## **UNIX** use

Hans Buchmann FHNW/IME

11. Oktober 2016

#### Ziel

#### Entwicklung von Programmen auf dem BeagleBoneBlack

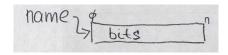
- ▶ alles ist ein File
  - ▶ 0 *te* Näherung
  - ▶ File: stream of bits
- ► Filesysteme
  - mount.
  - sshfs
- Cross development
  - ► *Host* ↔ **BeagleBoneBlack**

Remark: Keine Toolchain auf dem BeagleBoneBlack

### Wichtig

- ▶ wo ist was ?
  - Verzeichnisstruktur
- ▶ wo sind wir ?
  - Host oder
  - ► BeagleBoneBlack

## 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
  - zeigt den Inhalt
- ▶ hexdump -C name
  - zeigt die Bits hexadezimal

# Devices sind auch Files am Beispiel SD-Karte

```
/dev/mmcblki i = 0, 1, 2...
```

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

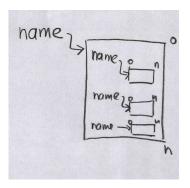
/dev/urandom berechnete (Pseudo) Zahlen: schnell

Datenquelle play -b 16 -e signed-integer \

-t raw -r 44000 /dev/urandom

Remark: der Befehl play hat viele Optionen
```

## Filesystem Files für Files

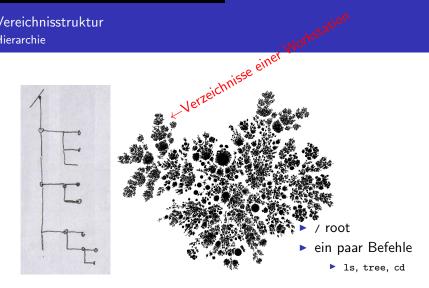


- ▶ File der weitere Files enthält
- Verschiedene Filesysteme

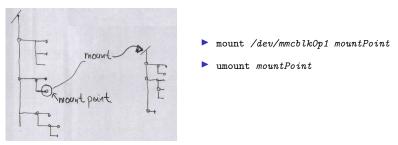
vfat Microsoft ext4 UNIX

... noch viele andere cat /proc/filesystems

### Vereichnisstruktur Hierarchie

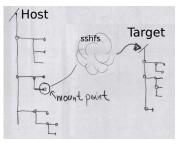


### mount fileSystem mountPoint Verbindet Filesysteme



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

- Development
  - ▶ Wo sind die Files
- CrossDevelopment
  - ▶ Wo sind die Files

## Development noch nicht Cross

- ► Source file src/hello-world-c.c
  - C
  - POSIX

#### unabhängig von Platform

- ► 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

## Cross Development

- immer noch POSIX
- ▶ Host!=Target

### Verzeichnisstruktur Host

	somewhere on the host
	different possibilities
config	for making <b>BeagleBoneBlack</b> executables
Makefile	for making BeagleBoneBlack executables
src	c,c++
tc	$\ldots \ldots$ toolchain
work co	onnected with BeagleBoneBlack current dir

## ${\it Cross Development}$

Target *Host*:

- Makefile
  - ► PREFFIX=
- ▶ target-root
  - ▶ ln -s / target-root

Remark: unüblich!

# CrossDevelopment Target BeagleBoneBlack

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

### Verzeichnisstruktur BeagleBoneBlack

### The big Picture

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

## Development hello-world-c.c

Host	Target	OS	Toolchain	Verbindung
BBB	BBB	Debian	mitgeliefert	
Host	BBB	Debian	gcc-5.2.0-arm-64bit.tar.bz2	sshfs
Host	BBB	minimal	gcc-6.2.0-arm-64bit.tar.gz	SD-Card
Host	BBB	minimal	gcc-6.2.0-arm-64bit.tar.gz	curlftpfs