

# Sistemi Operativi

Lezione 1-2

Introduzione ai Sistemi Operativi

# Il corso

- 6+3 ore di lezione settimanali (12 e 18 crediti)
- Le lezioni di laboratorio saranno interposte a quelle di teoria
- Esame:
  - Scritto (domande a risposta multipla) + Orale
  - Prova pratica per la parte di laboratorio
  - Sono previste 2 prove intermedie
- Libro di testo per la parte di teoria: “I moderni Sistemi Operativi”, di A. Tanenbaum, III ed. + Materiale che sarà distribuito durante il corso relativo al sistema operativo JOS (in inglese)

Sito ufficiale del corso: <http://homes.dico.unimi.it/sisop>

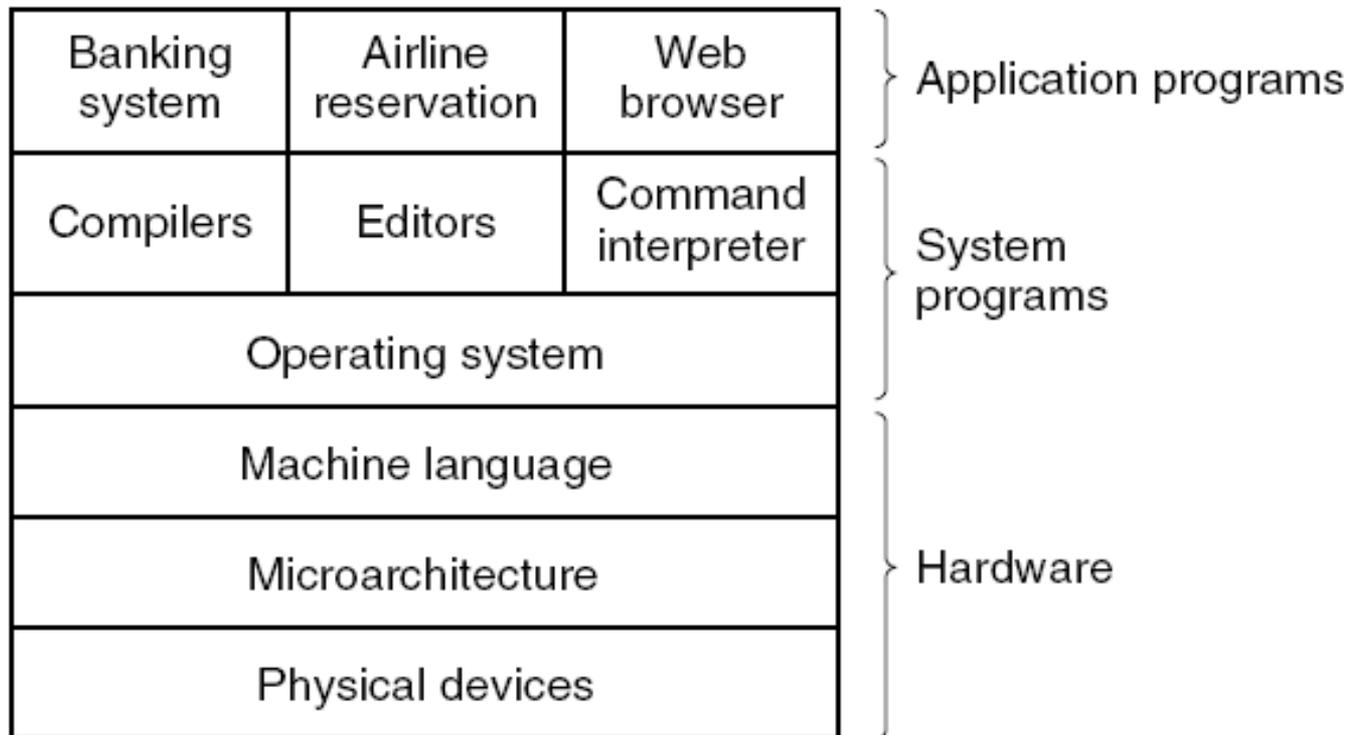
# LIBRO DI TESTO



# Il sistema operativo

- Il sistema operativo, è un insieme di programmi predisposti per assolvere i seguenti compiti:
  - Gestire in modo ottimale le risorse di un calcolatore
  - Facilitare a programmatori ed utenti finali l'uso della sottostante macchina hardware

# Una gerarchia di Sistema



# Il software di base

- Il SO è una componente del sw di base di un sistema
- I compiti che il software di base deve assolvere sono:
  - Abilitare l'uso del computer e delle sue componenti ad un utente
  - Gestire le risorse del sistema
  - Facilitare l'uso delle stesse ai programmatori di applicazioni
- Esempi di sw di base:
  - Compilatori e interpreti
  - DBMS
  - Sistemi operativi
  - Sistemi operativi di rete

# Il software applicativo

- I compiti che il software applicativo deve assolvere sono:
  - Soddisfare le varie esigenze degli utenti finali (utilizzatori) in merito all'uso del calcolatore nelle loro attività
- Esempi di sw applicativo:
  - Word processor, foglio elettronico
  - Contabilità, Fatturazione
  - WWW, Posta elettronica, News

# Kernel mode

- La caratteristica che contraddistingue il sistema operativo dalle altre componenti software è la modalità d'esecuzione con cui opera
- Il sistema operativo, o più precisamente alcune sue componenti, è l'unico programma presente in un calcolatore che opera **modalità kernel** contrariamente agli altri programmi che operano **PRINCIPALMENTE** in modalità user

# Kernel Mode

- il codice in esecuzione ha accesso completo e senza restrizioni al l'hardware sottostante
- Si può eseguire qualsiasi istruzione del linguaggio macchina e fare riferimento a qualsiasi indirizzo di memoria
- riservato alle componenti di livello più basso, del sistema operativo
- errori in modalità kernel implicano solitamente il blocco dell'intero sistema

# User Mode

- Il codice in esecuzione non ha alcuna possibilità di accedere direttamente all'hardware o memoria di riferimento
- Solo un sotto insieme di istruzioni del linguaggio macchina possono essere eseguite e solo una parte della memoria può essere acceduta
- Grazie alla protezione offerta da questa sorta di isolamento, crash in modalità utente non hanno effetti sull'intero sistema
- La maggior parte del codice in esecuzione sul computer eseguirà in modalità utente.

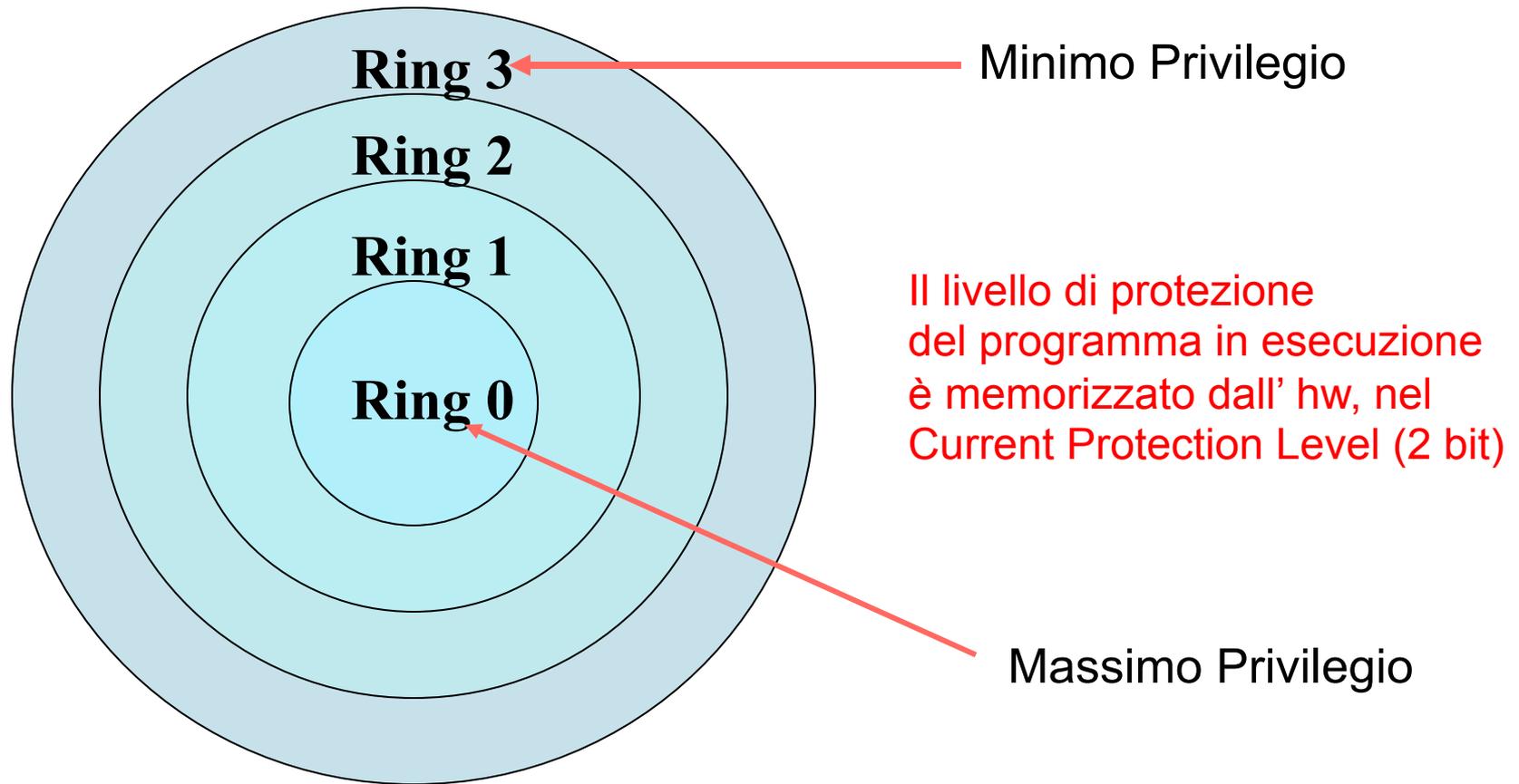
# Istruzioni Privilegiate

<b>Privileged Level (Ring 0) Instructions</b>	
<b>Instruction</b>	<b>Description</b>
LGDT	Loads an address of a GDT into GDTR
LLDT	Loads an address of a LDT into LDTR
LTR	Loads a Task Register into TR
MOV <i>Control Register</i>	Copy data and store in Control Registers
LMSW	Load a new Machine Status WORD
CLTS	Clear Task Switch Flag in Control Register CR0
MOV <i>Debug Register</i>	Copy data and store in debug registers
INVD	Invalidate Cache without writeback
INVLPG	Invalidate TLB Entry
WBINVD	Invalidate Cache with writeback
HLT	Halt Processor
RDMSR	Read Model Specific Registers (MSR)
WRMSR	Write Model Specific Registers (MSR)
RDPMC	Read Performance Monitoring Counter
RDTSC	Read time Stamp Counter

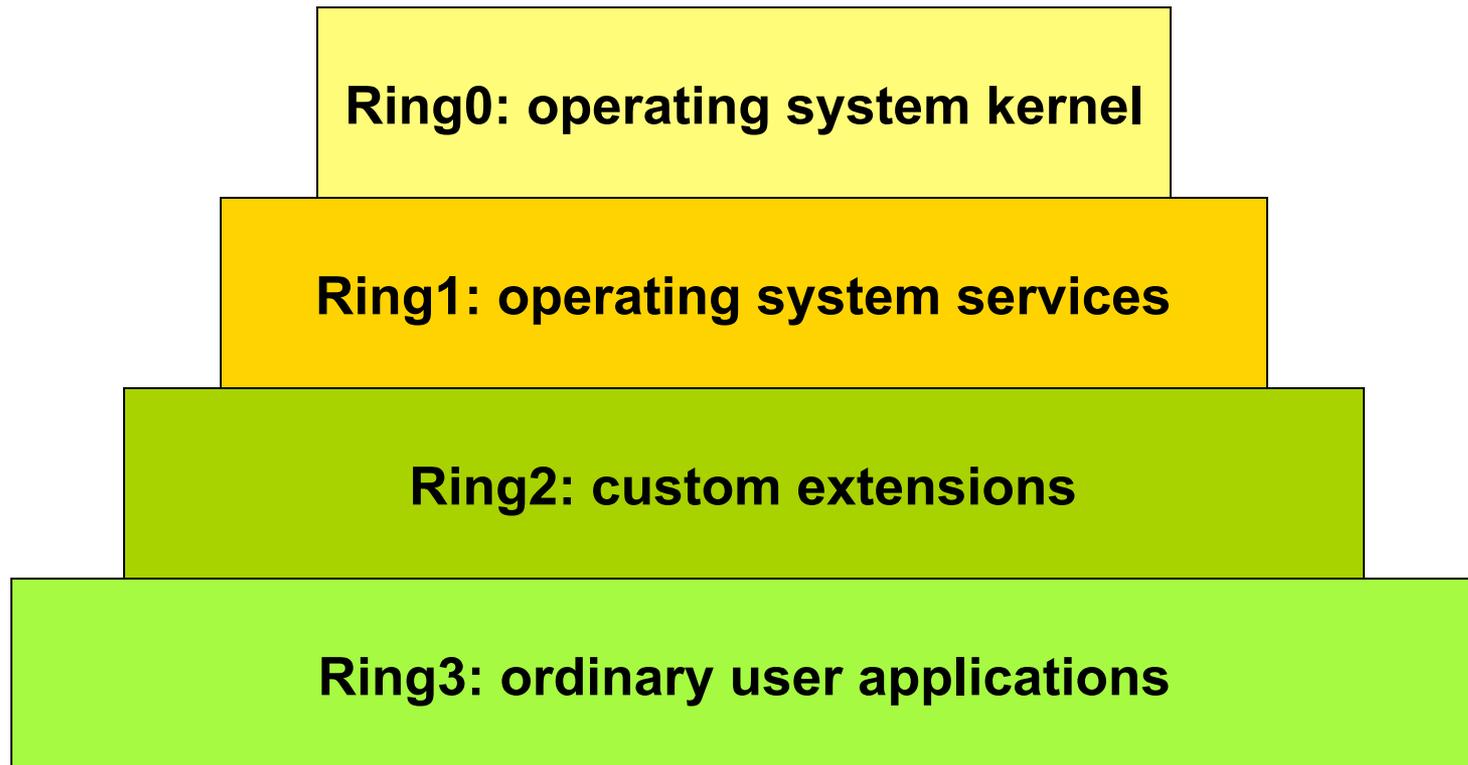
# Supporto Hw

- Le modalità kernel/user sono gestite direttamente dal" hardware CPU
- Se del codice in esecuzione in modalità utente cerca di fare qualcosa al di fuori della sua competenza - come, ad esempio, l'accesso a un'istruzione privilegiata o la modifica di porzioni di memoria riservate – viene generato dall'hardware un'eccezione che blocca il programma

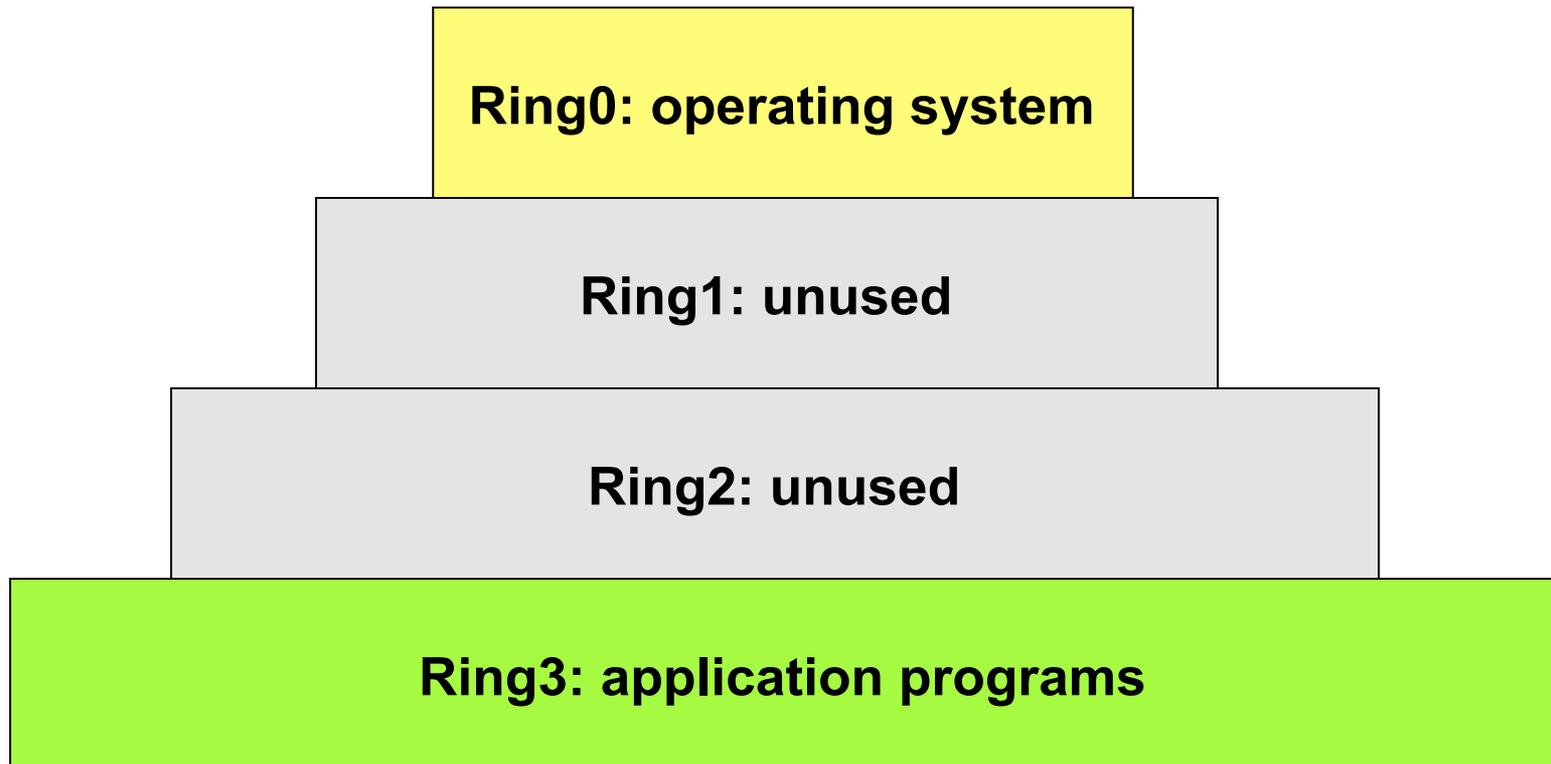
# 4 Livelli di protezione



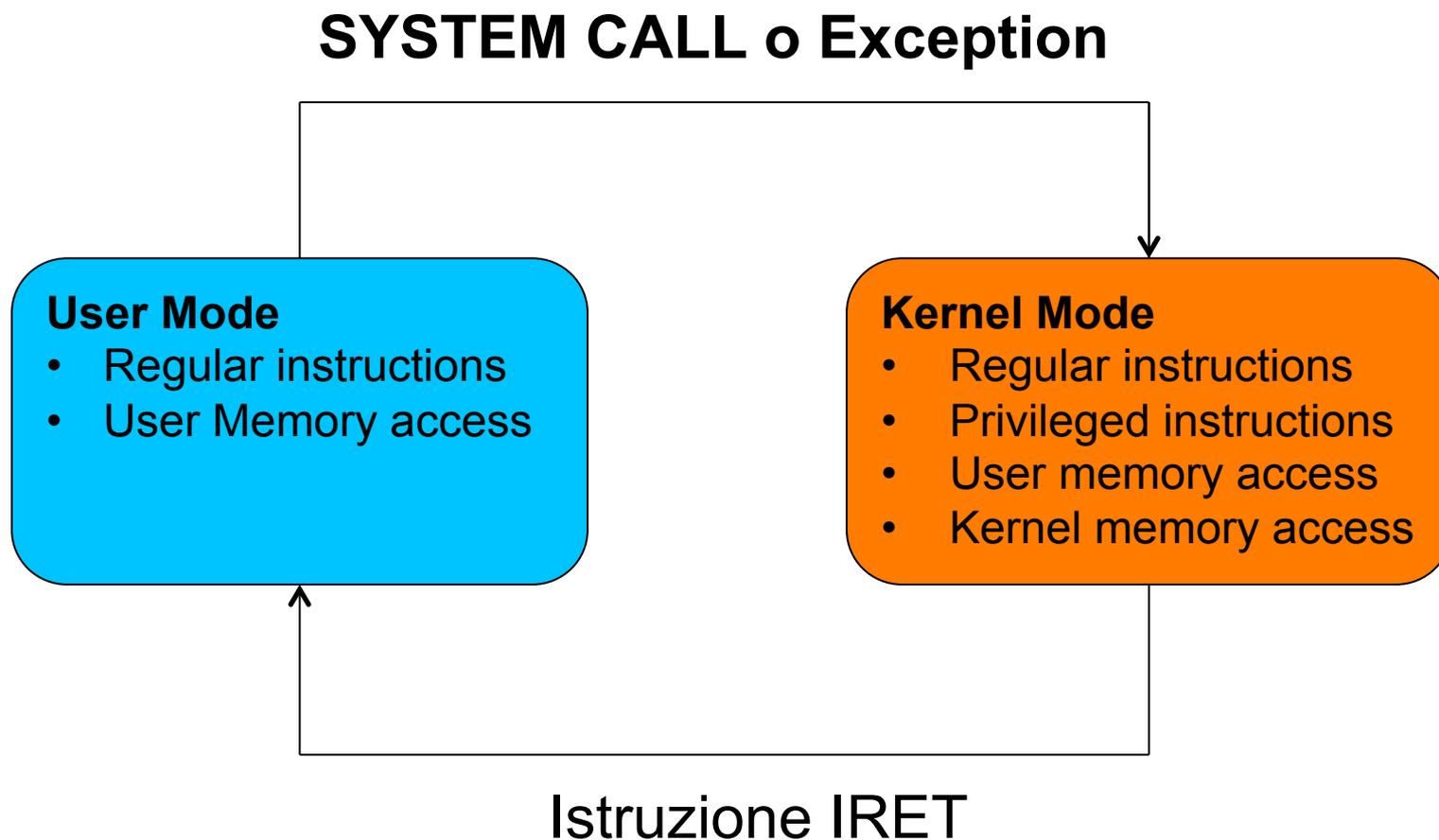
# Potenziale utilizzo dei livelli di protezione



# Unix/Linux and Windows



# Switching from user to kernel



# Evoluzione dei sistemi operativi

# Le generazioni

- Generazione 1 (1945 – 55): Valvole modello open shop, applicazioni scientifiche
- Generazione 2 (1955 – 65): Transistor, sistemi batch, applicazioni scientifiche e prime applicazioni commerciali
- Generazione 3 (1965 – 80): ICs, sistemi multiprogrammati e timesharing, applicazioni commerciali
- Generazione 4 (1980 – Present): VLSI, applicazioni personali

# Unità di misura

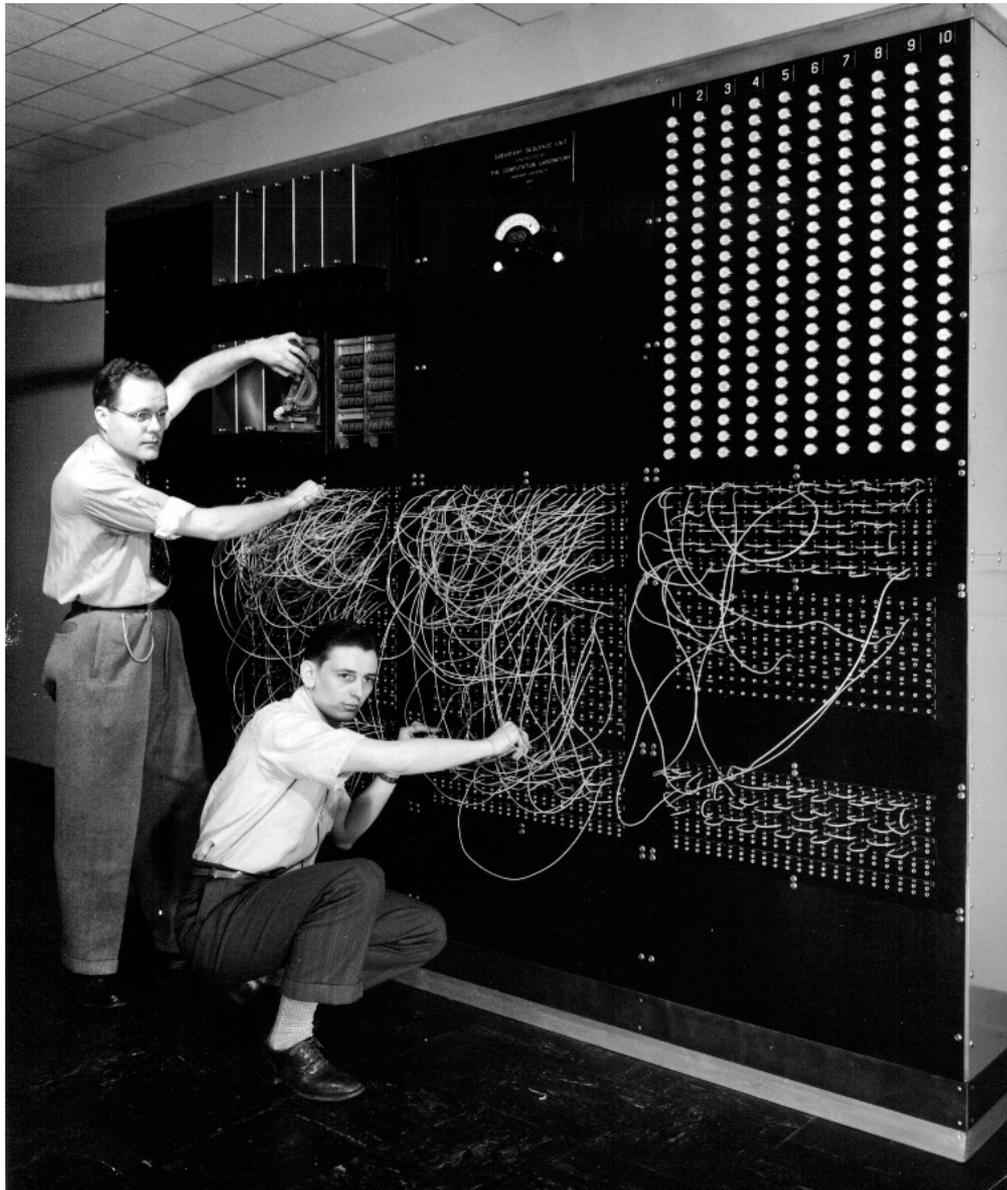
Exp.	Explicit	Prefix	Exp.	Explicit	Prefix
$10^{-3}$	0.001	milli	$10^3$	1,000	Kilo
$10^{-6}$	0.000001	micro	$10^6$	1,000,000	Mega
$10^{-9}$	0.000000001	nano	$10^9$	1,000,000,000	Giga
$10^{-12}$	0.0000000000001	pico	$10^{12}$	1,000,000,000,000	Tera
$10^{-15}$	0.0000000000000001	femto	$10^{15}$	1,000,000,000,000,000	Peta
$10^{-18}$	0.0000000000000000001	atto	$10^{18}$	1,000,000,000,000,000,000	Exa
$10^{-21}$	0.0000000000000000000001	zepto	$10^{21}$	1,000,000,000,000,000,000,000	Zetta
$10^{-24}$	0.000000000000000000000001	yocto	$10^{24}$	1,000,000,000,000,000,000,000,000	Yotta

# Premesse

- **Tempo di turnaround (elapsed time):** intervallo di tempo che intercorre tra l'istante di tempo in cui si sottopone un processo (job) al sistema e l'istante di tempo in cui termina l'esecuzione del job
- **CPU time:** quantità di tempo utilizzata dalla CPU per eseguire un determinato processo
- **Utilizzo CPU in un intervallo di tempo T:**  $\text{execution time}/T$
- **Troughput in un intervallo T:** numero di processi eseguiti in un'unità di tempo
- **Response time:** intervallo di tempo che intercorre tra l'istante di tempo in cui si sottopone un processo (job) al sistema e l'istante di tempo in cui si ottiene un primo responso dal sistema

# Premesse

- Risorse usate da un'applicazione tipica
  - Input time manuale 15 min
  - Input time automatico 0.3 min
  - Output time 0.5 min
  - Execution time 1 min



## 1944-Harvard Mark-1

Conceived by Harvard professor Howard Aiken, and designed and built by IBM, the Harvard Mark-1 was a room-sized, relay-based calculator.

The machine had a fifty-foot long camshaft that synchronized the machine's thousands of component parts.

The Mark-1 was used to produce mathematical tables but was soon superseded by stored program computers.



1946-February, the public got its first glimpse of the ENIAC, a machine built by John Mauchly and J. Presper Eckert that improved by 1,000 times on the speed of its contemporaries. Start of project:

1943 Completed:

1946 Programmed: plug board and switches

Speed: 5,000 operations per second

Input/output: cards, lights, switches, plugs

Floor space: 1,000 square feet

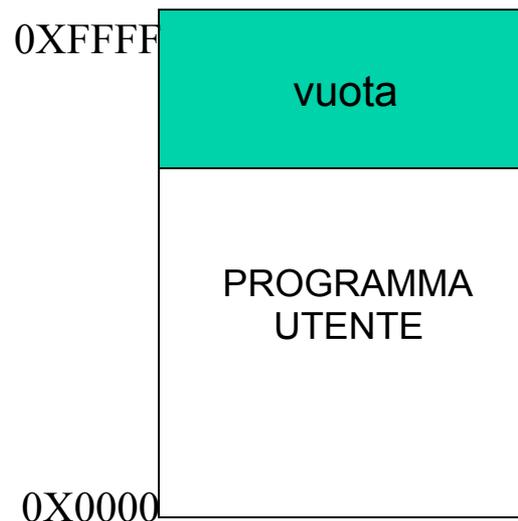
Project leaders: John Mauchly and J. Presper Eckert.

# Open Shop

- Gli utenti accedevano a turno al calcolatore dove caricavano ed eseguivano i loro programmi
- Sistema poco efficiente
  - Un utente ogni 20 min circa
  - Utilizzo CPU  $1/20 = 5\%$

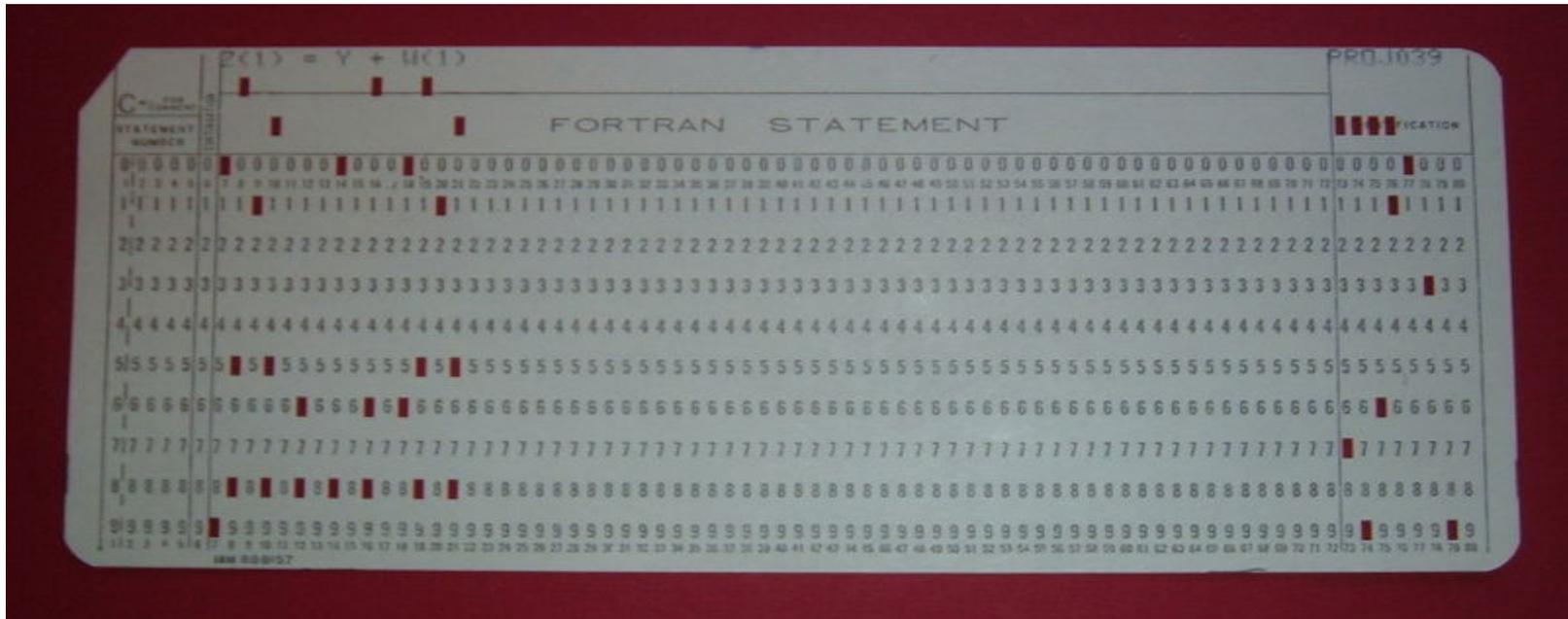
# I Generazione

- In questo caso la memoria del calcolatore era completamente a disposizione dell'utente finale ed appariva in questo modo:



## II Generazione

- Un primo miglioramento derivò dall'eliminazione dei tempi di input di dati e programmi con l'introduzione delle schede perforate
- L'utente preparava off-line il suo programma su schede perforate
- Accedeva al calcolatore a cui faceva leggere le schede, il programma veniva eseguito ed i risultati stampati



## Punch Cards

The [IBM](#) card format, designed in [1928](#), had rectangular holes, 80 columns with 12 punch locations each, one character to each column. Card size was exactly 187.325 by 82.55 mm.

The top two positions of a column were called zone punches, 12 (top) and 11. These often encoded plus and minus signs. The lower ten positions represented (from top to bottom) the digits 0 through 9. Originally only numeric information was coded, with 1 or 2 punches per column: digits (digit [0-9]) and signs (zone [12,11]).

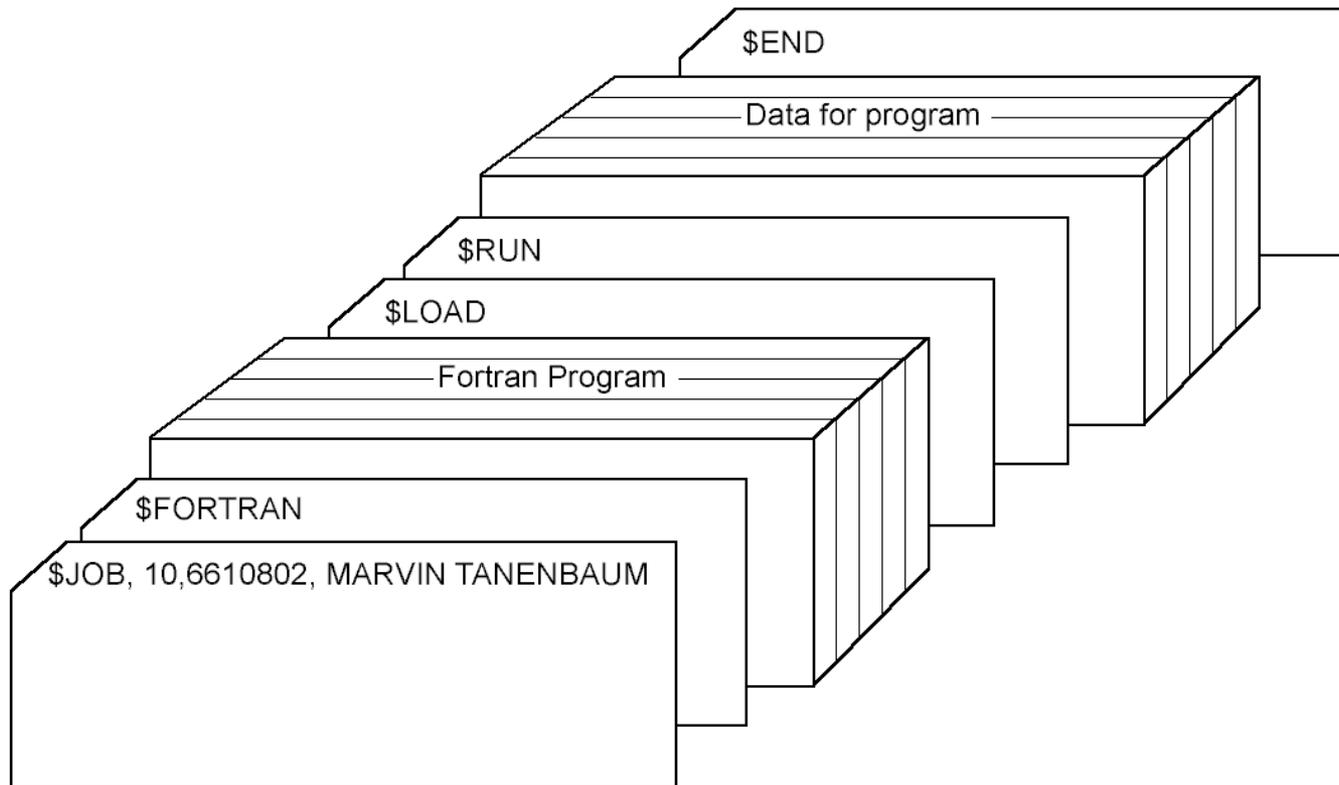
Later, codes were introduced for upper-case letters and special characters. A column with 2 punches (zone [12,11,0] + digit [1-9]) was a letter; 3 punches (zone [12,11,0] + digit [2-4] + 8) was a special character.

**IBM  
Keypunch  
Machine 026**



[http://www.tietokonemuseo.saunalahti.fi/eng/laite\\_eng.htm](http://www.tietokonemuseo.saunalahti.fi/eng/laite_eng.htm)

# II Generazione



## II Generazione

- L'avvento dei lettori di schede incominciò a richiedere la presenza in memoria centrale di un programma che fosse in grado di:
  - Gestire l'unità periferica (CR)
  - Leggere le schede
  - Interpretare ed eseguire i comandi richiesti (Job Control Language)
  - Copiare il contenuto delle schede in memoria
  - A lettura terminata "lanciare" l'esecuzione del programma

# Profilo di esecuzione

- Il profilo temporale dell'esecuzione di un insieme di programmi in un sistema di II generazione è



- Nel caso di applicazioni standard, il throughput del sistema è 33 job/h, con un uso della CPU di  $33/60 = 55\%$

# Batch

- Nasce l'esigenza di ottimizzare l'uso dei sistemi di calcolo e di eliminare dal "ciclo produttivo" le unità di I/O
- Le unità di I/O che fino a quel momento erano state collegate ai calcolatori, card reader e stampanti, vengono sostituite da unità a nastri molto più veloci
- Si modifica completamente lo schema di accesso ad un calcolatore



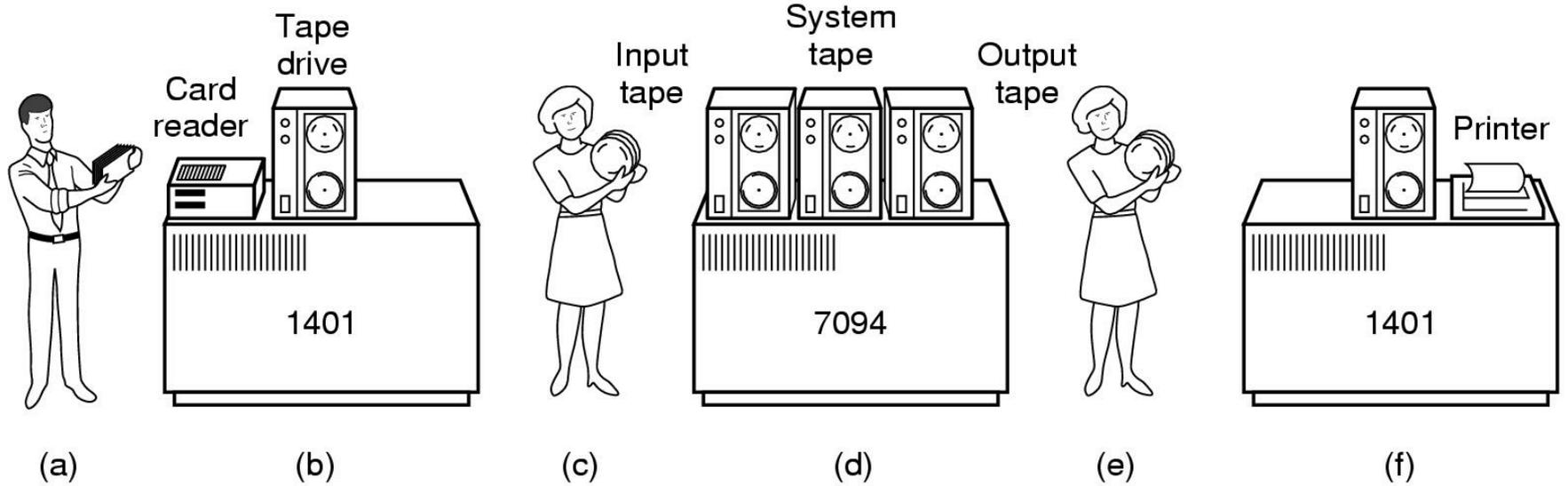
## Magnetic Tapes

Magnetic tape has been used to store digital information since at least 1951 when Presper Eckert and John Mauchly used it in the UNIVAC I computer. Their tape was made of metal, but later tapes have been made mostly of plastic.

Some users of punched cards were initially reluctant to use tape because they could no longer see their data. IBM's invention of the "vacuum channel" tape drive and improved magnetic materials resulted in reliable large-capacity tapes, which even reluctant customers eventually adopted.

Tape data formats vary widely, and bit density has increased dramatically. Tape has now been largely replaced by hard disks for secondary storage, but it is still used for backing up of data.

# Batch





1964 - IBM announced the System/360, a family of six mutually compatible computers and 40 peripherals that could work together.

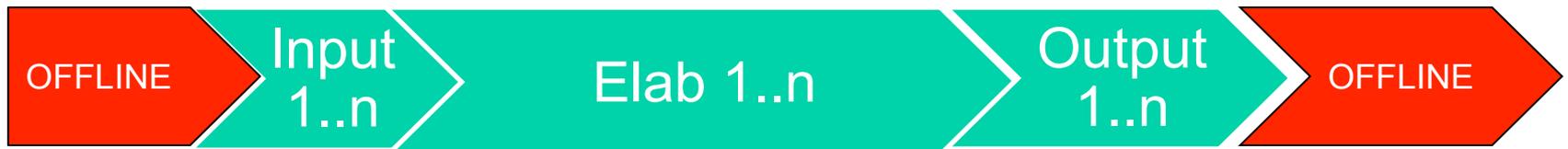
The initial investment of \$5 billion was quickly returned as orders for the system climbed to 1,000 per month within two years.

At the time IBM released the System/360, the company was making a transition from discrete transistors to integrated circuits, and its major source of revenue moved from punched-card equipment to electronic computer systems



# Profilo di esecuzione

- Il profilo temporale dell'esecuzione di un insieme di programmi in questo caso può essere così schematizzato



- Nel caso di applicazioni standard, il throughput del sistema è 55 job/h, con un uso della CPU di  $55/60 = 91\%$

# Batch

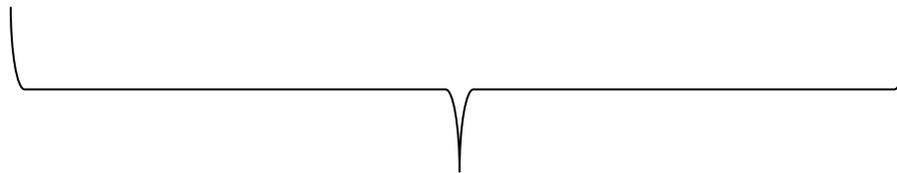
- Il tempo di risposta era diventato estremamente elevato
- L'utente doveva attendere la fine del batch per poter accedere ai risultati della propria elaborazione
- Nella maggioranza dei casi il tempo di risposta si aggirava intorno alle 24 ore

# Batch

- Un ulteriore elemento di criticità presente nei sistemi batch era costituito dalla modifica delle applicazioni “tipo”
  - Sino alla fine degli anni '50 il calcolatore era usato principalmente per computazioni di tipo scientifico che richiedevano quindi un uso intensivo della CPU (CPU bound)
  - Dalla fine degli anni '50 il calcolatore incominciò ad essere utilizzato in applicazioni commerciali, caratterizzate da un forte uso di I/O

# Criticità Batch

- Si assisteva quindi al seguente fenomeno



Tempo di CPU

# III Generazione: Multiprogrammazione

- Applicazioni tipicamente commerciali o molto interattive
- Nascono come risposta al problema di un miglior sfruttamento della CPU
- SO di riferimento: IBM OS/360



## 1972 – PDP 11/40 Minicomputer

DEC developed the PDP-11 as a family of 16-bit minicomputers that could grow with customers as their computing needs increased.

From the first PDP- 11/20 in 1970 through the PDP-11/94 in 1990, DEC produced a variety of compatible machines and sold over 500,000.

Much like the 12-bit PDP-8 before it, DEC further integrated the PDP-11 family until in 1982 it had placed one of its largest models, the PDP-11/70, on two large-scale integrated circuits.

Since the PDP-8 and PDP-11 systems were subject to export restrictions, Soviet bloc computer companies commonly cloned the systems and packaged them under different names.

Memory Type:Core

Speed:1.25 MHz +

Memory Size:56K+

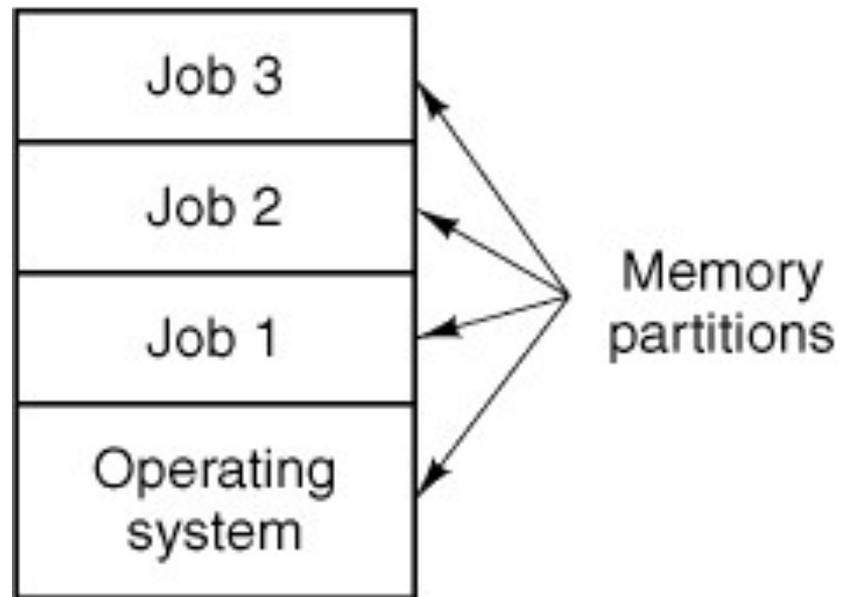
Cost:\$20,000 + [Corso: Sistemi Operativi](#)

Memory Width:(16-bit) © [Danilo Bruschi](#)

# Multiprogrammazione

- I sistemi multiprogrammati godono delle seguenti caratteristiche:
  - Consentono la coesistenza CONTEMPORANEA in memoria centrale di due o più programmi
  - Adottano meccanismi che consentono di svincolare l'attività della CPU da quella delle periferiche di I/O (vedi slide successive)
  - Ottimizzano l'uso della CPU

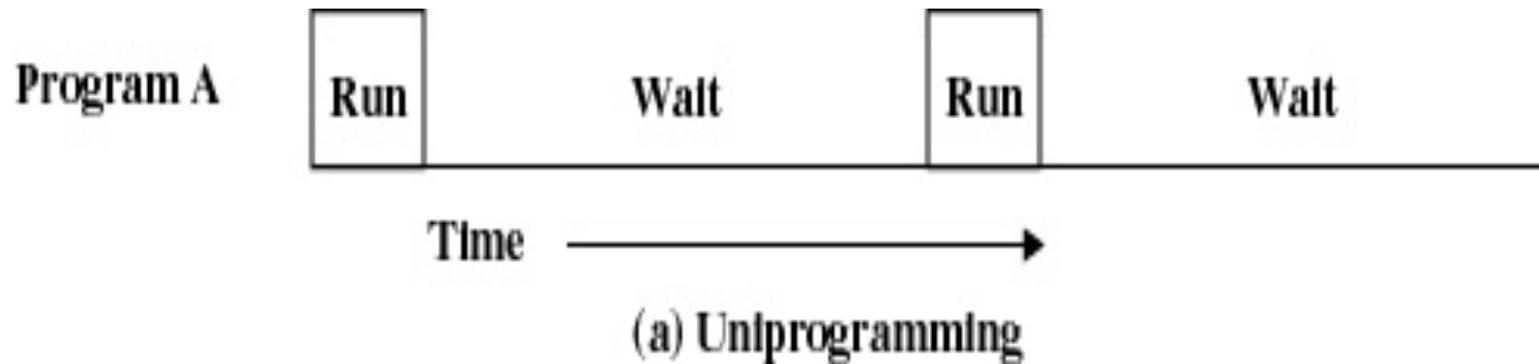
# Multiprogrammazione



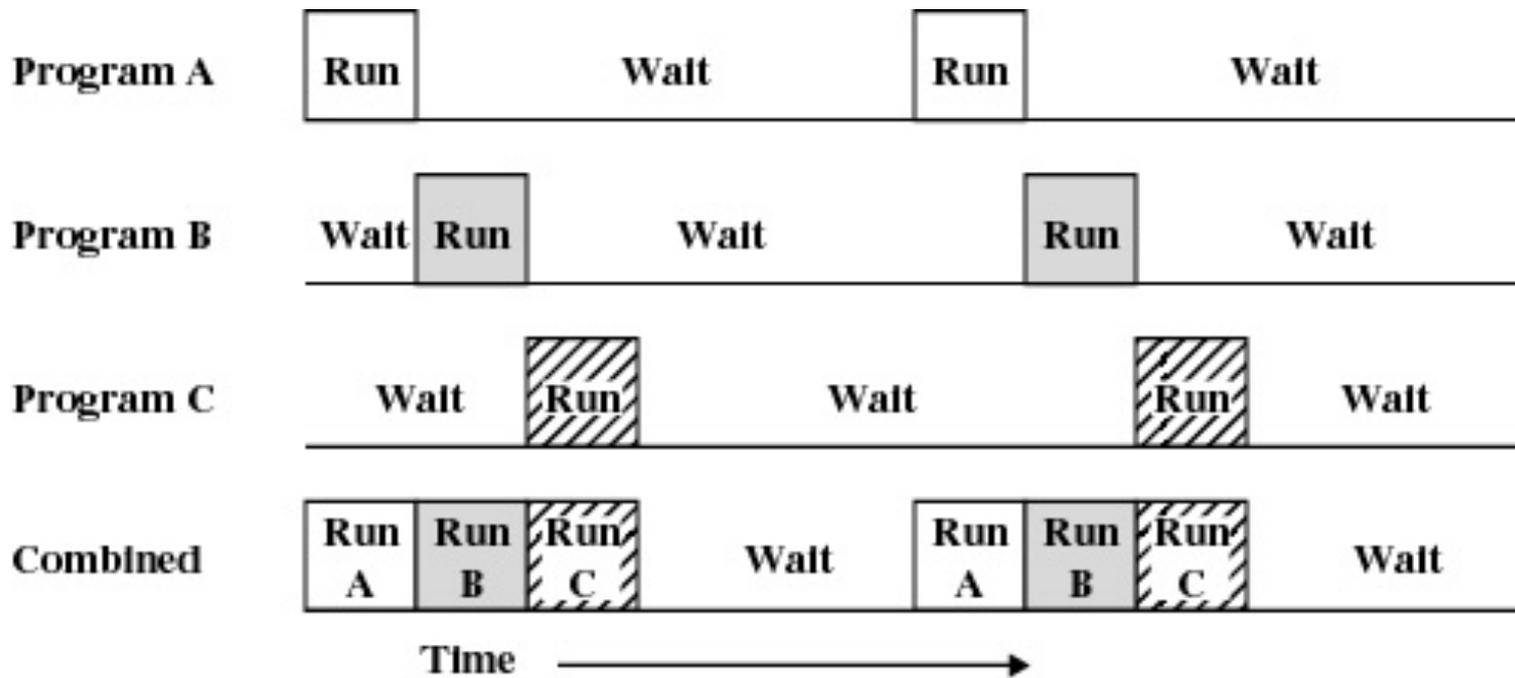
# Multiprogrammazione

- Principio di funzionamento:
  - Viene scelto un programma P1 da eseguire, tra quelli presenti in memoria
  - Quando P1 richiede lo svolgimento di un'operazione di I/O, la stessa viene demandata alla periferica, il programma P1 viene momentaneamente sospeso, sarà ripreso successivamente
  - La CPU procede nell'esecuzione di un altro programma

# Mono programmazione



# Multiprogrammazione



(c) Multiprogramming with three programs

# Interrupt

- Per realizzare questa modalità ci si è rifatti ad un uso intensivo dei segnali di interrupt
- L'interrupt è un segnale elettrico inviato da un dispositivo esterno, al microprocessore più precisamente al controller
- L'interrupt consente al processore di interrompere le attività in corso e di eseguirne altre

## III Gen.: Multiprogrammazione

- Affinché lo schema illustrato funzioni, è necessario disporre di:
  - Routine di gestione degli interrupt
  - Moduli per la gestione dei programmi sospesi e di quelli pronti all'esecuzione
  - Moduli per la gestione delle periferiche
    - più processi possono richiedere l'uso della stessa risorsa
  - Moduli per la gestione della memoria
- Tutte queste funzionalità sono accorpate nel sistema operativo

# Time Sharing

- Sistemi altamente interattivi
- Ogni utente lavora interattivamente e riceve periodicamente attenzione dal calcolatore
- L'impressione che ne ottiene è di avere a disposizione un sistema dedicato
- Un sistema time-sharing non deve necessariamente essere multiprogrammato
- CTS5 → Multics → Unix

# Batch vs. Time sharing

	<b>Batch Multiprogramming</b>	<b>Time Sharing</b>
Principal objective	Maximize processor use	Minimize response time
Source of directives to operating system	language commands provided with the job Job control	Commands entered at the terminal

# Real-time

- Sistemi che devono garantire l'esecuzione di certe operazioni entro un limite di tempo prefissato
- La nozione di real-time è legata all'ambito applicativo
- Sistemi hard real-time
  - i vincoli di tempo non possono essere violati pena gravi danni al sistema e all'ambiente
- Sistemi soft real-time
  - il mancato rispetto dei vincoli di tempo porta ad un degrado delle prestazioni del sistema

# IV Generazione

- Sistemi operativi più facili da utilizzare
  - Installabili da utenti poco esperti
  - Utilizzabili da ogni classe di utente
- Nasce la nozione di sistema **user-friendly**
  - Molta enfasi viene posta sulle interfacce utente, grazie soprattutto al lavoro della Apple che introduce le interfacce a finestre

# IV Generazione

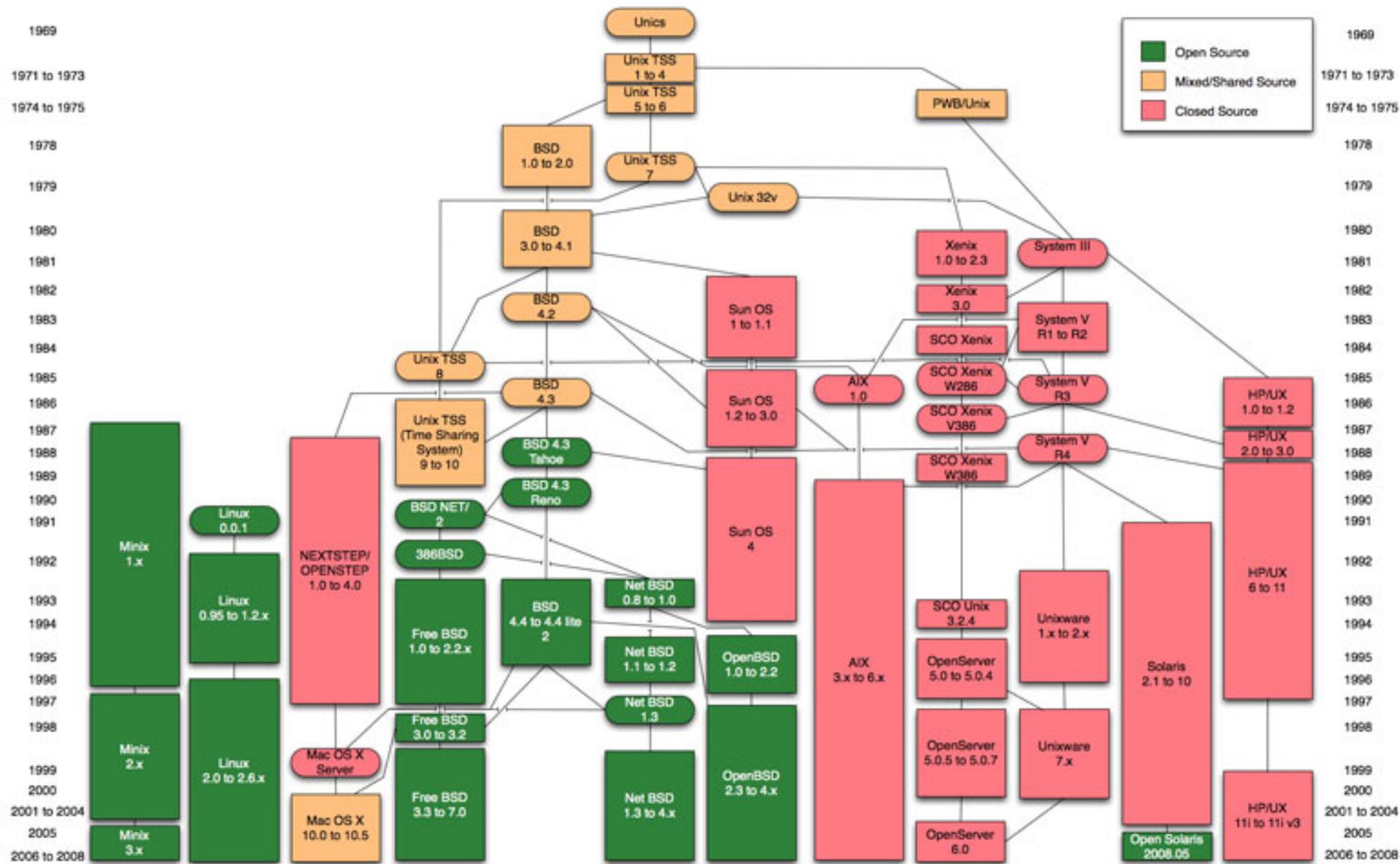
- I principali sistemi operativi di IV generazione sono:
  - UNIX
    - molto diffuso su workstation nelle varie versioni: HP-UX, SOLARIS, AIX, ULTRIX
    - in ambiente PC: LINUX, FreeBSD, OpenBSD
  - MS-DOS → W95 → WNT → W2000 → XP → VISTA
    - Nato per PC IBM e compatibili, che usavano il processore Intel 8088
    - Con WNT Microsoft ha iniziato ad operare sul mercato delle WKS
  - MacOS

# IV Generazione

- I sistemi operativi di IV generazione hanno dovuto, per primi, fare i conti con una nuova risorsa: **LA RETE**
- A partire dalla metà degli anni '80, lo sviluppo di protocolli per reti locali prima e per reti geografiche immediatamente dopo ha favorito lo sviluppo delle reti di calcolatori

## IV Generazione

- Si assiste ad una continua evoluzione verso l'usabilità del sistema, che richiede interfacce sempre più vicine all'uomo
- Vi è una continua evoluzione di unità periferiche e sistemi di interconnessione (bluetooth, wi.fi, digital camera, biometric devices) che il sistema operativo deve essere in grado di inglobare e gestire
- La complessità del SO sta crescendo

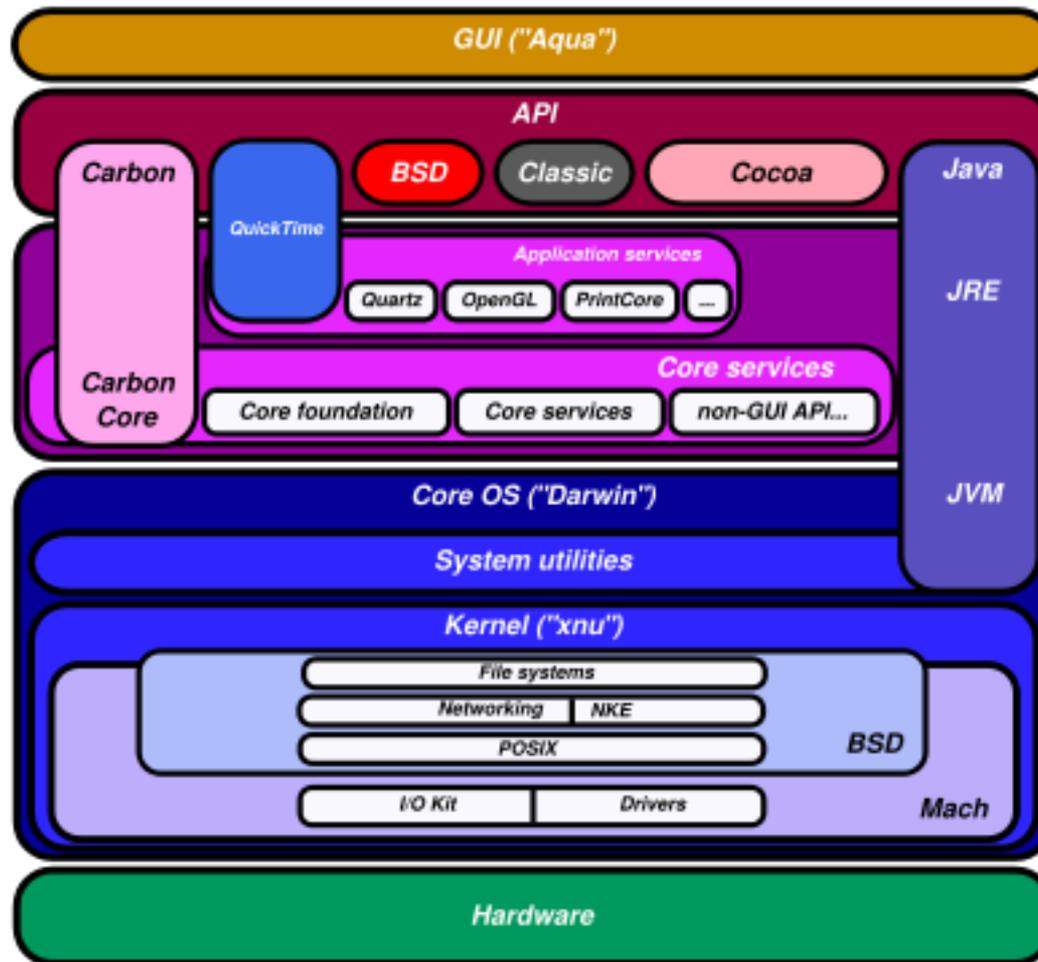




# MacOS

					
<b>Version</b>	OS X 10.5	OS X 10.6	OS X 10.7	OS X 10.8	OS X 10.9
<b>Internal name</b>	Chablis	Snow Leopard	Barolo	Zinfandel	Cabernet
<b>Release name</b>	Leopard	Snow Leopard	Lion	Mountain Lion	Mavericks
<b>Architecture</b>	PowerPC/Intel	Intel	Intel	Intel	Intel
<b>Tentpoles</b>	Back to My Mac	QuickTime X	AirDrop	Notification center	Multiple display support
	Boot Camp	Safari 4	Push Notification	Notes	Tabbed finder windows
	Stacks in Dock	Cocoized Finder	Auto Save	Messages	iBooks
	Cover Flow in Finder	Improved performance	Auto Correction	Game Center	Maps
	iCal		FaceTime	AirPlay Mirroring	iCloud Keychain
	Safari 3		Launchpad		Timer coalescing
	Spaces		Mac App Store		App Nap
	Time Machine		Multi touch gestures		Compressed Memory
			Resume mode		
<b>Additional Features</b>	Core Animation	Grand Central Dispatch	64-bit exclusive		LinkedIn support
	Ruby on Rails	OpenCL			OpenGL 4.1
		Better power management			OpenCL 1.2
<b>Release date</b>	October 26, 2007	August 28, 2009	July 20, 2011	July 25, 2012	October 22, 2013
<b>Price</b>	\$129.00	\$29.00	\$29.00	\$19.00	\$0.00

# MacOS-architettura



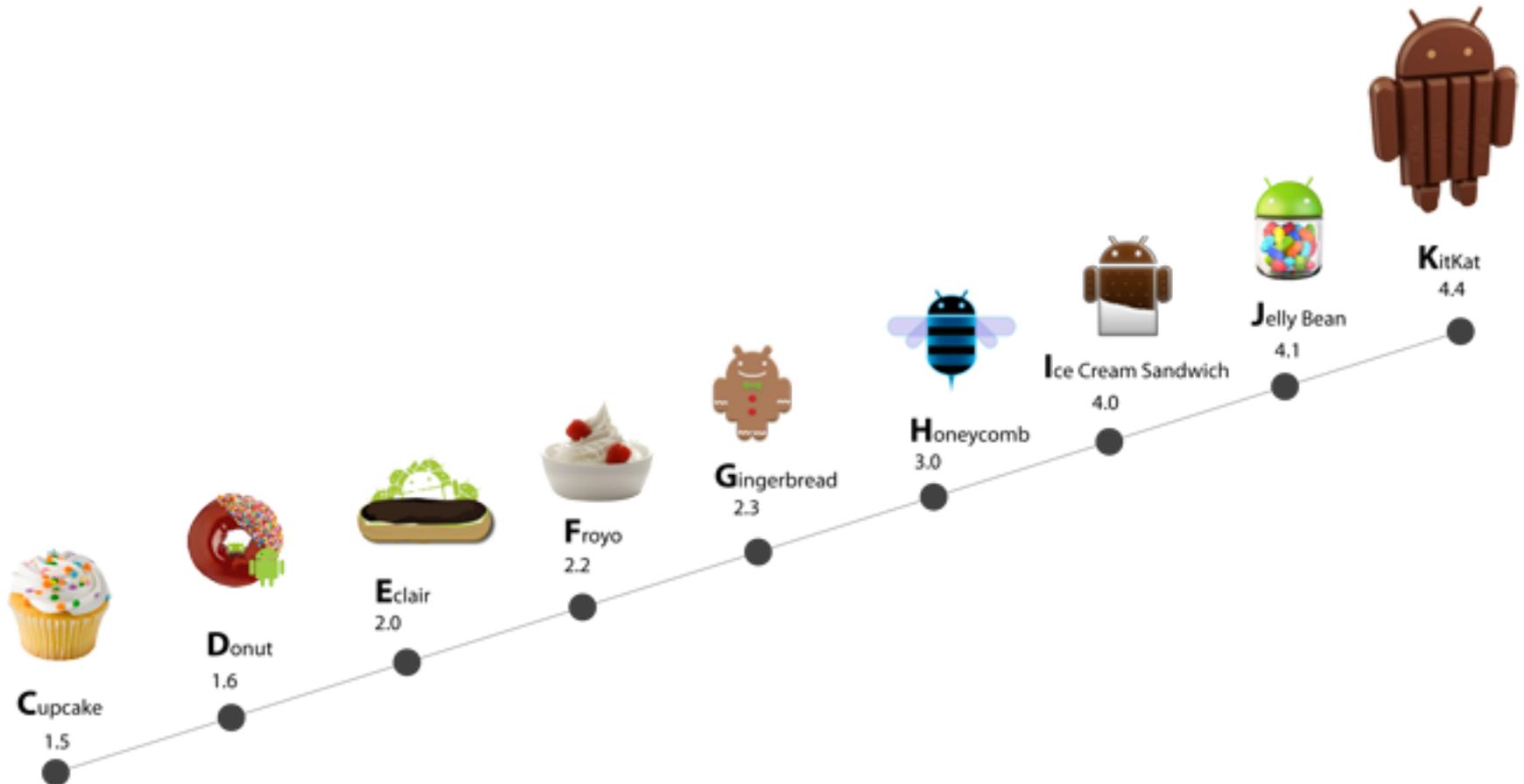
# Dispositivi mobili

- La grandissima diffusione di dispositivi mobili è stata accompagnata dallo sviluppo di SO adeguati a questi dispositivi
- Le principali criticità che questi sistemi devono affrontare sono:
  - Risorse limitate (memoria, batteria)
  - Gestione diverse interfacce di rete
  - Nuove GUI pensate per schermi ridotti

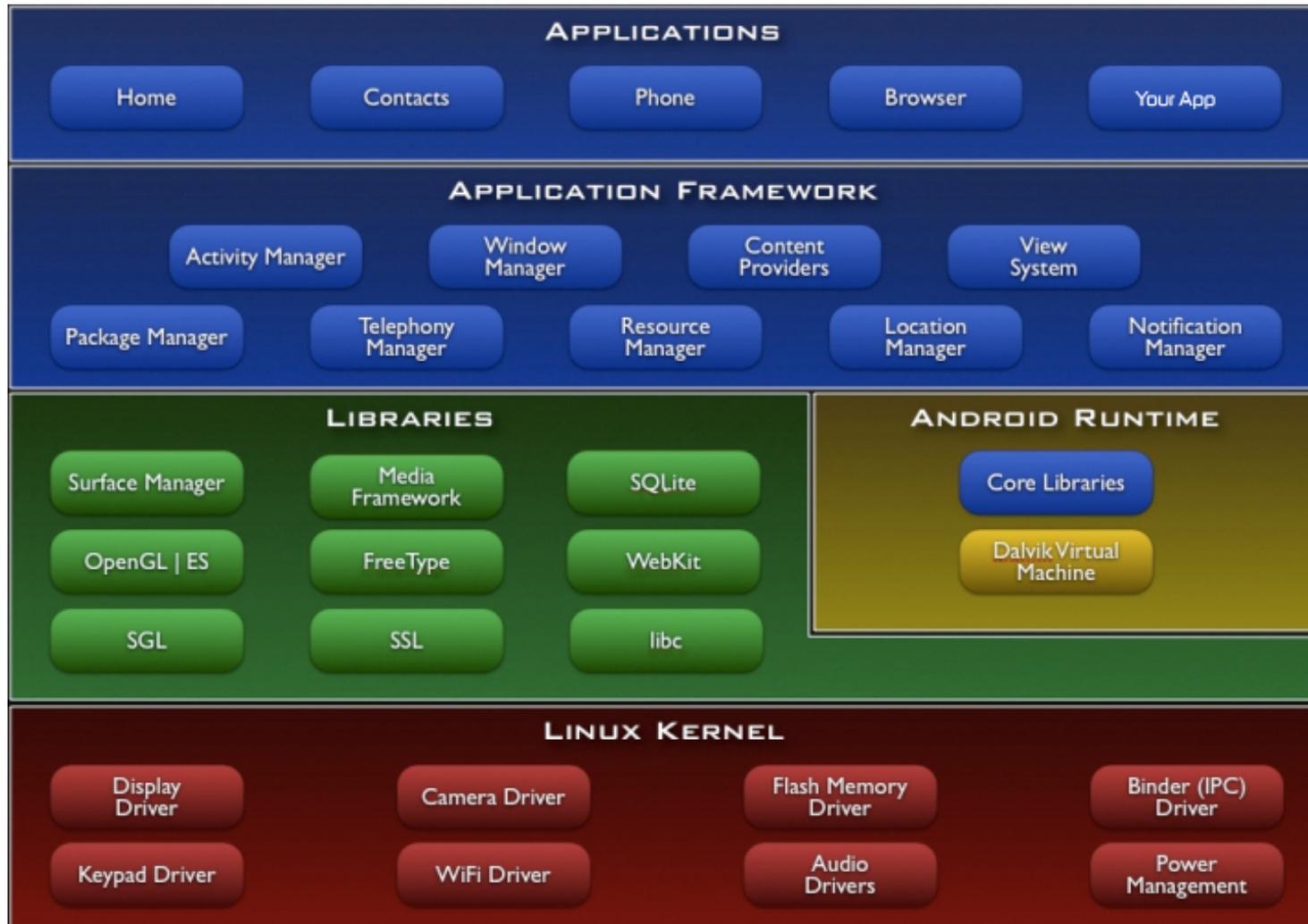
# Mobile Operating Systems



# Android



# Architettura Android



# LE FUNZIONI SVOLTE DAL SO

```
void
i386_init(void)
{
    extern char edata[], end[];

    // Before doing anything else, complete the ELF loading process.
    // Clear the uninitialized global data (BSS) section of our program.
    // This ensures that all static/global variables start out zero.
    memset(edata, 0, end - edata);
    // Initialize the console.
    // Can't call cprintf until after we do this!
    cons_init();
    cprintf("6828 decimal is %o octal!\n", 6828);
    // Lab 2 memory management initialization functions
    mem_init();
    // Lab 3 user environment initialization functions
    env_init();
    trap_init();
    // Lab 4 multiprocessor initialization functions
    mp_init();
    lapic_init();
    // Lab 4 multitasking initialization functions
    pic_init();
    // Acquire the big kernel lock before waking up APs
    // Your code here:
    lock_kernel();
    // Starting non-boot CPUs
    boot_aps();
    // Should always have idle processes at first.
    int i;
    for (i = 0; i < NCPU; i++)
        ENV_CREATE(user_idle, ENV_TYPE_IDLE);
    // Start fs.
    ENV_CREATE(fs_fs, ENV_TYPE_FS);
    // Schedule and run the first user environment!
    sched_yield();
}
```

# Le funzionalità di un SO

- L'insieme dei programmi che compongono un SO svolgono le seguenti funzioni:
  - Inizializzazione del sistema
  - Gestione della Memoria
  - Gestione dei processi
  - Gestione delle periferiche I/O ( tra cui gli apparati di comunicazione )
  - Gestione dei file
  - Protezione
  - Interprete dei comandi

# Gestione della Memoria

- *La memoria centrale* è un enorme array di byte ciascuno con i propri indirizzi usato per la memorizzazione temporanea di dati e programmi accessibili dal CPU e dispositivi di I/O, concettualmente parlando i moduli che svolgono questa funzione sono due
  - Gestore della memoria fisica
  - Gestore della memoria virtuale

# Gestione della memoria fisica

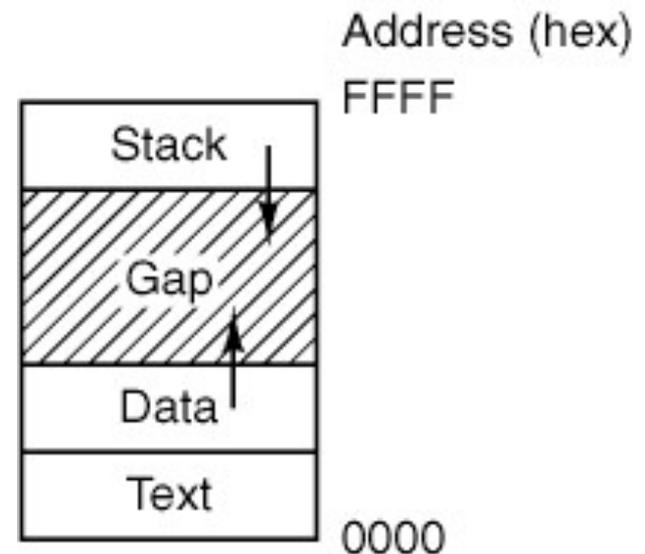
- Le attività svolte da questo modulo SO sono:
  - Tenere traccia delle porzioni di memoria usate e di chi le sta usando
  - Decidere quali attività svolgere quando si liberano porzioni di memoria
  - Allocare e deallocare spazi di memoria quando richiesto

# Gestione delle memoria virtuale

- In questo caso il SO coopera con l'hardware sottostante per consentire l'esecuzione di programmi (o insiemi di programmi) la cui dimensione complessiva è superiore a quella della memoria centrale disponibile

# Processi

- Un processo è una qualunque attività svolta dal sistema operativo ed è sempre riconducibile all'esecuzione di un programma
- Un processo è caratterizzato da tre componenti: data, testo, stack



# Processi

- Il sistema operativo è responsabile per lo svolgimento delle seguenti attività inerenti la gestione dei processi:
  - Creazione e cancellazione dei processi
  - Sospensione e “risveglio” dei processi
  - Predisposizione di meccanismi per:
    - Sincronizzazione tra processi
    - Comunicazione tra processi

# File System

- Componente che si preoccupa di memorizzare e recuperare informazioni opportunamente strutturate su un dispositivo di memorizzazione secondario
- Generalmente costituito da due componenti:
  - Secondary storage manager
  - File manager

# Secondary-Storage Manager

- Siccome la memoria centrale è piccola e volatile, nel computer è previsto un sistema di memoria secondaria per preservare le informazioni da elaborare
- I dischi sono la periferica principale usata a questo scopo
- Nell'ambito del disk management il SO provvede a:
  - Allocare spazi di disco ai processi che ne fanno richiesta
  - Gestire gli spazi liberi
  - Gestire le richieste di acquisizione/rilascio dei blocchi su disco da parte dei processi

# File manager

- Le informazioni sono memorizzate su disco in opportune strutture dati chiamate file, il file manager si preoccupa di:
  - Allocare/deallocare file per conto dei processi
  - Aggiungere e rimuovere informazioni dai file
  - Ricercare informazioni presenti sui file
  - Proteggere le informazioni presenti sul file

# Gestione I/O

- Un sistema di calcolo è composto da dispositivi di I/O tra loro molto diversi
- In questo ambito il SO deve predisporre
  - Le primitive per il trasferimento dei dati da e verso le periferiche
  - Ottimizzare l'acquisizione ed il trasferimento dei dati
  - Provvedere alla gestione di tutte le periferiche connesse

# Protezioni

- *Con Protezioni* si intende l'insieme dei meccanismi per controllare chi, in termini di utenti e processi, accede alle risorse del computer e con che modalità (lettura, scrittura, modifica, ecc.)
- I meccanismi di protezione devono:
  - Distinguere tra uso autorizzato e non autorizzato di risorse
  - Specificare i controlli da imporre nell'accesso alle risorse
  - Fornire i meccanismi per mettere in atto detti meccanismi

# Comunicare con il SO

- Esistono due modalità attraverso le quali un utente può richiedere l'intervento del Sistema operativo:
  - Modalità interattiva: attraverso la shell
  - Modalità programmata: attraverso le syscall

# Shell

- Ogni utente di un computer può interagire direttamente con il sottostante SO fornendogli dei **comandi** da eseguire (crea un file, esegui un programma, ecc.)
- Questi comandi, prima di essere eseguiti devono essere opportunamente interpretati
- Il programma che interpreta i comandi, non è propriamente una componente del SO opera infatti in user-mode e si chiama **SHELL**

# SYSCALL

# Syscall

- Il sistema operativo è **gestore esclusivo** di tutte le risorse di un sistema al fine di:
  - Garantire una gestione ottimale delle stesse
  - Evitare collisioni
  - Fornire modalità semplificate per il loro uso
- ... quindi, chiunque debba usare una risorsa deve rivolgersi al sistema operativo:
  - Come?

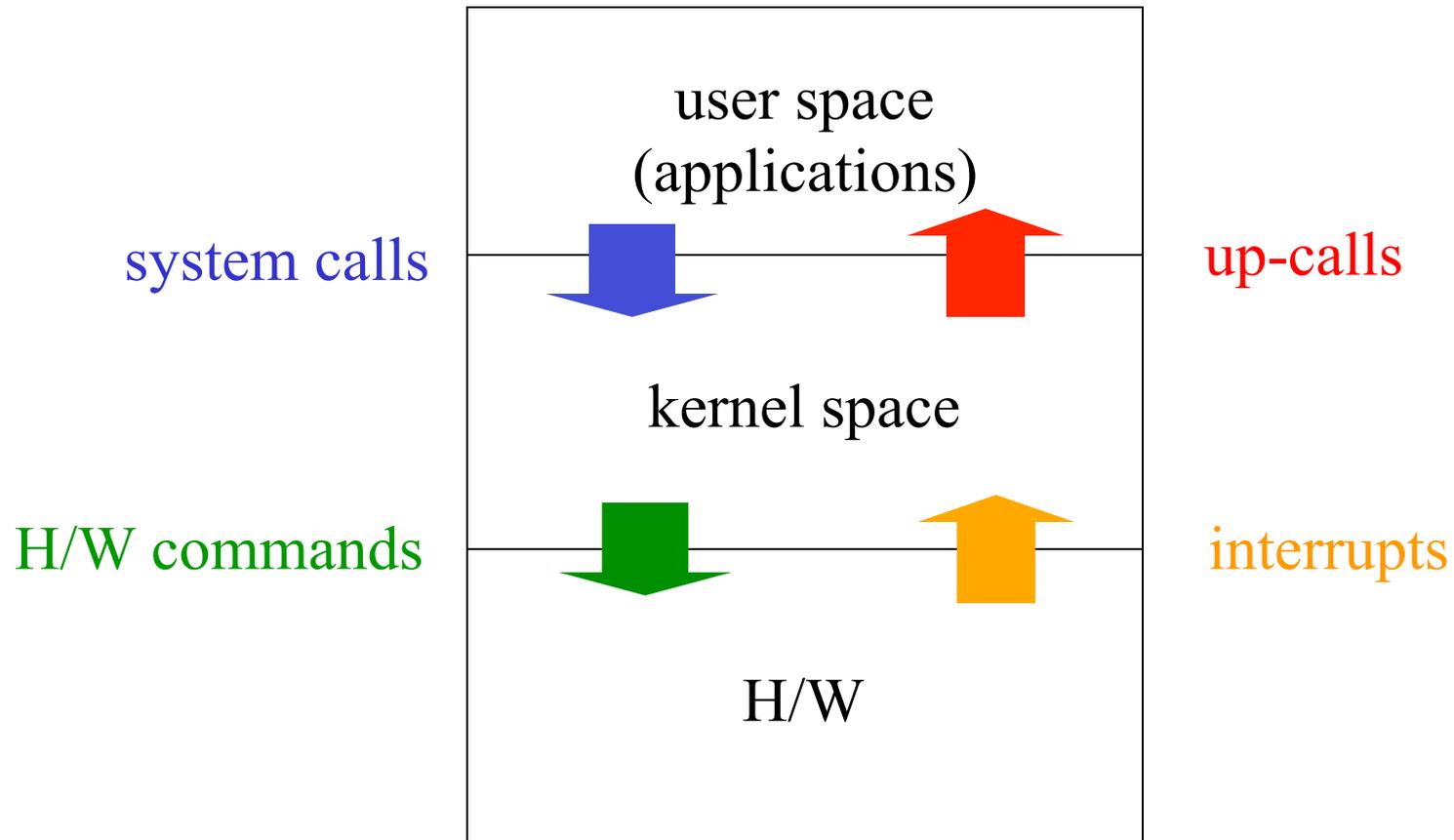
# System call: cosa sono

- Le System calls sono funzioni implementate nel SO che possono essere usate da processi in user space
- Da un punto di vista concettuale la chiamata di una syscall è equivalente ad una chiamata di procedura
- La differenza sostanziale è che l'indirizzo della syscall è presente in una tabella del kernel e che durante la chiamata di una syscall il processore entra in Kernel Mode
- Tutti i processori contengono nel loro ISA un'istruzione per effettuare una syscall
  - x86 → `int/iret`, `sysenter/sysexit`
  - MIPS → `syscall`.
  - In altri casi → `trap`.

# System Call: cosa sono

- L'interfaccia con cui i processi operanti in user space possono:
  - Accedere all'hardware e altre risorse gestite dal sistema operativo.
  - Comunicare con il kernel
- Le System call costituiscono uno strato tra hardware e processi user-space, che:
  - Fornisce un'interfaccia per semplificare l'uso delle risorse Hw da parte dei processi user-space
  - Assicura la sicurezza del sistema
    - È il kernel che decide chi e come può accedere alle diverse risorse del sistema
  - Consente la virtualizzazione delle risorse
    - Se le applicazioni fossero libere di accedere al sistema senza la conoscenza globale del kernel, sarebbe impossibile implementare diversi concetti come multitasking e memoria virtuale

# Kernel space vs. User space



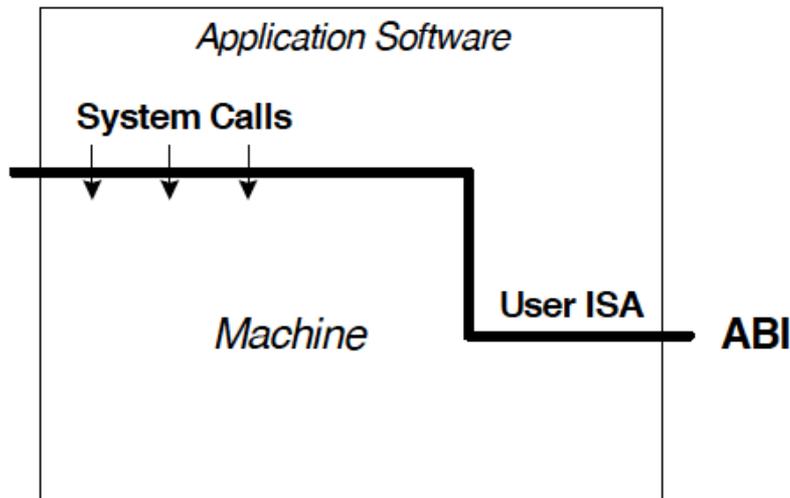
# Astrazione

- Che cos'è l'astrazione?
  - La descrizione di un processo o un artefatto in cui sono evidenziati gli aspetti più rilevanti e utili dell'oggetto in questione, eliminando o nascondendo una serie di dettagli ritenuti irrilevanti per l'uso a cui l'oggetto è destinato
- A cosa serve?
  - A creare, comprendere e gestire sistemi complessi

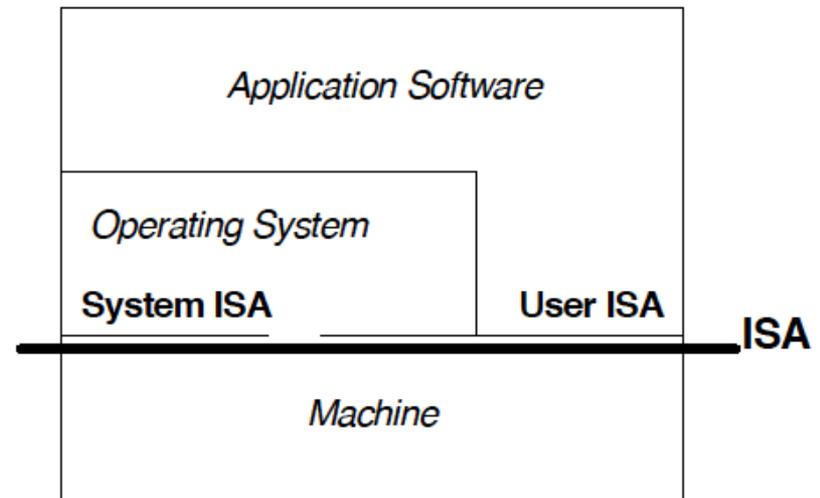
# Astrazione

- Il risultato ottenuto:
  - La descrizione di un sistema complesso attraverso una serie di funzioni (interfaccia) che mettono in evidenza le funzionalità e le informazioni di interesse, nascondendo le informazioni ritenute poco utili
- L'output di un processo di astrazione è ovviamente dipendente dallo scopo a cui è destinato l'oggetto dell'astrazione
- Livello di astrazione: un punto in cui si inserisce un'astrazione nella descrizione di un sistema complesso

# Approcci di riferimento



(a)



(b)

Figure 5. Machine Interfaces  
a) Application Binary Interface (ABI)  
b) Instruction Set Architecture (ISA) interface

a)

# L'interfaccia delle System Call

- L'interfaccia delle system call è la descrizione dell'insieme delle system call supportate da un OS
- Le system call possono essere raggruppate in termini di funzionalità svolte
  - Process control
  - File management
  - Device management
  - Information management
  - Communication management
  - Time Management

# System Call

- Ad ogni system call è assegnato un numero che la contraddistingue, il kernel riconosce le syscall per numero e non per nome
- Una volta assegnato il numero ad una system call, non potrà più essere mutato, altrimenti le applicazioni precedentemente compilate non troveranno la corretta corrispondenza
- Se una syscall viene rimossa il suo identificativo non potrà essere riciclato
- Il kernel linux mantiene una lista di tutte le syscall registrate in una tabella memorizzata in `sys_call_table` in `entry.S`

# Definire una System Call

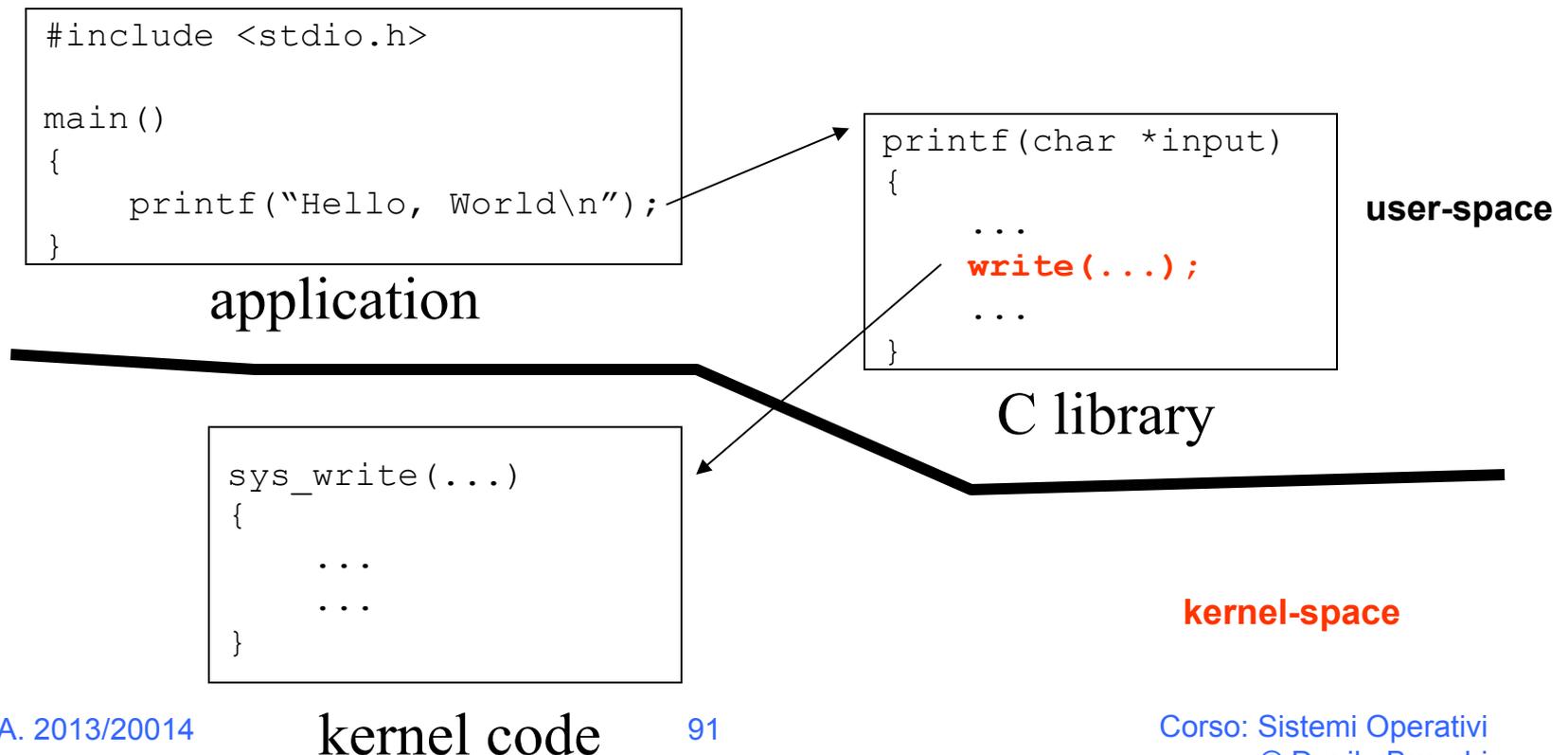
- Una Syscall è definita oltre che dal numero ad essa assegnato da:
  - Uno o più argomenti di input
  - Un valore di ritorno che indichi la corretta esecuzione o meno
    - Di solito un valore negativo denota un errore
    - Un valore di ritorno pari a zero è di solito indicazione di successo
  - Un comportamento ben definito

# Parameter Passing

- Molte syscall richiedono opportuni parametri per poter essere eseguite
- I parametri sono scritti nei registri di CPU prima della chiamata di syscall, oppure sullo stack del programma chiamante
  - Nelle architetture IA-32 I registri usati sono `ebx`, `ecx`, `edx`, `esi`, e `edi`
  - Se sono richiesti più argomenti, gli stessi sono passati attraverso stack o puntatori
- Il valore di ritorno è restituito all'applicazione attraverso il registro `eax`

# Applicazioni, librerie e kernel

- La chiamata di una system call da parte di un'applicazione avviene attraverso la chiamate di opportune funzioni di libreria, che a loro volta si rifanno all'interfaccia della system call per svolgere il loro compito



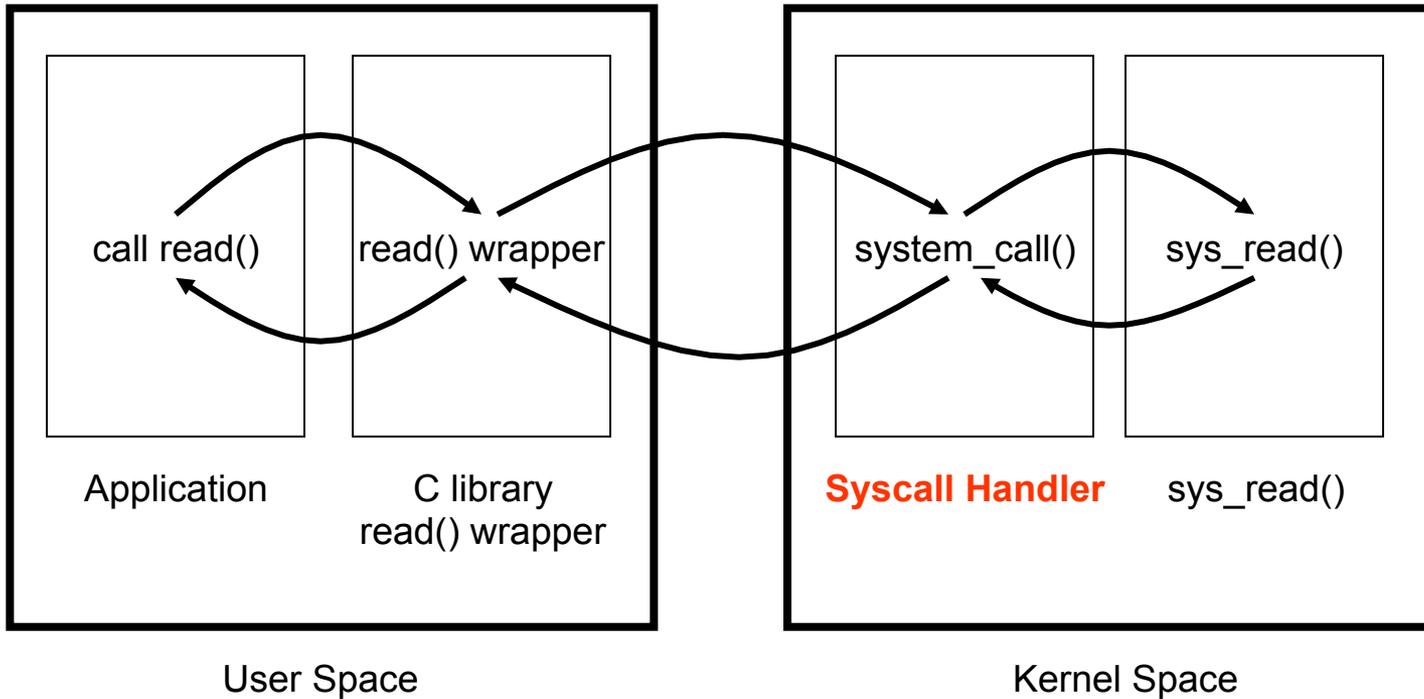
# Librerie e system call

- Rispetto alle system call le funzioni di libreria possono svolgere una delle seguenti funzioni:
  - wrapper alla system call
    - Fornisce elaborazioni supplementari a quelle fornite dalla system call
      - `Printf()` : effettua la formattazione dei dati prima di chiamare la system call `write()` che scrive i dati su standard output
  - Relazione 1-1 con la system call
    - Chiama esclusivamente la system call di competenza
      - `open()`
  - Non chiamano nessuna system call
    - `strcpy()`

# La libreria standard C

- La libreria standard del C (**libc**) contiene funzioni di utilità che forniscono servizi *general purpose* al programmatore
- Queste funzioni **NON** sono chiamate dirette a servizi del kernel, sebbene alcune di esse possono fare uso delle system call per realizzare i propri servizi
- Le funzioni di libreria standard C risiedono generalmente in una libreria dinamica
- Esempi:
  - la funzione **fopen** invoca la system call **open** per accedere ad un file
- Invece
  - la funzione **strcpy** (string copy) e la funzione **atoi** (convert ASCII to integer) non coinvolgono alcuna system call

# System Call Handler



# Esempio programma utente

```
// yield the processor to other environments

#include <inc/lib.h>

void
umain(int argc, char **argv)
{
    int i;

    cprintf("Hello, I am environment %08x.\n", thisenv->env_id);
    for (i = 0; i < 5; i++) {
        sys_yield();
        cprintf("Back in environment %08x, iteration %d.\n",
            thisenv->env_id, i);
    }
    cprintf("All done in environment %08x.\n", thisenv->env_id);
}
```

COMPILATORE



```
void
sys_yield(void)
{
    syscall(SYS_yield, 0, 0, 0, 0, 0, 0);
}
```



```
static inline int32_t
syscall(int num, int check, uint32_t a1, uint32_t a2, uint32_t a3, uint32_t a4, uint32_t a5)
{
    int32_t ret;

    // Generic system call: pass system call number in AX,
    // up to five parameters in DX, CX, BX, DI, SI.
    // Interrupt kernel with T_SYSCALL.
```



AL KERNEL

# Operazioni svolte dal kernel a seguito della chiamata di syscall

```
// Dispatches to the correct kernel function, passing the arguments.
int32_t
syscall(uint32_t syscallno, uint32_t a1, uint32_t a2, uint32_t a3, uint32_t a4, uint32_t a5)
{
    // Call the function corresponding to the 'syscallno' parameter.
    // Return any appropriate return value.
    // LAB 3: Your code here.
    switch (syscallno) {
    case SYS_cputs:
        sys_cputs((char *) a1, a2);
        return 0;
    case SYS_cgetc:
        return sys_cgetc();
    case SYS_getenvid:
        return sys_getenvid();
    case SYS_env_destroy:
        return sys_env_destroy(a1);
    case SYS_yield:
        sys_yield();
        return 0;
    }
```

```
// Deschedule current environment and pick a different one to run.
static void
sys_yield(void)
{
    sched_yield();
}
```

# System Call

- Tutti i programmi applicativi fanno uso di syscall; anche le librerie di sistema si appoggiano su di esse
- In Linux (kernel 2.6) sono circa 280 (**/usr/include/asm/unistd.h**)
- Spesso ad una system call corrisponde (a più alto livello) una funzione di libreria standard C (e.g.: **open** → **fopen** )
- L'invocazione della system call segue la sintassi di chiamata di una normale funzione C
- Ogni system call ha un prototipo, definito negli include file di sistema (nella directory **/usr/include** e sue subdirectory): ad esempio **pid\_t fork(void);**
- Alcune system call possono essere invocate con successo soltanto se il processo chiamante ha i privilegi di root
- **Nota:** utilizzare **man nome\_system\_call** per visualizzare il prototipo della system call e gli include file necessari

# Application Programming Interface (API)

- Le applicazioni sono scritte facendo riferimento ad un interfaccia di alto livello (API) e non direttamente alle system call
- Un API definisce un insieme di interfacce di facile uso che possono essere usate per la stesura di programmi applicativi
  - Queste interfacce possono essere implementate ricorrendo a system call,
  - Usando più system call,
  - O non usando nessuna system call
- La stessa API può esistere su sistemi diversi, fornendo così un'interfaccia unica alle applicazioni e consentendo di fatto la portabilità del codice sorgente.

# POSIX & LibC

- POSIX (Portable OS interface)
  - API più diffusa nel mondo UNIX
  - Comprende un serie di standard definiti da IEEE
  - “*Linux è POSIX compliant*”
    - Windows NT offre librerie POSIX-compatibili
- L’interfaccia più diffusa alle system call in Linux è fornita dalla libreria C
- La libreria C implementa
  - La principale API sui sistemi Unix
  - L’interfaccia per le chiamate di sistema
    - Standard c
- Libc fornisce anche la maggior parte di POSIX API

# System Call via Libc

## Process Management

<code>pid = fork()</code>	Create a child process identical to the parent
<code>pid = waitpid(pid, &amp;statloc, opts)</code>	Wait for a child to terminate
<code>s = wait(&amp;status)</code>	Old version of <code>waitpid</code>
<code>s = execve(name, argv, envp)</code>	Replace a process core image
<code>exit(status)</code>	Terminate process execution and return status
<code>size = brk(addr)</code>	Set the size of the data segment
<code>pid = getpid()</code>	Return the caller's process id
<code>pid = getpgrp()</code>	Return the id of the caller's process group
<code>pid = setsid()</code>	Create a new session and return its process group id
<code>l = ptrace(req, pid, addr, data)</code>	Used for debugging

# Esempio

```
#define TRUE 1

while (TRUE) {
    type_prompt( );
    read_command(command, parameters);

    if (fork() != 0) {
        /* Parent code. */
        waitpid(-1, &status, 0);
    } else {
        /* Child code. */
        execve(command, parameters, 0);
    }
}
```

```
/* repeat forever */
/* display prompt on the screen */
/* read input from terminal */
/* fork off child process */
/* wait for child to exit */
/* execute command */
```

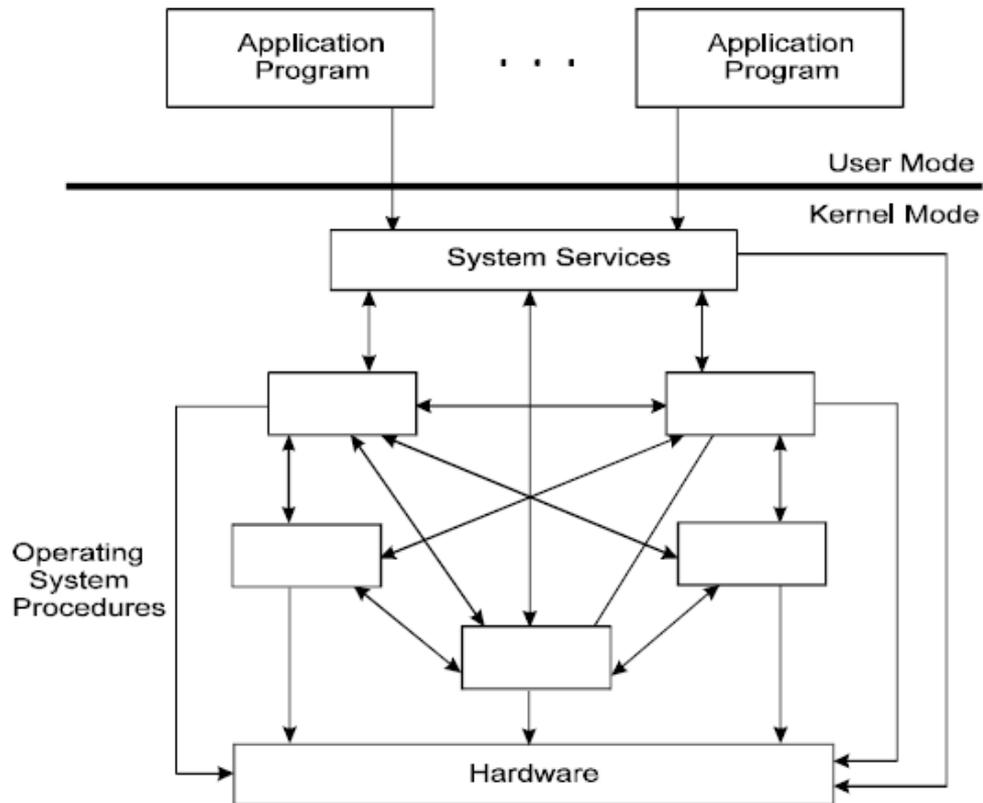
# Struttura di un SO

- Nel corso degli anni sono emersi diversi approcci sulla struttura da dare al programma sistema operativo
- In particolare sono emerse 4 tipologie diverse di struttura:
  - Monolitici
  - Layered (stratificati)
  - Microkernel
  - VMM

# Monolitici

- I sistemi monolitici sono costituiti da un insieme di moduli, senza alcuna relazione gerarchica
- Ogni modulo può chiamare ogni altro modulo
- Tutti i moduli possono accedere indiscriminatamente a tutti i dati presenti nell'area kernel

# Monolitico



# Stratificati

- In questo caso esiste una relazione gerarchica tra i moduli che compongono il SO, ad ogni modulo è assegnato un numero che indica il livello di appartenenza
- Un modulo di livello N potrà accedere solo a funzionalità e dati presenti al livello sottostante
- In questo caso il sistema risulta di più facile manutenzione anche se meno efficiente del sistema monolitico

# SO stratificato

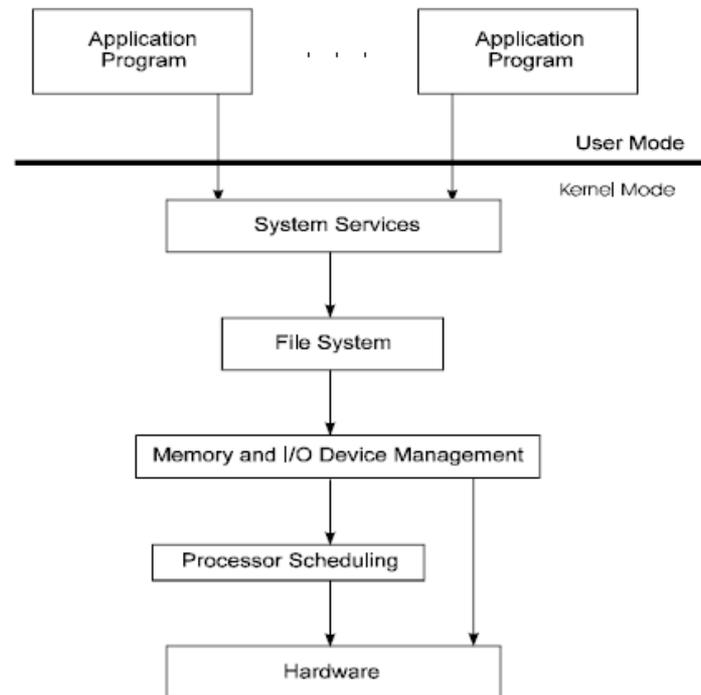
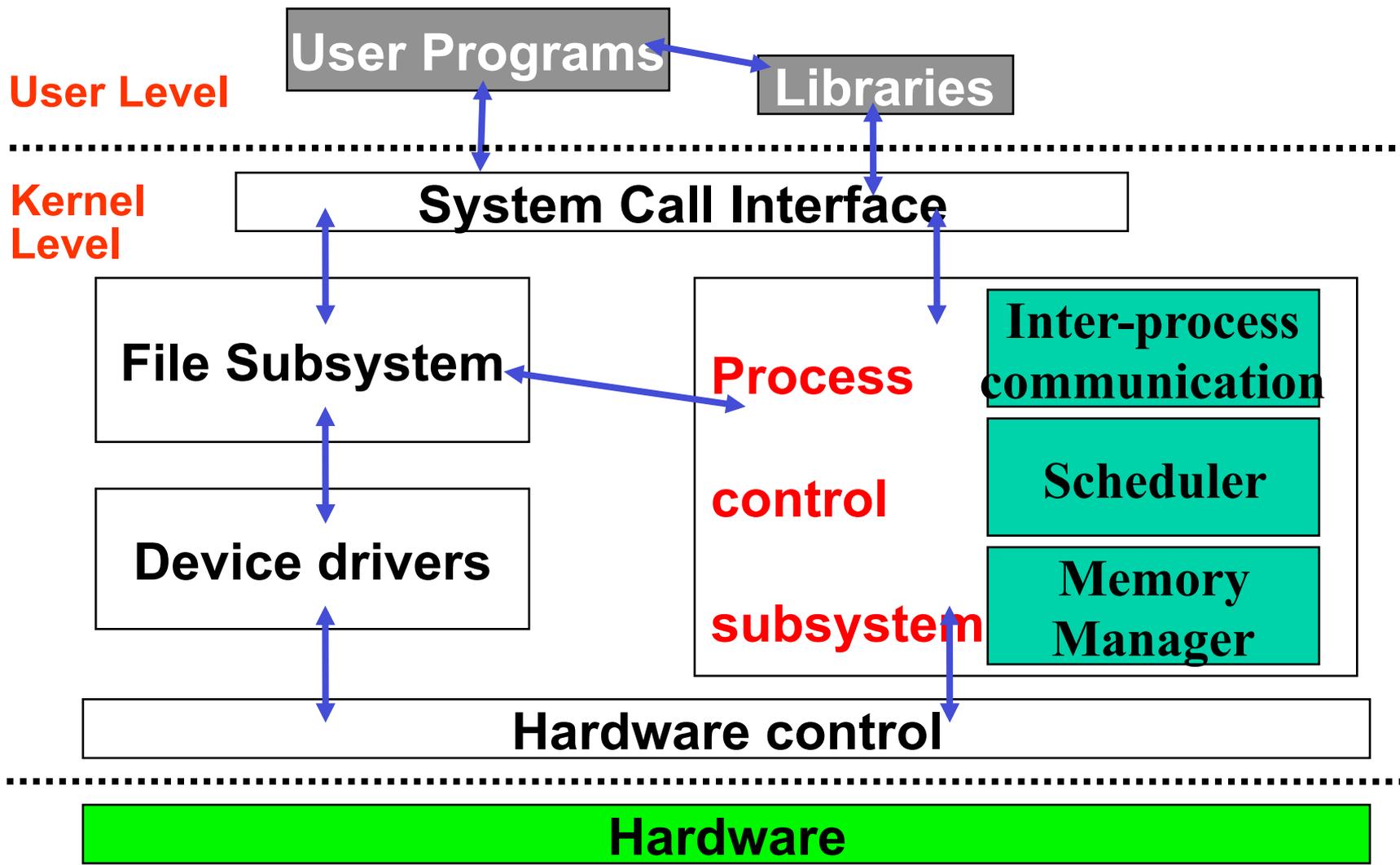


Figure 2.2: Layered Operating System

# Architettura Unix



# Architettura di un SO: W2000

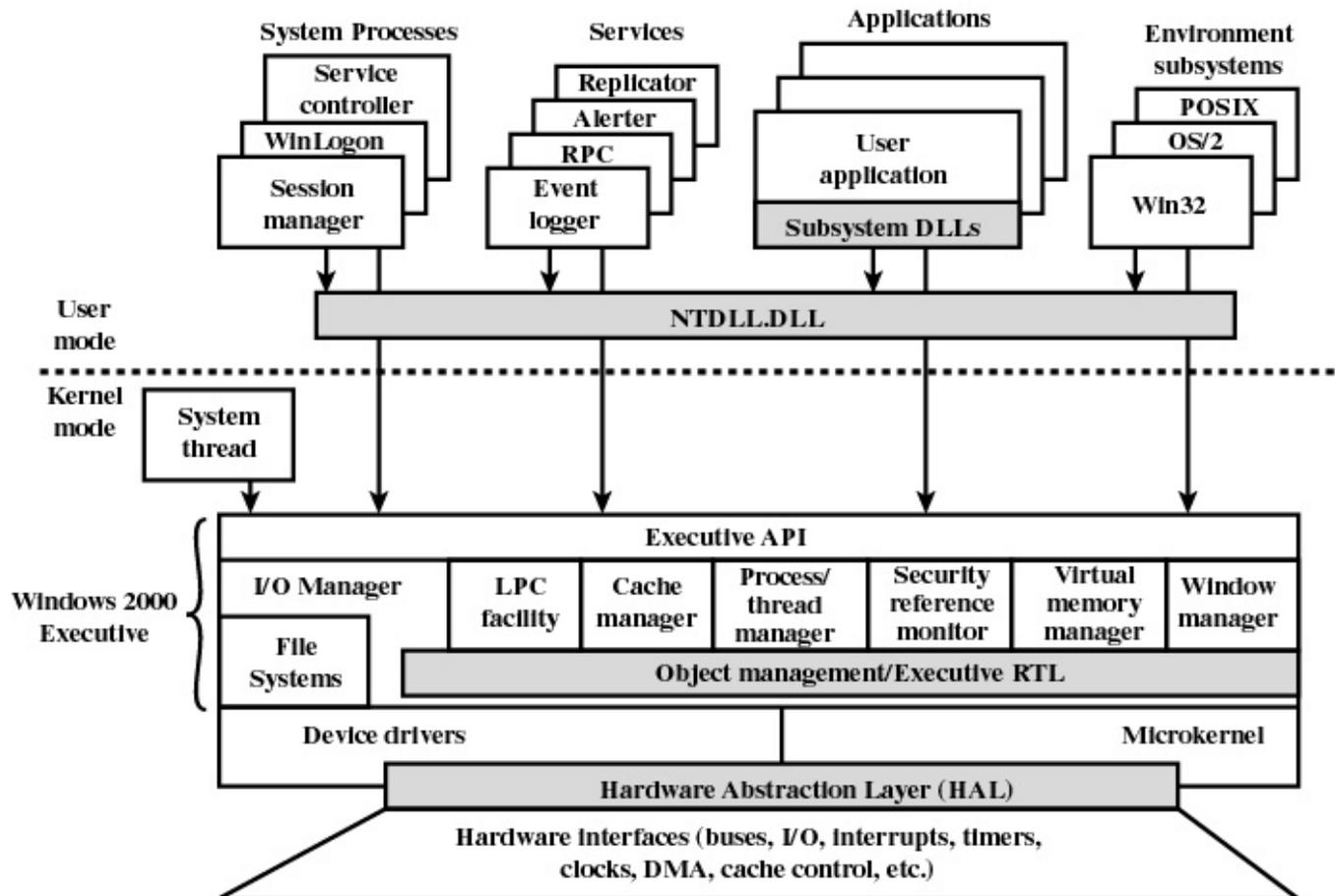


Figure 2.13 Windows 2000 Architecture

# Microkernel

- Un microkernel è un kernel di sistema operativo che contiene solo ed esclusivamente i servizi indispensabili per il funzionamento dell'intero sistema
  - Gestore dei processi
  - Meccanismo di comunicazione tra processi
  - Gestore dei messaggi
- I restanti servizi (Gestione memoria, file system, Gestore finestre, ecc.) sono considerati alla stregua di processi utente

# Vantaggi e Svantaggi

- Kernel molto contenuto → manutenzione più facile, meno errori
- Codice eseguito in kernel mode molto contenuto
- Sistema operativo nel complesso facilmente più estendibile e personalizzabile
- Svantaggi
  - Prestazioni

# Microkernel

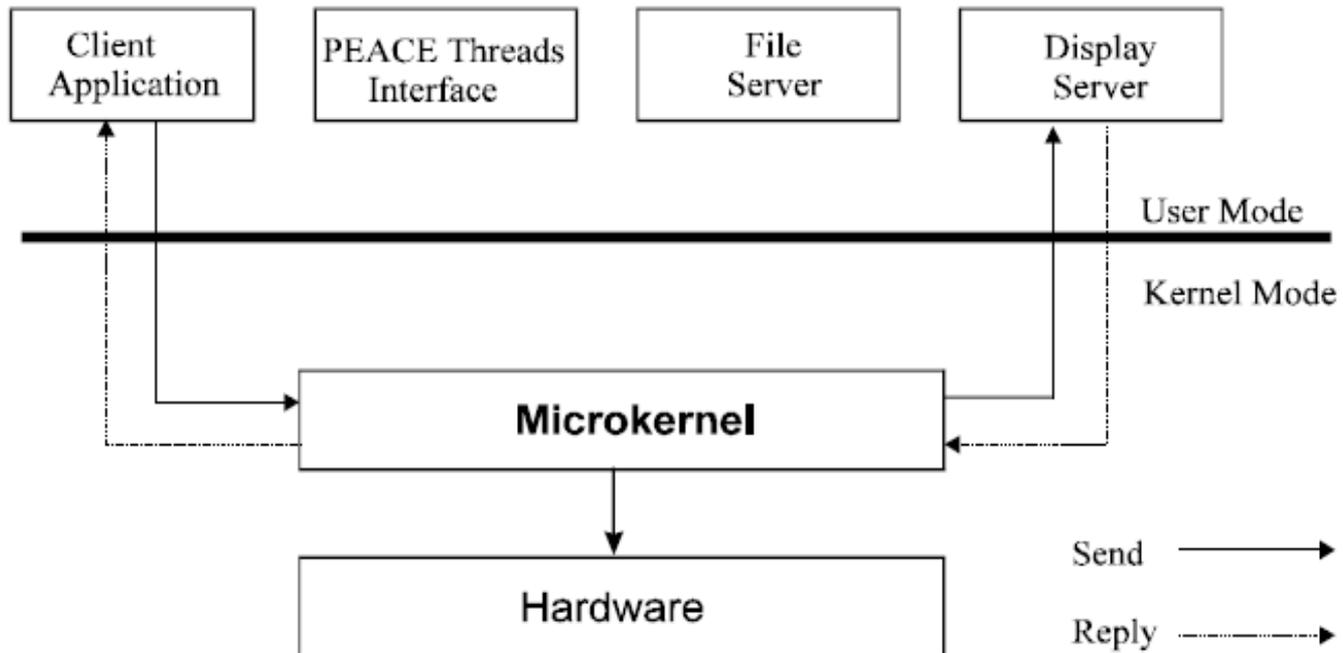
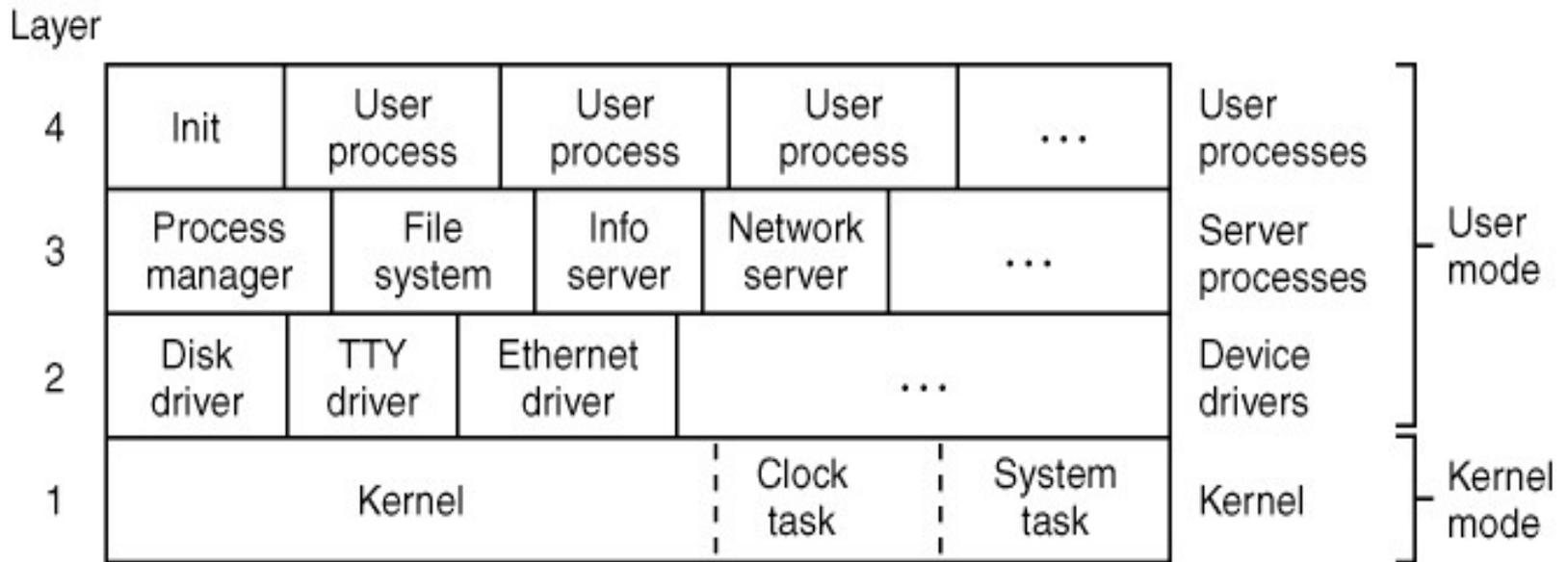


Figure 2.4: Microkernel Operating System

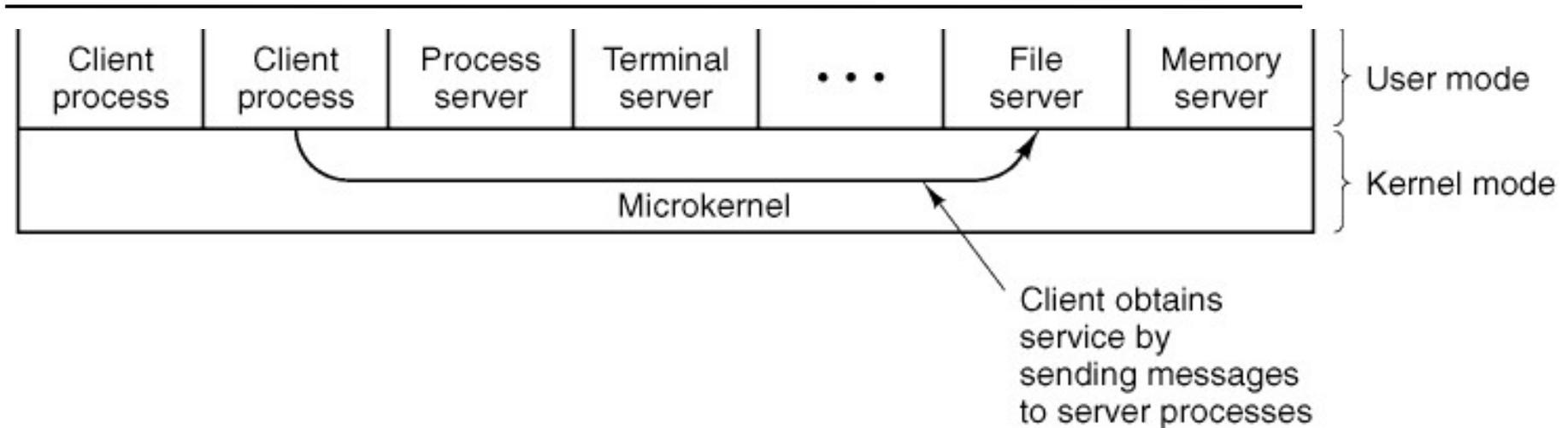
# Architettura di un SO microkernel: minix



# Client -server

- Nei sistemi a microkernel le applicazioni che implementano i diversi servizi possono essere pensate come dei server che forniscono funzionalità agli altri server o alle applicazioni utente che in questo caso operano come client
- Per questo motivo i sistemi microkernel sono chiamati anche client-server OS

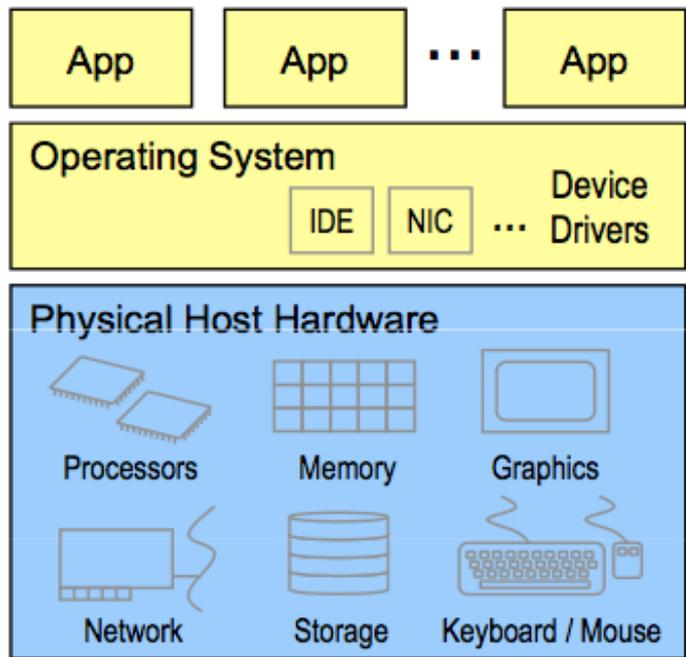
# Client-Server Model (1)



# Virtualizzazione e macchine virtuali

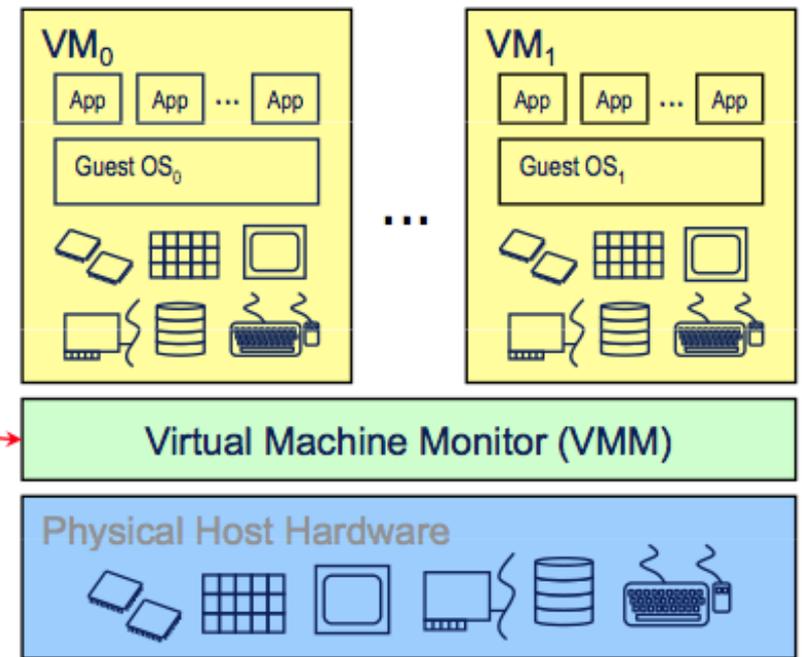
- Il processo attraverso cui le risorse e l'interfaccia per l'accesso ad un sistema (CPU, memoria, disco) “QUALUNQUE” sono mappate, da un opportuno agente, sulle risorse e l'interfaccia di un sistema reale che non viene “visto” dall'utilizzatore finale
- **Macchina virtuale**: un software che attraverso un processo di virtualizzazione, emula il comportamento della macchina fisica consentendo l'esecuzione di altri programmi tra cui il sistema operativo

# Machine virtuali



Without VMs: Single OS owns all hardware resources

A new layer of software...



With VMs: Multiple OSes share hardware resources

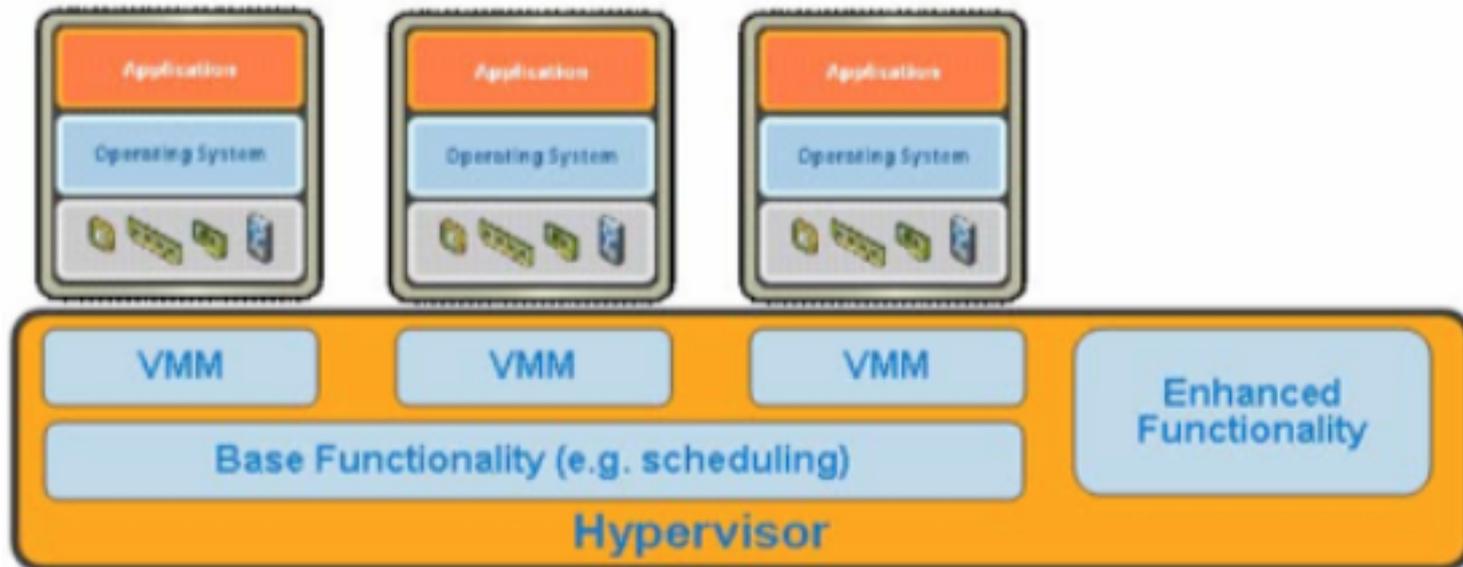
# Virtual Machine Monitor

- Una componente software che ha il compito di fornire servizi e controllare il funzionamento delle macchine virtuali
- Tiene traccia di tutti gli eventi che accadono all'interno della macchina virtuale e fa da tramite per gli accessi alle risorse fisiche

# Tipologie VMM

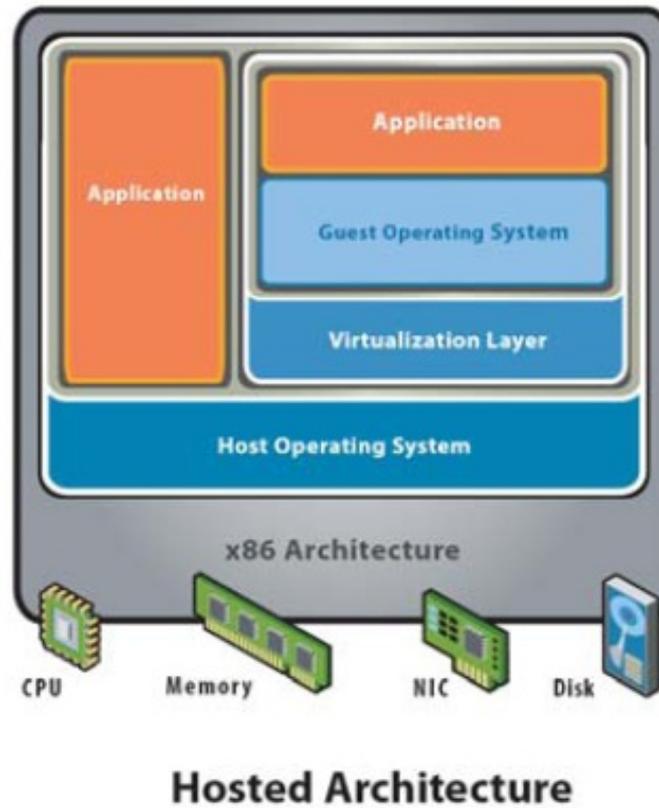
- A parità di funzionalità svolte, si distinguono due tipi di VMM
  - VMM di tipo I, è uno strato di software immediatamente al di sopra dell'hardware, e quindi sottostante il kernel, in questo caso il VMM viene anche chiamato hypervisor (Es.: Vmware ESX, Xen)
  - VMM di tipo II, è uno strato di software che viene eseguito come un'applicazione al di sopra di un sistema operativo (Es.: Vmware, Java VM)

# Hypervisor

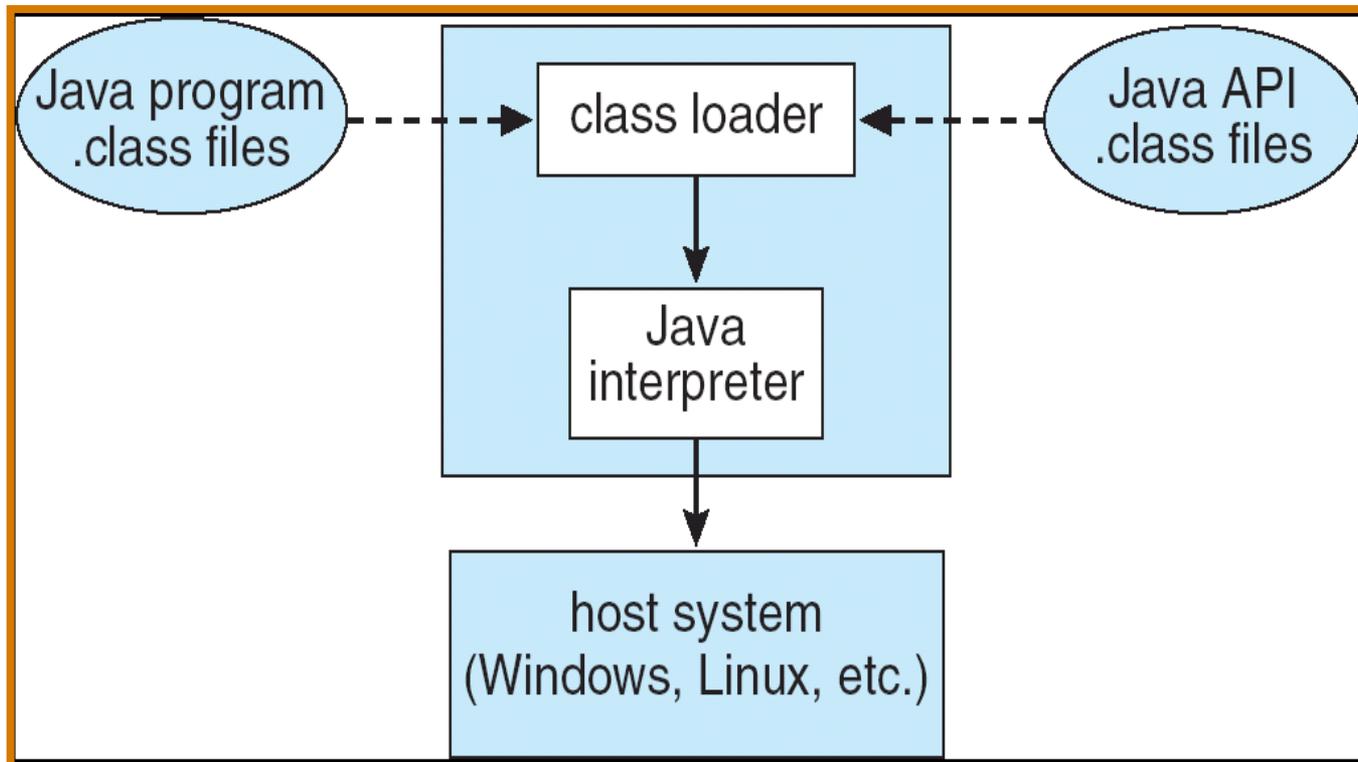


**Figure 3 – The hypervisor manages virtual machine monitors that host virtual machines**

# VMM di tipo II



# JVM



# Implicazioni e vantaggi

- È possibile eseguire contemporaneamente più copie di un OS sulla stessa macchina fisica
- È possibile eseguire contemporaneamente OS diversi sulla stessa macchina fisica
- Vantaggi
  - Miglior sfruttamento dell'HW
  - Sviluppo e uso del sw (portabilità, compatibilità)
  - Sicurezza (Isolamento, fault tolerance)

# Historical Computers

Alcune delle fotografie presenti in questa  
presentazione sono del  
Computer History Museum

<http://www.computerhistory.org>