

Systemprogrammierung

Grundlagen von Betriebssystemen

Teil B – V.1 Rechnerorganisation: Virtuelle Maschinen

Wolfgang Schröder-Preikschat

2. Juni 2022



Agenda

Einführung

Schichtenstruktur

Semantische Lücke

Fallstudie

Mehrebenenmaschinen

Maschinenhierarchie

Maschinen und Prozessoren

Entvirtualisierung

Ausnahmesituation

Zusammenfassung



© wosch

SP (SS 2022, B – V.1)

1. Einführung

V.1/2

Gliederung

Einführung

Schichtenstruktur

Semantische Lücke

Fallstudie

Mehrebenenmaschinen

Maschinenhierarchie

Maschinen und Prozessoren

Entvirtualisierung

Ausnahmesituation

Zusammenfassung



© wosch

SP (SS 2022, B – V.1)

1. Einführung

V.1/3

Lehrstoff

- Rechensysteme begreifen als eine **Schichtenfolge** von Maschinen
 - die eine **funktionale Hierarchie** [7] von spezifischen Maschinen zur Ausführung von Programmen darstellt
 - wobei manche dieser Maschinen nicht in Wirklichkeit vorhanden sind, sein müssen oder sein können
 - die somit jeweils als eine **virtuelle Maschine** [11] in Erscheinung treten
- **Abstraktionshierarchie** für Rechnerkonstruktionen verstehen
 - in der die einzelnen Schichten durch **Prozessoren** implementiert werden, die vor (*off-line*) oder zur (*on-line*) Programmausführungszeit wirken
 - wobei ein Prozessor als **Übersetzer** oder **Interpreter** ausgelegt ist
- Platz für das **Betriebssystem** innerhalb dieser Hierarchie ausmachen
 - erkennen, dass ein Betriebssystem ein spezieller Interpreter ist und den Befehlssatz wie auch die Funktionalität einer CPU erweitert
 - die **Symbiose** insbesondere von Betriebssystem und CPU verinnerlichen
- Grundlagen eines „Weltbilds“ legen, das zentral für SP sein wird



© wosch

SP (SS 2022, B – V.1)

1. Einführung

V.1/4

Gliederung

Einführung

Schichtenstruktur

Semantische Lücke

Fallstudie

Mehrebenenmaschinen

Maschinenhierarchie

Maschinen und Prozessoren

Entvirtualisierung

Ausnahmesituation

Zusammenfassung



Verschiedenheit zwischen Quell- und Zielsprache

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

Semantische Lücke (*semantic gap*, [14])

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



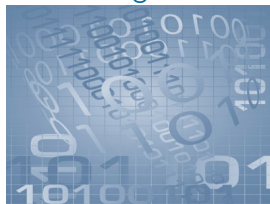
Beispiel: Matrizenmultiplikation

Problemraum



(Mathematik)

Lösungsraum



(Informatik)



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



Ebene mathematischer Sprache: Lineare Algebra

- Multiplikation von zwei 2×2 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: C

- Skalarprodukt oder „inneres Produkt“, Quellmodul (multiply.c):

```
1 typedef int Matrix [N][N];
2
3 void multiply(in Matrix a, in Matrix b, out Matrix c) {
4     unsigned int i, j, k;
5     for (i = 0; i < N; i++)
6         for (j = 0; j < N; j++) {
7             c[i][j] = 0;
8             for (k = 0; k < N; k++)
9                 c[i][j] += a[i][k] * b[k][j];
10        }
11 }
```

- Konkretisierung für zwei $N \times N$ Matrizen: $c = a \times b$

- ausgelegt als Unterprogramm: Prozedur $\mapsto$ C function

- insgesamt sechs Varianten (d.h., Schleifenanordnungen)

- $\{ijk, jik, ikj, jki, kij, kji\}$: funktional gleich, nichtfunktional ggf. ungleich



Ebene informatischer Sprache: ASM [8, 4]

```
1 .file "multiply.c"
2 .text
3 .p2align 4,,15
4 .globl multiply
5 .type multiply,@function
6 multiply:
7     pushl %ebp
8     movl %esp,%ebp
9     pushl %edi
10    pushl %esi
11    pushl %ebx
12    subl $4,%esp
13    movl 16(%ebp),%esi
14    movl $0,-16(%ebp)
15
16    .L2:
17    movl 8(%ebp),%edi
18    xorl %ebx,%ebx
19    addl -16(%ebp),%edi
20    .p2align 4,,7
21    .p2align 3
22    .L4:
23    movl 12(%ebp),%eax
24    xorl %edx,%edx
25    movl $0,(%esi,%ebx,4)
26    leal (%eax,%ebx,4),%ecx
27
28    .p2align 4,,7
29    .p2align 3
30    .L3:
31    movl (%ecx),%eax
32    addl $400,%ecx
33    imull (%edi,%edx,4),%eax
34    addl $1,%edx
35    addl %eax,(%esi,%ebx,4)
36    cmpl $100,%edx
37    jne .L3
38    addl $1,%ebx
39    cmpl $100,%ebx
40    jne .L4
41    addl $400,-16(%ebp)
42    addl $400,%esi
43    cmpl $40000,-16(%ebp)
44    jne .L2
45    addl $4,%esp
46    popl %ebx
47    popl %esi
48    popl %edi
49    popl %ebp
50    ret
51
52 .size multiply,.-multiply
53 .ident "GCC: (Debian 4.3.2-1.1) 4.3.2"
54 .section .note.GNU-stack,"",@progbits
```

- Kompilation der Quelle in ein semantisch äquivalentes Programm

- Trick: Übersetzung der Quelle vor dem **Assemblieren** beenden

- Übersetzung von multiply.c mit $-DN=100$: C function $\mapsto$ ASM/x86



Ebene informatischer Sprache: a.out [8, 2]

```
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 Ze34
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 001b 0000
00000500 0001 0000 0006 0000 0000 0000 0040 0000
00000520 006d 0000 0000 0000 0000 0000 0010 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
```

- Assemblieren der kompilierten Quelle und Ausgabeaufbereitung

- Hexadezimalcode **ausführbar** — jedoch kein ausführbares Programm!

1. as multiply.s: ASM/x86 $\mapsto$ a.out/x86 (Binde-/Lademodul)
2. od -x a.out $\leadsto$ hexadezimaler (-x) **Speicherauszug** (dump, od)



Ebene informatischer Sprache: Binärkode

```
01010101100010011110010101011110010101001110000011110110000000100
1000101111100101000100001100011101000101111100000000000000000000000000
00000000100010111110101000010000011000111010110000001101111011110000
100100001000110101110100001001100000000010001010100010100011000110001
1101001011000111000001001001110000000000000000000000000000000000000000
0000110010011000100100001000000110000001100000110010000000000000000000
00000000000000000000000011111010111000001001001011110000011100001000000001
0000000100000100100111101000001111101001100100011101011110100110000011
1100001000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1111000010010000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
0110101010101101000001110001010000010001010101010101010101010101010101
11000011
```

hervorgehobene Bitfolgen repräsentieren (durch .p2align, vgl. S. 10) aufgefüllte Nulloperationen

- Auflösung des ausführbaren Hexadezimalcodes zur Bitfolge

- die Befehlsverarbeitung geschieht bitweise, **nicht** byte- oder wortweise

Die für einen Digitalrechner letztendlich benötigte Form — obwohl die CPU wortweise^a auf den Speicher zugreift, mit einer Wortbreite von 8–64 Bits, je nach Prozessortechnologie.

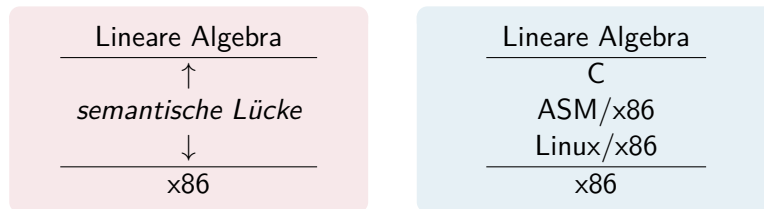
^aGemeint ist das **Maschinenwort**, keine plattformunabhängige Dateneinheit.



Abstraktionshierarchie von Sprachsystemen

- **Modellsprache** (Lineare Algebra) $\leadsto$ 1 Produktsummenformel
- **Programmiersprache** (C) $\leadsto$ 5 Komplexschritte
- **Assemblersprache** (ASM/x86) $\leadsto$ 35+n Elementarschritte
- **Maschinensprache** (Linux/x86) $\leadsto$ 109 Bytes Programmtext
(x86) $\leadsto$ 872 Bits

↪ eine einzelne komplexe und überwältigende Aufgabe in mehrere kleine und handhabbare unterteilen



Gliederung

Einführung

Schichtenstruktur

Semantische Lücke

Fallstudie

Mehrebenenmaschinen

Maschinenhierarchie

Maschinen und Prozessoren

Entvirtualisierung

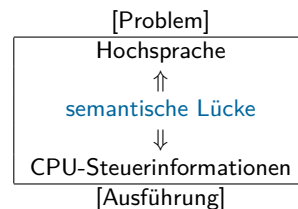
Ausnahmesituation

Zusammenfassung



Aufgabenstellung $\mapsto$ Programmlösung

- das Ausmaß der semantischen Lücke gestaltet sich fallabhängig:
 - bei gleich bleibendem Problem mit der Plattform (dem System)
 - bei gleich bleibender Plattform mit dem Problem (der Anwendung)
- der Lückenschluss ist ganzheitlich zu sehen und auch anzugehen
 - Schicht für Schicht die innere (logische) Struktur des Systems herleiten
 - das System, das die Lücke schließen soll, als Ganzes als „Bild“ erfassen
 - hinsichtlich benötigter funktionalen und nicht-funktionalen Eigenschaften
- Kunst der kleinen Schritte: semantische Lücke schrittweise schließen
 - durch hierarchisch angeordnete **virtuelle Maschinen** Programmlösungen auf die reale Maschine herunterbrechen [12]
 - Prinzip *divide et impera* („teile und herrsche“)
 - einen „Gegner“ in leichter siegbare „Untergruppen“ aufspalten



Hierarchie virtueller Maschinen [13, S. 3]

- **Interpretation und Übersetzung** (Kompilation, Assemblieren):

Ebene n	virtuelle Maschine M_n mit Maschinensprache 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 Maschinensprache 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 Maschinensprache 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 Maschinensprache S_0	Programme in S_0 werden direkt von der Hardware ausgeführt

- Techniken, die einander unterstützend — teils sogar „symbiotisch“ — Verwendung finden, um Programme zur Ausführung zu bringen



Abstrakter Prozessor

Kompilierer (*compiler*) und Interpreter

- jede einzelne Ebene (d.h., Schicht) in der Hierarchie wird durch einen spezifischen Prozessor implementiert:

Kompilator *lat.* (Zusamenträger)

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

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

- ein **Hard-, Firm- oder Softwareprozessor**, der die Programme direkt ausführt $\leadsto$ ausführbares Programm (*executable*)
 - z.B. Basic, Perl, C, sh(1), x86
- ggf. **Vorübersetzung** durch einen Kompilierer, um die Programme in eine für die Interpretation günstigere Repräsentation zu bringen
 - z.B. Pascal P-Code, Java Bytecode, x86-Befehle

- also abstrakte oder reale Prozessoren, die vor beziehungsweise zur Ausführungszeit des Programms wirken, das sie verarbeiten



© wosch

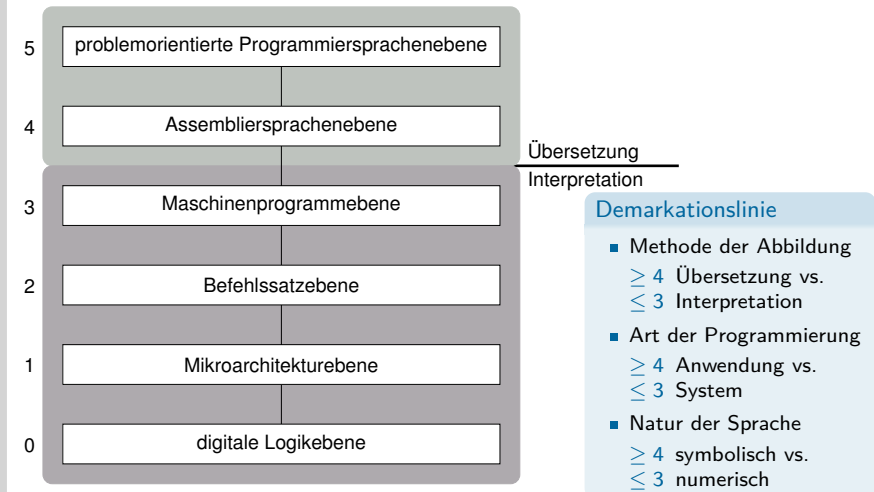
SP (SS 2022, B – V.1)

3.1 Mehrebenenmaschinen – Maschinenhierarchie

V.1/17

Schichtenfolge in Rechensystemen I

in Anlehnung an [12]



- Schichten der Ebene_[4,5] sind nicht wirklich existent
 - sie werden durch Übersetzung aufgelöst und auf tiefere Ebenen abgebildet
 - so dass am Ende nur ein Maschinenprogramm (Ebene₃) übrigbleibt



© wosch

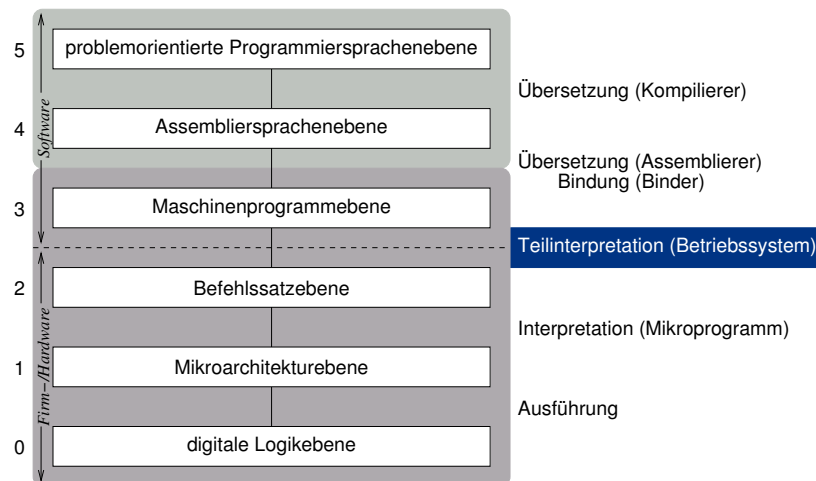
SP (SS 2022, B – V.1)

3.2 Mehrebenenmaschinen – Maschinen und Prozessoren

V.1/18

Schichtenfolge in Rechensystemen II

in Anlehnung an [12]



- Schichten der Ebene_[0,2] liegen normalerweise nicht in Software vor
 - sie können jedoch in Software simuliert, emuliert oder virtualisiert werden
 - dadurch lassen sich Rechensysteme grundsätzlich **rekursiv** organisieren



© wosch

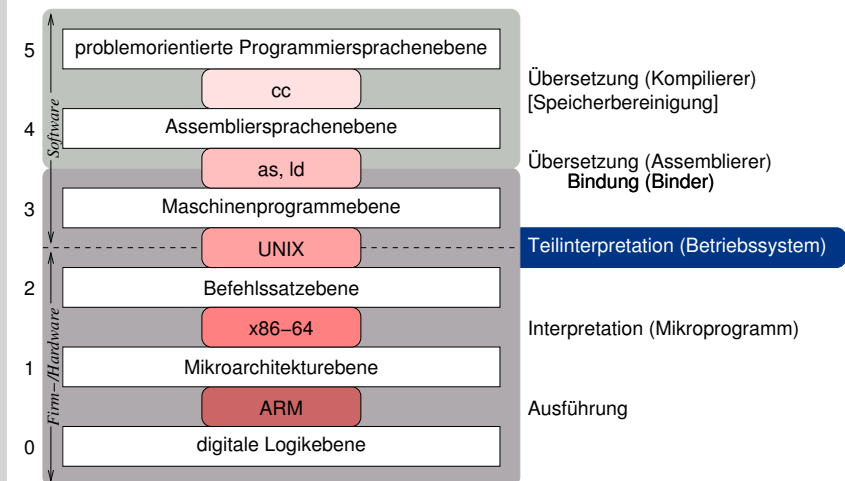
SP (SS 2022, B – V.1)

3.2 Mehrebenenmaschinen – Maschinen und Prozessoren

V.1/19

Schichtenfolge in Rechensystemen III

Entitäten



- RISC auf Ebene₁ und gegebenenfalls (hier) CISC auf Ebene₂
 - nach außen „complex“, innen aber „reduced instruction set computer“
 - Intel Core oder Haswell $\leftrightarrow$ AMD Bulldozer oder Zen (ARM)



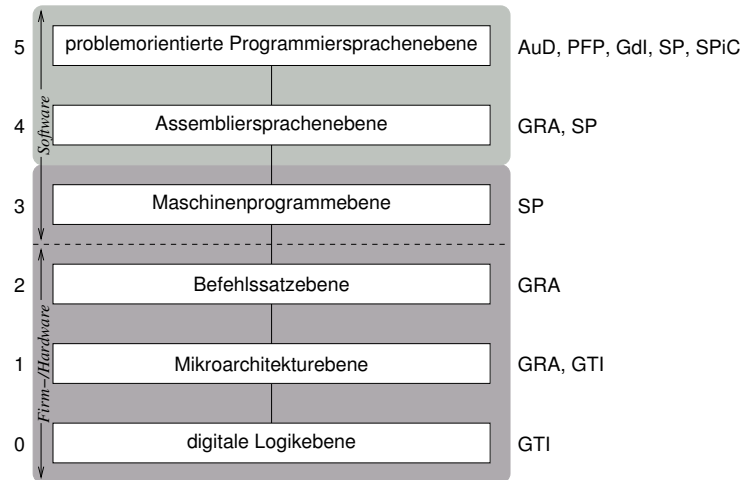
© wosch

SP (SS 2022, B – V.1)

3.2 Mehrebenenmaschinen – Maschinen und Prozessoren

V.1/20

Schichtenfolge eingebettet im Informatikstudiengang



- die Schicht auf Ebene₄ ist auch hier eher nur logisch existent ☺
 - Programmierung in Assemblersprache hat (leider) an Bedeutung verloren
 - Prinzipien werden in GRA vermittelt [5], in SP nur bei Bedarf behandelt

Abbildung der Schichten

Auflösung der Abstraktionshierarchie

- Schichten der Ebene_[3,5] repräsentieren **virtuelle Maschinen**, die auf die eine **reale Maschine** (Ebene_[0,2]) abzubilden sind
 - dabei werden diese Schichten „entvirtualisiert“, aufgelöst und zu einem **Maschinenprogramm** „verschmolzen“
 - dieser Vorgang hängt stark ab von der Art einer virtuellen Maschine¹

Übersetzung

- aller Befehle des Programms, das der Ebene_{*i*} zugeordnet ist
- in eine semantisch äquivalente Folge von Befehlen der Ebene_{*j*}, mit $j \leq i$
- dadurch **Generierung** eines Programms, das der Ebene_{*j*} zugeordnet ist

Interpretation

- total** ■ aller Befehle des Programms, das der Ebene_{*i*} zugeordnet ist
- partiell** ■ nur der Befehle des Programms, die der Ebene_{*i*} zugeordnet sind
 - wobei das Programm der Ebene_{*k*}, $k \geq i$, zugeordnet sein kann
- durch **Ausführung** eines Programms der Ebene_{*j*}, mit $j \leq i$

¹vgl. insb. [10]: die Folien sind Teil des ergänzenden Materials zu SP.

Abbildung durch Übersetzung

Ebene₅ → Ebene₄ (Kompilation)

- Ebene₅-Befehle „1:N“, $N \geq 1$, in Ebene₄-Befehle übersetzen
 - einen Hochsprachenbefehl als mögliche Sequenz von Befehlen einer Assemblersprache implementieren
 - eine **semantisch äquivalente Befehlsfolge** generieren
- im Zuge der Transformation ggf. Optimierungsstufen durchlaufen

Ebene₄ → Ebene₃ (Assemblieren)

- Ebene₄-Befehle „1:1“ in Ebene₃-Befehle übersetzen
 - ein **Quellmodul** in ein **Objektmodul** umwandeln
 - mit **Bibliotheken** zum Maschinenprogramm zusammenbinden
 - ein **Lademodul** erzeugen
- dabei den symbolischen Maschinencode (d.h., die Mnemone) auflösen
 - in binären Maschinencode umwandeln
 - ADD EAX (Mnemon) → 05₁₆ (Hexadezimalcode) → 00000101₂ (Binärkode)
 - hier: Beispiel für den Befehlssatz x86-kompatibler Prozessoren

Abbildung durch Interpretation

Ebene₃ → Ebene₂ (partielle Interpretation, Teilinterpretation)

- Ebene₃-Befehle typ- und zustandsabhängig verarbeiten:
 - als Folgen von Ebene₂-Befehlen ausführen
 - **Systemaufrufe** annehmen und befolgen, sensitive Ebene₂-Befehle emulieren
 - synchrone/asynchrone **Unterbrechungen** behandeln
 - „1:1“ auf Ebene₂-Befehle abbilden (nach unten „durchreichen“)
- ein Ebene₃-Befehl aktiviert im Fall von *i* ein Ebene₂-Programm
 - verursacht durch eine **Ausnahmesituation**, die durch Ebene₂ erkannt und zur Behandlung an ein Programm der Ebene₂ „hochgereicht“ wird
 - Ebene₂ stellt eine Falle (*trap*), bedient von einem Ebene₂-Programm

Ebene₂ → Ebene₁ (Interpretation)

- Ebene₂-Befehle als Folgen von Ebene₁-Aktionen ausführen
 - **Abruf- und Ausführungszyklus** (*fetch-execute-cycle*) der CPU
- ein Ebene₂-Befehl löst Ebene₁-Steueranweisungen aus

Zeitpunkte der Abbildungsvorgänge

Bezugspunkt ist das jeweils zu „prozessierende“ Programm:

■ vor Laufzeit (Ebene₅ $\mapsto$ Ebene₃) $\leadsto$ statisch

- Vorverarbeitung (*preprocessing*)
- Vorübersetzung (*precompilation*)
- Übersetzung: Kompilation, Assemblieren
- Binden (*static linking*)

■ zur Laufzeit (Ebene₅ $\mapsto$ Ebene₁) $\leadsto$ dynamisch

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

Betriebssysteme entvirtualisieren zur Laufzeit

$\hookrightarrow$ dynamisches Binden, bindendes Laden, Teilinterpretation



Abweichung vom normalen Programmablauf

■ **Ausnahme** (*exception*), Sonderfall, der die **Unterbrechung** oder den **Abbruch** der Ausführung des Maschinenprogramms bedeutet

- Feststellung einer **Ausnahmesituation** beim Abruf-/Ausführungszyklus
 - ungültiger Maschinenbefehl oder Systemaufruf
 - Schutz-/Zugriffsverletzung, Seitenfehler, Unterbrechungsanforderung
- zieht die Reaktion in Form einer **Ausnahmebehandlung** nach sich
 - realisiert durch ein spezielles Programm, einem Unterprogramm ähnlich
 - das durch Erheben (*raise*) einer Ausnahme implizit aufgerufen wird

■ die Behandlung eines solchen Sonderfalls verläuft je nach Art und Schwere der Ausnahme nach verschiedenen Modellen:

Wiederaufnahme ■ Ausführungsfortsetzung nach erfolgter Behandlung

$\hookrightarrow$ Seitenfehler, Unterbrechungsanforderung

Termination ■ Ausführungsabbruch, schwerwiegender Fehler

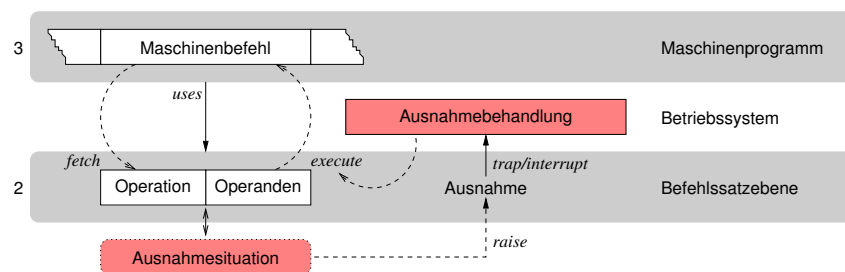
$\hookrightarrow$ ungültiger Befehl, Schutz-/Zugriffsverletzung

■ manche Programmiersprachen (z.B. Java, C++) bieten Konstrukte zum Umgang mit solchen Ausnahmen



Sonderfallbehandlung I

Ebene₃ $\leftrightarrow$ Ebene₂

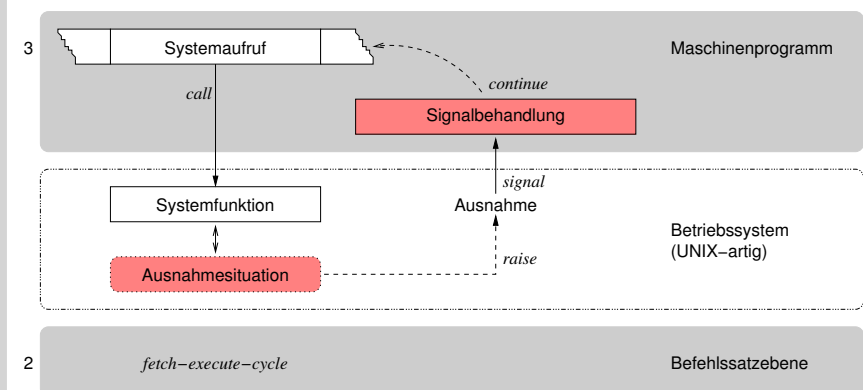


- im Abruf- und Ausführungszyklus interpretiert die CPU den nächsten Maschinenbefehl, führt so das Maschinenprogramm weiter aus
 - ein solcher Befehl hat einen Operations- und ggf. Operandenteil
- bei der Interpretation dieses Befehls tritt eine Ausnahmesituation auf, die CPU erhebt (*raise*) eine Ausnahme
 - die Operation wird abgefangen (*trap*) bzw. unterbrochen (*interrupt*)
- die Ausnahmebehandlung erfolgt durch das Betriebssystem, das dazu durch die CPU aktiviert wird
 - ggf. wird die CPU instruiert, die Operation wieder aufzunehmen



Sonderfallbehandlung II

Ebene₃ $\leftrightarrow$ Betriebssystem



- bei Ausführung der Systemfunktion tritt eine Ausnahmesituation auf, das Betriebssystem erhebt (*raise*) eine Ausnahme
 - die auf ein Signal abgebildet und zur Behandlung hoch gereicht wird
- die Signalbehandlung erfolgt im Kontext des Maschinenprogramms, sie setzt am Ende die Ausführung des Maschinenprogramms fort



Gliederung

Einführung

Schichtenstruktur

Semantische Lücke

Fallstudie

Mehrebenenmaschinen

Maschinenhierarchie

Maschinen und Prozessoren

Entvirtualisierung

Ausnahmesituation

Zusammenfassung



Resümee

... virtuelle Maschinen existieren vor oder zur Programmlaufzeit

- Rechensysteme zeigen eine bestimmte innere **Schichtenstruktur**
 - die **semantische Lücke** zwischen Anwendungsprogramm und Hardware
 - die Kluft zwischen gedanklich Gemeintem und sprachlich Geäußertem
 - jedes Rechensystem ist als **Mehrebenenmaschine** ausgeprägt
 - eine Hierarchie virtueller Maschinen: **Interpretation** und **Übersetzung**
 - **Demarkationslinie** bzw. ein grundlegender Bruch zwischen Ebene_[3,4]
 - Methode der Abbildung, Art der Programmierung, Natur der Sprache
 - Abbildung der Schichten und Zeitpunkte der Abbildungsvorgänge
 - Betriebssysteme entvirtualisieren zur Laufzeit
 - Kunst der kleinen Schritte: semantische Lücke schrittweise schließen
 - **Ausnahmesituationen** bilden Ebenenübergänge „von unten nach “
 - im Sonderfall bei der Programmausführung kooperieren die Maschinen
 - Analogie zwischen Betriebssystem und CPU: abstrakter/realer Prozessor
- ↪ ergänzend dazu zeigt der Anhang weitere **Interpretersysteme**
- **Virtualisierungssystem** realisiert als VMM (*virtual machine monitor*)



Literaturverzeichnis I

- [1] APPLE COMPUTER, INC.:
Rosetta.
In: *Universal Binary Programming Guidelines*.
Apple Computer, Inc., Jun. 2006 (Appendix A), S. 65–74
- [2] CHAMBERLAIN, S. ; TAYLOR, I. L.:
Using ld: The GNU Linker.
Boston, MA, USA: Free Software Foundation, Inc., 2003
- [3] CONNECTIX CORP.:
Connectix Virtual PC.
Press Release, Apr. 1997
- [4] ELSNER, D. ; FENLASON, J. :
Using as: The GNU Assembler.
Boston, MA, USA: Free Software Foundation, Inc., Jan. 1994
- [5] FEY, D. :
Hardwarenahe Programmierung in Assembler.
In: LEHRSTUHL INFORMATIK 3 (Hrsg.): *Grundlagen der Rechnerarchitektur und -organisation*.
FAU Erlangen-Nürnberg, 2015 (Vorlesungsfolien), Kapitel 2



Literaturverzeichnis II

- [6] GOLDBERG, R. P.:
Architectural Principles for Virtual Computer Systems / Harvard University,
Electronic Systems Division.
Cambridge, MA, USA, Febr. 1973 (ESD-TR-73-105). –
PhD Thesis
- [7] HABERMANN, A. N. ; FLON, L. ; COOPRIDER, L. W.:
Modularization and Hierarchy in a Family of Operating Systems.
In: *Communications of the ACM* 19 (1976), Mai, Nr. 5, S. 266–272
- [8] RITCHIE, D. M.:
/* You are not expected to understand this. */.
<http://cm.bell-labs.com/cm/cs/who/dmr/odd.html>, 1975
- [9] ROBIN, J. S. ; IRVINE, C. E.:
Analysis of the Intel Pentium's Ability to Support a Secure Virtual Machine
Monitor.
In: *Proceedings of 9th USENIX Security Symposium (SSYM'00)*, USENIX
Association, 2000, S. 1–16



Literaturverzeichnis III

- [10] SCHRÖDER-PREIKSCHAT, W. :
Virtuelle Maschinen.
 Sept. 2013. –
 Eingeladener Vortrag, INFORMATIK 2013, Workshop „Virtualisierung: gestern, heute und morgen“, Koblenz
- [11] SMITH, J. E. ; NAIR, R. :
Virtual Machines: Versatile Platforms for Systems and Processes.
 Morgan Kaufmann Publishers Inc., 2005. –
 656 S. –
 ISBN 9781558609105
- [12] TANENBAUM, A. S.:
 Multilevel Machines.
 In: *Structured Computer Organization*[13], Kapitel 7, S. 344–386
- [13] TANENBAUM, A. S.:
Structured Computer Organization.
 Prentice-Hall, Inc., 1979. –
 443 S. –
 ISBN 0-130-95990-1
- [14] <http://www.hyperdictionary.com/computing/semantic+gap>



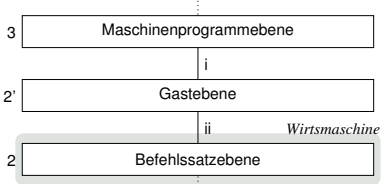
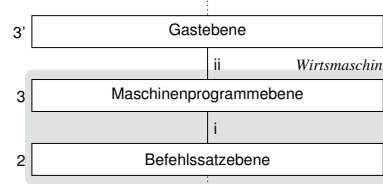
Architektonische Prinzipien virtueller Rechnersysteme

- Schichten der Ebene_[2,3] werden durch reale oder virtuelle Maschinen implementiert, die normalerweise als **Interpreter** fungieren
 - real** ■ beschränkt auf Ebene₂, nämlich die **physische CPU** (z.B. x86)
 - virtuell** ■ für beide jeweils durch ein spezifisches Programm in **Software**
 - im Falle von Ebene₃ das **Betriebssystem** (nur partiell)
 - bezüglich Ebene₂ ein **Virtualisierungssystem** (total/partiell)
 - gelegentlich ist aber auch **Binärübersetzung** anzufinden (z.B. [1])
- dabei interpretiert das Virtualisierungssystem alle oder nur einen Teil der Befehle der Programme der virtuellen Maschine
 - total** ■ als **Emulator** der eigenen oder einer fremden realen Maschine [3]
 - „complete software interpreter machine“ (CSIM, [6, S. 21])
 - partiell** ■ als **virtual machine monitor** (VMM, [6, S. 21]), Typ I oder II
 - der nur „sensitive Befehle“ abfängt und (in Software) emuliert
- je nach VMM ist der Übereinstimmungsgrad von virtueller und realer Maschine (Wirt) möglicherweise unterschiedlich [6, S. 17]
 - bei **Selbstvirtualisierung** besteht 100% funktionale Übereinstimmung
 - im Gegensatz zur **Familienvirtualisierung**, bei der die virtuelle Maschine lediglich Mitglied der Rechnerfamilie der Wirtmaschine ist



Wächter virtueller Maschinen

VMM bzw. Hypervisor

- **Typ I VMM**

 - läuft auf einer „nackten“ Wirtmaschine
 - unter keinem Betriebssystem
- **Typ II VMM**

 - läuft auf einer erweiterten Wirtmaschine
 - unter dem Wirtbetriebssystem
- beiden gemeinsames Operationsprinzip ist die **Teilinterpretation**:
 - i durch das Betriebssystem (Typ I) bzw. Wirtbetriebssystem (Typ II)
 - ii durch den VMM
- Gegenstand der Teilinterpretation sind **sensitive Befehle**
 - jeder Befehl, dessen direkte Ausführung durch die VM nicht tolerierbar ist
 - privilegierte Befehle ausgeführt im unprivilegierten Modus ~ Trap
 - aber leider auch unprivilegierte Befehle mit kritischen Seiteneffekten



Virtualisierbare Reale Maschine

- typische Anforderungen an die Befehlssatzebene [6, S. 47–53]:
 1. annähernd äquivalente Ausführung der meisten unprivilegierten Befehle im System- und Anwendungsmodus des Rechnersystems
 2. Schutz von Programmen, die im Systemmodus ausgeführt werden
 3. Abfangvorrichtung („Falle“, trap) für **sensitive Befehle**:
 - a Änderung/Abfrage des Systemzustands (z.B. Arbeitsmodus des Rechners)
 - b Änderung/Abfrage des Zustands reservierter Register oder Speicherstellen
 - c Referenzierung des (für 2. erforderlichen) Schutzsystems
 - d Ein-/Ausgabe
- **unprivilegierte sensitive Befehle** sind kritisch, **Intel Pentium** [9]:
 - verletzt 3.b** ■ SGDT, SIDT, SLDT; [SMSW;] POPF, PUSHF
 - verletzt 3.c** ■ LAR, LSL, VERR, VERW; POP, PUSH; STR, MOVE
 - CALL, INT n, JMP, RET
 - bei Vollvirtualisierung (VMware), ist **partielle Binärübersetzung** eine Lösung, oder eben **Paravirtualisierung** (VM/370, Denali, Xen)
 - in beiden Fällen sind aber Softwareänderungen unvermeidbar, entweder am Maschinenprogramm oder am Betriebssystem



Transparenz für das Betriebssystem

- **Vollvirtualisierung** (Selbstvirtualisierung) ist funktional transparent
 - bis auf Zeitmessung hat das Betriebssystem sonst keine Möglichkeit, in Erfahrung zu bringen, ob es eine virtuelle oder reale Maschine betreibt
 - vorausgesetzt der Abwesenheit (unprivilegierter) sensibler Befehle und damit der Nichterfordernis von Binärübersetzung
- Betriebssystem und VMM wissen nicht voneinander
- anders verhält es sich mit **Paravirtualisierung** $\leadsto$ intransparent
 - Grundidee dabei ist, dass das Betriebssystem gezielt mit dem VMM in Interaktion tritt und bewusst auf Transparenz verzichtet
 - Hintergrund ist die **Deduplikation** von Funktionen aber auch Daten, die sowohl im Betriebssystem als auch im VMM vorhanden sein müssen
 - Betriebsmittelverwaltung, Gerätetreiber, Prozessorsteuerung, ...
 - weiterer Aspekt ist die damit einhergehende Reduktion von Gemeinkosten (*overhead*) durch Wegfall der Teilinterpretation des Betriebssystems
 - in dem Zusammenhang werden im Betriebssystem ursprünglich enthaltene sensitive Befehle als Elementaroperationen des VMM repräsentiert
- Betriebssystem und VMM gehen eine Art **Symbiose** ein



Anwendungsbeispiele

JVM $\equiv$ VirtualPC $\equiv$ CSIM

