

# Systemprogrammierung

*Grundlagen von Betriebssystemen*

Teil A – I. Organisation

Jürgen Kleinöder  
Wolfgang Schröder-Preikschat

21. April 2020





*Jürgen Kleinöder*



*Wolfgang Schröder-Preikschat*

# Agenda

---

Einleitung

Konzept

Lehrkanon

Lehrziele

Vorkenntnisse

Arrangement

Veranstaltungsbetrieb

Leistungsnachweise

Ausklang



# Gliederung

---

Einleitung

Konzept

Lehrkanon

Lehrziele

Vorkenntnisse

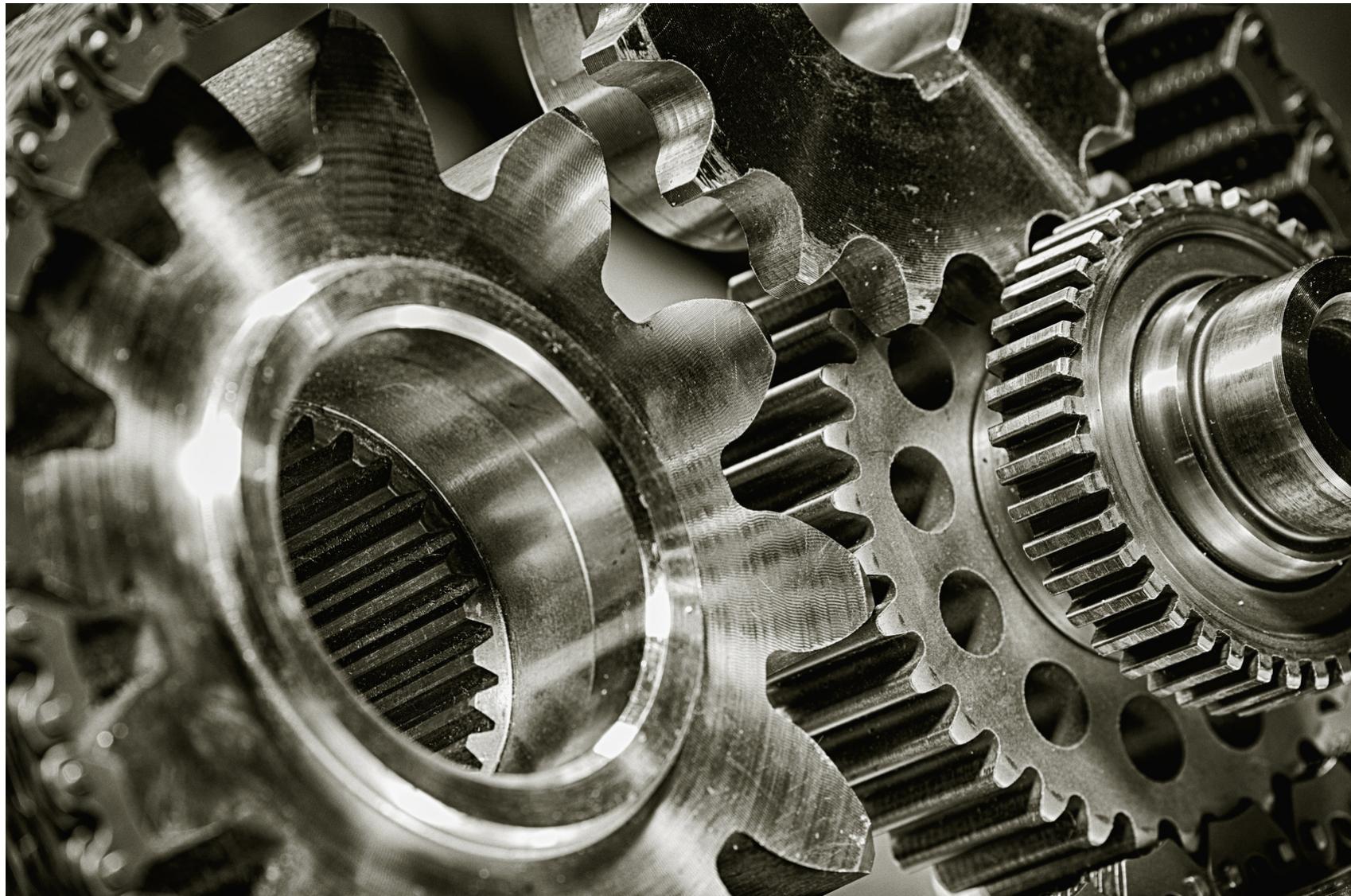
Arrangement

Veranstaltungsbetrieb

Leistungsnachweise

Ausklang





Quelle: [fotolia.com](https://fotolia.com)



## Definition (Systemprogrammierung)

Erstellen von Softwareprogrammen, die Teile eines Betriebssystems sind beziehungsweise mit einem Betriebssystem direkt interagieren oder die Hardware (genauer: Zentraleinheit<sup>a</sup> und Peripherie<sup>b</sup>) eines Rechensystems betreiben müssen.

<sup>a</sup>central processing unit (CPU), ein-/mehrfach, ein-, mehr- oder viulkernig.

<sup>b</sup>Geräte zur Ein-/Ausgabe oder Steuerung/Regelung „externer Prozesse“.

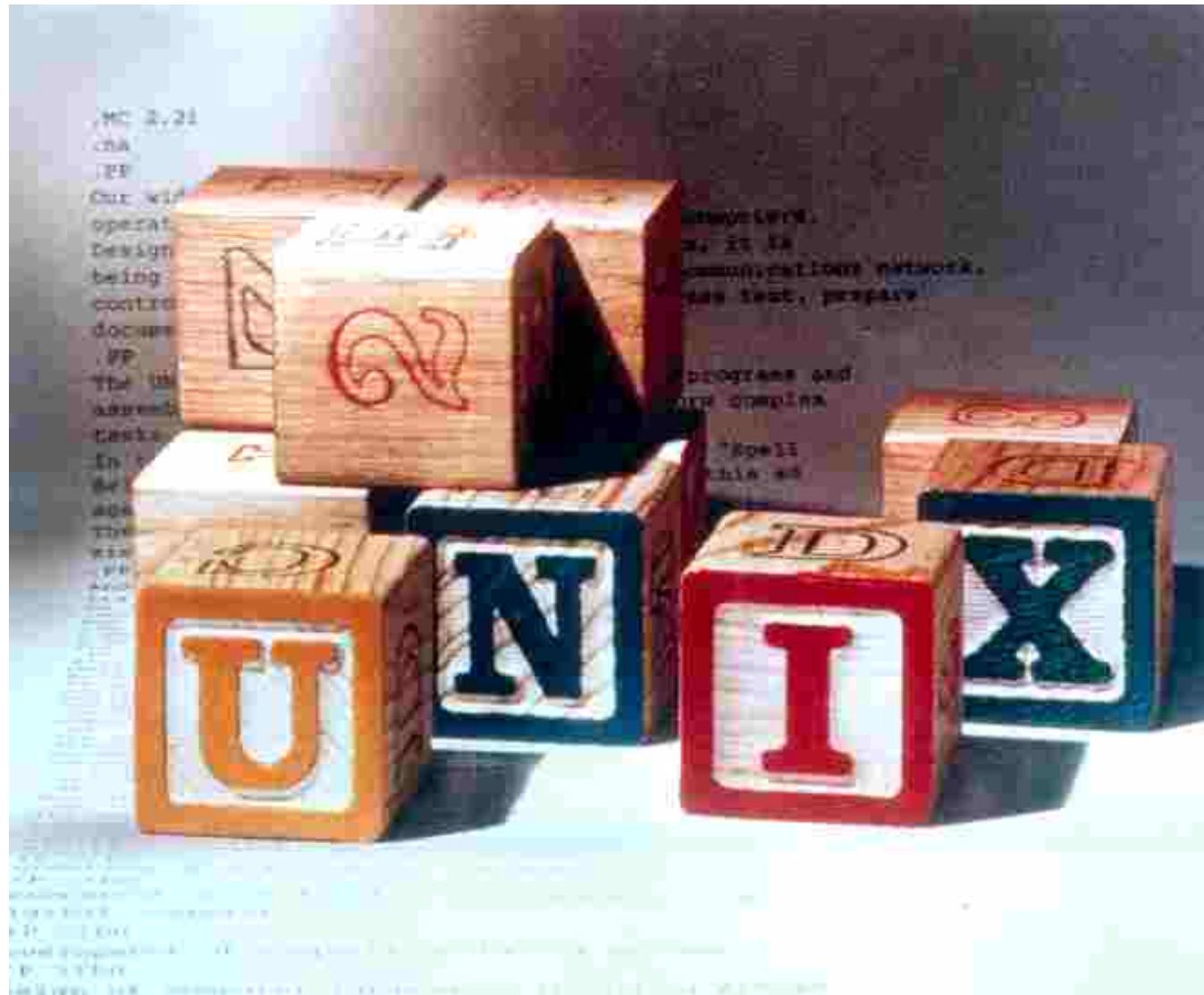
Auch schon mal zwischen zwei Stühlen sitzend:

- **Anwendungssoftware** („oben“) einerseits
  - ermöglichen, unterstützen, nicht entgegenwirken
- **Plattformsysteme** („unten“) andererseits
  - anwendungsspezifisch verfügbar machen
  - problemorientiert betreiben, bedingt verbergen
    - nachteilige Eigenschaften versuchen zu kaschieren



Quelle: arcadja.com, Franz Kott





Quelle: <https://www.bell-labs.com/usr/dmr/www>



# Gliederung

---

Einleitung

Konzept

Lehrkanon

Lehrziele

Vorkenntnisse

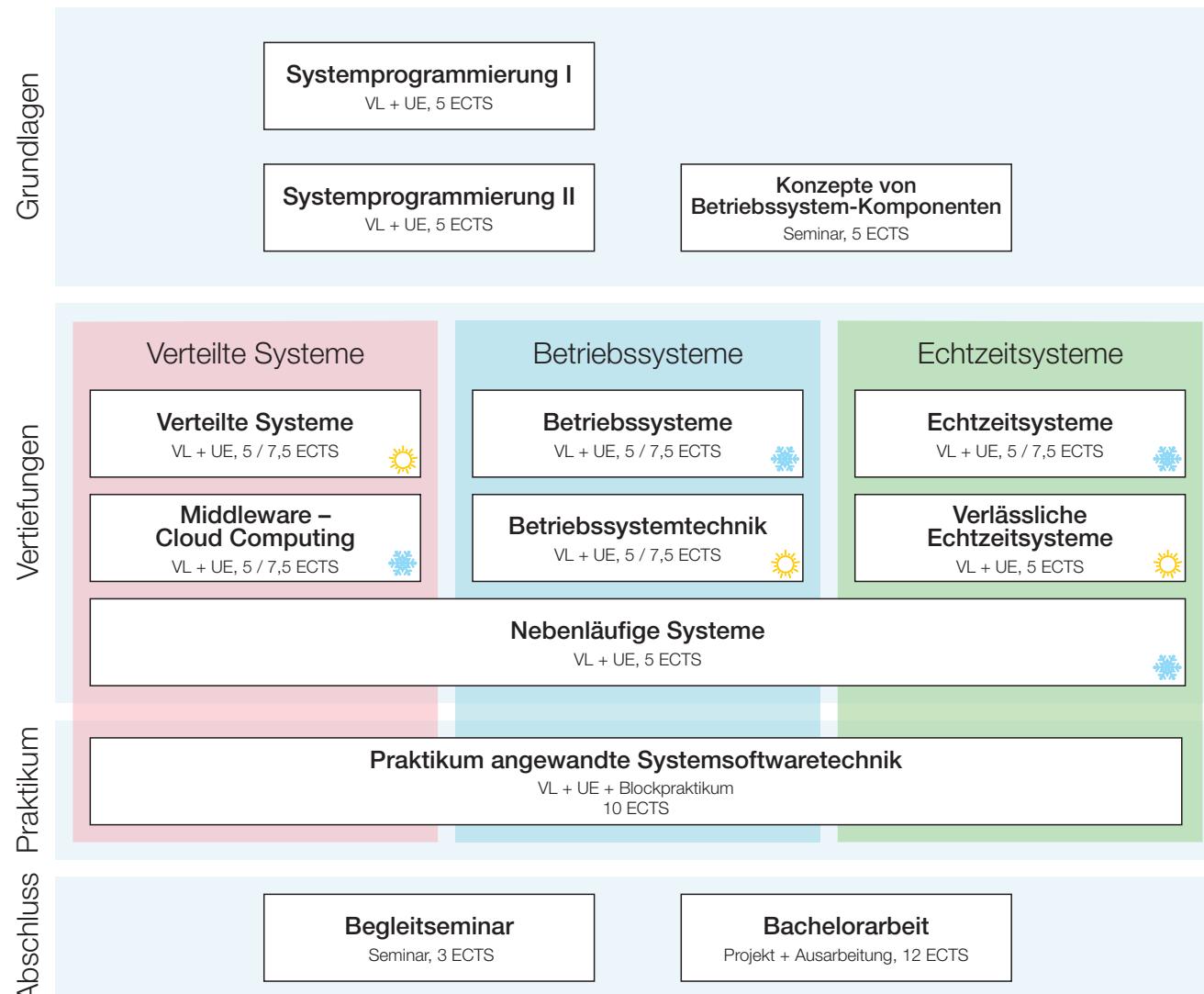
Arrangement

Veranstaltungsbetrieb

Leistungsnachweise

Ausklang





Nur im Wintersemester Nur im Sommersemester



# Module SP (10 ECTS) und GSP (5 ECTS)

## Systemprogrammierung (SP) ~ geteiltes Modul

- ↪ Systemprogrammierung I (SP1) ↪ Teile A und B 5 ECTS
- ↪ Systemprogrammierung II (SP2) ↪ Teil C 5 ECTS

- SP1 geht in die **Breite**, liefert einen funktionalen Überblick
- SP2 geht in die **Tiefe**, behandelt ausgewählte Funktionen im Detail
- beide Hälften sind Grundlage vor allem der „Betriebssysteme“-Säule

## Grundlagen der Systemprogrammierung (GSP)

- ↪ Systemprogrammierung I (SP1) 5 ECTS

- Export für Studiengänge, die Stoffausbau durch SP2 nicht erfordern



# Studiengänge und Zuordnung

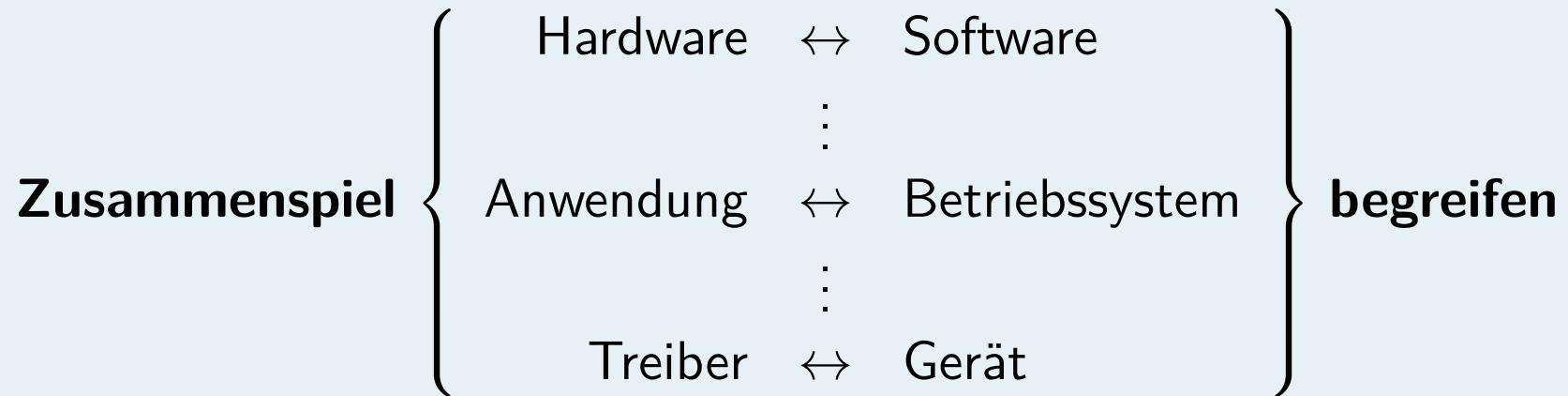
Abschluss	Studiengang	SP1	SP2
Bachelor	Informatik	×	×
	Informations- und Kommunikationstechnik	×	×
	Computational Engineering	×	×
	Wirtschaftsinformatik	×	×
	Informatik, 2-Fach Bachelor	×	
	Medizintechnik	GSP	
Lehramt	Informatik, Gymnasium	×	×

## ■ Alternative zu Systemnahe Programmierung in C (SPiC):

Abschluss	Studiengang	SP1	SP2
Bachelor	Mathematik, Nebenfach Informatik	×	
	Technomathematik	×	



- Vorgänge innerhalb von Rechensystemen **ganzheitlich** verstehen



- imperative Systemprogrammierung (in C) in Grundzügen kennenlernen
  - im Kleinen für **Dienstprogramme** praktizieren
  - im Großen durch **Betriebssysteme** erfahren
- Beziehungen zwischen funktionalen und nicht-funktionalen Systemmerkmalen erfassen



Quelle: fotalia.com



# Lehrveranstaltungsformen

## ■ Vorlesung — Vorstellung und detaillierte Behandlung des Lehrstoffs

*Lehrveranstaltung an einer Universität, Hochschule, bei der ein Dozent, eine Dozentin über ein bestimmtes Thema im Zusammenhang vorträgt. [2]*

- Organisation (der Systemsoftware) von Rechensystemen
- Grundlagen von Betriebssystemen
- maschinennahe Programme

## ■ Übung — Vertiefung, Aufgabenbesprechung, Tafelübungen

*Lehrveranstaltung an der Hochschule, in der etwas, besonders das Anwenden von Grundkenntnissen, von den Studierenden geübt wird. [2]*

- Systemprogrammierung in C
- Systemprogramme, -aufrufe, -funktionen von UNIX

## ■ Rechnerarbeit — Programmierung, Fehlersuche/-beseitigung

- UNIX (Linux), CLI (*shell*), GNU (gcc, gdb, make), vi...



### I. Lehrveranstaltungsüberblick

#### Teil A ~ C-Programmierung

##### II. Einführung in C

##### III. Programm $\mapsto$ Prozess

#### Teil B ~ Grundlagen

##### IV. Einleitung

##### V. Rechnerorganisation

##### VI. Abstraktionen (UNIX)

##### VII. Betriebsarten

##### VIII. Zwischenbilanz SP1

##### XIV. Fragestunde SP1 & SP2

#### Teil C ~ Vertiefung

##### IX. Prozessverwaltung

- Einplanung
- Einlastung

##### X. Koordinierung

- Synchronisation

##### XI. Betriebsmittelverwaltung

##### XII. Speicherverwaltung

- Adressräume
- Arbeitsspeicher

##### XIII. Dateisysteme

- Speicherung
- Fehlererholung



# Voraussetzungen zum Verständnis des Lehrstoffs

- obligatorisch: **Grundlagen der Programmierung**  $\mapsto$  AuD
  - Datentypen, Kontrollkonstrukte, Prozeduren
  - statische und dynamische Datenstrukturen
  - „Programmierung im Kleinen“

$\hookrightarrow$  vor allem für die Übung, weniger für die Vorlesung
- wünschenswert: **Technische Informatik**  $\mapsto$  GTI, GRA
  - „Von-Neumann-Architektur“
    - Operationsbefehle, Befehlsoperanden, Adressierungsarten
    - Unterbrechungssteuerung (Pegel kontra Flanke)
  - Assemblerprogrammierung
    - Pseudo- und Maschinenbefehle (IA32)
    - Binär-, Oktal-, Hexadezimalkode
  - CPU, DMA, FPU, IRQ, MCU, MMU, NMI, PIC, TLB
- altbewährte und nach wie vor aktuelle Sekundärliteratur
  - Wirth [4, 5]: Algorithmen, Datenstrukturen, Programmierung
  - Tanenbaum [3]: Rechnerorganisation



# Abhängigkeiten zwischen den Vorlesungsteilen

## Systemprogrammierung I

- Teil A ■ setzt grundlegende Programmierkenntnisse voraus
  - vermittelt Grundlagen der **Programmierung in C**
- Teil B ■ setzt grundlegende Programmierkenntnisse in C voraus
  - vermittelt **Operationsprinzipien** von Betriebssystemen

## Systemprogrammierung II

- Teil C ■ setzt Kenntnisse dieser Operationsprinzipien voraus
  - vermittelt **interne Funktionsweisen** von Betriebssystemen

- Erlangung der benötigten Vorkenntnisse:
  - i durch Vorlesungsteilnahme
    - empfohlene sequentielle Belegung der Vorlesungsteile
  - ii durch Lehrbuchlectüre, aus anderen Lehrveranstaltungen, ...



# Gliederung

---

Einleitung

Konzept

Lehrkanon

Lehrziele

Vorkenntnisse

Arrangement

Veranstaltungsbetrieb

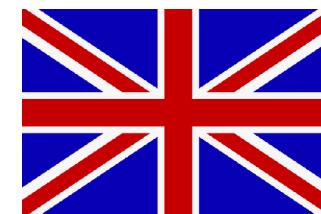
Leistungsnachweise

Ausklang



# Unterrichtstermine und -sprache

- Vorlesungs-, Übungs- und Rechnerzeiten:
  - auf [www4.cs.fau.de](http://www4.cs.fau.de) dem Reiter „Lehre“ folgen
  - Sondertermine am Semesteranfang für den *Crash-Kurs* über C
- Unterrichtssprache:



- Vorlesung und Übung
- Fachbegriffe
- Sachwortverzeichnis (in Arbeit und Überarbeitung)
  - [www4.cs.fau.de/~wosch/glossar.pdf](http://www4.cs.fau.de/~wosch/glossar.pdf)



- Aneignung von neuem Wissen
  - selbständig die jeweils nächste Vorlesung vorbereiten
  - an der Präsentation teilnehmen, ihr zuhören, Fragen stellen
  - behandelte Themen untereinander diskutieren, Lehrstoff nachbereiten
- mit bisherigem/anderem Wissen in Beziehung bringen:
  - AuD** ■ Grundlagen der Programmierung in einer **Hochsprache**
  - PFP** ■ Grundlagen der parallelen Programmierung
  - GRA** ■ Rechnerorganisation oder -architektur
    - Grundlagen der Programmierung in **Assembliersprache**
- im Hörsaal präsentiertes Lehrmaterial: **Vorlesungsfolien**
  - stehen animiert und in Handzettelform elektronisch zur Verfügung
    - PDF: auf [www4.cs.fau.de](http://www4.cs.fau.de) dem Reiter „Lehre“ folgen
  - Anzahl und „Füllungsdichte“ sind bewusst eher hoch gehalten:
    - i obligatorischer und optionaler (Anhang) Vorlesungsstoff
    - ii schriftlich fixierte Gedankenstränge als Hilfe zur Nachbearbeitung
  - Anhänge und **ergänzende Materialien** sind keine Klausuraufgaben



- Wissen durch **direkte Erfahrung** vertiefen

*Tugendhaftes Verhalten und fachliches Können wird weniger durch einfache Belehrung als durch praktisches Nachmachen, Üben, Anwenden erlernt. (Aristoteles [1])*

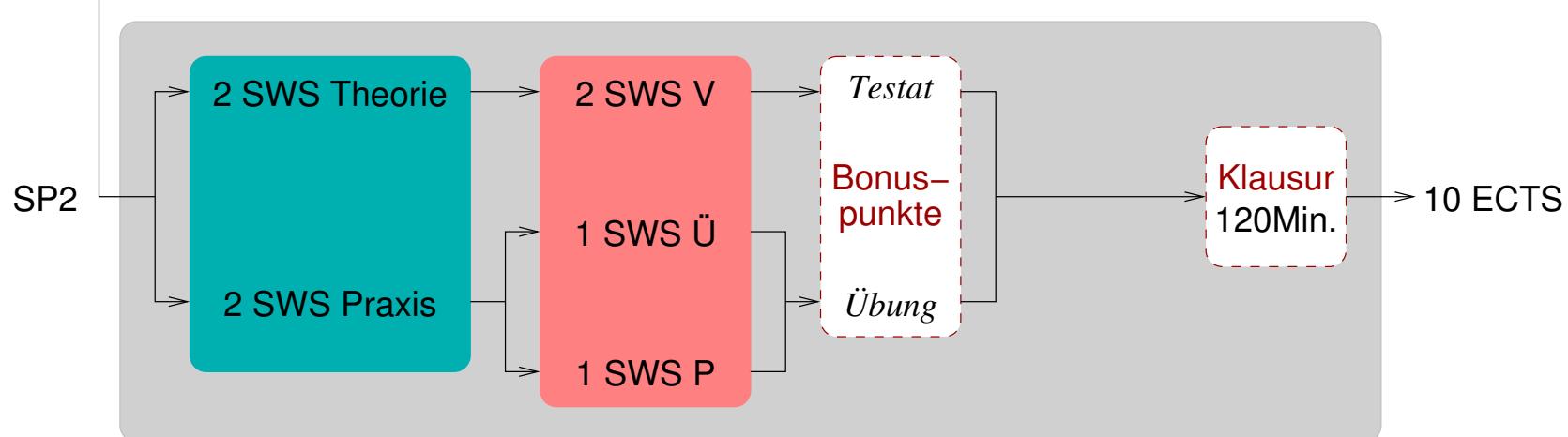
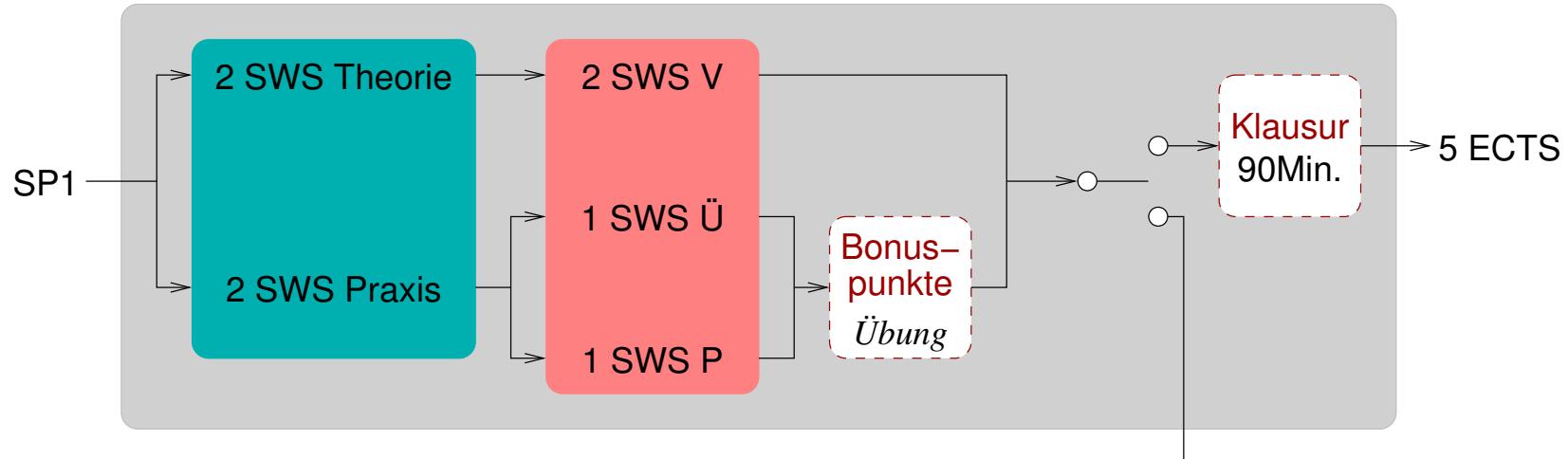
- Diskussion der Übungsaufgaben, Lösungsansätze ausarbeiten
- Vorlesungsstoff festigen, offene Fragen klären
- **Tafelübung** unter Anleitung einer/s Übungsleiterin/s
  - Anmeldung durch **WAFFEL**<sup>1</sup> (URL siehe Webseite von SP)
  - Übungsaufgaben sind in Gruppen zu bearbeiten: Kannvorschrift
    - ist abhängig von der Teilnehmeranzahl
    - Gruppenpartner müssen in derselben Übung sein
- **Rechnerarbeit** in Eigenverantwortung
  - ohne Anmeldung, reservierte Arbeitsplätze stehen zur Verfügung
  - bei Fragen sich an die Übungsleiter/innen von SP wenden

---

<sup>1</sup>Abk. Webanmeldefrickelformular *Enterprise Logic*



# Studien- und Prüfungsleistungen



- **Übungsaufgaben:** 6 (SP1) + 5 (SP2) Programmieraufgaben
  - abgegebene Programme werden korrigiert und mit Punkten bewertet
  - unzureichende Erklärung der vorgestellten Lösung ergibt 0 Punkte
    - Nichtanwesenheit impliziert, die Lösung nur unzureichend erklären zu können
- ein **Antestat**<sup>2</sup> (auch: „Miniklausur“) zum Aufwärmen für SP2
  - geprüft wird Stoff von Vorlesung und Übung, 30 Minuten
    - Fragen zu **Teil A** und **Teil B** der Vorlesung
    - Trockenaufgabe als **Lückentest** in der Programmiersprache C
  - mit Aufgabenanteilen als **Mehrfachauswahl** (*multiple choice*)

## Notenbonus für die Klausur (auch: „Maxiklausur“)

- bei 50 % der Punkte aus „Übungsaufgaben + Testat“
- Punkte darüberhinaus gehen in die Bonusberechnung ein
- maximal ist ein Notenbonus von 0,7 erreichbar

---

<sup>2</sup>Allgemein eine mündliche oder schriftliche Prüfung in naturwissenschaftlichen Studienfächern am Anfang eines Semesters. Schriftlich ausgeführt im Fall von SP.



- **Notenbonus** nur auf Basis der Übungen **des laufenden SP-Moduls**
  - beeinflusst die Punkte-Notenskala der Klausur nicht, er wird allerdings bei bestandener Klausur auf die Klausurnote angewendet (abgezogen)
  - kann die Note einer bestandenen Klausur verbessern, nicht jedoch den Ausschlag zum Bestehen der Klausur geben
    - Erreichen der Bestehensgrenze muss also immer mit regulär erworbenen Klausurpunkten erfolgen
- **Klausur:** Termin noch offen, Anfang vorlesungsfreie Zeit
  - GSP   ■ Struktur analog Testat (S. 22), jedoch 90 Minuten Dauer
  - SP   ■ Struktur analog GSP, jedoch 120 Minuten Dauer
    - zusätzlich Fragen zu **Teil C** der Vorlesung

**Präsenz und aktive Mitarbeit machen die Klausur „leicht“**

- Besuch der Vorlesung, zuhören und Fragen stellen
- Teilnahme an den Tafelübungen, Übungsaufgaben bearbeiten
- Programme im Team entwickeln, aber selbst zum Laufen bringen



# Gliederung

---

Einleitung

Konzept

Lehrkanon

Lehrziele

Vorkenntnisse

Arrangement

Veranstaltungsbetrieb

Leistungsnachweise

Ausklang





[www.augsburger-puppenkiste.de](http://www.augsburger-puppenkiste.de)

## Dozenten

- Jürgen Kleinöder (~jklein)
- Wolfgang Schröder-Preikschat (~wosch)

## Mitarbeiter

- Christian Eichler (~eichler)
- Dustin Nguyen (~nguyen)
- Jonas Rabenstein (~rabenstein)

## Tutoren



# Fragen...

---



Quelle: [qmediasolutions.com](http://qmediasolutions.com)



# Literaturverzeichnis

---

- [1] ARISTOTELES:  
*Nikomachische Ethik.*  
c. 334 BC
- [2] BIBLIOGRAPHISCHES INSTITUT GMBH:  
*Duden online.*  
<http://www.duden.de>, 2013
- [3] TANENBAUM, A. S.:  
*Structured Computer Organization.*  
Prentice-Hall, Inc., 1979. –  
443 S. –  
ISBN 0-130-95990-1
- [4] WIRTH, N. :  
*Systematisches Programmieren.*  
Teubner-Studienbücher, 1972. –  
160 S. –  
ISBN 3-519-02375-X
- [5] WIRTH, N. :  
*Algorithmen und Datenstrukturen.*  
Teubner-Studienbücher, 1975. –  
376 S. –  
ISBN 3-519-02330-X

