

Progetto SO 2021/2022

December 26, 2021

- Il progetto del corso di Sistemi Operativi consiste nella creazione di un sistema operativo semplificato ma completo.
- Il progetto e' a fine principalmente didattico ma costruito per aderire il piu' possibile a un caso d'uso reale.
- Lo sviluppo verra' scandito da 3 livelli di specifiche: fase 1, fase 2 e fase 3.
- L'ambiente di riferimento per l'esecuzione del vostro software e' μ MPS3.

- Un approccio diverso dal solito: sviluppo firmware (quasi) bare metal
- Non c'è nessun intermediario tra lo sviluppatore (voi) e l'hardware
- Anzi, il vostro compito è proprio quello di costruire un intermediario (il SO)
- **Il vostro software è l'unico attore che pilota la CPU**

Bare Metal vs Userspace

- Accesso diretto alla memoria fisica (vs memoria virtuale)
- Interazione con i registri (vs System Call)
- Cross-Compilazione (vs compilazione nativa)
- Responsabilita' di inizializzazione (vs sistema pronto)
- Nessuna libreria immediatamente utilizzabile
- Senza rete!

"Hardware"

The screenshot shows a software simulator interface with a menu bar (Simulator, View, Machine, Debug, Settings, Windows, Help) and a toolbar with icons for file operations, settings, power, and execution. A speed slider is set between 'Slowest' and 'Fastest'. The main window is titled 'Overview' and contains a 'Hardware' section with the following details:

Hardware	
Processors:	1
Clock rate:	1 MHz
TLB size:	16
RAM size:	64 Frames
RAMTOP value:	0x2004.0000
TLB Floor Address:	VM OFF
Byte order:	Little-endian

Below the hardware section are the BIOS and Kernel Boot settings:

BIOS	
Bootstrap ROM:	/usr/local/share/umps3/coreboot.rom.umps
Execution ROM:	/usr/local/share/umps3/exec.rom.umps
Kernel Boot	
Load core file:	Yes
Core file:	kernel.core.umps

The Debugging section is also visible:

Debugging	
Symbol table:	kernel.stab.umps
ASID:	0x40

At the bottom, there is a 'Stop Mask' section with checkboxes for Breakpoints, Suspects (checked), Exceptions, Kernel UTLB, and User UTLB. The status bar at the very bottom indicates 'Status: Powered off' and 'ToD: -'.

- Si tratta di un emulatore per architettura MIPS con interfaccia grafica integrata per l'esecuzione, l'interazione e il debugging del software.
- Alcuni celebri esempi di dispositivi basati su MIPS: le console Playstation 2, Playstation Portable e Nintendo64; la sonda spaziale New Horizons; l'autopilota della Tesla Model S.

μ MPS3 e' costruito in equilibrio tra fedelta' all'hardware vero e proprio e il fine didattico. E' molto simile a un vero processore MIPS ma con alcune notevoli differenze, soprattutto nel funzionamento della memoria virtuale.

I dispositivi che mette a disposizione si controllano tramite un'interfaccia di registri semplificata, e la parte piu' bassa dell'inizializzazione del sistema e' gia' fornita (BIOS).

Ciononostante, il binario che viene eseguito e' a tutti gli effetti valido per l'architettura MIPS.

- <https://github.com/virtualsquare/umps3>

Le istruzioni presenti nel Readme indicano diverse strade per installare μ MPS3. Sono presenti delle versioni pacchettizzate per le maggiori distribuzioni Linux, e in ogni caso e' possibile compilare l'emulatore direttamente dai sorgenti.

Per ottenere un eseguibile compatibile con μ MIPS3 e' necessario utilizzare un cross-compiler verso architettura MIPS.

Ne esistono diverse varianti, e in generale sono tutte adeguate. Sono reperibili nelle repository ufficiali di (quasi) tutte le maggiori distribuzioni di Linux.

Se cosi' non fosse, e' possibile compilare anche il compilatore dai sorgenti. E' un'occorrenza rara, ma puo' succedere (e.g. nel caso in cui voleste sviluppare il progetto su Raspberry Pi o simili).

Hello world!

Simulator View Machine Debug Settings Windows Help

Slowest Fastest

Overview Processors Memory Device Status

Hardware

Processors: 1
Clock rate: 1 MHz
TLB size: hello, world
RAM size:
RAMTOP val:
TLB Floor Ad:
Byte order:

BIOS

Bootstrap R:
Execution R:

Kernel Boot

Load core fil:
Core file:

Debugging

Hardware Failure [Show Status](#)

Symbol table: kernel.stab.umps
ASID: 0x40

Stop Mask

Breakpoints Suspects Exceptions Kernel UTLB User UTLB

Status: Running ToD: 00000000:008ae3e3

μ MPS3 espone 5 famiglie di dispositivi di input/output, ognuna delle quali e' popolata da 8 istanze separate. Ogni dispositivo e' manipolabile tramite 4 registri (con funzioni diverse a seconda della tipologia).

Field	Address	Name
0	(base) + 0x0	STATUS
1	(base) + 0x4	COMMAND
2	(base) + 0x8	DATA0
3	(base) + 0xC	DATA1

La manipolazione dei registri della CPU (normalmente) richiede l'utilizzo di istruzioni assembler. la libreria 'libumps.h' distribuita insieme a μ MPS3 comprende funzioni invocabili da codice C per la lettura e la scrittura di tutti i registri necessari.

- getCAUSE()/setCAUSE()
- getSTATUS()/setSTATUS()
- STST()/LDST()
- HALT(), WAIT()

- Pandos+: Evoluzione di Kaya O.S., a sua volta evoluzione di una lunga lista di S.O. proposti a scopo didattico (HOCA, TINA, ICARO, etc).
- Pandos+ deve essere realizzato su architettura emulata
- Architettura basata su sei livelli di astrazione, sul modello del S.O. THE proposto da Dijkstra in un suo articolo del 1968 ...

6 Livelli di Astrazione

Livello 6: Shell interattiva

Livello 5: File System

Livello 4: Livello di Supporto

Livello 3: Kernel del S.O.

Livello 2: Gestione delle Code

Livello 1: Servizi offerti dalla ROM

Livello 0: Hardware

- **Fondamenta note**
- **Fase 1**

6 Livelli di Astrazione

Livello 6: Shell interattiva

Livello 5: File System

Livello 4: Livello di Supporto

Livello 3: Kernel del S.O.

Livello 2: Gestione delle Code

Livello 1: Servizi offerti dalla ROM

Livello 0: Hardware

- Fontamenta note
- Fase 2

6 Livelli di Astrazione

Livello 6: Shell interattiva

Livello 5: File System

Livello 4: Livello di Supporto

Livello 3: Kernel del S.O.

Livello 2: Gestione delle Code

Livello 1: Servizi offerti dalla ROM

Livello 0: Hardware

- Fontamenta note
- Fase 3

- Siete fortemente incoraggiati a usare il build system che preferite
- Make e' uno standard di fatto, SCons e' piu' moderno e semplice da utilizzare, CMake e' piu' professionale...
- Riuscire a compilare correttamente il codice fa parte del progetto!

(Il senso di un) Build System

- E' importante ricordare lo scopo e il senso di un Build System specializzato: minimizzare il numero di passaggi di compilazione a quelli strettamente necessari.
- Il progetto da sviluppare e' relativamente piccolo; anche nella sua fase finale e su una macchina poco performante la compilazione non richiederà piu' di qualche secondo
- Ciononostante e' importante sfruttare appieno il Build System prescelto

- Il manuale di μ MPS3
- Repository Github
- Virtualsquare
- Il sito del corso
- La guida di Pandos (precedente iterazione del progetto, ancora rilevante)
- I progetti degli anni passati!

Prossimamente la presentazione di fase 1.