

# Systemprogrammierung

## *Grundlagen von Betriebssystemen*

### Teil B – V.2 Rechnerorganisation: Maschinenprogramme

---

27. Juni 2024

Rüdiger Kapitza

(© Wolfgang Schröder-Preikschat, Rüdiger Kapitza)



**Lehrstuhl für Informatik 4**  
Systemsoftware



**Friedrich-Alexander-Universität**  
Technische Fakultät

# Agenda

Einführung

Hybrid

Programmhierarchie

Hochsprachenkonstrukte

Assemblersprachenanweisungen

Betriebssystembefehle

Organisationsprinzipien

Funktionen

Komponenten

Zusammenfassung

# Gliederung

Einführung

Hybrid

Programmhierarchie

Hochsprachenkonstrukte

Assemblersprachenanweisungen

Betriebssystembefehle

Organisationsprinzipien

Funktionen

Komponenten

Zusammenfassung

- Maschinenprogramm als Entität einer **hybriden Schicht** verstehen
  - Instruktionen an die Befehlssatzebene, die direkt ausgeführt werden
  - Instruktionen an das Betriebssystem, die partiell interpretiert werden
- Ebene<sub>[2,3]</sub> als **Programmhierarchie** virtueller Maschine vertiefen
  - indem exemplarisch für x86 und Linux das Zusammenspiel dieser Maschinen zur Diskussion gestellt wird
  - dabei die prinzipielle Funktionsweise von Systemaufrufen erkennen
- **Grobstruktur** von Maschinenprogrammen im Ansatz kennenlernen
  - mit dem Laufzeitsystem und den Systemaufrufstümpfen als zwei zentrale Bestandteile der Systemsoftware
  - inklusive Anwendungsroutinen zusammengebunden zum **Lademodul**

*Auch wenn wir die Programmbeispiele symbolisch dargestellt sehen, ist zu beachten, dass Maschinenprogramme letztlich numerischer Natur sind. (vgl. [3, S. 18])*

# Einführung

---

## Hybrid

# Hybride Schicht in einem Rechensystem

- Maschinenprogramme enthalten zwei Sorten von Befehlen:
  - i **Maschinenbefehle** der Befehlssatzebene (ISA)
    - normalerweise direkt interpretiert durch die Zentraleinheit<sup>1</sup>
    - ausnahmsweise partiell interpretiert durch das Betriebssystem
  - ii **Systemaufrufe** an das Betriebssystem
    - normalerweise partiell interpretiert durch das Betriebssystem

**Hybrid (lat. *hybrida* Bastard, Mischling, Frevelkind)<sup>a</sup>**

<sup>a</sup>gr. *hýbris* Übermut, Anmaßung

„etwas Gebündeltes, Gekreuztes oder Gemischtes“ [6]

- ein System das zwei Techniken miteinander kombiniert:
  - i Interpretation von Programmen der Befehlssatzebene
  - ii partielle Interpretation von Maschinenprogrammen
- ein Maschinenprogramm ist **Hybridsoftware**, die auf Ebene<sub>[2,3]</sub> läuft

<sup>1</sup>*central processing unit*, CPU

# Betriebssystem $\equiv$ Programm der Befehlssatzebene

- ein Betriebssystem implementiert die Maschinenprogrammzebene
    - es zählt damit selbst nicht zur Klasse der Maschinenprogramme
    - es setzt normalerweise keine Systemaufrufe (an sich selbst) ab
    - es unterbricht sich normalerweise niemals von selbst
  - gleichwohl sollten Betriebssysteme es zulassen, in der Ausführung eigener Programme unterbrochen werden zu können
    - nicht durch Systemaufrufe
    - aber durch *Traps* oder *Interrupts* — **Ausnahmen**
- ↪ sie interpretieren die eigenen Programme nur eingeschränkt partielle

## Teilinterpretation von Betriebssystemprogrammen

Bewirkt **indirekt rekursive Programmausführungen** im Betriebssystem<sup>a</sup> und erfordert daher die Fähigkeit zum **Wiedereintritt** (*re-entrance*). Je nach Operationsprinzip<sup>b</sup> des Betriebssystems ist dies zulässig oder (temporär) unzulässig.

<sup>a</sup>ausgelöst durch synchrone/asynchrone Unterbrechungen

<sup>b</sup>nichtblockierende/blockierende Synchronisation

# Gliederung

Einführung

Hybrid

Programmhierarchie

Hochsprachenkonstrukte

Assemblersprachenanweisungen

Betriebssystembefehle

Organisationsprinzipien

Funktionen

Komponenten

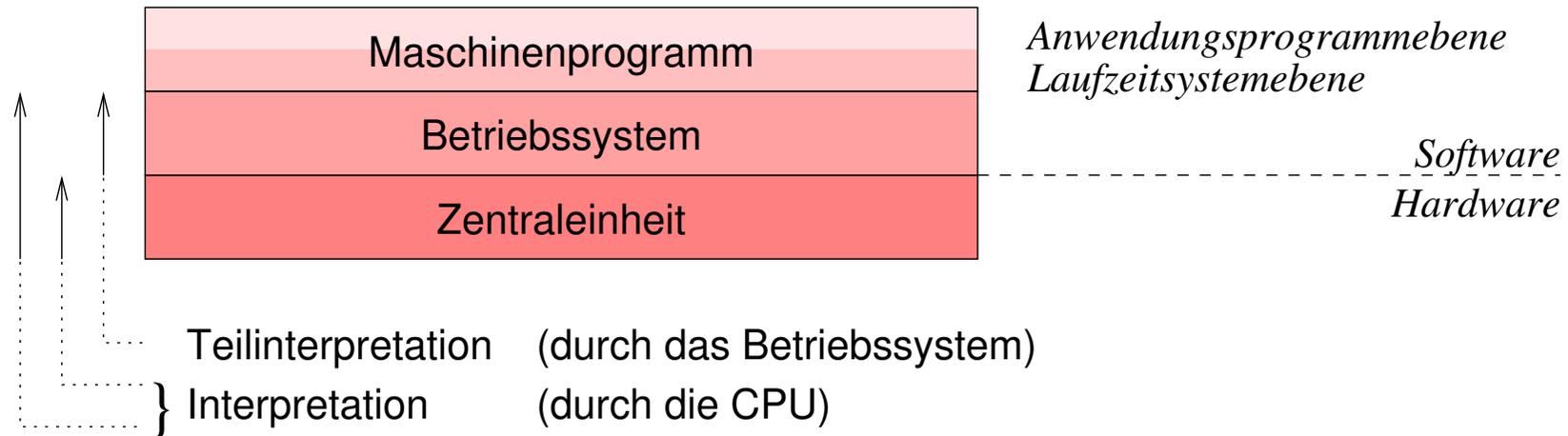
Zusammenfassung

# Maschinensprache(n)

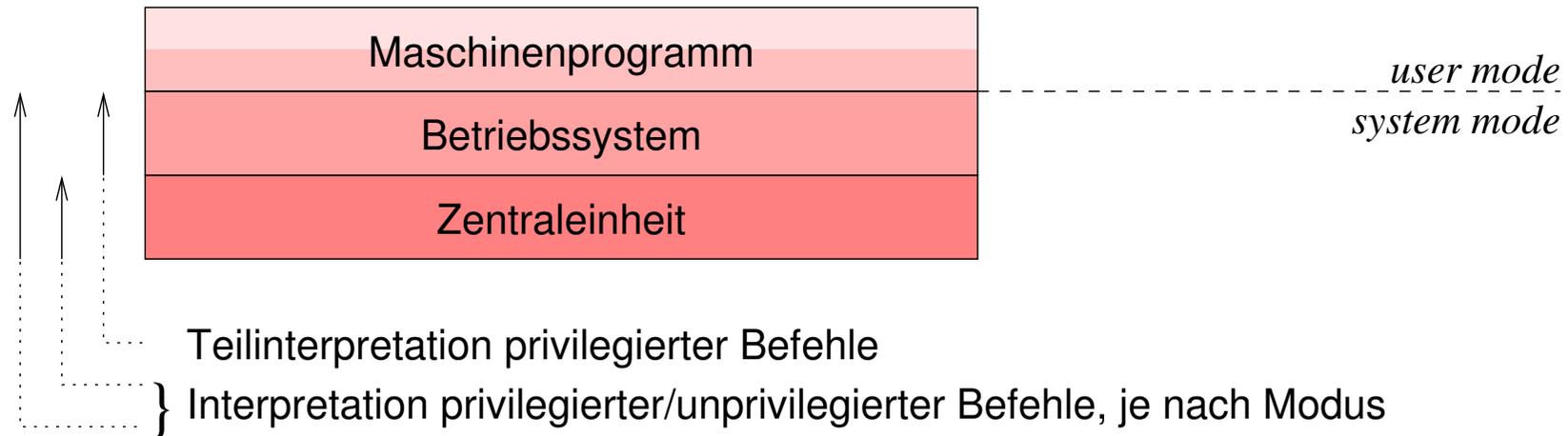
- Maschinenprogramme setzen sich aus Anweisungen zusammen, die **ohne Übersetzung** von einem Prozessor ausführbar sind
  - gleichwohl werden sie (normalerweise) durch Übersetzung generiert
    - nahezu ausschließlich automatisch: Kompilierer, Assemblierer, Binder
    - in seltenen Fällen manuell: **nativer Kode** (*native code*)<sup>2</sup>
  - sie repräsentieren sich technisch als **Lademodul** (*load module*)
    - erzeugt durch Dienstprogramme (*utilities*): `gcc(1)`, `as(1)`, `ld(1)`
    - geladen, verarbeitet und entsorgt durch Betriebssysteme
  - d.h., als **ausführbares Programm** und in numerischer Form
- Grundlage für die Entwicklung von Maschinenprogrammen bilden Hoch- und Assemblersprachen, und zwar für jede Art Software:
  - Anwendungsprogramme, Laufzeitsysteme und Betriebssysteme
  - symbolisch repräsentiert auf Ebene<sub>[4,5]</sub>, numerisch auf Ebene<sub>3</sub>

---

<sup>2</sup>Binärkode des realen Prozessors, auch: Maschinenkode.



- **Maschinenprogramm = Anwendungsprogramm + Laufzeitsystem**
  - beide Teilebenen liegen im selben **Adressraum**, der zudem (logisch) per **Speicherschutz** von anderen Adressräumen isoliert ist
  - einfache Unterprogrammaufrufe aktivieren das Laufzeitsystem
- **Ausführungsplattform = Betriebssystem + Zentraleinheit (CPU)**
  - Verarbeitung eines Maschinenprogramms durch einen Prozessor, der in Hard- und Software implementiert vorliegt
  - komplexe **Systemaufrufe** (*system calls*) aktivieren das Betriebssystem



- Maschinenprogramm = Benutzerebene (*user level, user space*)
  - eingeschränkter Umgang mit Merkmalen der Befehlssatzebene in Bezug auf Maschinenbefehle, Hardwarekomponenten und Peripheriegeräte
  - nur **unprivilegierte Operationen** werden direkt ausgeführt, privilegierte Operationen erfordern den **Moduswechsel**  $\rightsquigarrow$  Systemaufruf
- Ausführungsplattform = Systemebene (*system level, kernel space*)
  - uneingeschränkter Umgang mit den Merkmalen der Befehlssatzebene
  - alle Maschinenbefehle werden direkt ausgeführt, alle Operationen gültig

# **Programmhierarchie**

---

## **Hochsprachenkonstrukte**

- ein auf Ebene<sub>5</sub> symbolisch repräsentiertes Programm der Ebene<sub>3</sub>:

```
1 void echo() {  
2     char c;  
3     while (read(0, &c, 1) == 1) write(1, &c, 1);  
4 }
```

## echo.c

*Funktion read(2) überträgt ein Zeichen von Standardeingabe (0) an die Arbeitsspeicheradresse der lokalen Variablen c, deren Inhalt anschließend mit der Funktion write(2) zur Standardausgabe (1) gesendet wird. Die Schleife terminiert durch Unterbrechung, unter UNIX z.B. nach Eingabe von ^C.*

# **Programmhierarchie**

---

**Assemblersprachenanweisungen**

- dasselbe Programm (S. 13) symbolisch repräsentiert auf Ebene 4:<sup>3</sup>

```
1  .file "echo.c"
2  .text
3  .p2align 4,,15
4  .globl echo
5  .type echo, @function
6  echo:
7  pushl %ebx
8  subl $40, %esp
9  leal 28(%esp), %ebx
10 jmp .L2
11 .p2align 4,,7
12 .p2align 3
13 .L3:
14 movl $1, 8(%esp)
15 movl %ebx, 4(%esp)
16 movl $1, (%esp)
17 call write
18 .L2:
19 movl $1, 8(%esp)
20 movl %ebx, 4(%esp)
21 movl $0, (%esp)
22 call read
23 cmpl $1, %eax
24 je .L3
25 addl $40, %esp
26 popl %ebx
27 ret
```

- **unaufgelöste Referenzen** der Systemfunktionen `read(2)` und `write(2)` werden vom Binder `ld(1)` aufgelöst  $\mapsto$  `libc.a`

<sup>3</sup>Übersetzung von `echo.c` mit `-S` liefert `echo.s`

**Programmhierarchie**

---

**Betriebssystembefehle**

- **Stümpfe** der Systemfunktionen auf Ebene <sub>3</sub>, symbol. aufbereitet:

<pre> 1  read: 2    push %ebx 3    movl 16(%esp),%edx 4    movl 12(%esp),%ecx 5    movl 8(%esp),%ebx 6    mov  \$3,%eax 7    int  \$0x80 8    pop  %ebx 9    cmp  \$-4095,%eax 10   jae  __syscall_error 11   ret </pre>	<pre> 12  write: 13   push %ebx 14   movl 16(%esp),%edx 15   movl 12(%esp),%ecx 16   movl 8(%esp),%ebx 17   mov  \$4,%eax 18   int  \$0x80 19   pop  %ebx 20   cmp  \$-4095,%eax 21   jae  __syscall_error 22   ret </pre>
--	--

- nach Kompilation<sup>4</sup> Verwendung der disassemble-Operation von gdb(1)

- **Systemaufruf** wird durch `int $0x80` (*software interrupt*) ausgelöst

- Operationskode in %eax
- Parameter in %ebx, %ecx und %edx
- Resultat in %eax zurück

```

23  __syscall_error:
24   neg %eax
25   mov %eax,errno
26   mov $-1,%eax
27   ret
28
29   .comm  errno,16

```

<sup>4</sup>Übersetzung von `echo.c` inklusive abschließender Bindung.

- **Systemaufraufzuteiler** (*system call dispatcher*):
  - ein auf Ebene<sub>4</sub> symbolisch repräsentiertes Programm der Ebene<sub>2</sub>
  - kernel-source-2.4.20/arch/i386/kernel/entry.S (Auszug)

## Prolog

```

1  system_call:
2  pushl %eax
3  cld
4  pushl %es
5  pushl %ds
6  pushl %eax
7  pushl %ebp
8  pushl %edi
9  pushl %esi
10 pushl %edx
11 pushl %ecx
12 pushl %ebx
13 ...
    
```

## Abruf und Ausführung

```

14 ...
15  cmpl  $(NR_syscalls),%eax
16  jae   badsys
17  call  *sys_call_table(,%eax,4)
18  movl  %eax,24(%esp)
19  ret_from_sys_call:
20  ...
21  jmp   restore_all
22  badsys:
23  movl  $-ENOSYS,24(%esp)
24  jmp   ret_from_sys_call
    
```

## Epilog

```

25 restore_all:
26  popl  %ebx
27  popl  %ecx
28  popl  %edx
29  popl  %esi
30  popl  %edi
31  popl  %ebp
32  popl  %eax
33  popl  %ds
34  popl  %es
35  addl  $4,%esp
36  iret
    
```

**4-12**

- Sicherung des Prozessorzustands des Maschinenprogramms

**7-12**

- Übernahme der aktuellen Parameter von Systemaufrufen

**15-18**

- Überprüfung des Operationskodes und Aufruf der Systemfunktion

**26-34**

- Wiederherstellung des gesicherten Prozessorzustands

**36**

- Wiederaufnahme der Ausführung des Maschinenprogramms

# Betriebssystem: Interpreter

- **Befehlsabruf- und -ausführungszyklus** (*fetch-execute cycle*) zur Ausführung von Systemaufrufen
  1. Prozessorstatus des unterbrochenen Programms sichern.....Prolog
    - Aufforderung der CPU zur Teilinterpretation nachkommen
  2. Systemaufruf interpretieren .....Abruf und Ausführung
    - i Systemaufrufnummer (Operationskode) abrufen
    - ii auf Gültigkeit überprüfen und ggf. Fehlerbehandlung auslösen
    - iii bei gültigem Operationskode, zugeordnete Systemfunktion ausführen
  3. Prozessorstatus wiederherstellen und zurückspringen.....Epilog
    - Beendigung der Teilinterpretation der CPU „mitteilen“
    - Ausführung des unterbrochenen Programms wieder aufnehmen
  
- mangels „echter“ **Systemimplementierungssprache**<sup>5</sup> ist hier in dem Kontext der Einsatz von Assemblersprache erforderlich
  - Teilinterpretation erfordert kompletten Zugriff auf den Prozessorstatus
  - dieser ist nicht mehr Teil des Programmiermodells einer Hochsprache

<sup>5</sup>Höhere Programmiersprache mit hardwarenahen Sprachelementen.

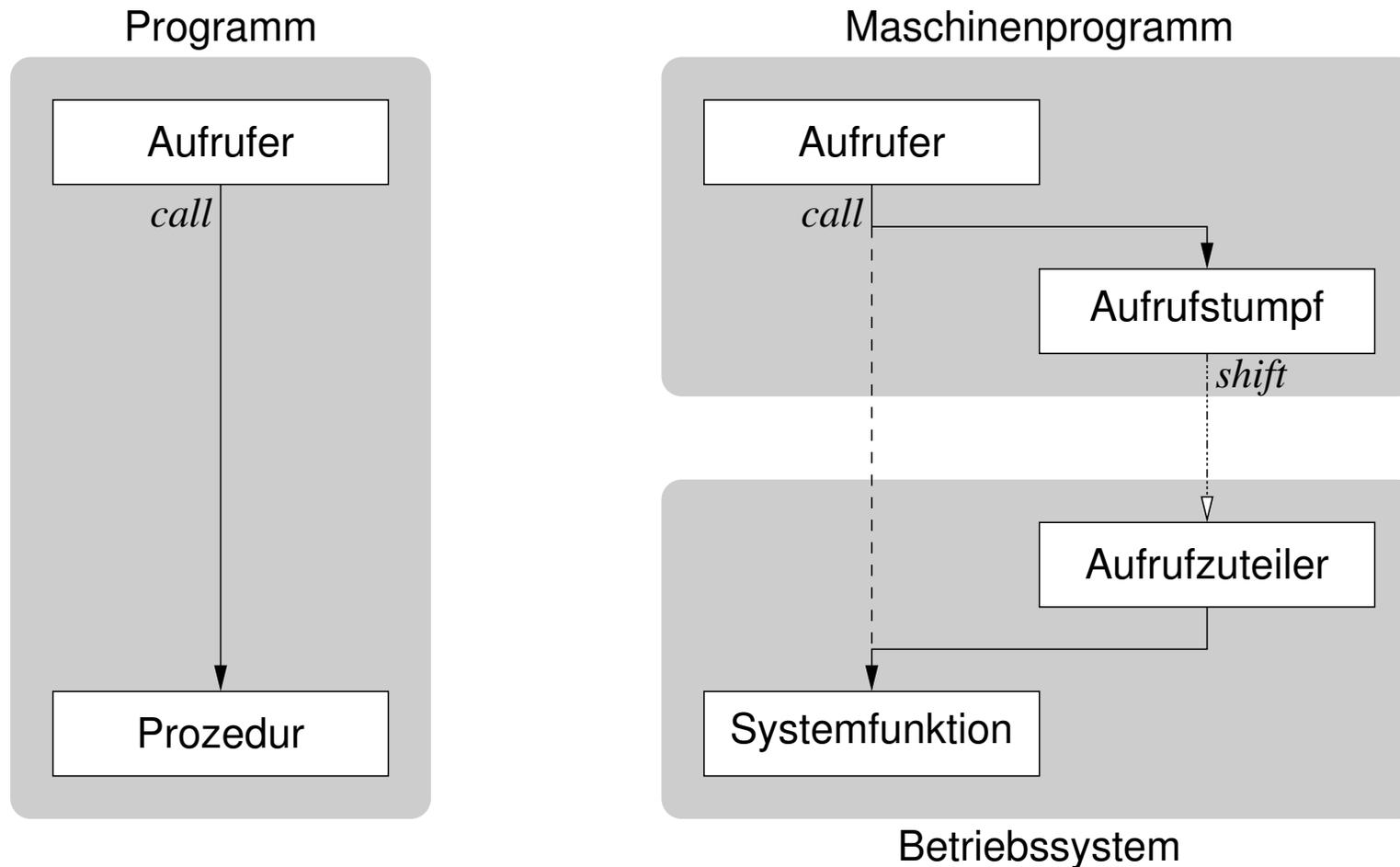
- ein auf Ebene<sub>5</sub> symbolisch repräsentiertes Programm der Ebene<sub>2</sub>:
  - kernel-source-2.4.20/fs/read\_write.c (Auszug)

```
1  asmlinkage
2  ssize_t sys_read(unsigned int fd, char *buf, size_t count) {
3      ssize_t ret;
4      struct file *file;
5
6      ret = -EBADF;
7      file = fget(fd);
8      if (file) {
9          ...
10     }
11     return ret;
12 }
13
14 asmlinkage ssize_t sys_write ...
```

- **Systemfunktion** (Implementierung) innerhalb des Betriebssystems
  - aktiviert durch `call *sys_call_table(,%eax,4)` (S. 18, Zeile 17)

<sup>6</sup> Standardmäßig werden die ersten Parameter der Systemfunktion von den in den  
Registern übergeben, für x86-32: eax, ecx und edx.

# Prozedur- vs. Systemaufruf



- Systemaufruf als adressraumübergreifender Prozeduraufruf
  - verlagert (*shift*) die weitere Prozedurausführung ins Betriebssystem

# Gliederung

Einführung

Hybrid

Programmhierarchie

Hochsprachenkonstrukte

Assemblersprachenanweisungen

Betriebssystembefehle

**Organisationsprinzipien**

Funktionen

Komponenten

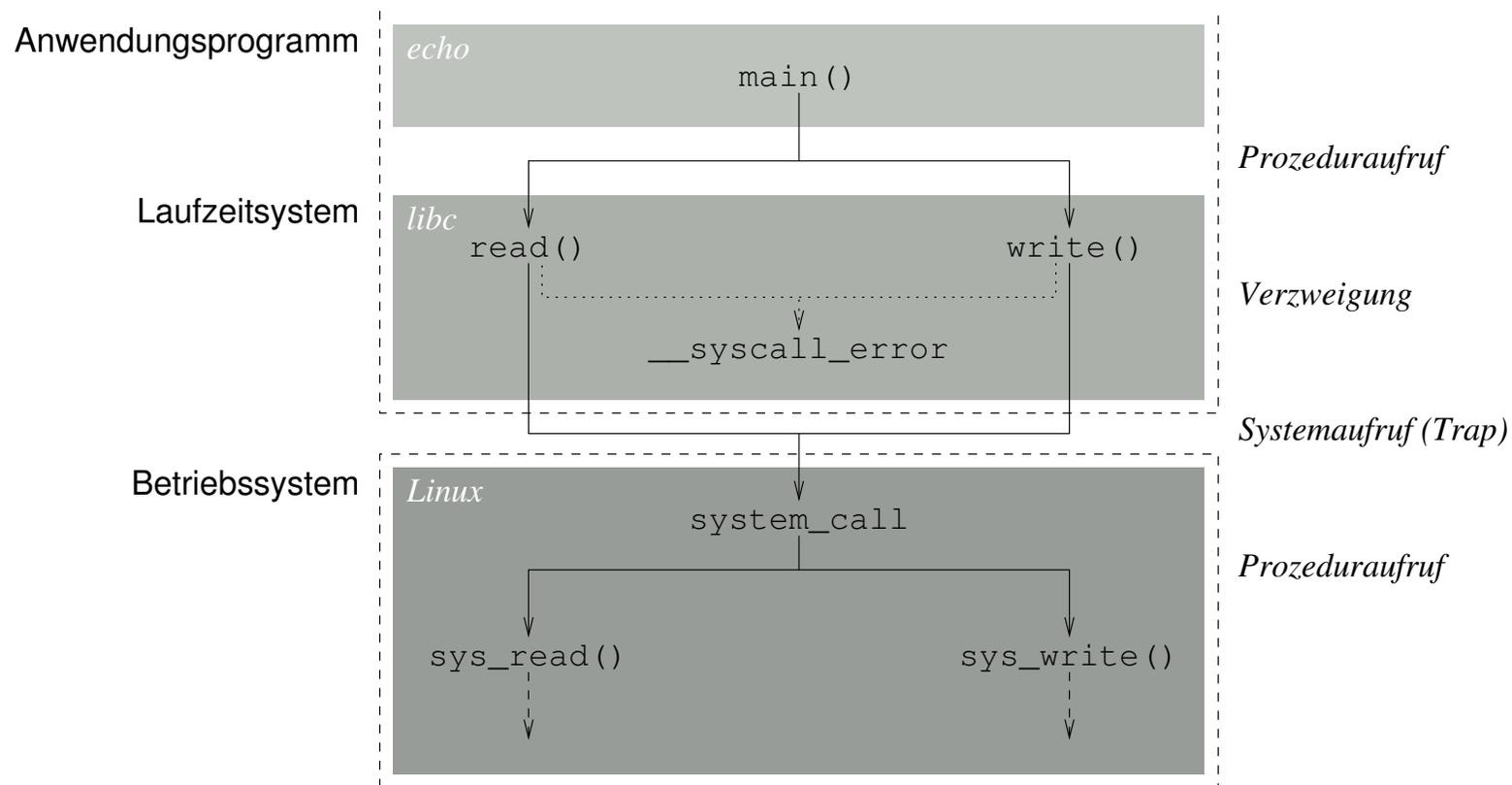
Zusammenfassung

# **Organisationsprinzipien**

---

## **Funktionen**

# Domänenübergreifende Aufrufhierarchie



## ■ „obere“ Domäne (Ebene<sub>3</sub>, □)

- Anwendungsmodus
- unprivilegiert (graduell)
- räumlich isoliert (total)
- transient (logisch)

## ■ „untere“ Domäne (Ebene<sub>2</sub>, □)

- Systemmodus
- privilegiert (graduell)
- räumlich isoliert (partiell)
- resident (logisch)

# Systemaufrufchnittstelle (system call interface)<sup>7</sup>

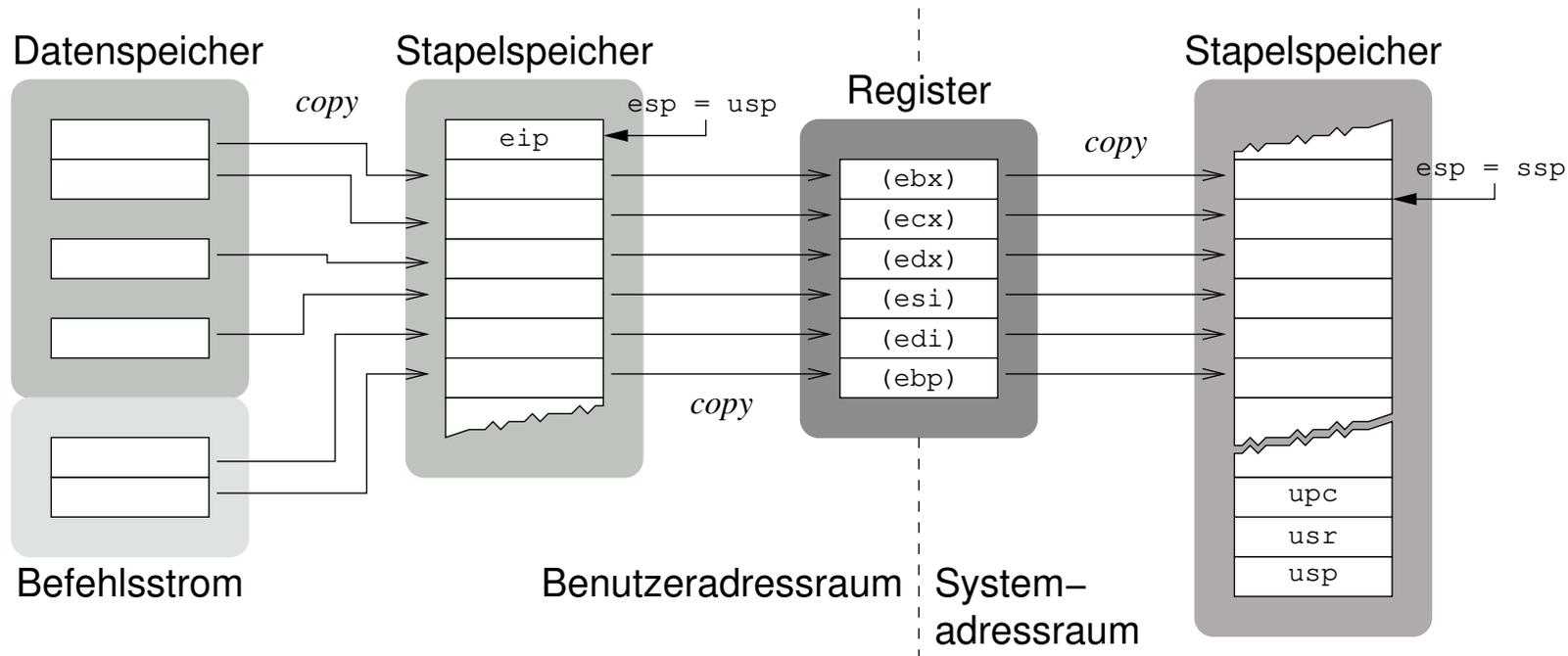
```
1 read:
2   push %ebx
3   movl 16(%esp),%edx
4   movl 12(%esp),%ecx
5   movl 8(%esp),%ebx
6   mov  $3,%eax
7   int  $0x80
8   pop  %ebx
9   cmp  $-4095,%eax
10  jae  __syscall_error
11  ret
```

- „Grenzübergangsstelle“ **Aufrufstumpf**
  - einerseits erscheint ein Systemaufruf als normaler **Prozeduraufruf**
  - andererseits bewirkt der Systemaufruf einen **Moduswechsel**
- sorgt für **Ortstransparenz** (funktional)
  - die Lokalität der aufgerufenen Systemfunktion muss nicht bekannt sein

- Systemaufrufe sind **Prozedurfernaufrufe**, um **Prozessdomänen** in kontrollierter Weise zu überwinden

- 3–5** ■ tatsächliche Parameter (Argumente) in Registern übergeben
- 6** ■ Systemaufrufnummer (Operationskode) in Register übergeben
- 7** ■ Domänenwechsel (Ebene<sub>3</sub> ↦ Ebene<sub>2</sub>) auslösen
  - Aufruf abfangen (*trap*) und dem Betriebssystem zustellen
- 9–10** ■ Status überprüfen und ggf. Fehlerbehandlung durchführen

<sup>7</sup>UNIX Programmers Manual (UPM), Lektion 2 — `man(2)`



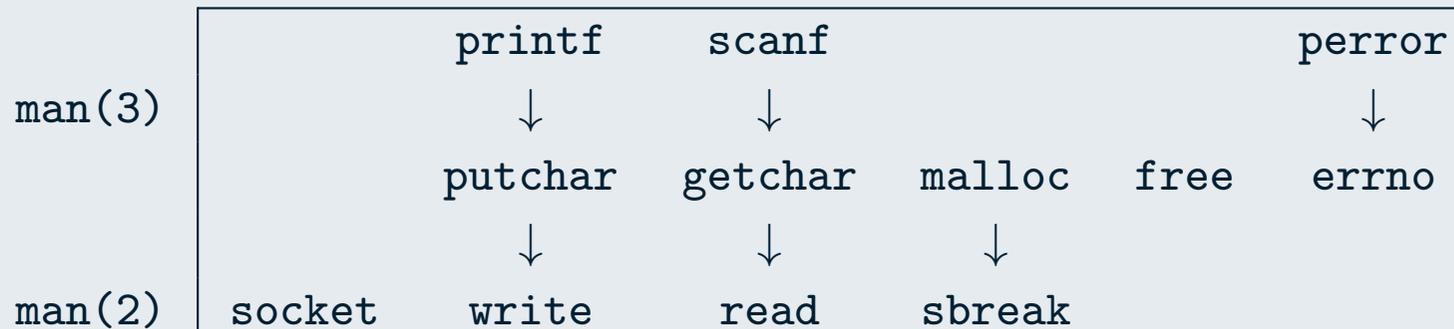
- Werteübergabe (*call by value*) für alle Parameter
  - Variable: Befehlsoperand ist Adresse im Datenspeicher inkl. Register
  - Direktwert: Bestandteil des Befehls im Befehlsstrom
- stark abhängig vom **Programmiermodell** der Befehlssatzebene<sup>8</sup>
  - die Registeranzahl bestimmt die Anzahl direkter Parameter
  - ggf. sind weitere Parameter indirekt über den Stapelzeiger zu laden

<sup>8</sup>...und der problemorientierten Programmiersprachenebene, des Kompilierers.

# Laufzeitumgebung (*runtime environment*)<sup>9</sup>

- **Programmbausteine** in Form eines zur Laufzeit zur Verfügung gestellten universellen Satzes von Funktionen und Variablen
  - Lesen/Schreiben von Dateien, Ein-/Ausgabegeräte steuern
  - Daten über Netzwerke transportieren oder verwalten
  - formatierte Ein-/Ausgabe, ...

## Laufzeitbibliothek von C unter UNIX (Auszug)



<sup>9</sup>UNIX *Programmers Manual* (UPM), Lektion 3 — man(3)

# Ensemble problemspezifischer Prozeduren

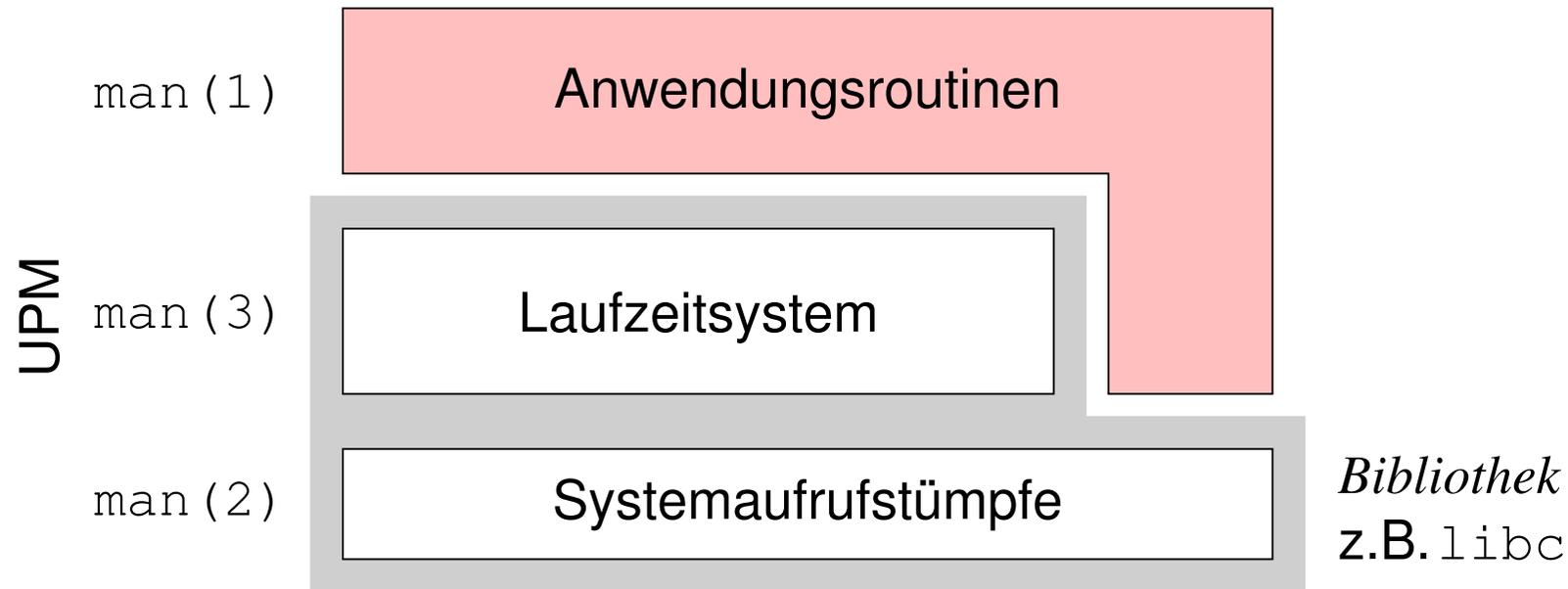
- **Anwendungsroutinen** (des Rechners)
  - bei C/C++ die Funktion `main()` und anderes Selbstgebautes
  - setzen u.a. Betriebssystem- oder Laufzeitsystemaufrufe ab
- **Laufzeitsystemfunktionen** (des Kompilers/Betriebssystems)
  - bei C z.B. die Bibliotheksfunktionen `printf(3)` und `malloc(3)`
  - setzt Betriebssystem- oder (andere) Laufzeitsystemaufrufe ab
- **Systemaufrufstümpfe** (des Betriebssystems)
  - bei UNIX z.B. die Bibliotheksfunktionen `read(2)` und `write(2)`
  - setzen Aufrufe an das Betriebssystem ab
    - Systemaufruf  $\mapsto$  Abfangstelle im Betriebssystem  $\sim$  *Trap*
- bilden zusammengebunden das **Maschinenprogramm** (Lademodul)

# **Organisationsprinzipien**

---

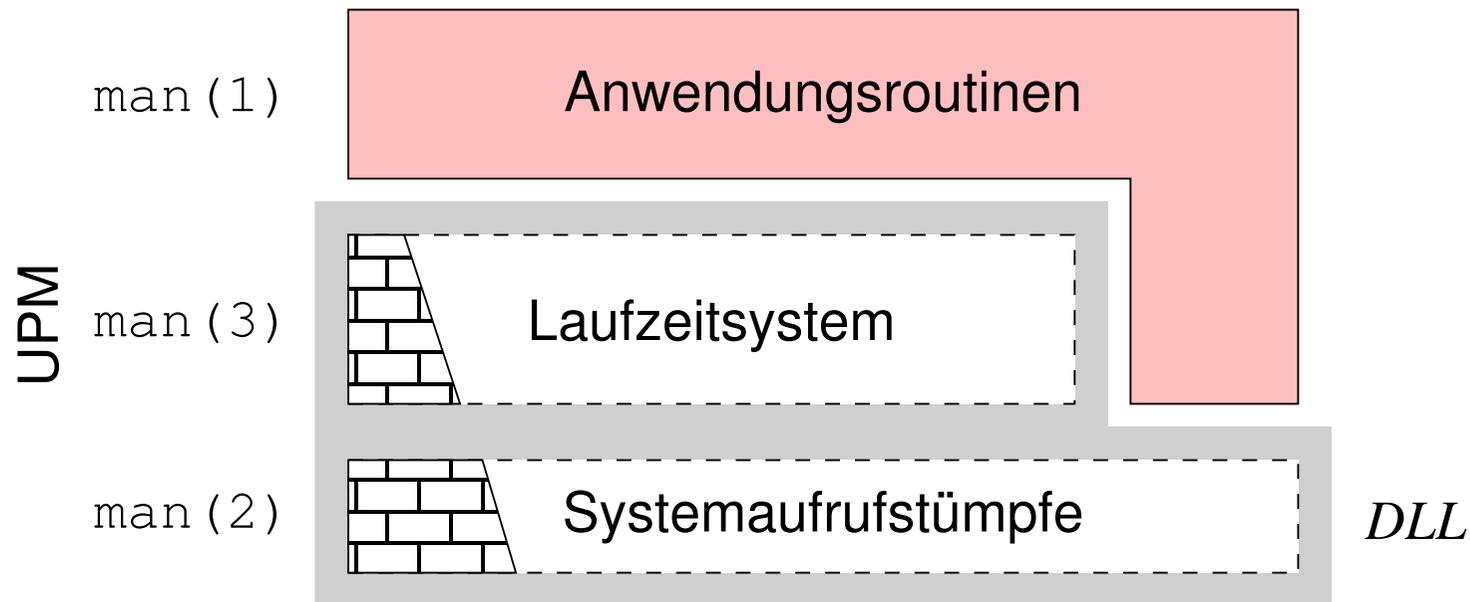
## **Komponenten**

# Grobstruktur von Maschinenprogrammen I



- statisch gebundenes Programm
  - zum Ladezeitpunkt des Programms sind alle Referenzen aufgelöst
    - Kompilierer und Assembler lösen lokale (interne) Referenzen auf
    - der Binder löst globale (`extern`, `.globl`) Referenzen auf
  - Schalter `-static` bei `gcc(1)` oder `ld(1)`
- Laufzeitüberprüfung von Bibliotheksreferenzen entfällt

# Grobstruktur von Maschinenprogrammen II



- dynamisch gebundenes Programm
  - Bibliotheksfunktionen erst bei Bedarf (vom Betriebssystem) einbinden
    - Ebene<sub>[2,3]</sub> erkennt einen **Bindungsfehler** (*link trap*, Multics [4])
    - den ein **bindender Lader** (*linking loader*) im Betriebssystem behandelt
  - dynamische Bibliothek (*shared library*, *dynamic link library* (DLL))
- Laufzeitüberprüfung von Bibliotheksref.  $\rightsquigarrow$  **Teilinterpretation**

# Gliederung

Einführung

Hybrid

Programmhierarchie

Hochsprachenkonstrukte

Assemblersprachenanweisungen

Betriebssystembefehle

Organisationsprinzipien

Funktionen

Komponenten

Zusammenfassung

- Bedeutung der Maschinenprogrammzebene als **Hybrid** skizziert
  - **Maschinenbefehle** der Befehlssatzebene und **Betriebssystembefehle**
    - letztere als **Systemaufrufe** abgesetzt und partiell interpretiert
  - Betriebssysteme als Programme der Befehlssatzebene eingeordnet
- Ebene<sub>[2,3]</sub> als **Programmhierarchie** virtueller Maschinen erklärt
  - Repräsentation einer **Systemfunktion** in Hochsprache, Assemblersprache und symbolischen Maschinenkode behandelt
  - in dem Zusammenhang die Implementierung von Systemaufrufen erörtert: **Systemaufrufstumpf** und **Systemaufrufzuteiler**
  - Befehlsabruf- und ausführungszyklus eines Betriebssystems und damit die Funktion als **Interpreter** (von Betriebssystembefehlen) verdeutlicht
- **Organisationsprinzipien** von Maschinenprogrammen präsentiert
  - domänenübergreifende **Aufrufhierarchie** von Funktionen verschiedener Abstraktionsebenen im Zuge der Ausführung eines Systemaufrufs
  - Ebene<sub>3</sub>-Programme sind ein Ensemble von (a) Anwendungsroutinen und (b) Laufzeitsystem und Systemaufrufstümpfen
  - Komplex (b) ist Teil einer statischen/dynamischen **Programmbibliothek**

**Zusammenfassung**

---

**Bibliographie**

# Literaturverzeichnis (1)

[1] FOG, A. :

***Optimization Manuals.***

4. Instruction Tables.

Technical University of Denmark, Dez. 2014

[2] INTEL CORPORATION (Hrsg.):

***Addendum—Intel Architecture Software Developer’s Manual.***

2: Instruction Set Reference.

Intel Corporation, 1997.

(243689-001)

[3] KLEINÖDER, J. ; SCHRÖDER-PREIKSCHAT, W. :

***Virtuelle Maschinen.***

In: LEHRSTUHL INFORMATIK 4 (Hrsg.): *Systemprogrammierung.*

FAU Erlangen-Nürnberg, 2015 (Vorlesungsfolien), Kapitel 5.1

## Literaturverzeichnis (2)

[4] ORGANICK, E. I.:

***The Multics System: An Examination of its Structure.***

MIT Press, 1972. –

ISBN 0-262-15012-3

[5] VASUDEVAN, A. ; YERRABALLI, R. ; CHAWLA, A. :

***A High Performance Kernel-Less Operating System Architecture.***

In: ESTIVILL-CASTRO, V. (Hrsg.) ; Australian Computer Society

(Veranst.): *Proceedings of the Twenty-Eighth Australasian*

*Computer Science Conference (ACSC2005)* Bd. 38 Australian

Computer Society, CRPIT, 2005. –

ISBN 1-920682-20-1, S. 287-296

[6] WIKIPEDIA:

<http://de.wikipedia.org/wiki/Hybrid>.

2015

# Anhang

---

## Betriebssystembefehle

- Kontext eines Programmablaufs
  - der für einen bestimmten Programmablauf relevante Prozessorstatus
  - vorgegeben durch die im Programm festgelegte Berechnungsvorschrift
  - je nach Art und Mächtigkeit der Maschinenbefehle unterschiedlich groß

## Prozessorstatus

Der im Programmiermodell der CPU für einen (abstrakten/realen) Prozessor definierte Zustand, manifestiert in den im **Registersatz** dieser CPU gespeicherten Daten.

- **Kontextwechsel** müssen **Konsistenz** des Prozessorstatus wahren
    - hier: Unterprogrammaufrufe, Systemaufrufe, ..., Koroutinenaufrufe
    - vorgegeben durch die **Aufrufkonventionen** des jeweiligen Prozessors
      - des Kompilierers einerseits und des Betriebssystems andererseits
- flüchtige Register** – Inhalt gilt als unbeständig, darf verändert werden
- bei Aufrufender gespeichert (*caller saved*)<sup>10</sup>
- nichtflüchtige Register** – Inhalt gilt als beständig, muss unverändert bleiben
- bei Aufgerufener gespeichert (*callee saved*)

---

<sup>10</sup>x86: eax, ecx, edx

# Programmbeispiel: Speicherzelleninhalte austauschen

## ■ Ebene<sub>5</sub>

```
1 void swap(long *one, long *other) {
2     long aux = *one;
3     *one = *other;
4     *other = aux;
5 }
6 extern long foo, bar;
7
8 swap(&foo, &bar);
```

## ■ Ebene<sub>4</sub> beziehungsweise Ebene<sub>[3,2]</sub> im symbolischen Maschinencode

```
10 swap:
11     pushl   %ebp
12     movl   %esp, %ebp
13     pushl   %esi
14     movl   12(%ebp), %eax
15     movl   8(%ebp), %ecx
16     movl   (%ecx), %edx
17     movl   (%eax), %esi
18     movl   %esi, (%ecx)
19     movl   %edx, (%eax)
20     popl   %esi
21     popl   %ebp
22     retl
23     pushl   $_bar
24     pushl   $_foo
25     calll   swap
```

- 23–24** Parameterübergabe
- 25** Unterprogrammaufruf
- 11–12** lokale Basis einrichten
- 13** Register sichern
- 14–15** Parameterübernahme
- 16** lokale Variable definieren
- 17–19** Tausch bewerkstelligen
- 20–22** Epilog und Rücksprung

# Varianten von Aktivierungsblöcken

- funktional gleich auf allen Ebenen, aber nichtfunktional ist Ebene<sub>5</sub> ungleich gegenüber Ebene<sub>[4,3,2]</sub> in räum- und zeitlicher Hinsicht

## mit lokaler Basis

```
1 swap:
2     pushl   %ebp
3     movl   %esp, %ebp
4     pushl   %esi
5     movl   12(%ebp), %eax
6     movl   8(%ebp), %ecx
7     movl   (%ecx), %edx
8     movl   (%eax), %esi
9     movl   %esi, (%ecx)
10    movl   %edx, (%eax)
11    popl   %esi
12    popl   %ebp
13    retl
```

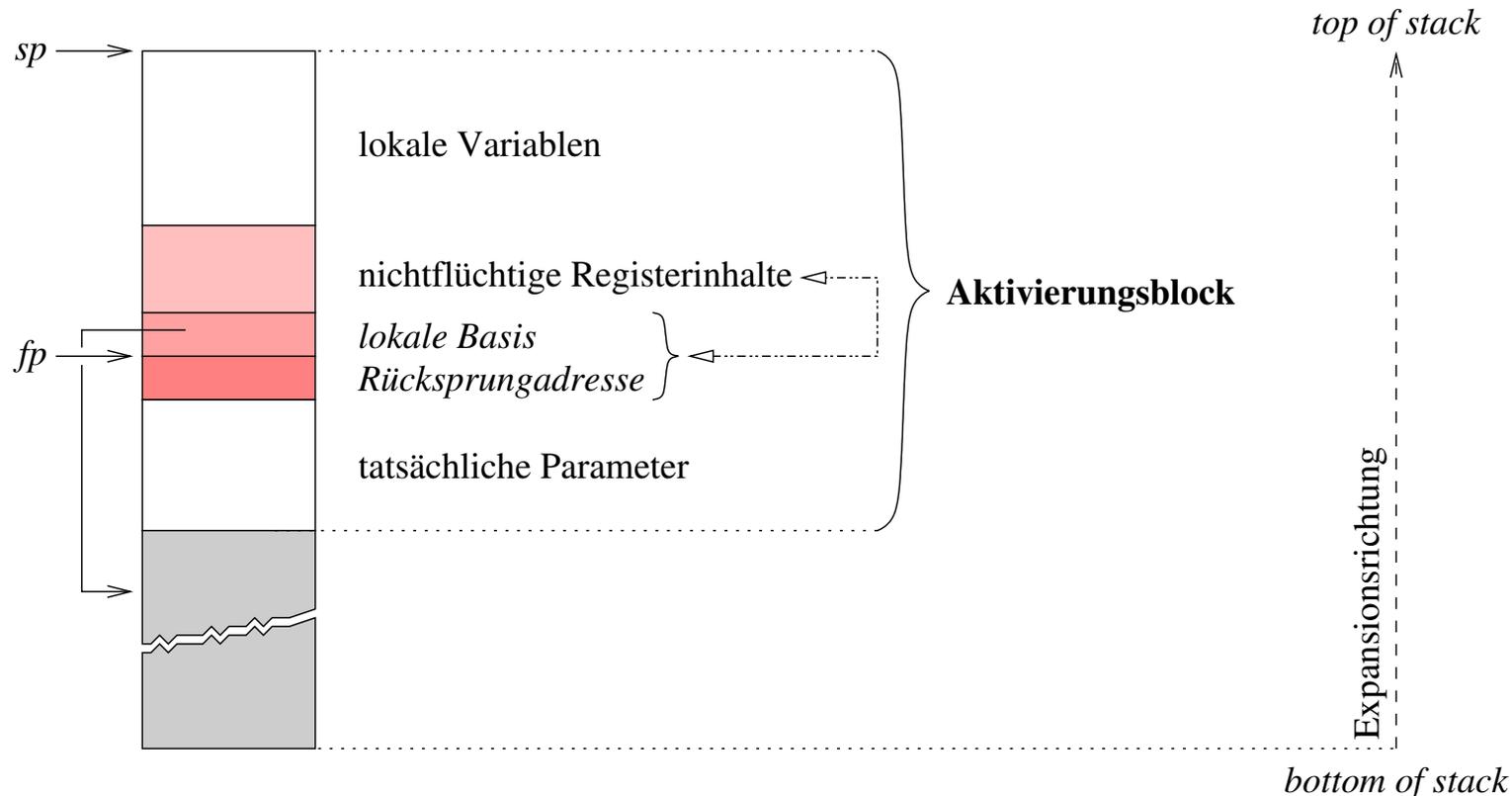
## ohne lokaler Basis (-fomit-frame-pointer)

```
21 swap:
22 #
23 #
24     pushl   %esi
25     movl   12(%esp), %eax
26     movl   8(%esp), %ecx
27     movl   (%ecx), %edx
28     movl   (%eax), %esi
29     movl   %esi, (%ecx)
30     movl   %edx, (%eax)
31     popl   %esi
32 #
33     retl
```

- Art der Lokalisierung der Argumente, aber auch lokaler Variablen
  - relativ zum Basiszeiger (*base pointer*), ein **fester Bezugspunkt** oder
  - relativ zum Stapelzeiger (*stack pointer*), logisch **variabler Bezugspunkt**

# Aktivierungsblock auf dem Stapel

*activation record*



## ■ Prozessorregister der Befehlssatzebene zur Unterprogrammverwaltung

- sp***   ▪ *stack pointer*, markiert die Oberseite des Stapels
- fp***   ▪ *frame pointer* (optional)<sup>11</sup>, die lokale Basis eines Unterprogramms
- Zeiger auf die lokale Basis des umgebenden Unterprogramms

<sup>11</sup>gcc -fomit-frame-pointer speichert/verwaltet keine lokale Basis (S.40).

# Relevante Merkmale der Befehlssatzebene

- die Expansionsrichtung des Stapels verläuft...
  - von hohen zu niedrigen Adressen (*top-down stack*, x86) oder
  - von niedrigen zu hohen Adressen (*bottom-up stack*)
- der Stapelzeiger adressiert...
  - das zuletzt auf dem Stapel abgelegte Datum (x86) oder
  - den nächsten freien Platz an der Oberseite des Stapels
- eine Adresse auf eine Speicherzelle im Stapel ist...
  - repräsentiert durch eine beliebige Bytenummer (x86) oder
  - ausgerichtet passend zur Operandengröße der nächsten Stapeloperation

## **Jenseits von Assemblersprache oder nativem Kode**

Jedes einzelne dieser Merkmale ist eine prozessorabhängige Größe, die die Software, um den Kontext von Programmabläufen zu speichern, zu verwalten oder zu wechseln nicht übertragbar macht.

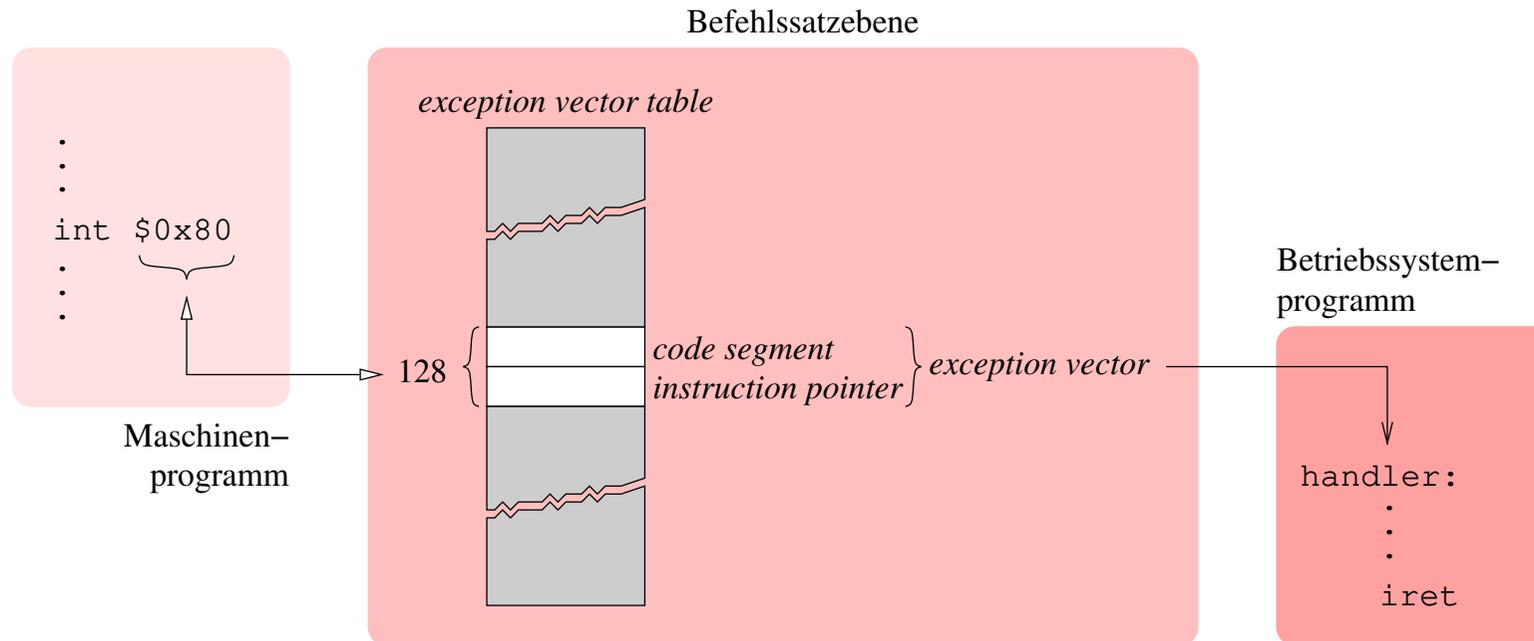
↪ Aspekte, die insbesondere für Systemsoftware bedeutsam sind

# Anhang

---

## Systemaufrufe

# Systemaufruf mittels Unterbrechungsbefehl<sup>12</sup>



## ■ die CPU durchläuft ihren gewöhnlichen **Unterbrechungszyklus**

- `int`
  - (minimalen) Prozessorstatus sichern
  - Befehlszählerregister vom Ausnahmevektor laden
  - privilegierten Betriebsmodus aktivieren
- `iret`
  - (minimalen) Prozessorstatus wieder herstellen
  - nichtprivilegierten Betriebsmodus reaktivieren, zurückspringen

<sup>12</sup>`int` (x86), `trap` (m68k, PDP11), `sc` (PowerPC), ..., `svc` (System/370)

# Ausnahme ohne wirkliche Ausnahmesituation

- den Systemaufruf konventionell über eine **Abfangstelle** (*trap*) laufen zu lassen, ist vergleichsweise „schwergewichtig“
  - Systemaufruf (`int n/iret`) in Relation zu Prozeduraufruf (`call/ret`)
  - je nach x86-Modell, Faktor 3–30 mehr an Latenz (Prozessorakte, [1])
- im Zusammenhang mit der Funktionsweise gängiger Betriebssysteme (z.B. Linux) ist dies zudem unzweckmäßig
  - der im Rahmen der Unterbrechungsbehandlung gesicherte Prozessorstatus entspricht nicht der Wirklichkeit des unterbrochenen Prozesses
  - vielmehr geschieht diese Statussicherung, bevor die Prozessorregister zur Argumentenübergabe verwendet werden (vgl. S. 25, Zeile 2)
  - die Statussicherung durch das Betriebssystem bleibt **inkonsistent** (S. 18)
- der eigentlich bedeutsame Aspekt eines Systemaufrufs ist jedoch der **Domänenwechsel**, der „leichtgewichtig“ bewirkt werden kann
  - für x86-Prozessoren wurden hierfür dedizierte Ebene<sub>2</sub>-Befehle eingeführt
    - `sysenter/sysexit` (Intel, [2]) und `syscall/sysret` (AMD)
  - diese ändern lediglich den **Betriebsmodus** des Ebene<sub>2</sub>-Prozessors (CPU)

`sysenter/syscall` unprivilegiert  $\mapsto$  privilegiert (d.h., Ebene<sub>3</sub> $\mapsto$ 2)  
`sysexit/sysret` privilegiert  $\mapsto$  unprivilegiert (d.h., Ebene<sub>2</sub> $\mapsto$ 3)

- Verwendung im Maschinenprogramm (Ebene<sub>3</sub>) für Linux:

## Umschaltung hin zur Ebene<sub>2</sub>

```
1  __kernel_vsyscall :
2  pushl %ecx
3  pushl %edx
4  pushl %ebp
5  movl %esp,%ebp
6  sysenter
```

- Aufruf ersetzt `int $0x80` im Systemaufrufstumpf
- `sysenter` bewirkt Sprung zu `sysenter_entry` im Kern
- der Mechanismus kann die Systemaufruf Latenz des Ebene<sub>2</sub>-Prozessors signifikant verringern (z.B. von 181 auf 92 Taktzyklen [5])

## Fortsetzung auf Ebene<sub>3</sub>

```
7  SYSENTER_RETURN :
8  popl %ebp
9  popl %edx
10 popl %ecx
11  ret
```

`Sysexit` erwartet den PC in `%edx` und den SP in `%ecx`, Werte die der Kern definiert:  
▶ `%ecx`  $\leftarrow$  `%ebp` und  
▶ `%edx`  $\leftarrow$  &Zeile 7.  
Die Registerinhalte müssen daher auf Ebene<sub>3</sub> gesichert und wiederhergestellt werden.

- Ausführung von `sysexit` auf Ebene<sub>2</sub> bewirkt Rücksprung an Zeile 7
- der Wert von `SYSENTER_RETURN` ist eine „Betriebssystemkonstante“