

T1-Introducción

1.1

Índice

- El papel del S.O.
- Servicios que ofrece el S.O.
- Formas de acceder al kernel (Tema 8 EC)
 - Modos de ejecución
 - Interrupciones, excepciones y llamadas a sistema
- Llamadas a sistema (Tema 8 EC)
 - Generación de ejecutables
 - Requerimientos de las llamadas a sistema
 - Librerías

1.2

EL PAPEL DEL S.O.

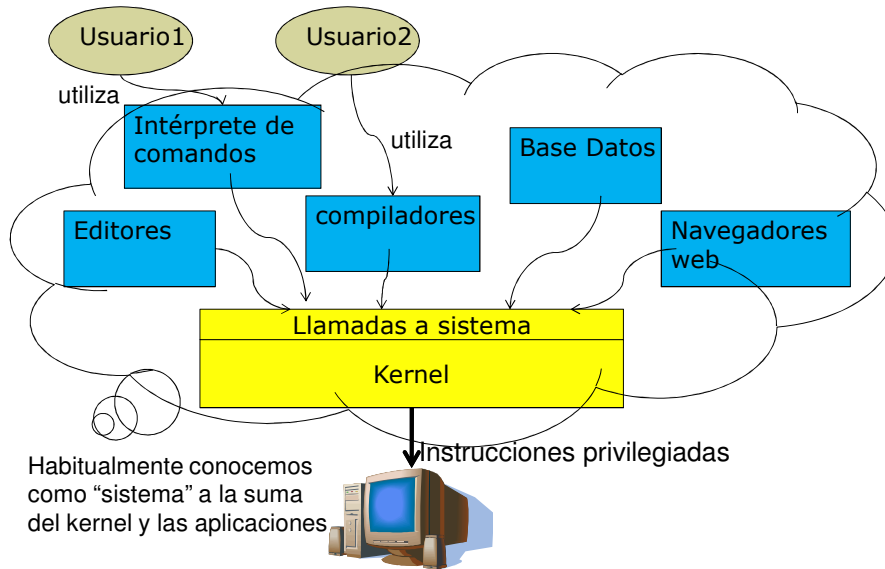
1.3

¿Qué es un SO?

- El Sistema Operativo es un software que controla los recursos disponibles del sistema hardware que queremos utilizar y que actúa de intermediario entre las aplicaciones y el hardware
 - **Internamente** define estructuras de datos para gestionar el HW y algoritmos para decidir como utilizarlo
 - **Externamente** ofrece un conjunto de funciones para acceder a su funcionalidad (o servicios) de gestión de recursos

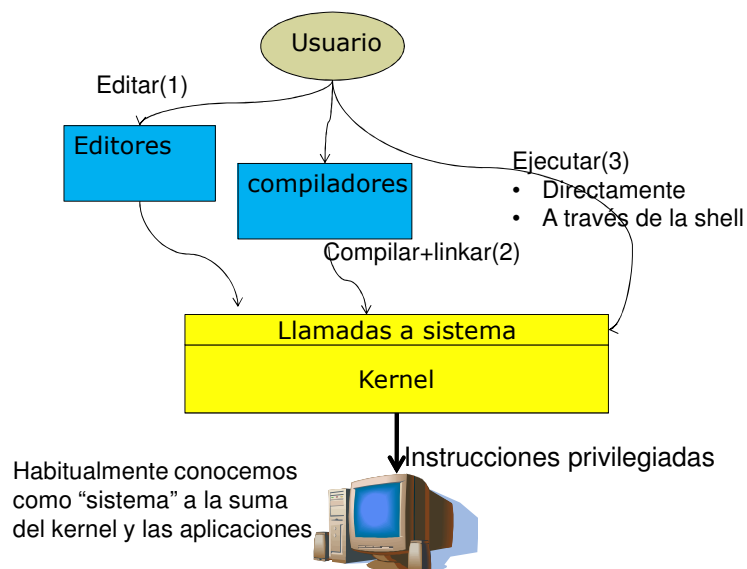
1.4

Componentes del sistema



1.5

Utilización del sistema: Desarrollo y ejecución de programas



1.6

Utilización del sistema



```
# gedit p1.c
# gcc -o p1 p1.c
# p1
```

Normalmente utilizamos un **entorno de trabajo**, le llamaremos shell o intérprete de comandos.

Llamadas a sistema

Kernel

Instrucciones privilegiadas

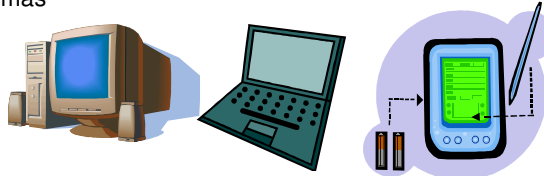
Habitualmente conocemos como "sistema" a la suma del kernel y las aplicaciones



1.7

¿Qué esperamos del S.O?

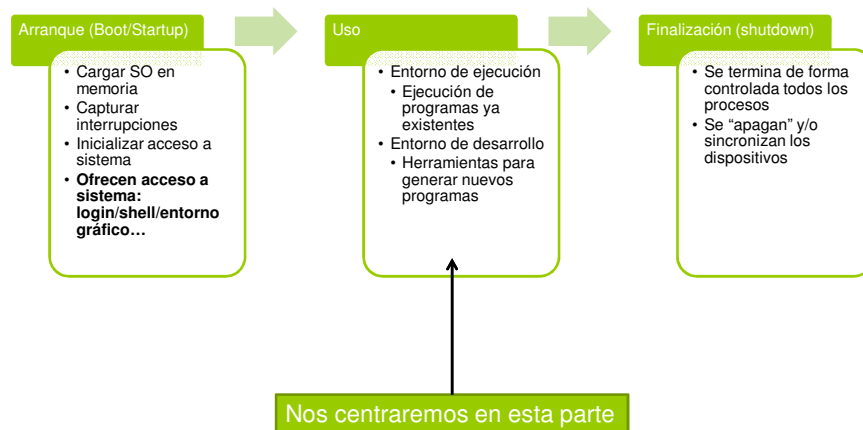
- Ofrece un **entorno "usable"**
 - Abstrae a los usuarios de las diferencias que hay entre los diferentes sistemas



- Ofrece un **entorno seguro**
 - Protege el HW de accesos incorrectos y a unos usuarios de otros
- Ofrece un **entorno eficiente**
 - Proporciona un uso eficiente de los recursos del sistema
 - Múltiples usuarios acceden a un mismo sistema y tienen una sensación de acceso en "exclusiva"

1.8

¿Que ofrece el SO?



1.9

Arranque del sistema

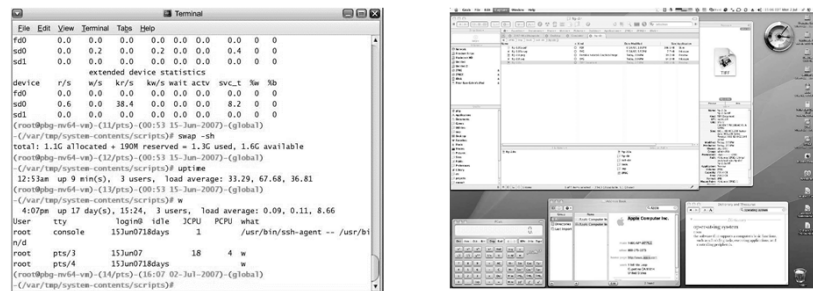
- El hardware carga el SO (o una parte) al arrancar. Se conoce como *boot*
 - **El sistema puede tener más de un SO instalado (en el disco) pero sólo uno ejecutándose**
 - El SO se copia en memoria (todo o parte de él)
 - Inicializa las estructuras de datos necesarias (hardware/software) para controlar la máquina i ofrecer los servicios
 - Las interrupciones hardware son capturadas por el SO
 - Al final el sistema pone en marcha un programa que permite acceder al sistema
 - Login (username/password)
 - Shell
 - Entorno gráfico



1.10

Entorno de desarrollo

- El SO ofrece, como parte de sus servicios, un entorno de trabajo **interactivo**. Fundamentalmente puede ser de dos tipos: intérprete de comandos o entorno gráfico
- Dependiendo del sistema, este entorno puede formar parte del *kernel* o puede ser un programa aparte. En cualquier caso lo encontramos como parte del sistema para poder utilizarlo.



1.11

Entorno “usable”, seguro y eficiente

- Durante el funcionamiento del sistema, estos son sus tres objetivos básicos
 - Usabilidad
 - Seguridad
 - Eficiencia
- También deberán serlo de vuestros programas
 - Usables:
 - ▶ Si el usuario no lo ejecuta correctamente, habrá que dar un mensaje indicándolo que sea claro y útil
 - ▶ Si alguna función de usuario o llamada a sistema falla, el programa deberá dar un mensaje claro y útil
 - Seguro:
 - ▶ El programa no puede (o no debería) “fallar” si el usuario lo utiliza de forma incorrecta, debe controlar todas las fuentes de error.
 - ▶ Mucho menos hacer fallar al sistema
 - Eficiente:
 - ▶ Hay que plantearse la mejor forma de aprovechar los recursos de la máquina, pensando que los recursos que tiene el usuario son limitados (ejecución en entorno compartido)

1.12

(Explicado en EC)

FORMAS DE ACCEDER AL KERNEL

1.13

Como ofrecer un entorno seguro: “Modos” de ejecución

- El SO necesita una forma de garantizar su seguridad, la del hardware y la del resto de procesos
- Necesitamos instrucciones de lenguaje máquina privilegiadas que sólo puede ejecutar el kernel
- El HW conoce cuando se está ejecutando el kernel y cuando una aplicación de usuario. Hay una instrucción de LM para pasar de un modo a otro.
- **El SO se ejecuta en un modo de ejecución privilegiado.**
 - **Mínimo 2 modos (pueden haber más)**
 - **Modo de ejecución NO-privilegiado , *user mode***
 - **Modo de ejecución privilegiado, *kernel mode***
 - **Hay partes de la memoria sólo accesibles en modo privilegiado y determinadas instrucciones de lenguaje máquina solo se pueden ejecutar en modo privilegiado**
- **Objetivo:** Entender que son los modos de ejecución y porqué los necesitamos

1.14

¿Cuándo se ejecuta código de kernel?

- Cuando una aplicación ejecuta una llamada a sistema
- Cuando una aplicación provoca una excepción
- Cuando un dispositivo provoca una interrupción

- Estos eventos podrían no tener lugar, y el SO no se ejecutaría → El SO perdería el control del sistema.
- **El SO configura periódicamente la interrupción de reloj para evitar perder el control y que un usuario pueda acaparar todos los recursos**
 - Cada 10 ms por ejemplo
 - Típicamente se ejecuta la planificación del sistema

1.15

Acceso al código del kernel

- El kernel es un código guiado por eventos
 - Interrupción del flujo actual de usuario para realizar una tarea del SO
- Tres formas de acceder al código del SO (Visto en EC):
 - **Interrupciones** generadas por el hardware (teclado, reloj, DMA, ...)
 - asíncronas (entre 2 dos instrucciones de lenguaje máquina)
 - Los errores de software generan **excepciones** (división por cero, fallo de página, ...)
 - síncronas
 - provocadas por la ejecución de una instrucción de lenguaje máquina
 - se resuelven (si se puede) dentro de la instrucción
- Peticiones de servicio de programas: **Llamada a sistema**
 - síncronas
 - provocados por una instrucción explícitamente (de lenguaje máquina)
 - para pedir un servicio al SO (llamada al sistema)
- Desde el punto de vista hardware son muy parecidas (casi iguales)

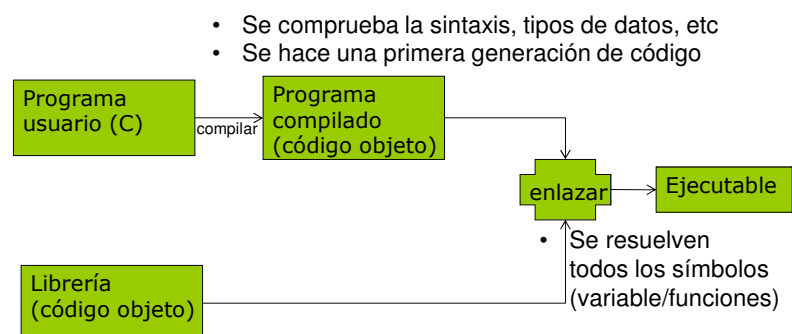
1.16

- Generación de ejecutables
- Requerimientos de las llamadas a sistema
- Librerías

LLAMADAS A SISTEMA

1.17

Generación ejecutables



- Librerías: Rutinas/Funciones ya compiladas (es código objeto), que se “enlazan” con el programa y que el programador sólo necesita llamar
- Pueden ser a nivel de lenguaje (libc) o de sistema (libso)

1.18

Llamadas a Sistema

- Conjunto de **FUNCIONES** que ofrece el kernel para acceder a sus servicios
- Desde el punto de vista del programador es igual al interfaz de cualquier librería del lenguaje (C,C++, etc)
- Normalmente, los lenguajes ofrecen un API de más alto nivel que es más cómoda de utilizar y ofrece más funcionalidades
 - Ejemplo: Librería de C: printf en lugar de write
 - ▶ Nota: La librería se ejecuta en **modo usuario** y no puede acceder al dispositivo directamente
- Ejemplos
 - Win32 API para Windows
 - POSIX API para sistemas POSIX (UNIX, Linux, Mac OS X)
 - Java API para la Java Virtual Machine

1.19

Requerimientos llamadas a sistema

- Requerimientos
 - Desde el punto de vista del programador
 - ▶ Tiene que ser tan sencillo como una llamada a función
 - <tipo> nombre_función(<tipo1> arg1, <tipo2> argc2..);
 - ▶ No se puede modificar su contexto (igual que en una llamada a función)
 - Se deben salvar/restaurar los registros modificados
 - Desde el punto de vista del kernel necesita:
 - ▶ Ejecución en modo privilegiado → soporte HW
 - ▶ Paso de parámetros y retorno de resultados entre modos de ejecución diferentes → depende HW
 - ▶ Las direcciones que ocupan las llamadas a sistema tienen que poder ser variables para soportar diferentes versiones de kernel y diferentes S.O. → por portabilidad

1.20

Solución: Librería “de sistema” con soporte HW

- La librería de sistema se encarga de traducir de la función que ve el usuario a la petición de servicio explícito al sistema
 - Pasa parámetros al kernel
 - Invoca al kernel → TRAP
 - Recoge resultados del kernel
 - Homogeneiza resultados (todas las llamadas a sistema en linux devuelven -1 en caso de error)
- ¿Como conseguimos la portabilidad entre diferentes versiones del SO?
 - La llamada a sistema no se identifica con una dirección, sino con un identificador (un número), que usamos para indexar una tabla de llamadas a sistema (que se debe conservar constante entre versiones)

1.21

Llamadas a sistema

- La librería de sistema aísla al usuario de los detalles de la arquitectura
- El modo de ejecución privilegiado ofrece seguridad: solo el kernel se ejecuta en modo privilegiado
- La tabla de llamadas a sistema ofrece compatibilidad entre versiones del SO
- Tenemos una solución que solo depende de la arquitectura : lo cual es inevitable ya que es un binario con un lenguaje máquina concreto!!

1.22

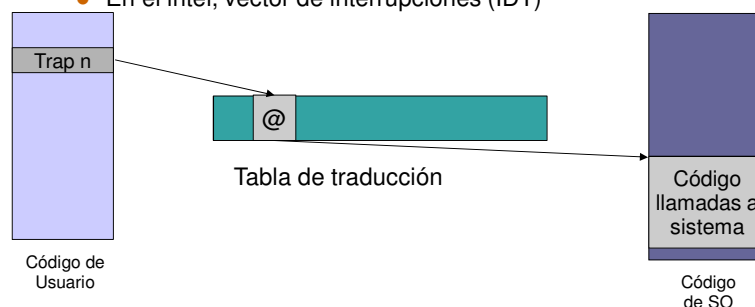
Alternativas para la invocación de la llamada a sistema

- Usar un CALL normal?
 - No, la @ del servicio puede variar entre versiones del kernel
 - No podríamos ofrecer protección
- Inlining del código de sistema?
 - Perdemos portabilidad
 - No podemos garantizar protección
- **Sysenter, int, o similar. Le llamamos Trap para generalizar**
 - Instrucción de lenguaje máquina que **provoca el cambio de modo de forma atómica y el salto al código de sistema**
 - **Soporte hardware** (varía según la arquitectura)
 - Hay que poder pasar información adicional (paso de parámetros)
 - Hay que poder recoger un resultado (valor de retorno)

1.23

Soporte Hardware

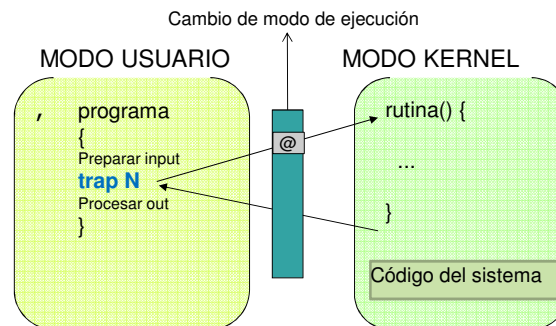
- Instrucción especial **Trap**
 - En el intel, es la instrucción INT
- ¿Cómo permitir llamadas a @memoria variables?
 - Mediante una tabla de traducción.
 - ▶ El SO inicializa las entradas de la tabla al iniciarse (*boot*)
 - Parámetro del trap: índice de la tabla de traducción
 - En el intel, vector de interrupciones (IDT)



1.24

Código de sistema

- El código de kernel que se ejecuta no forma parte del ejecutable del programa de usuario



- Código de usuario de bajo nivel: **dependiente** de la **arquitectura** y de la versión del **SO** → Sin embargo, queríamos que fuera fácil y esto no es fácil. Por ello, usaremos librerías que nos facilitará la invocación de las llamadas a sistema

1.25

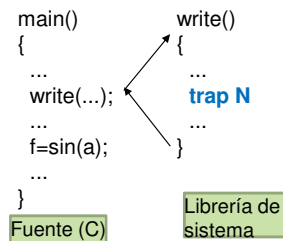
Librerías

- Existen diferentes tipos de librerías que facilitan la programación
 - Librerías de sistema: contienen la parte compleja de la invocación, paso de parámetros, etc de las llamadas a sistema. Las ofrecen los sistemas por defecto con su instalación. Aunque se llamen "de sistema" forman parte del ejecutable de las aplicaciones y por lo tanto es código ejecutado en modo usuario.
 - Librerías de lenguaje: Ofrecidas por los lenguajes de programación. Ofrecen funciones de uso frecuente. Algunas usan las funciones de las librerías de sistema para ofrecer funcionalidad más compleja y por lo tanto más útil.

1.26

Librerías “de sistema”

- El SO ofrece librerías del sistema para aislar a los programas de usuario de todos los pasos que hay que hacer para
 1. Pasar los parámetros
 2. Invocar el código del kernel
 3. Recoger y procesar los resultados

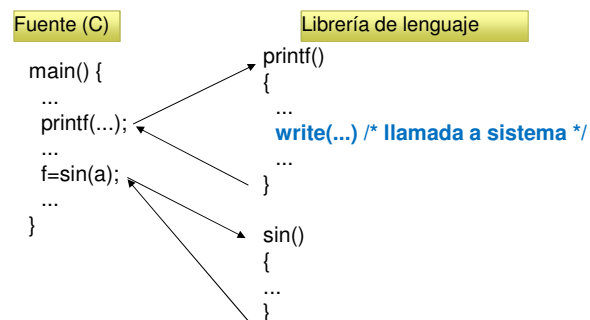


- Se llaman librería de sistema pero se ejecuta en **modo usuario**, solamente sirven para facilitar la invocación de la llamada a sistema

1.27

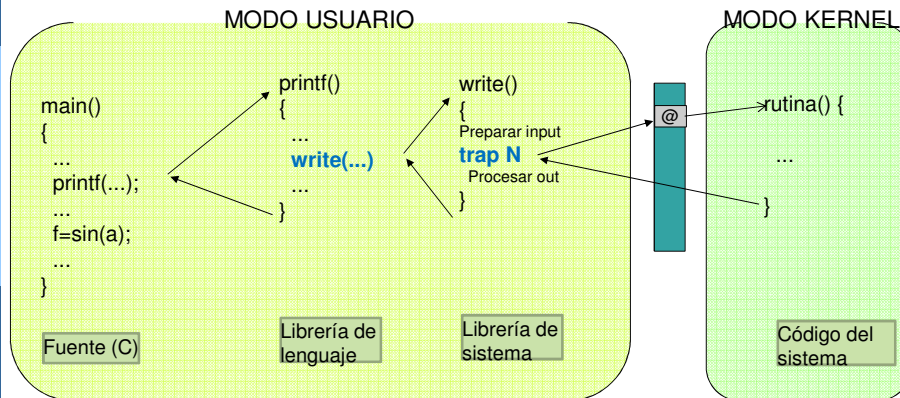
Librerías “de lenguaje”

- Ligan un lenguaje con un SO (independientes de la arquitectura)
 - Algunas veces ya están autocontenidas (p. ej. cálculo del seno de una función). Entonces son independientes del SO.
 - Otras veces deben pedir servicios del sistema (p. ej. imprimir por pantalla)
 - Se ejecutan en **modo usuario**



1.28

La foto completa



1.29

Código genérico al entrar/salir del kernel

- Hay pasos comunes a interrupciones, excepciones y llamadas a sistema
- En el caso de interrupciones y excepciones, no se invoca explícitamente ya que genera la invocación la realiza la CPU, el resto de pasos si se aplican.

	Función "normal"	Función kernel
Pasamos los parámetros	Push parámetros	DEPENDE
Para invocarla	call	sysenter, int o similar
Al inicio	Salvar los registros que vamos a usar (push)	Salvamos todos los registros (push)
Acceso a parámetros	A través de la pila: Ej: mov 8(ebp),eax	DEPENDE
Antes de volver	Recuperar los registros salvados al entrar (pop)	Recuperar los registros salvados (todos) al entrar (pop)
Retorno resultados	eax (o registro equivalente)	DEPENDE
Para volver al código que la invocó	ret	sysexit, iret o similar

1.30

Pasos del SO de una Llamada a sistema

- Todo lo que hemos visto hasta ahora era el código del usuario
- Código del SO
 1. Salvar contexto de usuario
 2. Recuperar contexto sistema (registros, etc)
 3. Recuperar parámetros
 4. Identificar servicio
 5. Invocar el servicio
 6. Realizar el servicio
 7. Retornar resultado
 8. Restaurar contexto de usuario

Requieren coordinación entre las librerías de Sistema y el Sistema Operativo

1.31

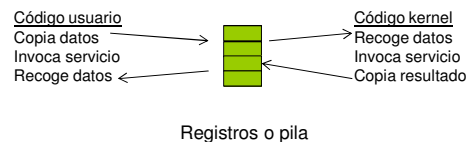
Pasos del SO de una Llamada a sistema

- Salvar contexto de usuario
 - Hay que asegurar que el kernel no modifica el contexto del usuario, por eso al entrar se salva (normalmente en la pila) y al salir se restaura
 - Recuperar contexto de sistema
 - El HW modifica algunas cosas automáticamente cambiar de modo, pero no todas
 - Recuperar parámetros
 - Hay que definir como se pasan los parámetros de la pila de usuario a la pila de kernel. Hay varias opciones, podría ser incluso que la pila fuera compartida
 - Identificar servicio
 - Normalmente hay 1 trap, y se pasa un parámetro que identifica exactamente que queremos hacer
 - Invocar el servicio
 - Realizar el servicio
 - Retornar resultado
- Puede ser simplemente hacer un call a una función ya que en este punto ya estamos dentro del kernel
- Como hay un cambio de modo por en medio, no es tan sencillo como un return
- Restaurar contexto de usuario

1.32

Pasos del SO de una Llamada a sistema

- Cuando el compilador de C genera el paso de parámetros, los pone en la pila de usuario, que puede no ser la pila que use el kernel. La información que hay que pasar es:
 - Identificación de servicio
 - Parámetros de la función
- Input
 - Identificación de servicio
 - Parámetros de la función
- Output
 - Retorno resultado
- Generalmente, todas las opciones giran alrededor de usar los registros o la pila como soporte



1.33

Pasos del SO de una Llamada a sistema

- **Paso de parámetros**
 - Hay varias posibilidades (el sistema utiliza 1)

▶ **por registros → rápido y sencillo pero limitado por el número de registros**

 - ▶ Se ponen en la pila y el SO los coge de allí
 - ▶ Se copian en memoria los parámetros y un registro apunta a la zona donde están

1.34

Pasos del SO de una Llamada a sistema

■ Identificación del servicio ¿Cómo sabemos que llamada a sistema ejecutar?

- 1 trap por servicio
 - ▶ Por cada servicio un trap diferente
 - ▶ No hay suficientes
- 1 trap por grupo de servicios
- 1 trap para todos los servicios
 - ▶ La rutina que sirve el trap es la misma para todos los servicios
 - ▶ Hay que identificar el servicio
 - Poniendo un valor en un registro específico
 - Poniendo un valor en la pila

1.35

Pasos de una Llamada a sistema

■ Retorno de resultados

- Usando un registro (eax por ejemplo)
 - ▶ Se coloca el resultado en el contexto de usuario
- Usando una zona de memoria
 - ▶ Se deja el resultado en un lugar específico de memoria (pila)

1.36