<u>=Q</u>

下载APP



01 | 程序的运行过程: 从代码到机器运行

2021-05-10 LMOS

进入课程 >



讲述: 陈晨

时长 08:14 大小 7.56M



你好,我是LMOS。

欢迎来到操作系统第一课。在真正打造操作系统前,有一条必经之路: 你知道程序是如何运行的吗?

一个熟练的编程老手只需肉眼看着代码,就能对其运行的过程了如指掌。但对于初学者来说,这常常是很困难的事,这需要好几年的程序开发经验,和在长期的程序开发过程中对编程基本功的积累。



我记得自己最初学习操作系统的时候,面对逻辑稍微复杂的一些程序,在编写、调试代码时,就会陷入代码的迷宫,找不到东南西北。

不知道你现在处在什么阶段,是否曾有同样的感受?**我常常说,扎实的基本功就像手里的 指南针,你可以一步步强大到不依赖它,但是不能没有。**

因此今天,我将带领你从"Hello World"起,扎实基本功,探索程序如何运行的所有细节和原理。

一切要从牛人做的牛逼事说起

第一位牛人,是世界级计算机大佬的传奇——Unix 之父 Ken Thompson。

在上世纪 60 年代的一个夏天,Ken Thompson 的妻子要回娘家一个月。呆在贝尔实验室的他,竟然利用这极为孤独的一个月,开发出了 UNiplexed Information and Computing System (UNICS) ——即 UNIX 的雏形,一个全新的操作系统。

要知道,在当时 C 语言并没有诞生,从严格意义上说,他是用 B 语言和汇编语言在 PDP-7 的机器上完成的。



牛人的朋友也是牛人,他的朋友 Dennis Ritchie 也随之加入其中,共同创造了大名鼎鼎的 C 语言,并用 C 语言写出了 UNIX 和后来的类 UNIX 体系的几十种操作系统,也写出了对

后世影响深远的第一版 "Hello World":

```
#include "stdio.h"
int main(int argc, char const *argv[])

{
printf("Hello World!\n");
return 0;
}
```

计算机硬件是无法直接运行这个 C 语言文本程序代码的,需要 C 语言编译器,把这个代码编译成具体硬件平台的二进制代码。再由具体操作系统建立进程,把这个二进制文件装进其进程的内存空间中,才能运行。

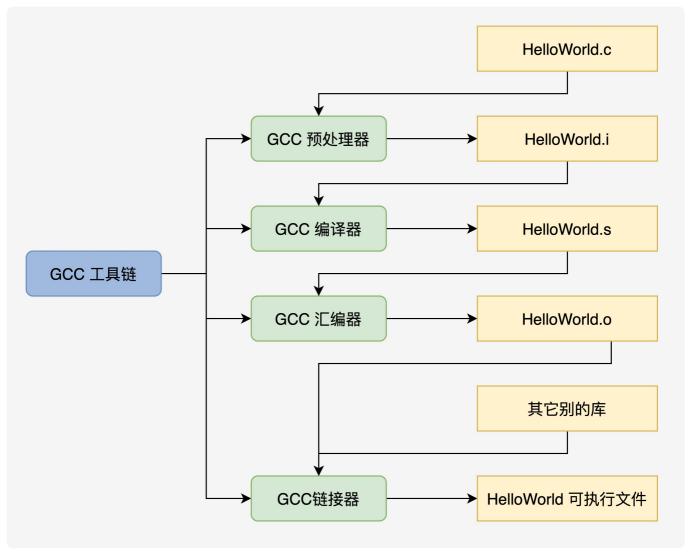
听起来很复杂?别急,接着往下看。

程序编译过程

我们暂且不急着摸清操作系统所做的工作,先来研究一下编译过程和硬件执行程序的过程,约定使用 GCC 相关的工具链。

那么使用命令: gcc HelloWorld.c -o HelloWorld 或者 gcc ./HelloWorld.c -o ./HelloWorld ,就可以编译这段代码。其实,GCC 只是完成编译工作的驱动程序,它会根据编译流程分别调用预处理程序、编译程序、汇编程序、链接程序来完成具体工作。

下图就是编译这段代码的过程:



HelloWorld编译流程

其实,我们也可以手动控制以上这个编译流程,从而留下中间文件方便研究:

gcc HelloWorld.c -E -o HelloWorld.i 预处理:加入头文件,替换宏。

gcc HelloWorld.c -s -c HelloWorld.s 编译:包含预处理,将 C 程序转换成汇编程序。

gcc HelloWorld.c -c HelloWorld.o 汇编:包含预处理和编译,将汇编程序转换成可链接的二进制程序。

gcc HelloWorld.c -o HelloWorld 链接:包含以上所有操作,将可链接的二进制程序和其它别的库链接在一起,形成可执行的程序文件。

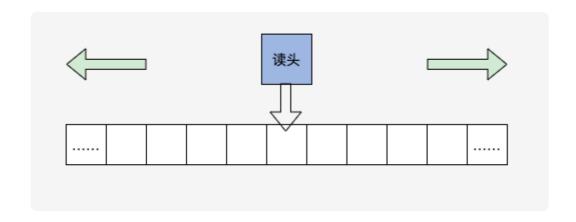
程序装载执行

对运行内容有了了解后,我们开始程序的装载执行。

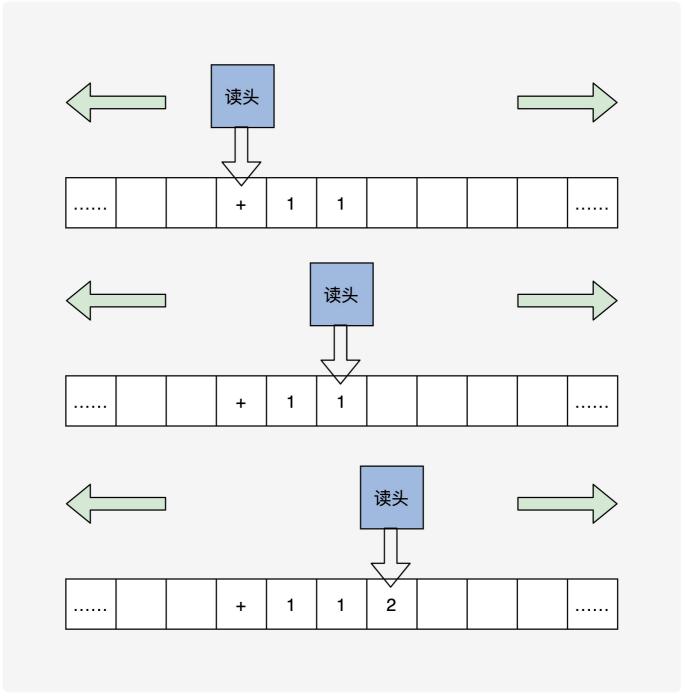
我们将请出**第三位牛人——大名鼎鼎的阿兰·图灵。在他的众多贡献中,很重要的一个就是** 提出了一种理想中的机器:图灵机。

图灵机是一个抽象的模型,它是这样的:有一条无限长的纸带,纸带上有无限个小格子,小格子中写有相关的信息,纸带上有一个读头,读头能根据纸带小格子里的信息做相关的操作并能来回移动。

文字叙述还不够形象,我们来画一幅插图:



不理解?下面我再带你用图灵机执行一下"1+1=2"的计算, 你就明白了。我们定义读头读到"+"之后, 就依次移动读头两次并读取格子中的数据, 最后读头计算把结果写入第二个数据的下一个格子里, 整个过程如下图:



图灵机计算过程演示

这个理想的模型是好,但是理想终归是理想,想要成为现实,我们得想其它办法。

于是,第四位牛人来了,他提出了电子计算机使用二进制数制系统和储存程序,并按照程序顺序执行,他叫冯诺依曼,他的电子计算机理论叫冯诺依曼体系结构。

根据冯诺依曼体系结构构成的计算机,必须具有如下功能:

把程序和数据装入到计算机中;

必须具有长期记住程序、数据的中间结果及最终运算结果;

完成各种算术、逻辑运算和数据传送等数据加工处理;

根据需要控制程序走向,并能根据指令控制机器的各部件协调操作;

能够按照要求将处理的数据结果显示给用户。

为了完成上述的功能, 计算机必须具备五大基本组成部件:

装载数据和程序的输入设备;

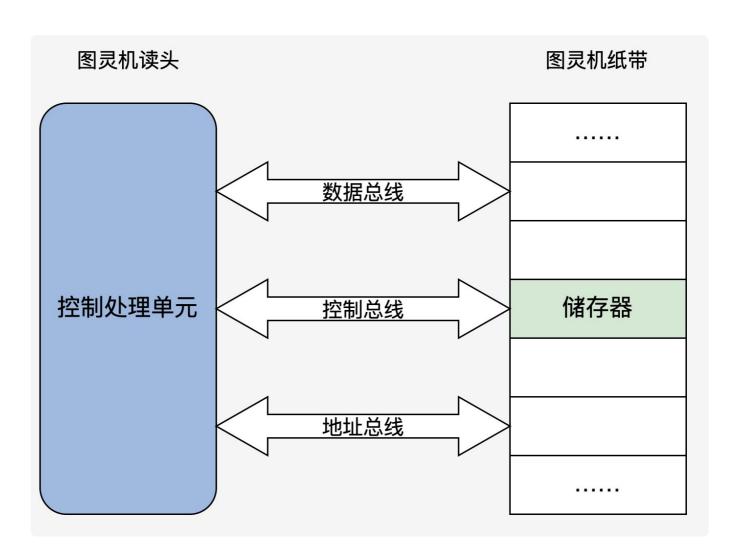
记住程序和数据的存储器;

完成数据加工处理的运算器;

控制程序执行的控制器;

显示处理结果的输出设备。

根据冯诺依曼的理论,我们只要把图灵机的几个部件换成电子设备,就可以变成一个最小核心的电子计算机,如下图:



是不是非常简单?这次我们发现读头不再来回移动了,而是靠地址总线寻找对应的"纸带格子"。读取写入数据由数据总线完成,而动作的控制就是控制总线的职责了。

更形象地将 HelloWorld 程序装入原型计算机

下面,我们尝试将 HelloWorld 程序装入这个原型计算机,在装入之前,我们先要搞清楚 HelloWorld 程序中有什么。

我们可以通过 gcc -c -S HelloWorld 得到(只能得到其汇编代码,而不能得到二进制数据)。我们用 objdump -d HelloWorld 程序,得到 /lesson01/HelloWorld.dump,其中有很多库代码(只需关注 main 函数相关的代码),如下图:

```
0000000000000063a <main>:
63a:
       55
                                       %rbp
                                push
63b:
       48 89 e5
                                       %rsp,%rbp
                                mov
63e:
       48 83 ec 10
                                       $0x10,%rsp
                                sub
642:
       89 7d fc
                                       %edi,-0x4(%rbp)
                                mov
645:
       48 89 75 f0
                                mov
                                       %rsi,-0x10(%rbp)
       48 8d 3d 94 00 00 00
                                     0x94(%rip),%rdi
                                                              # 6e4 < IO stdin used+0x4>
                                lea
650:
       e8 bb fe ff ff
                                callq 510 <puts@plt>
                                       $0x0,%eax
655:
       b8 00 00 00 00
                                mov
65a:
       c9
                                leaveq
65b:
       с3
                                retq
65c:
       0f 1f 40 00
                                       0x0(%rax)
                                nopl
```

以上图中,分成四列:第一列为地址;第二列为十六进制,表示真正装入机器中的代码数据;第三列是对应的汇编代码;第四列是相关代码的注释。这是 x86_64 体系的代码,由此可以看出 x86 CPU 是变长指令集。

接下来,我们把这段代码数据装入最小电子计算机,状态如下图:



PS: 上图内存条中, 一个小格子中只要一个字节, 但是 图中放的字节数目不等, 这是为了方便阅读, 不然图要画得很大。

重点回顾

以上,对应图中的伪代码你应该明白了:现代电子计算机正是通过内存中的信息(指令和数据)做出相应的操作,并通过内存地址的变化,达到程序读取数据,控制程序流程(顺序、跳转对应该图灵机的读头来回移动)的功能。

这和图灵机的核心思想相比,没有根本性的变化。只要配合一些 I/O 设备,让用户输入并显示计算结果给用户,就是一台现代意义的电子计算机。

到这里,我们理清了程序运行的所有细节和原理。还有一点,你可能有点疑惑,即 printf 对应的 puts 函数,到底做了什么?而这正是我们后面的课程要探索的!

这节课的配套代码,你可以从⊘这里下载。

思考题

为了实现 C 语言中函数的调用和返回功能,CPU 实现了函数调用和返回指令,即上图汇编代码中的"call","ret"指令,请你思考一下:call 和 ret 指令在逻辑上执行的操作是怎样的呢?

期待你在留言区跟我交流互动。如果这节课对你有所启发,也欢迎转发给你的朋友、同事,跟他们一起学习进步。

57 人觉得很赞 | 提建议

© 版权归极客邦科技所有,未经许可不得传播售卖。 页面已增加防盗追踪,如有侵权极客邦将依法追究其法律责任。

上一篇 开篇词 | 为什么要学写一个操作系统?

下一篇 02 | 几行汇编几行C: 实现一个最简单的内核

精选留言



由作者筛选后的优质留言将会公开显示,欢迎踊跃留言。