

retour au descriptif des séances "système"?

1. Préambule
2. 1. Premier programme en assembleur dans la seule section de boot
  1. Codes
  2. Objectif
  3. Compétences acquises
  4. Questions
3. 2. Saut dans le code du noyau en assembleur
  1. Objectif de l'étape
  2. Compétences acquises
  3. Questions
4. 3. Saut dans la fonction kinit() du noyau en langage C
  1. Objectif de l'étape
  2. Compétences acquises
  3. Questions
5. 4. Accès aux registres de contrôle des terminaux TTY
  1. Objectif de l'étape
  2. Compétences acquises
  3. Questions
6. 3. Fonction d'initialisation en C
  1. Objectif de l'étape
  2. Compétences acquises
  3. Questions

# Boot et premier programme en mode kernel

## Préambule

Si ce n'est pas encore fait, vous devez lire la page décrivant les objectifs généraux des séances, le principe pédagogique choisi et le fonctionnement des séances.

La première séance est découpé en 5 étapes :

1. Un petit programme de quelques lignes en assembleur, placé entièrement dans la région mémoire du boot, qui réalise l'affichage du message "Hello World". C'est un tout petit programme, mais pour obtenir l'exécutable, vous devrez utiliser tous les outils de la chaîne de cross-compilation MIPS et pour l'exécuter vous devrez exécuter le simulateur du prototype. C'est simple, mais c'est nouveau pour beaucoup d'entre vous.
- 2.

## 1. Premier programme en assembleur dans la seule section de boot

## Codes

```
.section .boot,"ax",@progbits // def. of a new section: .boot (see https://bit.ly/3gzKWob)
                                // flags "ax":      a -> allocated means section put in memor
                                //                  x -> section contains instructions
                                // type @progbits: contains somethings (not just space)

boot:
    la    $26,    kinit // get address of kinit() function
    j     $26 // goto kinit()
```

tp2\_hcpu.s

## Objectif

- Affichage d'un message sur le terminal avec un programme en assembleur.

## Compétences acquises

- Savoir produire un exécutable à partir d'un code en assembleur.
- Savoir comment afficher un caractère sur un terminal.

## Questions

- Dans quel fichier se trouve la description de l'espace d'adressage du MIPS ?
- Dans quel fichier se trouve le code de boot et pourquoi l'avoir nommé ainsi ?
- A quelle adresse démarre le MIPS ?
- Que produit le compilateur C quand on utilise l'option -c ?
- Que fait l'éditeur de liens ?
- De quels fichiers a besoin l'éditeur de liens pour fonctionner ?
- Dans quelle section se trouve le code de boot pour le compilateur ?
- Dans quelle section se trouve le message hello pour le compilateur ?
- Dans quelle section se trouve le code de boot dans le code exécutable ?
- Dans quelle région de la mémoire le code de boot est placé ?
- Comment connaît-on l'adresse du registre de sortie du contrôleur de terminal TTY ?
- Comment sait-on que le message est fini et que le programme doit s'arrêter ?
- Pourquoi terminer le programme par un `dead: j dead` ?

## 2. Saut dans le code du noyau en assembleur

### Objectif de l'étape

- Affichage d'un message depuis le code du noyau toujours en assembleur

### Compétences acquises

- Comment aller à une adresse définie dans un autre fichier
- Création d'une section dans le code objet produit par le compilateur

## Questions

- Quel est le nom de la directive assembleur permettant de déclarer une section

## 3. Saut dans la fonction kinit() du noyau en langage C

### Objectif de l'étape

•

### Compétences acquises

•

### Questions

•

## 4. Accès aux registres de contrôle des terminaux TTY

### Objectif de l'étape

•

### Compétences acquises

•

### Questions

•

## 3. Fonction d'initialisation en C

### Objectif de l'étape

•

### Compétences acquises

•

### Questions

•