

Systemprogrammierung

Vom C-Programm zum laufenden Prozess

30. April 2014

Übersetzen - Objektmodule

■ 1. Schritt: Präprozessor

- ◆ entfernt Kommentare, wertet Präprozessoranweisungen aus
 - fügt include-Dateien ein
 - expandiert Makros
 - entfernt Makro-abhängige Code-Abschnitte (*conditional code*)
- Beispiel:

```
#define DEBUG
...
#ifndef DEBUG
    printf("Zwischenergebnis = %d\n", wert);
#endif DEBUG
```

- ◆ Zwischenergebnis kann mit `cc -P datei.c` als `datei.i` erzeugt werden oder mit `cc -E datei.c` ausgegeben werden

Übersetzen - Objektmodule (2)

■ 2. Schritt: Compilieren

- ◆ übersetzt C-Code in Assembler
- ◆ Zwischenergebnis kann mit `cc -S datei.c` als `datei.s` erzeugt werden

■ 3. Schritt: Assemblieren

- ◆ assembliert Assembler-Code, erzeugt Maschinencode (Objekt-Datei)
- ◆ standardisiertes Objekt-Dateiformat: ELF (Executable and Linking Format) (vereinfachte Darstellung) - in nicht-UNIX-Systemen andere Formate

- Maschinencode
- Informationen über Variablen mit Lebensdauer *static* (ggf. Initialisierungswerte)
- Symboltabelle: wo stehen welche globale Variablen und Funktionen
- Relokierungsinformation: wo werden welche "nicht gefundenen" globalen Variablen bzw. Funktionen referenziert

- ◆ Zwischenergebnis kann mit `cc -c datei.c` als `datei.o` erzeugt werden

Binden und Bibliotheken

■ 4. Schritt: Binden

- ◆ Programm **ld** : (*linker*), erzeugt ausführbare Datei (*executable file*)
 - ebenfalls ELF-Format (früher a.out-Format oder COFF)
- ◆ Objekt-Dateien (.o-Dateien) werden zusammengebunden
 - noch nicht abgesättigte Referenzen auf globale Variablen und Funktionen in anderen Objekt-Dateien werden gebunden (Relokation)
- ◆ nach fehlenden Funktionen wird in Bibliotheken gesucht

■ statisch binden

- ◆ alle fehlenden Funktionen werden aus Bibliotheken genommen und in die ausführbare Datei einkopiert
 - ausführbare Datei ggf. sehr groß
 - Funktionen die in vielen Programmen benötigt werden (z. B. printf) werden überall einkopiert

Binden und Bibliotheken (2)

■ dynamisch binden

- ◆ Funktionen aus gemeinsam nutzbaren Bibliotheken (*shared libraries*) werden nicht in die ausführbare Datei einkopiert
 - ausführbare Datei enthält weiterhin nicht-relokierbare Referenzen
 - ausführbare Dateien sind kleiner, mehrfach genutzte Funktionen sind nur einmal in der shared library abgelegt
 - Relokation erfolgt beim Laden

Programme und Prozesse

■ Programm: Folge von Anweisungen

(hinterlegt beispielsweise als ausführbare Datei auf dem Hintergrundspeicher)

■ Prozess: Programm, das sich in Ausführung befindet, und seine Daten

(Beachte: ein Programm kann sich mehrfach in Ausführung befinden)

- ein Prozess ist erst mal ein **abstraktes Gebilde** (= Funktionen und Datenstrukturen zur Verwaltung von Programmausführungen)
- im objektorientierten Sinn eine *Klasse*

■ Prozessinstanz (Prozessinkarnation):

eine physische Instanz des abstrakten Gebildes "Prozess"

- eine konkrete Ausführungsumgebung für ein Programm (Speicher, Rechte, Verwaltungsinformation)
- im objektorientierten Sinn die *Instanz*

■ Sprachgebrauch in der Praxis etwas schlampig:

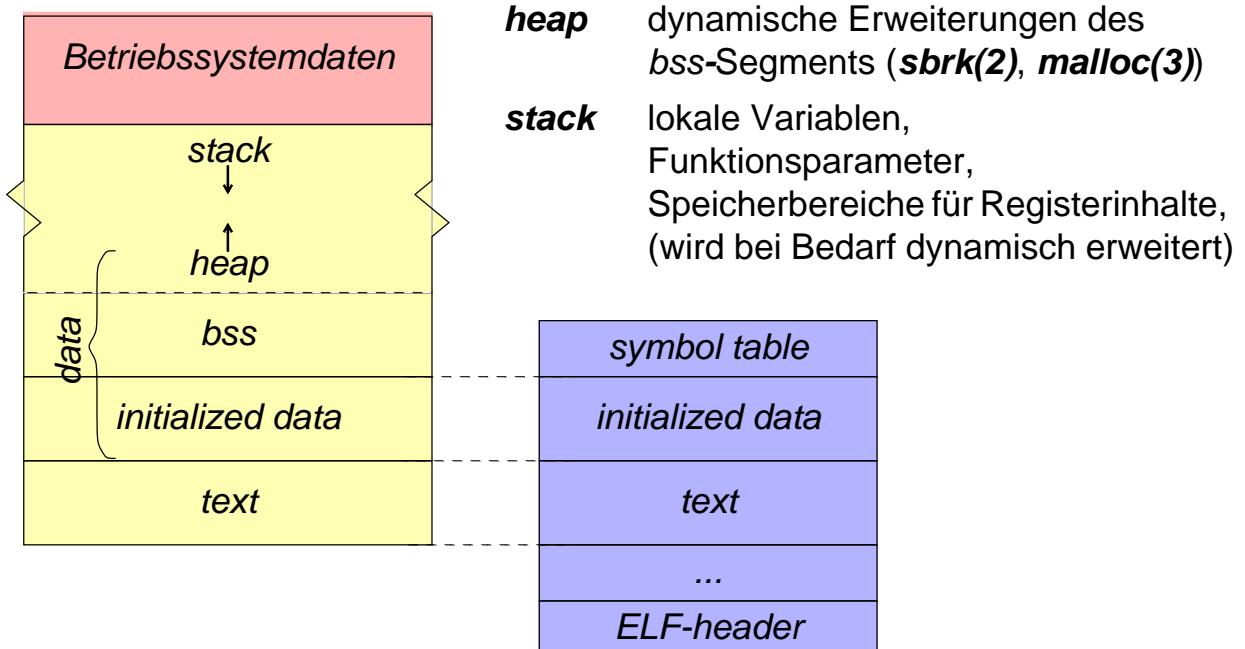
mit "Prozess" wird meistens eine Prozessinkarnation gemeint

Speicherorganisation eines Programms

- definiert durch das ELF-Format
- wichtigste Elemente (stark vereinfacht dargestellt)

...	ELF header	Identifikator und Verwaltungsinformationen (z. B. verschiedene <i>executable</i> Formate möglich)
<i>symbol table</i>	text	Programmkode
<i>initialized data</i>	initialized data	initialisierte globale und <i>static</i> Variablen
<i>text</i>	symbol table	Zuordnung der im Programm verwendeten symbolischen Namen von Funktionen und globalen Variablen zu Adressen (z. B. für Debugger)
...		
ELF header		

Speicherorganisation eines Prozesses



Laden eines Programms

- in eine konkrete Ausführungsumgebung ("Prozessinkarnation") kann ein Programm geladen werden
 - Loader
- Laden statisch gebundener Programme
 - ◆ Segmente der ausführbaren Datei werden in den Speicher geladen
 - abhängig von der jeweiligen Speicherorganisation des Betriebssystems
 - ◆ Speicher für nicht-initialisierte globale und *static* Variablen (bss) wird bereitgestellt
 - ◆ Speicher für lokale Variablen (stack) wird bereitgestellt
 - ◆ Aufrufparameter werden in Stack- oder Datensegment kopiert, argc und argv-Zeiger werden entsprechend initialisiert
 - ◆ main-Funktion wird angesprungen

Laden eines Programms (2)

- Laden dynamisch gebundener Programme
 - ◆ Spezielles Lade-Programm wird gestartet: **ld.so** (*dynamic linker/loader*)
ld.so erledigt die weiteren Aufgaben
 - Segmente der ausführbaren Datei werden in den Speicher geladen und Speicher für nicht-initialisierte globale und *static* Variablen (bss) wird angelegt
 - fehlende Funktionen werden aus shared libraries geladen (ggf. rekursiv)
 - noch offene Referenzen werden abgesättigt (Relokation)
 - wenn notwendig werden Initialisierungsfunktionen der shared libraries aufgerufen (z. B. Klasseninitialisierungen bei C++)
 - Parameter für main werden bereigestellt
 - main-Funktion wird angesprungen
 - bei Bedarf können auch während der Laufzeit des Programms auf Anforderung des Programms weitere Funktionen nachgeladen werden (z. B. für plugins)

Prozesse

Prozesszustände

- Ein Prozess befindet sich in einem der folgenden Zustände:

- ◆ **Erzeugt (New)**

Prozess wurde erzeugt, besitzt aber noch nicht alle nötigen Betriebsmittel

- ◆ **Bereit (Ready)**

Prozess besitzt alle nötigen Betriebsmittel und ist bereit zum Laufen

- ◆ **Laufend (Running)**

Prozess wird vom realen Prozessor ausgeführt

- ◆ **Blockiert (Blocked/Waiting)**

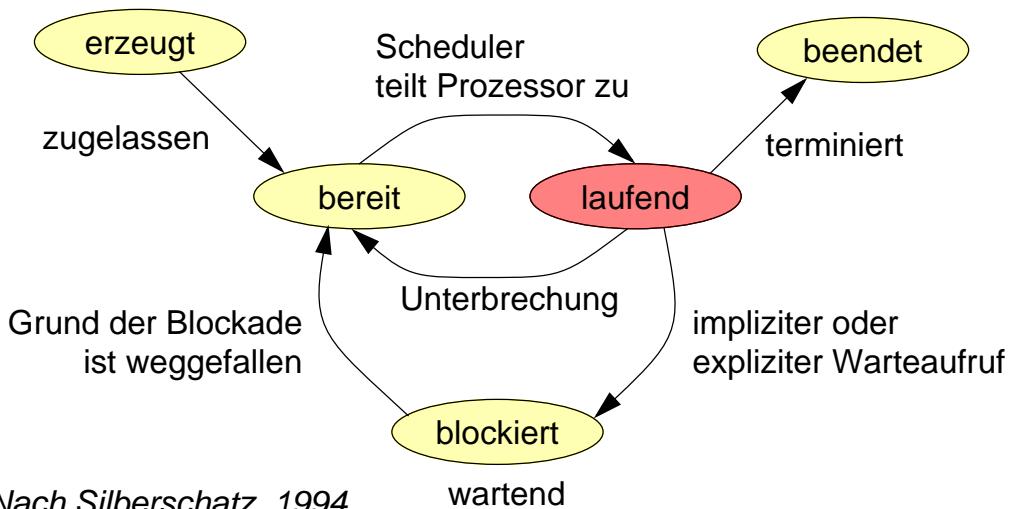
Prozess wartet auf ein Ereignis (z.B. Fertigstellung einer Ein- oder Ausgabeoperation, Zuteilung eines Betriebsmittels, Empfang einer Nachricht); zum Warten wird er blockiert

- ◆ **Beendet (Terminated)**

Prozess ist beendet; einige Betriebsmittel sind aber noch nicht freigegeben oder Prozess muss aus anderen Gründen im System verbleiben

Prozesszustände (2)

- Zustandsdiagramm



- ◆ Scheduler ist der Teil des Betriebssystems, der die Zuteilung des realen Prozessors vornimmt.

Prozesserzeugung (UNIX)

■ Erzeugen eines neuen UNIX-Prozesses

- ◆ Duplizieren des gerade laufenden Prozesses

```
pid_t fork( void );
```

```
pid_t p;          Vater
...
p= fork();
if( p == (pid_t)0 ) {
    /* child */
    ...
} else if( p==(pid_t)-1 ) {
    /* parent */
    ...
} else {
    /* error */
    ...
}
```

Prozesserzeugung (UNIX)

■ Erzeugen eines neuen UNIX-Prozesses

- ◆ Duplizieren des gerade laufenden Prozesses

```
pid_t fork( void );
```

```
pid_t p;          Vater
...
p= fork(); ----->
if( p == (pid_t)0 ) {
    /* child */
    ...
} else if( p==(pid_t)-1 ) {
    /* parent */
    ...
} else {
    /* error */
    ...
}
```

```
pid_t p;          Kind
...
p= fork();
if( p == (pid_t)0 ) {
    /* child */
    ...
} else if( p==(pid_t)-1 ) {
    /* parent */
    ...
} else {
    /* error */
    ...
}
```

Prozesserzeugung (2)

- ◆ Der Kind-Prozess ist eine perfekte **Kopie** des Vaters
 - gleiches Programm
 - gleiche Daten (gleiche Werte in Variablen)
 - gleicher Programmzähler (nach der Kopie)
 - gleicher Eigentümer
 - gleiches aktuelles Verzeichnis
 - gleiche Dateien geöffnet (selbst Schreib-/Leszeiger ist gemeinsam)
 - ...
- ◆ Unterschiede:
 - verschiedene PIDs
 - **fork()** liefert verschiedene Werte als Ergebnis für Vater und Kind

Ausführen eines Programms (UNIX)

- Prozess führt ein neues Programm aus

```
int execve( const char *path, char *const argv[],  
            char *const envp[] );
```

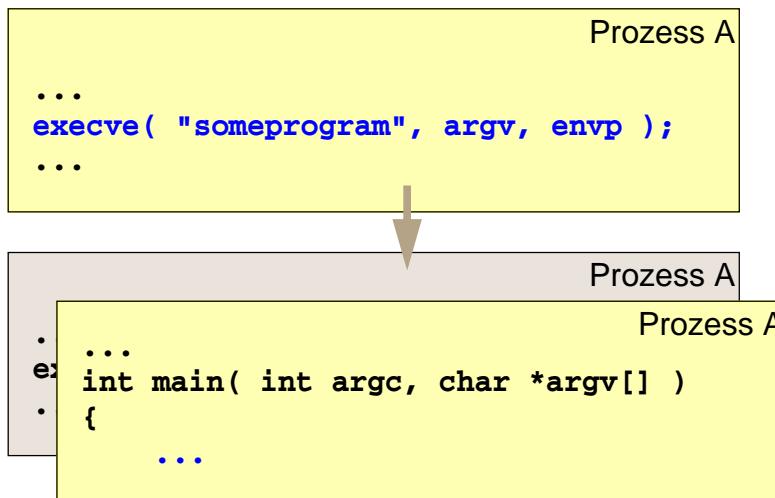
Prozess A

```
...  
execve( "someprogram", argv, envp );  
...
```

Ausführen eines Programms (UNIX)

- Prozess führt ein neues Programm aus

```
int execve( const char *path, char *const argv[],  
            char *const envp[] );
```



das vorher ausgeführte Programm ist dadurch endgültig beendet

- `execve` kehrt im Erfolgsfall nie zurück

Operationen auf Prozessen (UNIX)

- Prozess beenden

```
void _exit( int status );  
[ void exit( int status ); ]  
➤ Prozess terminiert - exit kehrt nicht zurück
```

- Prozessidentifikator

```
pid_t getpid( void );           /* eigene PID */  
pid_t getppid( void );         /* PID des Vaterprozesses */
```

- Warten auf Beendigung eines Kindprozesses

```
pid_t wait( int *statusp );  
➤ Prozess wird so lange blockiert bis Kindprozess terminiert  
➤ über den Parameter werden Informationen über den exit-Status des  
Kindprozesses zurückgeliefert
```