

2. A. Travaux dirigés

1. A1. Les modes d'exécution du MIPS
2. A2. Langage C pour la programmation système
3. A3. Passage entre les modes kernel et user
4. A4. Génération du code exécutable
5. A5. Libc

3. B. Travaux pratiques

1. B1. Ajout d'une bibliothèque de fonctions standard pour le kernel (klibc)
2. B2. Programme utilisateur mais exécuté en mode kernel
3. B3. Programme utilisateur utilisé en mode user mais sans libc
4. B4. Accès aux registres de contrôle des terminaux TTY

Cette page décrit la séance complète : partie TD et partie TP. Elle commence par la partie TD avec des questions ou des exercices à faire sur papier, réparties dans 5 sections. Certaines questions de sections différentes sont semblables, c'est normal. Puis, dans la partie TP, il y a des questions sur le code avec quelques exercices de codage simples à écrire et à tester sur le prototype. La partie TP est découpée en 4 étapes. Pour chaque étape, nous donnons (1) une brève description, (2) une liste des objectifs principaux de l'étape, (3) une liste des fichiers avec un bref commentaire sur chaque fichier, (4) une liste de questions simples dont les réponses sont dans le code, le cours ou le TD et enfin (5) un exercice de codage.

IMPORTANT

Avant de faire cette séance, vous devez avoir lu les documents suivants :

- Séance de TME sur le démarrage du prototype? : *obligatoire*
- Cours sur l'exécution d'une application en mode user : *obligatoire*
- Document sur l'assembleur du MIPS et la convention d'appel des fonctions : *recommandé*
- Documentation sur le mode kernel du MIPS32 : *obligatoire*

Récupération du code du TP

- Téléchargez **l'archive code du tp2** et placez là dans le répertoire \$HOME/AS5
- Assurez-vous que vous avez déjà sourcé le fichier Source-me.sh (sinon lisez ?Configuration de l'environnement des TP ? Étape 3)
- Ouvrez un terminal, allez dans le répertoire AS5 (**cd ~/AS5**) et décompressez l'archive du tp1 avec **tar xvzf tp2.tgz**
Cette étape est peut-être inutile si vous avez déjà fait la décompression de l'archive au moment de son téléchargement.
- Dans le terminal, exécutez la commande **cd ; tree -L 2 AS5**. Vous devriez obtenir ceci (tp1 et tp2):

```
AS5
??? bin
?   ??? almol.x
?   ??? gcc
?   ??? Source-me.sh
?   ??? test
?   ??? tracelog
??? tp1
?   ??? 1_hello_boot
?   ??? 2_init_asm
?   ??? 3_init_c
?   ??? 4_nttys
?   ??? 5_driver
```

```

?   ??? Makefile
??? tp2
    ??? 1_klibc
    ??? 2_appk
    ??? 3_syscalls
    ??? 4_libc
    ??? Makefile

```

Objectif de la séance

Cette séance illustre le [cours2](#). Les applications de l'utilisateur s'exécutent en mode user. Dans la séance précédente, nous avons vu que les registres de commande des contrôleurs de périphériques sont placés dans l'espace d'adressage du processeur. Les adresses de ces registres ont été placées dans la partie de l'espace d'adressage interdite en mode user. Ainsi, une application n'a pas un accès direct aux périphériques, elle doit utiliser des appels système (avec l'instruction syscall) pour demander au noyau du système d'exploitation. C'est ce que nous allons voir. Le code est désormais découpé en 4 couches logicielles :

1. `1_klibc` le code de boot (utilisé seulement au démarrage);
2. `2_appk` le noyau du système d'exploitation, ici pour l'essentiel, la fonction d'initialisation `kinit()` et le gestionnaire des appels systèmes;
3. `3_syscalls` la bibliothèque de fonctions standards (libc);
4. `4_libc` l'application.

A. Travaux dirigés

A1. Les modes d'exécution du MIPS

Dans cette section, nous allons nous intéresser à ce que propose le processeur MIPS concernant les modes d'exécution. Ce sont des questions portant sur l'usage des modes en général et le comportement du MIPS vis-à-vis de ces modes. Dans la section A3, nous verrons le code de gestion des changements de mode; Le MIPS propose deux modes d'exécution.

Questions

1. Le MIPS propose deux modes d'exécution, rappelez quels sont ces deux modes et à quoi ils servent? (*Nous l'avons dit dans le descriptif de la séance*).
2. Commencez par rappeler ce qu'est l'espace d'adressage du MIPS, puis dites ce que veut dire qu'une adresse X mappée en mémoire, et enfin dites si une adresse X mappée en mémoire est toujours accessible (en lecture ou en écriture) quelque soit le mode d'exécution du MIPS.
3. Le MIPS propose des registres à usage général (GPR *General Purpose Register*) pour les calculs (\$0 à \$31). Le MIPS propose un deuxième banc de registres à l'usage du système d'exploitation, ce sont les registres système. Comment sont-ils numérotés? Chaque registre porte un nom correspondant à son usage, quels sont ceux que vous connaissez, donner leur nom, leur numéro et leur rôle? Peut-on faire des calculs avec des registres? Quelles sont les instructions qui permettent de les manipuler?
4. Le registre status est composé de plusieurs champs de bits qui ont chacun une fonction spécifique. Décrivez le contenu du registre status et le rôle des bits de l'octet 0 (seulement ceux vu en cours).
5. Le registre cause est contient la cause d'appel du kernel. Dites à quel endroit est stockée cette cause et donnez la signification des codes 0, 4 et 8

6. Le registre `EPC` est un registre 32 bits qui contient une adresse. Vous devriez l'avoir décrit dans la question 2, mais expliquez pourquoi ce doit être l'adresse de l'instruction qui provoque une exception qui doit être stocké dans `EPC`?
7. Nous avons vu trois instructions ne sont pas utilisable lorsque le MIPS est en mode kernel, lesquelles? Que font-elles? Est-ce que `syscall` peut-être utilisée en mode user?
8. Quelle est l'adresse d'entrée dans le noyau?
9. Que se passe-t-il quand le MIPS entre dans le noyau, après l'exécution de l'instruction `syscall`?
10. Quelle instruction utilise-t-on pour sortir du noyau et entrer dans l'application ? Dites précisément ce que fait cette instruction dans le MIPS?

A2. Langage C pour la programmation système

La programmation en C, vous connaissez, mais quand on programme pour le noyau, c'est un peu différent. Il y a des éléments de syntaxe ou des besoins spécifiques.

Questions

1. En assembleur, vous utilisez les sections prédéfinies `.data` et `.text` pour placer respectivement les data et le code ou alors vous pouvez créer vos propres sections avec la directive `.section` (nous avons utilisé cette possibilité pour la section `.boot`). Il est aussi possible d'imposer ou de créer des sections en langage C avec le mot clé `__attribute__`. Ce mot clé du C permet de demander certains comportements au compilateur. Il y a en a beaucoup (si cela vous intéresse vous pouvez regarder dans la [?doc de GCC sur les attributs](#)). En cours, nous avons vu un attribut permettant de désigner ou créer une section dans laquelle est mise la fonction concernée. Quelle était la syntaxe de cet attribut (regardez sur le slide 37).
2. Comme nous l'avons vu dans la précédente séance, c'est grâce au fichier `ldscript` (`kernel.ld` et plus tard `user.ld`) que l'on peut mapper (*placer en mémoire*) les sections produites par le compilateur C.
3. En C, vous savez que les variables globales sont toujours initialisées, soit explicitement dans le programme lui-même, soit implicitement à la valeur 0. Les variables globales initialisées sont placées dans la section `.data` (ou plutôt dans l'une des sections data : `.data`, `.sdata`, `.rodata`, etc. Elles sont présentes dans le fichier objet (`.o`) produit par le compilateur. En revanche, les variables globales non explicitement initialisées ne sont pas présentes dans le fichier objet. effacement des variables globales?

```

1 SECTIONS
2 {
3     .boot : {
4         *(.boot)                /* boot code in boot region */
5     } > boot_region
6     .ktext : {
7         *(.text*)               /* code of any object file (except boot) in kernel code r
8     } > ktext_region
9     .kdata : {
10        *(.*data*)               /* initialized global variables */
11        . = ALIGN(4);            /* move the filling pointer to an word aligned address */
12        __bss_origin = .;        /* first byte of uninitialized global variables */
13        *(.*bss*)               /* uninitialized global variables */
14        . = ALIGN(4);            /* move the filling pointer to an word aligned address */
15        __bss_end = .;           /* first byte after the bss section */
16    } > kdata_region
17 }
```

4. accès aux registres de périphériques?
5. inclusion de code assembleur en C?
6. appel de code assembleur depuis le code C?

A3. Passage entre les modes kernel et user

Le noyau et l'application sont deux exécutables compilés indépendamment mais pas qui ne sont pas indépendants. Vous savez déjà que l'application appelle les services du noyau avec l'instruction `syscall`, mais comment ça se passe vraiment depuis le code C et comment le noyau gère-t-il cet appel? En outre, il y a l'autre sens, comment le noyau lance-t-il l'application?

Questions

1. Comment imposer le placement d'adresse d'une fonction ou d'une variable en mémoire?
2. Convention utilisée pour que le noyau puisse lancer l'application?
3. Que faire avant et après l'exécution de la fonction `main()` ?
4. Quels sont les événements traités par le noyau?
5. le registre se réserve l'usage de deux registres, pourquoi et lesquels?
6. Comment le noyau traite les causes d'invocation?
7. comment fonctionne le gestionnaire de `syscall`?
8. comment fonctionne le gestionnaire d'appel système?
9. quels sont les fichiers communs?

A4. Génération du code exécutable

Pour simuler le logiciel, il faut produire deux exécutables. Nous utilisons, ici, un Makefile hiérarchique et des règles explicites. Cela sort du cadre de l'architecture, mais vous avez besoin de ce savoir-faire pour comprendre le code, alors allons-y.

Questions

1. Rappelez là quoi sert un Makefile?
2. Comment appeler un makefile depuis une autre Makefile?
3. comment décrire une règle explicite?
4. comment utiliser les variables automatiques du C?

A5. Libc

Cette partie ne concerne pas vraiment le noyau, mais il y a peut-être des choses que vous ignorez sur le C, ou certaines opérations, qu'il est nécessaire de connaître pour ce petit système. Cela n'a pas été présenté en cours, alors les questions sont précédées d'une présentation du problème et sa solution.

Questions

1. fonction C à nombre d'arguments variables `fprintf`?
 2. génération de nombres pseudo-aléatoire `rand`?
 3. traduction d'une chaîne de caractère en nombre `atoi`?
-

B. Travaux pratiques

Pour les travaux pratiques, vous devez d'abord répondre aux questions, elles ont pour but de vous faire lire le code et revoir les points du cours. Les réponses sont dans le cours ou dans les fichiers sources. Certaines ont déjà été traitées en TD, c'est normal. Ensuite, vous passez aux exercices pratiques.

Le code se trouve dans `$AS5/tp2/`, ouvrez un terminal et allez-y. Dans ce répertoire, vous avez 4 sous-répertoires et un `Makefile`. Le fichier `$AS5/tp2/Makefile` permet de faire le ménage en appelant les `Makefiles` des sous-répertoires avec la cible `clean`.

B1. Ajout d'une bibliothèque de fonctions standard pour le kernel (klic)

Le noyau gère les ressources matérielles et logicielles utilisées par les applications. Il a besoin de fonctions standards pour réaliser des opérations de base, telles qu'une fonction `print` ou une fonction `rand`. Ces fonctions ne sont pas très originales, mais elles recèlent des subtilités que vous ne connaissez peut-être pas encore. En outre, nous allons utiliser un `Makefile` définissant un graphe de dépendance explicite entre les fichiers cibles et les fichiers source avec des règles de construction.

Objectifs

- Ajouter une bibliothèque de fonctions standards
- Utiliser un `Makefile` avec des règles explicites

Fichiers

<code>1_klibc/</code>	
<code>??? kinit.c</code>	: fichier contenant la fonction de démarrage du noyau
<code>??? harch.h</code>	: API du code dépendant de l'architecture
<code>??? harch.c</code>	: code dépendant de l'architecture du SoC
<code>??? hcpu.h</code>	: prototype de la fonction <code>clock()</code>
<code>??? hcpu.S</code>	: code dépendant du cpu matériel en assembleur
<code>??? kernel.ld</code>	: <code>ldscript</code> décrivant l'espace d'adressage pour l'éditeur de lien
<code>??? klibc.h</code>	: API de la <code>klibc</code>
<code>??? klibc.c</code>	: fonctions standards utilisées par les modules du noyau
<code>??? Makefile</code>	: description des actions possibles sur le code : compilation, exécution, nettoyage

Questions

1. En ouvrant tous les fichiers dessiner le graphe de dépendance de `kernel.x` vis-à-vis de ses sources?
2. ?

Exercices

- Ajout de la fonction `cpuid()` qui lit le registre `$15` du coprocesseur système.

B2. Programme utilisateur mais exécuté en mode kernel

Nous allons désormais avoir deux exécutables: le noyau et l'application. Dans cette étape, nous allons voir comment le noyau fait pour appeler l'application, alors que celle-ci n'est pas compilée en même temps que le noyau.

Objectifs

Fichiers

```
2_appk/
??? Makefile      : Makefile racine qui invoque les Makefiles des sous-répertoires et qui exécute
??? kernel ?????????? Répertoire des fichiers composant le kernel
?   ??? kinit.c   : fichier contenant la fonction de démarrage du noyau
?   ??? harch.h   : API du code dépendant de l'architecture
?   ??? harch.c   : code dépendant de l'architecture du SoC
?   ??? hcpu.h    : prototype de la fonction clock()
?   ??? hcpu.S    : code dépendant du cpu matériel en assembleur
?   ??? klibc.h   : API de la klibc
?   ??? klibc.c   : fonctions standards utilisées par les modules du noyau
?   ??? kernel.ld : ldscript décrivant l'espace d'adressage pour l'édition de liens du kernel
?   ??? Makefile  : description des actions possibles sur le code kernel : compilation et nettoyage
??? user ?????????? Répertoire des fichiers composant l'application user
??? crt0.c        : fonctions d'interface entre kernel et user, pour le moment : crt0()
??? main.c        : fonction principale de l'application
??? user.ld       : ldscript décrivant l'espace d'adressage pour l'édition de liens du user
??? Makefile      : description des actions possibles sur le code user : compilation et nettoyage
```

Questions

1. Question ?

B3. Programme utilisateur utilisé en mode user mais sans libc

Le programme utilisateur doit absolument s'exécuter en mode user et il doit passer par des appels système pour accéder aux services du noyau. Les services, ici, sont limités (l'accès au TTY, exit et clock), il n'empêche que pour gérer ces appels, il faut l'analyseur des causes d'appels à l'entrée du noyau et un gestionnaire de `syscall`. Il faut aussi le gestionnaire d'exceptions, parce que s'il y a une erreur de programmation, le noyau doit afficher quelque chose pour aider le programmeur.

Objectifs

Fichiers

```
3_syscalls/
??? Makefile      : Makefile racine qui invoque les Makefiles des sous-répertoires et qui exécute
??? common ?????????? répertoire des fichiers commun kernel / user
?   ??? syscall.h  : API la fonction syscall et des codes de syscall
??? kernel ?????????? Répertoire des fichiers composant le kernel
?   ??? kinit.c   : fichier contenant la fonction de démarrage du noyau
?   ??? harch.h   : API du code dépendant de l'architecture
?   ??? harch.c   : code dépendant de l'architecture du SoC
?   ??? hcpu.h    : prototype de la fonction clock()
?   ??? hcpu.S    : code dépendant du cpu matériel en assembleur
?   ??? klibc.h   : API de la klibc
?   ??? klibc.c   : fonctions standards utilisées par les modules du noyau
?   ??? kpanic.h  : déclaration du tableau de dump des registres en cas d'exception
?   ??? kpanic.c  : fonction d'affichage des registres avant l'arrêt du programme
```

B2. Programme utilisateur mais exécuté en mode kernel

```

?   ??? ksyscalls.c : Vecteurs des syscalls
?   ??? kernel.ld   : ldscript décrivant l'espace d'adressage pour l'édition de liens du kernel
?   ??? Makefile    : description des actions possibles sur le code kernel : compilation et nettoyage
??? user ?????????? Répertoire des fichiers composant l'application user
    ??? crt0.c       : fonctions d'interface entre kernel et user, pour le moment : crt0()
    ??? main.c       : fonction principale de l'application
    ??? user.ld      : ldscript décrivant l'espace d'adressage pour l'édition de liens du user
    ??? Makefile     : description des actions possibles sur le code user : compilation et nettoyage

```

Questions

1. Question ?

B4. Accès aux registres de contrôle des terminaux TTY

Objectifs

Fichiers

```

4_libc/
??? Makefile      : Makefile racine qui invoque les Makefiles des sous-répertoires et qui exécute
??? common ?????? répertoire des fichiers commun kernel / user
?   ??? syscalls.h : API la fonction syscall et des codes de syscalls
??? kernel ?????? Répertoire des fichiers composant le kernel
?   ??? kinit.c    : fichier contenant la fonction de démarrage du noyau
?   ??? harch.h    : API du code dépendant de l'architecture
?   ??? harch.c    : code dépendant de l'architecture du SoC
?   ??? hcpu.h     : prototype de la fonction clock()
?   ??? hcpu.S     : code dépendant du cpu matériel en assembleur
?   ??? klibc.h    : API de la klibc
?   ??? klibc.c    : fonctions standards utilisées par les modules du noyau
?   ??? kpanic.h   : déclaration du tableau de dump des registres en cas d'exception
?   ??? kpanic.c   : fonction d'affichage des registres avant l'arrêt du programme
?   ??? ksyscalls.c : Vecteurs des syscalls
?   ??? kernel.ld  : ldscript décrivant l'espace d'adressage pour l'édition de liens du kernel
?   ??? Makefile   : description des actions possibles sur le code kernel : compilation et nettoyage
??? uapp ???????? Répertoire des fichiers de l'application user seule
?   ??? main.c     : fonction principale de l'application
?   ??? Makefile   : description des actions possibles sur le code user : compilation et nettoyage
??? ulib ???????? Répertoire des fichiers des bibliothèques système liés avec l'application
    ??? crt0.c     : fonctions d'interface entre kernel et user, pour le moment : crt0()
    ??? libc.h     : API pseudo-POSIX de la bibliothèque C
    ??? libc.c     : code source de la libc
    ??? main.c     : fonction principale de l'application
    ??? user.ld    : ldscript décrivant l'espace d'adressage pour l'édition de liens du user
    ??? Makefile   : description des actions possibles sur le code user : compilation et nettoyage

```

Questions

1. Question ?