

Systemprogrammierung

Rechnerorganisation: Maschinenprogramme

Wolfgang Schröder-Preikschat

Lehrstuhl Informatik 4

Ergänzende Materialien

Gliederung

- 1 Vorwort
 - Hybrid
- 2 Programmhierarchie
 - Hochsprachenkonstrukte
 - Assemblersprachenanweisungen
 - Betriebssystembefehle
- 3 Organisationsprinzipien
 - Funktionen
 - Komponenten
- 4 Zusammenfassung

Konventionelle **hybride Schicht** in einem Rechensystem

Maschinenprogramme enthalten zwei Sorten von Elementaroperationen:

- ① **Maschinenbefehle** der Befehlssatzebene (ISA)
 - normalerweise direkt interpretiert durch die Zentraleinheit (Ebene₂)
 - ausnahmsweise partiell interpretiert vom Betriebssystem (Ebene₃)
- ② **Systemaufrufe** an das Betriebssystem
 - das normalerweise nur noch Elementaroperationen der ISA enthält

Hybrid: „etwas Gebündeltes, Gekreuztes oder Gemischtes“ [2]

- ein System, in dem zwei Techniken miteinander kombiniert werden:
 - ① Interpretation von Programmen der Befehlssatzebene
 - ② partielle Interpretation von Maschinenprogrammen
- ein Maschinenprogramm ist **Hybridsoftware**, die auf Ebene_{2,3} läuft

Betriebssystem \equiv Programm der Befehlssatzebene

- ein Betriebssystem implementiert die Maschinenprogrammzebene
 - es zählt damit selbst nicht zur Klasse der Maschinenprogramme
 - es setzt normalerweise keine Systemaufrufe (an sich selbst) ab
 - es interpretiert eigentümliche Programme nur eingeschränkt partiell

Teilinterpretation von Betriebssystemprogrammen

- bewirkt **indirekt rekursive Programmausführungen** im Betriebssystem
- erfordert die Fähigkeit zum **Wiedereintritt** (engl. *re-entrance*)^a
- ab einer bestimmten Ebene im Betriebssystem ist dies unzulässig

^aBeachte: Teilinterpretation wird durch eine Programmunterbrechung ausgelöst.

- gleichwohl sollten Betriebssysteme es zulassen, in der Ausführung eigentümlicher Programme unterbrochen werden zu können
 - nicht durch Systemaufrufe aber durch *Traps* oder *Interrupts*...

Gliederung

- 1 Vorwort
 - Hybrid
- 2 Programmhierarchie
 - Hochsprachenkonstrukte
 - Assemblersprachenanweisungen
 - Betriebssystembefehle
- 3 Organisationsprinzipien
 - Funktionen
 - Komponenten
- 4 Zusammenfassung

Maschinensprache(n)

Maschinenprogramme setzen sich aus Anweisungen zusammen, die **ohne Übersetzung** von einem Prozessor ausführbar sind

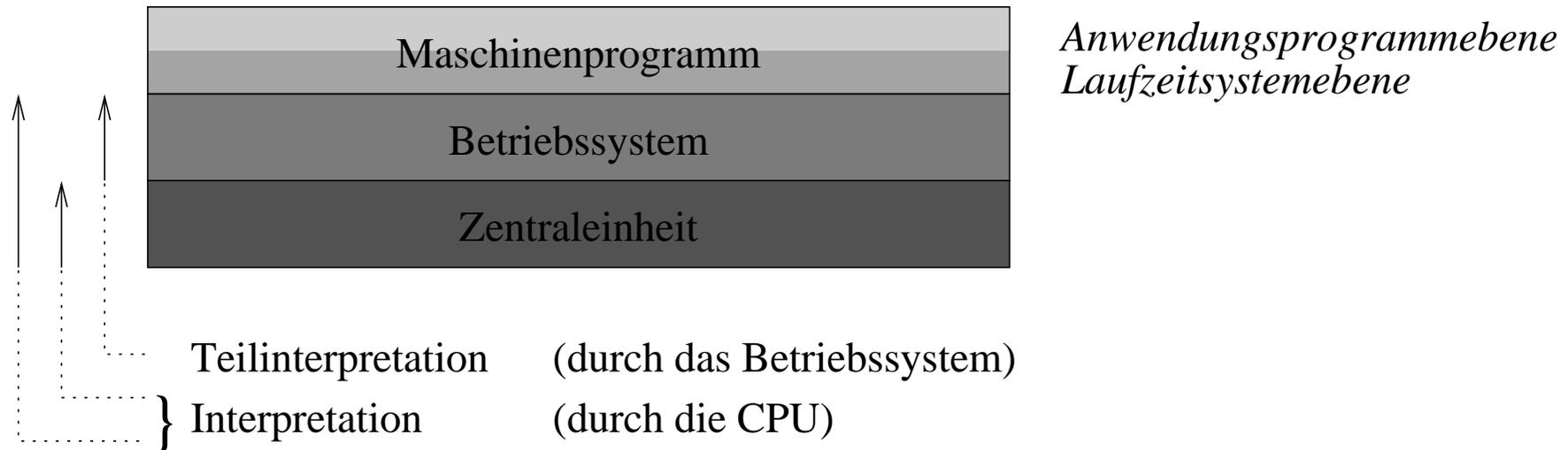
- gleichwohl werden sie (normalerweise) durch Übersetzung generiert
 - nahezu ausschließlich automatisch: Kompilierer, Assemblierer, Binder
 - in seltenen Fällen manuell: **natürlicher Kode** (engl. *native code*)¹
- sie repräsentieren sich technisch als **Lademodul** (engl. *load module*)
 - erzeugt durch Dienstprogramme (engl. *utilities*): `gcc(1)`, `as(2)`, `ld(1)`
 - besorgt, verarbeitet und entsorgt durch Betriebssysteme

Grundlage für die Entwicklung von Maschinenprogrammen bilden Hoch- und (vereinzelt) Assemblersprachen — und zwar auf:

- 1 Anwendungsprogrammzebene
- 2 Laufzeitsystemebene
- 3 Betriebssystemebene

¹Binärkode des realen Prozessors, auch: Maschinenkode.

„Triumvirat“ zur Ausführung von Anwendungsprogrammen



- Maschinenprogramm = Anwendungsprogramm + Laufzeitsystem
 - beide Ebenen teilen sich denselben Programmadressraum
 - normale Unterprogrammaufrufe aktivieren das Laufzeitsystem
- Ausführungsplattform = Betriebssystem + Zentraleinheit (CPU)
 - zwischen den Ebenen erstreckt sich die Hard-/Softwaregrenze
 - Systemaufrufe (engl. *system calls*) aktivieren das Betriebssystem

Anwendungsprogrammzebene: C

Maschinenprogramm realisiert mit Ebene₅-Konzepten:

```
echo.c
```

```
void echo () {  
    char c;  
    while (write(1, &c, read(0, &c, 1)) != -1) {}  
}
```

Funktion `read(2)` überträgt ein Zeichen von Standardeingabe (0) an die Arbeitsspeicheradresse `&c`, deren Inhalt anschließend mit der Funktion `write(2)` zur Standardausgabe (1) gesendet wird. Die Schleife terminiert durch Unterbrechung, unter UNIX z.B. nach Eingabe von `^C`.

Anwendungsprogrammzebene: ASM

Maschinenprogramm realisiert mit Ebene₄-Konzepten:

- `gcc -O6 -fomit-frame-pointer -S echo.c`

```
echo () {...
```

```
echo:
```

```
    pushl %ebx
    subl  $40,%esp
    leal  39(%esp),%ebx
    .p2align 4,,7
    .p2align 3
```

```
while (...){}  
while (...){}
```

```
.L2:
```

```
    movl  $1,8(%esp)
    movl  %ebx,4(%esp)
    movl  $0,(%esp)
    call  read
    movl  %ebx,4(%esp)
    movl  $1,(%esp)
    movl  %eax,8(%esp)
    call  write
    addl  $1,%eax
    jne   .L2
```

```
...}
```

```
    addl  $40,%esp
    popl  %ebx
    ret
```

unaufgelöste Referenzen der Systemfunktionen `read(2)` und `write(2)`

- werden vom Binder `ld(1)` aufgelöst \mapsto `libc.a`

Laufzeitsystemebene: ASM

Maschinenprogramm realisiert mit Ebene₄-Konzepten:

- 1 `gcc -O6 -fomit-frame-pointer -static echo.c`
- 2 Verwendung der `disassemble`-Operation von `gdb(1)`

```
read:
    push %ebx
    movl 16(%esp),%edx
    movl 12(%esp),%ecx
    movl 8(%esp),%ebx
    mov $3,%eax
    int $0x80
    pop %ebx
    cmp $-4095,%eax
    jae __syscall_error
    ret
```

```
__syscall_error:
    neg %eax
    mov %eax,errno
    mov $-1,%eax
    ret

    .comm errno,16
```

```
write:
    push %ebx
    movl 16(%esp),%edx
    movl 12(%esp),%ecx
    movl 8(%esp),%ebx
    mov $4,%eax
    int $0x80
    pop %ebx
    cmp $-4095,%eax
    jae __syscall_error
    ret
```

Systemaufrauf durch **synchrone Programmunterbrechung** `int $0x80`

- explizit die Teilinterpretation des Maschinenprogramms anfordern

Betriebssystemebene: ASM

Programm der Befehlssatzebene realisiert mit Ebene₄-Konzepten:

- kernel-source-2.4.20/arch/i386/kernel/entry.S (Auszug)

Sichern

```
system_call:
    pushl %eax
    cld
    pushl %es
    pushl %ds
    pushl %eax
    pushl %ebp
    pushl %edi
    pushl %esi
    pushl %edx
    pushl %ecx
    pushl %ebx
    ...
```

Interpretieren

```
    ...
    cmpl $(NR_syscalls),%eax
    jae  badsys
    call *sys_call_table(,%eax,4)
    movl %eax,24(%esp)
ret_from_sys_call:
    ...
badsys:
    movl $-ENOSYS,24(%esp)
    jmp  ret_from_sys_call
```

Wiederherstellen

```
    ...
    popl %ebx
    popl %ecx
    popl %edx
    popl %esi
    popl %edi
    popl %ebp
    popl %eax
    popl %ds
    popl %es
    addl $4,%esp
    iret
```

Systemaufraufzuteiler (engl. *system call dispatcher*): ASM ein Muss...

Betriebssystemebene: Systemaufrufe verarbeiten

Betriebssysteme realisieren einen **Befehlsabruf- und -ausführungszyklus** (engl. *fetch-execute cycle*)² zur Ausführung von Systemaufrufen

- ① Prozessorstatus des unterbrochenen Programms sichern
 - Aufforderung der CPU zur Teilinterpretation nachkommen
- ② Systemaufruf interpretieren (Maschinenprogramm teilinterpretieren):
 - (i) Systemaufrufnummer (Operationskode) abrufen
 - (ii) auf Gültigkeit überprüfen und ggf. Fehlerbehandlung auslösen
 - (iii) bei gültigem Operationskode, zugeordnete Systemfunktion ausführen
- ③ Prozessorstatus wiederherstellen und zurückspringen
 - Beendigung der Teilinterpretation der CPU „mitteilen“

Notwendigkeit zur Assemblersprache

- Teilinterpretation erfordert kompletten Zugriff auf den CPU-Status
- dieser ist nicht mehr Teil des Programmiermodells einer Hochsprache

²Wiederkehrende gleichartige, ähnliche oder vergleichbare Ereignisse oder Prozesse.

Betriebssystemebene: C

Programm der Befehlssatzebene realisiert mit Ebene₅-Konzepten:

- kernel-source-2.4.20/fs/read_write.c (Auszug)

```
asmlinkage ssize_t sys_read(unsigned int fd, char *buf, size_t count) {
    ssize_t ret;
    struct file *file;

    ret = -EBADF;
    file = fget(fd);
    if (file) {
        ...
    }
    return ret;
}

asmlinkage ssize_t sys_write ...
```

Systemfunktion (Implementierung) innerhalb des Betriebssystems

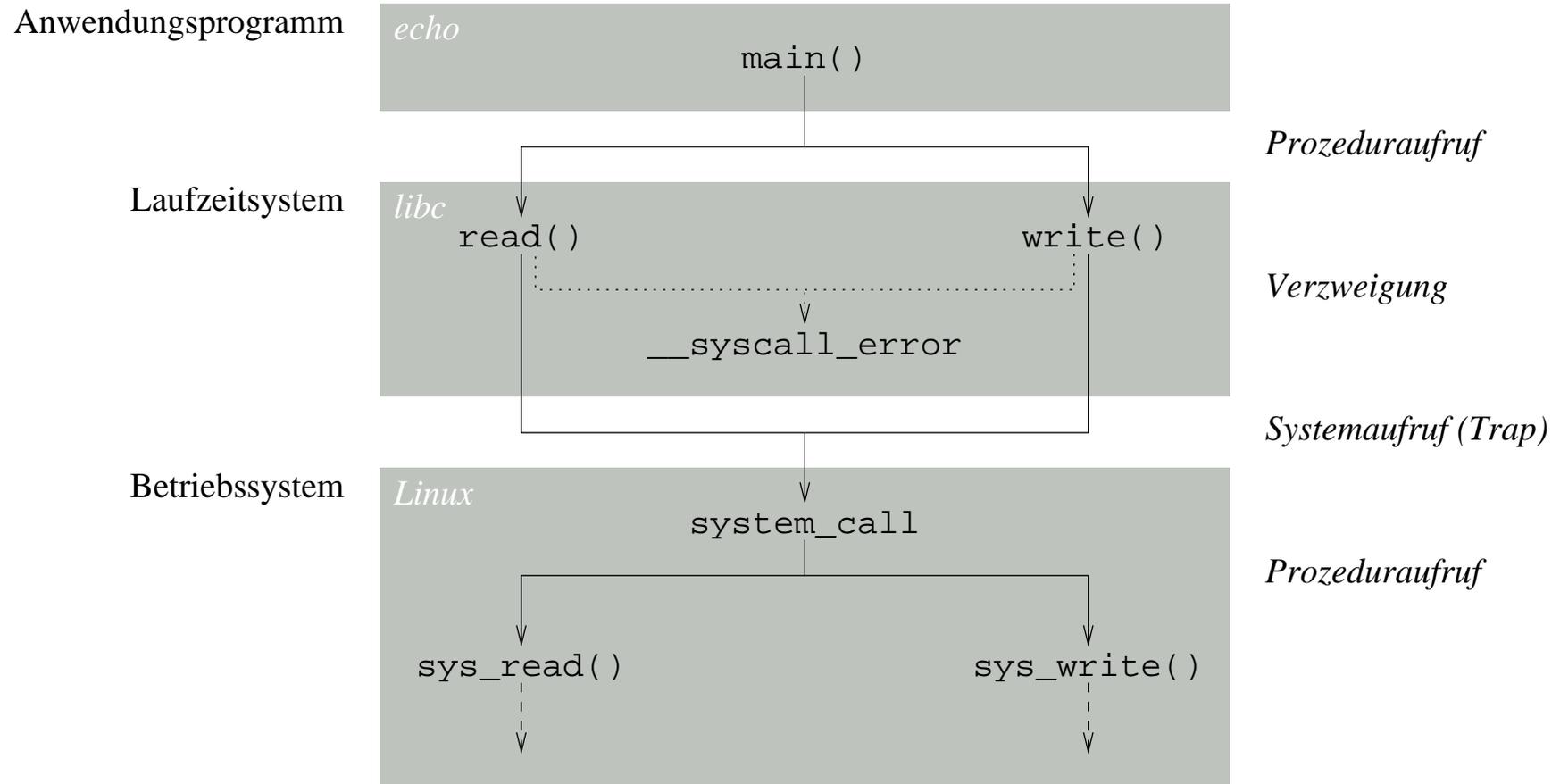
- aktiviert durch `call *sys_call_table(,%eax,4)` (S. 11)

Gliederung

- 1 Vorwort
 - Hybrid
- 2 Programmhierarchie
 - Hochsprachenkonstrukte
 - Assemblersprachenanweisungen
 - Betriebssystembefehle
- 3 Organisationsprinzipien**
 - Funktionen
 - Komponenten
- 4 Zusammenfassung

Zusammenspiel der Ebenen des „echo“-Anwendungsfalls

Aufrufhierarchie



Systemaufrufchnittstelle (engl. *system call interface*)

UNIX Programmers Manual (UPM), Lektion 2 — `man(2)`

```
read:  
  push %ebx  
  movl 16(%esp),%edx  
  movl 12(%esp),%ecx  
  movl 8(%esp),%ebx  
  mov $3,%eax  
  int $0x80  
  pop %ebx  
  cmp $-4095,%eax  
  jae __syscall_error  
  ret
```

Aufrufstümpfe verbergen die technische Auslegung der Interaktion zwischen Anwendungsprogramm und BS

- „nach außen“ erscheint ein Systemaufruf als normaler **Prozeduraufruf**
- „nach innen“ setzt ein Systemaufruf eine (synchrone) **Programmunterbrechung** ab

Systemaufrufe sind spezielle „**Prozedurfernaufrufe**“, die ggf. bestehende Schutzdomänen in kontrollierter Weise überwinden müssen

- getrennte Adressräume für Anwendungsprogramm und BS
- Ein-/Ausgabeparameter in Registern übergeben, „Trap“ auslösen

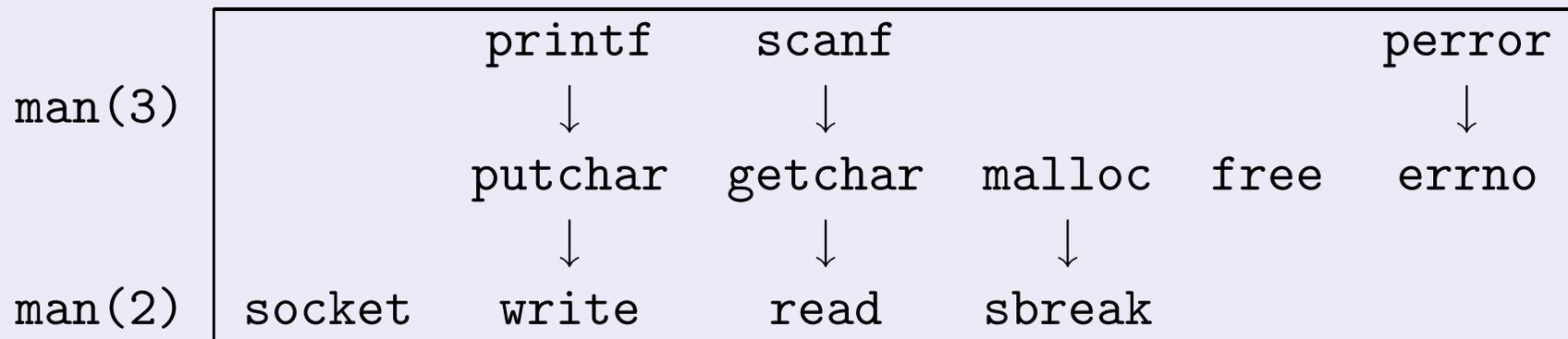
Laufzeitumgebung (engl. *runtime environment*)

UNIX Programmers Manual (UPM), Lektion 3 — `man(3)`

Programmbausteine in Form eines zur Laufzeit zur Verfügung gestellten universellen Satzes von Funktionen und Variablen

- Lesen/Schreiben von Dateien, Ein-/Ausgabegeräte steuern
- Daten über Netzwerke transportieren oder verwalten
- formatierte Ein-/Ausgabe, ...

Laufzeitbibliothek von C unter UNIX (Auszug)



Ensemble problemspezifischer Prozeduren

Anwendungsroutinen (des Rechners)

- bei C/C++ die Funktion `main()` und anderes Selbstgebautes
- setzen u.a. Betriebssystem- oder Laufzeitsystemaufrufe ab

Laufzeitsystemfunktionen (des Kompilers/Betriebssystems)

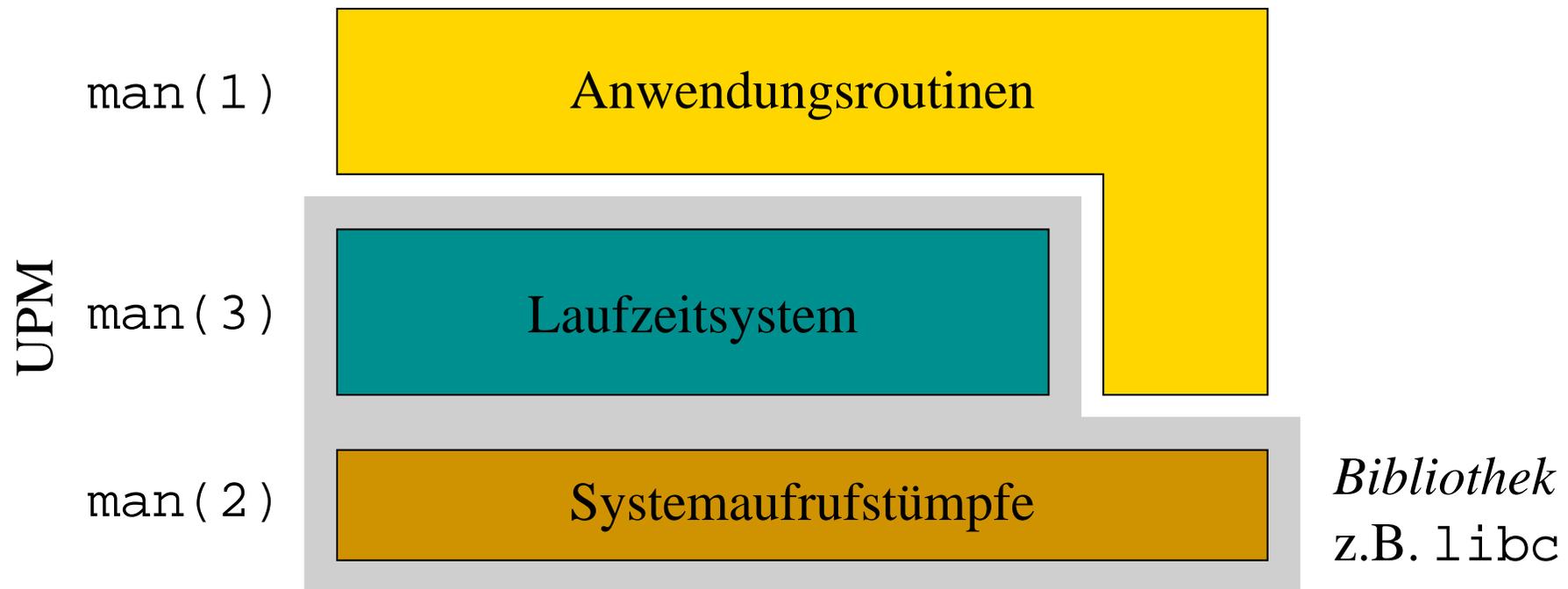
- bei C z.B. die Bibliotheksfunktionen `printf(3)` und `malloc(3)`
- setzt Betriebssystem- oder (andere) Laufzeitsystemaufrufe ab

Systemaufrufstümpfe (des Betriebssystems)

- bei UNIX z.B. die Bibliotheksfunktionen `read(2)` und `write(2)`
- setzen Aufrufe an das Betriebssystem ab
 - Systemaufruf \mapsto synchrone Programmunterbrechung \sim *Trap*

- bilden zusammengebunden das **Maschinenprogramm** (Lademodul)

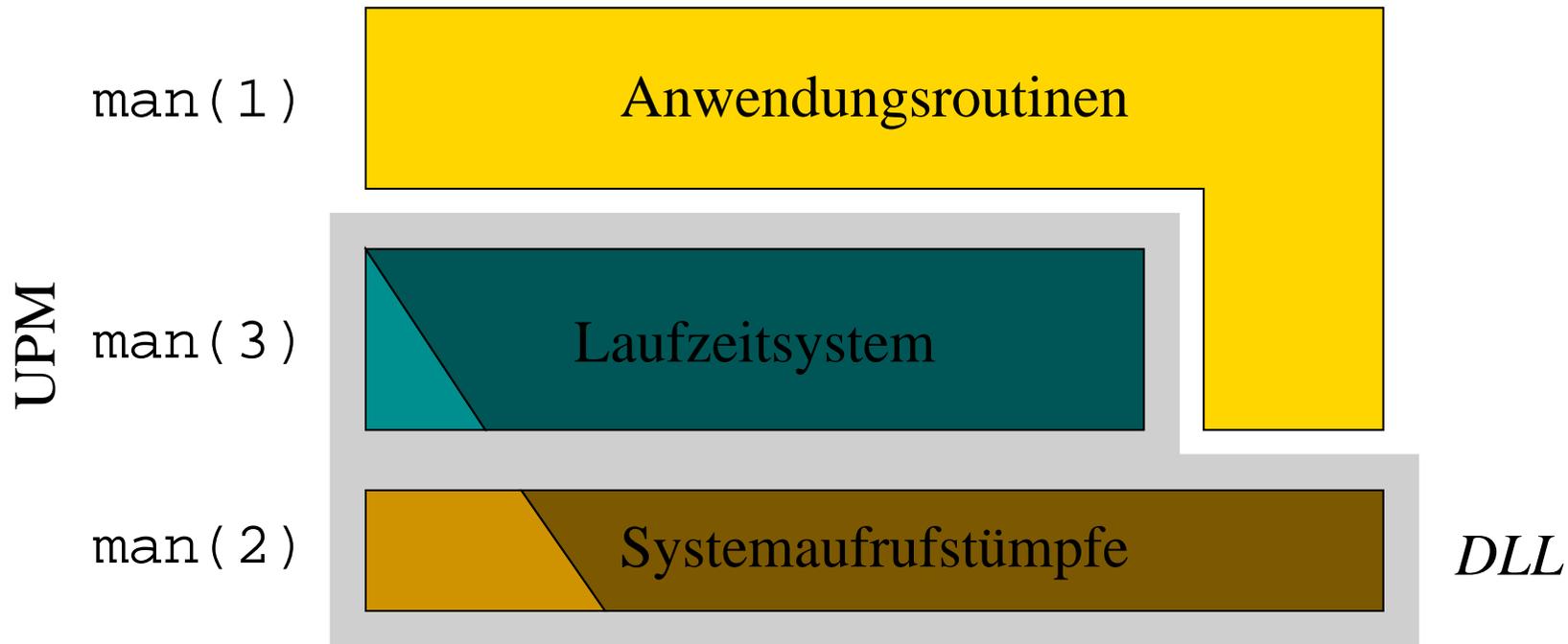
Grobstruktur von Maschinenprogrammen



Statisch gebundenes Programm

- zum Ladezeitpunkt des Programms sind alle Referenzen aufgelöst
 - Kompilierer und Assembler lösen lokale (interne) Referenzen auf
 - der Binder löst globale (`extern`, `.globl`) Referenzen auf
- Schalter `-static` bei `gcc(1)` oder `ld(1)`

Grobstruktur von Maschinenprogrammen (Forts.)



Dynamisch gebundenes Programm

- Bibliotheksfunktionen erst bei Bedarf (vom Betriebssystem) einbinden
 - zur Laufzeit, bei erstmaligem Aufruf („*trap on use*“, Multics [1])
 - **bindender Lader** (engl. *linking loader*) im Betriebssystem
- dynamische Bibliothek (*shared library*, *dynamic link library* (DLL))

Gliederung

- 1 Vorwort
 - Hybrid
- 2 Programmhierarchie
 - Hochsprachenkonstrukte
 - Assemblersprachenanweisungen
 - Betriebssystembefehle
- 3 Organisationsprinzipien
 - Funktionen
 - Komponenten
- 4 Zusammenfassung

Resümee

- Maschinenprogramme umfassen zwei Arten Elementaroperationen
 - (1) Maschinenbefehle der Befehlssatzebene und (2) Systemaufrufe
 - Befehle, die ohne Übersetzung von einem Prozessor ausführbar sind
- typisches Programm der Befehlssatzebene ist ein Betriebssystem
 - das einen abstrakten Prozessor (Ebene₃) implementiert
 - das einen Befehlsabruf- und -ausführungszyklus realisiert
- Teilinterpretation ist nicht strikt auf Maschinenprogramme bezogen
 - ein Betriebssystem kann eigentümliche Programme teilinterpretieren
 - wenn diese etwa durch *Traps* oder *Interrupts* unterbrochen wurden
 - dazu muss das Betriebssystem allgemein zum Wiedereintritt fähig sein
- Maschinenprogramme als Ensemble problemspezifischer Routinen
 - Anwendungsroutinen, Laufzeitsystemfunktionen, Systemaufrufstümpfe
 - statisch/dynamisch zusammengebunden als Lademodul repräsentiert

Literaturverzeichnis

- [1] ORGANICK, E. I.:
The Multics System: An Examination of its Structure.
MIT Press, 1972. –
ISBN 0-262-15012-3
- [2] <http://de.wikipedia.org/wiki/Hybrid>