

D Einführung Betriebssysteme

1 Was sind Betriebssysteme?

■ DIN 44300

- ◆ „...die Programme eines digitalen Rechensystems, die zusammen mit den Eigenschaften der Rechanlage die **Basis der möglichen Betriebsarten** des digitalen Rechensystems bilden und die insbesondere die **Abwicklung von Programmen steuern und überwachen**.“

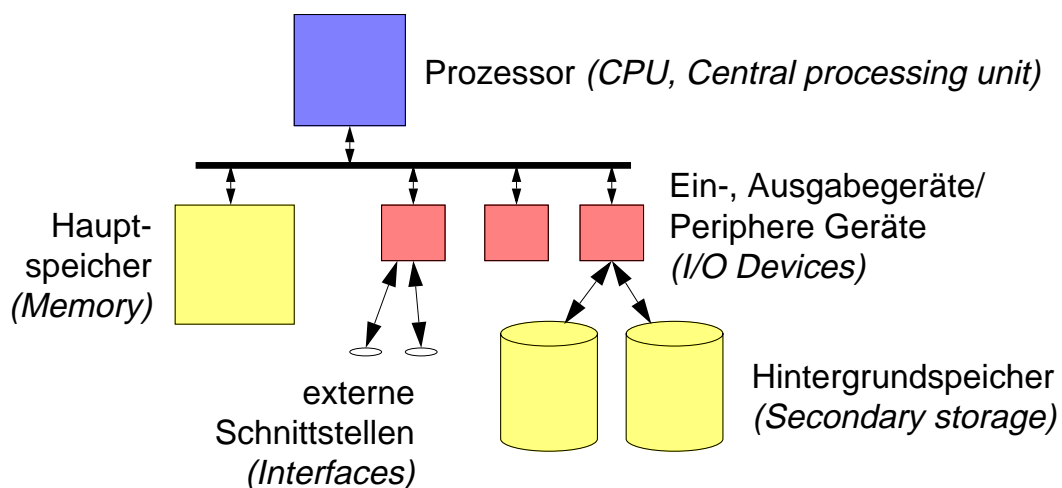
■ Tanenbaum

- ◆ „...eine Software-Schicht ..., die alle Teile des Systems verwaltet und dem Benutzer eine Schnittstelle oder eine *virtuelle Maschine* anbietet, die einfacher zu verstehen und zu programmieren ist [als die nackte Hardware].“

★ Zusammenfassung:

- ◆ Software zur Verwaltung und Virtualisierung der Hardwarekomponenten (Betriebsmittel)
- ◆ Programm zur Steuerung und Überwachung anderer Programme

2 Verwaltung von Betriebsmitteln



2 Verwaltung von Betriebsmittel (2)

- Resultierende Aufgaben
 - ◆ Multiplexen von Betriebsmitteln für mehrere Benutzer bzw. Anwendungen
 - ◆ Schaffung von Schutzumgebungen
 - ◆ Bereitstellen von Abstraktionen zur besseren Handhabbarkeit der Betriebsmittel

- Ermöglichen einer koordinierten gemeinsamen Nutzung von Betriebsmitteln, klassifizierbar in
 - ◆ aktive, zeitlich aufteilbare (Prozessor)
 - ◆ passive, nur exklusiv nutzbare (periphere Geräte, z.B. Drucker u.Ä.)
 - ◆ passive, räumlich aufteilbare (Speicher, Plattenspeicher u.Ä.)

- Unterstützung bei der Fehlererholung

3 Schnittstellen

- Das Betriebssystem soll Benutzervorstellungen auf die Maschinengegebenheiten abbilden und geeignete Schnittstellen bereitstellen für

Benutzer:

Dialogbetrieb, graphische Benutzeroberflächen

Programmierer:

Programmiersprachen, Modularisierungshilfen, Interaktionsmodelle (Programmiermodell)

Operateure:

Werkzeuge zur Gerätebedienung und Anpassung von Systemstrategien

Administratoren:

Werkzeuge zur Benutzerverwaltung, langfristige Systemsteuerung

Programme:

„*Supervisor calls (SVC)*“,
„*Application Programmer Interface (API)*“

Hardware:

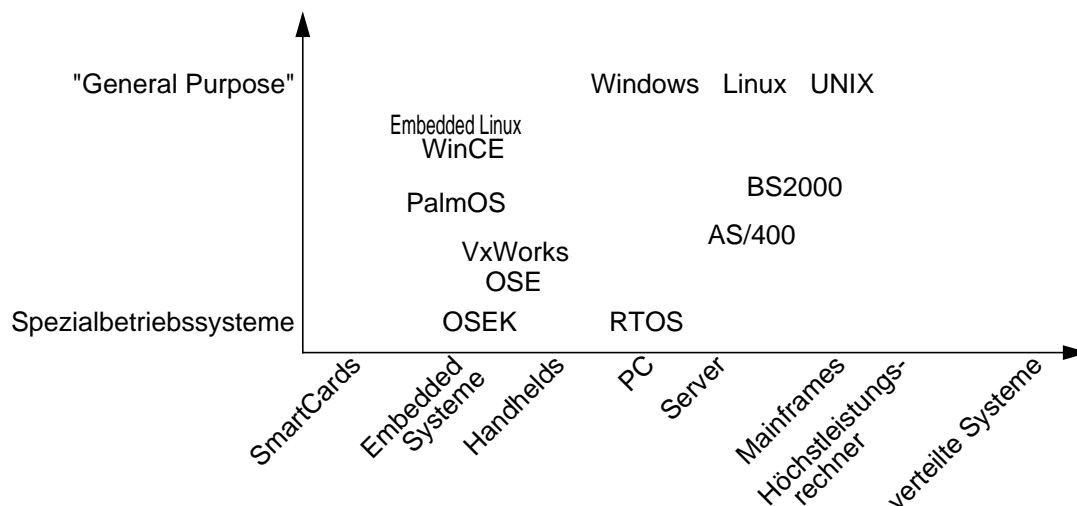
Gerätetreiber

4 Ablaufmodelle

- Betriebssystem realisiert eine Ablaufumgebung
- Bereitstellung von Hilfsmitteln zur Bearbeitung von Benutzerprogrammen und zur Steuerung ihrer Abläufe.
 - ◆ Laden und Starten von Programmen
 - ◆ Überwachung des Programmablaufs
 - ◆ Beenden und Eliminieren von Programmen
 - ◆ Abrechnung (*Accounting*)

D.1 Klassifikation von Betriebssystemen

- Unterschiedliche Klassifikationskriterien
 - Zielplattform
 - Einsatzzweck, Funktionalität



D.1 Klassifikation von Betriebssystemen (2)

- Wenigen "General Purpose"- und Mainframe/Höchstleistungsrechner-Betriebssystemen steht eine Vielzahl kleiner und kleinster Spezialbetriebssysteme gegenüber:

C51, C166, C251, CMX RTOS, C-Smart/Raven, eCos, eRTOS, Embos, Ercos, Euros Plus, Hi Ross, Hynet-OS, LynxOS, MicroX/OS-II, Nucleus, OS-9, OSE, OSEK Flex, OSEK Turbo, OSEK Plus, OSEKtime, Precise/MQX, Precise/RTCS, proOSEK, pSOS, PXROS, QNX, Realos, RTMOSxx, Real Time Architect, ThreadX, RTA, RTX51, RTX251, RTX166, RTXC, Softune, SSXS RTOS, VRTX, VxWorks, ...

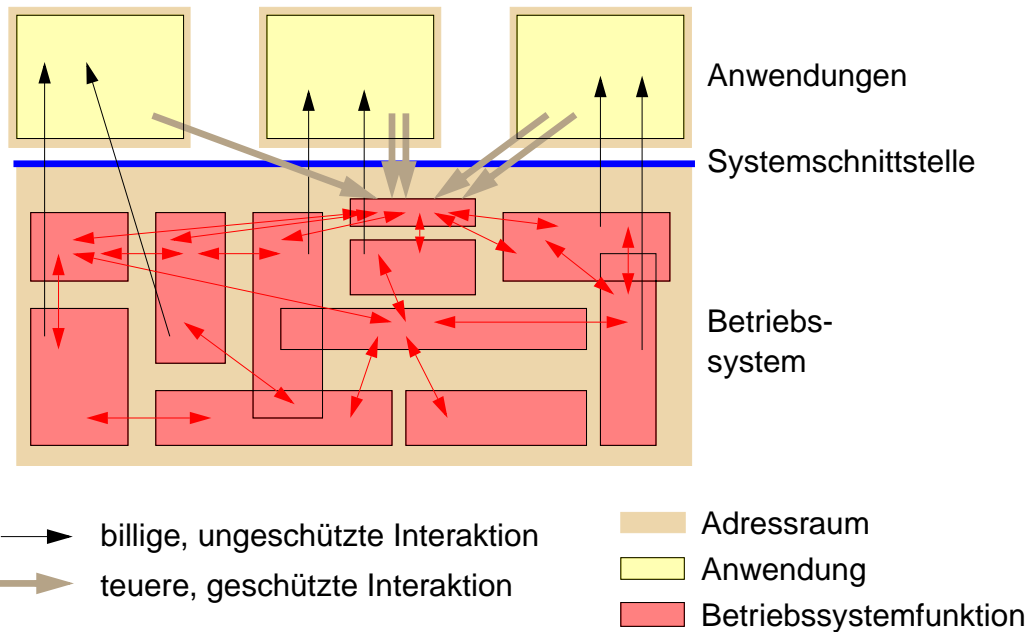
- ➔ Einsatzbereich: Eingebettete Systeme, häufig Echtzeit-Betriebssysteme, über 50% proprietäre (in-house) Lösungen

- Alternative Klassifikation: nach Architektur

D.2 Betriebssystemarchitekturen

- Umfang zehntausende bis mehrere Millionen Befehlszeilen
 - ◆ Strukturierung hilfreich
- Verschiedene Strukturkonzepte
 - ◆ monolithische Systeme
 - ◆ geschichtete Systeme
 - ◆ Minimalkerne
 - ◆ Laufzeitbibliotheken (minimal, vor allem im Embedded-Bereich)
- Unterschiedliche Schutzkonzepte
 - kein Schutz
 - Schutz des Betriebssystems
 - Schutz von Betriebssystem und Anwendungen untereinander
 - feingranularer Schutz auch innerhalb von Anwendungen

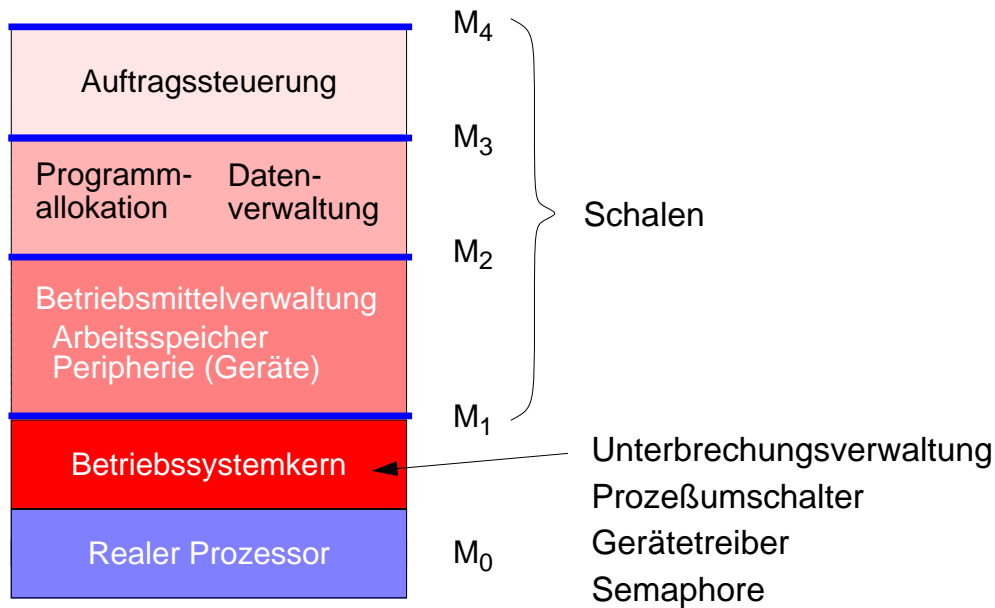
1 Monolithische Systeme



1 Monolithische Systeme (2)

- Prozedursammlung
 - ◆ uneingeschränkte Aufruffolgen
 - ◆ alles in einem Adreßraum (Alle Adressen des Betriebssystems sind von allen Modulen erreichbar)
- ★ Vorteile
 - ◆ Effiziente Kommunikation, effizienter Datenzugriff innerhalb des Kerns
 - ◆ Privilegierte Befehle jederzeit ausführbar
- ▲ Nachteile
 - ◆ Keine interne Strukturierung (änderungsunfreundlich, fehleranfällig)
 - ◆ Kein Schutz zwischen Kernkomponenten (Problem: zugekaufte Treiber)

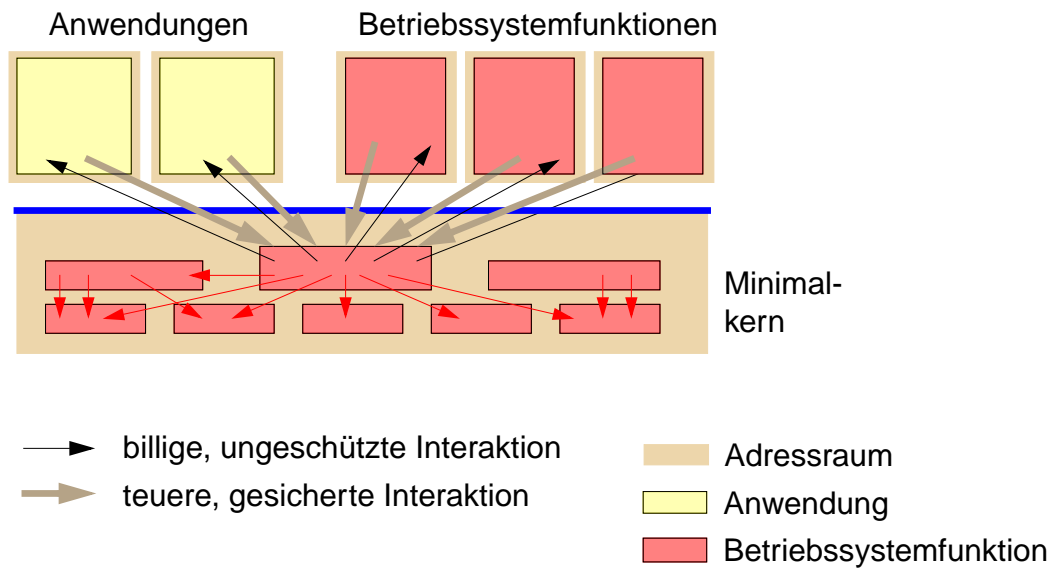
2 Geschichtete Systeme



2 Geschichtete Systeme (2)

- Module werden in Schichten angeordnet
 - ◆ eindeutige und zyklensfreie Benutzrelation
 - ◆ die Korrektheit von Schicht n hängt von Schicht n-1 ab
 - ◆ tiefere Schichten implementieren bevorzugt Mechanismen
 - ◆ höhere Schichten implementieren bevorzugt Strategien
- ★ Vorteile
 - ◆ Schutz zwischen verschiedenen BS-Teilen
 - ◆ Interne Strukturierung
- ▲ Nachteile
 - ◆ Mehrfacher Schutzraumwechsel ist teuer
 - ◆ Unflexibler und nur einseitiger Schutz (von unten nach oben)

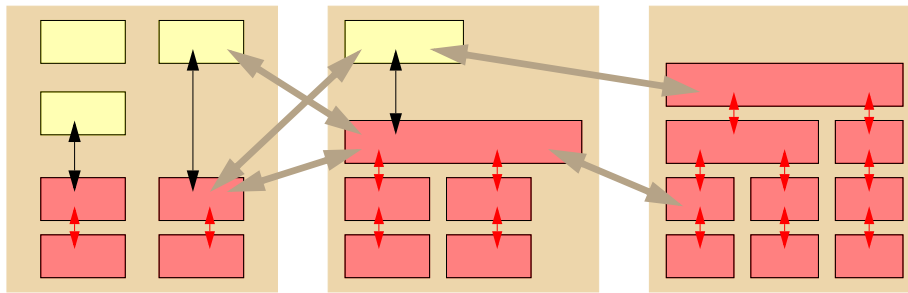
3 Minimalkerne



3 Minimalkerne (2)

- Die Kernfunktion umfaßt typischerweise die Mechanismen für den Zugriff auf die Hardwarekomponenten.
- Die Strategien und hardwareunabhängigen Betriebssystemteile werden als Anwendungen behandelt.
- ★ Vorteile
 - ◆ Gute Modularisierung
 - ◆ Schutz der Komponenten voreinander
- ▲ Nachteil
 - ◆ Kommunikation zwischen Modulen ist teuer

4 Objektbasierte, offene Systeme



- ▶ billige, durch Objektkapselung geschützte Interaktion
 - ▶ teure, durch Adressraumgrenze geschützte Interaktion
- Adressraum
 Anwendungsobjekte
 Betriebssystemobjekte

4 Objektbasierte, offene Systeme (2)

- Sicherung der Modulgrenzen durch Programmiermodell und Software
 - ◆ Byte-Code-Verifizierer einer virtuellen Maschine (z.B. in Java) überprüft den Objektzugriff.
 - ◆ Vertrauenswürdiger Compiler (z.B. in Modula 3) sichert die Objektkapselung.
- ★ Vorteile
 - ◆ Schutz auf mehreren Ebenen (Sprache, Code-Prüfung, Adressraum)
 - ◆ Modularisierung und Effizienz möglich
- ▲ Nachteile
 - ◆ Komplexes Sicherheitsmodell

D.3 Geschichtliche Entwicklung

1 1950–1960

1950

- ◆ Einströmige Stapelsysteme
(*Single-stream batch processing systems*)
Aufträge zusammen mit allen Daten werden übergeben und sequentiell bearbeitet
- ◆ Steuerung durch Auftragsabwickler
(*Resident monitor, Job monitor*)
Hilfsmittel: Assembler, Compiler, Binder und Lader, Programmbibliotheken

1960

SPL

2 1960–1965

1960

- ◆ Autonome periphere Geräte → Überlappung von Programmbearbeitung und Datentransport zw. Arbeitsspeicher und peripheren Geräten möglich
 - Wechselpufferbetrieb (abwechselndes Nutzen zweier Puffer)
 - Mehrprogrammbetrieb (*Multiprogramming*)
 - Spooling (*Simultaneous peripheral operation on-line*)
- ◆ Mehrere Programme müssen gleichzeitig im Speicher sein → Auslagern von Programmen auf Sekundärspeicher
- ◆ Programme müssen während des Ablaufs verlagerbar sein (*Relocation problem*)
- ◆ Echtzeitdatenverarbeitung (*Real-time processing*), d.h. enge Bindung von Ein- und Ausgaben an die physikalische Zeit

1965

SPL

3 1965–1970

- 1965**
- OS/360
- ◆ Umsetzung von Programmadressen in Speicherorte zur Laufzeit: Segmentierung, Seitenadressierung (*Paging*)
 - ◆ Virtueller Adressraum: Seitentausch (*Paging*)
Seiten werden je nach Zugriff ein- und ausgelagert
- THE
- ◆ Interaktiver Betrieb (*Interactive processing, Dialog mode*)
 - ◆ Mehrbenutzerbetrieb, Teilnehmersysteme (*Time sharing*)
- MULTICS
- ◆ Problem: Kapselung von Prozessen und Dateien → geschützter Adressraum, Zugriffsschutz auf Dateien
 - ◆ Dijkstra: Programmsysteme als Menge kooperierender Prozesse (heute *Client-Server*)
 - ◆ Problem: Prozessinteraktion bei gekapselten Prozessen → Nachrichtensysteme zur Kommunikation, gemeinsamer Speicher zur Kooperation
- UNIX
- 1970**

4 1970–1975

- 1970**
- VM
- Hydra
- MVS
- ◆ Modularisierung:
Datenkapselung, Manipulation durch Funktionen (nach Parnas)
 - ◆ Virtuelle Maschinen: Koexistenz verschiedener Betriebssysteme im gleichen Rechner
- Betriebssystem-entwicklung

Virtual Hardware } VM

Real Hardware }
- ◆ Symmetrische Multiprozessoren: HYDRA
 - Zugangskontrolle zu Instanzen durch Capabilities
 - Trennung von Strategie und Mechanismus
 - ◆ Komplexe Dateisysteme
- 1975**

5 1975–1985

1975

- ◆ Vernetzung
- ◆ Protokolle (z.B. TCP/IP)
- ◆ Verteilte Systeme
- ◆
- ◆ Newcastle Connection
- ◆ Fernaufruf (*Remote procedure call, RPC*)

LOCUS

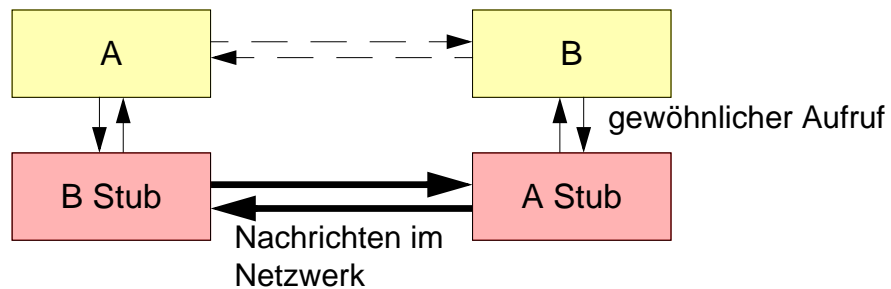
1980

MS-DOS

NC

EDEN

1985



SPL

6 1985–1999

1985

- ◆ Kryptographie
- ◆ Authentifizierung und Authentisierung

OS/2

- ◆ Objektorientierte Systeme

Mach 3.0

- ◆ Parallele Systeme
- ◆ Mikrokerne

1990

Windows

- ◆ Objektorientierte Mikrokerne

Spring

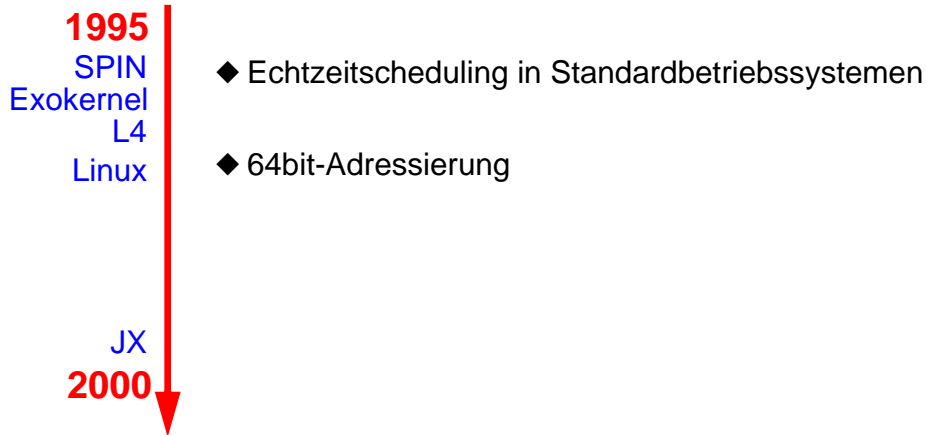
Win NT

- ◆ Internet, Multimedia

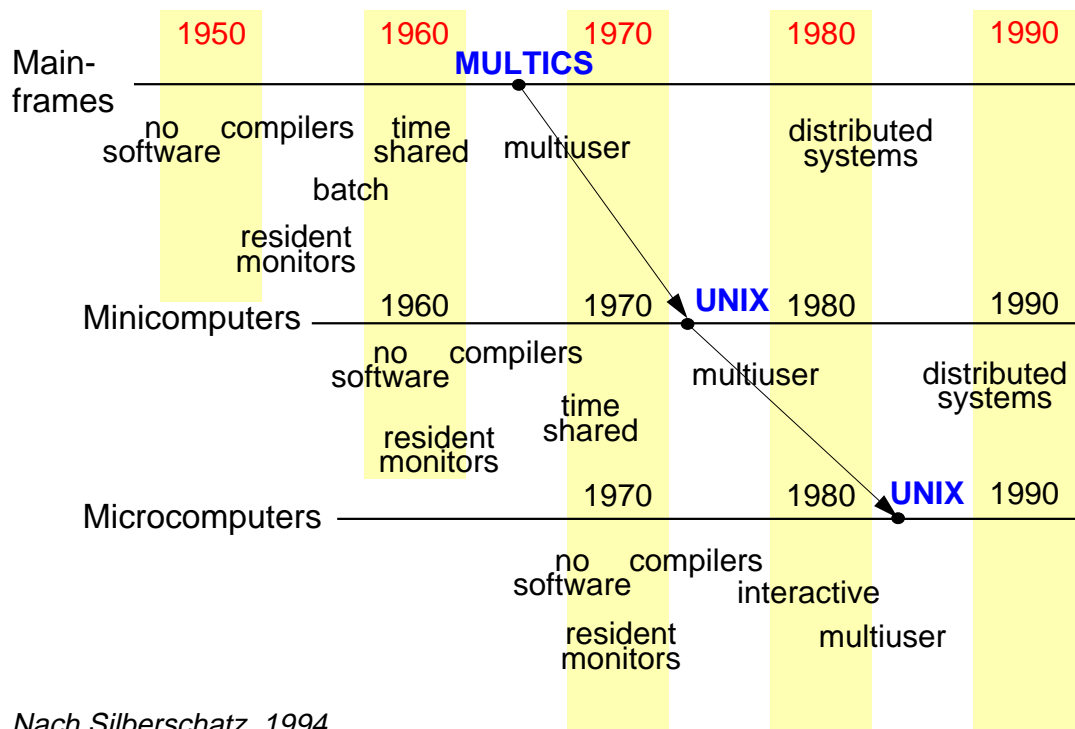
1995

SPL

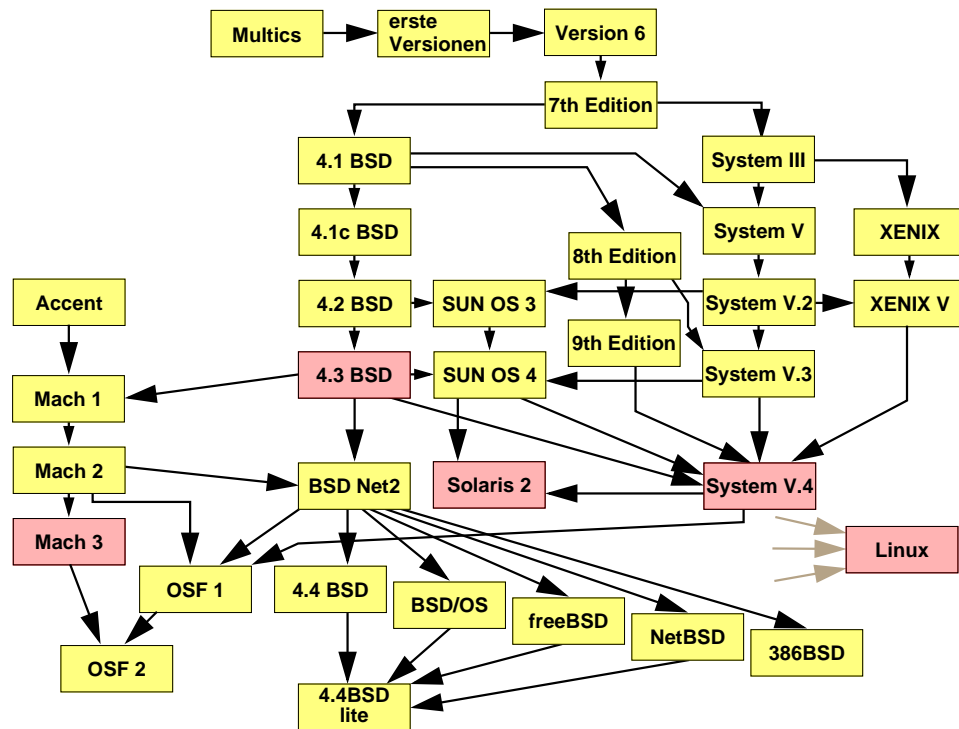
7 1995–1999



8 Migration von Konzepten



9 UNIX Entwicklung



D.4 Betriebssystemkomponenten

- Speicherverwaltung
 - ◆ Wann darf welche Information wohin im Speicher ablegen?
- Prozessverwaltung
 - ◆ Wann darf welche Aufgabe bearbeitet werden?
- Dateisystem
 - ◆ Speicherung und Schutz von Langzeitdaten
- Ein/Ausgabe
 - ◆ Kommunikation mit der "Außenwelt" (Benutzer/Rechner)