

# UNIX use

Hans Buchmann FHNW/ISE

14. Oktober 2019

## Ziel

### Entwicklung von Programmen auf dem **BeagleBoneWireless**

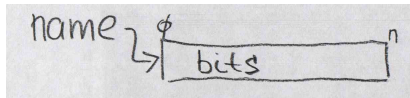
- ▶ alles ist ein File
    - ▶ 0 – te Näherung
    - ▶ File: *stream of bits*
  - ▶ Filesysteme
    - ▶ mount
    - ▶ sshfs
  - ▶ Cross development
    - ▶ *Host* ↔ **BeagleBoneWireless**
- Remark:** Keine Toolchain auf dem **BeagleBoneWireless**

## Wichtig

- ▶ wo ist was ?
  - ▶ Verzeichnisstruktur
- ▶ wo sind wir ?
  - ▶ *Host*  
oder
  - ▶ **BeagleBoneWireless**

## Alles ist ein File

stream of bits



- ▶ *name* Referenz auf die Bits (Bytes)
  - ▶ Bits(bytes) der Reihe nach
  - ▶ indexiert  $0 \dots n - 1$
- ▶ File
  - ▶ Datenquelle
    - ▶ liefert Daten: Bits(Bytes)
  - ▶ Datensenke
    - ▶ absorbiert Daten: Bits(Bytes)

## Ein paar Befehle

- ▶ `cat name`
  - ▶ *concatenate files and print on the standard output*
  - ▶ zeigt den Inhalt
- ▶ `hexdump -C name`
  - ▶ *display file contents in hexadecimal, decimal, octal, or ascii*
  - ▶ zeigt die Bits hexadezimal
- ▶ `dd if=... of=... count=...`
  - ▶ *convert and copy a file*
  - ▶ brauchen wir oft

## Devices sind auch Files am Beispiel SD-Karte

`/dev/mmcblki`  $i = 0, 1, 2 \dots$

Remark: Name vom Betriebssystem bestimmt

Datenquelle `hexdump -C /dev/mmcblk0`

Datensenke `cp name /dev/mmcblk0`

Remark: Aufpassen

## Devices sind auch Files

z.B Zufallszahlen

`/dev/random` sammelt das Rauschen: langsam

**Remark:** Name vom Betriebssystem bestimmt

**Datenquelle** `hexdump -C /dev/random`

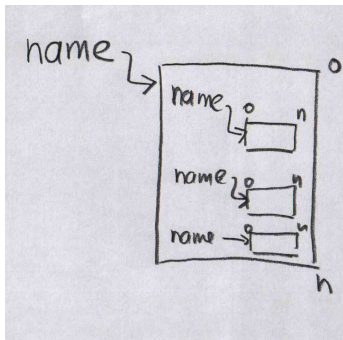
`/dev/urandom` berechnete (Pseudo) Zahlen: schnell

**Datenquelle** `play -b 16 -e signed-integer \  
-t raw -r 44000 /dev/urandom`

**Remark:** der Befehl `play` hat viele Optionen

# Filesystem

## Files für Files



► File der weitere Files enthält

► Verschiedene Filesysteme

`vfat` Microsoft

`ext4` UNIX

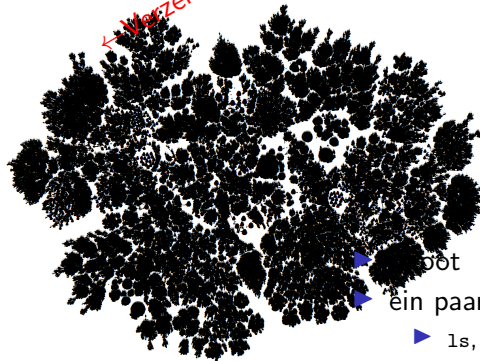
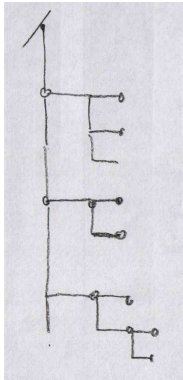
... noch viele andere

`cat /proc/filesystems`



# Vereichnisstruktur

## Hierarchie

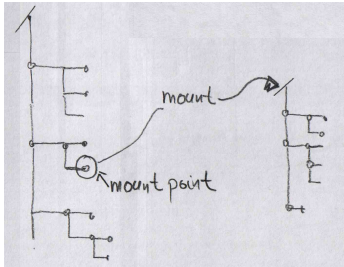


← Verzeichnisse einer Workstation

▶ root  
▶ ein paar Befehle  
▶ ls, tree, cd

```
mount fileSystem mountPoint
```

Verbindet Filesysteme

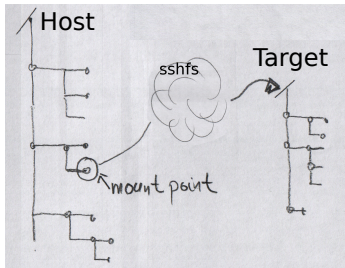


▶ `mount /dev/mmcblk0p1 mountPoint`

▶ `umount mountPoint`

**Remark:** *mountPoint* sieht wie ein normales Verzeichnis aus

`sshfs user@target:path mountPoint`  
via ssh



- ▶ `sshfs user@target:path mountPoint`
  - ▶ braucht ssh
- ▶ `fusermount -u mountPoint`
  - ▶ `umount`

**Remark:** `mountPoint` Sieht wie ein normales Verzeichnis aus

## Crossdevelopment

- ▶ zwei Rechner
  - Host** der Entwicklungsrechner
  - Target** **BBW** der Zielrechner
- ▶ Development
  - ▶ Wo sind die Files
- ▶ CrossDevelopment
  - ▶ Wo sind die Files

## Development noch nicht Cross

- ▶ Source file `src/hello-world-c.c`
  - ▶ C
  - ▶ POSIXunabhängig von Plattform
- ▶ Object file (Maschinencode) `hello-world-c.o`
  - ▶ erzeugt mit: `gcc -c ../src/hello-world-c.c -o hello-world-c.o`
  - ▶ Maschinencode:
    - ▶ file `hello-world-c.o`
    - ▶ `objdump -d hello-world-c.o`
- ▶ Executable file `hello-world-c`
  - ▶ `gcc hello-world-c.o -o hello-world-c`
  - ▶ Maschinencode:
    - ▶ file `hello-world-c`
    - ▶ `objdump -d hello-world-c`

## Was es braucht ? Files

- ▶ Source file
  - ▶ wo ist der *include file* `stdio.h`
- ▶ Object File
  - ▶ `nm hello-world-c.o`
  - ▶ wo ist `puts`
- ▶ Executable
  - ▶ `nm hello-world-c`
  - ▶ `ldd hello-world-c`
  - ▶ wo sind die Bibliotheken

## Wo sind die Files ?

irgendwo in einem Unterverzeichnis von /

- ▶ Include Files `gcc -c -v ../src/hello-world-c.c -o hello-world-c.o`
  - ▶ `stdio.h` ?
  - ▶ `stddef.h` ?
- ▶ Bibliotheken
  - ▶ z.B. `libc.so`

## Development der Normalfall

- ▶ Host==Target
- ▶ root Host==root Target



# CrossDevelopment

- ▶ immer noch POSIX
- ▶ Host!=Target

# Verzeichnisstruktur

Host

```

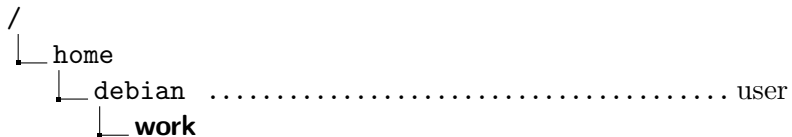
2-unix-use ..... somewhere on the host
├─ target-root ..... different possibilities
├─ config
│   └─ Makefile ..... for making BeagleBoneWireless
│       executables
├─ src ..... c,c++
├─ tc ..... toolchain
└─ work .. connected with BeagleBoneWireless current dir
    
```

# CrossDevelopment

## Target BeagleBoneWireless

- ▶ Makefile
  - ▶ `PREFFIX=../tc/bin/arm-linux-gnueabi-`
- ▶ target-root
  - ▶ `sshfs debian@192.168.7.2:/ target-root`

# Verzeichnisstruktur BeagleBoneWireless



## Ziel

- ▶ `hello-world-c/hello-world-cpp` auf dem *Host* und auf dem **BBW**
- ▶ `primes` auf dem *Host* und auf dem **BBW**

## The big Picture

- ▶ Source File: `hello-world-c.c`
- ▶ falls es nicht klappt ?
  - ▶ wo ist der File ?

## Einrichten:Host

### Verzeichnisstruktur

#### 2-unix-use

- └─ config ..... git/Makefile
- └─ src ..... git/die source files
- └─ tc ..... selber machen/toolchain link
- └─ work ..... selber machen

## Einrichten: **BBW**

### Verzeichnisstruktur

```
/ ..... root
├── home .....root
│   ├── debian ..... das home
│   │   └── work ..... verbunden mit Host via sshfs
```



## Verbinden

**mount** *Host* → **BBW**

```
sshfs debian@192.168.7.2:work work
```

**shell** *Host* → **BBW**

```
ssh debian@192.168.7.2
```

## Development

hello-world-c.c

Host	Target	OS	Toolchain	Verbindung	Bemerkung
<b>BBW</b>	<b>BBW</b>	Debian	mitgeliefert		
<i>Host</i>	<b>BBW</b>	Debian	tc-tinl-gcc-8.1.0-2018.05.21.tar.gz	sshfs	
<i>Host</i>	<b>BBW</b>	minimal	tc-tinl-gcc-8.1.0-2018.05.21.tar.gz	SD-Card	später
<i>Host</i>	<b>BBW</b>	minimal	tc-tinl-gcc-8.1.0-2018.05.21.tar.gz	curlftpfs	später

Remark: Toolchain auf der Cloud: **tinL**