

Systemes centralisés

Philippe Quéinnec

18 mai 2017

Déroulement de l'enseignement

- Introduction, rappel des concepts (Philippe Quéinnec)
- L'API système en C (Patrick Amestoy)
- L'API système en ligne de commande (Philippe Quéinnec)
- Conception interne d'un système (Philippe Quéinnec)
 - Contrôle des processus
 - Mémoire virtuelle
 - Système de fichiers

Plan

- 1 Définition
 - Notion d'interface
 - Système d'exploitation
 - Appels système
- 2 Concepts
 - Processus
 - Mémoire : protection et isolation
 - Fichiers
 - Événements
- 3 Réalisation
- 4 Conclusion

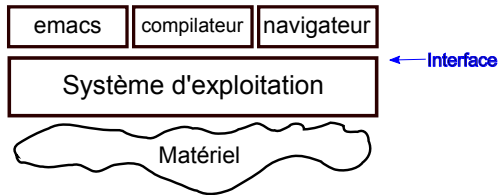
Interfaces

- Un **service** est caractérisé par son **interface**
 - L'interface est l'ensemble des fonctions accessibles aux utilisateurs du service
 - Chaque fonction est définie par
 - son format (la description de son mode d'utilisation) - sa **syntaxe**
 - sa spécification (la description de son effet) - sa **sémantique**
 - Ces descriptions doivent être précises, complètes (y compris les cas d'erreur) et non ambiguës
- Principe de base : **séparation entre interface et réalisation**
 - Les descriptions de l'interface d'un service doivent être totalement indépendantes du mode de réalisation du service
 - Facilite la portabilité
 - Permet de remplacer une réalisation du service par une autre, à condition qu'elle réalise la même interface

Définition

Qu'est-ce qu'un système d'exploitation ?

Le système d'exploitation est l'intermédiaire entre l'ordinateur matériel et les applications qui l'utilisent.



Rôles

Adaptation d'interface

Le système fournit une interface plus commode à utiliser que celle du matériel :

- plus haut niveau d'abstraction
- dissimulation des limitations physiques et du partage des ressources entre utilisateurs

Gestion de ressources

Gère les ressources matérielles : mémoire, processeurs, disques. . .
Gestion = allocation, partage, protection

Un mal nécessaire

Le système d'exploitation est indispensable :

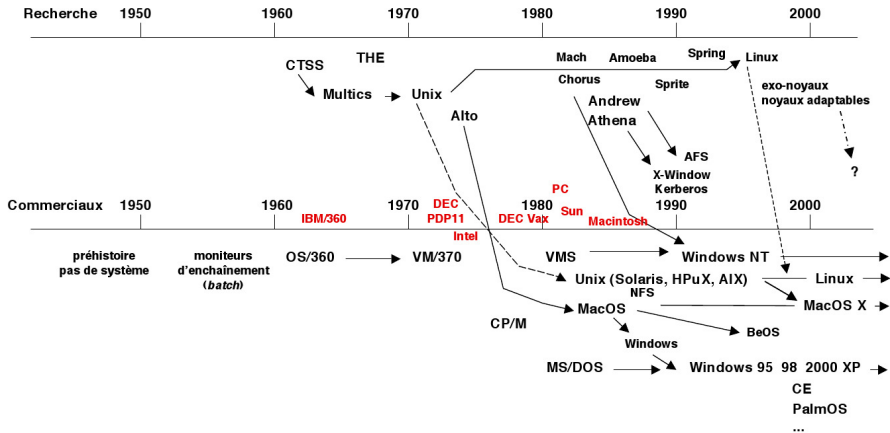
- pour gérer efficacement l'exécution des programmes
- pour assurer le confinement des erreurs en cours d'exécution
- pour gérer efficacement les ressources : processeurs, mémoires. . .
- pour offrir une interface d'utilisation « agréable » aux usagers
- pour garantir une protection des données entre usagers

Un programme difficile à développer

Des programmes complexes qui ont eu un impact

- Sur le génie logiciel :
 - Modularité
 - Couches de logiciel
 - Machine virtuelle
 - Parallélisme
- Sur les architectures matérielles
 - Notion de mode d'exécution
 - Mécanismes de protection mémoire
 - Notion d'interruption, de déroutement

Histoire



Source : S. Krakowiak « Introduction aux systèmes et réseaux informatiques ».



Interfaces d'un système d'exploitation

Un système d'exploitation présente en général plusieurs interfaces :

- **interface de programmation** (Application Programming Interface)
 - utilisable depuis des programmes s'exécutant sur le système
 - ensemble d'appels systèmes
- **interface utilisateur** (interface de commande)
 - utilisable par un usager humain
 - ensemble de commandes
 - textuelles (exemple : `rm foo.*`)
 - graphiques (exemple : déplacer l'icône d'un fichier vers la corbeille)
- l'interface utilisateur est **programmée** au moyen de l'interface de programmation

Exemples d'interfaces sur Unix

- Interface de programmation en C

```
...
while (nbbytes != 0) {
    int lu = read (from, buf, MSGSIZE);
    if (lu <= 0) return ERROR;
    nbbytes -= lu; char *p = buf;
    while (lu != 0) {
        int ecrit = write (to, p, lu);
        if (ecrit == -1) return ERROR;
        p += ecrit; lu -= ecrit;
    }
}
```

- Interface textuelle de commande

```
cp fic1 fic2
```

- Interface graphique de commande

Sélectionner l'icône de fic1, appuyer sur la touche **ctrl + déplacer** l'icône vers le dossier destination



API/ABI

ABI Application Binary Interface : définition d'une interface au niveau du *code exécutable* : taille des types, convention d'appels des fonctions, format des fichiers de code...

API Application Programming Interface : définition d'une interface au niveau du *code source* : noms des fonctions, types des paramètres...

- API système : API offerte par le système d'exploitation (= les « appels systèmes »)

```
fd = open("toto.txt", O_RDONLY);  
read(fd, buf, 100);  
close(fd);
```

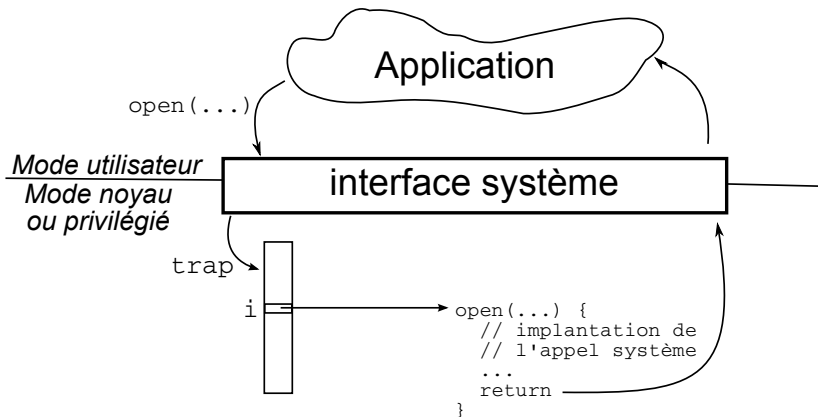
- API langage : API du langage de programmation, implantée via l'API système

```
open(fichier, Name => "toto.txt");  
get_line(fichier, chaine);  
close(fichier);
```

Appels système

- Le système d'exploitation implante une machine abstraite système
- Tout programme exécutable peut faire appel aux instructions du noyau durant son exécution : **appels système** ou **primitives du noyau**
- Ces primitives implantent une machine système permettant d'utiliser des concepts de haut niveau : processus, exceptions, mémoire virtuelle, fichiers, pipes, sockets, etc
- Ces primitives définissent une machine abstraite indépendante de la configuration matérielle sous-jacente ⇒ **Portabilité** des programmes
- Ces primitives sont du code partagé par tout programme qui s'exécute

Appels système



Appels système

- Effectuer des opérations contrôlées, qu'une application ne peut pas faire en mode utilisateur
- Droits différents entre mode applicatif et mode privilégié
- Similaire à un appel de procédure, mais vers du code noyau
- Interface noyau prédéfinie
- Support processeur pour basculer en mode privilégié (trap)
- Généralisation : anneaux de protection
- Distinguer les appels systèmes (open, write...) et les fonctions de plus haut niveau construites avec (en C : fopen, printf...)

Plan

- 1 Définition
 - Notion d'interface
 - Système d'exploitation
 - Appels système
- 2 **Concepts**
 - Processus
 - Mémoire : protection et isolation
 - Fichiers
 - Événements
- 3 Réalisation
- 4 Conclusion

Concepts apportés par l'OS

Gestion d'activités

- déroulement de l'exécution
- processeur → processus

Gestion d'information

- conservation de l'information
- partage de l'information
- mémoire principale + disque → mémoire virtuelle
- disque → fichier

Gestion des interactions

- interface avec l'utilisateur
- impression, connexion réseau, périphériques d'E/S
- écran, clavier, souris → système de fenêtrage
- imprimante, réseau, ... → flot de données

Processus

Définition

Un processus est l'entité **dynamique** représentant l'exécution d'un programme.

Programme = description statique \neq processus = activité dynamique

Intérêt

- abstraction de la notion d'exécution séquentielle, indépendance de la disponibilité effective d'un processeur
- représentation des activités parallèles
- unité d'allocation des ressources
- unité de protection et d'isolation
- unité comptable

Forme d'un programme

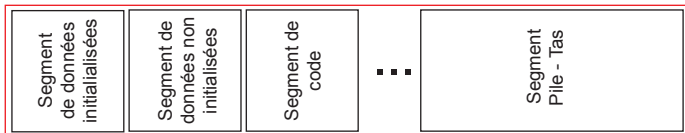
Programme source

```
int main() { printf("coucou"); }
```

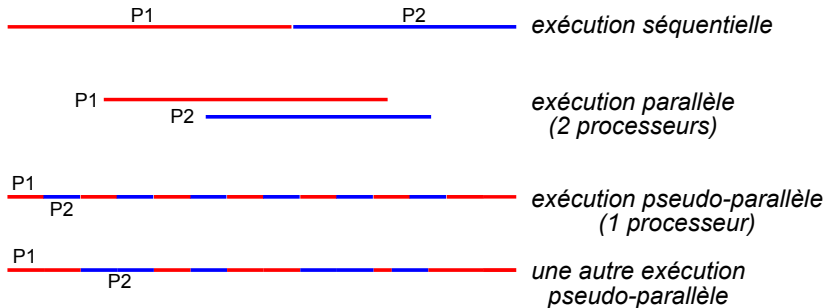
Fichier binaire exécutable



Image en mémoire



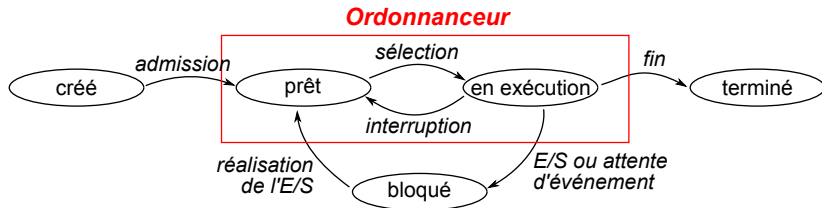
Parallélisme et pseudo parallélisme



(Pseudo-)parallélisme

- Faire s'exécuter plusieurs processus à la fois (ou comme si)
- Ne pas bloquer le système quand un processus se bloque (entrée/sortie)
- Se protéger contre un processus qui boucle indéfiniment sans libérer le processeur
→ **Préemption**
- Communiquer avec l'environnement
→ **Flot de données**
- Se protéger contre un processus qui lit ou écrit n'importe où en mémoire (données d'un autre processus ou données du système)
→ **Protection mémoire**
- Donner l'illusion que chaque processus a autant de mémoire qu'il le souhaite
→ **Mémoire virtuelle**

Préemption



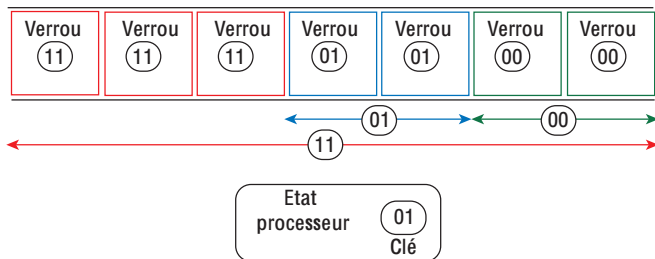
- partage du temps processeur
- interruption forcée du processus en cours pour libérer le processeur
- nécessité de sauvegarder le **contexte d'exécution** du processus
- politique d'allocation / sélection

Communications avec l'environnement

Un processus communique avec son environnement :

- par interruptions ou déroutements : **signaux**
- directement par **flots de données** entre processus (**tube** ou **pipe**)
- indirectement par **flots de données** liés à des données rémanentes : **fichiers**

Protection mémoire : un exemple élémentaire



- Besoin d'une clé passe-partout
- Nécessité d'interdire la programmation des verrous et du registre clé : **Modes d'exécution**

Solution actuelle : les Unités de Gestion Mémoire
 (MMU : Memory Management Unit)

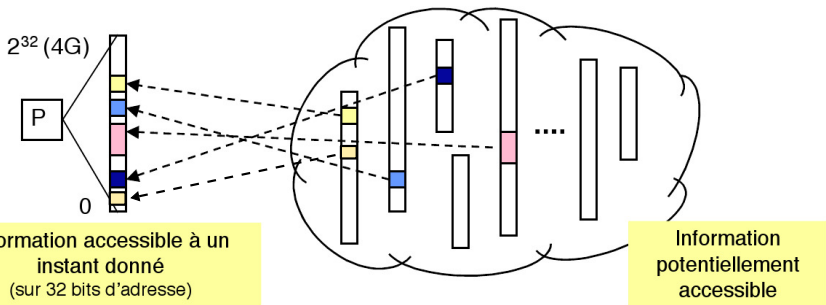
Mémoire virtuelle

Mémoire virtuelle d'un processus

Ensemble des emplacements accessible à ce processus, via une adresse dite virtuelle.

- Fenêtre sur l'ensemble des informations accessibles (le processeur ne peut adresser qu'un espace limité)
- Gestion économique des ressources : l'espace disque est beaucoup moins cher que la mémoire RAM
- Indépendance et protection des processus : chaque processus a sa propre mémoire virtuelle

Mémoire virtuelle



Source : S. Krakowiak « Introduction aux systèmes et réseaux informatiques ».

Fichiers

Fichier

Ensemble d'informations regroupées en vue de leur **conservation** et de leur utilisation ultérieure

Système de gestion de fichiers (SGF/FS)

Partie du système d'exploitation qui conserve les fichiers et permet d'y accéder

- Conservation **permanente** des fichiers = indépendamment de l'exécution des programmes et de l'intégrité de la mémoire principale
- **Organisation** logique et **désignation**
- Partage et **protection** des fichiers

Organisation du SGF

Désignation

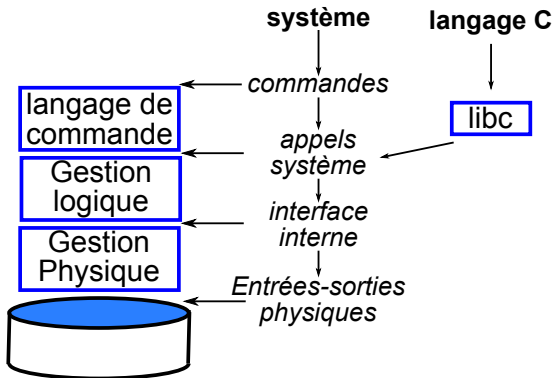
noms symboliques

*noms symboliques
descripteurs de fichier*

inodes

*adresses
sur disque*

Interfaces



Désignation symbolique

Organisation hiérarchique

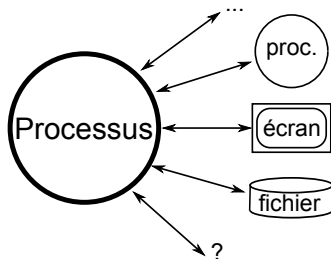
- Les noms forment une arborescence
- Nœuds intermédiaires = répertoires/directories (ce sont aussi des fichiers)
- Nœuds terminaux = fichiers simples (`toto.c`)
- Nom absolu = chemin d'accès depuis la racine (`/home/queinnec/toto.c`)
- Nom relatif = chemin relatif au répertoire courant (`../queinnec/toto.c`)

Flot de données

Tout accès à l'information « fichier » est faite exclusivement par des flots de données :

- séquence d'octets non structurés
- lire = consomme dans le flot / écrire = ajoute dans le flot
- s'oppose à un accès mémoire (RAM = accès « aléatoire ») ou un accès structuré (base de données)
- exemple de flots = entrée clavier / fichier sur disque / lien réseau
- des bibliothèques utilisateur peuvent fournir des interfaces plus adaptées (e.g. lignes de caractères)

Flots de données



- Un processus peut ouvrir/fermer **dynamiquement** des connexions à des sources ou puits de données, via la notion de **canal de communication** = **descripteur de fichier**.
- Un processus hérite à sa création d'un environnement de communication standard

Événements

Interruptions

- Interruptions externes : fin d'E/S, horloge...
- Interruptions internes : division par zéro, branchement illégal...

→ déroutement vers une routine

Traitement

- interne au noyau : p.e. défaut de page mémoire
- utilisateur synchrone : p.e. E/S bloquante
- utilisateur asynchrone : p.e. signal

Plan

- 1 Définition
 - Notion d'interface
 - Système d'exploitation
 - Appels système
- 2 Concepts
 - Processus
 - Mémoire : protection et isolation
 - Fichiers
 - Événements
- 3 **Réalisation**
- 4 Conclusion

Démarrage / boot

Si le système d'exploitation est un programme qui permet le démarrage et l'exécution des programmes, qui démarre le système ?

- ➊ À la mise sous tension, un programme en ROM s'exécute (le BIOS sur PC) ;
- ➋ Ce programme consulte les périphériques permanents (disque dur en général), charge en mémoire le premier bloc (master boot record) du premier périphérique présent et exécute le code contenu dans ce bloc (~ 400 octets) ;
- ➌ Ce code contient l'emplacement + le code pour charger un second chargeur (de taille arbitraire) : après chargement, il transfère le contrôle à ce chargeur ;
- ➍ Ce second chargeur peut présenter un menu de sélection entre plusieurs OS, charge en mémoire l'image de l'OS choisi (ou par défaut), et lui transfère le contrôle ;
- ➎ L'OS récupère la mémoire utilisée par les chargeurs initiaux.

Les processus

La machine à processus

- 1 couche contexte d'exécution
- 2 couche pseudo-parallèle (coroutine = contexte indépendant du matériel)
- 3 couche parallèle (processus)
- 4 ordonnanceur

Mémoire virtuelle

- 1 principe
- 2 lien avec l'ordonnanceur

Systeme de fichiers

Les couches

- ① couche physique : accès blocs disque
- ② couche gestion des blocs (allocation/libération)
- ③ couche bufferisation des blocs en mémoire
- ④ couche inodes
- ⑤ couche accès fichier : descripteur de fichier
- ⑥ couche désignation/nommage

Plan

- 1 Définition
 - Notion d'interface
 - Système d'exploitation
 - Appels système
- 2 Concepts
 - Processus
 - Mémoire : protection et isolation
 - Fichiers
 - Événements
- 3 Réalisation
- 4 Conclusion

Conclusion

Un système d'exploitation...

est un (ensemble de) logiciel(s) qui fournit :

- des unités d'exécution et d'allocation de ressources (processus)
- la gestion des données temporaires (mémoire virtuelle)
- la gestion des données rémanentes (fichiers)

en masquant le plus possible les détails matériels.

Un programme un peu particulier

- Réactif : requête \rightsquigarrow réponse
- Indispensable : sans lui, difficile de faire exécuter un programme à une machine
- Service commun utilisable par tous les autres programmes
- Cohabitation de programmes en mémoire centrale
- Robuste vis-à-vis des programmes exécutés
- Parallèle : entrelace l'exécution de plusieurs programmes
- De taille respectable
- Discret (performance, adaptations nécessaires)
- Très fiable