Sistemi Operativi[1]

Mattia Monga

Dip. di Informatica
Università degli Studi di Milano, Italia
mattia.monga@unimi.it

a.a. 2014/15

[1]

Lezione V: Shell 1

Cos'è un sistema operativo

Sistema Operativo

Un s.o. è un programma che rende conveniente l'uso dello hardware

- fornendo astrazioni che semplificano l'uso delle periferiche e della memoria
- gestendo opportunamente le risorse fra tutte le attività in corso

Live CD

- Useremo un Live CD: Debian GNU/Linux (http://live.debian.net/)
- Personalizzato per il corso, contiene:
  - busybox
  - nasm
  - gcc
  - binutils
  - make
  - git
  - gdb
  - Utilità di rete: openssh-client, dropbear, rsync
  - Piú avanti utilizzeremo una parte *persistente* per gli esercizi JOS.
- Tutti programmi *console-based* per risparmiare spazio e permetterne l'uso anche in condizioni di risorse limitate

Qemu

- Il Live CD è utilizzabile nativamente o con una macchina virtuale qualsiasi (VirtualBox, VMware, ecc.)
- Gli esercizi però sono provati con Qemu (http://wiki.qemu.org)
  - i440FX host PCI bridge and PIIX3 PCI to ISA bridge
  - Several video card (VGA)
  - PS/2 mouse and keyboard
  - 2 PCI IDE interfaces with hard disk and CD-ROM support
  - Floppy disk
  - Several network adapters (Intel e1000)
  - Serial ports
  - PCI UHCI USB controller and a virtual USB hub.

Problema

Ada, che ha a disposizione una macchina `i386`, vuole scrivere un programma che calcoli la somma di 42 e 24 e conservi il risultato in una specifica cella di memoria.
Sostanzialmente:

```
1 x: dw 0
2 mov eax, 42
3 add eax, 24
4 mov [x], eax
```

Nasm micro bigino:

https://www.cs.uaf.edu/2006/fall/cs301/support/x86/

Astrazioni fornite dal s.o.

Per risolvere il suo problema Ada *deve* fare uso delle astrazioni fornite dal s.o.. Tipicamente:

- System call
- Memoria virtuale
- Processo
- File
- Shell

L'insieme di queste costituisce una macchina virtuale piuttosto differente dal dispositivo elettronico `i386`.

Di cosa ha bisogno?

Ada *vuole* scrivere il suo programma in *assembly*.

- scrive attraverso un programma (editor)
- ciò che scrive deve persistere anche al termine dell'esecuzione dell'editor (file)
- un altro programma (assemblatore) traduce il programma in linguaggio macchina (e di nuovo deve persistere)
- esegue il programma in linguaggio macchina

File

File

Un file è una sequenza di byte conservati in maniera persistente rispetto all'esecuzione dei programmi. Hanno associato un nome e altri attributi.

Nei sistemi *unix-like* i file sono organizzati gerarchicamente in directory (l'equivalente dei folder di MS Windows), che non sono che altri file contenenti un elenco.

Digressione: editor (di testo)

Editor

Un editor è un programma che permette di modificare arbitrariamente un *file*. Un editor di testo generalmente manipola file composto da caratteri stampabili.

- Emacs, vi, nano,...
- Notepad, Textpad,...

Digressione: `vi`

Bill Joy (co-fondatore della SUN), 1976, per BSD UNIX

- *Modal editor*
  - modo input
  - modo comandi
- I comandi di movimento e modifica sono sostanzialmente *ortogonali*
- small and fast
- fa parte dello standard POSIX

vi in una slide

Salvare un file e uscire `wq`

- Modifica:
  - `i,a` insert before/after
  - `o,O` add a line
  - `d,c,r` delete, change, replace
  - `y,p` "to yank" and paste
  - `u` undo `.` redo
  - `s/reg/rep/[g]` search and replace
- Movimento:
  - `h,j,k,l` (o frecce)
  - `0`, beginning of line, `$`, end of line
  - `w`, beginning of word, `e`, end of word
  - `(num)G`, goto line num, `/`, search
  - `(,)`, sentence

Shell

Shell

La shell è l'*interprete dei comandi* che l'utente dà al sistema operativo. Ne esistono grafiche e testuali.

In ambito GNU/Linux la piú diffusa è una shell testuale `bash`, che fornisce i costrutti base di un linguaggio di programmazione (variabili, strutture di controllo) e primitive per la gestione dei processi e dei file.

Ada al lavoro...

```
1 # tramite la shell ordina l'esecuzione di vi
2 # con parametro argv[1] "somma.asm" (argv[0] "vi")
3 vi somma.asm
```

Perché un programma possa essere eseguito deve essere in un formato (convenzioni) comprensibile al s.o. (p.es. ELF per Linux)

```
1 # tramite la shell ordina l'esecuzione di nasm
2 # con parametro argv[1] "-f" argv[2] "elf" argv[3] "somma.asm" ...
3 nasm -f elf somma.asm -o somma.o
4 # collegamento del file oggetto in un eseguibile
5 gcc -o somma somma.o
```

Esercizio

Risolvere il problema di Ada, arrivando a eseguire il programma `somma`. Per capirci un po' di piú può essere utile usare il comando `readelf -a somma`.

Ada ha risolto?

Per il momento Ada può vedere il risultato solo tramite l'esecuzione del suo programma tramite un *debugger* (il quale chiede al s.o. di eseguire un altro programma e tenerlo 'sotto controllo').

```
1 # tramite la shell ordina l'esecuzione di gdb
2 # con parametro argv[1] "./somma"
3 gdb ./somma
```

Per stampare il risultato deve necessariamente fare uso di system call

System call

Una chiamata di sistema (syscall) è la richiesta di un servizio al sistema operativo, che la porterà a termine in conformità alle sue *politiche*.
Per il programmatore è analoga ad una chiamata di procedura.
Generalmente viene realizzata con un'*interruzione software* per garantire la protezione del s.o..

Interruzioni

Un'interruzione (*interrupt request (IRQ)*) è un segnale (tipicamente generato da una periferica, ma non solo) che viene notificato alla CPU. La CPU, secondo le politiche programmate nel PIC, risponderà all'interruzione eseguendo il codice del gestore dell'interruzione (*interrupt handler*).
Dal punto di vista del programmatore la generazione di un'IRQ è analoga ad una chiamata di procedura, ma:

- Il codice è completamente disaccoppiato, potenzialmente in uno spazio di indirizzamento diverso (permette le protezioni)
- Non occorre conoscere l'indirizzo della procedura
- La tempistica dell'esecuzione è affidata alla CPU

Asm syscall

```
1  section .text
2   global main
3
4  main: mov ecx, msg   ; stringa
5   mov edx, msg_size ; dimensione stringa
6   mov ebx, 1   ; file descriptor (stdout)
7   mov eax, 4   ; syscall 4 (write)
8   int 0x80
9
10  mov eax, 1   ; syscall 1 (exit)
11  int 0x80
12
13
14 section .rodata
15 msg db 'Ciao solabbisti!',10,0
16 msg_size equ $ - msg
```

Ada può far meglio...

Stampare il risultato direttamente con la system call è piuttosto oneroso: p.es. occorre occuparsi di convertire il numero risultante nei caratteri corrispondenti alle sue cifre decimali. La libreria del C contiene una funzione `printf` che semplifica molto il lavoro di Ada...

```
1 extern printf
2 ; ...
3 push ....
4 call printf ; parametri sullo stack, valore di ritorno in eax
```

Esercizi

1. Perfezionare il programma di Ada in modo che stampi il risultato
2. Scrivere in assembly un programma che saluta l'utente dopo averne chiesto il nome
3. Scrivere in assembly un programma che stampa la somma di due numeri interi
4. Scrivere in assembly un programma che stampa il fattoriale di un numero passato come parametro

Lettura fortemente consigliata

- Edsger W. Dijkstra, "My recollections of operating system design" http://www.cs.utexas.edu/users/EWD/ewd13xx/EWD1303.PDF