

# Überblick

## Zwischenbilanz

Lehrveranstaltungs-konzept

Einleitung

Virtuelle Maschinen

Betriebsarten

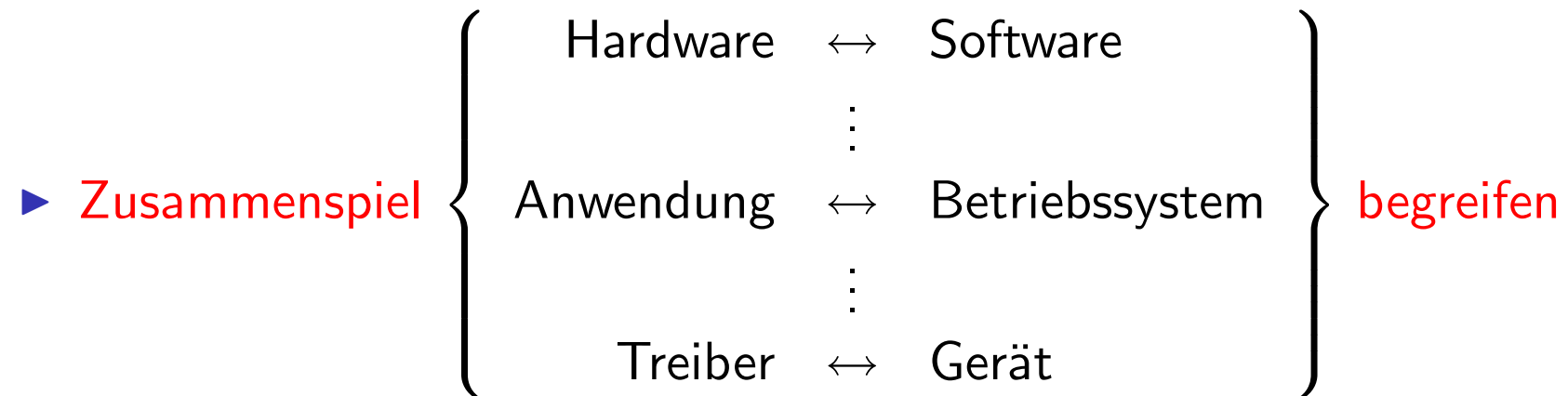
Betriebssystemabstraktionen

Ausblick

# Lernziele und Lehrinhalte

## Grundlagen von Betriebssystemen

Vorgänge innerhalb von Rechensystemen **ganzheitlich** verstehen



Grundzüge der **imperativen Systemprogrammierung** (in C) selbst erleben

- im Kleinen praktizieren ➡ Dienstprogramme
- im Großen erfahren ➡ Betriebssysteme

# Motivation

Rückgrat eines jeden Rechensystems

Betriebssysteme sind **unerlässliches Handwerkszeug** der Informatik  
**nicht alle** müssen ein solches Handwerkszeug bauen/pflegen können  
**alle** müssen jedoch mit dem Begriff/Produkt umgehen können

Betriebssysteme zu verstehen hilft, **Phänomene zu begreifen**

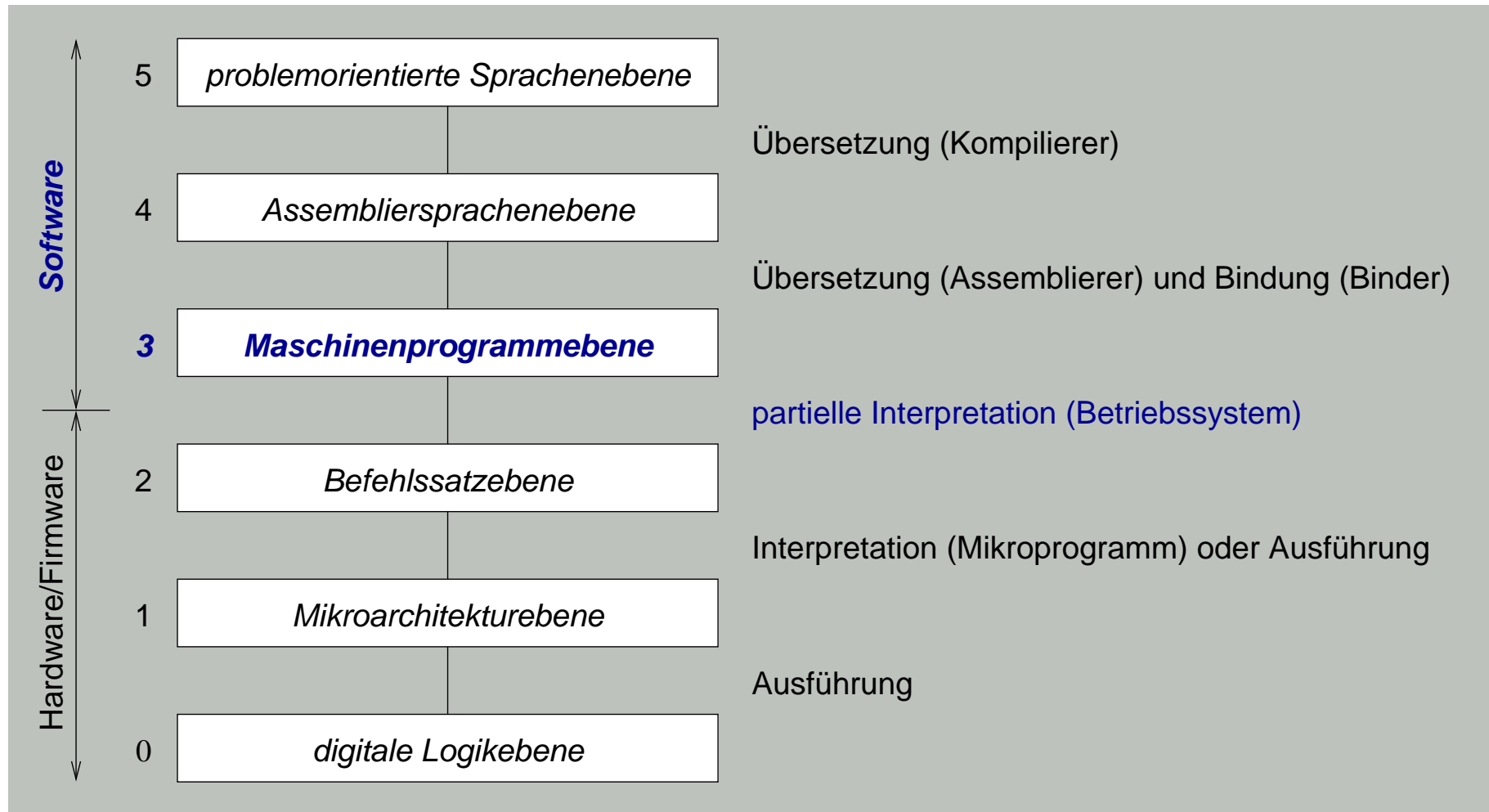
- ▶ unterschiedliches Systemverhalten erklären zu können
- ▶ Eigenschaften und Fehlern auseinanderhalten zu können

Betriebssysteme müssen immer im **Anwendungskontext** beurteilt werden

- ▶ kein einzelnes System ist für alle möglichen Zwecke optimal geeignet

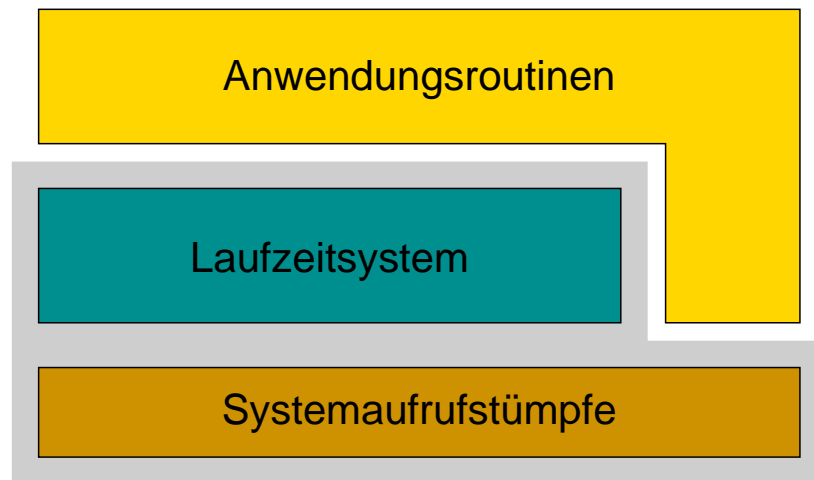
# Strukturierte Organisation von Rechensystemen

Betriebssystem als **abstrakter Prozessor** für Programme der Ebene<sub>3</sub>



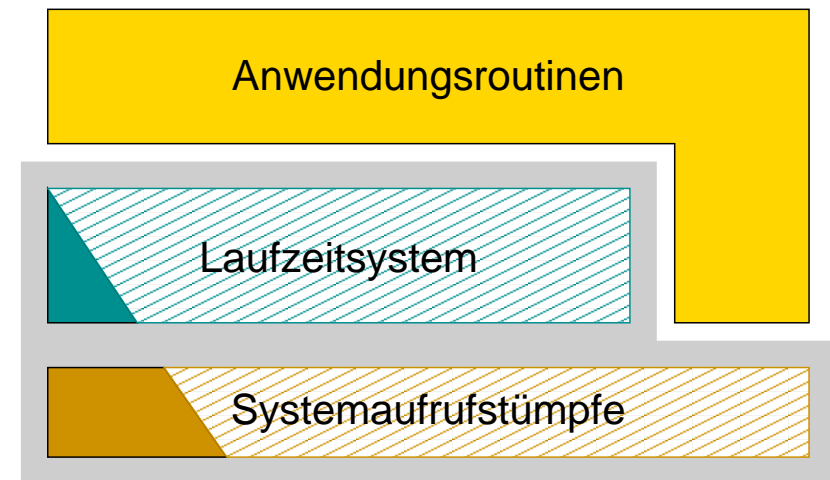
# Organisation von Maschinenprogrammen

Logische Struktur: statische vs. dynamische Bibliotheken



statische Bibliothek

- ▶ Laufzeit einsparen
- ▶ vollständige Programme
- ▶ Binder & Lader



dynamische Bibliothek

- ▶ Hintergrundspeicher einsparen
- ▶ unvollständige Programme
- ▶ bindender Lader

# Unterbrechungen und Ausnahmesituationen

## Teilinterpretation

Programmunterbrechungen zeigen Ausnahmebedingungen an und bedeuten die **partielle Interpretation** von Maschinenprogrammen:

*Trap* synchron, vorhersagbar, reproduzierbar

*Interrupt* asynchron, unvorhersagbar, nicht reproduzierbar

- ▶ macht determinierte Programme nicht-deterministisch
- ▶ **Nebenläufigkeit, kritischer Abschnitt**

Ausnahmebehandlung bringt Kontextwechsel mit sich, die **abrupte Zustandswechsel** das ausführenden Prozessors bewirken:

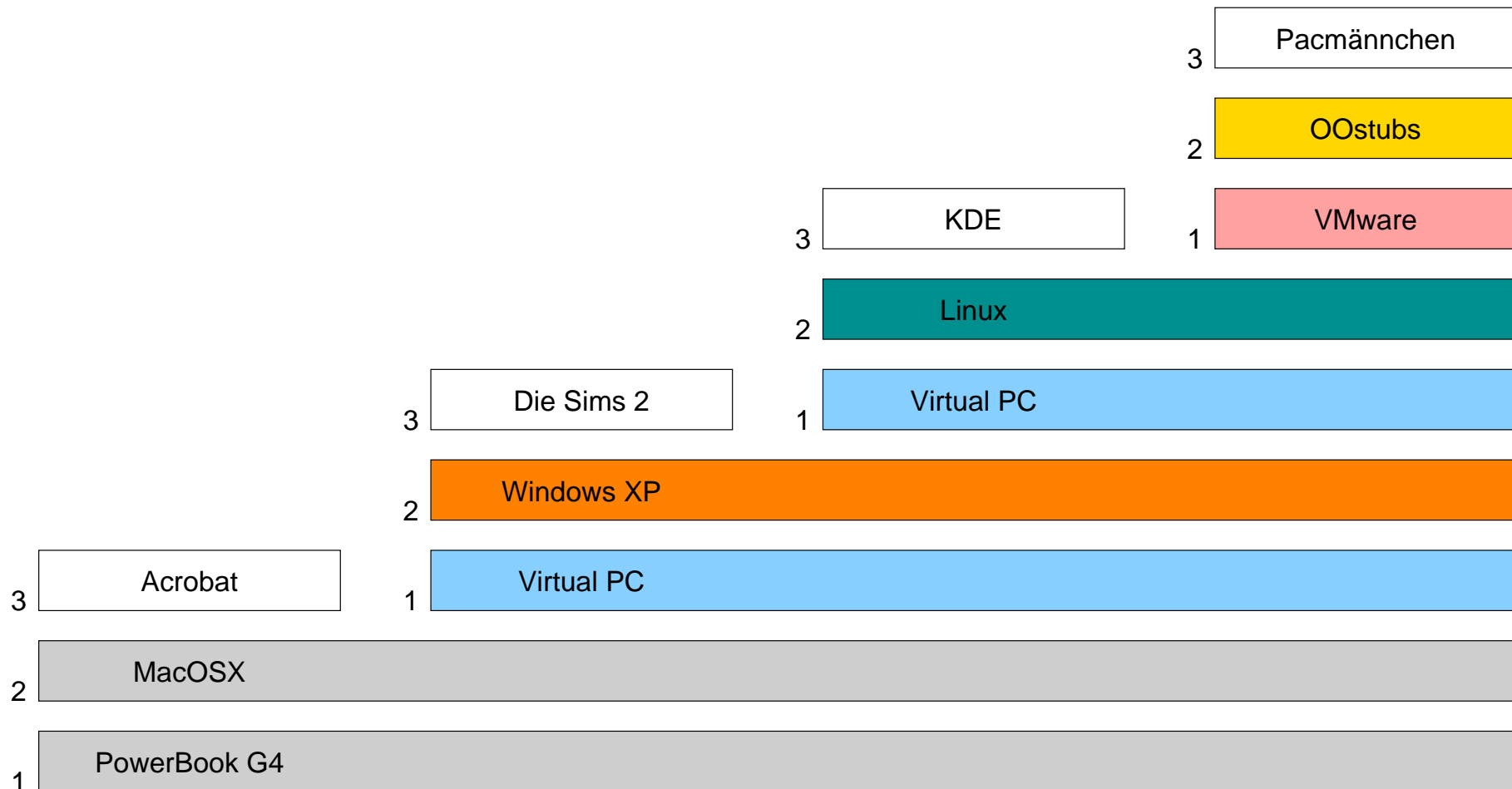
- ▶ vom unterbrochenen Programm zum behandelnden Programm ↓ BS
- ▶ vom behandelnden Programm zum unterbrochenen Programm BS ↑

Hardware und Software sind (funktional) äquivalent: **Emulation**

- ▶ die Nachahmung der Eigenschaften von Hardware durch Software

# Hierarchie virtueller Maschinen

Selbstvirtualisierung durch Teilinterpretation



# Stapelbetrieb

## Stapelsysteme

abgesetzter Betrieb    Satellitenrechner, Hauptrechner

- ▶ Entlastung durch Spezialrechner

überlappte Ein-/Ausgabe    DMA, *Interrupts*

- ▶ nebenläufige Programmausführung

überlappte Auftragsverarbeitung    Einplanung, Vorgriff

- ▶ Verarbeitungsstrom von Aufträgen

abgesetzte Ein-/Ausgabe    *Spooling*

- ▶ Entkopplung durch Pufferbereiche

Mehrprogrammbetrieb    *Multiprogramming*

- ▶ Multiplexen der CPU

☞ programmiertes **dynamisches Laden** von Überlagerungen (*Overlays*)



# Mehrzugangsbetrieb

## Interaktive Systeme

Dialogbetrieb Dialogstationen

- ▶ mehrere Benutzer gleichzeitig bedienen können

Hintergrundbetrieb Mischbetrieb

- ▶ Programme im Vordergrund starten

Teilnehmerbetrieb Zeitscheibe, *Timesharing*

- ▶ eigene Dialogprozesse absetzen können

Teilhhaberbetrieb residente Dialogprozesse

- ▶ sich gemeinsame Dialogprozesse teilen können

Multiprozessorbetrieb Parallelrechner, SMP

- ▶ Parallelverarbeitung von Programmen

☞ Umlagerung (*Swapping*) kompletter Programme und virtueller Speicher

# Netzbetrieb

## Verteilte Systeme

- ▶ als Einzelsystem präsentierter Zusammenschluss vernetzter Rechner
- ▶ Virtualisierung der im Rechnerverbund verfügbaren Betriebsmittel

Fehlerverarbeitung erkennen, maskieren, tolerieren

- ▶ Ausfälle vernetzter Rechensysteme sind partiell

Transparenz insb. Netzwerktransparenz

- ▶ Zugriffs- und Ortstransparenz: **Prozedurfernaufruf**

Sicherheit Vertraulichkeit, Integrität, Verfügbarkeit

- ▶ Eigenwert von Informationen sichern

☞ **Diensteschicht** (*Middleware*) zum netzwerkzentrischen Rechnerbetrieb

# Integrationsbetrieb

## Eingebettete Systeme

Jedes in einem Produkt versteckte Rechensystem, wobei das Produkt selbst jedoch kein Rechner ist:

- ▶ Haushaltsgeräte, Audio-/Videogeräte, (Mobil-) Telefone, ...
- ▶ Fahrzeuge (Schiff, Bahn, Auto) und Flugzeuge

**Spezialzweckbetrieb:** Betriebssystem und Anwendungsprogramm(e) sind mit- bzw. ineinander (in funktionaler Hinsicht) verwoben

$$\left\{ \begin{array}{ll} \text{[verteiltes]} & \text{grid} \\ \text{[durchdringendes]} & \text{pervasive} \\ \text{[allgegenwärtiges]} & \text{ubiquitous} \end{array} \right\} \text{computing} \Rightarrow \text{ambient intelligence}$$

# Echtzeitbetrieb

## Zeitabhängige Systeme

- ▶ die im Rechensystem verwendete Zeitskala muss mit der durch die Umgebung vorgegebenen identisch sein
- ▶ der Begriff „Zeit“ ist keine intrinsische Eigenschaft des Rechensystems

weich auch „schwach“ ..... *soft*

- ▶ Terminverletzung ist tolerierbar

fest auch „stark“ ..... *firm*

- ▶ Terminverletzung ist tolerierbar, führt zum Arbeitsabbruch

hart auch „strikt“ ..... *hard*

- ▶ Terminverletzung ist keinesfalls tolerierbar

 querschneidender Belang der gesamten Systemsoftware + Anwendung

# Adressraum

Ausführungs- und Schutzdomäne von Programmen

physikalischer Adressraum (Hardware) ..... Ebene <sub>2</sub>

- ▶ ist durch die jeweils gegebene Hardwarekonfiguration definiert
- ▶ nicht alle Adressen sind gültig, zur Programmspeicherung verwendbar

logischer Adressraum (Kompilierer, Binder, Betriebssystem) ... Ebene <sub>5/4/3</sub>

- ▶ abstrahiert von Aufbau/Struktur des Haupt- bzw. Arbeitsspeichers
- ▶ alle Adressen sind gültig und zur Programmspeicherung verwendbar

virtueller Adressraum (Betriebssystem) ..... Ebene <sub>3</sub>

- ▶ auf Vorder- und Hintergrundspeicher abgebildeter log. Adressraum
- ▶ erlaubt die Ausführung unvollständig im RAM liegender Programme

# Speicher

Zusammenspiel aneinander angepasster Funktionen zu gegenseitigem Nutzen

**Laufzeitsystem** (bzw. Bibliotheksebene) verwaltet den lokal vorrätigen Speicher eines logischen/virtuellen Adressraums

- ▶ Speicherblöcke können von sehr feinkörniger Struktur/Größe sein
  - ▶ einzelne Bytes bzw. Verbundobjekte
- ▶ Verfahrensweisen orientieren sich (mehr) an Programmiersprachen

**Betriebssystem** verwaltet den global vorrätigen Speicher (d.h. den bestückten RAM-Bereich) des physikalischen Adressraums

- ▶ Speicherblöcke sind üblicherweise von grobkörniger Struktur/Größe
  - ▶ z.B. eine Vielfaches von Seiten
- ▶ Verfahrensweisen fokussieren auf Benutzer- bzw. Systemkriterien

# Datei

Abstraktion von Informationen (über-) tragenden Betriebsmitteln

**Aufbewahrungsmittel** für zu speichernde Informationen

- ▶ kurz-, mittel-, langfristige Speicherung
- ▶ bleibende Speicherung (persistente Daten)

**Kommunikationsmittel** für kooperierende Prozesse

- ▶ gemeinsamer (externer) Speicher
- ▶ Röhre zum Informationsaustausch

**Abstraktionsmittel** für den Betriebsmittelzugang

**Hardware** CPU, RAM, Peripherie, ...

**Software** Adressräume, Prozessinstanzen, ...

**Abbildung** symbolische Adresse  $\mapsto$  numerische Adresse:

- ▶ einen Dateinamen auf eine Dateikopfnummer abbilden
- ▶ ein Dateiverzeichnis (auch) als Umsetzungstabelle verstehen

# Namensraum

Namen Kontexte zuordnen

Namensräumen eine Struktur aufprägen und dadurch einem Namen in „benutzerfreundlicher Weise“ eine eindeutige Bedeutung geben können:

flache Struktur eines einzigen Kontextes

hierarchische Struktur mehrerer Kontexte (d.h. flacher Strukturen)

- ▶ **hierarchischer Namensraum**

- ▶ Pfadnamen zur Navigation im Namensraum
- ▶ spezielle Kontexte (UNIX-ähnlicher Systeme)
- ▶ Bindung und Auflösung von Namen

- ▶ **Hierarchie von Namensräumen**

- ▶ montieren von Dateisystemen

Dateisysteme und Namensräume sind (logisch) zwei verschiedene Dinge:

- ▶ das eine organisiert den Hintergrundspeicher (zur Dateiablage)
- ▶ das andere dient der Identifikation von Objekten (nicht nur Dateien)



# Prozess

Abstraktes Gebilde vs. Identität einer Programmausführung

**Gewichtsklasse** eine Frage der Isolation von Adressräumen

**Federgewicht** keine Isolation

- ▶ der „reine“ Kontrollfluss: Faden

**Leichtgewicht** vertikale Isolation

- ▶ vom Betriebssystemadressraum

**Schwergewicht** horizontale Isolation

- ▶ von anderen Programmadressräumen

**Einplanung** Reihenfolgen festlegen, Aufträge sortieren

- ▶ Ablaufplan zur Betriebsmittelzuteilung erstellen
- ▶ Ablaufzustände von Prozessen fortschreiben

 charakteristische Eigenschaften der Einplanung/Einlastung von UNIX

# Koordinationsmittel

Sequentialisierung nicht-sequentieller Programme

**Semaphor** abstrakter Datentyp zur Signalisierung von Ereignissen

- ▶ unteilbare Operationen auf eine Koordinationsvariable
  - ▶ **P** und **V** manipulieren eine nicht-negative ganze Zahl
- ▶ zur blockierenden Synchronisation gleichzeitiger Prozesse

**Botschaft** Synchronisation kombiniert mit Datentransfer

- ▶ Primitiven (Semantiken) zum Botschaftenaustausch
  - ▶  $\{no-wait, synchronization, remote-invocation\}$  send
- ▶ Rollenspiele bei der Interprozesskommunikation
  - ▶ gleich- vs. ungleichberechtigte Kommunikation
- ▶ Kommunikationsendpunktadressen und Verbindungen

Betriebsmittel vs. synchrone/asynchrone bzw. blockierende IPC:

konsumierbares Betriebsmittel Nachricht (bzw. Botschaft)

wiederverwendbares Betriebsmittel Nachrichtenpuffer

# Vertiefung

Ausgewählte Kapitel der Systemprogrammierung

Prozessverwaltung KW 26 ( $\approx 2$  Termine)

- ▶ Einplanung (klassisch, Fallstudien), Einlastung

Koordination KW 27 ( $\approx 2$  Termine)

- ▶ ein-/mehrseitig, blockierend/nicht-blockierend

Speicherverwaltung KW 28 ( $\approx 2$  Termine)

- ▶ Disziplinen, MMU (Pentium), virtueller Speicher

Dateiverwaltung KW 29 ( $\approx 2$  Termine)

- ▶ Organisation des Hintergrundspeichers, RAID

... und falls noch Zeit übrig geblieben sein sollte:

Sicherheit KW 30 ( $\approx 1$  Termin)

- ▶ Befähigung, Zugriffskontrollliste

Architektur KW 30 ( $\approx \frac{1}{2}$  Termin)

- ▶ Monolith, geschichtetes System, Minimalkerne