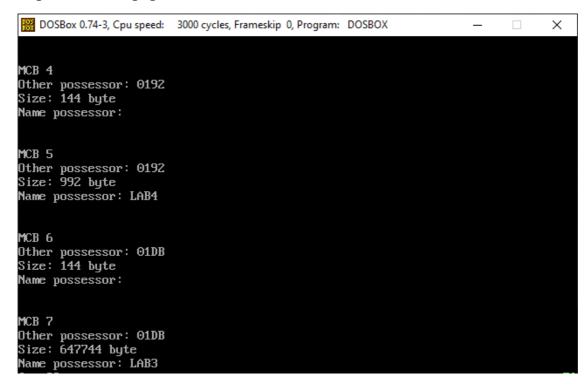
- 1) WRITE выводит строку, адрес начала которой записан в DX.
- 2) PUTSYMB выводит символ, записанный в AL в текущее положение курсора, которое характеризуется координатами, записанными в DH и DL.
- 3) PUTSYMB2 выводит символ, записанный в AL в текущее положение курсора, которое характеризуется координатами, записанными в DH и DL, 2 раза.
- 4) GETPOS получает текущее положение курсора, которое возвращается в регистрах DH и DL.
- 5) SETPOS устанавливает текущее положение курсора по регистрам DH и DL.
- 6) INTCOUNT собственный обработчик прерывания, который выводит общее количество прерываний.

Последовательность действий, выполняемых программой:

- 1) Проверка установки пользовательского прерывания.
- 2) Если оно не установлено, то в память резидентно загружается обработчик этого прерывания.
- 3) Если оно установлено, то происходит проверка ключа удаления.
- 4) Если в командной строке был ключ «/un», то происходит выгрузка резидента из памяти.

### Ход выполнения.

- 1) Был запущен DOSBox.
- 2) В файле LAB4.asm была написана требуемая программа.
- 3) Из файла LAB4.asm был получен исполняемый модуль LAB4.exe.
- 4) Была запущена программа LAB4.exe. Для проверки нахождения программы в памяти была запущена программа LAB3.com из предыдущей лабораторной работы. На скриншоте представлен результат её работы и действия обработчика прерываний:



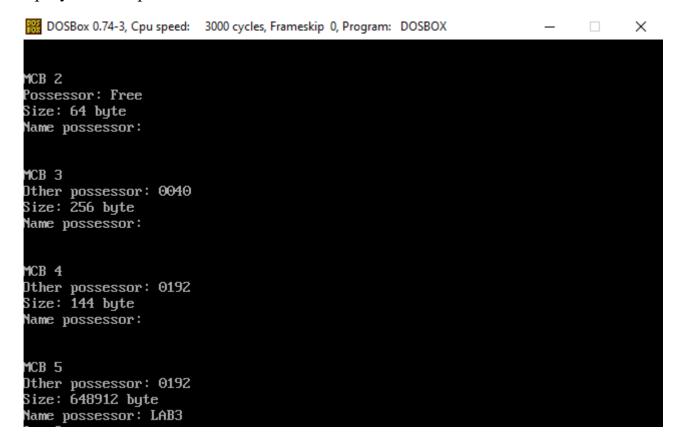
5) Снова была запущена программа lab4.exe. Результат её работы представлен на скриншоте:

```
C:\>lab4.exe
Resident loaded into memory!
```

6) Теперь программа LAB4.exe была запущена с ключом удаления с помощью команды «LAB4.exe /un».

```
C:\>LAB4.EXE /un
Resident removed from memory!
```

Для проверки нахождения программы в памяти была запущена программа LAB3.com из прошлой лабораторной работы. На скриншоте представлен результат её работы:



# Контрольные вопросы.

- 1) Как реализован механизм прерывания от часов?
  - происходит увеличение счётчика системного таймера;
  - сохраняется контекст прерванного процесса;

- если они разрешены, то происходит вызов обработчика прерываний, адрес которого расположен в таблице векторов прерываний;
- происходит проверка на запрещение в данный момент прерываний этого типа, если они запрещены, то продолжается дальше выполнение текущей последовательности команд;
- временно запрещаются прерывания данного типа;
- восстанавливается контекст, разрешаются прерывания данного типа, возврат к выполнению текущей последовательности команд в то место, в котором был получен запрос прерывания.
- происходит сама обработка прерывания;
- 2) Какого типа прерывания использовались в работе?

В лабораторной работе был реализован обработчик прерываний, который обрабатывает асинхронное прерывание от таймера.

### Выводы.

В ходе выполнения данной лабораторной работы был исследован механизм работы прерываний и устройство резидентных программ, был реализован собственный обработчик прерываний от системного таймера, который резидентно загружается в память.