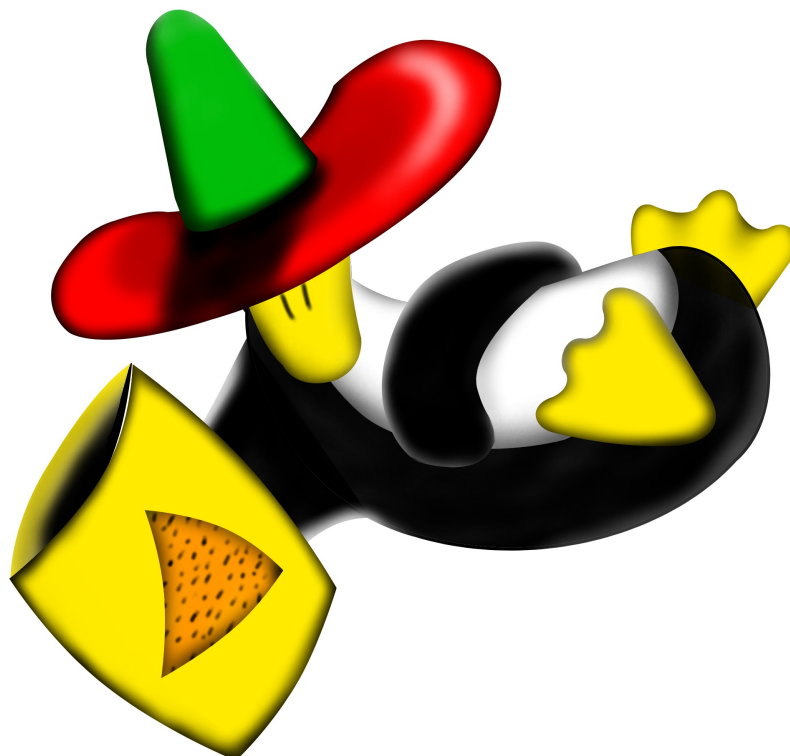


# Travaux pratiques U.E. NOY (Noyaux de systèmes d'exploitation)

Première année de master informatique

Année universitaire 2017-2018





# Table des matières

<b>1</b>	<b>Un aperçu de Nachos</b>	<b>7</b>
1.1	Historique . . . . .	7
1.2	Présentation de la structure du système . . . . .	8
1.2.1	Nachos est un processus Unix . . . . .	8
1.2.2	Émulation du matériel . . . . .	8
1.2.3	Modules principaux du noyau . . . . .	9
1.2.4	Bibliothèque de fonctions pour les programmes utilisateur (répertoire <i>userlib</i> ) . . . . .	10
1.2.5	Paramétrage du système . . . . .	10
1.2.6	Statistiques . . . . .	11
1.3	La machine émulée (répertoire <i>machine</i> ) . . . . .	11
1.3.1	Le processeur MIPS (fichiers <i>machine.cc</i> , <i>machine.h</i> , <i>mipssim.cc</i> , <i>mips-sim.h</i> ) . . . . .	11
1.3.2	Le contrôleur d'interruptions (fichiers <i>interrupt.cc</i> , <i>interrupt.h</i> ) . . . . .	11
1.3.3	La MMU (Memory Management Unit, fichiers <i>mmu.cc</i> , <i>mmu.h</i> ) . . . . .	12
1.3.4	Le coupleur série (fichiers <i>ACIA.h</i> , <i>ACIA.cc</i> ) . . . . .	12
1.3.5	Les disques (fichiers <i>disk.cc</i> , <i>disk.h</i> ) . . . . .	13
1.3.6	La console (fichiers <i>console.cc</i> , <i>console.h</i> ) . . . . .	14
1.4	Les pilotes de périphériques (répertoire <i>drivers</i> ) . . . . .	14
1.4.1	Le pilote du coupleur série (fichiers <i>drvACIA.cc</i> , <i>drvACIA.h</i> ) . . . . .	14
1.4.2	Le pilote de la console (fichiers <i>drvConsole.cc</i> , <i>drvConsole.h</i> ) . . . . .	15
1.4.3	Le pilote de disque (fichiers <i>drvDisk.cc</i> , <i>drvDisk.h</i> ) . . . . .	15
1.5	Le noyau de Nachos (répertoire <i>kernel</i> ) . . . . .	15
1.5.1	Fonctionnement interne du noyau . . . . .	15
1.5.2	Outils de synchronisation (fichiers <i>synch.cc</i> , <i>synch.h</i> ) . . . . .	18
1.6	Fonctionnement des appels système . . . . .	19
1.6.1	Fonctionnement global . . . . .	19
1.6.2	Exemple de déroulement d'un appel système . . . . .	19
1.7	Système de gestion des fichiers (répertoire <i>filesys</i> ) . . . . .	20
1.7.1	Classe <i>FileSystem</i> (fichiers <i>filesys.cc</i> , <i>filesys.h</i> ) . . . . .	20
1.7.2	Classe <i>OpenFile</i> (fichiers <i>openfile.cc</i> , <i>openfile.h</i> ) . . . . .	21
1.8	Gestion de la mémoire virtuelle (répertoires <i>vm</i> , <i>machine</i> ) . . . . .	22
1.8.1	Mécanisme de traduction d'adresses . . . . .	22
1.8.2	Mécanisme de swap . . . . .	25
1.8.3	Format des fichiers exécutables . . . . .	26
1.9	Les fichiers utilitaires (répertoire <i>utility</i> ) . . . . .	26

1.9.1	Les routines de débogage (fichiers <i>utility.h</i> , <i>utility.cc</i> ) . . . . .	26
1.9.2	Les listes (fichier <i>list.h</i> ) . . . . .	27
1.10	Mon premier programme Nachos . . . . .	28
1.10.1	Appels système disponibles (répertoire <i>userlib</i> , fichiers <i>sys.s</i> ) . . . . .	28
1.10.2	Fonctions de la bibliothèque standard Nachos (répertoire <i>userlib</i> , fichiers <i>libnachos.cc</i> , <i>libnachos.h</i> ) . . . . .	30
1.10.3	Compilation d'un programme utilisateur . . . . .	32
1.10.4	Compilation de Nachos . . . . .	32
1.10.5	Exécution d'un programme Nachos (répertoire <i>kernel</i> , fichiers <i>main.cc</i> , <i>system.cc</i> ) . . . . .	33
1.10.6	Fichier de configuration Nachos . . . . .	33
<b>2</b>	<b>Sujets de travaux pratiques (24h)</b> . . . . .	<b>37</b>
2.1	Consignes lors de la réalisation des TPs au dessus de Nachos . . . . .	37
2.2	Questionnaire d'exploration de Nachos (travail à la maison) . . . . .	38
2.3	TP 1 - Ordonnancement et synchronisation (8 heures encadrées) . . . . .	39
2.3.1	Outils de synchronisation . . . . .	39
2.3.2	Gestion de threads . . . . .	39
2.4	TP 2 - Gestion d'entrées/sorties caractères (4 heures encadrées) . . . . .	40
2.4.1	Construction d'un pilote série . . . . .	40
2.4.2	Description du pilote de coupleur série . . . . .	41
2.4.3	Les procédures d'émission et de réception . . . . .	41
2.4.4	Travail demandé . . . . .	41
2.5	TP 3 - Gestion de mémoire virtuelle et de fichiers mappés (12 heures encadrées) . . . . .	42
2.5.1	Espaces d'adressage séparés . . . . .	42
2.5.2	Chargement des programmes à la demande . . . . .	42
2.5.3	Algorithme de remplacement de page . . . . .	43
2.5.4	Trucs et astuces . . . . .	43
2.5.5	Introduction de fichiers mappés . . . . .	44
2.5.6	Bonus . . . . .	44
<b>A</b>	<b>Notes sur l'utilisation de gdb</b> . . . . .	<b>45</b>
A.1	Compilation du programme à déboguer . . . . .	45
A.2	Utilisation de gdb . . . . .	46
A.2.1	Lancement . . . . .	46
A.2.2	Charger un programme et en afficher le code . . . . .	46
A.2.3	Repérer l'endroit où le programme a <i>planté</i> . . . . .	46
A.2.4	Exécuter le code pas-à-pas . . . . .	47
A.2.5	Identifier la pile d'appels qui a conduit au <i>plantage</i> . . . . .	48
A.2.6	Afficher le contenu d'une variable . . . . .	48
A.2.7	Changer le cadre de pile courant . . . . .	49
A.2.8	Interpréter l'erreur . . . . .	49
A.2.9	Quitter gdb . . . . .	50
A.3	Liste non exhaustive des commandes principales . . . . .	50
A.3.1	Contrôle de l'exécution . . . . .	50
A.3.2	Visualisation . . . . .	50
A.3.3	Divers . . . . .	50

**B Foire aux Questions (FAQ)**



# Introduction

Ce document contient les éléments de compréhension et les sujets de travaux pratiques du module NOY (Systèmes d'exploitation - implémentation de noyaux de systèmes), proposé en option aux étudiants de première année de master informatique.

## Objectifs des travaux pratiques

Les travaux pratiques visent à réaliser une partie de noyau de système d'exploitation. Pour ce faire, les noyaux de systèmes réels étant trop volumineux et complexes, les travaux pratiques se dérouleront sur un petit noyau de système d'exploitation, nommé NACHOS, qui possède les bonnes propriétés suivantes :

- inclure des fonctionnalités présentes dans tout système d'exploitation moderne, comme par exemple la pagination à la demande ;
- être relativement simple et peu volumineux, permettant à des étudiants de comprendre puis le modifier après un investissement raisonnable ;
- de s'exécuter au dessus d'une machine émulée par logiciel, ce qui facilite sa mise au point, autorisant notamment l'utilisateur de débogueurs ;

## Organisation du document

Le document est organisé comme suit. La structure interne de NACHOS est présentée dans le chapitre 1. Les sujets de TP sont donnés dans le chapitre 2. Enfin, en annexe figurent quelques notes sur l'utilisation de *gdb*, un débogueur bien utile pour la mise au point du noyau (annexe A) et une FAQ d'utilisation de NACHOS dans le cadre des TPs (annexe B).

## Bugs, suggestions d'améliorations

Si vous trouvez un bug dans le code source de NACHOS ou dans sa documentation, ou que vous avez envie de proposer des améliorations ou extensions au code source, merci de le signaler (e-mail : [puaut@irisa.fr](mailto:puaut@irisa.fr)).





# Chapitre 1

## Un aperçu de Nachos

Ce chapitre a pour objectif de faciliter la compréhension de NACHOS en entrant progressivement dans les détails de sa mise en œuvre. Il est à souligner que son contenu décrit le résultat *attendu* suite à la réalisation des travaux pratiques. Certaines parties détaillées ici ne sont pas dans les fichiers sources fournis, et seront à réaliser pendant les travaux pratiques. À noter également que certaines parties de NACHOS ne seront pas ou très peu décrites car elles ne seront pas utilisées lors des travaux pratiques.

Après un bref historique sur la version de NACHOS utilisée, nous présentons dans le paragraphe 1.2 l'organisation générale du système, chacun de ses modules étant détaillé dans la suite. Le paragraphe 1.3 est consacré aux composants matériels, alors que le paragraphe 1.4 présente les pilotes de périphériques. Le paragraphe 1.5 explique le fonctionnement du cœur du noyau (gestion des tâches légères – threads – et de leur synchronisation). Les paragraphes suivants portent successivement sur le fonctionnement des pilotes de périphériques (paragraphe 1.4), sur le cœur du noyau (paragraphe 1.5), sur les appels système (paragraphe 1.6), et sur le système de gestion des fichiers (paragraphe 1.7). Les mécanismes de gestion de la mémoire virtuelle sont détaillés dans le paragraphe 1.8. Le paragraphe 1.9 présente les outils et fonctions utiles à la mise au point du noyau, et le dernier paragraphe explique les étapes de réalisation et d'exécution d'un programme utilisateur avec NACHOS.

### 1.1 Historique

NACHOS (*Not Another Completely Heuristic Operating System*) est un système d'exploitation à vocation pédagogique conçu à l'origine à l'université de Berkeley<sup>1</sup>. Son objectif est de permettre à des étudiants d'appréhender le fonctionnement interne d'un système d'exploitation. Pour ce faire, il dispose des mécanismes utilisés dans les systèmes commerciaux.

Ce logiciel a été modifié et étendu depuis 1999 à Rennes, tout d'abord lors d'un projet de développement de la quatrième année option informatique (équivalent master-1) de l'INSA de Rennes<sup>2</sup>. Le système a ensuite été remanié et étendu par Isabelle Puaut et Ivan Leplumey, puis par David Decotigny. C'est le résultat de ces différentes strates de modifications qui sera utilisé lors des TP et nommé NACHOS. Le fichier README, à la racine des sources, décrit,

---

1. Toutes les informations relatives à la version de NACHOS d'origine pourront être trouvées sur la page d'accueil NACHOS à l'URL <http://www.cs.berkeley.edu/~tea/nachos>

2. Le groupe était constitué de Matthieu Gabriac, Julien Gloaguen, Jérôme Le Dorze, Aurélien Letort, Antoine Mahé, Freddy Perraud, Anthony Remazeilles et Chloé Rispal et était encadré par Isabelle Puaut.

sans prétention d'exhaustivité, les modifications apportées au NACHOS d'origine.

## 1.2 Présentation de la structure du système

Dans cette section, nous présentons les grandes composantes qui constituent le système NACHOS, sans rentrer dans les détails de leur mise en œuvre, qui feront l'objet de la suite de ce chapitre.

### 1.2.1 Nachos est un processus Unix

L'objectif recherché lors de la construction de NACHOS était de permettre à des étudiants de se familiariser, à investissement modéré, avec les concepts de base des systèmes d'exploitation. Pour ce faire, NACHOS ne s'exécute pas directement au dessus du matériel de la machine hôte. À la place, il utilise un matériel (processeur, périphériques) *émulé*. L'ensemble formé par le matériel émulé, le noyau NACHOS et les applications, s'exécute au sein d'un même processus Unix (cf figure 1.1).

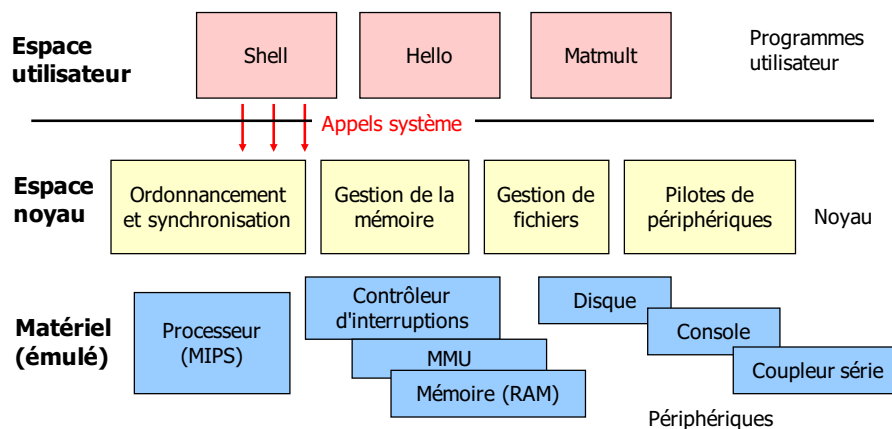


FIGURE 1.1 – Structure interne de NACHOS

L'intérêt d'une telle approche est double. D'une part, le développement du noyau est simplifié, car le matériel émulé (processeur, périphériques), est volontairement très simple. D'autre part, sa mise au point est simplifiée, puisque une erreur de programmation ne cause pas l'arrêt brutal de la machine hôte comme dans un système d'exploitation réel, et que les outils de mise au point classiques (par exemple *gdb*, cf annexe A) peuvent être utilisés.

NACHOS est développé en C++, en utilisant uniquement les caractéristiques de base du langage (encapsulation via les classes). Ceci permet de mieux structurer le code du noyau et en faciliter la compréhension, sans nécessiter une connaissance approfondie du langage C++.

### 1.2.2 Émulation du matériel

Les principaux éléments matériels émulés sont un processeur MIPS sur lequel vont s'exécuter les programmes utilisateur, un timer, des disques, un coupleur série, une console et une unité de gestion de la mémoire (MMU - Memory Management Unit).

### 1.2.3 Modules principaux du noyau

Les classes présentes dans NACHOS sont regroupés en différentes catégories, qui apparaissent également dans la structure des répertoires :

- le *noyau* qui comprend les fonctionnalités vitales du système : processus légers (threads), espaces d'adressages, primitives de synchronisation entre threads, ordonnancement ;
- les *pilotes* des périphériques émulés (disque, console)
- la gestion de la *mémoire virtuelle* ;
- la *gestion de fichiers*.

Les différentes classes C++ du système sont réparties selon la structure de répertoires suivante :

- *machine* : classes d'émulation du matériel (ne doivent pas être modifiées) ;
- *kernel* : classes principales du noyau ;
- *vm* : classes de gestion de la mémoire virtuelle ;
- *drivers* : classes des pilotes de périphériques ;
- *filesys* : classes du système de gestion des fichiers ;
- *utility* : classes utilitaires (listes, statistiques, etc.) ;
- *userlib* : bibliothèque de fonctions pour les programmes utilisateur MIPS (à la lib) ;
- *test* : programmes utilisateur ;
- *doc* : documentation sur NACHOS

#### Noyau de Nachos (répertoire *kernel*)

Le noyau de NACHOS gère un ensemble de processus légers (threads) s'exécutant de manière quasi-parallèle. Nous nommons *processus* l'ensemble formé d'un espace d'adressage et des threads se le partageant.

L'ordonnancement des threads est réalisé selon une politique de type FIFO (First In, First Out), sans priorité. La synchronisation au sein du noyau se fait à l'aide de sémaphores, de variables de condition et de verrous. Par défaut, il n'y a pas de partage de temps.

Lorsqu'un thread est bloqué sur une primitive de synchronisation, un changement de contexte se produit, et le processeur est alloué au premier thread présent dans la file des prêts. Si aucun thread n'est prêt, le système patiente jusqu'à l'arrivée d'une interruption.

Les différents objets manipulés par NACHOS sont identifiées par un type, codé par un entier (voir fichier *kernel/system.h*, type *ObjetTypeId*). Ce type est utilisé dans chaque appel système pour vérifier qu'il est bien appliqué sur le bon type d'objet (les paramètres des appels systèmes sont transmis dans des registres, donc ne peuvent pas être typés).

#### Pilotes de périphériques (répertoire *drivers*)

Les pilotes de périphériques sont la couche logicielle permettant d'effectuer des entrées/sorties sur les périphériques. Ils permettent de passer des opérations asynchrones proposées par le matériel, à des opérations en général synchrones (bloquantes). Ceci se fait par l'utilisation des interruptions et des primitives de synchronisation (sémaphores et verrous).

#### Système de gestion des fichiers (répertoire *filesys*)

NACHOS dispose d'un système de gestion de fichiers, émulé au dessus du système de gestion de fichier Unix. Les fonctionnalités proposées sont :

- la création et suppression de répertoires ;
- la création et suppression de fichiers ;
- la lecture et l'écriture dans les fichiers.

Il est possible de copier un fichier Unix dans le système de fichiers de NACHOS lors du démarrage de ce dernier. Le fichier de configuration NACHOS permet soit de conserver le contenu de son disque entre deux lancements du système, soit de le réinitialiser à chaque lancement.

## Gestion de la mémoire virtuelle (répertoire *vm*)

NACHOS dispose d'un système de gestion de mémoire virtuelle : on utilise la traduction d'adresses d'une part, et le va-et-vient de pages entre la mémoire et le disque d'autre part.

La traduction d'adresses consiste à transformer à l'exécution, avec l'aide d'un support matériel (MMU), les adresses *virtuelles* manipulées par les programmes en *adresses réelles* dans la mémoire de la machine. La traduction d'adresses utilise des tables des pages (une par espace d'adressage) stockées en mémoire. L'utilisation d'une zone de *swap* (ou zone d'échange) sur disque NACHOS permet, lorsque la mémoire est entièrement utilisée, de libérer des pages physiques en plaçant leur contenu sur disque dans cette zone<sup>3</sup>. Le défaut de page, mécanisme inverse, intervient pour charger une page présente dans la zone d'échange en mémoire réelle, ou pour signaler une erreur d'adressage.

### 1.2.4 Bibliothèque de fonctions pour les programmes utilisateur (répertoire *userlib*)

Les programmes utilisateur seront écrits en C. Des appels système ainsi que des routines diverses regroupées dans une bibliothèque lié statiquement aux programmes utilisateur (*libc*), peuvent être utilisés. On ne dispose pas cependant de toutes les fonctionnalités de la *libc* classique, et encore moins de tous les appels système disponibles sous Unix (NACHOS reste un mini-système).

NACHOS s'exécutant au dessus d'un processeur MIPS, les programmes utilisateur doivent être compilés en utilisant un compilateur croisé MIPS, en l'occurrence ici *gcc*, qui va générer du code MIPS exécutable sous NACHOS.

### 1.2.5 Paramétrage du système

#### Fichier de configuration (fichier *nachos.cfg*)

Il est possible de modifier certains paramètres de NACHOS et de la machine MIPS émulée sans avoir besoin de générer à nouveau l'exécutable *nachos*. Ceci est réalisé à l'aide d'un fichier de configuration qui comporte la valeur de paramètres tels que le nombre de pages de mémoire de la machine, le nom du programme MIPS à lancer au démarrage du système, le formatage et l'initialisation du disque au démarrage, etc... Le format du fichier de configuration est détaillé dans le paragraphe 1.10.6.

---

3. La zone de code, qui n'est pas modifiable, ne sera pas placée dans la zone de swap.

## 1.2.6 Statistiques

Un module de statistiques permet de visualiser l'effet de certains paramètres du système sur ses performances. Les données sont collectées au cours du fonctionnement de NACHOS et portent sur les temps d'exécution des processus (nombre de cycles), sur les accès mémoires (nombre de défauts de page, nombre d'instructions exécutées), sur les accès au disque et à la console. Toutes les statistiques sont données processus par processus, les statistiques des différents threads du processus étant cumulées.

## 1.3 La machine émulée (répertoire *machine*)

### 1.3.1 Le processeur MIPS (fichiers *machine.cc*, *machine.h*, *mipssim.cc*, *mipssim.h*)

Le processeur émulé par NACHOS correspond à une architecture MIPS 32 bits. Le processeur dispose en interne de registres entiers, de registres flottants simple et double précision, et d'un registre de codes condition. L'objet global *g\_machine* de la classe *Machine* exporte plusieurs méthodes, permettant de lancer le processeur et d'inspecter son état (en particulier lecture et écriture des registres entiers et flottants) :

- *void Run()*, qui constitue la boucle de décodage et d'exécution des instructions du thread utilisateur en cours ;
- *int ReadIntRegister(int num)*, qui renvoie le contenu du registre entier *num* ;
- *void WriteIntRegister(int num, int value)*, qui écrit la valeur *value* dans le registre entier *num* ;
- *int ReadFPRegister(int num)*, qui renvoie la valeur du registre flottant *num* ;
- *void WriteFPRegister(int num, int value)*, qui écrit la valeur *value* dans le registre flottant *num* ;
- *char ReadCC(void)*, qui renvoie le contenu du code condition ;
- *void WriteCC(char val)*, qui initialise le contenu du code condition avec la valeur *val* ;

En outre, des constantes, définies dans le fichier *machine.h*, contiennent les numéros correspondants aux registres du processeur. Certains registres entiers ont un rôle particulier lors des appels système pour le passage de paramètres (voir paragraphe 1.6).

L'objet *g\_machine* contient également les champs suivants :

- *mainMemory* : pointeur vers le tableau correspondant à la mémoire de la machine ;
- un pointeur sur les différents composants de la machine : MMU (Memory Management Unit), ACIA (Asynchronous Communication Interface Adapter), contrôleur d'interruptions, disque et console.

### 1.3.2 Le contrôleur d'interruptions (fichiers *interrupt.cc*, *interrupt.h*)

Le contrôleur d'interruptions a pour rôle de définir si on doit ou non prendre en compte les interruptions qui sont générées par le matériel. Le champ *interrupt* de l'objet global *g\_machine*, de la classe *Interrupt* correspond à ce contrôleur, et il exporte trois méthodes :

- *IntStatus SetStatus(IntStatus level)*, permet d'autoriser ou d'interdire les interruptions, et rend en résultat l'état précédent vis à vis des interruptions ;
- *IntStatus GetStatus()*, renvoie l'état courant vis à vis des interruptions.

Le type *IntStatus* est un type énuméré indiquant la (non) prise en compte des interruptions. Il contient les valeurs :

- *INTERRUPTS\_OFF* : les interruptions sont interdites ;
- *INTERRUPTS\_ON* : les interruptions sont autorisées.

### 1.3.3 La MMU (Memory Management Unit, fichiers *mmu.cc*, *mmu.h*)

Les adresses de données et d'instructions que le processeur MIPS émulé manipule sont *virtuelles*. Le rôle de l'unité de gestion de la mémoire est de lire et d'écrire les informations présentes à ces adresses virtuelles, en les traduisant en adresses physiques dans la mémoire physique (tableau *g\_machine→mainMemory*, voir la section 1.3.1). La MMU utilise pour cela une *table de traduction d'adresses* (champ *translationTable* de la MMU).

La classe MMU exporte les méthodes suivantes :

- *bool ReadMem(int vaddr, int size, int \*value)*, qui remplit la donnée à l'adresse indiquée par *value* (de 1, 2 ou 4 octets de long), avec le contenu de ce qui se trouve à l'adresse virtuelle *vaddr* ;
- *bool WriteMem(int vaddr, int size, int \*value)*, qui écrit la donnée à l'adresse indiquée par *value* (de 1, 2 ou 4 octets de long) vers l'adresse virtuelle *vaddr*.

Ces méthodes retournent *false* lorsque l'adresse virtuelle *vaddr* n'est associée à aucune adresse physique. Elles font appel à la méthode centrale : *ExceptionType Translate(int virtAddr, int\* physAddr, int size, bool writing)*, dont le rôle est de récupérer l'adresse physique associée à une adresse virtuelle en fonction de la table de traduction d'adresse. Sommairement, il existe deux cas :

- La page associée à l'adresse recherchée n'est pas en mémoire physique, et la MMU déclenche un défaut de page. La routine prenant en charge ce défaut de page s'occupe d'aller charger la page désirée en mémoire physique ;
- La page associée à l'adresse est en mémoire physique, et la MMU retourne l'adresse physique correspondante.

La MMU participe à la gestion de la mémoire virtuelle. La compréhension de cet élément n'est pas nécessaire pour effectuer les premiers travaux pratiques. Son rôle est détaillé plus amplement dans la section 1.8.1, page 22.

### 1.3.4 Le coupleur série (fichiers *ACIA.h*, *ACIA.cc*)

NACHOS possède un coupleur série qui permet d'envoyer ou de recevoir des caractères via une liaison série, émulée en utilisant des messages UDP.

Le coupleur série est accessible au moyen de l'objet *acia*, instance de la classe *ACIA* (*Asynchronous Communication Interface Adapter*). Comme son nom l'indique, cet objet constitue l'interface du coupleur série.

#### Les registres de données

Le registre *outputRegister* (resp. *inputRegister*) constitue le registre de données en émission (resp. réception) et contient l'octet à envoyer (resp. recevoir). Les registres de données sont accessibles via les méthodes suivantes :

- *void PutChar(char)* place l'octet passé en paramètre, dans le registre *outputRegister* ;
- *char GetChar()* retourne l'octet contenu dans le registre *inputRegister* s'il est plein, 0 sinon.

## Les registres d'état

Les registres *outputStateRegister* et *inputStateRegister* indiquent l'état des registres de données. Ils sont accessibles en lecture uniquement, à travers les méthodes suivantes :

- *RegStatus GetOutputStateReg()* qui retourne le contenu du registre *outputStateRegister*, c'est-à-dire l'état (*i.e.* EMPTY ou FULL) du registre de données en émission *outputRegister* ;
- *RegStatus GetInputStateReg()* qui retourne le contenu du registre *inputStateRegister*, c'est-à-dire l'état (*i.e.* EMPTY ou FULL) du registre de données en réception *inputRegister*.

## Le registre de contrôle

Le registre de contrôle *mode* détermine le mode de fonctionnement du coupleur. Ce dernier peut fonctionner par test d'état/attente active, ou par interruptions. *void SetWorkingMode(int mod)*, méthode de la classe ACIA, permet de modifier le registre de contrôle *mode*, la méthode *int GetWorkingMode()* permet de le lire. Ce registre peut prendre les trois valeurs suivantes :

- *BUSY\_WAITING* : pour fonctionner en attente active ;
- *SEND\_INTERRUPT* : pour autoriser les interruptions en émission ;
- *REC\_INTERRUPT* : pour autoriser les interruptions en réception.

Les valeurs *SEND\_INTERRUPT* et *REC\_INTERRUPT* sont chacune représentées sur un bit. Un masque peut être réalisé à l'aide de ces différentes constantes. Par exemple, pour autoriser simultanément les interruptions en émission et en réception, un ou bit à bit (opérateur "|" en C) est effectué entre *SEND\_INTERRUPT* et *REC\_INTERRUPT*.

## Fonctionnement en mode interruptions

Lors d'un fonctionnement sous interruptions :

- Une interruption en émission est demandée lorsque le registre de données en émission de l'ACIA *devient* vide et les interruptions en émission sont autorisées ;
- Une interruption en réception est demandée lorsque le registre de données en réception *devient* plein et les interruptions en réception sont autorisées.

### 1.3.5 Les disques (fichiers *disk.cc*, *disk.h*)

La machine utilise deux disques, l'un d'entre eux étant utilisé pour le système de gestion de fichiers, le deuxième pour la pagination à la demande (zone de swap).

Chaque disque (émulé) contient *NUM.TRACKS* pistes, chacune étant composée de *SECTORS.PER.TRACKS* secteurs. Chaque secteur a une taille fixe fournie au démarrage de NACHOS (directive de configuration *SectorSize*, voir la section 1.10.6). Deux méthodes permettent d'accéder au contenu d'un disque :

- *void ReadRequest(int sectorNumber, char\* data)* lit un secteur sur le disque ;
- *void WriteRequest(int sectorNumber, char\* data)* écrit un secteur sur le disque.

Ces deux méthodes retournent immédiatement, sans attendre la fin de l'entrée/sortie disque. La simulation du temps pris par la lecture ou écriture sur le disque, et la synchronisation pour attendre la fin du transfert, sont gérés par le pilote du disque (voir 1.4.3, page 15).

### 1.3.6 La console (fichiers *console.cc*, *console.h*)

La machine émulée contient une console, qui permet d'afficher des caractères à l'écran et de recevoir des caractères par le clavier. La console est gérée par son pilote (voir 1.4.2, page 15). La console émulée permet :

- l'affichage d'un caractère par la méthode *void PutChar(char ch)* ;
- la lecture d'un caractère au clavier par la méthode *char GetChar()*.

Lors d'un affichage, ou d'une écriture, de manière identique au disque, la fin de l'opération est spécifiée par une interruption demandée par la console.

## 1.4 Les pilotes de périphériques (répertoire *drivers*)

Les pilotes (drivers) de périphériques permettent au noyau de gérer les périphériques émulés par NACHOS (coupleur série, console, disque). Ils représentent les seuls moyens d'accès aux périphériques qui leur sont associés. De plus, les drivers assurent la synchronisation des entrées/sorties et gèrent le partage des périphériques en cadre multi-thread.

### 1.4.1 Le pilote du coupleur série (fichiers *drvACIA.cc*, *drvACIA.h*)

Ce pilote assure la synchronisation des envois et des réceptions de messages. Un objet global *g\_acia\_driver*, issu de la classe *DriverACIA* est créé lors du démarrage du système. Ce pilote peut être configuré via le fichier de configuration NACHOS pour fonctionner soit en mode *attente active*, soit en mode *interruption* (en émission et en réception).

#### Description de la classe *DriverACIA*

- Les membres de cette classe, qui seront utilisés exclusivement en mode interruption, sont :
- *send\_buffer* et *receive\_buffer* qui constituent respectivement les tampons en émission et en réception ;
  - *send\_sema* et *receive\_sema* qui sont les sémaphores utilisés pour la synchronisation en émission et réception ;
  - *ind\_send* et *ind\_rec* qui sont les indices de remplissage du tampon en émission et en réception.

Deux méthodes, accessibles via deux appels système, sont exportées :

- *int TtySend(char\* buff)*, qui assure l'envoi de la chaîne de caractères passée en paramètre. En mode *interruption*, la primitive est *non bloquante* et se contente de remplir le tampon en émission. En mode *attente active*, la primitive ne se termine que quand la chaîne de caractères a été intégralement transmise. La primitive renvoie le nombre de caractères envoyés ;
- *int TtyReceive(char\* buff, int lg)*, qui assure la réception de chaînes de caractères via le tampon en réception et recopie la chaîne lue dans *buff*, de longueur maximale déterminée par *lg*. Cette primitive est *bloquante* et renvoie le nombre de caractères reçus et recopiés dans *buff*.

Ces deux méthodes renvoient le nombre de caractères effectivement envoyés (resp. reçus). Lors d'une utilisation en mode *interruption*, la taille des chaînes transmises est majorée par la taille des tampons (constante *MAXLINELEN*). Les routines de gestion d'interruptions sont les suivantes :



- *void InterruptSend()* est la routine de traitement d'interruption en émission.
- *void InterruptReceive()* est la routine de traitement d'interruption en réception.

Le choix du mode de fonctionnement du pilote (attente active ou interruption) est paramétrable au travers du fichier de configuration NACHOS (voir paragraphe 1.10.6) et est accessible par *cfg*→*ACIA*, qui peut prendre les valeurs *ACIA\_BUSY\_WAITING* ou *ACIA\_INTERRUPT*.

### 1.4.2 Le pilote de la console (fichiers *drvConsole.cc*, *drvConsole.h*)

Il existe un pilote permettant d'effectuer des entrées/sorties sur la console. L'objet *g\_console\_driver* issu de la classe *DriverConsole* assure ces opérations dans la console grâce à deux méthodes :

- *void PutString(char \*buffer, int size)*
- *void GetString(char \*buffer, int size)*

La console est un matériel asynchrone (une requête retourne immédiatement) ; le pilote rend l'utilisation de la console synchrone, en attendant la fin de l'opération désirée (signalée par une interruption). De plus, le pilote doit contrôler qu'il n'y a qu'une opération d'écriture à la fois, et une seule opération de lecture à la fois. Les méthodes du pilote de console sont appelées lors des appels système *Write(chaine\*, longueur, ConsoleOutPut)* et *Read(chaine\*, longueur, ConsoleInPut)* qui permettent respectivement d'écrire et de lire une chaîne de caractères sur la console. Il existe également dans la bibliothèque utilisateur de NACHOS (voir la section 1.10.1) des routines (*printf*, *Write*) permettant d'écrire vers la console.

### 1.4.3 Le pilote de disque (fichiers *drvDisk.cc*, *drvDisk.h*)

Ce pilote est en charges des entrées/sorties disque. Elle possède trois attributs : un pointeur sur le disque dont les accès doivent être synchronisés, un sémaphore pour attendre la fin des entrées/sorties, un verrou pour assurer qu'une seule requête de lecture ou d'écriture ne peut être effectuée à la fois (le verrou est pris - respectivement relâché - au début - resp. à la fin - des deux méthodes d'accès au disque). La classe définit les deux méthodes synchrones (bloquantes) suivantes :

- *void ReadSector(int sectorNumber, char\* data)*, lecture synchrone d'un secteur du disque ;
- *void WriteSector(int sectorNumber, char\* data)*, écriture synchrone d'un secteur sur le disque.

Le caractère synchrone des méthodes repose sur deux routines de traitement d'interruption disque (*DiskRequestDone* pour le disque principal, *DiskSwapRequestDone* pour le disque de pagination).

## 1.5 Le noyau de Nachos (répertoire *kernel*)

### 1.5.1 Fonctionnement interne du noyau

NACHOS est un système d'exploitation pour des processus ayant des espaces d'adressage séparés, chaque processus étant parallèle (multi-thread). Quatre classes de NACHOS sont à la base de son fonctionnement :

- *Process* qui définit la notion de processus (lourd). Il s'agit d'une entité qui rassemble les ressources utilisées par une application du système. En particulier, un processus

rassemble un ensemble de threads s'exécutant dans un espace d'adressage, associés aux objets suivants :

- *Thread* qui contient les données nécessaires à la gestion des threads ;
- *AddrSpace* qui mémorise les données relatives à l'espace d'adressage.
- *Scheduler* qui gère l'ordonnancement des threads.

### Classe *Process* (fichiers *process.cc*, *process.h*)

La classe *Process* rassemble l'ensemble des ressources utilisées par chaque application du système :

- Champ *exec\_file* : le fichier exécutable qui contient le code de l'application, et qui définit la structure de l'espace d'adressage (voir la section 1.5.1) ;
- Champ *addrSpace* : l'espace d'adressage, commun à tous les threads du processus ;
- Champ *stat* : les statistiques d'utilisation des ressources par le processus (temps processeur consommé, nombre d'accès à la mémoire, ...).

Puisque chaque thread dispose d'une référence vers exactement un processus (voir ci-dessous), un objet processus rassemble donc implicitement un ensemble de threads.

Le constructeur de la classe *Process* a pour rôle d'initialiser un processus. On lui fournit le nom d'un chemin vers un fichier exécutable, et il construit l'espace d'adressage tel qu'il y est défini (voir ci-dessous).

### Classe *Thread* (fichiers *thread.cc*, *thread.h*)

Un thread est un flot d'instructions exécuté par le processeur. Un objet de type *Thread* dans NACHOS contient le contexte utile à l'exécution du flot d'instructions. En particulier, un tel contexte rassemble un pointeur de pile, un pointeur d'instruction, les autres registres du processeur, et une référence vers le processus auquel le thread appartient (pour définir l'espace d'adressage). Du fait de l'utilisation d'un processeur MIPS émulé et du fait que le noyau s'exécute directement sur la machine hôte, le contexte d'un thread n'est pas strictement limité au contexte de la machine MIPS émulée. À la place, son contexte est séparé en deux composantes :

- Le *contexte du thread*, constitué de l'état des registres de la machine MIPS : *thread\_context.int\_registers* et *thread\_context.float\_registers*
- Le *contexte du simulateur*, constitué de l'état du simulateur MIPS, représenté par les variables d'état *simulator\_context.buf* et le pointeur de pile *simulator\_context.stackPointer*.

Cette notion de contexte du simulateur n'existerait pas si NACHOS s'exécutait directement sur un processeur MIPS réel. Cette notion a été introduite car NACHOS s'exécute sur un simulateur de processeur MIPS, réalisé par logiciel. Le contexte du simulateur sert alors à sauvegarder l'état d'exécution du simulateur.

Les principales méthodes de la classe *Thread* sont :

- *int Start(Process \*owner, VoidFunctionPtr func, int arg)*, qui intègre le thread au processus *owner*. Cette méthode alloue et initialise les contextes du thread et du simulateur, et place le thread dans la file des prêts. Le pointeur *func* est un pointeur sur la fonction à exécuter (adresse de la première instruction du code du *Thread*) ;
- *Process\* GetProcessOwner()* retourne le processus associé au thread ;
- *int Join(int Idthread)*, qui bloque le thread appelant jusqu'à la terminaison du thread *Idthread*. Retourne -1 si *IdThread* est invalide ;

- *void Yield(void)*, qui met le thread appelant en queue de file des prêts. Utilisé pour relâcher volontairement le processeur au profit d'autres threads prêts ;
- *void Sleep(void)*, qui endort le thread appelant jusqu'à ce qu'on le réveille explicitement ;
- *void Finish(void)*, qui termine le thread appelant et planifie sa destruction ;
- *void SaveProcessorState(void)*, qui sauvegarde l'état des registres utilisateur (MIPS) ;
- *void RestoreProcessorState(void)*, qui restaure l'état des registres utilisateur (MIPS) ;
- *void InitSimulatorContext(int8\_t \*stackAddr, int stackSize)*, qui initialise le contexte du simulateur de l'objet *Thread*. Cette méthode est privée à la classe *Thread* et correspond essentiellement à l'initialisation de la pile pour l'exécution du simulateur ;
- *void InitThreadContext(int32\_t initialPCREG, int32\_t initialSP, int32\_t arg)*, qui initialise le contexte de l'objet *Thread* (déclaration de la pile, de l'adresse de la première fonction MIPS à exécuter, et de l'adresse d'un paramètre à lui passer). Cette méthode est privée à la classe *Thread*.

### Classe *AddrSpace* (fichiers *addrspace.cc*, *addrspace.h*)

À chaque objet *Process* est associé un objet *AddrSpace*, qui définit les adresses utilisables par tous les threads du processus. Le constructeur de l'objet *AddrSpace* charge l'exécutable en mémoire et crée un espace mémoire associé (chargement du code, des données, ...). Le format d'exécutable géré par NACHOS et chargé dans le constructeur de la classe *AddrSpace* est le format ELF (Executable and Linkable Format).

### Classe *Scheduler* (fichiers *scheduler.cc*, *scheduler.h*)

Une instance de la classe *Scheduler* est utilisée dans NACHOS. Elle sert à gérer la file des threads prêts (*readyList*) et à effectuer le changement de contexte entre les threads. Le thread élu (qui s'exécute sur le processeur) ne fait pas partie de la file des prêts, mais est référencé par le pointeur global *g\_current\_thread*.

La classe *Scheduler* exporte trois méthodes :

- *void ReadyToRun(Thread \*thread)* qui ajoute un thread en queue de liste des prêts (cette fonction suppose que les interruptions sont masquées) ;
- *Thread\* FindNextToRun(void)* qui renvoie et enlève le premier thread de la liste des prêts ;
- *void SwitchTo(Thread \*nextThread)* qui alloue le processeur au thread passé en paramètre (en général le résultat de *FindNextToRun*).

**Méthode *SwitchTo*.** Le changement de contexte entre deux threads (que les threads appartiennent ou non au même processus) est effectué dans la méthode *SwitchTo* du *Scheduler*. L'objectif du changement de contexte est de sauvegarder le contexte du thread appelant dans l'objet thread correspondant, et de restaurer celui du nouveau thread élu.

Dans un système d'exploitation s'exécutant sur machine nue, les applications et le système d'exploitation s'exécutent sur le même type d'architecture. De ce fait, seul le contexte relatif à cette architecture (registres du processeur essentiellement) doivent être sauvegardés. Ici, le fonctionnement est un peu différent, car les applications s'exécutent sur un processeur émulé (MIPS) alors que le noyau s'exécute directement sur la machine hôte. De ce fait, deux

contextes doivent être gérés lors d'un changement de contexte : le contexte utilisateur (MIPS) et le contexte du simulateur.

La sauvegarde/restauration du contexte du simulateur vous est directement fournie (voir fonctions *getcontext/setcontext* appelées dans la méthode *SwitchTo*). Vous n'aurez pas à gérer le contexte du simulateur lors des travaux pratiques.

### 1.5.2 Outils de synchronisation (fichiers *synch.cc*, *synch.h*)

Trois types de synchronisation sont définis dans NACHOS : les sémaphores, les verrous et les variables de condition. Toutes les méthodes relatives aux outils de synchronisation sont atomiques. Comme on est sur un système mono-processeur, l'atomicité est mise en œuvre simplement en interdisant les interruptions.

#### Sémaphore

Contient un compteur et une file d'attente. Le fonctionnement est identique à celui des sémaphores à compteur vus en cours et en TD :

- *void P()* décrémente le compteur du sémaphore, puis fait attendre le thread appelant si ce compteur est devenu négatif ;
- *void V()* Incrémente le compteur du sémaphore, ce qui peut entraîner la libération d'un thread bloqué sur ce sémaphore.

#### Verrou

Ce mécanisme d'exclusion mutuelle possède un booléen et une file d'attente. Il est similaire aux sémaphores *binaires* (*i.e.* sémaphore dont le compteur est initialisé à 1), mais avec une notion de thread *propriétaire* du verrou :

- *void Acquire()* Le thread *s'approprié* le verrou s'il est libre, sinon il se place dans la file d'attente et s'endort ;
- *void Release()* Cette méthode est exécutable seulement par le *propriétaire* du verrou, pour relâcher le verrou. Elle regarde dans la file du verrou si un éventuel thread attend l'accès. Dans ce cas, elle retire ce thread de la file du verrou et le remet dans la file des prêts. Sinon elle positionne le verrou à "libre".

#### Variable de condition

Les variables de condition dans NACHOS sont des outils de synchronisation très simples. Un thread se met en état d'*attente* (primitive *Wait*) jusqu'à ce qu'un événement lui soit signalé (primitives *Signal* ou *Broadcast*). L'appel à *Signal* ou *Broadcast* si aucun thread n'est en attente est sans effet. Chaque variable de condition possède sa propre file d'attente.

- *void Wait()* Le thread appelant se place dans la file d'attente de la condition et s'endort ;
- *void Signal()* Le premier thread en attente de la condition est réveillé (ôté de la file d'attente de la condition et mis dans la file des prêts). Dans le cas où aucun thread n'est en attente, la routine est sans effet ;
- *void Broadcast()* Même effet que *signal* mais sur *tous* les threads de l'ensemble d'attente.

## 1.6 Fonctionnement des appels système

### 1.6.1 Fonctionnement global

Les programmes utilisateur ont accès à une liste d'appels système qui sont appelés par les programmes utilisateur en exécutant l'instruction MIPS *syscall*. Le rôle de cette instruction est de générer une exception. Celle-ci est récupérée par une routine de traitement d'exceptions située dans le fichier *exception.cc* du répertoire *kernel*. Cette routine va rediriger l'appel système, en fonction de son *type*, vers les pilotes de périphériques ou vers le noyau du système NACHOS.

Le *type* de l'appel système est fourni par les programmes utilisateur dans le registre *r2* de la machine MIPS, et les paramètres de l'appel sont stockés automatiquement par le compilateur dans les registres *r4*, *r5*, *r6* et *r7* selon leur nombre. La valeur de retour de l'appel, si il y en a une, est placée dans le registre *r2*.

La liste des appels système supportés par le noyau NACHOS est décrite dans le fichier *syscall.h* du répertoire *userlib*, et le code MIPS chargé de créer l'exception système se trouve dans le fichier *sys.s* du répertoire *userlib*. Ce dernier fichier assembleur (MIPS), une fois compilé, est lié avec les programmes utilisateur.

### 1.6.2 Exemple de déroulement d'un appel système

Nous détaillons ici le cheminement d'un appel système dans NACHOS. Prenons pour exemple un programme utilisateur dont l'effet est de créer un processus, et d'attendre la terminaison du thread de ce processus :

```
#include <userlib/syscall.h>
int main() {
    ThreadId newProc = Exec("/hello");
    Join(newProc);
}
```

Soit, une fois compilé en assembleur MIPS (appel à *Join* seulement) :

```
lw      $4,16($fp)
jal     Join
```

Ce code généré pour l'appel à *Join* a placé la valeur située 16 octets plus haut que le cadre de pile (*i.e.* le contenu de la variable locale `newProc`), dans le registre *r4*.

Lors de l'édition de liens, *jal Join* effectue un branchement vers l'étiquette *Join* du fichier *sys.s* :

```
Join:
    addiu $2,$0,SC_JOIN
    syscall
```

Lors du décodage des instructions de l'application par la machine MIPS, l'instruction *syscall* provoque l'appel de la routine de traitement d'exceptions (*kernel/exception.cc*). Le type de l'exception système, ici *SC\_JOIN*, permet à cette routine de savoir quelle est l'action à réaliser. Dans notre cas, nous allons demander au thread courant d'attendre la terminaison du thread passé en paramètre de l'appel système :

```
// Declaration de la variable qui va contenir l'identifiant
// passe en parametre
```

```

Thread* idThread;

// Recuperation de l'identificateur passe a l'appel systeme
idThread = (Thread*)g_machine->ReadIntRegister(4);

// Appel de la routine qui effectue l'operation Join
g_current_thread->Join(idThread);

// Écriture du code de retour dans le registre 2
g_machine->WriteIntRegister(2,0);

```

À noter que le code donné ci-dessus est légèrement simplifié (ne gère pas les cas d'erreur, et ne teste pas si le contenu du registre *r4* contient bien un identifiant de thread).

## 1.7 Système de gestion des fichiers (répertoire *filesystem*)

Le système de gestion des fichiers propose des fonctions afin d'organiser un ensemble de fichiers dans une arborescence de style Unix. Chaque fichier contient un en-tête (*fileheader*), stocké sur disque, et décrivant où trouver les données du fichier sur le disque.

Le système de fichiers NACHOS possède sur disque : (i) une carte des secteurs libres du disque (classe *BitMap*) ; (ii) le répertoire racine du système de gestion de fichiers. Ces deux données sont elles-mêmes vues comme des fichiers, et sont stockées respectivement dans les secteurs 0 et 1 du disque. Tous les répertoires sont également vus comme des fichiers contenant le nom des fichiers et répertoires qu'ils regroupent, et les adresses disque des *fileheaders* de ces fichiers/répertoires. Lorsque des opérations sont effectuées sur l'un d'eux, les changements sont immédiatement enregistrés sur le disque si l'opération réussit, sinon aucun changement n'est enregistré. Le système de gestion des fichiers met en œuvre une arborescence de répertoires, sans droits d'accès.

Les classes principales du système de gestion de fichiers NACHOS sont les suivantes :

- Classe *FileHeader* (fichiers *filehdr.cc*, *filehdr.h*) décrivant les entêtes de fichiers sur disque ;
- Classe *FileSystem* (fichiers *filesystem.cc*, *filesystem.h*) donnant l'interface globale du système de gestion de fichiers ;
- Classe *Directory* (fichiers *directory.cc*, *directory.h*) décrivant les répertoires ;
- Classe *OpenFile* (fichiers *openfile.cc*, *openfile.h*) décrivant l'interface d'accès aux fichiers une fois ouverts ;
- Classes *OpenFileTable* et *OpenFileTableEntry* (fichiers *oftable.cc*, *oftable.h*) décrivant la table des fichiers ouverts de NACHOS.

La suite de ce paragraphe ne présente que les classes qui seront utilisées lors des travaux pratiques.

### 1.7.1 Classe *FileSystem* (fichiers *filesystem.cc*, *filesystem.h*)

Cette classe permet d'initialiser le système de fichiers, de créer, ouvrir ou effacer des fichiers et des répertoires. Ses principales méthodes sont les suivantes :

- *FileSystem(bool format)*, initialise le système de fichiers. Si *format* est vrai, le disque est vidé et on initialise le système à un répertoire vide et la bitmap en conséquence.

- *int Create(char \*name, int initialSize)*, crée un fichier dans le système. Cette méthode vérifie que le fichier n'existe pas déjà et que son nom est valide, alloue de la place sur le disque pour l'en-tête et pour les données du fichier, ajoute le fichier dans la table du répertoire concerné et met à jour les modifications effectuées sur le disque. Le paramètre *name* est le nom *absolu* du fichier (par exemple */toto*), car il n'y a pas de notion de répertoire de travail dans NACHOS.
- *OpenFile\* Open(char \*name)*, ouvre un fichier pour une lecture ou une écriture. On ramène l'en-tête concerné en mémoire.
- *int Remove(char \*name)*, efface un fichier du système, retire le fichier du répertoire qui le contient, efface son en-tête et ses données, met à jour les changements au niveau de la bitmap et du répertoire.
- *int Mkdir(char \*)*, crée un nouveau répertoire, vérifie que le nom est valide et que le répertoire n'existe pas déjà, alloue de la place pour l'en-tête et pour les données et met à jour les changements sur le disque.
- *int Rmdir(char \*)*, efface un répertoire après avoir vérifié qu'il existe et qu'il est vide.

### 1.7.2 Classe *OpenFile* (fichiers *openfile.cc*, *openfile.h*)

Cette classe permet, pour un fichier ouvert, de mémoriser les informations sur son utilisation. Lorsqu'un fichier est ouvert, son *FileHeader* est situé en mémoire. Un *OpenFile* contient le nom du fichier qu'il représente, son *FileHeader*, ainsi que la position courante dans le fichier.

- *OpenFile(int sector)* réalise l'ouverture du fichier correspondant au numéro de secteur passé en argument ;
- *~Openfile()* réalise la fermeture du fichier ;
- *void Seek(int position)* modifie la position courante dans le fichier ;
- *int Read(char \*into, int numBytes)* réalise la lecture de *numBytes* octets à partir de la position courante, et les place dans le tampon *into*. Le contenu du fichier n'est pas conservé en mémoire (pas de gestion de cache disque), mais la position courante est incrémentée. Retourne le nombre d'octets effectivement lus ;
- *int Write(char \*from, int numBytes)*, réalise l'écriture de *numBytes* octets à partir de la position courante depuis le tampon *from*. Le contenu de la zone mémoire écrite est transférée immédiatement sur le disque, de manière synchrone. La position courante est incrémentée. Retourne le nombre d'octets effectivement écrits ;
- *int ReadAt(char \*into, int numBytes, int position)* réalise la lecture de *numBytes* octets à partir de *position* et les place dans le tampon *into*. Le contenu du fichier n'est pas conservé en mémoire (pas de gestion de cache disque). La position courante n'est pas modifiée. Retourne le nombre d'octets effectivement lus ;
- *int WriteAt(char \*from, int numBytes, int position)*, réalise l'écriture de *numBytes* octets à partir de *position* depuis le tampon *from*. Le contenu de la zone mémoire écrite est transférée immédiatement sur le disque, de manière synchrone. La position courante n'est pas modifiée. Retourne le nombre d'octets effectivement écrits ;
- *int Length()* retourne la taille du fichier en octets ;
- *FileHeader\* GetFileHeader()* retourne un pointeur vers la structure d'en-tête associée au fichier ;
- *char\* GetName()* retourne le nom du fichier ;
- *void SetName(char\*)* modifie le nom du fichier ;
- *bool IsDir()* retourne vrai si le fichier est un répertoire et faux sinon.

## 1.8 Gestion de la mémoire virtuelle (répertoires *vm*, *machine*)

Les adresses des instructions et des données que le processeur MIPS manipule sont des adresses *virtuelles* : elles sont relatives à *l'espace d'adressage* courant, qui définit comment traduire ces adresses virtuelles (données, instructions du processeur MIPS) en adresses physiques (mémoire centrale du processeur MIPS, *i.e.* variable *g\_machine* → *mainMemory*). Un thread ne peut s'exécuter que dans le cadre d'un espace d'adressage donné, défini sous NACHOS par le processus auquel le thread se rattache.

Le sous-système noyau de gestion de la *mémoire virtuelle* s'occupe de maintenir les tables nécessaires à ces traductions. Il permet au système de cloisonner les programmes entre eux (éviter qu'un programme puisse physiquement modifier les données d'un autre programme), de faciliter le chargement des programmes (ceux-ci seront toujours chargés aux mêmes adresses virtuelles, indépendamment des adresses physiques associées, et donc des autres programmes déjà chargés), d'autoriser à avoir une taille de mémoire virtuelle supérieure à la mémoire physique (en utilisant l'espace disponible sur les disques), ou de détecter les erreurs d'exécution des programmes (accès à une adresse virtuelle associée à aucun support physique, disque ou mémoire physique).

### 1.8.1 Mécanisme de traduction d'adresses

Les paragraphes suivants décrivent les principales classes mettant en œuvre le mécanisme de traduction d'adresses de la machine.

#### L'unité de gestion de mémoire : Classe *MMU* (rép. *machine*, fichiers *mmu.cc*, *mmu.h*)

La classe *mmu* fournit deux méthodes d'accès à la mémoire virtuelle :

*ReadMem*(*uint32\_t addr*, *int size*, *uint32\_t \*value*) :

- *addr* : adresse virtuelle de la lecture ;
- *size* : nombre d'octets à lire (1, 2 ou 4) ;
- *value* : valeur lue.

*WriteMem*(*uint32\_t addr*, *int size*, *uint32\_t value*) :

- *addr* : adresse virtuelle de l'écriture ;
- *size* : nombre d'octets à écrire (1, 2 ou 4) ;
- *value* : valeur à écrire.

Ces deux fonctions font appel à la méthode :

*ExceptionType Translate*(*uint32\_t virtAddr*, *uint32\_t \*physAddr*, *int size*, *bool writing*)

- *virtAddr* : adresse virtuelle à traduire ;
- *physAddr* : adresse physique correspondante ;
- *size* : nombre d'octets de l'accès (1, 2, ou 4) ;
- *writing* : type de l'accès (lecture/écriture).

pour transformer l'adresse virtuelle en adresse physique et ainsi pouvoir accéder aux valeurs voulues dans la mémoire de la machine.

Cette fonction calcule tout d'abord la page virtuelle associée à l'adresse virtuelle ainsi que le déplacement dans cette page. La fonction *Translate* effectue ensuite la traduction à partir de la table de traduction d'adresses (champ *translationTable*, voir la section 1.8.1 de la *MMU*). L'adresse réelle est alors obtenue grâce à la formule :  $AdresseR\acute{e}elle = Num\acute{e}roPageR\acute{e}elle * TaillePage + D\acute{e}placement$



En cours de traduction à l'aide de la table de traduction d'adresses, trois cas peuvent se présenter :

- Soit la page était déjà en mémoire, auquel cas la table contient l'adresse physique correspondante.
- Soit la page était sur disque, c'est-à-dire swappée ou dont les données sont contenues dans le fichier exécutable chargé, ou soit la page est *anonyme* (*i.e.* données non initialisées par le compilateur, ou pile d'un thread). Dans ce cas la MMU déclenche une exception de type *défaut de page*, qui est récupérée dans le noyau de NACHOS par le gestionnaire de défaut de pages (*g\_physical\_page\_manager.cc*, *pageFaultManager.h*, voir la section 1.8.2) qui charge la page en mémoire et met à jour la table de traduction avec le numéro de la page réelle qui lui est ainsi associée.
- Soit aucune traduction n'est disponible pour l'adresse virtuelle (numéro de page virtuelle hors borne). Dans ce cas, une exception *AddressErrorException* est levée.

La fonction de traduction renvoie une exception correspondant au résultat de l'opération :

- *BUSERROR\_EXCEPTION* : l'adresse virtuelle à traduire n'était pas alignée correctement ou la traduction a rendu une adresse physique invalide ;
- *ADRESSERROR\_EXCEPTION* : aucune traduction d'adresse n'est disponible pour cette adresse virtuelle ;
- *READONLY\_EXCEPTION* : une écriture a été tentée sur une page protégée en écriture ;
- *NO\_EXCEPTION* : la traduction d'adresses s'est bien déroulée.

**Table des pages virtuelles : Classes *TranslationTable*, *PageTableEntry*, (rép. *machine*, fichiers *translationtable.cc*, *translationtable.h*)**

La table des pages virtuelles (classe *TranslationTable*) de chaque espace d'adressage est une table des pages *linéaire* (simplement indexée par le numéro de page virtuelle), à *un seul niveau* (sans arborescence de tables), et possédant un nombre maximal de pages virtuelles par processus.

La table des pages est initialisée lors de la construction de l'espace d'adressage de chaque processus (constructeur de la classe *AddrSpace*) en fonction de la structure du fichier exécutable lancé. Elle est ensuite modifiée au gré des *défauts de pages* et des *vols de pages* (voir la section 1.8.2).

La composition d'une entrée de cette table (classe *PageTableEntry*) est présentée Figure 1.2. L'indexation de la table se fait à l'aide du numéro de page virtuelle.

physicalPage	addrDisk	valid	U	M	swap	io	readAllowed	writeAllowed
--------------	----------	-------	---	---	------	----	-------------	--------------

FIGURE 1.2 – Structure d'une entrée de la table des pages virtuelles

La signification des différents éléments qui composent une entrée est la suivante :

- *physicalPage* est le numéro de la page réelle correspondant à la page virtuelle ;
- *addrDisk* est la position sur le disque lorsque la page en question y est placée ;

virtualPage	owner	free	locked
-------------	-------	------	--------

FIGURE 1.3 – Structure d’une entrée dans la table des pages réelles

- le bit *valid* (ou V) détermine la validité de l’entrée dans la table (*i.e.* une page physique est associée à la page virtuelle) ;
- les bit *U* et *M* déterminent respectivement si la page a été référencée (respectivement modifiée). Ces bits sont mis à jour par la MMU par matériel à chaque accès mémoire et remis à 0 par logiciel (algorithme de remplacement de page et de recopie de pages) ;
- le bit *swap* permet de savoir, lorsque la page n’est pas valide (*valid* à 0), si la page est dans la zone de swap (zone modifiable) ou pas. Sa valeur est respectivement à 1 et 0 ;
- le bit *io* indique si la page est déjà concernée par une traduction d’adresse entraînant une entrée/sortie disque. Ce bit est nécessaire pour synchroniser plusieurs défauts de page simultanés sur une même page ;
- les booléens *readAllowed* et *writeAllowed* permettent de savoir si la page est accessible respectivement en lecture et/ou en écriture. Lorsqu’ils valent tous les deux *faux*, alors aucune traduction pour la page virtuelle concernée n’existe.

Les méthodes d’accès aux données des tables des pages virtuelles font partie de la classe *TranslationTable* contenue dans les fichiers *translationtable.cc*, *translationtable.h*. Leurs noms commencent par le préfixe *get* ou *set* suivant que l’on veut lire ou écrire des attributs des entrées de tables et sont suivis du nom de la valeur à lire ou modifier. Par exemple, pour lire la valeur du bit *swap* on utilise la méthode *bool getBitSwap(int virtualPage)* et pour écrire une nouvelle valeur dans *addrDisk*, on utilise la méthode *void setAddrDisk(int virtualPage, int addrDisk)*.

### Table des pages réelles : Classe *PhysicalMemManager* (rép. *vm*, fichiers *physMem.cc*, *physMem.h*)

Le système maintient à jour un tableau – la table des pages réelles – indiquant l’état des pages physiques. La figure 1.3 montre la structure d’une entrée dans cette table. La signification des différents éléments qui composent une entrée est la suivante :

- *virtualPage* est le numéro de la page virtuelle correspondant à cette page ;
- *owner* est un pointeur sur l’espace d’adressage du propriétaire de la page physique ;
- *locked* signale que la page est en cours de traitement (remplissage lors d’un défaut de page, recopie lors d’un remplacement de page). Le bit *locked* reste positionné pendant toute la durée d’un défaut de page ou remplacement de page ;
- *free* indique si la page est libre ou non.

C’est grâce à cette table qu’on peut demander une page physique libre et l’associer à un espace d’adressage donné (méthode *int AddPhysicalToVirtualMapping(AddrSpace\* owner, int virtualPage)*), quitte à invoquer le voleur de pages quand aucune page n’est disponible. Cette méthode et le voleur de pages reposent respectivement sur *int FindFreePage* et *void RemovePhysicalToVirtualMapping(long numPage)*, dont le rôle est de gérer la liste des pages physiques non allouées (resp. en retirant une si la liste n’est pas vide, et en ajoutant

une à la liste).

### 1.8.2 Mécanisme de swap

**Voleur de pages : Classe `PhysicalMemManager` (rép. `vm`, fichiers `physMem.cc`, `physMem.h`)**

Le voleur de pages est implanté dans la méthode `int EvictPage()`. Il est appelé lorsqu'on souhaite allouer une nouvelle page mais qu'aucune page libre n'est présente dans la mémoire réelle (méthode `int AddPhysicalToVirtualMapping(AddrSpace* owner, long virtualPage)`). Le principe consiste alors à réquisitionner la page d'un autre processus, à la placer dans la zone de swap sur le disque et à donner la page libérée au processus demandeur.

Pour choisir une page, le voleur fait le tour des entrées de la table des pages réelles de manière circulaire (algorithme de l'horloge, aussi appelé algorithme de la seconde chance). La page réquisitionnée est choisie suivant certains critères. Elle ne doit pas avoir été référencée récemment (bit `U` à 0) et ne doit pas être verrouillée (bit `locked` à 0). Pour pouvoir faire la différence entre les pages récemment référencées et les autres, l'algorithme remet à zéro le bit de référence (bit `U`). Ainsi, les pages non utilisées entre deux tours de table du voleur de page pourront être réquisitionnées puisqu'elles apparaîtront comme non référencées. Lorsque le voleur de page réquisitionne une page modifiée, la page est copiée sur disque avant réquisition.

Le principe de fonctionnement du voleur de pages semble simple mais il est nécessaire de faire attention à certains problèmes dûs au parallélisme :

- Quand une page modifiée est réquisitionnée, la copie de la page sur disque provoque un blocage du processus demandeur. Pendant la durée du blocage, un autre processus peut déclencher un défaut de page et avoir besoin à son tour de réquisitionner une page.
- Toutes les pages réelles sont verrouillées (bit `locked` à 1). Il faut dans ce cas suspendre le processus appelant tant que la situation n'évolue pas.

**Routine de traitement de défauts de page : Classe `PageFaultManager` (rép. `vm`, fichiers `pageFaultManager.cc`, `pageFaultManager.h`)**

La routine de traitement de défauts de page est appelée par la MMU quand une demande d'accès à une page virtuelle provoque un défaut de page (*i.e.* la page n'est pas en mémoire physique). L'unique méthode de cet objet est : `Exception PageFault(int vpn)` où `vpn` est la page virtuelle en cause.

Cette méthode consulte d'abord le bit `swap` de cette page, pour savoir où est le contenu de la page à charger :

- bit `swap=1` : la page est dans la zone de swap (page de pile ou de données). `addrDisk` contient alors le *numéro de la page* à récupérer dans le swap (numéro du secteur sur disque). Si ce champ a été positionné à -1, alors c'est qu'un voleur de page est en train de l'initialiser, il faut donc attendre que ce champ soit positionné à une autre valeur avant de charger la page ;
- bit `swap=0` et `addrDisk=-1` : la page n'existe pas encore en mémoire, ne correspond à aucune zone de disque (fichier ou `swap`), mais est quand même à allouer. Elle correspond au premier accès à une page dite "anonyme". Les pages de ce type correspondent à la pile d'un contexte utilisateur d'un thread, ou à une zone de données de l'exécutable

non initialisée par le compilateur (section *.bss* du format binaire ELF, voir la section 1.10.3) ;

- bit *swap=0* et *addrDisk*  $\neq$  -1 : la page est à charger dans l'exécutable (page de code ou page de données pas encore chargée). *addrDisk* contient alors la position de la page à récupérer dans le fichier, en nombre d'octets depuis le début du fichier.

Dans le premier cas, on demande au gestionnaire de swap de charger cette page. Le chargement s'effectue vers une page temporaire pour des raisons de synchronisation. Ensuite, on demande au gestionnaire de mémoire réelle de donner une page réelle libre où l'on transfère alors le contenu de la page temporaire.

Dans les deux autres cas, les opérations à effectuer sont identiques sauf pour l'initialisation de la page :

- page "anonyme" (pile du contexte utilisateur, zone de données du programme non initialisées par le compilateur) : la page est remplie de 0 (page vierge), par exemple en utilisant la fonction de la *libc* *bzero* ;
- page de code ou de données : initialisation par chargement depuis l'exécutable.

La gestion de la zone de swap est effectuée par le gestionnaire de swap, de type *SwapManager* (fichiers *swapManager.cc*, *swapManager.h*). Le gestionnaire de swap exporte les méthodes *void GetPageSwap(int numSector, char\* SwapPage)* et *int PutPageSwap(int numSector, char\* SwapPage)* pour respectivement lire et écrire dans la zone de swap. Lorsque *PutPageSwap* est appelée avec une valeur de *numSector* de -1, le gestionnaire de swap se charge d'allouer une nouvelle page dans la zone de swap et retourne son numéro. Les lectures/écritures depuis un fichier exécutable utiliseront les méthodes *ReadAt/WriteAt*.

Dans tous les cas, la table des pages est mise à jour et la méthode renvoie une exception rendant compte du résultat de l'opération (*NoException* pour indiquer que tout s'est bien déroulé).

### 1.8.3 Format des fichiers exécutables

Les fichiers sources sont compilés en code MIPS par un compilateur croisé qui génère des exécutables au format ELF (*Executable and Linking Format*). Ce format de fichier est brièvement décrit dans le fichier *elf32.h* du répertoire *kernel*. C'est le constructeur de l'espace d'adressage (classe *AddrSpace*) qui s'occupe de l'exploiter afin d'initialiser les tables de traduction d'adresses conformément au plan mémoire qui est décrit dans l'exécutable (voir la section 1.10.5).

## 1.9 Les fichiers utilitaires (répertoire *utility*)

NACHOS possède des outils de débogage, de gestion de listes et de gestion de bitmaps. Cette partie décrit les routines et les accès à ces outils.

### 1.9.1 Les routines de débogage (fichiers *utility.h*, *utility.cc*)

NACHOS offre certaines routines permettant d'afficher des messages facilitant le débogage des fonctions et méthodes système lors de leur implantation. Il est possible de sélectionner le 'type' de message de débogage que l'on désire systématiquement afficher. Chaque type de message est identifié par un drapeau (flag). Une chaîne de caractères interne au système

recense tous les 'flags' des messages à afficher. Cette chaîne est construite à partir de la ligne de commande lors du lancement de NACHOS. Voici la liste des flags prédéfinis dans NACHOS :

- '+' – tous types de messages ;
- 'a' – espaces d'adressage ;
- 'd' – drivers de périphériques ;
- 'e' – exceptions (notamment appels système) ;
- 'f' – système de gestion de fichiers ;
- 'h' – émulation de la machine (périphériques, notamment disque) ;
- 'i' – gestionnaires d'interruptions ;
- 'm' – émulation de la machine ;
- 's' – outils de synchronisation ;
- 't' – threads et processus ;
- 'u' – utilitaires ;
- 'v' – gestion de mémoire virtuelle.

Cette liste peut être complétée par d'autres flags suivant vos besoins. Les routines d'aide au déboguage sont les suivantes :

- *void DebugInit(char\* flaglist)* initialise la liste des flags positionnés à partir de la chaîne de caractères *flaglist*. Appelée au démarrage de NACHOS à partir des options passées sur la ligne de commande.
- *bool DebugIsEnabled(char flag)* retourne vrai si *flag* appartient à la chaîne de caractères contenant les 'flags' des messages autorisés à être affichés.
- *void DEBUG(char flag, char \*format, ...)* permet d'afficher un message via la console si *flag* correspond à un flag autorisé. La chaîne de caractères passée en paramètre doit être au format standard d'un printf. Les paramètres à afficher sont passés en paramètre à la fonction DEBUG.
- *ASSERT(condition)* permet d'afficher un message d'erreur lorsque la condition passée en paramètre n'est pas vérifiée. Ce message contient la ligne et le fichier depuis lesquels ASSERT a été appelé.

### 1.9.2 Les listes (fichier *list.h*)

NACHOS propose une structure de listes à simple chaînage, ainsi que les accès classiques aux listes et à leurs éléments. Ces listes sont définies dans la classe générique *List*. Les objets instances de la classe *List* sont les chaînons (classe *ListElement*), assurant la mise en liste des éléments sans se soucier de l'allocation et libération de la mémoire qu'ils occupent (un objet de la classe *ListElement* contient un pointeur sur l'élément mis en liste). Chaque objet de la classe *ListElement* contient également sa priorité dans la liste. Dans le cas d'une liste triée, la priorité de l'élément détermine sa place dans la liste, les éléments les plus prioritaires (*i.e.* valeur de priorité la plus élevée) étant placés en tête de liste. Les constructeurs, destructeurs et accès liste disponibles sont décrits ci-dessous :

- *List()* est le constructeur de la classe *List* et permet d'initialiser une liste a vide ;
- *~List()* est le destructeur de la classe *List*. Il efface les descripteurs d'éléments mais pas les éléments eux-mêmes. En effet, chaque élément peut être chaîné dans des listes distinctes ; il n'est donc pas souhaitable de les effacer de la mémoire lors de la destruction d'une liste ;
- *void Prepend(void \*item)* insère l'élément pointé par *item* en tête de liste ;
- *void Append(void \*item)* insère l'élément pointé par *item* en queue de liste ;

- *void \*Remove()* efface le descripteur de tête de la liste, et retourne cet élément en résultat ;
- *void Mapcar(VoidFunctionPtr func)* applique la fonction pointée par *func* à chaque élément de la liste ;
- *bool IsEmpty()* retourne vrai si la liste est vide, faux sinon ;
- *void SortedInsert(void \*item, Priority sortKey)* insère un élément dans la liste par ordre de priorité croissante ;
- *void \*SortedRemove(Priority \*keyPtr)* permet d’effacer l’élément de tête d’une liste triée. La valeur de la clé de l’élément effacé est contenu à l’adresse *keyPtr* passée en paramètre ;
- *bool Search(void \*item)* retourne vrai si l’élément pointé par *item* est contenu dans la liste ;
- *void RemoveItem(void \*item)* efface l’élément pointé par *item* s’il est contenu dans la liste.

Le type de la clé des éléments d’une liste n’est pas prédéfini. La classe *ListElement* est une classe *template*. Il faut donc préciser le type de la clé lors de son instantiation ou définir de nouveaux types de listes de la façon suivante : `typedef List<int> Listint;` pour définir une liste donc la clé sera un entier.

## 1.10 Mon premier programme Nachos

Cette section présente tout d’abord de manière exhaustive les appels système disponibles dans NACHOS et les fonctions de la librairie NACHOS. Nous présentons ensuite comment développer un programme utilisateur, le compiler et l’exécuter sous NACHOS.

### 1.10.1 Appels système disponibles (répertoire *userlib*, fichiers *sys.s*)

L’ensemble des numéros des appels système est déclaré dans le fichier *syscall.h* du répertoire *kernel*. L’ensemble des routines utilisateur correspondant est défini dans le fichier *sys.s* du répertoire *userlib*. Sauf mention contraire, en cas d’échec, chacune de ces primitives système renvoie ERROR (-1) en cas d’erreur ou NO\_ERROR (0) en cas de succès. En cas d’erreur, un code d’erreur est conservé en interne à NACHOS (voir fichiers *kernel/msgerror.h/cc*). Un appel système (*PError*) permet d’afficher sur la console le message d’erreur correspondant.

Ne pas confondre la routine permettant d’appeler un appel système et la méthode système NACHOS correspondante, qui ne peut pas être appelée directement à partir d’un programme.

#### Gestion d’erreurs.

- *void PError(char \*mess)*. Affiche sur la console le message d’erreur correspondant à la dernière erreur rencontrée lors de l’exécution d’un appel système (ou la chaîne “*no error*” si le dernier appel système s’est déroulé normalement). Le message affiché sur la console est préfixée par le paramètre *mess* pour personnaliser les messages d’erreurs à la convenance de l’utilisateur.

#### Gestion de processus légers (threads).

- *void Halt()* : arrête NACHOS (shutdown).

- *void SysTime(Nachos\_Time \*t)* : renvoie le temps passé dans NACHOS au moment de l'appel.
- *void Exit(int status)* : sort du programme utilisateur (*status = 0* signifie une sortie normale)
- *ThreadId Exec(char \*filename)* : crée un nouveau processus pour l'exécutable NACHOS passé en paramètre, et renvoie l'identificateur du thread créé dans ce nouveau processus (-1 en cas d'erreur).
- *ThreadId newThread(char \* debug\_name, VoidFunctionPtr func, int arg)* : crée un nouveau thread de nom *debug\_name* (pour le débogage), qui exécutera la procédure *func* avec l'argument *arg*. Le thread est créé dans le même processus que le thread courant. Cette fonction renvoie l'identificateur du thread créé. *Attention* : Cet appel système ne doit pas être appelé directement par les programmes utilisateur, car il ne gère pas les programmes se terminant sans appeler explicitement *Exit*. Les programmes utilisateur doivent appeler à la place la fonction de bibliothèque utilisateur *threadCreate* (voir ci-dessous), qui gère la fin de processus que ce dernier appelle ou pas *Exit*.
- *int Join(ThreadId id)* : attend la fin du thread *id* (bloque tant que le thread n'est pas terminé).
- *void Yield()* : commute du thread courant vers un autre thread prêt s'il y en a (relâchement volontaire du processeur).

### Accès aux fichiers.

- *int Create(char \*name, int size)* : crée le fichier NACHOS *name* de taille *size*. Renvoie 0 en cas de succès.
- *OpenFileId Open(char \*name)* : ouvre le fichier *name* et renvoie l'identificateur associé à ce fichier.
- *int Write(char \*buffer, int size, OpenFileId id)* : écrit *size* octets depuis *buffer* vers le fichier de descripteur *id*, et renvoie le nombre d'octets effectivement écrits. Si *id* vaut *CONSOLE\_OUTPUT*, alors la chaîne est envoyée sur la console.
- *int Read(char \*buffer, int size, OpenFileId id)* : lit *size* octets depuis le fichier *id* vers *buffer* et renvoie le nombre de caractères lus, qui peut être inférieur au nombre demandé dans le cas d'un fichier trop petit. Si *id* vaut *CONSOLE\_INPUT*, alors la chaîne est saisie depuis la console.
- *int Close(OpenFileId id)* : ferme le fichier identifié par *id*. Renvoie 0 en cas de succès.
- *int Remove(char\* name)* : efface le fichier de nom *name*. Renvoie 0 en cas de succès.
- *int Mkdir(char\* name)* : crée un nouveau répertoire de nom *name*. Renvoie 0 en cas de succès.
- *int Rmdir(char\* name)* : détruit le répertoire de nom *name*. Renvoie 0 en cas de succès.
- *int Mmap(OpenFileId f, int size)* : rend accessible *size* octets du fichier *f* dans l'espace d'adressage du processus appelant, à partir du *début* du fichier. Le résultat est l'adresse virtuelle à laquelle le fichier pourra être accédé, ou *-1* en cas d'erreur. *f* est un descripteur de fichier (le fichier doit être ouvert avant l'appel à *Mmap*). La taille demandée, exprimée en octets, est arrondie à un nombre entier de pages.

### Synchronisation.

- *SemId SemCreate(char \*debug\_name, int count)* : crée un sémaphore de nom *debug\_name* (deboguage uniquement) initialisé à la valeur *count*, et retourne son identificateur.
- *int SemDestroy(SemId sema)* : détruit le sémaphore spécifié par l'identificateur *sema*. Renvoie 0 en cas de succès.
- *int V(SemId sema)* : effectue l'opération V sur le sémaphore *sema*. Renvoie 0 si le sémaphore est valide.
- *int P(SemId sema)* : effectue l'opération P sur le sémaphore *sema*. Renvoie 0 si le sémaphore est valide.
- *LockId LockCreate(char \*debug\_name)* : crée un verrou de nom *debug\_name* et retourne son identificateur.
- *int LockDestroy(LockId id)* : détruit le verrou spécifié par l'identificateur *id*. Renvoie 0 en cas de succès.
- *int LockAcquire(LockId id)* : acquisition du verrou d'identificateur *id*. Renvoie 0 si le verrou est valide.
- *int LockRelease(LockId id)* : relâche le verrou d'identificateur *id*. Renvoie 0 si le verrou est valide.
- *CondId CondCreate(char \*debug\_name)* : crée une nouvelle variable de condition de nom *debug\_name*, et retourne son identificateur.
- *int CondDestroy(CondId id)* : détruit la variable de condition d'identificateur *id*. Renvoie 0 en cas de succès.
- *int CondWait(CondId cond)* : met dans l'ensemble d'attente associée de la condition *cond* le thread courant. Renvoie 0 si la condition est valide.
- *int CondSignal(CondId cond)* : le premier thread bloqué sur la condition est réveillé. Renvoie 0 si la condition est valide.
- *int CondBroadcast(CondId cond)* : idem mais sur *tous* les threads de l'ensemble d'attente. Renvoie 0 si la condition est valide.

### Accès au coupleur série.

- *int TtySend(char \*mess)* : envoie le message *mess*, terminé par l'octet nul (0), via la ligne série. La valeur de retour indique le nombre de caractères effectivement envoyés.
- *int TtyReceive(char \*mess, int length)* : reçoit un message *mess* de longueur maximale *length* par la ligne série. La valeur de retour spécifie le nombre de caractères effectivement reçus.

### 1.10.2 Fonctions de la bibliothèque standard Nachos (répertoire *userlib*, fichiers *libnachos.cc*, *libnachos.h*)

La mini bibliothèque C de NACHOS est décrite dans les fichiers *libnachos.c* et *libnachos.h*. Ses fonctions sont directement accessibles depuis les programmes utilisateur et offrent des facilités supplémentaires pour la programmation par rapport aux seuls appels système. Les noms de fonctions sont préfixés par "n\_" (par exemple "n\_printf") pour les différencier plus facilement des fonctions standard de la *libc*. Les fonctions à disposition sont les suivantes :



### Opérations sur les processus légers :

- *ThreadId threadCreate(char \* debug\_name, VoidNoArgFunctionPtr func)* : crée un nouveau thread de nom *debug\_name* (pour le débogage) qui exécutera la procédure *func* (sans lui passer d'argument) dans le même espace d'adressage que celui du thread courant. Cette fonction fait appel à l'appel système *newThread* en gérant correctement la terminaison du thread (appel automatique à *Exit* lorsque *func* se termine). Elle retourne l'identificateur du thread ainsi créé. C'est cette fonction (et pas *newThread*) qui devra être appelée par les programmes utilisateur.

### Opérations d'entrées/sortie :

- *void n\_printf(char\*format,...)* : affiche sur la console la chaîne *format*, qui peut comprendre des références à des variables : *%c* pour un caractère, *%s* pour une chaîne, *%d* ou *%i* pour un entier, *%x* pour l'affichage d'un nombre en hexadécimal, *%f* pour un flottant. Les variables sont spécifiées dans les paramètres suivants du *printf*. Enfin, la chaîne formatée peut contenir des caractères spéciaux comme *\n* (retour à la ligne) ou *\t* (tabulation). Cette fonction est similaire à la fonction *printf* avec des options de formatage beaucoup plus pauvres.

### Opérations sur les chaînes de caractères :

- *int n\_strcmp(const char \*s1, const char \*s2)* : compare les 2 chaînes *s1* et *s2* et renvoie un entier supérieur, égal ou inférieur à zéro suivant que *s1* est supérieur, égal ou inférieur à *s2*. Ces comparaisons sont effectuées suivant l'ordre lexicographique.
- *char\* n\_strcpy(char \*dst, const char \*src)* : copie la chaîne *src* (terminée par un *\0*) dans *dst*, et renvoie *dst* si la copie a marché. *Attention* aux risques de débordement de chaîne *dst* si elle est insuffisamment grande pour contenir *s1* (*\0* terminal compris).
- *size\_t n\_strlen(const char \*s)* : renvoie la taille de la chaîne *s* sous le format *size\_t*, qui est équivalent au type *int*. Le résultat ne prend pas en compte la présence du *\0* terminal.
- *char\* n\_strcat(char \*dst, const char \*src)* : concatène la chaîne *src* à la fin de la chaîne *dst*. Renvoie *dst* en cas de succès. *Attention* à ce que *dst* soit suffisamment grande pour contenir le résultat.
- *int n\_toupper(int c)* : renvoie la majuscule correspondant au caractère (casté en *int*) passé en paramètre.
- *int n\_tolower(int c)* : renvoie la minuscule correspondant au caractère (casté en *int*) passé en paramètre.
- *int n\_atoi(const char \*str)* : convertit la chaîne *str* (par exemple "1024") en entier (sur cet exemple 1024).
- *int n\_read\_int()* : lecture d'un entier sur l'entrée standard (en l'attente d'une fonction plus élaborée...).

### Opérations sur les emplacements mémoire :

- *void\* n\_memcpy(void \*b1, const void \*b2, size\_t n)* : copie les *n* premiers octets de *b2* vers *b1*. Renvoie *b1* si la fonction a marché.

- `int n_memcmp(const void *b1, const void *b2, size_t n)` : compare les  $n$  premiers octets de 2 zones mémoire. La valeur retournée est égale à zéro si les deux zones sont identiques, -1 si la zone  $b1$  est inférieure à la zone  $b2$ , 1 sinon.
- `void* n_memset(void *b, int c, size_t n)` : affecte la valeur  $c$  aux  $n$  premiers octets à partir de l'adresse  $b$ .

### 1.10.3 Compilation d'un programme utilisateur

Un programme utilisateur, écrit en langage C, est compilé au moyen d'un compilateur croisé pour obtenir du code MIPS. Le fichier exécutable obtenu est sous format *ELF*.

Il est possible d'effectuer cette compilation automatiquement, au moyen du *Makefile* du répertoire *test*, qui contient des règles de compilation pour compiler un source unique en un binaire MIPS. Pour cela, il suffit d'enregistrer le programme (appelons le *prog.c*) dans ce répertoire, et de modifier la ligne suivante :

```
PROGRAMS = halt hello shell matmult sort prog
```

Au chargement d'un nouveau processus, NACHOS affiche l'organisation du nouvel espace d'adressage, tel qu'il est spécifié dans l'exécutable chargé grâce au format ELF :

```
**** Loading file /shell :
  - Section .sys : file offset 0x1000, size 0x240, VM addr 0x2000, R/X
  - Section .text : file offset 0x2000, size 0x1e30, VM addr 0x4000, R/X
  - Section .rodata : file offset 0x4000, size 0x54, VM addr 0x8000, R
  - Program start address : 0x4000
```

Un exécutable au format *ELF* est découpé en *sections*. Chaque section possède un nom : *.sys* pour les routines d'appels système en assembleur, *.text* pour le code, *.bss* pour les données non initialisées par le compilateur, *.data* et *.rodata* pour les données initialisées par le compilateur, etc. Toutes ou partie de ces sections peuvent être présentes dans un exécutable *ELF*. Un affichage du type précédent indique l'emplacement de chaque section dans le fichier exécutable (*file offset*), leur taille (*size*), là où l'exécutable demande qu'elles soient chargées dans l'espace d'adressage du processus (*VM addr*), et les droits associés (*R* pour lecture, *W* pour écriture, *X* pour exécution<sup>4</sup>). Il indique également l'adresse de la première fonction à exécuter (*Program start address*).

### 1.10.4 Compilation de Nachos

Pour compiler NACHOS, il suffit d'utiliser le fichier *Makefile* qui se trouve à la racine des sources (sauf bien entendu si vous ajoutez de nouveaux fichiers, ce qui n'est pas nécessaire dans le cadre des travaux pratiques, sauf si vous réalisez les exercices bonus). La compilation avec `gmake` *obligatoirement* génère un fichier exécutable nommé *nachos* à la racine de l'arborescence des sources NACHOS. À la modification d'un fichier d'en-tête ou d'un fichier source, seuls les fichiers qui en dépendent sont recompilés automatiquement au prochain `gmake`. Pour faire du ménage et effacer tous les résultats des compilations passées, faire `gmake clean` (ou simplement `make` si `gmake` est sélectionné par défaut).

---

4. Sous NACHOS, le droit en exécution n'est pas pris en compte, il est affiché ici à titre purement indicatif.

### 1.10.5 Exécution d'un programme Nachos (répertoire *kernel*, fichiers *main.cc*, *system.cc*)

L'exécutable du système d'exploitation, qui se nomme *nachos* est paramétrable, via des paramètres fournis dans la ligne de commande, et via un fichier de configuration.

Les paramètres fournis sur la ligne de commande sont les suivants :

- d** : permet d'afficher à l'écran les messages de déboguage, dont le type est spécifié. Ainsi `nachos -d fv` affiche ceux concernant le système de fichiers et la mémoire virtuelle. Si ce paramètre est suivi de `+`, ou bien s'il n'est pas suivi d'un type de message, tous les messages de déboguage sont affichés. L'ensemble des types de messages sont définis dans la section 1.9.1, page 26.
- s** : déclenche une exécution "pas à pas" d'un programme utilisateur. Entre chaque instruction est alors affiché le contenu de tous les registres de la machine, ainsi que les interruptions en attente. Appuyer sur entrée entraîne l'exécution d'une nouvelle instruction.
- x** : permet de lancer dès l'initialisation du système un programme utilisateur, qui est dans le système de fichiers NACHOS. Il faut pour cela donner le nom relatif de ce programme par rapport au répertoire racine du disque NACHOS.
- f** **<nomfich>** : utilise le fichier de configuration `<nomfich>` à la place du fichier de configuration par défaut `nachos.cfg`.

NACHOS possède aussi un fichier de configuration, dont l'intérêt est de permettre de modifier des paramètres du système au lancement de l'exécutable, sans avoir besoin de recompiler le système. Ce fichier de configuration est le fichier `nachos.cfg` par défaut (il doit se trouver à l'endroit à partir duquel on lance NACHOS). Un fichier de configuration par défaut vous est fourni à la racine des sources. Le nom de ce fichier peut être modifié en utilisant l'option `-f`. Pour spécifier la valeur d'un paramètre dans le fichier `nachos.cfg`, la syntaxe est la suivante :

`<nom de paramètre> = <valeur du paramètre>`

### 1.10.6 Fichier de configuration Nachos

Les différents éléments qui peuvent être spécifiés par l'utilisateur sont :

`PrintStat = [ 0 | 1 ]`

Permet d'afficher des statistiques d'utilisation du processeur, de la mémoire, et du disque à la terminaison de NACHOS.

`NumPhysPages = <entier>`

Le nombre de pages physiques dans la mémoire de la machine émulée.

`MaxVirtPages = <entier>`

La nombre maximal de pages virtuelles dans un espace d'adressage (voir la section 1.8.1).

`UserStackSize = <entier>`

La taille (en octets) de la pile de tout thread.

`ProcessorFrequency = <entier>`

Précise la fréquence du processeur MIPS émulé (en MHz). Sert dans les statistiques à regarder (approximativement) l'impact de la fréquence du processeur sur les performances des applications, à performances de périphériques équivalentes.

`SectorSize = <entier>`

Précise la taille d'un secteur du disque (en octets). Doit être une puissance de deux.

`PageSize = <entier>`

Précise la taille d'une page en mémoire physique (en octets). Doit être une puissance de deux. La taille d'une page doit être identique à la taille d'un secteur.

`UseACIA = [ None | BusyWaiting | Interrupt]`

Indique si le coupleur série et son pilote sont inexistants (valeur *None*), présents avec une utilisation du coupleur en mode attente active (valeur *BusyWaiting*) ou en mode interruption (valeur *Interrupt*). Mettez ce paramètre à *None* tant que le coupleur série n'est pas utilisé, la simulation de ligne série étant très consommatrice en temps processeur, et provoquant la non terminaison de Nachos.

`TargetMachineName = <nom>`

Le nom de la machine cible, lors de la communication via le coupleur série.

`NumPortLoc = <entier>`

Le numéro de port local (>1024) d'enregistrement du service réseau pour la simulation de la communication par le port série. Ce paramètre est ignoré lorsque *UseACIA* est à *None*.

`NumPortDist = <entier>`

Le numéro de port distant (>1024) du service réseau pour la simulation de la communication par le port série. Ce paramètre est ignoré lorsque *UseACIA* est à *None*. Les deux numéros de ports doivent être croisés dans les fichiers de configuration des deux machines qui communiquent.

## Gestion du système de fichiers

Les opérations sur le système de fichiers sont effectuées avant le lancement du système, et de ce fait ces instructions ne sont pas prises en compte dans les statistiques.

`ProgramToRun = <nom>`

Le nom du programme utilisateur à lancer. Il faut indiquer le chemin dans le disque NACHOS. Équivalent à l'option `-x` sur la ligne de commande.

`FormatDisk = [ 0 | 1 ]`

Permet d'effectuer le formatage du disque au démarrage.

`ListDir = [ 0 | 1 ]`

Affiche toute l'arborescence du système de fichiers, avec la position des fichiers.

`PrintFileSyst = [ 0 | 1 ]`

Affiche tout le contenu de tous les fichiers du système de fichiers, octet par octet.

`FileToPrint = <chemin Nachos>`

Affiche le contenu d'un fichier du disque NACHOS.

`FileToCopy = <chemin Unix> <chemin Nachos>`

Copie un fichier Unix dans le système de fichier NACHOS. Les deux noms à donner sont les noms relatifs, respectivement par rapport au répertoire courant Unix, et par rapport à la racine du système NACHOS. Plusieurs directives de ce type peuvent être fournies, ce qui provoque la copie de plusieurs fichiers.

`FileToRemove = <chemin Nachos>`

Retire le fichier spécifié du système. Plusieurs directives de ce type peuvent être fournies, ce qui provoque la suppression de plusieurs fichiers.

`NumDirEntries = <entier>`

Correspond au nombre d'entrées par répertoire.

`DirToMake = <chemin Nachos>`

Crée un répertoire dans l'arborescence de NACHOS. Plusieurs directives de ce type peuvent être fournies, ce qui provoque la création de plusieurs répertoires.

`DirToRemove = <chemin Nachos>`

Efface un répertoire de NACHOS. Plusieurs directives de ce type peuvent être fournies, ce qui provoque la suppression de plusieurs répertoires.

Tous ces paramètres ont une valeur par défaut (voir le constructeur de la classe *Config*). Dans le noyau NACHOS, les champs de l'objet global *g\_cfg* instanciant la classe *Config* permettent de récupérer la valeur associée à ces paramètres. Par exemple :

```
g_cfg->PageSize;
```

permet de récupérer la taille d'une page dans le code du noyau.



## Chapitre 2

# Sujets de travaux pratiques (24h)

### 2.1 Consignes lors de la réalisation des TPs au dessus de Nachos

Pour vous y retrouver, et permettre aux enseignants de repérer votre code au milieu du code existant, encadrez votre code (commentaires inclus) par les directives *ifdef/endif* suivantes :

```
#ifndef ETUDIANTS_TP
  <le vieux code que vous allez changer pendant le TP>
#endif
#ifdef ETUDIANTS_TP
  <le beau code que vous voulez ajouter a la place>
#endif
```

Par ailleurs :

- Vous ne devez pas modifier le répertoire *machine*<sup>1</sup> ;
- Pour mettre au point votre système, vous disposez d'un système d'affichage de traces. N'hésitez pas non plus à utiliser un débogueur, comme par exemple *gdb* (voir l'annexe A).

Les durées d'exécution des TPs sont données à titre indicatif. Il est prévu que vous consacriez 1 à 2h de travail personnel quand 2h sont prévues en TP.

#### Quoi rendre aux enseignants

Pour le questionnaire Nachos, vous rendrez aux enseignants une réponse aux questionnaire donné ci-dessus. Pour les TP proprement dits, vous devez envoyer à l'enseignant le code source (fichiers modifiés seulement, programmes de test inclus), et un court document, synthétique et honnête, expliquant ce que vous avez réalisé, comment ça a été testé, le résultat des tests (avec copie d'écran à l'appui), et le cas échéant ce qui n'a pas pu être terminé et le diagnostic associé.

---

1. Sauf si vous faites un des exercices bonus nécessitant de modifier le matériel.

## 2.2 Questionnaire d'exploration de Nachos (travail à la maison)

Sont consignées ici quelques questions pour vous aider à rentrer dans le code de NACHOS. Les réponses aux questions s'obtiennent en lisant (et relisant) ce document, le code source de NACHOS, et les pages *html* générées automatiquement à partir du code source de NACHOS. Le moyen le plus simple pour explorer le source est d'utiliser la commande *grep* qui recherche une chaîne dans un fichier ou ensemble de fichiers (faire *man grep*).

### Mécanisme d'appel système

Lister de manière exhaustive, en expliquant, les fichiers et fonctions/méthodes impliqués dans l'exécution d'un programme utilisateur qui nécessite un appel au système, en mode utilisateur *et* noyau. On pourra par exemple regarder le programme utilisateur *test/hello.c*, qui se contente d'afficher un message sur la console.

### Gestion de threads et de processus

1. Indiquer ce qui doit être sauvegardé lors d'un changement de contexte.
2. Quelle variable est utilisée pour mémoriser la liste des threads prêts à s'exécuter ? Est-ce que le thread élu (actif) appartient à cette liste ? Comment accéder à ce thread ?
3. A quoi sert la variable *g\_alive* ? Quelle est la différence avec le champ *readyList* de l'objet *g\_scheduler* ?
4. Comment se comportent les routines de gestion de listes vis à vis de l'allocation de mémoire ? Est-ce qu'elles se chargent d'allouer/désallouer les objets chaînés dans la liste ? Pourquoi ?
5. A quel endroit est placé un objet thread quand il est bloqué sur un sémaphore ?
6. Comment faire en sorte qu'on ne soit pas interrompu lors de la manipulation des structures de données du noyau ?
7. A quoi sert la méthode *SwitchTo* de l'objet *g\_scheduler* ? Quel est le rôle des variables *thread\_context* et *simulator\_context* de l'objet thread ? Que font les méthodes *SaveSimulatorState* et *RestoreSimulatorState* ? Que devront (à terme) faire les méthodes *SaveProcessorState* et *RestoreProcessorState* de l'objet thread ?
8. Expliquer l'utilité du champ *type* de tous les objets manipulés par le noyau (sémaphores, tâches, threads, etc.).

### Environnement de développement

1. Lister les outils offerts par NACHOS pour la mise au point des programmes utilisateur. Comment par exemple visualiser toutes les opérations effectuées par la machine MIPS émulée ?
2. Peut-on utiliser l'utilitaire *gdb* pour mettre au point le code de NACHOS ? Le lancer et visualiser le contenu de différentes variables du noyau.
3. Peut-on utiliser *gdb* pour mettre au point les programmes utilisateur ? Expliquer.



## 2.3 TP 1 - Ordonnancement et synchronisation (8 heures encadrées)

Ce TP nécessite d'analyser uniquement le contenu des répertoires *kernel* et *userlib*.

Il est à noter que la NACHOS qui vous est livrée au départ compile mais ne s'exécute pas (encore) correctement. Cela provient du fait que les drivers utilisent les outils de synchronisation, qui ne sont pas encore développés. Il vous sera possible (pour des programmes mono-thread, comme par exemple le programme *hello*) d'exécuter des programmes une fois les outils de synchronisation développés.

### 2.3.1 Outils de synchronisation

L'objectif ici est d'implanter des outils de synchronisation (voir § 1.5.2). Le travail demandé est le suivant :

1. Compléter le fichier *synch.cc* pour écrire le code des sémaphores, des verrous (locks), et des variables de condition. On veillera à assurer l'atomicité des primitives de synchronisation. Le code des variables de condition n'est pas indispensable au démarrage du noyau, il pourra être écrit/testé plus tard.
2. Créer le code des appels système de synchronisation. Pour ce faire, consulter le paragraphe 1.6 qui décrit le fonctionnement des appels système sous NACHOS. Les fichiers concernés par les appels système sont les suivants :
  - fichier assembleur MIPS *sys.s*, qui est lié avec les programmes utilisateur et utilise l'instruction MIPS *syscall* pour exécuter un point d'entrée du noyau (voir paragraphe 1.6)
  - fichier *exception.cc*, qui intercepte tous les appels au noyau et, selon le numéro de l'appel (contenu du registre MIPS *r2*), appelle la méthode mettant en œuvre l'appel.

Seul le fichier *exception.cc* est à compléter, le fichier *sys.s* intégrant déjà l'ensemble des appels système. On veillera à vérifier, avant appel des méthodes des objets de synchronisation, (i) que les éléments passés en paramètres correspondent à des objets précédemment créés par le noyau (variable globale *objectIDs*), et (ii) que les objets sont du type attendu (champ *type*).

Certains appels système prennent en argument des pointeurs (par exemple des chaînes de caractères). Pour récupérer le contenu d'une chaîne de caractères, on appellera la fonction *GetStringParam* (voir un exemple d'utilisation dans l'appel système *PError*).

### 2.3.2 Gestion de threads

Dans la version des sources qui vous a été livrée, un seul processus utilisateur s'exécute à un moment donné, et il est composé d'un seul flot d'exécution (thread). L'objectif ici est de supporter plusieurs threads. Pour cela, vous devrez écrire ou compléter les méthodes suivantes :

- Les méthodes *SaveProcessorState* et *RestoreProcessorState* de la classe *Thread*, dont le rôle est de sauvegarder (resp. restaurer) le contexte utilisateur du thread depuis (resp. vers) le processeur MIPS émulé.

- La méthode *Start* de la classe *Thread*, dont l’objectif est d’initialiser tous les éléments d’un thread, de l’associer au processus indiqué en paramètre, et de marquer le thread comme étant prêt à être exécuté. On utilisera pour cela la méthode *StackAllocate* de la classe *AddrSpace* pour allouer une nouvelle pile utilisateur, la fonction *AllocBoundedArray* (voir *machine/sysdep.h*) pour allouer une nouvelle pile pour le simulateur MIPS. La taille de la pile utilisateur est spécifiée dans le fichier de configuration. La taille de la pile noyau est constante (constante *SIMULATORSTACKSIZE* dans le fichier *kernel/thread.h*).  
On utilisera également les méthodes *InitSimulatorContext* et *InitThreadContext* de la classe *Thread* pour initialiser son contenu (contexte utilisateur et contexte du simulateur). On indiquera également au processus spécifié que le nombre de threads a été augmenté. Enfin, le nouveau thread sera inséré dans la file des threads vivants (*g\_alive*) et aussi dans celle des threads prêts.
- La méthode *Finish* de la classe *Thread*, dont l’objectif est de marquer le thread comme étant détruit (variable globale *g\_thread\_to\_be\_destroyed*) et de l’enlever de la file des prêts (appel à la méthode *Sleep*). La destruction proprement dite n’est pas effectuée tout de suite, car on est encore en train d’utiliser sa pile; elle sera effectuée dans l’ordonnanceur (méthode *SwitchTo*) après le changement de contexte.

**Programmes de test.** Tester de manière intensive votre code via l’écriture, par exemple, de programmes de test :

- des sémaphores (rendez-vous, synchronisation producteur/consommateur, lecteur/rédacteur, client/serveur, etc)
- des verrous et variables de condition.

**Bonus (pour les courageux).** Ajout à NACHOS d’un des points suivants :

- ajout de partage de temps à l’ordonnanceur ;
- gestion des threads par priorité ;
- ajout de barrières comme outil de synchronisation supplémentaire (on passera en paramètre à la fonction de création de barrière le nombre de threads impliqués) ;
- ajout de paramètres aux threads créés par *threadCreate* ;
- ajout de paramètres aux programmes utilisateur (*argc* et *argv*).

## 2.4 TP 2 - Gestion d’entrées/sorties caractères (4 heures encadrées)

Ce TP nécessitera une intervention au niveau du répertoire *drivers* (fichiers *drvACIA.h* et *drvACIA.cc*).

### 2.4.1 Construction d’un pilote série

L’objectif de ce TP est de gérer l’envoi et la réception de messages via une liaison série. Il s’agit de créer un pilote (ou driver) de coupleur série, capable d’émettre et de recevoir de manière asynchrone des lignes de caractères. Pour cela nous utiliserons le coupleur série simulé. La synchronisation sera effectuée en utilisant le noyau de synchronisation écrit dans le TP précédent.

## 2.4.2 Description du pilote de coupleur série

Un pilote de coupleur série est un dispositif capable d'échanger des messages. Un message est une séquence d'au plus *lmax* caractères, terminée par l'octet 0. Les opérations offertes par le pilote permettront d'émettre et de recevoir un message (voir § 1.4.1). Le pilote gèrera le coupleur par attente active dans un premier temps, puis par interruptions dans un second temps. Le pilote est représenté par l'objet global *g\_acia\_driver*, instantiation de la classe *DriverACIA*.

## 2.4.3 Les procédures d'émission et de réception

**Avec attente active.** La procédure d'émission gère l'envoi du message passé en paramètre, caractère par caractère, en procédant à une attente active sur le registre de données en émission.

La procédure de réception gère la réception du message, caractère par caractère, en procédant à une attente active sur le registre de données en réception.

**Sous interruptions.** La gestion du coupleur sous interruptions nécessite d'avoir une vue précise des instants auxquelles les interruptions en émission et réception sont postées (voir le paragraphe 1.3.4). Le fonctionnement attendu du pilote est décrit dans le paragraphe 1.4.1.

La procédure d'émission remplit le tampon d'émission (si ce dernier est libre), puis demande les interruptions en émission. C'est ensuite la routine de traitement d'interruptions en émission qui entretient le transfert du message. Lorsque ce dernier a transféré le dernier caractère, il effectue un V sur le sémaphore d'accès au tampon d'émission pour le libérer et permettre l'exécution de la requête en émission suivante.

En réception, la routine de traitement d'interruptions stocke le caractère reçu dans le tampon de réception. À la réception du dernier caractère du message, la routine de traitement d'interruption appelle la routine V sur le sémaphore d'accès au tampon de réception pour libérer l'éventuelle réception en attente. Une fois libérée, la procédure de réception vide le contenu du tampon de réception pour le transmettre à l'appelant. Enfin elle libère le tampon en réception pour permettre l'exécution de la requête en réception suivante.

## 2.4.4 Travail demandé

Le travail demandé est le suivant :

1. Implémenter dans le fichier *drivers/drvACIA.cc* :
  - le constructeur de la classe *DriverACIA* qui réalise l'initialisation du coupleur ;
  - les méthodes **TtySend** et **TtyReceive** de manière à fonctionner en attente active, en prévoyant le partage du coupleur série entre plusieurs threads.
2. Écrire un programme de test avec un émetteur s'exécutant sur une machine et un consommateur s'exécutant sur une autre machine.
3. Les exécuter sur deux machines distantes.
4. Reprendre la première partie de manière à fonctionner sous interruptions. Implémenter les méthodes **interruptSend** et **interruptReceive**.

**Le fichier de configuration.** Veillez bien à mettre à jour les champs *useACIA* et *TargetMachineName* dans le fichier de configuration *nachos.cfg*. Deux fichiers de configuration seront nécessaires : un pour l'émetteur, l'autre pour le récepteur. Les numéros de port de communication devront être inversés dans les deux fichiers.

Attention, le simple fait de mettre *useACIA* à une autre valeur que *None* dans le fichier de configuration NACHOS fait que le système ne quitte que lors d'un appel explicite à l'appel système *Halt*, et plus comme au préalable quand il n'y a aucun thread à exécuter. La cause de ce comportement est l'émulation du contrôleur série.

## 2.5 TP 3 - Gestion de mémoire virtuelle et de fichiers mappés (12 heures encadrées)

L'objectif de ce TP est de réaliser les éléments suivants d'un système de gestion de mémoire virtuelle :

- la routine de traitement des défauts de page qui charge en mémoire à la demande les pages depuis le disque ;
- un algorithme de remplacement de page, appelé également *voleur de page* ;
- des fichiers dits *mappés*, permettant d'accéder aux fichiers via des adresses virtuelles à la place des fonctions de lecture et d'écriture classiques dans les fichiers.

On étudiera pour ce TP le contenu du répertoire *vm*. Le système de gestion de mémoire virtuelle doit correspondre à la description donnée au paragraphe 1.8. Il est recommandé de tester votre système progressivement, lorsque vous aurez réalisé chacune des trois étapes suivantes.

### 2.5.1 Espaces d'adressage séparés

Dans la version de NACHOS mise en place lors du premier TP, un seul processus (multi-thread si vous avez terminé la première partie de ce TP) s'exécute. Ce qui est demandé ici est de permettre l'exécution de plusieurs processus ayant des espaces d'adressage séparés (*i.e.* ayant chacun leur table des pages privée). Pour ce faire, étudier et modifier si nécessaire les méthodes *SaveProcessorState* et *RestoreProcessorState* de la classe *Thread* (gestion du champs *translationTable* de la MMU, de manière à changer le pointeur sur la table des pages d'un processus à chaque changement de contexte.

Dès que vous aurez terminé cette partie du TP, vous pourrez utiliser le *shell* fourni avec NACHOS.

### 2.5.2 Chargement des programmes à la demande

Jusqu'à présent, le code et les données des programmes étaient chargés en mémoire dès leur lancement.

Il s'agit ici de changer le *chargement de l'exécutable* et *l'allocation de la pile utilisateur* de manière à ne pas allouer les pages en mémoire dès le chargement, mais plutôt de déclencher un *défaut de page* lors de leur premier accès, en mettant le bit *valid* de la table de traduction d'adresses à *false*. Le code concerné est le constructeur de la classe *AddrSpace* et la méthode *StackAllocate* de la classe *AddrSpace*.

À l'issue de cette seconde étape, le premier accès réalisé par un programme déclenchera un défaut de page.

## Routine traitement des défauts de pages

La routine de traitement des défauts de page est responsable de d'allocation d'une page physique, de son remplissage, avant de redonner le processeur au thread ayant provoqué le défaut de page.

Écrire la routine de traitement des défauts de page (méthode *PageFault* de la classe *PageFaultManager*). Dans un premier temps, on supposera qu'il existe toujours une page de libre en mémoire réelle (si ce n'est pas le cas, augmenter la valeur de *NumPhysPages* dans le fichier de configuration), et qu'il n'y a qu'un seul thread qui s'exécute dans le programme que l'on exécute. Les actions à réaliser par la routine sont les suivantes :

1. charger la page manquante depuis le disque (le numéro de secteur sera trouvé dans la table des pages, qui aura été initialisée au chargement du programme en mémoire) dans une page temporaire. Dans le cas de pages anonymes (voir la section 1.8.2), aucun chargement depuis le disque n'est à faire : il suffit de remplir la page temporaire avec des 0.
2. recherche d'une page libre en mémoire réelle (on utilisera pour cela le gestionnaire de mémoire physique - classe *PhysicalMemManager* du fichier *physMem.cc*), puis copie du contenu de la page temporaire vers cet emplacement.
3. modifier la table de traduction d'adresses et la table des pages réelles en conséquence, en particulier dans la méthode *AddPhysicalToVirtualMapping*.

Les structures de données et constantes utilisées par la routine de traitement des défauts de page sont :

- la table des pages réelles ;
- le nombre de pages réelles, et la taille d'une page, qui sont accessibles via l'objet de configuration global *g\_cfg* (champs *g\_cfg->NumPhysPages* et *g\_cfg->PageSize*) ;
- la table des pages du processus courant ;
- les objets modélisant le gestionnaire de swap (objet *g\_swap\_manager*) ;
- la mémoire de la machine, accessible via l'objet global *g\_machine* (champ *g\_machine->mainMemory*).

### 2.5.3 Algorithme de remplacement de page

Lorsque la mémoire physique est pleine et qu'un processus veut charger en mémoire une page qui est absente de la mémoire physique, la routine de traitement des défauts de page appelle un algorithme de remplacement de page, qui réquisitionne une page à un processus, en la recopiant sur disque si nécessaire. On vous demande ici d'implanter l'algorithme de remplacement de page qui a été présenté dans le paragraphe 1.8. Ceci sera réalisé en complétant la méthode *EvictPage* de la classe *PhysicalMemManager*.

### 2.5.4 Trucs et astuces

Nous énumérons ci-dessous quelques trucs vous permettant d'éviter des problèmes lors de la mise au point de votre système de gestion de la mémoire virtuelle :

- Un processus P1 qui recopie une page réelle X sur disque perd la main sur l'entrée/sortie disque. Pour éviter qu'un autre processus P2 veuille aussi recopier cette même page X sur disque suite à son propre appel au voleur de page, on a introduit le bit *locked* associé à chaque page en mémoire réelle.

- Soient deux threads  $T1$  et  $T2$ . Si  $T2$  déclenche un défaut de page pendant que  $T1$  est en train de résoudre ce même défaut de page, il faut que  $T2$  se bloque pendant la résolution du défaut de page. Pour ce faire, on utilisera le bit  $IO$  présent dans la table de traduction d'adresses.
- Quand un processus  $P1$  perd la main sur une E/S disque, le processus  $P2$  qui prend la main peut accéder au voleur de page : il faut donc faire attention à ce que  $P1$  retrouve son contexte quand il reprendra la main. Pour cela, utiliser une *variable locale* `local_i_clock` pour le parcours de la table des pages réelles dans l'algorithme de remplacement de page par chaque processus, tout en maintenant une variable globale `i_clock`.

### 2.5.5 Introduction de fichiers mappés

Nous vous demandons ici de mettre en œuvre des fichiers mappés (voir le cours pour une description du principe de fonctionnement). On procédera de la manière suivante :

- Ajout d'un nouvel appel système, nommé *Mmap*. La partie assembleur est déjà écrite, il vous suffira de récupérer l'exception dans le fichier `kernel/exception.cc`.
- Remplissage d'une nouvelle méthode nommée *Mmap* dans la classe *AddrSpace* pour réaliser ce nouvel appel système. La méthode réservera un ensemble de pages consécutives dans l'espace d'adressage du processus (méthode *Alloc* de la classe *AddrSpace*) et y associera les adresses disques dans le fichier que l'on désire mapper (déplacement dans le fichier mappé).

L'adresse disque utilisée sera un déplacement dans le fichier mappé. La routine de défaut de page lira le contenu du fichier en utilisant la méthode *ReadAt*. La routine de défaut de page devra être modifiée, car elle est prévue au départ pour lire des secteurs dans les fichiers exécutables uniquement. Pour ce faire, on maintiendra une liste de fichiers mappés par processus, contenant pour chaque fichier mappé : l'adresse virtuelle de début du fichier mappé, la taille associée en octets, le descripteur de fichier correspondant (*OpenFile\**).

- Écrire un programme de test des fichiers mappés, par exemple un programme de tri des éléments d'un tableau d'entiers, stockés au préalable dans un fichier.
- Gérer le cas de l'éviction de la mémoire d'une page correspondant à un fichier mappé, ainsi que la fin d'un processus ayant mappé un fichier. Dans ces deux cas, il est nécessaire de recopier la page dans le fichier mappé si elle a été modifiée, afin de ne pas perdre les modifications.

Par souci de simplification, on ne recyclera jamais les pages virtuelles qui ont été un jour mappées dans un fichier (on ne réalisera pas de méthode *Munmap*).

### 2.5.6 Bonus

On pourra implanter une des fonctionnalités suivantes :

- Ajout d'un TLB en plus de la MMU. Examiner l'impact sur les performances en modifiant les statistiques.
- Table des pages hiérarchiques ou inversées à la place des tables des pages linéaires telles qu'elles sont prévues dans NACHOS.
- Mise en place de segments de mémoire partagés par plusieurs processus.
- Mise en place d'un allocateur dynamique de mémoire (*malloc*).

# Annexe A

## Notes sur l'utilisation de gdb

Le GNU Debugger (`gdb`) permet d'étudier l'état d'exécution d'un programme qui a *planté*, ou d'exécuter le programme *pas-à-pas*, afin de remédier plus facilement aux éventuels bugs qui y sont disséminés. C'est une puissante alternative aux *printf*, notamment dans le cas où un programme a planté, pour repérer l'emplacement du plantage...

Pour les inconditionnels des interfaces graphiques *ddd* ajoute une sur-couche graphique rudimentaire à *gdb*.

### A.1 Compilation du programme à déboguer

Pour qu'un programme C ou C++ puisse être passé au crible de `gdb`, il doit être compilé avec l'option `-g` (ou `-ggdb`) de `gcc` :

```
shell> cat toto.c
#include <stdlib.h>

void met_a_zero(int * tab, int len)
{
    int i;
    for (i = 0 ; i < len ; i++)
        tab[i] = 0;
}

int main()
{
    int taille = 5678;
    int * mon_tableau = (int*) malloc(taille);
    met_a_zero(mon_tableau, taille);
    return 0;
}
shell> gcc -g -c toto.c
shell> gcc -o toto toto.o
shell> ./toto
bash: segmentation fault (core dumped) ./toto
```

Par défaut, NACHOS est déjà compilé avec l'option `-g`.

Le dernier message n'est pas une insulte ! C'est une précieuse aide que vous rend le système : il génère un fichier **core** qui contient l'image de la mémoire occupée par le programme au moment où il a planté. C'est grâce à une image de ce type que gdb parvient à inspecter l'état et les variables de votre programme (voir la section A.2.3).

## A.2 Utilisation de gdb

### A.2.1 Lancement

Le debugger se lance à l'aide de la commande `gdb`. Une fois lancé, on obtient le prompt à partir duquel on contrôle le debugger :

```
shell> gdb
GNU gdb (GDB) 7.7.1
Copyright (C) 2014 Free Software Foundation, Inc.
(gdb)
```

Quelques commandes importantes sont présentées ci-dessous. À tout moment, vous pouvez avoir la documentation sur les (autres) commandes disponibles en tapant la commande `help` au prompt de `gdb`.

### A.2.2 Charger un programme et en afficher le code

Pour charger le programme à debugger, ici, `toto`, on tape `file toto`. Pour en afficher le code, il suffit de taper `list`. Le debugger affiche alors les premières lignes du code. Pour voir les suivantes, il suffit de retaper `list` ou bien d'appuyer directement sur la touche `entrée`. En effet, lorsqu'aucune commande n'est spécifiée, `gdb` exécute à nouveau la commande précédente.

```
(gdb) file toto
Reading symbols from toto...done.
(gdb) list
3      void met_a_zero(int * tab, int len)
4      {
5          int i;
6          for (i = 0 ; i < len ; i++)
7              tab[i] = 0;
8      }
9
10     int main()
11     {
12         int taille = 5678;
```

### A.2.3 Repérer l'endroit où le programme a *planté*

- Il y a deux méthodes pour récupérer l'état du programme lors de son plantage :
- Par exécution directe depuis `gdb` ;
  - Par analyse après plantage, grâce au fichier `core`.



## Exécution directe du programme depuis gdb

La commande `run`, permet de lancer le programme directement depuis gdb. Lorsque le programme *plante*, gdb affiche l'endroit et les circonstances de la faute :

```
(gdb) run
Starting program: /udd/puaut/toto

Program received signal SIGSEGV, Segmentation fault.
0x105a0 in met_a_zero (tab=0x20800, len=5678) at toto.c:7
7          tab[i] = 0;
```

## Utilisation du fichier *core*

Si on a oublié de lancer gdb avant exécution pour analyser un plantage, le fichier **core** généré<sup>1</sup> peut servir à faire une analyse *post-mortem* du plantage. Il suffit alors de charger le programme comme en A.2.2, puis d'utiliser la commande *core* de *gdb*, en lui fournissant le chemin vers le fichier **core** :

```
(gdb) core /udd/puaut/core
Core was generated by './toto'.
Program terminated with signal 11, Segmentation Fault.
Reading symbols from /usr/lib/libc.so.1...done.
Reading symbols from /usr/lib/libdl.so.1...done.
Reading symbols from /usr/platform/SUNW,Ultra-5_10/lib/libc_psr.so.1...done.
#0 0x105a0 in met_a_zero (tab=0x20800, len=5678) at toto.c:7
7          tab[i] = 0;
```

### A.2.4 Exécuter le code pas-à-pas

Si on choisit de lancer le programme directement depuis gdb, il est possible d'observer son état avant l'apparition de la faute : c'est le rôle des points d'arrêt, ou *breakpoint*, qu'on peut mettre ça et là dans le programme pour l'obliger à s'interrompre aux endroits du code qui nous intéressent.

Ici, nous allons nous attarder sur la fonction `main`. Pour cela, on place un *breakpoint* à son début en tapant `break main`. Il est aussi possible de placer un point d'arrêt à une ligne particulière en spécifiant son numéro : `break 12`. Si plusieurs fichiers sont impliqués, on écrit : `break toto.c:main` ou `break toto.c:12` afin de lever toute ambiguïté :

```
(gdb) break toto.c:main
Breakpoint 1 at 0x105c4: file toto.c, line 12.
```

Notre premier *breakpoint* est placé, on peut à présent lancer le programme avec `run`. Le debugger interrompt le programme dès l'entrée dans la fonction `main` :

```
(gdb) run
Starting program: /udd/puaut/toto
Breakpoint 1, main () at toto.c:12
12          int taille = 5678;
```

1. Si un tel fichier n'est jamais généré, faites `man limit` ou `man ulimit`, suivant votre *shell*, pour modifier le paramètre système `coredumpsize`.

Il est alors possible d'exécuter les instructions une à une grâce à la commande `next`. Cette dernière ne permet pas de suivre un appel de fonction. La fonction est exécutée directement. Lorsqu'on veut explorer la fonction appelée, on utilise `step` :

```
(gdb) next
13             int * mon_tableau = (int*) malloc(taille);
(gdb) next
14             met_a_zero(mon_tableau, taille);
(gdb) step
met_a_zero (tab=0x20800, len=5678) at toto.c:6
6             for (i = 0 ; i < len ; i++)
```

Pour continuer l'exécution jusqu'à un hypothétique prochain *breakpoint*, on utilise la commande `cont` :

```
(gdb) cont
Continuing.
```

```
Program received signal SIGSEGV, Segmentation fault.
0x105a0 in met_a_zero (tab=0x20800, len=5678) at toto.c:7
7             tab[i] = 0;
```

Dans cet exemple, aucun autre *breakpoint* n'avait été posé. Le programme a donc continué jusqu'à la même erreur que précédemment.

### A.2.5 Identifier la pile d'appels qui a conduit au *plantage*

La commande `run` ou l'utilisation d'un fichier `core` nous indique que l'erreur a eu lieu dans la fonction `met_a_zero()`. On utilise la commande `backtrace` pour avoir une idée de la pile d'appels de fonctions qui a conduit à cette erreur :

```
(gdb) backtrace
#0 0x105a0 in met_a_zero (tab=0x20800, len=5678) at toto.c:7
#1 0x105f0 in main () at toto.c:14
```

Ceci s'interprète en remontant : notre fonction `main()` a appelé notre fonction `met_a_zero()`, et c'est l'endroit où s'est produit l'erreur. Il est alors possible d'afficher les valeurs des différentes variables (par exemple celle de `i`, voir la section suivante), en plus des arguments qui sont affichés par défaut (ici `tab` et `len`).

### A.2.6 Afficher le contenu d'une variable

Exécuter le code pas-à-pas, ou constater un cas d'erreur (comme ici) est relativement peu intéressant si l'on ne peut pas consulter les données manipulées par le programme. Il est possible de le faire en utilisant la commande `print` suivie du nom de la variable :

```
(gdb) print i
$1 = 3586
```

Ceci indique que le programme a *planté* au moment où le 3587ème élément du tableau était écrit.

On peut demander d’afficher des expressions plus compliquées que `i` ou `taille` : il suffit de reprendre la syntaxe du C. Ainsi :

```
(gdb) print tab[12]
$2 = 0
(gdb) print tab
$3 = (int *) 0x20800
(gdb) print *tab
$4 = 0
(gdb) print &tab
$5 = (int **) 0xffbee464
(gdb) print &tab[12]
$6 = (int *) 0x20830
```

### A.2.7 Changer le cadre de pile courant

La commande `print` permet d’afficher la valeur des variables locales (ici `i`) de la fonction courante (ici : `met_a_zero()`). Il est possible d’afficher les variables locales des fonctions qui sont en amont sur la pile d’appels, grâce à la commande `frame`. On fournit à cette commande l’identifiant de la fonction indiqué par la commande `backtrace` sous la forme “`#identifiant adresse in nom_fonction()...`”. Par exemple, pour afficher la valeur de la variable `taille` locale à la fonction `main()` alors qu’on est déjà dans `met_a_zero()`, on peut faire :

```
(gdb) backtrace
#0 0x105a0 in met_a_zero (tab=0x20800, len=5678) at toto.c:7
#1 0x105f0 in main () at toto.c:14
(gdb) frame 1
#1 0x105f0 in main () at toto.c:14
14          met_a_zero(mon_tableau, taille);
(gdb) print taille
$7 = 5678
```

### A.2.8 Interpréter l’erreur

`gdb` vous permet de réunir tous les indices afin de trouver l’origine de l’erreur. Mais réunir des indices ne suffit pas pour mener une enquête à son terme : il faut à la fois réunir les *bons* indices, et les interpréter (ce qui va de paire), pour essayer d’en déduire le scénario qui a mené à l’erreur. Cela, vous seuls pouvez le faire, car aucun outil n’est encore assez intelligent pour ce genre d’enquête.

Dans notre exemple simple, on remarque que le tableau `mon_tableau` avait été alloué avec une taille de 5678 octets (variable `taille` du `main()`, voir section A.2.7). Or, pour `i=3586` (dans `met_a_zero()`, voir section A.2.6), on est à 14344 octets (*ie* `3586 * sizeof(int)`) du début du tableau, soit 8666 octets plus loin que la fin de la zone allouée pour le tableau... Une fois le scénario de l’erreur identifié, la correction est en général ”toute bête”, comme c’est le cas dans l’exemple (correction laissée à titre d’exercice).

### A.2.9 Quitter gdb

Pour sortir du debugger, on utilise la commande **quit** :

```
(gdb) quit
The program is running.  Exit anyway? (y or n) y
```

## A.3 Liste non exhaustive des commandes principales

**help** : donne la liste des rubriques d'aide et commandes disponibles sous gdb.

### A.3.1 Contrôle de l'exécution

**break** [**ligne**—**fonction**] : place un point d'arrêt au début de la fonction ou de la ligne spécifiée. Le debugger renvoie le numéro de *breakpoint*.

**delete** [**num**] : retire un point d'arrêt spécifié.

**run** : lance ou relance le programme en cours.

**cont** : reprend l'exécution du programme (par exemple, après un avoir atteint un *breakpoint*).

**next** : exécute de la prochaine instruction.

**step** : exécute la prochaine instruction et suit les appels de fonction.

### A.3.2 Visualisation

**print** [**expression**] : affiche la valeur d'une expression (variable, adresse, contenu d'un tableau, ...).

**display** [**expression**] : affiche la valeur d'une expression après chaque instruction exécutée.

**backtrace** : affiche la pile d'appels jusqu'à la fonction courante

### A.3.3 Divers

**frame** [**index\_backtrace**] : se place dans le contexte d'une fonction appelante pour en visualiser les variables locales.

**pwd** : affiche le répertoire courant.

**cd** [**répertoire**] : modifie le répertoire courant.

**quit** : quitte gdb.

**file** [**exécutable**] : charge un fichier à debugger.

**list** : affiche le code du programme.

**list** [**fichier :num**] : affiche le code de **fichier** à la ligne **num**.

**help info** : donne la liste des informations disponibles (commande **info**) sous gdb.

## Annexe B

# Foire aux Questions (FAQ)

- **Puis-je installer NACHOS sur ma machine Linux ?**
- Oui. En entrant *make*, le noyau se compile correctement. Ça ne permet pas de compiler de nouveaux programme utilisateur (il faut pour celà installer un compilateur croisé *mips*), mais ça permet s'exécuter les programmes existants récupérés avec l'archive NACHOS. Pour compiler les programmes utilisateur, deux possibilités : (i) recopier les binaires du compilateur croisé *mips* de l'ISTIC sur votre machine (en créant des liens symboliques pour que l'emplacement dans l'arborescence soit le même) ou (ii) installer un compilateur croisé *mips*.
- **Mon Linux est 64-bits, est-ce que ça marche ?**
- Oui, depuis 2013-2014. Dans une version antérieure, ce n'était pas le cas au préalable à cause de problèmes de passage de paramètres aux appel système entre les applications *mips* (32 bits) et le noyau (64-bits). Le mode de passage de paramètre a été modifié pour passer à un linux 64-bits.
- **Des problèmes d'installation ?**
- Les enseignants vous garantissent une installation correcte sur les machines de l'ISTIC, le reste est de votre responsabilité. Si vous résolvez vos problèmes d'installation sur d'autres plate-formes que celles de l'ISTIC, les informations peuvent être intégrées à cette FAQ, à la page web du module ou au code source lui-même.
- **Est-ce que NACHOS s'exécute sur d'autres environnements que Linux ?**
- Il ne s'exécute pas actuellement sur Cygwin. Il a été testé par contre sur macOS 10.8 et 10.9. Certains versions antérieures de macOS ne sont pas supportées, car elle ne dispoent pas des fonctions *makecontext/swapcontext* nécessaires à la mise en place des changements de contexte). Pour exécuter sur macOS, ajouter dans le `HOST_CPPFLAGS` du `Makefile.config` `-D_XOPEN_SOURCE`.
- **Que doit-on savoir de C++ pour réaliser les TPs Nachos ?**
- Pas grand chose en réalité. Les TPs utilisent uniquement des classes C++, sans héritage. L'interface des classes est déjà écrite dans les fichiers d'inclusion (.h). Vous aurez uniquement à modifier le corps des classes (fichiers .cc). Si vous savez programmer en C, vous n'aurez pas de problème.
- **J'ai réussi à installer Nachos chez moi, est-ce que ça me dispense de venir en TP ?**
- Non, sauf dispense d'assiduité signée par le responsable du module, l'assiduité en TP est obligatoire. Une absence non justifiée à *deux* TP entraîne la note 0.