

# Systemprogrammierung

## Betriebssystemkonzepte: Arbeitsspeicher

Wolfgang Schröder-Preikschat

Lehrstuhl Informatik 4

11. Juni 2014

## Gliederung

### 1 Vorwort

### 2 Adressräume

- Realer Adressraum
- Logischer Adressraum
- Virtueller Adressraum
- Systemfunktionen

### 3 Speicherverwaltung

- Speicherhierarchie
- Verwaltungshierarchie
- Systemfunktionen

### 4 Zusammenfassung

# Begriff „Arbeitsspeicher“

## Technische Informatik

- zumeist bezeichnet als **flüchtiger Speicher** eines Rechensystems
  - Lese-/Schreibspeicher (engl. *random access memory*, RAM)
  - in dem Programme zur Ausführung bereit vorrätig sind
  - der Text- und Datenbereiche von Programmen zwischenlagert
  - dessen Inhalt nach Anschalten des Rechners zunächst undefiniert ist
- in Teilen auch **nichtflüchtiger Speicher** in Ergänzung zum RAM
  - Festwertspeicher (engl. *read-only memory*, ROM)
  - EEPROM (Abk. engl. *electrically erasable programmable ROM*)<sup>a</sup>
- als **Hauptspeicher** unmittelbar von einer CPU ansprechbar
  - über ein oder mehrere Zwischenspeicher (engl. *caches*)

<sup>a</sup>Flash-EEPROM eingeschlossen.

## Teilinterpretation von Speicherzugriffen: Massenspeicher

- als **virtueller Speicher** mittelbar durch Betriebssysteme ansprechbar

# Gliederung

## 1 Vorwort

## 2 Adressräume

- Realer Adressraum
- Logischer Adressraum
- Virtueller Adressraum
- Systemfunktionen

## 3 Speicherverwaltung

- Speicherhierarchie
- Verwaltungshierarchie
- Systemfunktionen

## 4 Zusammenfassung

# Adressraumkonzepte und virtuelle Maschinen

realer<sup>1</sup> Adressraum (Hardware) ..... Ebene 2

- ist durch die jeweils gegebene Hardwarekonfiguration definiert
- nicht jede Adresse ist gültig, zur Programmspeicherung verwendbar

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

- abstrahiert von Aufbau/Struktur des Hauptspeichers
- alle Adressen sind gültig und zur Programmspeicherung verwendbar

virtueller Adressraum (Betriebssystem) ..... Ebene 3

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

<sup>1</sup>auch: physikalischer.

## Fossil: Toshiba Tecra 730CDT, 1996

Adressbereich	Belegung
00000000–0009ffff	RAM
000a0000–000c7fff	System
000c8000–000dffff	keine
000e0000–000fffff	System
00100000–090fffff	RAM
09100000–ffdfdfdf	keine
fffe0000–ffffff	System

Je nach Hardwarekonfiguration hat der reale Adressraum eines Rechners mehr oder weniger viele bzw. große und nicht verwendbare Lücken.



- der reale Adressraum verlangt hardwareabhängige Programme

## Ausführungsdomäne für Prozesse

Illusion von einem eigenen (nicht zwingend linearen) Adressraum für jedes im Hauptspeicher vollständig vorliegende Programm

- die Anfangsadressen aller logischen Adressräume sind (meist) gleich
  - festgelegt durch eine Systemkonstante (Übersetzer, Binder, Lader)
- die Endadressen sind variabel, jedoch nach oben begrenzt
  - bestimmt durch die Programmlängen bzw. Hardwarefähigkeiten

Adressabbildung (engl. *address mapping*) erfolgt mehrstufig:

Programm  $\mapsto$  logischer Adressraum  
 logischer Adressraum  $\mapsto$  realer Adressraum

- logische Adressen sind mehrdeutig, reale dagegen eindeutig

## Abbildungszeitpunkte

Adress(raum)abbildung kann auf verschiedenen Ebenen erfolgen:

Entwicklungszeit	Programmierer(in)	Ebene 6	statisch
Übersetzungszeit	Kompilierer, Assembler	Ebene 5/4	
Bindezeit	Binder	Ebene 4	
Ladezeit	verschiebender Lader	Ebene 3	
Laufzeit	bindender Lader, MMU	Ebene 3/2	dynamisch

### Zielkonflikt (engl. *trade-off*): Flexibilität vs. Effizienz

- je später die Abbildung durchgeführt wird, desto...<sup>a</sup>
  - höher das Abstraktionsniveau und geringer die Hardwareabhängigkeit
  - höher der Systemaufwand und geringer der Spezialisierungsgrad

<sup>a</sup>Jeweils in Bezug auf das Maschinenprogramm, das in dem abzubildenden logischen Adressraum residiert.

# Verantwortlichkeiten bei der Adressraumabbildung

Zusammenspiel von Betriebssystem und Hardware/MMU

**Betriebssystem** (Ebene<sub>3</sub>): **Adressraumabbildung** zur Ladezeit

- der Lader fordert Betriebsmittel zur Programmausführung an
  - Arbeitsspeicher und Adressraumdeskriptoren, je nach Bedarf/MMU
  - einen Prozess
- Verwaltungsinformationen für die MMU werden aufgesetzt
  - die realen Ladeadressen in die Deskriptoren eintragen
  - ggf. spezielle Attribute (z.B. lesen, schreiben, ausführen) zuordnen
- der neue Prozess wird der Einplanung (engl. *scheduling*) zugeführt

**Hardware/MMU** (Ebene<sub>2</sub>): **Adressumsetzung** zur Laufzeit

- Verwendung der in den Deskriptoren gespeicherten Informationen

## Beachte

- Verantwortung trägt ganz allein das Betriebssystem
- die MMU setzt das vom Betriebssystem Vorgegebene „gnadenlos“ um

# Segmentierung eines logischen Adressraums

Logische Unterteilung zur effektiveren Programmverwaltung

**Textsegment** (engl. *text segment*)

- Maschinenbefehle (Ebene<sub>2/3</sub>) und andere Programmkonstanten
- statische oder dynamische Größe, je nach Betriebssystem
- ggf. gemeinsam ausgelegt für mehrere Prozesse (engl. *shared text*)

**Datensegment** (engl. *data segment*)

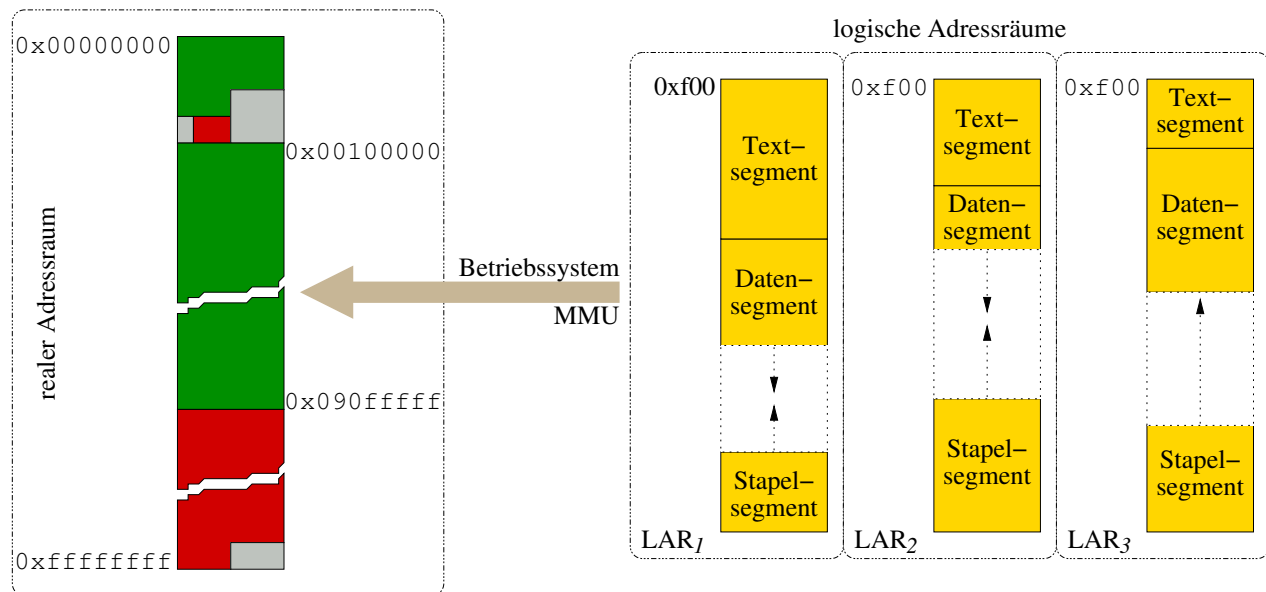
- initialisierte Daten, globale Variablen und ggf. die Halde (engl. *heap*)
- statische oder dynamische Größe, je nach Betriebssystem

**Stapelsegment** (engl. *stack segment*)

- lokale Variablen, Hilfsvariablen und aktuelle Parameter
- dynamische Größe

# Adressraumabbildung auf Ebene 3

Betriebssystem und MMU implementieren logische Adressräume (vgl. S. 19)



## Ausrichtung (engl. *alignment*) von Segmenten

- Segmente müssen nicht angrenzend im logischen Adressraum liegen
- ggf. werden sie zur Bindezeit (engl. *link time*) vom Binder ausgerichtet
- Gründe für eine solche Maßnahme:
  - Mitbenutzung (engl. *sharing*) von Segmenten<sup>2</sup> unterstützen
  - differenzierter Schutz (engl. *protection*) bei Mitbenutzung
  - dynamisches Binden oder bindendes Laden von Segmenten
  - Segmente im virtuellen Speicher ablegen und halten

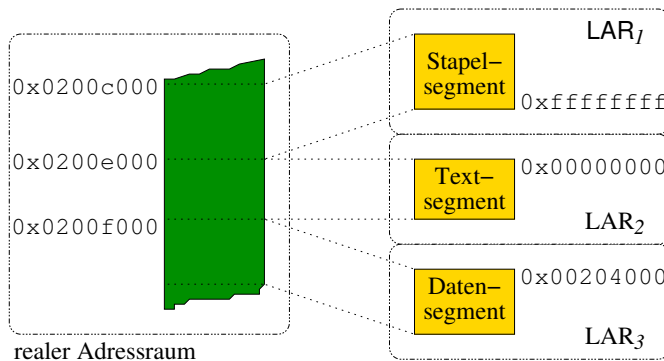
### Hardwareabhängigkeit: sei $N$ eine Anzahl von Bytes, größer Null

- die Art der Adress(raum)abbildung der **MMU** bestimmt den Abgleich:
  - nach Seiten**
    - $N$  ist die Seitengröße, Zweierpotenz
    - z.B.  $N = 2^{12} = 4096$ , oder gar  $N = 2^{16} = 65536$
  - nach Segmenten**
    - $N$  ist die Größe eines Segmentbestandteils
    - z.B.  $N = 1$ , oder gar  $N = 16$  bei x86 mit  $x = 80$
- die Anfangsadresse eines Segments ist dann Vielfaches von  $N$

<sup>2</sup>Durch verschiedene sich in Ausführung befindliche Programme (Prozesse).

# Einrichtung der Segmente (MMU) erfolgt zur Ladezeit

Betriebssystem platziert Segmente bedarfsorientiert im realen Adressraum



Kontrolliert durch das Betriebssystem ist die Mitbenutzung von Segmenten möglich, indem diese auf einen gemeinsamen Bereich im realen Adressraum abgebildet werden.

Verletzung der Segmentierung (engl. *segmentation violation*) wird durch die MMU verhindert und bewirkt eine **Programmunterbrechung**:

$$0 \leq adr_{log} - seg_{log} < size(seg), \text{ sonst Trap}$$

- Konstante  $seg_{log}$  definiert den Segmentanfang im log. Adressraum
- der Wert dieser Konstante wurde zuvor passend ausgerichtet (S. 12)

# Adressrelokation zur Laufzeit

MMU wandelt jede logische Adresse im Abrufzyklus (engl. *fetch cycle*) der CPU um

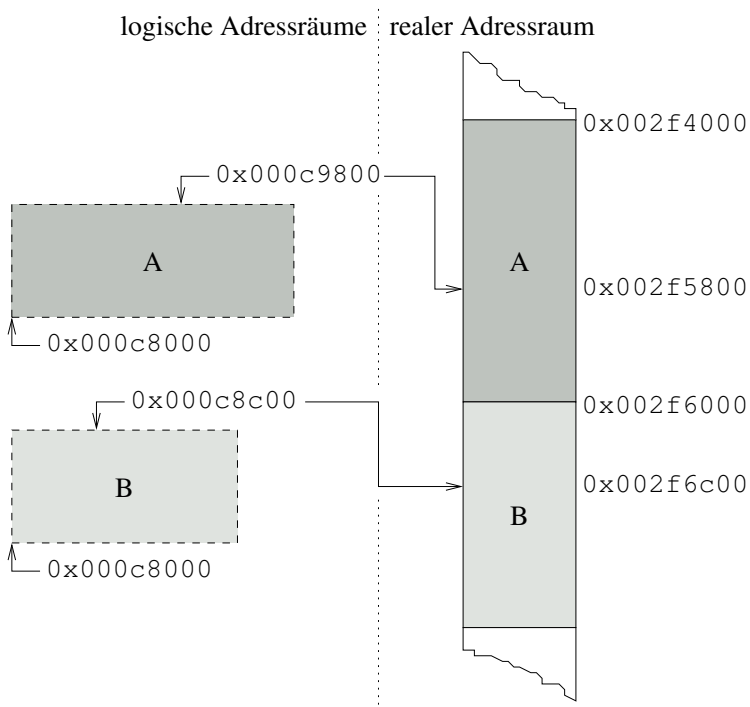
Veränderung einer logischen Adresse um eine **Relokationskonstante**: (Prinzip)

$$adr_{rea} = adr_{log} - seg_{log} + seg_{rea}$$

- Variable  $seg_{rea}$  ist die Ladeadresse im realen Adressraum
  - Ausdruck  $adr_{log} - seg_{log}$  relativiert zur log./realen Segmentbasisadresse
    - er liefert die **relative Adresse** in Bezug auf den Segmentanfang
    - anschließende Addition „verschiebt“ den relativierten Wert
- die Ladeadresse eines Segments ist gleichfalls Relokationskonstante
  - für alle relativ(iert)en Adressen innerhalb dieses Segments

- Relokation log. Adressen erfolgt nur bei unverletzter Segmentierung

# Relokation logischer Adressen



## Relokation Segment A

	0x000c9800	$adr_{log}$
-	0x000c8000	$seg_{log}$
<hr/>		
	0x00001800	$offset$
+	0x002f4000	$seg_{rea}$
<hr/>		
	0x002f5800	$adr_{rea}$

## Relokation Segment B

	0x000c8c00	$adr_{log}$
-	0x000c8000	$seg_{log}$
<hr/>		
	0x00000c00	$offset$
+	0x002f6000	$seg_{rea}$
<hr/>		
	0x002f6c00	$adr_{rea}$

- eindeutige Abbildung mehrdeutiger logischer Adressen (Segmente)

# Logischer Adressraum als Schutzdomäne

Robustheit von Softwaresystemen verbessern

**Adressraumisolation**, eine Maßnahme zur Erhöhung von **Sicherheit**...

**safety** Schutz von Menschen und Sachwerten vor dem Versagen technischer Systeme

- Berechnungsfehler oder „Bitkipper“ abfangen
- allgemein (bei BS): Fehlerausbreitung eingrenzen

**security** Schutz von Informationen und Informationsverarbeitung vor „intelligenten“ Angreifern

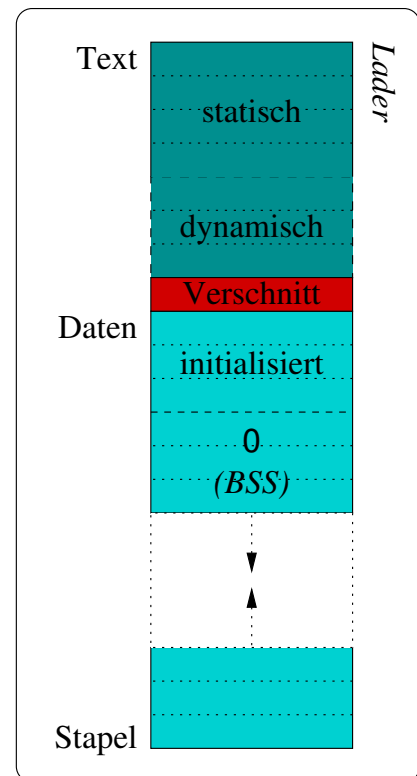
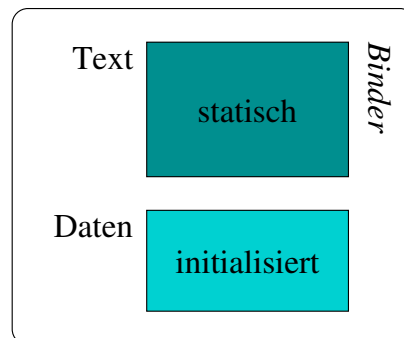
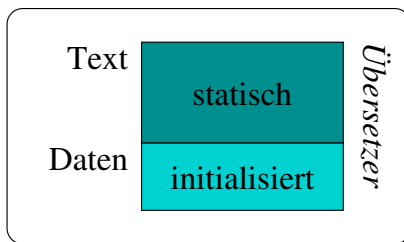
- Adressraumausbrüche erschweren/verhindern
- allgemein (bei BS): Eindringlinge fern halten

...in Rechensystemen, die im **Mehrprogrammbetrieb** gefahren werden



# UNIX Segmentierung

Dienstprogramm (engl. *utility*) basierter seitennummerierter Ansatz



## Linux, MacOS, SunOS

- Übersetzer generieren Text- und Datensegmente aus dem Quellprogramm
- Binder packen Text/Daten aus Bibliotheken dazu und hinterlassen ggf. **seitenbündige Segmente**
- Lader bringen statische Segmente in den RAM, fügen dynamische Text-/Stapelsegmente hinzu, setzen BSS (engl. *block started by symbol*) auf 0

# Virtueller Speicher

Illusion von einem eigenen (nicht zwingend linearen) **Adressraum** für jedes im Hauptspeicher ggf. **unvollständig** vorliegende Programm

- Erweiterung bzw. Spezialisierung des logischen Adressraums
- meist verbreitet ist die **Seitenüberlagerung** (engl. *paging*)
- Adressraumzugriffe können E/A (Hintergrundspeicher) implizieren

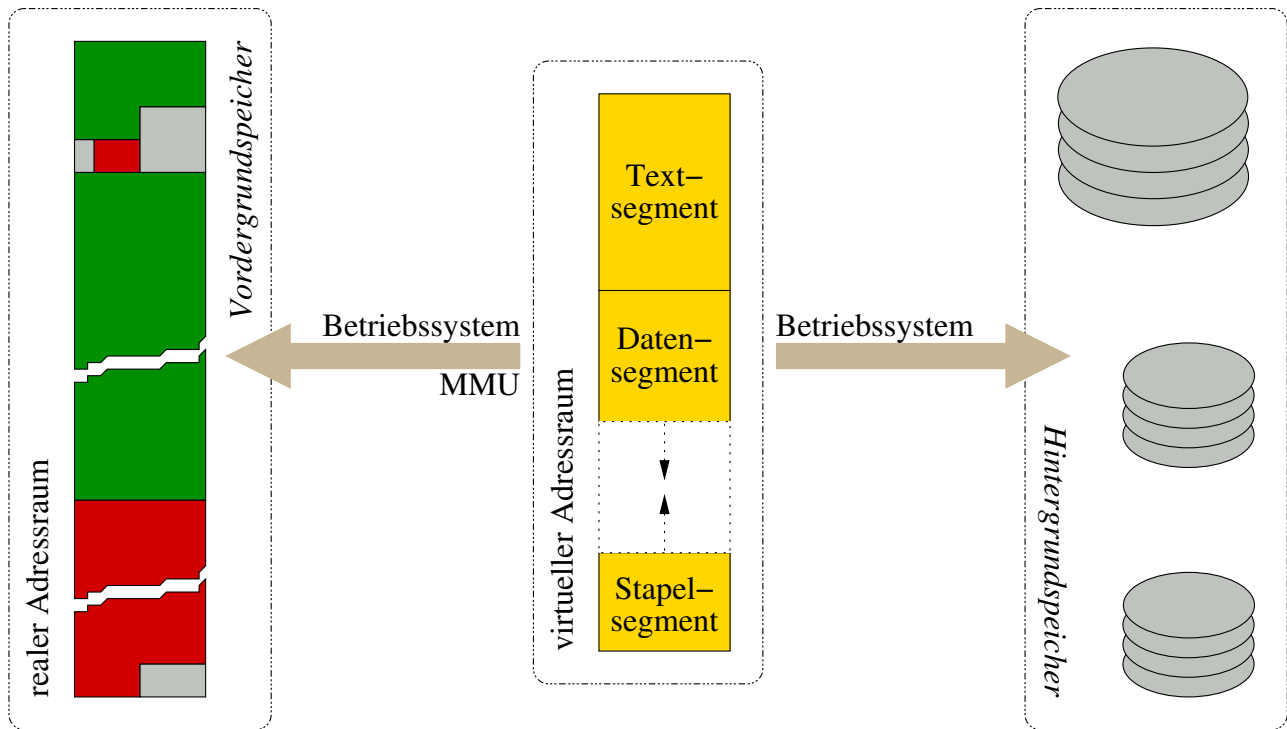
**Adressabbildung** (engl. *address mapping*) erfolgt mehrstufig:

Programm	↔	logischer Adressraum
logischer Adressraum	↔	virtueller Adressraum
virtueller Adressraum	↔	realer Adressraum

- virtuelle Adressen sind ebenso mehrdeutig wie logische Adressen

# Adressraumabbildung auf Ebene 3 (Forts.)

Betriebssystem und MMU implementieren virtuelle Adressräume (vgl. S. 11)



# Umfang eines virtuellen Adressraums

Adressbreite einer CPU sagt wenig aus über die Hauptspeichergröße eines Rechners

Adressbreite von  $N$  Bits...

$N$	Adressraumgröße ( $2^N$ Bytes)	Dimension <sup>3</sup>			
16	65 536	64 kibi	( $2^{10}$ )	kilo	( $10^3$ )
20	1 048 576	1 mebi	( $2^{20}$ )	mega	( $10^6$ )
32	4 294 967 296	4 gibi	( $2^{30}$ )	giga	( $10^9$ )
⋮			⋮		⋮
48	281 474 976 710 656	256 tebi	( $2^{40}$ )	tera	( $10^{12}$ )
64	18 446 744 073 709 551 616	16 384 pebi	( $2^{50}$ )	peta	( $10^{15}$ )

## Hauptspeicher $\subset$ Arbeitsspeicher

*Rechner sind im Regelfall nur mit einem Bruchteil des von einer CPU adressierbaren Arbeitsspeichers wirklich bestückt!*

<sup>3</sup>Siehe auch Anhang, S. 33.

# UNIX Systemfunktionen

Laufzeit- bzw. Betriebssystem

## Linux, MacOS, SunOS

```
pa = mmap(addr, len, prot, flags, fd, offset)
ok = munmap(addr, len)
ok = mlock(addr, len)
ok = munlock(addr, len)
ok = mprotect(addr, len, prot)
ok = madvise(addr, len, behav)
ps = getpagesize()
⋮
```

## Gliederung

- 1 Vorwort
- 2 Adressräume
  - Realer Adressraum
  - Logischer Adressraum
  - Virtueller Adressraum
  - Systemfunktionen
- 3 Speicherverwaltung
  - Speicherhierarchie
  - Verwaltungshierarchie
  - Systemfunktionen
- 4 Zusammenfassung

# Speicherkonzepte und -medium

Kurz-, mittel- und langfristige Informationsspeicherung

## Vordergrundspeicher: Hauptspeicher (RAM)

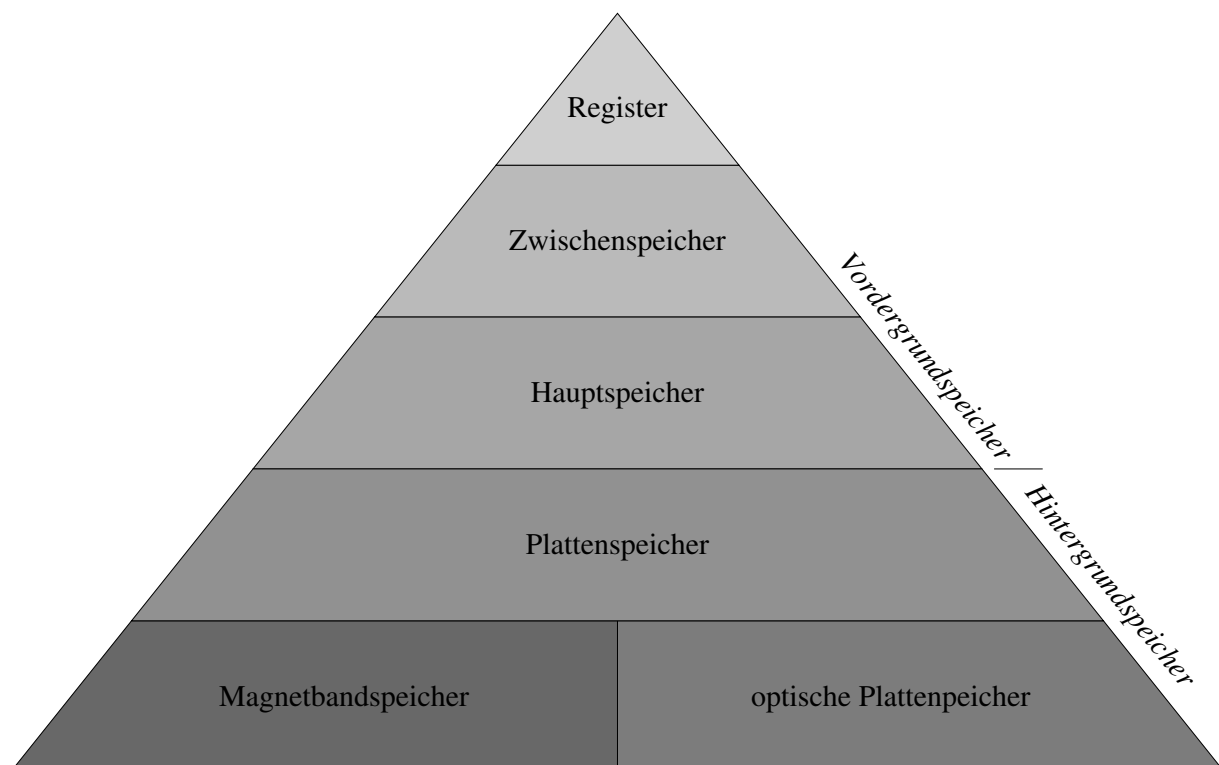
- entsprechend bestückter Bereich im realen Adressraum
- Zentralspeicher zur Programmausführung („von Neumann Rechner“)
- kann realen Adressraum überschreiten: **Speicherbankumschaltung**
- kurzfristige Speicherung, Zugriffszeiten im **ns**-Bereich

## Hintergrundspeicher: Massenspeicher (Band, Platte, CD, DVD)

- über Rechnerperipherie (E/A-Geräte) angeschlossene Bereiche
- dient der Datenablage und Implementierung virtueller Adressräume
- ist größer als der reale Adressraum: Petabytes ( $2^{50}$  bzw.  $10^{15}$ )
- mittel- bis langfristige Speicherung, Zugriffszeiten im **ms**-Bereich

- funktional bringt Virtualisierung „Zugriffstransparenz“ (Multics [4])

# Speicherhierarchie in Anlehnung an [5]



## Arbeitsteilung von Laufzeit- und Betriebssystem

**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

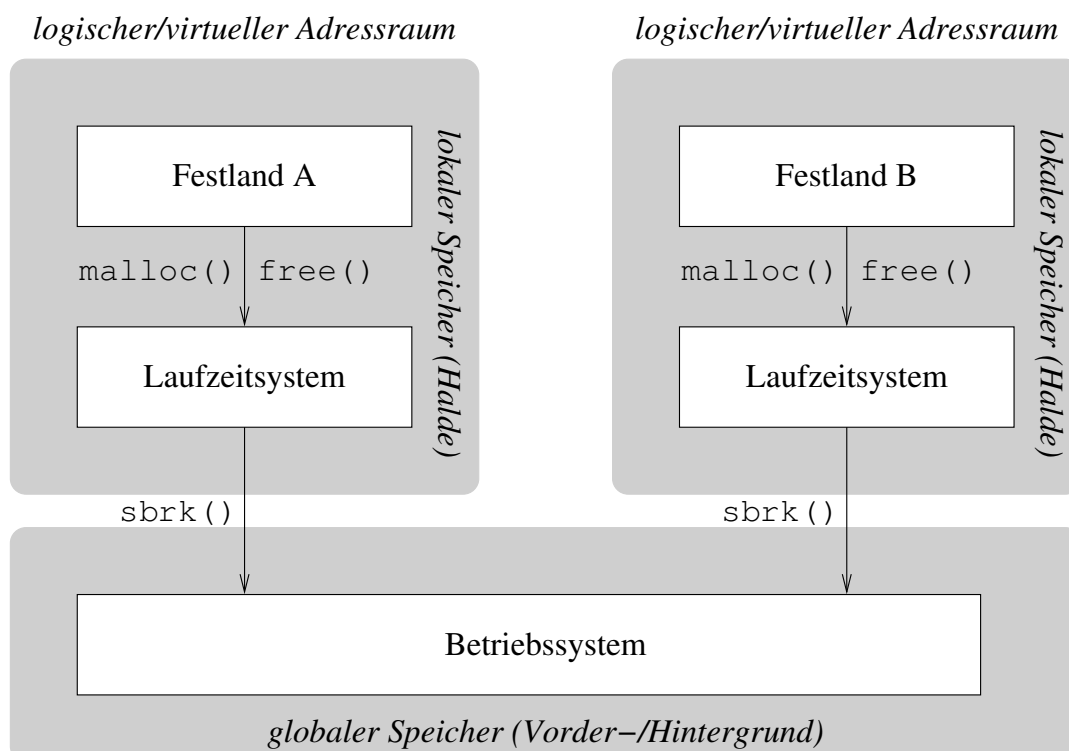
**Betriebssystem** verwaltet den global vorrätigen Speicher (d.h. den bestückten RAM-Bereich) des realen Adressraums

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

### Trennung von Belangen (engl. *separation of concerns* [1])

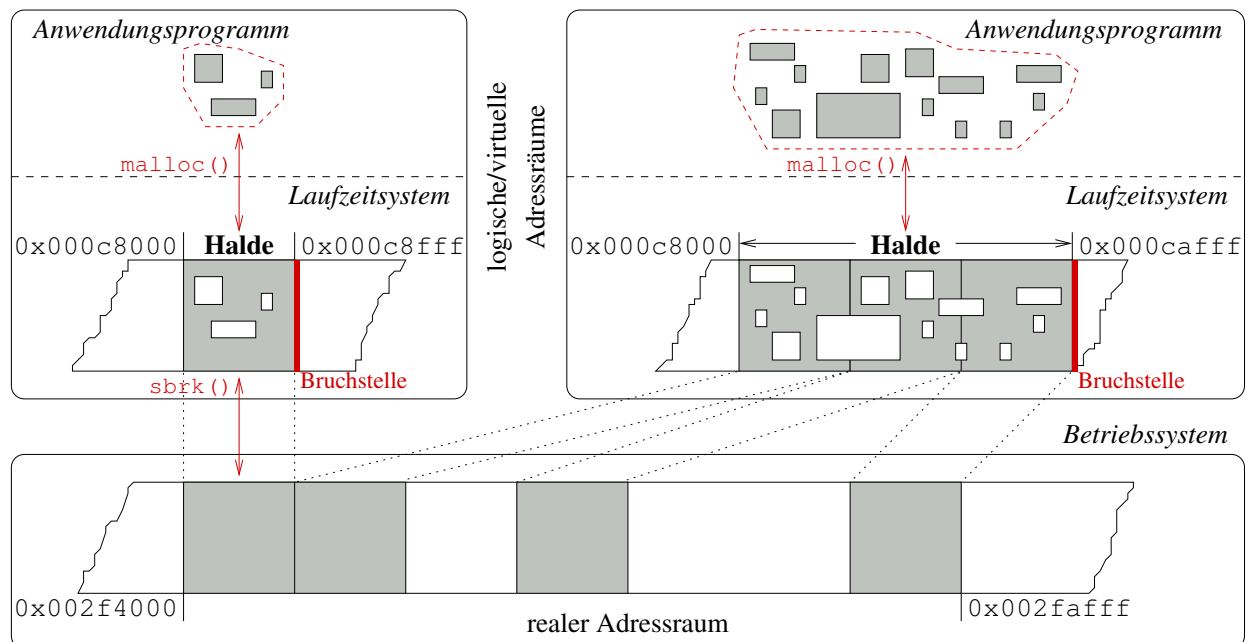
- Aufteilung von Software nach unterschiedlichen Merkmalen, die sich funktional so wenig wie nur möglich überlappen

## Zweistufiger Ansatz: Adressraumlokal und -global



# Synergie bei der Speicherverwaltung

Adressraumlokal (Halde) im Laufzeitsystem, adressraumglobal durch das Betriebssystem



## UNIX Systemfunktionen

Laufzeitsystem — C Bibliothek

Linux, MacOS, SunOS

```
ptr = malloc(size)
ptr = valloc(size)
ptr = calloc(count, size)
ptr = realloc(ptr, size)
:
free(ptr)
```

Freigabe (`free()`) von Speicher hat nur lokale Signifikanz

- keine freiwillige Rückgabe ans Betriebssystem
- die Wiedergewinnung freigegebener Bereiche erfolgt nur bei Beendigung des Programms und/oder auf Basis virtuellen Speichers

# UNIX Systemfunktionen

Überbleibsel vergangener Systeme mit nur einem expandierbaren Adressraumsegment

## Linux, MacOS, SunOS

```
addr = brk(brkval)
```

```
addr = sbrk(incr)
```

Festlegung des Wertes einer neuen „Bruchstelle“ (engl. *break value*) für das Datensegment eines Prozesses

- verändert die diesem Segment zugeordnete Speichermenge
- kann eine vom System vorgegebene Größe nicht überschreiten
- ist die der Endadresse des Datensegments folgende Speicheradresse

- Aufruf erfolgt im Zuge von `*alloc()`, nicht jedoch `free()`

# Gliederung

## 1 Vorwort

## 2 Adressräume

- Realer Adressraum
- Logischer Adressraum
- Virtueller Adressraum
- Systemfunktionen

## 3 Speicherverwaltung

- Speicherhierarchie
- Verwaltungshierarchie
- Systemfunktionen

## 4 Zusammenfassung

# Resümee

- Arbeitsspeicher kann auch Massenspeicher beinhalten
  - unmittelbar von einer CPU ansprechbar: Hauptspeicher
  - mittelbar durch Betriebssysteme ansprechbar: virtueller Speicher
- Adressräume bilden verschiedene Ausführungsdomänen
  - realer Adressraum** ● gibt Aufbau/Struktur und Größe des Hauptspeichers vor
  - logischer Adressraum** ● abstrahiert von Aufbau/Struktur des Hauptspeichers
  - virtueller Adressraum** ● abstrahiert von der Größe des Hauptspeichers
- Speicherverwaltung erfolgt arbeitsteilig auf zwei Ebenen
  - auf der Maschinenprogrammzebene durch das Laufzeitsystem
  - auf der Befehlssatzebene durch das Betriebssystem

# Literaturverzeichnis

- [1] DIJKSTRA, E. W.:  
*A Principle of Programming.*  
Englewood Cliffs, NJ, USA : Prentice-Hall, Inc., 1976
- [2] INTERNATIONAL ELECTROTECHNICAL COMMISSION (IEC):  
*Letter Symbols to Be Used in Electrical Technology.* Bd. Part 2: Telecommunications and Electronics.  
2000
- [3] MOORE, D. P.:  
FORTRAN ASSEMBLY PROGRAM (FAP) for the IBM 709/7090 / IBM Corporation.  
New York, NY, USA, 1961 (Form J28-6098-1). –  
IBM 709/7090 Data Processing System Bulletin
- [4] ORGANICK, E. I.:  
*The Multics System: An Examination of its Structure.*  
MIT Press, 1972. –  
ISBN 0-262-15012-3
- [5] TANENBAUM, A. S.:  
*Structured Computer Organization.*  
Prentice-Hall, Inc., 1979. –  
443 S. –  
ISBN 0-130-95990-1
- [6] *Unix — Frequently Asked Questions.*  
<http://www.cs.uu.nl/wais/html/na-dir/unix-faq>,



# Metrisches System und Informationstechnik

Internationales Einheitensystem (frz. *Système International d'Unités*, SI)

Begriffe des metrischen Systems wurden bedenkenlos übernommen

- noch schlimmer: sie werden inkonsistent verwendet

Medium	Einheit	
	<i>dual</i>	<i>dezimal</i>
RAM, ROM, CD	×	
Flash, HD, DVD		×
Floppy <sup>4</sup>	×	×

## Abweichungen

kibi ↔ kilo	2,4%
mebi ↔ mega	~ 4,8%
gibi ↔ giga	~ 7,3%
tebi ↔ tera	~ 9,9%
pebi ↔ peta	~ 12,6%

## Standardisierung [2]

- erfolgte erst sehr spät (Ende der 90er Jahre) — zu spät...

<sup>4</sup>Zugriff auf das Medium erfolgt sektorweise. Die Größe eines Sektors wird als Zweierpotenz angegeben, die Anzahl der Sektoren kommt als Zehnerpotenz.

# Gedankenexperiment zur Adressraumgröße

Aufgabe eines Prozesses soll es sein, seinen Adressraum bytewise zu löschen

```
main () {
    char* p = 0;
    do *p++ = 0;
    while (p);
}
```

## Nebenbei gefragt...

- geht das so überhaupt?
- ist Selbstausschöpfung denn möglich?

```
.machine ppc7400
.text
.align 2
.p2align 4,,15
.globl _main
_main:
    li r9,0
    li r2,0
    li r0,0
    mtctr r9
    .p2align 4,,15
L2:
    stb r0,0(r2)
    addi r2,r2,1
    bdnz L2
    blr
```

## PowerPC G5

- Jeder Befehl ist vier Bytes lang.
- Die Löschschleife (L2) umfasst drei Befehle, die von der CPU aus dem Speicher zu lesen sind.
- Der Löschbefehl (`stb r0,0(r2)`) schreibt den Bytewert 0 in die nächste Speicherzelle.
- Jeder Schleifendurchlauf greift somit auf  $3 \times 4 + 1 = 13$  Bytes zu.

- Bei **1 ns Zugriffszeit** dauert das Löschen eines Bytes 13 ns — **Fiktion**

## Dauer des Experiments bei virtuellem Speicher — Fiktion

- Die zur Zeit nicht benötigten Bereiche eines virtuellen Adressraums liegen im Hintergrundspeicher.
- Diese werden bei Bedarf „seitenweise“ in den Vordergrundspeicher eingelagert.
- Angenommen, jede Seite ist 4 KiB groß und die mittlere Zugriffszeit des Hintergrundspeichers (Platte), um eine Seite einzulagern, liegt bei 5 ms.
- Damit kostet ein Bytezugriff durchschnittlich  $1,2 \mu\text{s}$ !

Größe	Laufzeit	
$2^{16}$	851.968 Mikrosekunden	
$2^{20}$	13.631 Millisekunden	
$2^{32}$	55.835 Sekunden	(bereits mehr als 1,5 Stunden!)
⋮	⋮	← heute
$2^{48}$	42.352 Tage	
$2^{64}$	7.604.251 Jahre	(ohne Schaltjahre)

## Schwergewichtiger Prozess unter SunOS

Prozessinkarnation und Adressraum bilden eine Einheit

```
int foo;
int hal = 42;

int main () {
    for (;;)
        printf("Die Antwort auf alle Fragen lautet %d\n",
               hal + foo);
}
```

Wie ist der Adressraum bzw. Speicher des Prozesses organisiert, der die Ausführung dieses Programms bewirkt?

## Organisation des (virtuellen) Adressraums

```
wosch@fau40 40$ gcc -O6 -static -o hal hal.c; ./hal
Die Antwort auf alle Fragen lautet 42 ...^Z
wosch@fau40 41$ ps
  PID TTY          TIME CMD
 28426 pts/4    0:00 hal
   205 pts/4    0:00 ps
 25965 pts/4    0:00 tcsh-6.0
wosch@fau40 42$ pmap -x 28426
28426:  ./hal
  Address  Kbytes      RSS      Anon  Locked Mode    Mapped File
00010000     216      216        -        - r-x--  hal
00054000      16       16         8        - rwx--  hal
00058000         8         8         8        - rwx--  [ heap ]
FFBFE000         8         8         8        - rw---  [ stack ]
-----
total Kb      248      248      24      -
wosch@fau40 43$
```

## Pseudobefehle stecken Text-/Datenbereiche ab

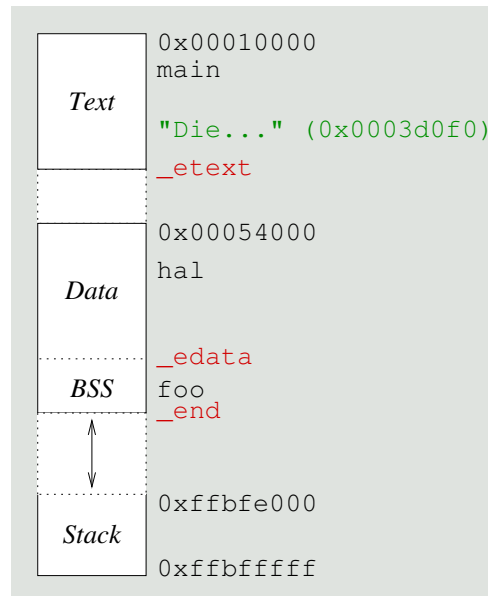
```
.file    "hal.c"
.global  hal
.section ".data"
.align   4
.type    hal,#object
.size    hal,4
hal:
.uaword  42
.common  foo,4,4
.section ".rodata"
.align   8
.LLC0:
.asciz   "Die Antwort auf alle Fragen lautet %d\n"
.section ".text"
.align   4
.global  main
.type    main,#function
.proc    04
```

```
main:
!#PROLOGUE# 0
save    %sp, -112, %sp
!#PROLOGUE# 1
sethi   %hi(hal), %l2
sethi   %hi(foo), %l1
sethi   %hi(.LLC0), %l0
ld      [%l2+%lo(hal)], %g1
.LL5:
or      %l0, %l0(.LLC0), %o0
ld      [%l1+%lo(foo)], %o3
call    printf, 0
add     %g1, %o3, %o1
b       .LL5
ld      [%l2+%lo(hal)], %g1
.LLfe1:
.size   main,.LLfe1-main
.ident  "GCC: (GNU) 3.0.4"
```

## Segmente: Text, Daten, BSS, Stapel

```
wosch@faui40 43> nm -p -g hal
:
0000066112 T main      ↪ 0x00010240
0000352140 D hal      ↪ 0x00055f8c
0000360336 B foo      ↪ 0x00057f90
:
0000286461 D _etext   ↪ 0x00045efd
0000358433 D _edata   ↪ 0x00057821
0000361444 D _end     ↪ 0x000583e4
:
```

Nicht alle Übersetzer/Binder unter UNIX verwenden den Unterstrich ('\_'), um die Symbole problemorientierter Programmiersprachen von Symbolen der Assemblersprachen unterscheiden zu können.



## Unterteilung des statischen Adressraums

Symbole, die vom Binder definiert und mit Werten belegt werden:

**extern etext**

- die erste Adresse nach dem Programmtext

**extern edata**

- die erste Adresse nach dem initialisierten Datenbereich

**extern end**

- die erste Adresse nach dem uninitialisierten Datenbereich
- entspricht anfangs der „Bruchstelle“ des Programms
  - kann zur Ausführungszeit verschoben werden (brk(2)/sbrk(2))
- sbrk((intptr\_t\*)0) liefert den aktuell gültigen Wert

**BSS (engl. *block started by symbol*, [3, 6])**

- der Binder legt die Segmentgröße fest: [**edata**, **end**]
- der Lader löscht den Segmentinhalt: Vorbelegung mit Null