

# Systemprogrammierung

*Grundlagen von Betriebssystemen*

## Teil A – I. Organisation

---

18. April 2024

Jürgen Kleinöder  
Rüdiger Kapitza

(© Wolfgang Schröder-Preikschat, Rüdiger Kapitza)



**Lehrstuhl für Informatik 4**  
Systemsoftware



**Friedrich-Alexander-Universität**  
Technische Fakultät



*Jürgen Kleinöder*



*Rüdiger Kapitza*

# Agenda

Einleitung

Konzept

Lehrkanon

Lehrziele

Vorkenntnisse

Arrangement

Veranstaltungsbetrieb

Leistungsnachweise

Ausklang

Einleitung

Konzept

Lehrkanon

Lehrziele

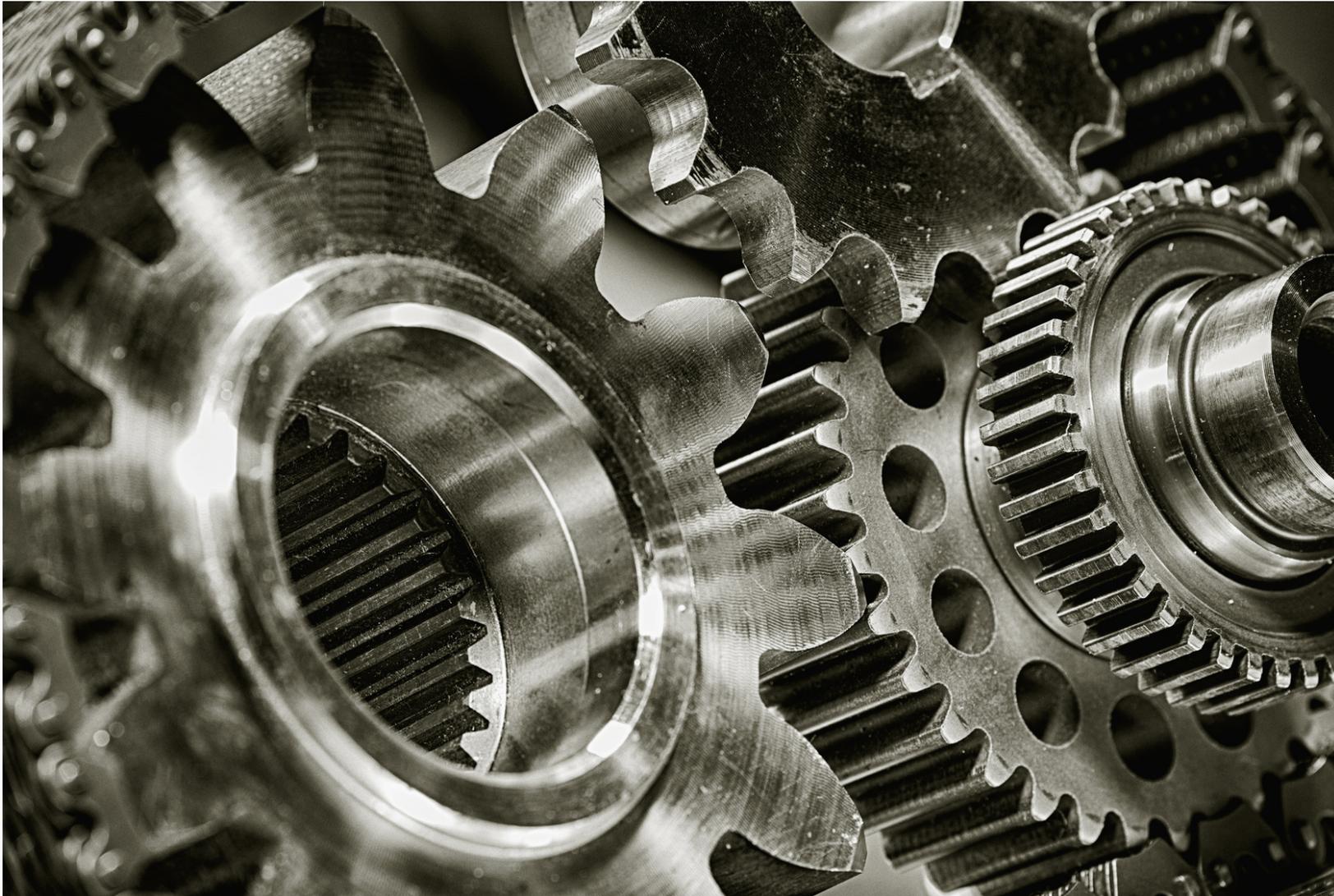
Vorkenntnisse

Arrangement

Veranstaltungsbetrieb

Leistungsnachweise

Ausklang



Quelle: fotalia.com

## Definition (Systemprogrammierung)

Erstellen von Softwareprogrammen, die Teile eines Betriebssystems sind beziehungsweise mit einem Betriebssystem direkt interagieren oder die Hardware (genauer: Zentraleinheit<sup>a</sup> und Peripherie<sup>b</sup>) eines Rechensystems betreiben müssen.

<sup>a</sup>central processing unit (CPU), ein-/mehrfach, ein-, mehr- oder vielkernig.

<sup>b</sup>Geräte zur Ein-/Ausgabe oder Steuerung/Regelung „externer Prozesse“.

Auch schon mal zwischen zwei Stühlen sitzend:

- **Anwendungssoftware** („oben“) einerseits
  - ermöglichen, unterstützen, nicht entgegenwirken
- **Plattformsysteme** („unten“) andererseits
  - anwendungsspezifisch verfügbar
  - problemorientiert betreiben, bedingt verbergen



Quelle: arcadja.com, Franz Kott



Quelle: <https://www.bell-labs.com/usr/dmr/www>

# Gliederung

Einleitung

Konzept

Lehrkanon

Lehrziele

Vorkenntnisse

Arrangement

Veranstaltungsbetrieb

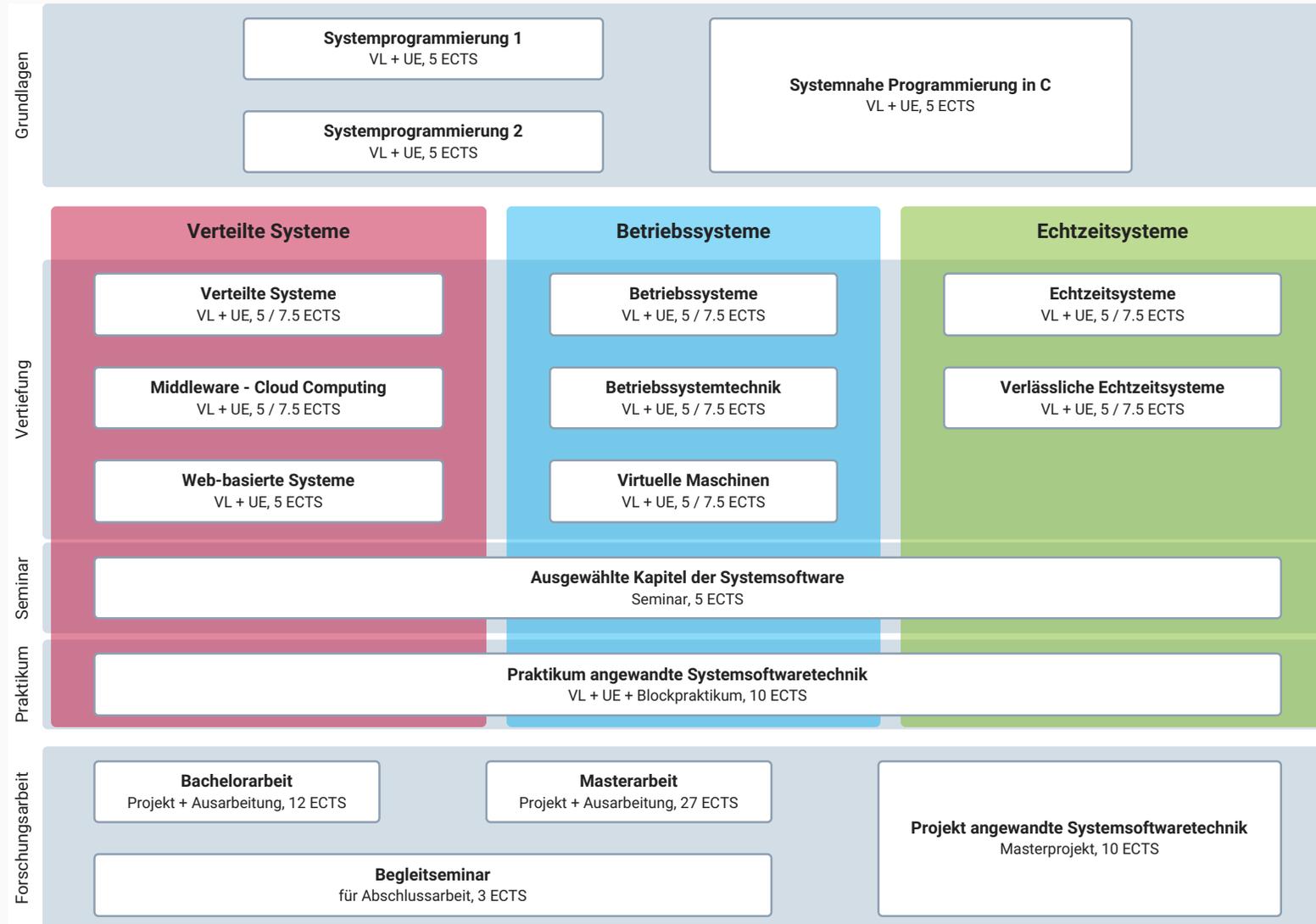
Leistungsnachweise

Ausklang

**Konzept**

---

**Lehrkanon**



# Module SP (10 ECTS) und GSP (5 ECTS)

## Systemprogrammierung (SP) ~ geteiltes Modul

- ↪ Systemprogrammierung I (SP1) ↪ Teile A und B 5 ECTS
- ↪ Systemprogrammierung II (SP2) ↪ Teil C 5 ECTS

- SP1 geht in die **Breite**, liefert einen funktionalen Überblick
- SP2 geht in die **Tiefe**, behandelt ausgewählte Funktionen im Detail
- beide Hälften sind Grundlage vor allem der „Betriebssysteme“-Säule

## Grundlagen der Systemprogrammierung (GSP)

- ↪ Systemprogrammierung I (SP1) 5 ECTS

- Export für spezifische Studiengänge

# Studiengänge und Zuordnung

Abschluss	Studiengang	SP1	SP2
Bachelor	Informatik	×	×
	Informations- und Kommunikations- technik	×	×
	Computational Engineering	×	×
	Wirtschaftsinformatik	×	×
	Informatik, 2-Fach Bachelor Medizintechnik	×	GSP
Lehramt	Informatik, Gymnasium	×	×

## ■ **Alternative** zu Systemnahe Programmierung in C (SPiC):

Abschluss	Studiengang	SP1	SP2
Bachelor	Mathematik, Nebenfach Informatik	×	
	Technomathematik	×	

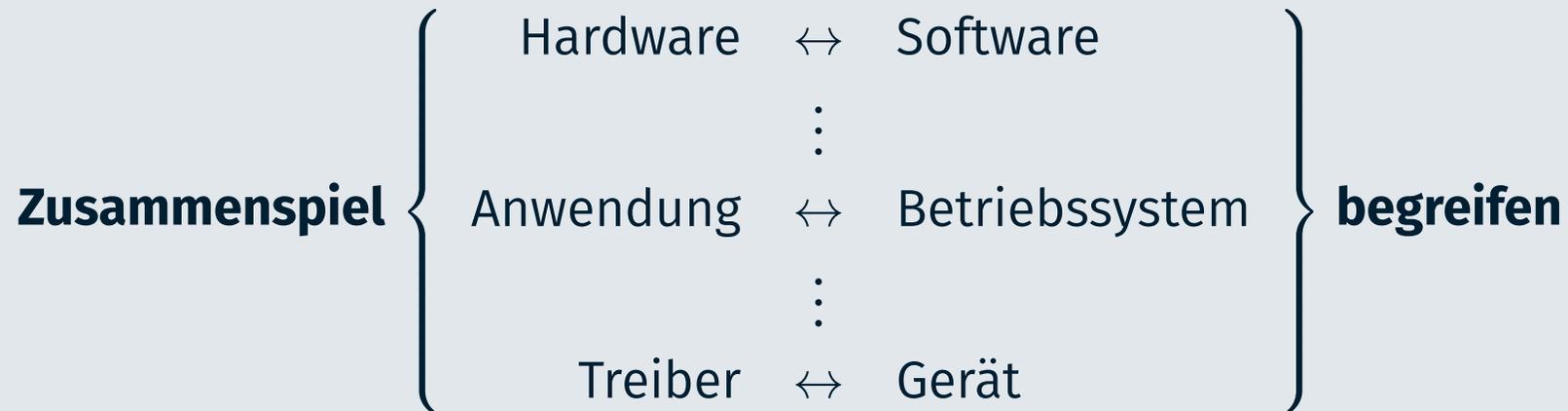
**Konzept**

---

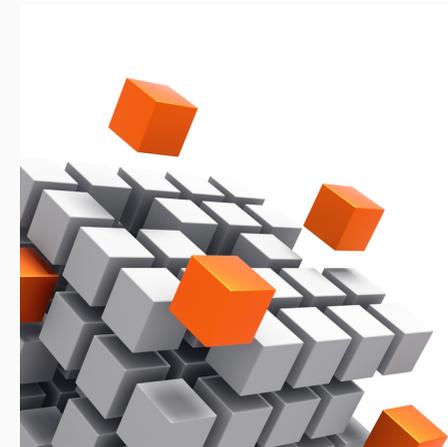
**Lehrziele**

# Lernziele

- Vorgänge in Rechensystemen **ganzheitlich** verstehen



- imperative Systemprogrammierung (in C) in Grundzügen kennenlernen
  - im Kleinen für **Dienstprogramme** praktizieren
  - im Großen durch **Betriebssysteme** erfahren
- Beziehungen zwischen funktionalen und nicht-funktionalen Systemmerkmalen erfassen



Quelle: fotalia.com

- **Vorlesung** — Detaillierte Behandlung des Lehrstoffs
  - Organisation (der Systemsoftware) von Rechensystemen
  - Grundlagen von Betriebssystemen
  - maschinennahe Programme
  
- **Übung** — Vertiefung, Aufgabenbesprechung, Tafelübungen
  - Systemprogrammierung in C
  - Systemprogramme, -aufrufe, -funktionen von UNIX
  
- **Rechnerarbeit** — Programmierung, Fehlersuche/-beseitigung
  - UNIX (Linux), CLI (*shell*), GNU (*gcc*, *gdb*, *make*), vi...

### I. Lehrveranstaltungsüberblick

#### Teil A ~ C-Programmierung

II. Einführung in C

III. Programm  $\mapsto$  Prozess

#### Teil B ~ Grundlagen

IV. Einleitung

V. Rechnerorganisation

VI. Abstraktionen (UNIX)

VII. Betriebsarten

VIII. Zwischenbilanz SP1

XIV. Fragestunde SP1 & SP2

#### Teil C ~ Vertiefung

IX. Prozessverwaltung

- Einplanung
- Einlastung

X. Koordinierung

- Synchronisation

XI. Betriebsmittelverwaltung

XII. Speicherverwaltung

- Adressräume
- Arbeitsspeicher

XIII. Dateisysteme

- Speicherung
- Fehlererholung

**Konzept**

---

**Vorkenntnisse**

# Voraussetzungen zum Verständnis des Lehrstoffs

- obligatorisch: **Grundlagen der Programmierung**  $\mapsto$  AuD bzw. GdP
  - Datentypen, Kontrollkonstrukte, Prozeduren
  - statische und dynamische Datenstrukturen
  - „Programmierung im Kleinen“

$\hookrightarrow$  vor allem für die Übung, weniger für die Vorlesung
- wünschenswert: **Technische Informatik**  $\mapsto$  GTI, etwas GRa
  - „Von-Neumann-Architektur“
    - Operationsbefehle, Befehlsoperanden, Adressierungsarten
    - Unterbrechungssteuerung (Pegel kontra Flanke)
  - Assemblerprogrammierung
    - Pseudo- und Maschinenbefehle (IA32)
    - Binär-, Oktal-, Hexadezimalcode
  - CPU, DMA, FPU, IRQ, MCU, MMU, NMI, PIC, TLB
- aktuelle Sekundärliteratur
  - Heinrich Müller und Frank Weichert [2]: Vorkurs Informatik (aus GdP)
  - William Stallings [3]: Computer Organization and Architecture

# Abhängigkeiten zwischen den Vorlesungsteilen

## Systemprogrammierung I

- Teil A** ■ setzt grundlegende Programmierkenntnisse voraus
  - vermittelt Grundlagen der **Programmierung in C**
- Teil B** ■ setzt grundlegende Programmierkenntnisse in C voraus
  - vermittelt **Operationsprinzipien** von Betriebssystemen

## Systemprogrammierung II

- Teil C** ■ setzt Kenntnisse dieser Operationsprinzipien voraus
  - vermittelt **interne Funktionsweisen** von Betriebssystemen

- Erlangung der benötigten Kenntnisse:
  - i durch Vorlesungsteilnahme
    - empfohlene sequentielle Belegung der Vorlesungsteile
  - ii durch Lehrbuchlektüre, aus anderen Lehrveranstaltungen, ...

# Gliederung

Einleitung

Konzept

Lehrkanon

Lehrziele

Vorkenntnisse

**Arrangement**

Veranstaltungsbetrieb

Leistungsnachweise

Ausklang

**Arrangement**

---

**Veranstaltungsbetrieb**

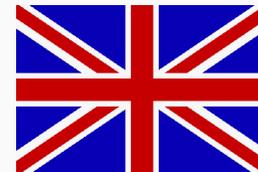
# Unterrichtstermine und -sprache

- Vorlesungs-, Übungs- und Rechnerzeiten:
  - auf `sys.cs.fau.de` dem Reiter „Lehre“ folgen
  - Sondertermine am Semesteranfang für den *Crash*-Kurs über C

- Unterrichtssprache:



- Vorlesung und Übung



- Fachbegriffe

- Sachwortverzeichnis (in Arbeit und Überarbeitung)
  - `www4.cs.fau.de/~wosch/glossar.pdf`

- Aneignung von neuem Wissen
  - selbständig die jeweils nächste Vorlesung vorbereiten
  - an der Präsentation teilnehmen, ihr zuhören, Fragen stellen
  - behandelte Themen untereinander diskutieren und nachbereiten
- mit bisherigem/anderem/zukünftigen Wissen in Beziehung bringen:
  - GdP**     ▪ Grundlagen der Programmierung in einer **Hochsprache**
  - PFP**     ▪ Grundlagen der parallelen Programmierung
  - GRA**     ▪ Rechnerorganisation oder -architektur
    - Grundlagen der Programmierung in **Assemblersprache**
- im Hörsaal präsentiertes Lehrmaterial: **Vorlesungsfolien**
  - stehen animiert und in Handzettelform zur Verfügung
    - PDF: auf `sys.cs.fau.de` dem Reiter „Lehre“ folgen
  - Anzahl und „Füllungsdichte“ sind bewusst eher hoch gehalten:
    - i obligatorischer und optionaler (Anhang) Vorlesungsstoff
    - ii schriftlich fixierte Gedankenstränge als Hilfe zur Nachbearbeitung
  - Anhänge und **ergänzende Materialien** sind keine Klausuraufgaben

- Wissen durch **direkte Erfahrung** vertiefen

*Tugendhaftes Verhalten und fachliches Können wird weniger durch einfache Belehrung als durch praktisches Nachmachen, Üben, Anwenden erlernt. (Aristoteles [1])*

- Diskussion der Übungsaufgaben, Lösungsansätze ausarbeiten
- Vorlesungsstoff festigen, offene Fragen klären
- **Tafelübung** unter Anleitung einer/s Übungsleiterin/s
  - Anmeldung durch WAFFEL<sup>1</sup> (URL siehe Webseite von SP)
  - Übungsaufgaben sind in Gruppen zu bearbeiten: Kannvorschrift
    - ist abhängig von der Teilnehmeranzahl
    - Gruppenpartner müssen in derselben Übung sein
- **Rechnerarbeit** in Eigenverantwortung
  - ohne Anmeldung, reservierte Arbeitsplätze stehen zur Verfügung
  - bei Fragen sich an die Übungsleiter/innen von SP wenden

---

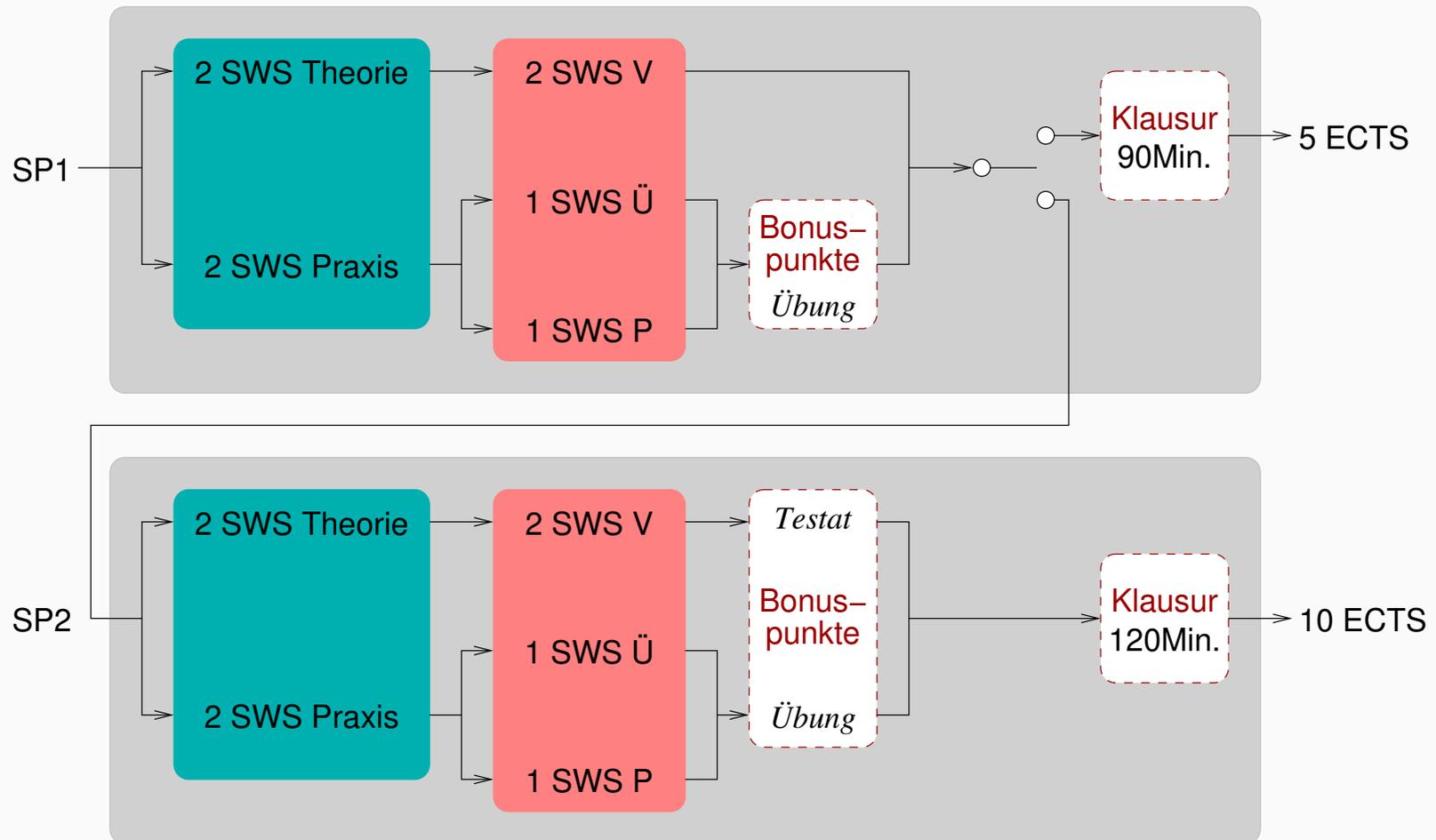
<sup>1</sup>Abk. Webanmeldefrickelformular Enterprise Logic

**Arrangement**

---

**Leistungsnachweise**

# Studien- und Prüfungsleistungen



- **Übungsaufgaben:** 6 (SP1) + 5 (SP2) Programmieraufgaben
  - abgegebene Programme werden korrigiert und mit Punkten bewertet
  - unzureichende Erklärung der Lösung ergibt 0 Punkte
    - Nichtanwesenheit impliziert unzureichende Erklärung
- ein **Antestat**<sup>2</sup> (auch: „Miniklausur“) zum Aufwärmen für SP2
  - geprüft wird Stoff von Vorlesung und Übung, 30 Minuten
    - Fragen zu Teil A und Teil B der Vorlesung
    - Trockenaufgabe als Lückentest in der Programmiersprache C
  - mit Aufgabenanteilen als Mehrfachauswahl (*multiple choice*)

## Notenbonus für die Klausur (auch: „Maxiklausur“)

- bei 50 % der Punkte aus „Übungsaufgaben + Testat“
- Punkte darüberhinaus gehen in die Bonusberechnung ein
- maximal ist ein Notenbonus von 0,7 erreichbar

---

<sup>2</sup>Allgemein eine mündliche oder schriftliche Prüfung in naturwissenschaftlichen Studienfächern am Anfang eines Semesters. Schriftlich ausgeführt im Fall von SP.

# Kür und Pflicht

- **Notenbonus** nur auf Basis der Übungen **des letzten SP-Moduls**
  - beeinflusst die Punkte-Notenskala der Klausur nicht, er wird allerdings bei bestandener Klausur auf die Klausurnote angewendet (abgezogen)
  - kann die Note einer bestandenen Klausur verbessern, nicht jedoch den Ausschlag zum Bestehen der Klausur geben
- ↪ Erreichen der Bestehensgrenze muss also immer mit regulär erworbenen Klausurpunkten erfolgen
- **Klausur:** Termin noch offen, Anfang vorlesungsfreie Zeit
  - GSP**
    - Struktur analog Testat (S. 27), jedoch 90 Minuten Dauer
  - SP**
    - Struktur analog GSP, jedoch 120 Minuten Dauer
    - zusätzlich Fragen zu Teil C der Vorlesung

## Präsenz und aktive Mitarbeit machen die Klausur „leicht“

- ↪ Besuch der Vorlesung, zuhören und Fragen stellen
- ↪ Teilnahme an den Tafelübungen, Übungsaufgaben bearbeiten
- ↪ Im Team entwickeln, aber selbst zum Laufen bringen

# Gliederung

Einleitung

Konzept

Lehrkanon

Lehrziele

Vorkenntnisse

Arrangement

Veranstaltungsbetrieb

Leistungsnachweise

Ausklang

**Ausklang**

---

**Kontakt**

## Dozenten

- Jürgen Kleinöder (~jklein)
- Rüdiger Kapitza (~rrkapitz)

## Mitarbeiter

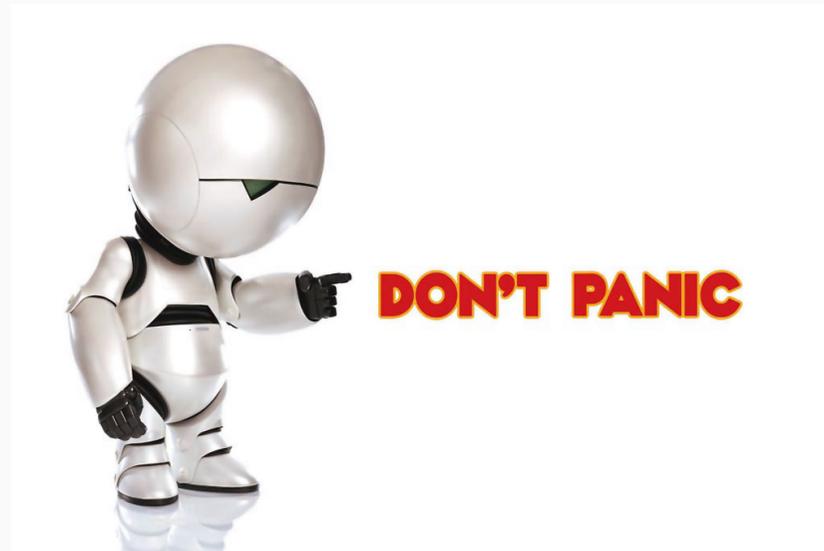
- Luis Gerhorst (~gerhorst)
- Thomas Preisner (~preisner)

## Tutoren

- Ferdinand Schober, Dana Elsmann, Christian Halder, Philip Kaludercic, Johannes Konrad, Stefan Schmitt, Julian Zboril, Frederik Zeug, Hannes Schulze, Lukas Bilstein



[www.augsburger-puppenkiste.de](http://www.augsburger-puppenkiste.de)



Quelle: [qmediasolutions.com](http://qmediasolutions.com)

## ■ Hinweise

- Anmeldung für die Übungen heute ab 16:00 Uhr via Waffel

**Ausklang**

---

**Bibliographie**

# Literaturverzeichnis (1)

[1] ARISTOTELES:

***Nikomachische Ethik.***

c. 334 BC

[2] MÜLLER, H. ; WEICHERT, F. :

***Vorkurs Informatik – Der Einstieg ins Informatikstudium.***

Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, 2017. –

392 S. –

ISBN 978-3-658-16141-5

[3] STALLINGS, W. :

***Computer Organization and Architecture.***

Pearson, 2021. –

896 S. –

ISBN 9781292420103