

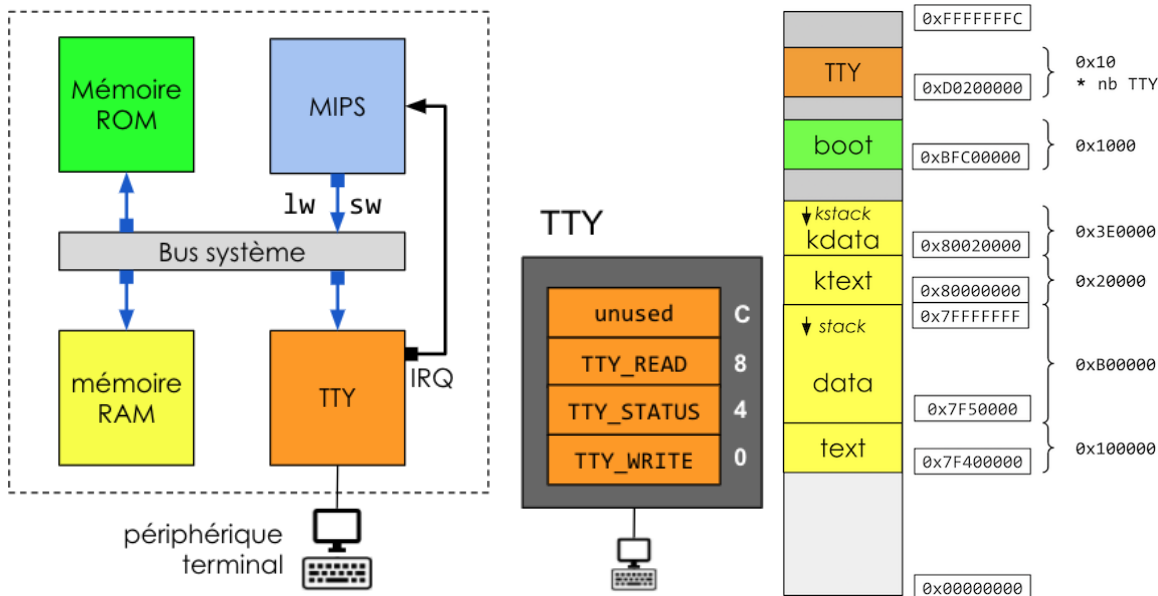
1. [1. Analyse de l'architecture](#)
2. [2. Programmation assembleur](#)
3. [3. Programmation en C](#)
4. [4. Compilation](#)

Boot et premier programme en mode kernel

1. Analyse de l'architecture

Les trois figures ci-dessous donnent des informations sur l'architecture du prototype **almo1** sur lequel vous allez travailler.

- À gauche, vous avez un schéma simplifié.
- Au centre, vous avez la représentation des 4 registres internes du contrôleur de terminal TTY nécessaires pour commander un couple écran-clavier.
- À droite, vous avez la représentation de l'espace d'adressage du prototype.



Questions

1. Il y a deux mémoires dans **almo1** : RAM et ROM. Qu'est-ce qui les distinguent et que contiennent-elles ?
2. Qu'est-ce que l'espace d'adressage du MIPS ? Quelle taille fait-il ?
Quelles sont les instructions du MIPS permettant d'utiliser ces adresses ? Est-ce synonyme de mémoire ?
3. Dans quel composant matériel se trouve le code de démarrage et à quelle adresse est-il placé dans l'espace d'adressage et pourquoi à cette adresse ?
4. Quel composant permet de faire des entrées-sorties dans **almo1** ?
Citez d'autres composants qui pourraient être présents dans un autre SoC ?

- Il y a 4 registres dans le contrôleur de TTY, à quelles adresses sont-ils placés dans l'espace d'adressage ? Comme ce sont des registres, est-ce que le MIPS peut les utiliser comme opérandes pour ses instructions (comme `add`, `or`, etc.) ? Dans quel registre faut-il écrire pour envoyer un caractère sur l'écran du terminal (implicitement à la position du curseur) ? Que contiennent les registres `TTY_STATUS` et `TTY_READ` ? Quelle est l'adresse de `TTY_WRITE` dans l'espace d'adressage ?
- Le contrôleur de TTY peut contrôler de 1 à 4 terminaux. Chaque terminal dispose d'un ensemble de 4 registres (on appelle ça une carte de registres, ou en anglais une *register map*). Ces ensembles de 4 registres sont placés à des adresses contiguës. S'il y a 2 terminaux (`TTY0` et `TTY1`), à quelle adresse est le registre `TTY_READ` de `TTY1` ?
- Que représentent les flèches bleues sur le schéma ? Pourquoi ne vont-elles que dans une seule direction ?

2. Programmation assembleur

L'usage du code assembleur est réduit au minimum. Il est utilisé uniquement où c'est indispensable. C'est le cas du code de démarrage. Ce code ne peut pas être écrit en C pour au moins une raison importante. Le compilateur C suppose la présence d'une pile et d'un registre du processeur contenant le pointeur de pile, or au démarrage les registres sont vides (leur contenu n'est pas significatif). Dans cette partie, nous allons nous intéresser à quelques éléments de l'assembleur qui vous permettront de comprendre le code en TP.

Questions

- Nous savons que l'adresse du premier registre du TTY est `0xd0200000` est qu'à cette adresse se trouve le registre `TTY_WRITE` du `TTY0`. Écrivez le code permettant d'écrire le code ASCII 'x' sur le terminal 0. Vous avez droit à tous les registres du MIPS puisqu'à ce stade il n'y pas de conventions sur leur utilisation.
- Un problème avec le code précédent est que l'adresse du TTY est un choix de l'architecte du prototype et s'il décide de placer le TTY ailleurs dans l'espace d'adressage, il faudra réécrire le code. Il est préférable d'utiliser une étiquette pour désigner cette adresse : on suppose désormais que l'adresse du premier registre du TTY se nomme `__tty_regs_map`. Le code assembleur ne connaît pas l'adresse, mais il ne connaît que le symbole. Ainsi, pour écrire 'x' sur le terminal 0, nous devons utiliser la macro instruction `la $r, label`. Cette macro-instruction est remplacée lors de l'assemblage du code par une suite composée de deux instructions `lui` et `ori`. Il existe aussi la macro instruction `li` qui demande de charger une valeur sur 32 bits dans un registre. Pour être plus précis, les macro-instructions

```
la $r, label
li $r, 0x87654321
```

sont remplacées par

```
lui $r, label>>16
ori $r, $r, label & 0xFFFF
lui $r, 0x8765
ori $r, $r, 0x4321
```

Réécrivez le code de la question précédente en utilisant `la` et `li`

- En assembleur pour sauter à une adresse de manière inconditionnelle, on utilise les instructions `j label` et `jr $r`. Ces instructions permettent-elles d'effectuer un saut à n'importe quelle adresse ?
- Vous avez utilisé les directives `.text` et `.data` pour définir les sections où placer les instructions et les variables globales, mais il existe la possibilité de demander la création d'une nouvelle section dans le code

objet produit par le compilateur avec la directive `.section name, "flags"`

- ◆ `name` est le nom de la nouvelle section. On met souvent un `.name` (avec un `.` au début) pour montrer que c'est une section et
- ◆ `"flags"` informe sur le contenu : `"ax"` pour des instructions, `"ad"` pour des données (ceux que ça intéresse pourront regarder le manuel de l'assembleur [?Assembleur/Directives/.section](#))

Écrivez le code assembleur créant la section `".mytext"` et suivi de l'addition des registres `$5` et `$6` dans `$4`

5. À quoi sert la directive `.globl label` ?
6. Écrivez une séquence de code qui affiche la chaîne de caractère `"Hello"` sur `TTY0`. Ce n'est pas une fonction et vous pouvez utiliser tous les registres que vous voulez. Vous supposez que `__tty_regs_map` est déjà défini.
7. En regardant le dessin de l'espace d'adressage du prototype **almo1** (plus haut et sur le slide 7 du cours 9), dites à quelle adresse devra être initialisé le pointeur de pile **pour le kernel**. Rappelez pourquoi c'est indispensable de le définir avant d'appeler une fonction C et écrivez le code qui fait l'initialisation, en supposant que l'adresse du pointeur de pile a pour nom `__kdata_end`.

3. Programmation en C

Vous savez déjà programmer en C, mais vous allez voir des syntaxes ou des cas d'usage que vous ne connaissez peut-être pas encore. Les questions qui sont posées ici n'ont pas toutes été vues en cours, mais vous connaissez peut-être les réponses, sinon ce sera l'occasion d'apprendre.

Questions

1. Quels sont les usages du mot clé `static` en C ? (c'est une directive que l'on donne au compilateur C)
2. Pourquoi déclarer des fonctions ou des variables `extern` ?
3. Comment déclarer un tableau de structures en variable globale ? La structure est nommée `test_s`, elle a deux champs `int` nommés `a` et `b`. Le tableau est nommé `tab` et a 2 cases.
4. Supposons que la structure `tty_s` et le tableau de registres de `TTY` soient définis comme suit. Écrivez une fonction C `int getchar(void)` bloquante qui attend un caractère tapé au clavier sur le `TTY0`. Nous vous rappelons qu'il faut attendre que le registre `TTY_STATUS` soit différent de 0 avant de lire `TTY_READ`. `NTTYS` est un `#define` définit dans le Makefile de compilation avec le nombre de terminaux du SoC (en utilisant l'option `-D` de gcc).

```
struct tty_s {
    int write;           // tty's output
    int status;        // tty's status something to read if not null)
    int read;          // tty's input
    int unused;        // unused
};
extern volatile struct tty_s __tty_regs_map[NTTYS];
```

5. Savez-vous à quoi sert le mot clé `volatile` ? Nous n'en avons pas parlé en cours, mais c'est nécessaire pour les adresses des registres de périphérique, une idée ... ?

4. Compilation

Pour obtenir le programme exécutable, nous allons utiliser :

- `gcc -o file.o -c file.c`
 - ◆ Appel du compilateur avec l'option `-c` qui demande à gcc de faire le préprocessing puis la

- compilation c pour produire le fichier objet `file.o`
- `ld -o bin.x -Tkernel.ld files.o ...`
 - ◆ Appel de l'éditeur de liens pour produire l'exécutable `bin.x` en assemblant tous les fichiers objets `.o`, en les plaçant dans l'espace d'adressage et résolvant les liens entre eux.

Autrement dit, quand un fichier `h.o` utilise une fonction `fg()` ou une variable `vg` définie dans un autre fichier `g.o` (`h` et `g` sont là pour illustrer), alors l'éditeur de liens place dans l'espace d'adressage les sections `.text` et `.data` des fichiers `h.o` et `g.o`, puis il détermine alors quelles sont les adresses de `fg()` et `vg` en mémoire et il complète les instructions de `h` qui utilisent ces adresses.
- `objdump -D file.o > file.o.s` ou `objdump -D bin.x > bin.x.s`
 - ◆ Appel du désassembleur qui prend les fichiers binaires (`.o` ou `.x`) pour retrouver le code produit par le compilateur à des fins de debug ou de curiosité.

Questions

Le fichier `kernel.ld` décrit l'espace d'adressage et la manière de remplir les sections dans le programme exécutable. Ce fichier est utilisé par l'éditeur de lien. C'est un `ldscript`, c'est-à-dire un `?script` pour `ld`.

```

__tty_regs_map    = 0xd0200000 ;
__boot_origin    = 0xbf000000 ;
__boot_length    = 0x00001000 ;
__ktext_origin   = 0x80000000 ;
__ktext_length   = 0x00020000 ;
[... question 1 ...]
__kdata_end      = __kdata_origin + __kdata_length ;

MEMORY {
    boot_region  : ORIGIN = __boot_origin, LENGTH = __boot_length
    ktext_region : ORIGIN = __ktext_origin, LENGTH = __ktext_length
[... question 2 ...]
}

SECTIONS {
    .boot : {
        *(.boot)
    } > boot_region
[... question 3 ...]
    .kdata : {
        *(.*data*)
    } > kdata_region
}

```

1. Le fichier `kernel.ld` commence par la déclaration des variables donnant des informations sur les adresses et les tailles des régions de mémoire. Ces symboles n'ont pas de type et ils sont visibles de tous les programmes C, il faut juste leur donner un type pour que le compilateur puisse les exploiter, c'est ce que nous avons fait pour `extern volatile struct tty_s __tty_regs_map[NTTYS]`. En regardant dans le dessin de la représentation de l'espace d'adressage, complétez les lignes de déclaration des variables pour la région `kdata_region`
2. Le fichier contient ensuite la déclaration des régions (dans `MEMORY{...}`) qui seront remplies par l'éditeur de lien avec les sections trouvées dans les fichiers objets selon un ordre décrit dans la partie `SECTIONS{}` du `ldscript`. Complétez cette partie (la zone `[... question 2 ...]`) pour ajouter les lignes correspondant à la déclaration de la région `kdata_region` ?
3. Enfin le fichier contient comment sont remplies les régions avec les sections. Complétez les lignes correspondant à la description du remplissage de la région `ktext_region`. Vous devez la remplir avec

les sections `.text` issus de tous les fichiers.

Nous allons systématiquement utiliser des Makefiles pour la compilation du code, mais aussi pour lancer le simulateur du prototype **almo1**. Pour cette première séance, les Makefiles ne permettent pas de faire des recompilations partielles de fichiers. Les Makefiles sont utilisés pour agréger toutes les actions que nous voulons faire sur les fichiers, c'est-à-dire : compiler, exécuter avec ou sans trace, nettoyer le répertoire. Nous avons recopié partiellement le premier Makefile pour montrer sa forme et poser quelques questions, auxquels vous savez certainement répondre.

```
# Tools and parameters definitions
# -----
NTTY    ?= 2 #                               default number of ttys

CC      = mipsel-unknown-elf-gcc #          compiler
LD      = mipsel-unknown-elf-ld #          linker
OD      = mipsel-unknown-elf-objdump #     desassembler
SX      = almo1.x #                          prototype simulator

CFLAGS  = -c #                               stop after compilation, then produce .o
CFLAGS += -Wall -Werror #                   gives almost all C warnings and considers them to be errors
CFLAGS += -mips32r2 #                       define of MIPS version
CFLAGS += -std=c99 #                         define of syntax version of C
CFLAGS += -fno-common #                     do not use common sections for non-static vars (only bss)
CFLAGS += -fno-builtin #                   do not use builtin functions of gcc (such as strlen)
CFLAGS += -fomit-frame-pointer #           only use of stack pointer ($29)
CFLAGS += -G0 #                             do not use global data pointer ($28)
CFLAGS += -O3 #                             full optimisation mode of compiler
CFLAGS += -I. #                             directories where include files like <file.h> are located
CFLAGS += -DNTTYS=$(NTTY) #                #define NTTYS with the number of ttys in the prototype

# Rules (here they are used such as simple shell scripts)
# -----
help:
    @echo "\nUsage : make <compil|exec|clean> [NTTY=num]\n"
    @echo "    compil  : compiles all sources"
    @echo "    exec    : executes the prototype"
    @echo "    clean   : clean all compiled files\n"

compil:
    $(CC) -o hcpua.o $(CFLAGS) hcpua.S
    @$ (OD) -D hcpua.o > hcpua.o.s
    $(LD) -o kernel.x -T kernel.ld hcpua.o
    @$ (OD) -D kernel.x > kernel.x.s

exec: compil
    $(SX) -KERNEL kernel.x -NTTYS $(NTTY)

clean:
    -rm *.o* *.x* *~ *.log.* proc?_term? 2> /dev/null || true
```

4. Au début du fichier se trouve la déclaration des variables du Makefile, quelle est la différence entre `=`, `?` et `+=` ?
5. Où est utilisé `CFLAGS` ? Que fait `-DNTTYS=$(NTTY)` et pourquoi est-ce utile ici ?
6. Si on exécute `make` sans cible, que se passe-t-il ?
7. à quoi servent `@` et `-` au début de certaines commandes ?