

# Systemprogrammierung

Rechnerorganisation: Schichtenstruktur

Wolfgang Schröder-Preikschat

Lehrstuhl Informatik 4

24. November 2011

## Gliederung

- 1 Semantische Lücke
  - Fallstudie
- 2 Mehrebenenmaschinen
  - Maschinenhierarchie
  - Maschinen und Prozessoren
  - Entvirtualisierung
- 3 Zusammenfassung

## Verschiedenheit zwischen Quell- und Zielsprache

Faustregel:  $\left\{ \begin{array}{ll} \text{Quellsprache} & \rightarrow \text{höheres} \\ \text{Zielsprache} & \rightarrow \text{niedrigeres} \end{array} \right\} \text{ Abstraktionsniveau}$

### Semantische Lücke (engl. *semantic gap*, [6])

*The difference between the complex operations performed by high-level constructs and the simple ones provided by computer instruction sets. It was in an attempt to try to close this gap that computer architects designed increasingly complex instruction set computers.*

- Kluft zwischen gedanklich Gemeintem und sprachlich Geäußertem

## Beispiel: Matrizenmultiplikation



- „gedanklich gemeint“ ist ein Verfahren aus der linearen Algebra
- „sprachlich geäußert“ auf verschiedenen Ebenen der **Abstraktion**

## Ebene mathematischer Sprache: Lineare Algebra

Multiplikation von zwei  $2 \times 2$  Matrizen:

$$\begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} \\ a_{21} & a_{22} \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} b_{11} & b_{12} \\ b_{21} & b_{22} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} a_{11}b_{11} + a_{12}b_{21} & a_{11}b_{12} + a_{12}b_{22} \\ a_{21}b_{11} + a_{22}b_{21} & a_{21}b_{12} + a_{22}b_{22} \end{pmatrix}$$

Zwei Matrizen werden multipliziert, indem die Produktsummenformel auf Paare aus einem Zeilenvektor der ersten und einem Spaltenvektor der zweiten Matrix angewandt wird.

Produktsummenformel für  $C = A \times B$ :

$$C_{i,j} = \sum_k A_{ik} \cdot B_{kj}$$

## Ebene informatischer Sprache: ASM [3, 2]

```
.file "multiply.c"
.text
.p2align 4,,15
.globl multiply
.type multiply,@function
multiply:
    pushl %ebp
    movl %esp,%ebp
    pushl %edi
    pushl %esi
    pushl %ebx
    subl $4,%esp
    movl 16(%ebp),%esi
    movl $0,-16(%ebp)
.L2:
    movl 8(%ebp),%edi
    xorl %ebx,%ebx
```

```
    addl -16(%ebp),%edi
    .p2align 4,,7
    .p2align 3
.L4:
    movl 12(%ebp),%eax
    xorl %edx,%edx
    movl $0,(%esi,%ebx,4)
    leal (%eax,%ebx,4),%ecx
    .p2align 4,,7
    .p2align 3
.L3:
    movl (%ecx),%eax
    addl $400,%ecx
    imull (%edi,%edx,4),%eax
    addl $1,%edx
    addl %eax,(%esi,%ebx,4)
    cmpl $100,%edx
```

```
    jne .L3
    addl $1,%ebx
    cmpl $100,%ebx
    jne .L4
    addl $400,-16(%ebp)
    addl $400,%esi
    cmpl $40000,-16(%ebp)
    jne .L2
    addl $4,%esp
    popl %ebx
    popl %esi
    popl %edi
    popl %ebp
    ret
.size multiply,.-multiply
.ident "GCC: (Debian 4.3.2-1.1) 4.3.2"
.section .note.GNU-stack,"",@progbits
```

## Kompilierung der Quelle in ein semantisch äquivalentes Programm

- gcc -O6 -S -DN=100 multiply.c: C function  $\mapsto$  ASM/x86
- Schalter -S: Übersetzung der Quelle vor der **Assemblierung** beenden

## Ebene informatischer Sprache: C

## Skalarprodukt oder „inneres Produkt“

```
typedef int Matrix [N][N];
void multiply (const Matrix a, const Matrix b, Matrix c) {
    unsigned int i, j, k;
    for (i = 0; i < N; i++)
        for (j = 0; j < N; j++) {
            c[i][j] = 0;
            for (k = 0; k < N; k++)
                c[i][j] += a[i][k] * b[k][j];
        }
}
```

Konkretisierung der Multiplikation von zwei  $N \times N$  Matrizen:  $c = a \times b$ 

- ausgelegt als Unterprogramm: Prozedur  $\mapsto$  C function
- vi multiply.c: Quellmodul erstellen

## Ebene informatischer Sprache: „Unix-Dialekt“ a.out [3, 1]

```
00000000 457f 464c 0101 0001 0000 0000 0000 0000
00000020 0001 0003 0001 0000 0000 0000 0000 0000
00000040 0114 0000 0000 0000 0034 0000 0000 0028
00000060 0009 0006 0000 0000 0000 0000 0000 0000
00000100 8955 57e5 5356 ec83 8b04 1075 45c7 00f0
00000120 0000 8b00 087d db31 7d03 90f0 748d 0026
00000140 458b 310c c7d2 9e04 0000 0000 0c8d 9098
00000160 018b c181 0190 0000 af0f 9704 c283 0101
00000200 9e04 fa83 7564 83e9 01c3 fb83 7564 81d1
00000220 f045 0190 0000 c681 0190 0000 7d81 40f0
00000240 009c 7500 83ae 04c4 5e5b 5d5f 0003 0000
00000260 4700 4343 203a 4428 6265 6169 206e 2e34
00000300 2e33 2d32 2e31 2931 3420 332e 322e 0000
00000320 732e 6d79 6174 0062 732e 7274 6174 0062
00000340 732e 7368 7274 6174 0062 742e 7865 0074
00000360 642e 7461 0061 622e 7373 2e00 6f63 6d6d
00000400 6e65 0074 6e2e 746f 2e65 4e47 2d55 7473
00000420 6361 006b 0000 0000 0000 0000 0000 0000
00000440 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
00000460 0000 0000 0000 0000 0000 0000 00b1 0000
00000500 0001 0000 0006 0000 0000 0000 0040 0000
00000520 006d 0000 0000 0000 0000 0010 0000 0000
00000540 0000 0000 0021 0000 0001 0000 0003 0000
00000560 0000 0000 00b0 0000 0000 0000 0000 0000
00000600 0000 0000 0004 0000 0000 0000 0027 0000
00000620 0008 0000 0003 0000 0000 0000 00b0 0000
00000640 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0004 0000
00000660 0000 0000 002c 0000 0001 0000 0000 0000
00000700 0000 0000 00b0 0000 001f 0000 0000 0000
00000720 0000 0000 0001 0000 0000 0000 0035 0000
00000740 0001 0000 0000 0000 0000 0000 00cf 0000
00000760 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0001 0000
00010000 0000 0000 0011 0000 0003 0000 0000 0000
00010020 0000 0000 00cf 0000 0045 0000 0000 0000
00010040 0000 0000 0001 0000 0000 0000 0001 0000
00010060 0002 0000 0000 0000 0000 0000 0027c 0000
00010080 0000 0000 0008 0000 0007 0000 0004 0000
00010100 0010 0000 0009 0000 0003 0000 0000 0000
00010120 0000 0000 002f 0000 0015 0000 0000 0000
00010140 0000 0000 0001 0000 0000 0000 0000 0000
00010160 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0001 0000
00010180 0000 0000 0000 0000 0004 ffff 0000 0000
00010200 0000 0000 0000 0000 0003 0001 0000 0000
00010220 0000 0000 0000 0000 0003 0002 0000 0000
00010240 0000 0000 0000 0000 0003 0003 0000 0000
00010260 0000 0000 0000 0000 0003 0005 0000 0000
00010280 0000 0000 0000 0000 0003 0004 0000 0000
00010300 0000 0000 006d 0000 0012 0001 6d00 6c75
00010320 6974 6c70 2e79 0063 756d 746c 7069 796c
00010340 0000 0000 0004 0000 0000 0000 0027 0000
```

## Assemblierung der kompilierten Quelle und Ausgabeauffbereitung

- 1 as multiply.s: ASM/x86  $\mapsto$  a.out/x86 (Binde-/Lademodul)
- 2 od -x a.out  $\leadsto$  auf x86-Prozessoren ausführbarer Binärkode

## Verschiedenheit zwischen Quell- und Zielsprache (Forts.)

Ebene der **Modellsprache** „Lineare Algebra“  $\leadsto$  1 Produktsummenformel

- welches Problem behandelt wird, ist (nahezu) offensichtlich
- eine semantische Lücke ist eigentlich nicht vorhanden

Ebene der **Programmiersprache** C  $\leadsto$  5 Komplexschritte

- welches Problem behandelt wird, ist (für Experten) noch erkennbar
- die semantische Lücke ist vergleichsweise klein

Ebene der **Assemblersprache** ASM  $\leadsto$  35+n Elementarschritte

- welches Problem behandelt wird, ist (eigentlich) nicht erkennbar
- die semantische Lücke ist vergleichsweise sehr groß

Ebene der **Maschinensprache** x86  $\leadsto$  97 Bytes Programmtext

- welches Problem behandelt wird, ist überhaupt nicht mehr erkennbar
- die semantische Lücke ist (nahezu) unendlich groß

## Gliederung

### 1 Semantische Lücke

- Fallstudie

### 2 Mehrebenenmaschinen

- Maschinenhierarchie
- Maschinen und Prozessoren
- Entvirtualisierung

### 3 Zusammenfassung

## Zwischenzusammenfassung

$$C_{i,j} = \sum_k A_{ik} \cdot B_{kj} \stackrel{?}{\longleftrightarrow} 5589E5 \dots 5F5DC3$$

Die Diskrepanz zwischen der vom Menschen skizzierten Lösung des Problems und dem dazu korrespondierenden, von einem Prozessor ausführbaren Maschinenprogramm ist beträchtlich.

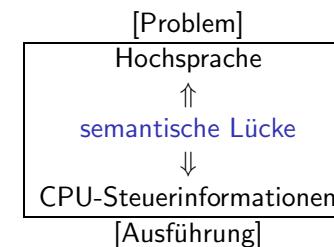
Abstraktion half, sich auf das Wesentliche konzentrieren zu können

- eine **virtuelle Maschine** zur Matrizenmultiplikation entstand
- die schrittweise abgebildet wurde auf die **reale Maschine** „x86“

Umwandlung ins ausführbare Programm meint viele Arbeitsgänge:

|   |                                                          |        |
|---|----------------------------------------------------------|--------|
| 1 | Vorverarbeitung des Quellmoduls                          | cpp(1) |
| 2 | Kompilierung der vorverarbeiteten Quelle                 | gcc(1) |
| 3 | Assemblierung des (zwischenzeitlich) erzeugten Aggregats | as(1)  |
| 4 | Bindung assemblierter Objektmodule zum Lademodul         | ld(1)  |

## Aufgabenstellung $\mapsto$ Programmlösung



Breite der semantischen Lücke variiert:

- bei gleich bleibendem Problem mit der Plattform (dem System)
- bei gleich bleibender Plattform mit dem Problem (der Anwendung)

Lückenschluss ist ganzheitlich zu sehen

### Semantische Lücke schrittweise schließen

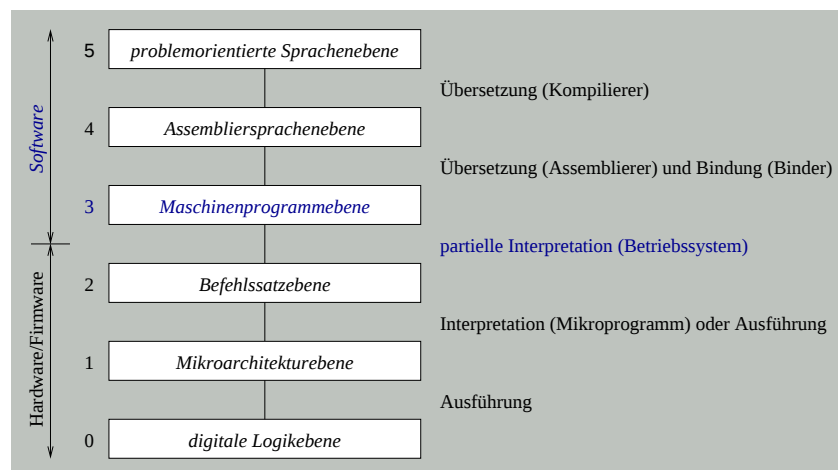
- durch hierarchisch angeordnete **virtuelle Maschinen** Programmlösungen auf die reale Maschine abbilden [4]
- Prinzip *divide et impera* („teile und herrsche“): einen „Gegner“ in leichter besiegbare „Untergruppen“ aufspalten

## Hierarchie virtueller Maschinen [5, S. 3]

**Interpretation und Übersetzung** (Kompilierung, Assemblierung):

| Ebene    |                                                   |                                                                                                                                               |
|----------|---------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| $n$      | virtuelle Maschine $M_n$ mit Maschinsprache $S_n$ | Programme in $S_n$ werden von einem auf einer tieferen Maschine laufenden Interpreter gedeutet oder in Programme tieferer Maschinen übersetzt |
| $\vdots$ | $\vdots$                                          | $\vdots$                                                                                                                                      |
| 2        | virtuelle Maschine $M_2$ mit Maschinsprache $S_2$ | Programme in $S_2$ werden von einem auf $M_1$ bzw. $M_0$ laufenden Interpreter gedeutet oder nach $S_1$ bzw. $S_0$ übersetzt                  |
| 1        | virtuelle Maschine $M_1$ mit Maschinsprache $S_1$ | Programme in $S_1$ werden von einem auf $M_0$ laufenden Interpreter gedeutet oder nach $S_0$ übersetzt                                        |
| 0        | reale Maschine $M_0$ mit Maschinsprache $S_0$     | Programme in $S_0$ werden direkt von der Hardware ausgeführt                                                                                  |

## Hardware/Software-Hierarchie von Rechensystemen [4]



## Programme sorgen für die Maschinenabbildung

Kompilierer (engl. *compiler*) und Interpretierer (engl. *interpreter*)

**Kompilator** *lat.* (Zusammenträger)

- ein **Softwareprozessor**, transformiert Programme einer *Quellsprache* in semantisch äquivalente Programme einer *Zielsprache*
  - $\{Ada, C, C++, Eiffel, Modula, Fortran, Pascal, \dots\} \mapsto$  Assembler
  - aber ebenso:  $C++ \mapsto C \mapsto$  Assembler

**Interpreter** *lat.* (Ausleger, Erklärer, Deuter)

- ein in Hard-, Firm- oder Software realisierter **Prozessor**, führt Programme einer bestimmten Quellsprache „direkt“ aus
  - z.B. Basic, Perl, C, `sh(1)`
- ggf. **Vorübersetzung** durch einen Kompilierer, um Programme in eine für die Interpretation günstigere Repräsentation zu bringen
  - z.B. Pascal P-Code, Java Bytecode, x86-Befehle

## Softwaremaschine: Kompilierer/Assemblierer (Binder)

**problemorientierte Programmiersprachenebene**

[AuD/PFP]

- bietet „höhere Programmiersprachen“ zur abstrakten, problemorientierten Formulierung von Programmlösungen
- Programme setzen sich zusammen aus Konstrukten zur Selektion und Iteration, zur Formulierung von Sequenzen, Blockstrukturen, Prozeduren, zur Beschreibung von elementaren und abstrakten Datentypen und (getypten) Operatoren

**Assemblersprachenebene** (*symbolischer Maschinenkode*)

[GRAO]

- bietet „niedere Programmiersprachen“ zur konkreten, CPU-spezifischen Formulierung von Programmlösungen
- Programme bestehen aus Pseudobefehle, mnemonisch ausgelegte Maschinenbefehle (ISA), symbolisch bezeichnete Operanden (Speicheradressen, Register) und Adressierungsarten

## Softwaremaschine: Teilinterpretierer $\mapsto$ Betriebssystem

### Maschinenprogrammebene (*binärer Maschinenkode*) [SP]

- legt Betriebsarten des Rechners fest, verwaltet Betriebsmittel und steuert bzw. überwacht die Abwicklung von Programmen
- Programme bestehen aus **Systemaufrufe** (an das Betriebssystem) und **Maschinenbefehle** (ISA)

### Betriebssysteme „ko-implementieren“ Maschinenprogrammebenen

- zum großen Teil kodiert in problemorientierte Programmiersprachen
  - vorwiegend C, zunehmend auch C++, kaum Java
- zum kleinen Teil kodiert in Assemblersprachen

## Hardwaremaschine: Ausführende

### digitale Logikebene (*Boolsche Algebra*) [GST/GTI]

- bildet auf Basis von Transistoren, Gattern, Schaltnetzen und Schaltwerken die wirkliche Hardware des Rechners
- Programme bestehen aus Elementen der **Schaltalgebra**
  - UND, ODER und NICHT bzw. NAND oder NOR

- maximale Flexibilität
- minimale Benutzerfreundlichkeit
- maximale Distanz von sehr vielen Problem-domänen

## Firm-/Hardwaremaschine: Interpretierer

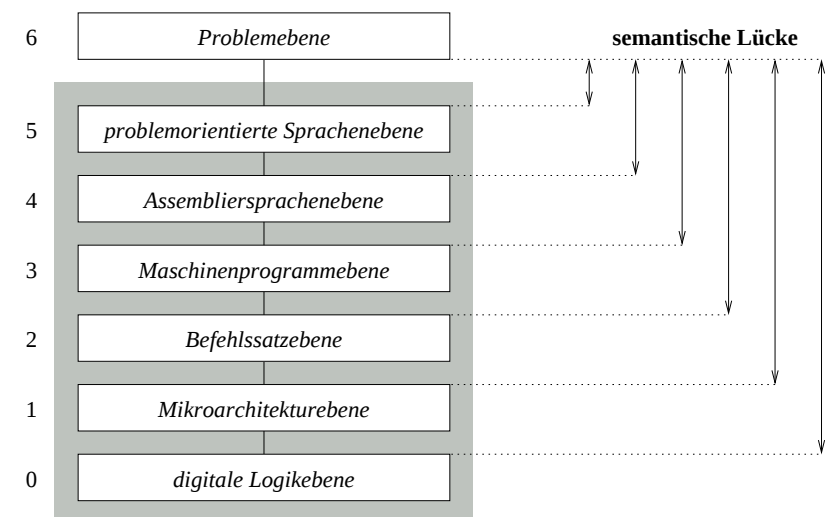
### Befehlssatzebene (engl. *instruction set architecture*, ISA) [GTI/GRAO]

- implementiert das **Programmiermodell der CPU**
  - z.B. CISC, RISC, VLIW, SMT (HTT)
- Programme bestehen aus Mikroanweisungen oder Konstrukten einer Hardwarebeschreibungssprache (z.B. VHDL, SystemC)

### Mikroarchitekturebene [GTI]

- beschreibt den Aufbau der Operations- und Steuerwerke, der Zwischenspeicher und die Befehlsverarbeitung
- Programme setzen sich zusammen aus den Konstrukten einer Hardwarebeschreibungssprache (z.B. VHDL, SystemC)

## Abstraktionsniveau vs. Semantische Lücke



## Abbildung durch Übersetzung

### Ebene<sub>5</sub> $\mapsto$ Ebene<sub>4</sub> (Kompilierung)

- Ebene<sub>5</sub>-Befehle „1:N“ in Ebene<sub>4</sub>-Befehle übersetzen
  - ein Hochsprachenbefehl als Sequenz von Assemblersprachenbefehlen
  - eine **semantisch äquivalente Befehlsfolge** generieren
- im Zuge der Transformation ggf. Optimierungsstufen durchlaufen

### Ebene<sub>4</sub> $\mapsto$ Ebene<sub>3</sub> (Assemblierung und Binden)

- Ebene<sub>4</sub>-Befehle „1:1“ in Ebene<sub>3</sub>-Befehle übersetzen
  - ein **Quellmodul** in ein **Objektmodul** umwandeln
  - mit **Bibliotheken** zum Maschinenprogramm zusammenbinden
- symbolischen Maschinenkode („Mnemoniks“) auflösen
  - in binären Maschinenkode umwandeln

## Übersetzung und Interpretation durch Prozessoren

### Ebene<sub>5</sub> $\leadsto$ **Kompilierer**

- Interpretation von Konstrukten/Anweisungen einer „Hochsprache“

### Ebene<sub>4</sub> $\leadsto$ **Assemblierer** und **Binder**

- Interpretation von Anweisungen einer Assemblersprache

### Ebene<sub>3</sub> $\leadsto$ **Betriebssystem**

- Interpretation von Systemaufrufen und sensitiven Ebene<sub>2</sub>-Befehlen
  - Ausführung von Ebene<sub>3</sub>-Programmen (durch Teilinterpretation)

### Ebene<sub>2</sub> $\leadsto$ **Zentraleinheit** (CPU)

- Interpretation von Instruktionen (an die ALU, FPU, MMU, ...)
- Ausführung von Ebene<sub>2</sub>-Programmen

## Abbildung durch Interpretation

### Ebene<sub>3</sub> $\mapsto$ Ebene<sub>2</sub> (Teilinterpretation, auch *partielle Interpretation*)

- Ebene<sub>3</sub>-Befehle typ- und zustandsabhängig verarbeiten:
  - (a) als Folgen von Ebene<sub>2</sub>-Befehlen ausführen
    - Systemaufrufe annehmen und befolgen
    - (synchrone/asynchrone) Programmunterbrechungen behandeln
    - sensitive Ebene<sub>2</sub>-Befehle emulieren
  - (b) „1:1“ auf Ebene<sub>2</sub>-Befehle abbilden (nach unten „durchreichen“)
- ein Ebene<sub>3</sub>-Befehl aktiviert ggf. ein Ebene<sub>2</sub>-Programm

### Ebene<sub>2</sub> $\mapsto$ Ebene<sub>1</sub> (Interpretation)

- Ebene<sub>2</sub>-Befehle als Folgen von Ebene<sub>1</sub>-Befehlen ausführen
  - Abruf- und Ausführungszyklus (engl. *fetch-execute-cycle*) der CPU
- ein Ebene<sub>2</sub>-Befehl löst Ebene<sub>1</sub>-Steueranweisungen aus

## Zeitpunkte der Abbildungsvorgänge

Bezogen auf das jeweils zu interpretierende/übersetzende Programm

### vor Laufzeit (Ebene<sub>5</sub> $\mapsto$ Ebene<sub>3</sub>) $\leadsto$ statisch

- Vorverarbeitung (engl. *preprocessing*)
- Vorübersetzung (engl. *precompilation*)
- Übersetzung: Kompilierung, Assemblierung
- Binden (engl. *static linking*)

### zur Laufzeit (Ebene<sub>5</sub> $\mapsto$ Ebene<sub>1</sub>) $\leadsto$ dynamisch

- bedarfsorientierte Übersetzung (engl. *just in time compilation*)
- Binden (engl. *dynamic linking*)
- bindendes Laden (engl. *linking loading, dynamic loading*)
- Teilinterpretation
- Interpretation

### Betriebssysteme entvirtualisieren zur Laufzeit

- dynamisches Binden, bindendes Laden, Teilinterpretation

## Gliederung

### 1 Semantische Lücke

- Fallstudie

### 2 Mehrebenenmaschinen

- Maschinenhierarchie
- Maschinen und Prozessoren
- Entvirtualisierung

### 3 Zusammenfassung

## Literaturverzeichnis

- [1] CHAMBERLAIN, S. ; TAYLOR, I. L.:  
*Using ld: The GNU Linker.*  
Boston, MA, USA: Free Software Foundation, Inc., 2003
- [2] ELSNER, D. ; FENLASON, J. :  
*Using as: The GNU Assembler.*  
Boston, MA, USA: Free Software Foundation, Inc., Jan. 1994
- [3] RITCHIE, D. M.:  
*/\* You are not expected to understand this. \*/.*  
<http://cm.bell-labs.com/cm/cs/who/dmr/odd.html>, 1975
- [4] TANENBAUM, A. S.:  
Multilevel Machines.  
In: Structured Computer Organization[5], Kapitel 7, S. 344–386
- [5] TANENBAUM, A. S.:  
*Structured Computer Organization.*  
Prentice-Hall, Inc., 1979. –  
443 S. –  
ISBN 0–130–95990–1
- [6] <http://www.hyperdictionary.com/computing/semantic+gap>

## Resümee

### Strukturierte Organisation von Rechensystemen

- semantische Lücke
  - „Kluft zwischen gedanklich Gemeintem und sprachlich Geäußertem“
  - schrittweise schließen: kleine Schritte zum großen Ziel...
- Hierarchie virtueller (auch: abstrakter) Maschinen
  - Ebene  $i \mapsto$  Ebene  $i-1$  durch Programme, für  $i > 1$
  - Maschinenprogrammzebene (Ebene  $3$ )  $\mapsto$  Betriebssystem
- Entvirtualisierung
  - gedachte, unwirkliche, scheinbare Maschinen konkretisieren
  - vor oder zur Programmlaufzeit stattfindende Arbeitsgänge
    - Übersetzung und Interpretation in den verschiedensten Facetten