

Systemprogrammierung

Rechnerorganisation: Schichtenstruktur

Wolfgang Schröder-Preikschat, Jürgen Kleinöder

Lehrstuhl Informatik 4

24. November 2012

Gliederung

- 1 Semantische Lücke
 - Fallstudie
- 2 Mehrebenenmaschinen
 - Maschinenhierarchie
 - Maschinen und Prozessoren
 - Entvirtualisierung
- 3 Zusammenfassung

Verschiedenheit zwischen Quell- und Zielsprache

Faustregel: $\left\{ \begin{array}{ll} \text{Quellsprache} & \rightarrow \text{höheres} \\ \text{Zielsprache} & \rightarrow \text{niedrigeres} \end{array} \right\} \text{ Abstraktionsniveau}$

Semantische Lücke (engl. *semantic gap*, [6])

The difference between the complex operations performed by high-level constructs and the simple ones provided by computer instruction sets. It was in an attempt to try to close this gap that computer architects designed increasingly complex instruction set computers.

- Kluft zwischen gedanklich Gemeintem und sprachlich Geäußertem

Beispiel: Matrizenmultiplikation

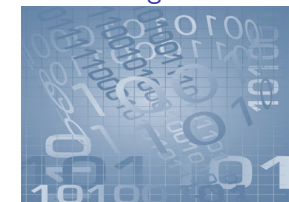
Problemraum



(Mathematik)



Lösungsraum



(Informatik)

- „gedanklich gemeint“ ist ein Verfahren aus der linearen Algebra
- „sprachlich geäußert“ auf verschiedenen Ebenen der **Abstraktion**

Ebene mathematischer Sprache: Lineare Algebra

Multiplikation von zwei 2×2 Matrizen:

$$\begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} \\ a_{21} & a_{22} \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} b_{11} & b_{12} \\ b_{21} & b_{22} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} a_{11}b_{11} + a_{12}b_{21} & a_{11}b_{12} + a_{12}b_{22} \\ a_{21}b_{11} + a_{22}b_{21} & a_{21}b_{12} + a_{22}b_{22} \end{pmatrix}$$

Zwei Matrizen werden multipliziert, indem die Produktsummenformel auf Paare aus einem Zeilenvektor der ersten und einem Spaltenvektor der zweiten Matrix angewandt wird.

Produktsummenformel für $C = A \times B$:

$$C_{i,j} = \sum_k A_{ik} \cdot B_{kj}$$

Ebene informatischer Sprache: ASM [3, 2]

```
.file "multiply.c"
.text
.p2align 4,,15
.globl multiply
.type multiply,@function
multiply:
    pushl %ebp
    movl %esp,%ebp
    pushl %edi
    pushl %esi
    pushl %ebx
    subl $4,%esp
    movl 16(%ebp),%esi
    movl $0,-16(%ebp)
.L2:
    movl 8(%ebp),%edi
    xorl %ebx,%ebx
```

```
    addl -16(%ebp),%edi
    .p2align 4,,7
    .p2align 3
.L4:
    movl 12(%ebp),%eax
    xorl %edx,%edx
    movl $0,4(%esi,%ebx,4)
    leal (%eax,%ebx,4),%ecx
    .p2align 4,,7
    .p2align 3
.L3:
    movl (%ecx),%eax
    addl $400,%ecx
    imull (%edi,%edx,4),%eax
    addl $1,%edx
    addl %eax,4(%esi,%ebx,4)
    cmpl $100,%edx
```

```
jne .L3
    addl $1,%ebx
    cmpl $100,%ebx
    jne .L4
    addl $400,-16(%ebp)
    addl $400,%esi
    cmpl $40000,-16(%ebp)
    jne .L2
    addl $4,%esp
    popl %ebx
    popl %esi
    popl %edi
    popl %ebp
    ret
.size multiply,.-multiply
.ident "GCC: (Debian 4.3.2-1.1) 4.3.2"
.section .note.GNU-stack,"",@progbits
```

Kompilierung der Quelle in ein semantisch äquivalentes Programm

- gcc -O6 -S -DN=100 multiply.c: C function $\mapsto$ ASM/x86
- Schalter -S: Übersetzung der Quelle vor der **Assemblierung** beenden

Ebene informatischer Sprache: C

Skalarprodukt oder „inneres Produkt“

```
typedef int Matrix [N][N];
void multiply (const Matrix a, const Matrix b, Matrix c) {
    unsigned int i, j, k;
    for (i = 0; i < N; i++)
        for (j = 0; j < N; j++) {
            c[i][j] = 0;
            for (k = 0; k < N; k++)
                c[i][j] += a[i][k] * b[k][j];
        }
}
```

Konkretisierung der Multiplikation von zwei $N \times N$ Matrizen: $c = a \times b$

- ausgelegt als Unterprogramm: Prozedur $\mapsto$ C function
- vi multiply.c: **Quellmodul** erstellen

Ebene informatischer Sprache: „Unix-Dialekt“ a.out [3, 1]

```
00000000 457f 464c 0101 0001 0000 0000 0000 0000
00000020 0001 0003 0001 0000 0000 0000 0000 0000
00000040 0114 0000 0000 0000 0034 0000 0000 0028
00000060 0009 0006 0000 0000 0000 0000 0000 0000
00000100 8955 57e5 5356 ec83 8b04 1075 45c7 00f0
00000120 0000 8b00 087d db31 7d03 90f0 748d 0026
00000140 458b 310c c7d2 9e04 0000 0000 0c8d 9098
00000160 018b c181 0190 0000 af0f 9704 c283 0101
00000200 9e04 fa83 7564 83e9 01c3 fb83 7564 81d1
00000220 f045 0190 0000 c681 0190 0000 7d81 40f0
00002400 009c 7500 83ae 04c4 5e5b 5d5f 0023 0000
00002600 4700 4343 203a 4428 6265 6169 206e 2e34
00002800 2e33 2d32 2e31 2931 3420 332e 322e 0000
00003000 732e 6d79 6174 0062 732e 7274 6174 0062
00003200 732e 7368 7274 6174 0062 742e 7865 0074
00003400 642e 7461 0061 622e 7373 2e00 6f63 6d6d
00003600 0665 0074 6e2e 746f 2e65 4e47 2d55 7473
00003800 6361 006b 0000 0000 0000 0000 0000 0000
00004000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
00004200 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
00004400 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
00004600 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
00004800 0001 0000 0006 0000 0000 0000 0040 0000
00005000 006d 0000 0000 0000 0000 0000 0010 0000
00005200 0000 0000 0002 0000 0001 0000 0003 0000
00005400 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
00005600 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
00005800 0000 0000 0004 0000 0000 0000 0027 0000
00006200 0008 0000 0003 0000 0000 0000 00b0 0000
00006400 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0004 0000
00006600 0000 0000 002c 0000 0001 0000 0000 0000
00007000 0000 0000 00b0 0000 001f 0000 0000 0000
00007200 0000 0000 0001 0000 0000 0000 0035 0000
00007400 0001 0000 0000 0000 0000 0000 00cf 0000
00007600 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0001 0000
00010000 0000 0000 0011 0000 0003 0000 0000 0000
00010200 0000 0000 00cf 0000 0045 0000 0000 0000
00010400 0000 0000 0001 0000 0000 0000 0001 0000
00010600 0002 0000 0000 0000 0000 0000 0027c 0000
00011000 0080 0000 0008 0000 0007 0000 0004 0000
00011200 0010 0000 0000 0000 0003 0000 0000 0000
00011400 0000 0000 02fc 0000 0015 0000 0000 0000
00011600 0000 0000 0001 0000 0000 0000 0000 0000
00012000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0001 0000
00012200 0000 0000 0000 0000 0000 0004 fff1 0000 0000
00012400 0000 0000 0000 0000 0003 0001 0000 0000
00012600 0000 0000 0000 0000 0003 0002 0000 0000
00013000 0000 0000 0000 0000 0003 0003 0000 0000
00013200 0000 0000 0000 0000 0003 0005 0000 0000
00013400 0000 0000 0000 0000 0003 0004 000c 0000
00013600 0000 0000 006d 0000 0012 0001 6d00 6c75
00014000 6974 6c70 2e79 0063 756d 746c 7069 796c
00014200 0000
```

Assemblierung der kompilierten Quelle und Ausgabeaufbereitung

- 1 as multiply.s: ASM/x86 $\mapsto$ a.out/x86 (Binde-/Lademodul)
- 2 od -x a.out $\leadsto$ auf x86-Prozessoren **ausführbarer Binärkode**

Verschiedenheit zwischen Quell- und Zielsprache (Forts.)

Ebene der **Modellsprache** „Lineare Algebra“ $\leadsto$ 1 Produktsummenformel

- welches Problem behandelt wird, ist (nahezu) offensichtlich
- eine semantische Lücke ist eigentlich nicht vorhanden

Ebene der **Programmiersprache** C $\leadsto$ 5 Komplexschritte

- welches Problem behandelt wird, ist (für Experten) noch erkennbar
- die semantische Lücke ist vergleichsweise klein

Ebene der **Assemblersprache** ASM $\leadsto$ 35+n Elementarschritte

- welches Problem behandelt wird, ist (eigentlich) nicht erkennbar
- die semantische Lücke ist vergleichsweise sehr groß

Ebene der **Maschinensprache** x86 $\leadsto$ 97 Bytes Programmtext

- welches Problem behandelt wird, ist überhaupt nicht mehr erkennbar
- die semantische Lücke ist (nahezu) unendlich groß

Gliederung

- 1 Semantische Lücke
 - Fallstudie
- 2 Mehrebenenmaschinen
 - Maschinenhierarchie
 - Maschinen und Prozessoren
 - Entvirtualisierung
- 3 Zusammenfassung

Zwischenzusammenfassung

$$C_{i,j} = \sum_k A_{ik} \cdot B_{kj} \stackrel{?}{\iff} 5589E5 \dots 5F5DC3$$

Die Diskrepanz zwischen der vom Menschen skizzierten Lösung des Problems und dem dazu korrespondierenden, von einem Prozessor ausführbaren Maschinenprogramm ist beträchtlich.

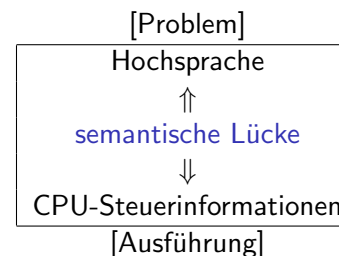
Abstraktion half, sich auf das Wesentliche konzentrieren zu können

- eine **virtuelle Maschine** zur Matrizenmultiplikation entstand
- die schrittweise abgebildet wurde auf die **reale Maschine** „x86“

Umwandlung ins ausführbare Programm meint viele Arbeitsgänge:

1	Vorverarbeitung des Quellmoduls	cpp(1)
2	Kompilierung der vorverarbeiteten Quelle	gcc(1)
3	Assemblierung des (zwischenzeitlich) erzeugten Aggregats	as(1)
4	Bindung assemblierter Objektmodule zum Lademodul	ld(1)

Aufgabenstellung $\mapsto$ Programmlösung



Breite der semantischen Lücke variiert:

- bei gleich bleibendem Problem mit der Plattform (dem System)
- bei gleich bleibender Plattform mit dem Problem (der Anwendung)

Lückenschluss ist ganzheitlich zu sehen

Semantische Lücke schrittweise schließen

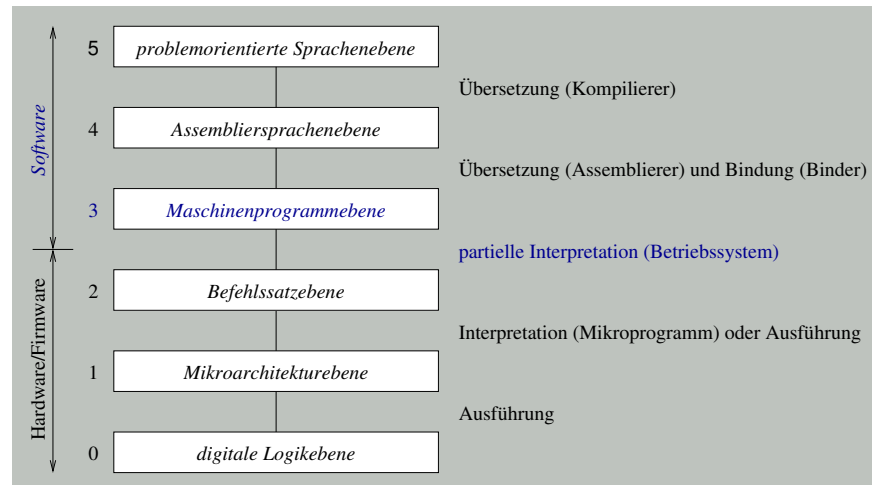
- durch hierarchisch angeordnete **virtuelle Maschinen** Programmlösungen auf die reale Maschine abbilden [4]
- Prinzip *divide et impera* („teile und herrsche“): einen „Gegner“ in leichter besiegbare „Untergruppen“ aufspalten

Hierarchie virtueller Maschinen [5, S. 3]

Interpretation und Übersetzung (Kompilierung, Assemblierung):

Ebene		
n	virtuelle Maschine M_n mit Maschinensprache S_n	Programme in S_n werden von einem auf einer tieferen Maschine laufenden Interpreter gedeutet oder in Programme tieferer Maschinen übersetzt
$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$
2	virtuelle Maschine M_2 mit Maschinensprache S_2	Programme in S_2 werden von einem auf M_1 bzw. M_0 laufenden Interpreter gedeutet oder nach S_1 bzw. S_0 übersetzt
1	virtuelle Maschine M_1 mit Maschinensprache S_1	Programme in S_1 werden von einem auf M_0 laufenden Interpreter gedeutet oder nach S_0 übersetzt
0	reale Maschine M_0 mit Maschinensprache S_0	Programme in S_0 werden direkt von der Hardware ausgeführt

Hardware/Software-Hierarchie von Rechensystemen [4]



Programme sorgen für die Maschinenabbildung

Kompilierer (engl. *compiler*) und Interpretierer (engl. *interpreter*)

Kompilator *lat.* (Zusamenträger)

- ein **Softwareprozessor**, transformiert Programme einer *Quellsprache* in semantisch äquivalente Programme einer *Zielsprache*
 - {Ada, C, C++, Eiffel, Modula, Fortran, Pascal, ...} $\mapsto$ Assembler
 - aber ebenso: C++ $\mapsto$ C $\mapsto$ Assembler

Interpreter *lat.* (Ausleger, Erklärer, Deuter)

- ein in Hard-, Firm- oder Software realisierter **Prozessor**, führt Programme einer bestimmten Quellsprache „direkt“ aus
 - z.B. Basic, Perl, C, sh(1)
- ggf. **Vorübersetzung** durch einen Kompilierer, um Programme in eine für die Interpretation günstigere Repräsentation zu bringen
 - z.B. Pascal P-Code, Java Bytecode, x86-Befehle

Softwaremaschine: Kompilierer/Assemblierer (Binder)

problemorientierte Programmiersprachenebene

[AuD/PFP]

- bietet „höhere Programmiersprachen“ zur abstrakten, problemorientierten Formulierung von Programmlösungen
- Programme setzen sich zusammen aus Konstrukten zur Selektion und Iteration, zur Formulierung von Sequenzen, Blockstrukturen, Prozeduren, zur Beschreibung von elementaren und abstrakten Datentypen und (getypten) Operatoren

Assemblersprachenebene (*symbolischer Maschinenkode*)

[GRA]

- bietet „niedere Programmiersprachen“ zur konkreten, CPU-spezifischen Formulierung von Programmlösungen
- Programme bestehen aus Pseudobefehle, mnemonisch ausgelegte Maschinenbefehle (ISA), symbolisch bezeichnete Operanden (Speicheradressen, Register) und Adressierungsarten

Softwaremaschine: Teilinterpretierer $\mapsto$ **Betriebssystem****Maschinenprogrammebene** (*binärer Maschinenkode*) [SP]

- legt Betriebsarten des Rechners fest, verwaltet Betriebsmittel und steuert bzw. überwacht die Abwicklung von Programmen
- Programme bestehen aus **Systemaufrufe** (an das Betriebssystem) und **Maschinenbefehle** (ISA)

Betriebssysteme „ko-implementieren“ Maschinenprogrammebenen

- zum großen Teil kodiert in problemorientierte Programmiersprachen
 - vorwiegend C, zunehmend auch C++, kaum Java
- zum kleinen Teil kodiert in Assemblersprachen

Hardwaremaschine: Ausführende

digitale Logikebene (*Boolsche Algebra*) [GST/GTI]

- bildet auf Basis von Transistoren, Gattern, Schaltnetzen und Schaltwerken die wirkliche Hardware des Rechners
- Programme bestehen aus Elementen der **Schaltalgebra**
 - UND, ODER und NICHT bzw. NAND oder NOR

- maximale Flexibilität
- minimale Benutzerfreundlichkeit
- maximale Distanz von sehr vielen Problemdomänen

Firm-/Hardwaremaschine: Interpretierer

Befehlssatzebene (engl. *instruction set architecture, ISA*) [GTI/GRA]

- implementiert das **Programmiermodell der CPU**
 - z.B. CISC, RISC, VLIW, SMT (HTT)
- Programme bestehen aus Mikroanweisungen oder Konstrukten einer Hardwarebeschreibungssprache (z.B. VHDL, SystemC)

Mikroarchitekturebene [GTI]

- beschreibt den Aufbau der Operations- und Steuerwerke, der Zwischenspeicher und die Befehlsverarbeitung
- Programme setzen sich zusammen aus den Konstrukten einer Hardwarebeschreibungssprache (z.B. VHDL, SystemC)

Abstraktionsniveau vs. Semantische Lücke

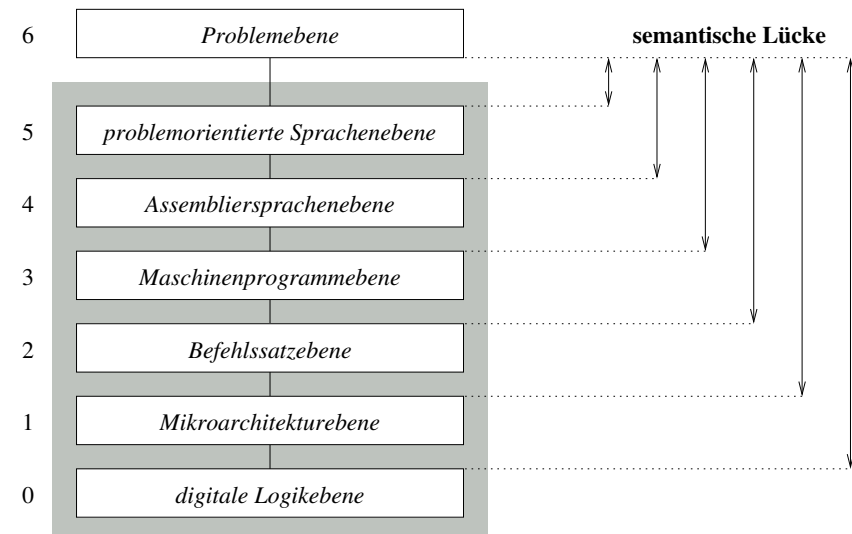


Abbildung durch Übersetzung

Ebene₅ $\mapsto$ Ebene₄ (Kompilierung)

- Ebene₅-Befehle „1:N“ in Ebene₄-Befehle übersetzen
 - ein Hochsprachenbefehl als Sequenz von Assemblersprachenbefehlen
 - eine **semantisch äquivalente Befehlsfolge** generieren
- im Zuge der Transformation ggf. Optimierungsstufen durchlaufen

Ebene₄ $\mapsto$ Ebene₃ (Assemblierung und Binden)

- Ebene₄-Befehle „1:1“ in Ebene₃-Befehle übersetzen
 - ein **Quellmodul** in ein **Objektmodul** umwandeln
 - mit **Bibliotheken** zum Maschinenprogramm zusammenbinden
- symbolischen Maschinenkode („Mnemoniks“) auflösen
 - in binären Maschinenkode umwandeln

Übersetzung und Interpretation durch Prozessoren

Ebene₅ $\leadsto$ **Kompilierer**

- Interpretation von Konstrukten/Anweisungen einer „Hochsprache“

Ebene₄ $\leadsto$ **Assemblierer** und **Binder**

- Interpretation von Anweisungen einer Assemblersprache

Ebene₃ $\leadsto$ **Betriebssystem**

- Interpretation von Systemaufrufen und sensitiven Ebene₂-Befehlen
 - Ausführung von Ebene₃-Programmen (durch Teilinterpretation)

Ebene₂ $\leadsto$ **Zentraleinheit** (CPU)

- Interpretation von Instruktionen (an die ALU, FPU, MMU, ...)
- Ausführung von Ebene₂-Programmen

Abbildung durch Interpretation

Ebene₃ $\mapsto$ Ebene₂ (Teilinterpretation, auch *partielle Interpretation*)

- Ebene₃-Befehle typ- und zustandsabhängig verarbeiten:
 - (a) als Folgen von Ebene₂-Befehlen ausführen
 - Systemaufrufe annehmen und befolgen
 - (synchrone/asynchrone) Programmunterbrechungen behandeln
 - sensitive Ebene₂-Befehle emulieren
 - (b) „1:1“ auf Ebene₂-Befehle abbilden (nach unten „durchreichen“)
- ein Ebene₃-Befehl aktiviert ggf. ein Ebene₂-Programm

Ebene₂ $\mapsto$ Ebene₁ (Interpretation)

- Ebene₂-Befehle als Folgen von Ebene₁-Befehlen ausführen
 - Abruf- und Ausführungszyklus (engl. *fetch-execute-cycle*) der CPU
- ein Ebene₂-Befehl löst Ebene₁-Steueranweisungen aus

Zeitpunkte der Abbildungsvorgänge

Bezogen auf das jeweils zu interpretierende/übersetzende Programm

vor Laufzeit (Ebene₅ $\mapsto$ Ebene₃) $\leadsto$ statisch

- Vorverarbeitung (engl. *preprocessing*)
- Vorübersetzung (engl. *precompilation*)
- Übersetzung: Kompilierung, Assemblierung
- Binden (engl. *static linking*)

zur Laufzeit (Ebene₅ $\mapsto$ Ebene₁) $\leadsto$ dynamisch

- bedarfsorientierte Übersetzung (engl. *just in time compilation*)
- Binden (engl. *dynamic linking*)
- bindendes Laden (engl. *linking loading, dynamic loading*)
- Teilinterpretation
- Interpretation

Betriebssysteme entvirtualisieren zur Laufzeit

- dynamisches Binden, bindendes Laden, Teilinterpretation

Gliederung

- 1 Semantische Lücke
 - Fallstudie
- 2 Mehrebenenmaschinen
 - Maschinenhierarchie
 - Maschinen und Prozessoren
 - Entvirtualisierung
- 3 Zusammenfassung

Literaturverzeichnis

- [1] CHAMBERLAIN, S. ; TAYLOR, I. L.:
Using ld: The GNU Linker.
Boston, MA, USA: Free Software Foundation, Inc., 2003
- [2] ELSNER, D. ; FENLASON, J. :
Using as: The GNU Assembler.
Boston, MA, USA: Free Software Foundation, Inc., Jan. 1994
- [3] RITCHIE, D. M.:
/ You are not expected to understand this. */.*
<http://cm.bell-labs.com/cm/cs/who/dmr/odd.html>, 1975
- [4] TANENBAUM, A. S.:
Multilevel Machines.
In: *Structured Computer Organization*[5], Kapitel 7, S. 344–386
- [5] TANENBAUM, A. S.:
Structured Computer Organization.
Prentice-Hall, Inc., 1979. –
443 S. –
ISBN 0-130-95990-1
- [6] <http://www.hyperdictionary.com/computing/semantic+gap>

Resümee

Strukturierte Organisation von Rechensystemen

- semantische Lücke
 - „Kluft zwischen gedanklich Gemeintem und sprachlich Geäußertem“
 - schrittweise schließen: kleine Schritte zum großen Ziel...
- Hierarchie virtueller (auch: abstrakter) Maschinen
 - Ebene $i \mapsto$ Ebene $i-1$ durch Programme, für $i > 1$
 - Maschinenprogrammebene (Ebene 3) $\mapsto$ Betriebssystem
- Entvirtualisierung
 - gedachte, unwirkliche, scheinbare Maschinen konkretisieren
 - vor oder zur Programmlaufzeit stattfindende Arbeitsgänge
 - Übersetzung und Interpretation in den verschiedensten Facetten