Übung zu Betriebssystemtechnik

Aufgabe 3: Paging in StuBSmI

24. Mai 2022

Bernhard Heinloth, Phillip Raffeck & Dustin Nguyen

Lehrstuhl für Informatik 4
Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg

Lehrstuhl für Verteilte Systeme
und Betriebssysteme

FRIEDRICH-ALEXANDER
UNIVERSITÄT
ERLANGEN-NÜRNBERG

TECHNISCHE FAKULTÄT

Nachtrag: Systemaufrufbehandlung

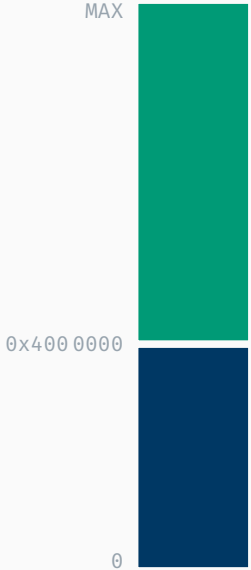
```
extern "C" size_t syscall_handler(size_t p1, size_t p2, size_t p3,
                                  size_t p4, size_t p5, size_t sysnum) {
  // Fast path for benchmarking
  if (sysnum == SYSCALL_NOP)
    return 0;

  // Enter epilogue level
  Guarded section;
  // Enable Interrupts
  Core::Interrupt::enable();

  // Call syscall skeleton
  switch(sysnum) {
    case SYSCALL_WRITE:
      return Skeleton::write(static_cast<int>(p1), reinterpret_cast<void*>(p2), p3);
    // ...
    default:
      DBG << "Unknown SYSCALL " << sysnum << endl;
      return static_cast<size_t>(-1);
  }
  return 0;
}
```

Motivation für die nächsten beiden Aufgaben (3 & 4)

Status Quo

Kernel und **Anwendung**
ineinander verwoben
(sowohl bei der Entwicklung als auch Ausführung)

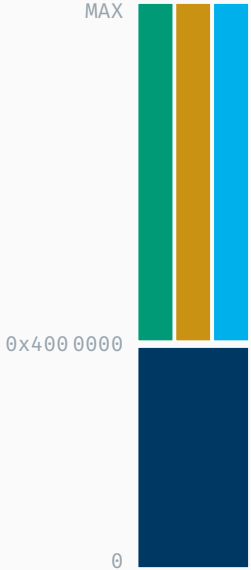
Nach Aufgabe 4



Anwendung
getrennt von

„lower-half“ **Kernel**
in den ersten 64 MB

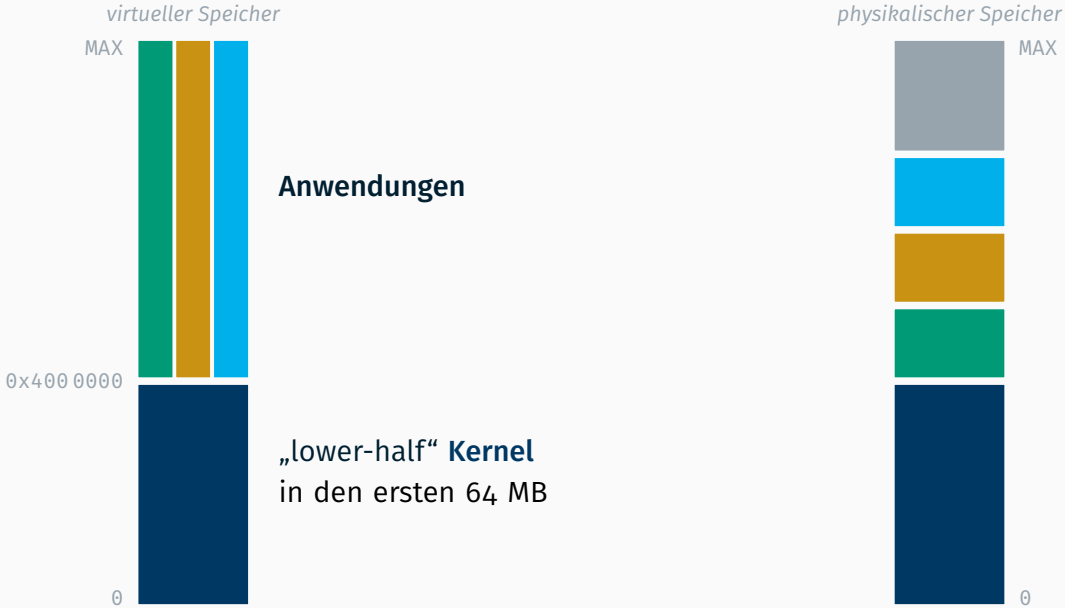
Nach Aufgabe 4



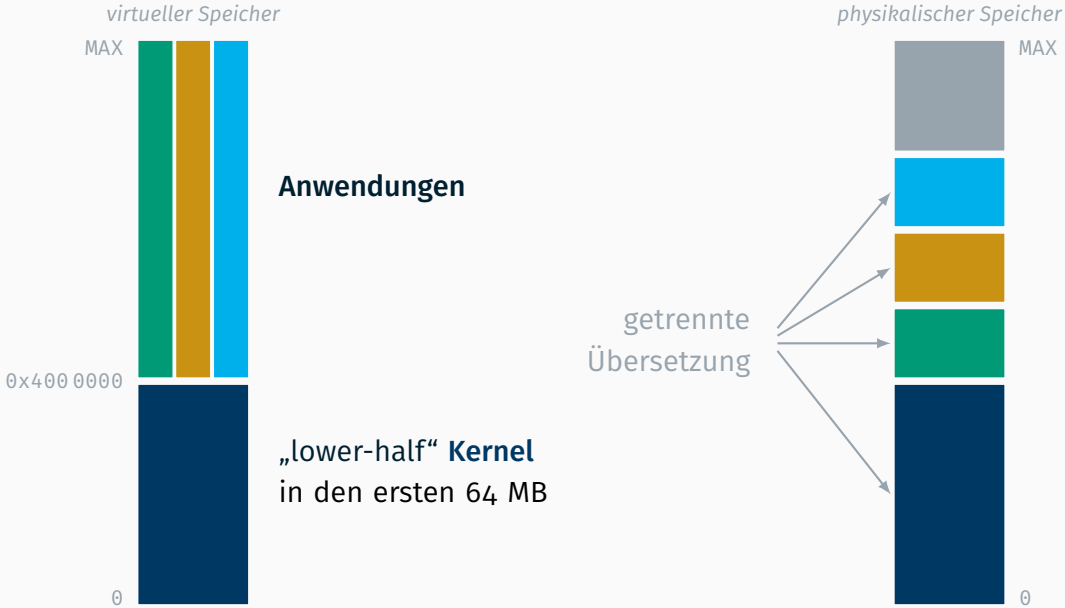
Anwendungen 1, 2, x auch untereinander getrennt

„lower-half“ **Kernel**
in den ersten 64 MB

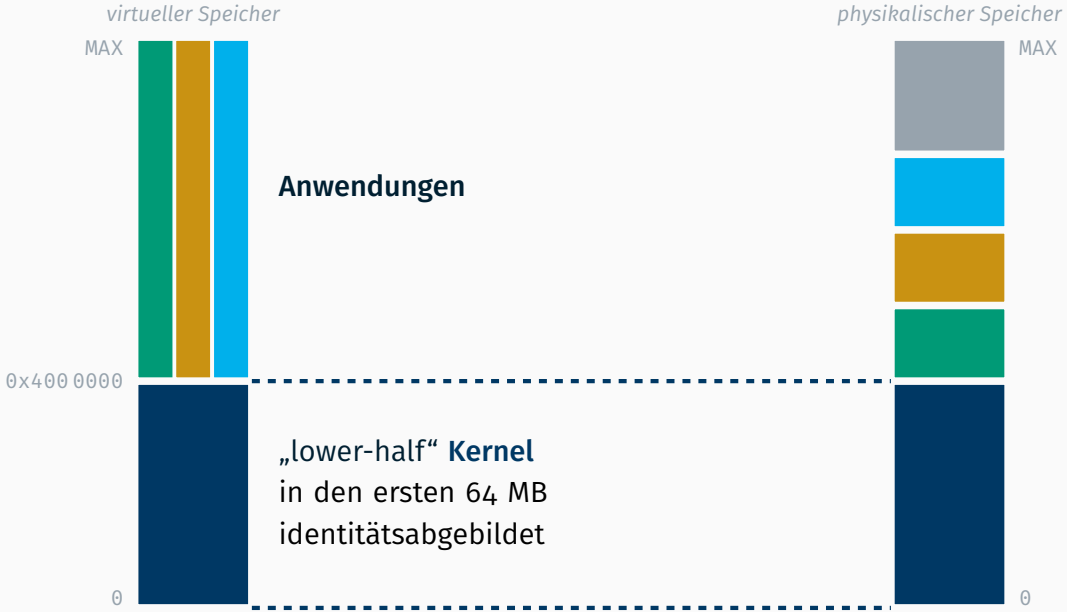
Nach Aufgabe 4



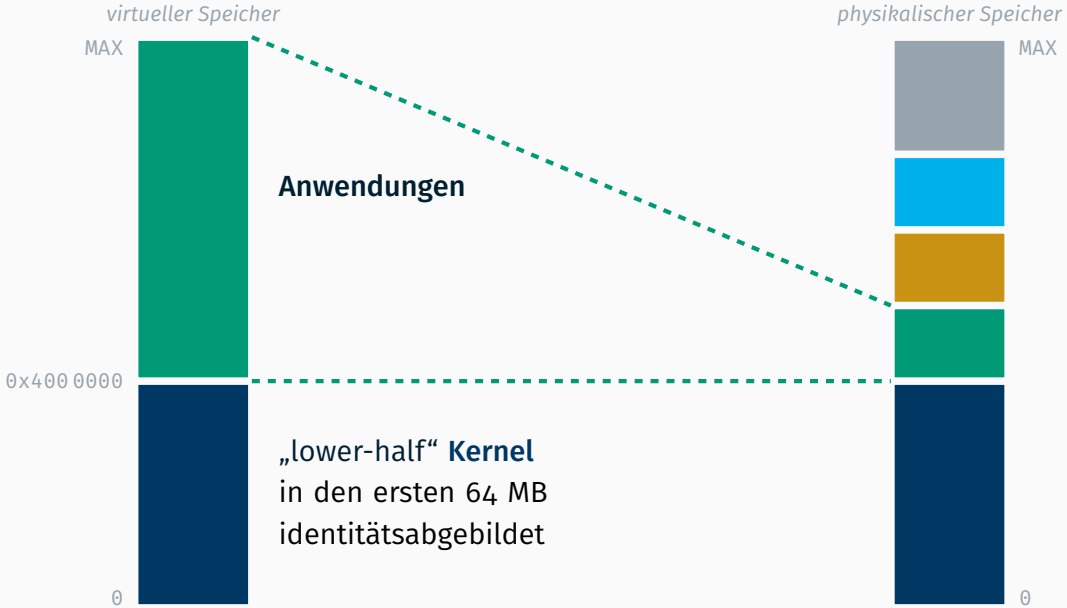
Nach Aufgabe 4



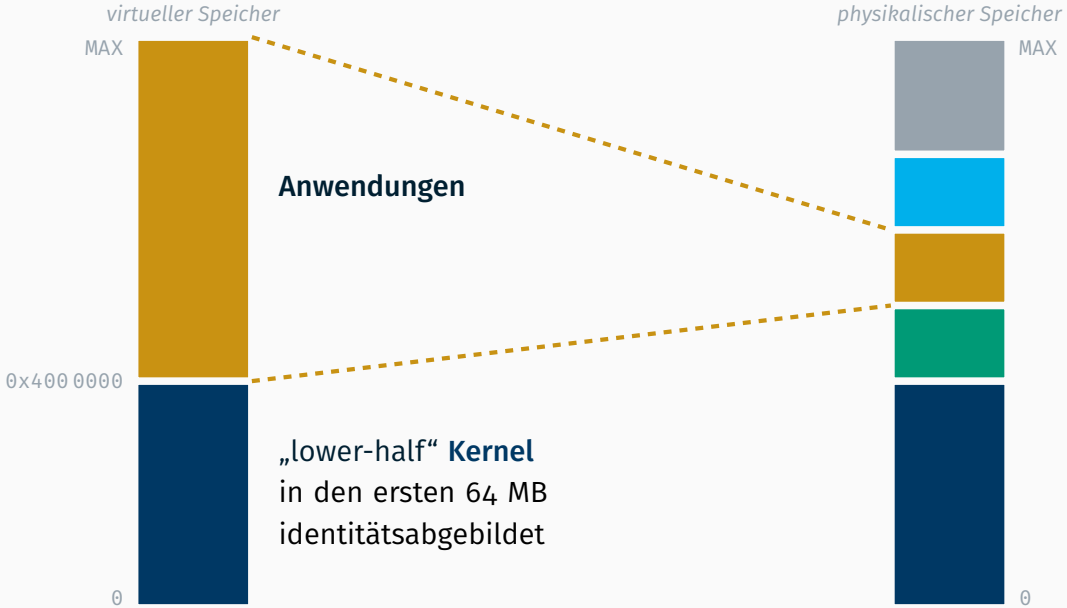
Nach Aufgabe 4



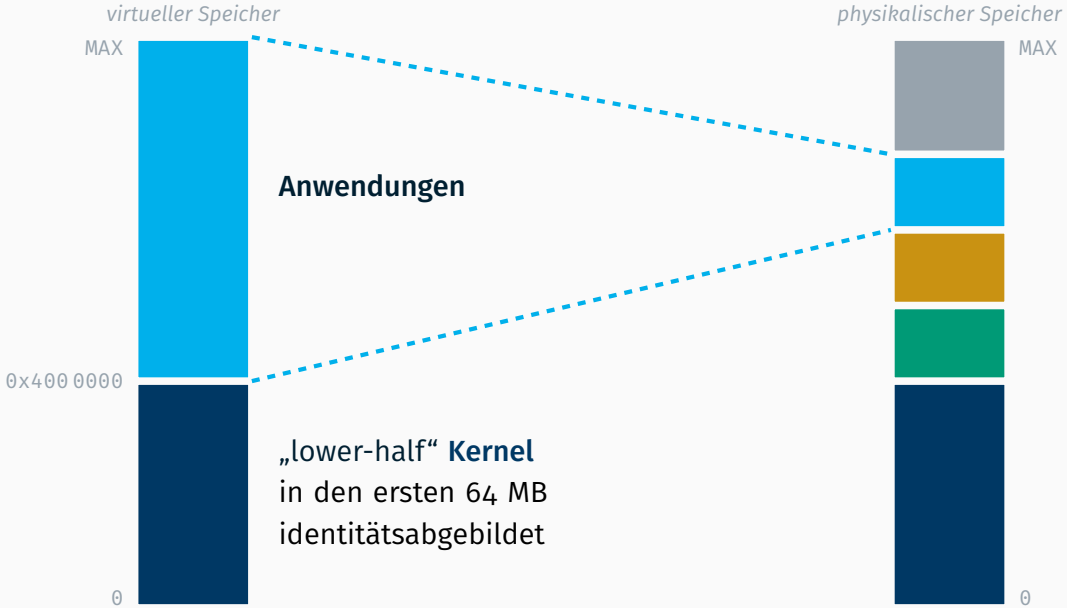
Nach Aufgabe 4



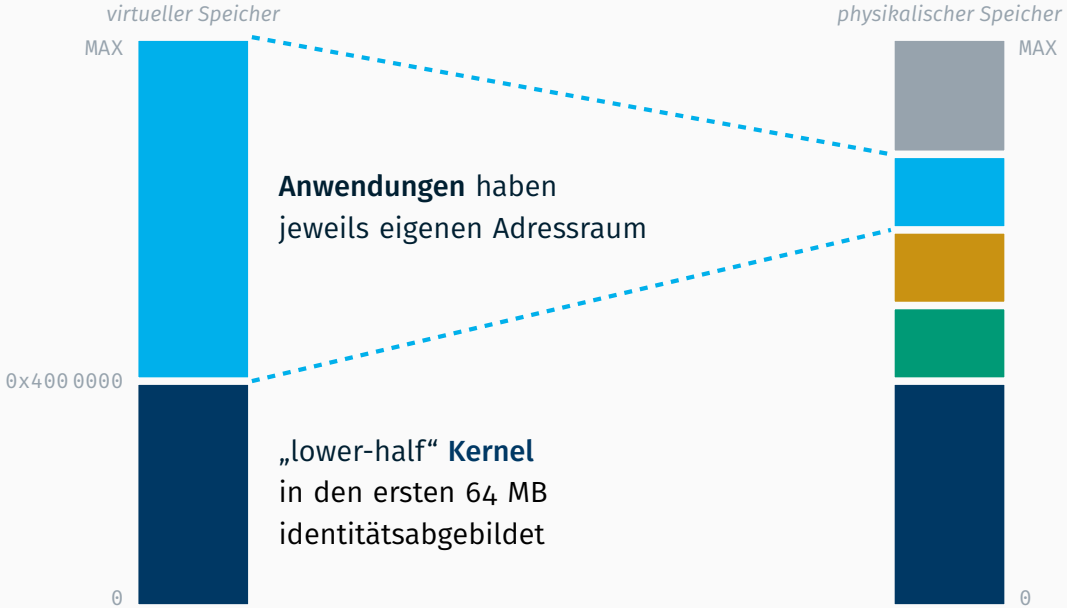
Nach Aufgabe 4



Nach Aufgabe 4



Nach Aufgabe 4



Exkurs: Multiboot Specification *oder* Wie stiefel ich meinen Kernel?

Überblick zur Multiboot Specification

- offener PC **Bootloader Standard**, ab 1995 entwickelt

Überblick zur Multiboot Specification

- offener PC **Bootloader Standard**, ab 1995 entwickelt
- Betriebssystem muss als **32 bit ELF** oder **a.out** vorliegen

Überblick zur Multiboot Specification

- offener PC **Bootloader Standard**, ab 1995 entwickelt
- Betriebssystem muss als **32 bit ELF** oder **a.out** vorliegen
- übernimmt die [hässliche] Initialisierung eines x86 PCs in einen **wohl definierten Zustand**
  - 32 bit Protected Mode
  - nur BSP (*Bootstrap Processor*)
  - A20 Gate aktiviert
  - setzt optional auch Grafikmodus

Überblick zur Multiboot Specification

- offener PC **Bootloader Standard**, ab 1995 entwickelt
- Betriebssystem muss als **32 bit ELF** oder **a.out** vorliegen
- übernimmt die [hässliche] Initialisierung eines x86 PCs in einen **wohl definierten Zustand**
  - 32 bit Protected Mode
  - nur BSP (*Bootstrap Processor*)
  - A20 Gate aktiviert
  - setzt optional auch Grafikmodus
- übergibt dem BS **„vitale“ Informationen** über das System

Überblick zur Multiboot Specification

- offener PC **Bootloader Standard**, ab 1995 entwickelt
- Betriebssystem muss als **32 bit ELF** oder **a.out** vorliegen
- übernimmt die [hässliche] Initialisierung eines x86 PCs in einen **wohl definierten Zustand**
  - 32 bit Protected Mode
  - nur BSP (*Bootstrap Processor*)
  - A20 Gate aktiviert
  - setzt optional auch Grafikmodus
- übergibt dem BS **„vitale“ Informationen** über das System
- lädt ggf. auch *Boot Module* (weitere Dateien wie die **initiale Ramdisk**) in den Speicher

Überblick zur Multiboot Specification

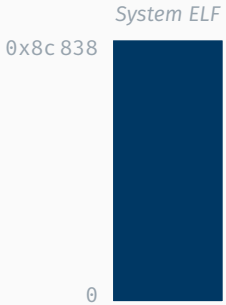
- offener PC **Bootloader Standard**, ab 1995 entwickelt
- Betriebssystem muss als **32 bit ELF** oder **a.out** vorliegen
- übernimmt die [hässliche] Initialisierung eines x86 PCs in einen **wohl definierten Zustand**
  - 32 bit Protected Mode
  - nur BSP (*Bootstrap Processor*)
  - A20 Gate aktiviert
  - setzt optional auch Grafikmodus
- übergibt dem BS **„vitale“ Informationen** über das System
- lädt ggf. auch *Boot Module* (weitere Dateien wie die **initiale Ramdisk**) in den Speicher
- wird u.a. von **GRUB** (Referenzimplementierung) und **PXELINUX** (Netzwerkboot) unterstützt

Überblick zur Multiboot Specification

- offener PC **Bootloader Standard**, ab 1995 entwickelt
- Betriebssystem muss als **32 bit ELF** oder **a.out** vorliegen
- übernimmt die [hässliche] Initialisierung eines x86 PCs in einen **wohl definierten Zustand**
  - 32 bit Protected Mode
  - nur BSP (*Bootstrap Processor*)
  - A20 Gate aktiviert
  - setzt optional auch Grafikmodus
- übergibt dem BS **„vitale“ Informationen** über das System
- lädt ggf. auch *Boot Module* (weitere Dateien wie die **initiale Ramdisk**) in den Speicher
- wird u.a. von **GRUB** (Referenzimplementierung) und **PXELINUX** (Netzwerkboot) unterstützt
- und wird in **StuBS** verwendet

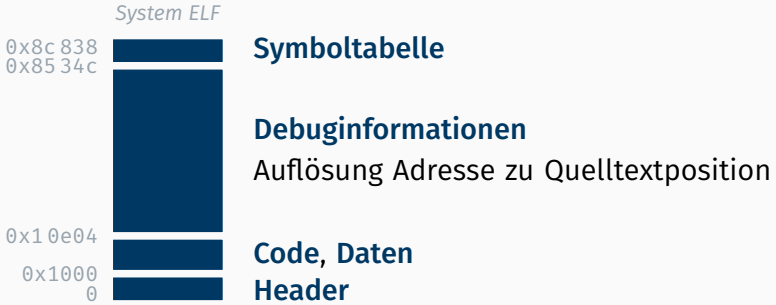
Aufbau einer MULTIBOOT-kompatiblen Binärdatei

Beispiel:
`make` generiert eine 563K große `.build/system` ELF.



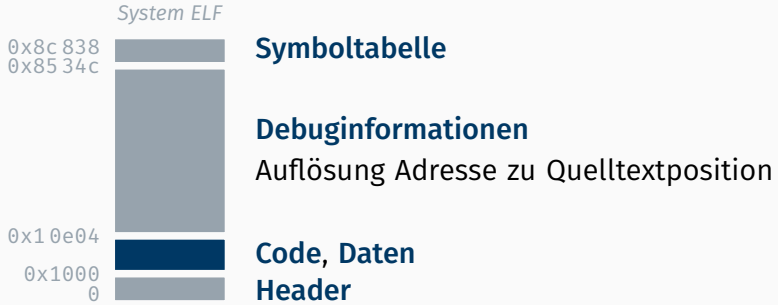
Aufbau einer MULTIBOOT-kompatiblen Binärdatei

Beispiel:
`make` generiert eine 563K große `.build/system` ELF.
Analyse mittels `readelf` offenbart folgende Struktur



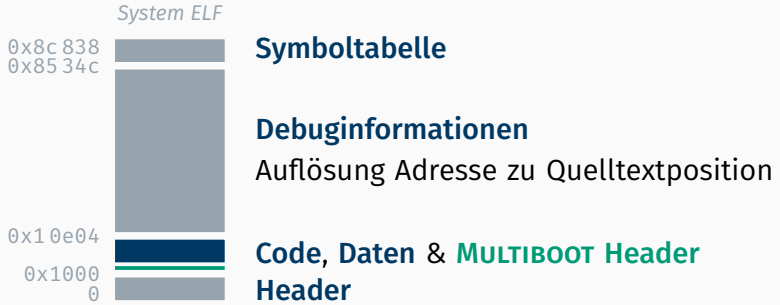
Aufbau einer MULTIBOOT-kompatiblen Binärdatei

Beispiel:
`make` generiert eine 563K große `.build/system` ELF.
Analyse mittels `readelf` offenbart folgende Struktur, für uns ist jedoch nur die (durch das Linkerskript) zusammengefasste Code- (`.text`) und Datensektion (`.[ro]data`) interessant



Aufbau einer MULTIBOOT-kompatiblen Binärdatei

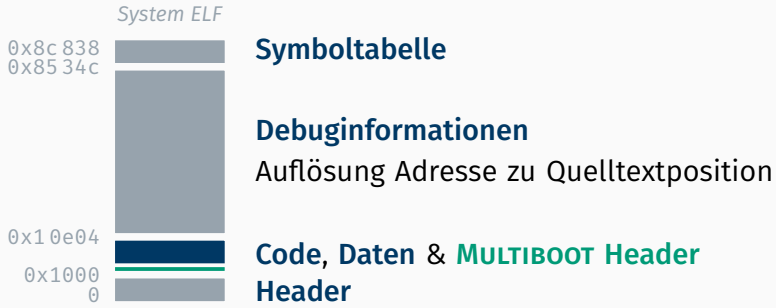
Beispiel:
`make` generiert eine 563K große `.build/system` ELF.
Analyse mittels `readelf` offenbart folgende Struktur, für uns ist jedoch nur die (durch das Linkerskript) zusammengefasste Code- (`.text`) und Datensektion (`.[ro]data`) interessant, in welcher auch der **MULTIBOOT Header** liegt



Aufbau einer MULTIBOOT-kompatiblen Binärdatei

MULTIBOOT Header

- Erkennung durch Wert `0x1bad b002` (und Prüfsumme)
- muss in den ersten 8 192 Bytes (der ELF) liegen
- bei uns in `boot/multiboot/header.asm` definiert
- beinhaltet Konfiguration (via Flags)



Multiboot Header in StubSmi

boot/multiboot/header.asm

```
[SECTION .multiboot_header]
; Constants included from boot/multiboot/config.inc
MULTIBOOT_HEADER_MAGIC_OS equ 0x1badb002  ; Magic Header

MULTIBOOT_PAGE_ALIGN      equ 1<<0        ; Align boot modules at 4K
MULTIBOOT_MEMORY_INFO     equ 1<<1        ; Request Memory Map info
MULTIBOOT_VIDEO_MODE      equ 1<<2        ; Configure video mode

MULTIBOOT_HEADER_FLAGS equ MULTIBOOT_PAGE_ALIGN | MULTIBOOT_MEMORY_INFO

MULTIBOOT_HEADER_CHKSUM equ -(MULTIBOOT_HEADER_MAGIC_OS + MULTIBOOT_HEADER_FLAGS)

align 4                           ; Align section
multiboot_header:
    dd MULTIBOOT_HEADER_MAGIC_OS  ; Magic Header Value
    dd MULTIBOOT_HEADER_FLAGS     ; Flags (affects following entries)
    dd MULTIBOOT_HEADER_CHKSUM    ; Header Checksum
    ; additional fields depending on flags
    ; (e.g. specifying the desired video mode)
```

Linkerskript in StuBSmi

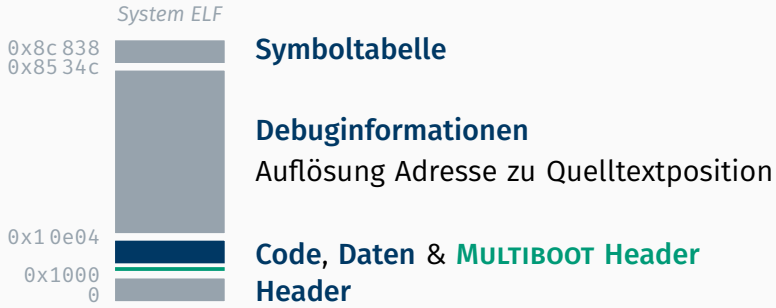
compiler/sections.ld

```
ENTRY(startup_bsp)                          /* entry function in our kernel */

SECTIONS {
  . = 16M;                                  /* start address of our kernel */
  ___KERNEL_START___ = .;                   /* custom source code reference */

  .boot : {
    *(.multiboot_header)                    /* should be at the very beginning */
  }

  .text : {
    *(.text .text.* .gnu.linkonce.t.*)      /* Kernel machine code */
    *(.init)
    *(.fini)
  }

  /* .setup_ap_seg, .rodata, (de-)initialization arrays, .data and .bss */

  ___KERNEL_END___ = .;                     /* another source code reference */
}
```

Aufbau einer MULTIBOOT-kompatiblen Binärdatei

MULTIBOOT Header

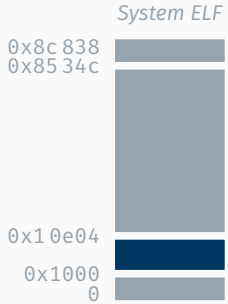
- Erkennung durch Wert `0x1bad b002` (und Prüfsumme)
- muss in den ersten 8 192 Bytes (der ELF) liegen
- bei uns in `boot/multiboot/header.asm` definiert
- beinhaltet Konfiguration (via Flags)



Laden einer MULTIBOOT-kompatiblen Binärdatei

Ablauf im Bootloader

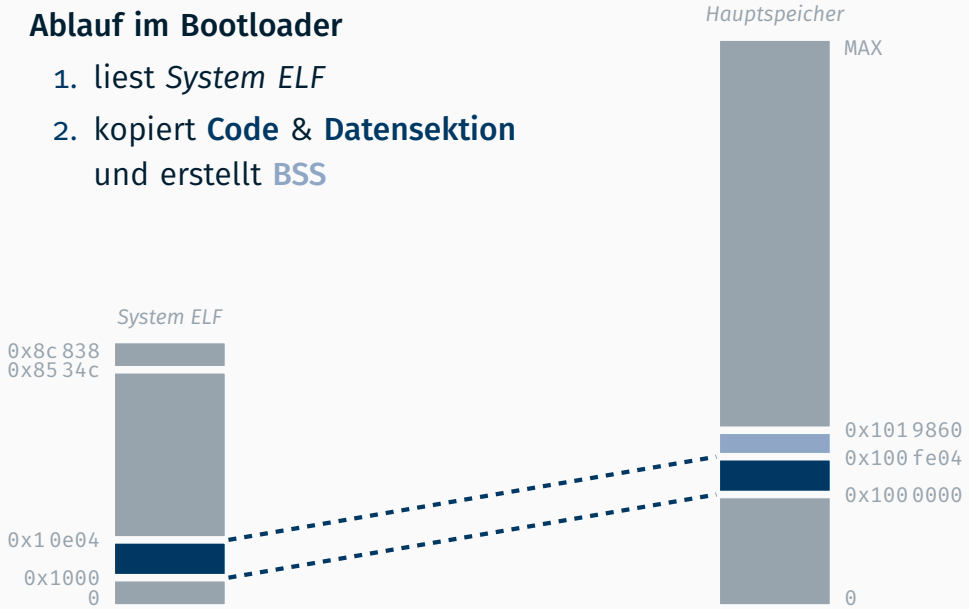
1. liest *System ELF*



Laden einer MULTIBOOT-kompatiblen Binärdatei

Ablauf im Bootloader

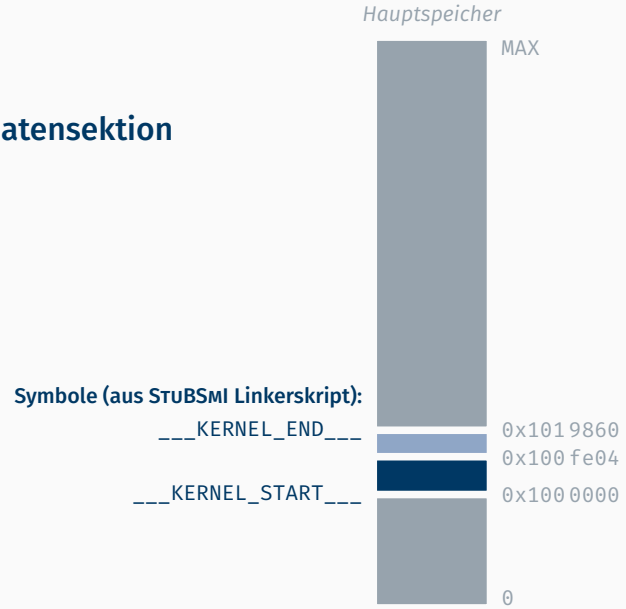
1. liest *System ELF*
2. kopiert **Code** & **Datensektion** und erstellt **BSS**



Laden einer MULTIBOOT-kompatiblen Binärdatei

Ablauf im Bootloader

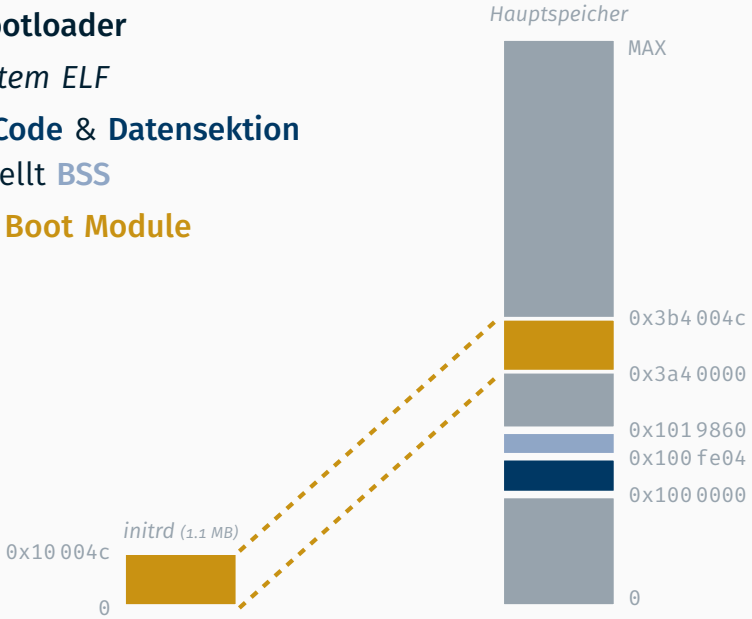
1. liest *System ELF*
2. kopiert **Code** & **Datensektion** und erstellt **BSS**



Laden einer MULTIBOOT-kompatiblen Binärdatei

Ablauf im Bootloader

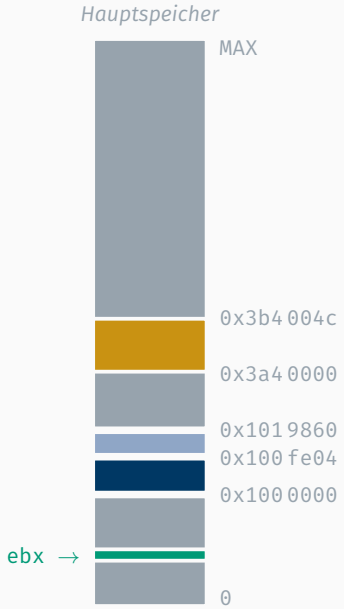
1. liest *System ELF*
2. kopiert **Code** & **Datensektion** und erstellt **BSS**
3. lädt ggf. **Boot Module**



Laden einer MULTIBOOT-kompatiblen Binärdatei

Ablauf im Bootloader

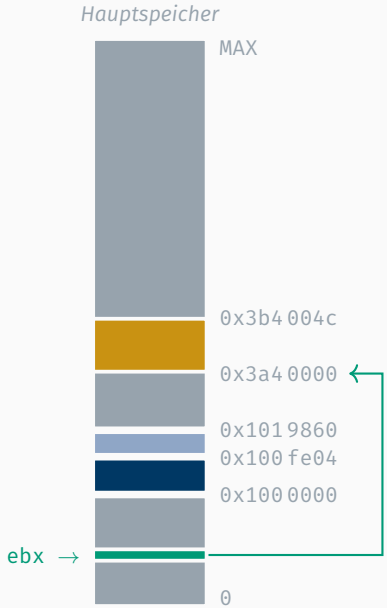
1. liest *System ELF*
2. kopiert **Code** & **Datensektion** und erstellt **BSS**
3. lädt ggf. **Boot Module**
4. setzt `eax` auf `0x2badb002` sowie `ebx` als Zeiger auf Struktur mit **MULTIBOOT Information**



Laden einer MULTIBOOT-kompatiblen Binärdatei

Ablauf im Bootloader

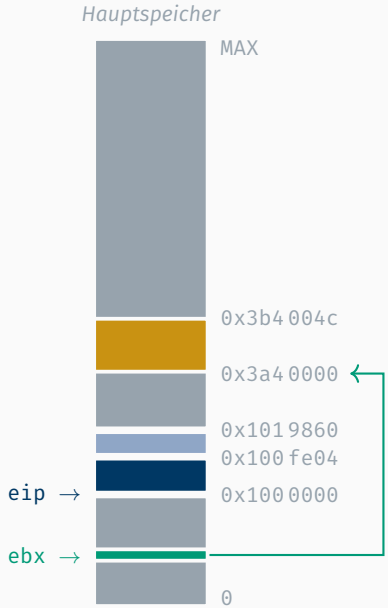
1. liest *System ELF*
2. kopiert **Code** & **Datensektion** und erstellt **BSS**
3. lädt ggf. **Boot Module**
4. setzt `eax` auf `0x2badb002` sowie `ebx` als Zeiger auf Struktur mit **MULTIBOOT Information**



Laden einer MULTIBOOT-kompatiblen Binärdatei

Ablauf im Bootloader

1. liest *System ELF*
2. kopiert **Code** & **Datensektion** und erstellt **BSS**
3. lädt ggf. **Boot Module**
4. setzt `eax` auf `0x2badb002` sowie `ebx` als Zeiger auf Struktur mit **MULTIBOOT Information**
5. Springt an den **Einsprungpunkt** (und übergibt somit an das Betriebssystem)



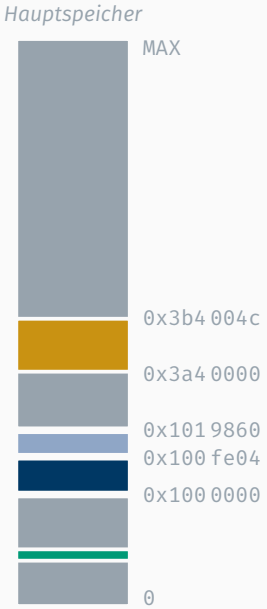
Aufgabe 3

Bestandsaufnahme

```
static Application apps[NUM_APPS];
static KeyboardApplication kapp;
```

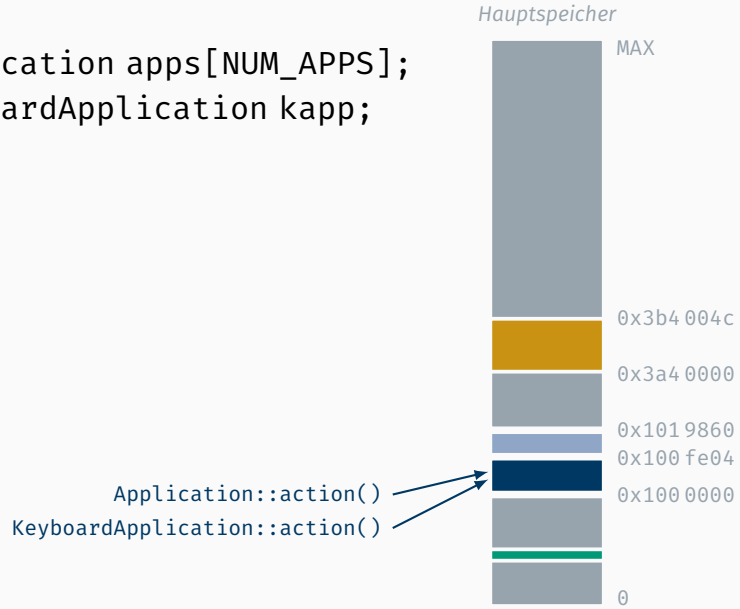
Bestandsaufnahme

```
static Application apps[NUM_APPS];
static KeyboardApplication kapp;
```



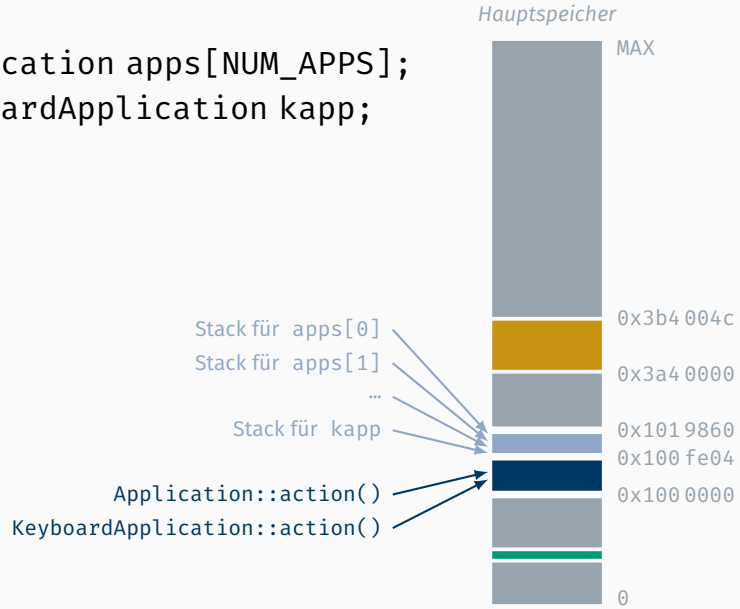
Bestandsaufnahme

```
static Application apps[NUM_APPS];
static KeyboardApplication kapp;
```



Bestandsaufnahme

```
static Application apps[NUM_APPS];
static KeyboardApplication kapp;
```

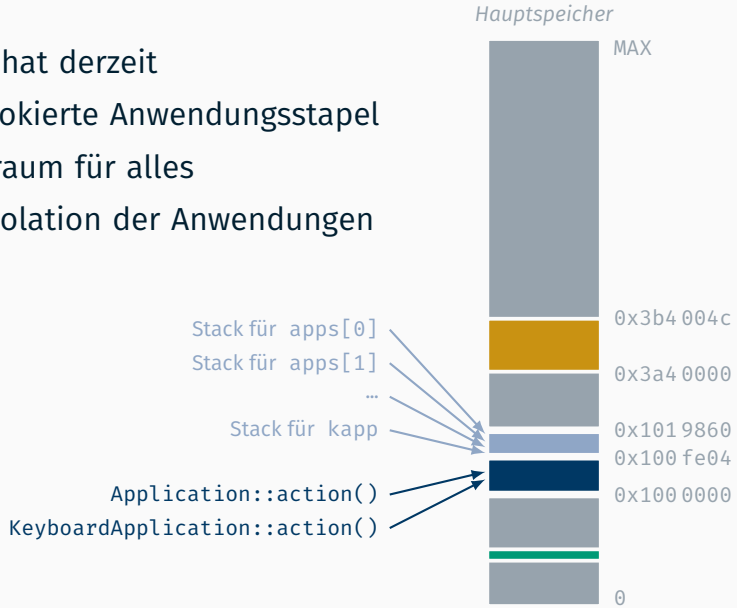


Bestandsaufnahme

Unser **StuBSmi** hat derzeit

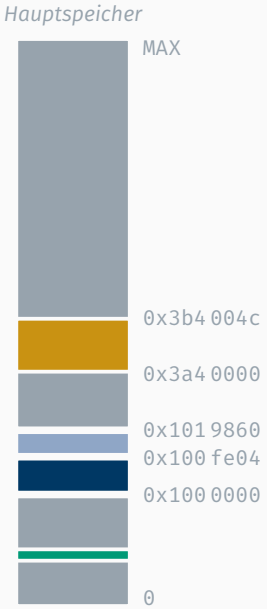
- statisch allokierte Anwendungsstapel
- ein Adressraum für alles

➔ keinerlei Isolation der Anwendungen



Aufgabeninhalt

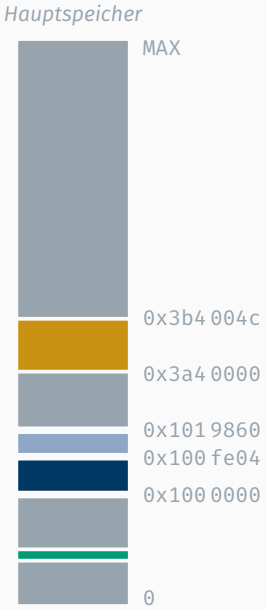
Ziel dieser Übung: Anwendungen (ein wenig) voneinander isolieren



Aufgabeninhalt

Ziel dieser Übung: Anwendungen (ein wenig) voneinander isolieren

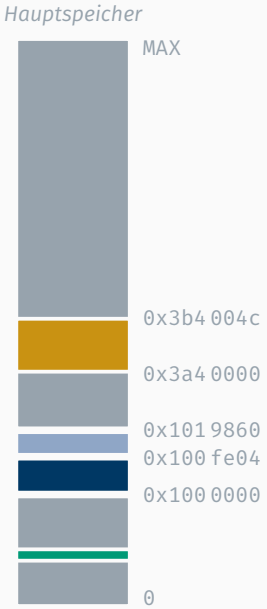
- dynamisch Anwendungsstapel allokieren



Aufgabeninhalt

Ziel dieser Übung: Anwendungen (ein wenig) voneinander isolieren

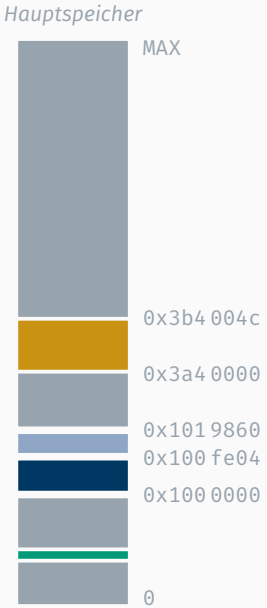
- dynamisch Anwendungsstapel allokieren
  - Hauptspeicherbelegung untersuchen



Aufgabeninhalt

Ziel dieser Übung: Anwendungen (ein wenig) voneinander isolieren

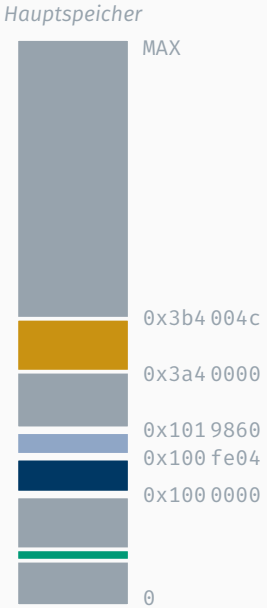
- dynamisch Anwendungsstapel allokieren
  - Hauptspeicherbelegung untersuchen
  - freien Speicher verwalten



Aufgabeninhalt

Ziel dieser Übung: Anwendungen (ein wenig) voneinander isolieren

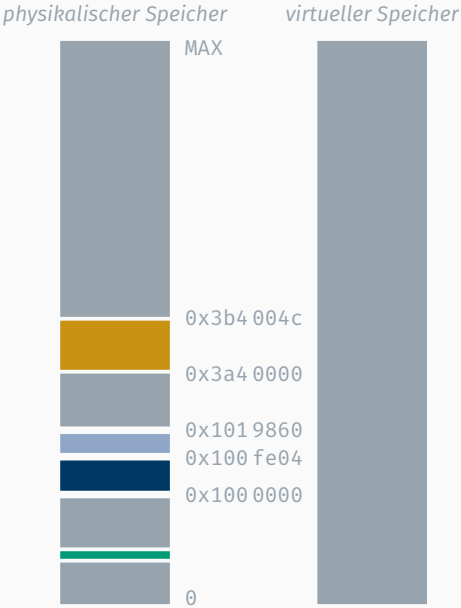
- dynamisch Anwendungsstapel allokieren
  - Hauptspeicherbelegung untersuchen
  - freien Speicher verwalten
- eigener Adressraum pro Anwendung



Aufgabeninhalt

Ziel dieser Übung: Anwendungen (ein wenig) voneinander isolieren

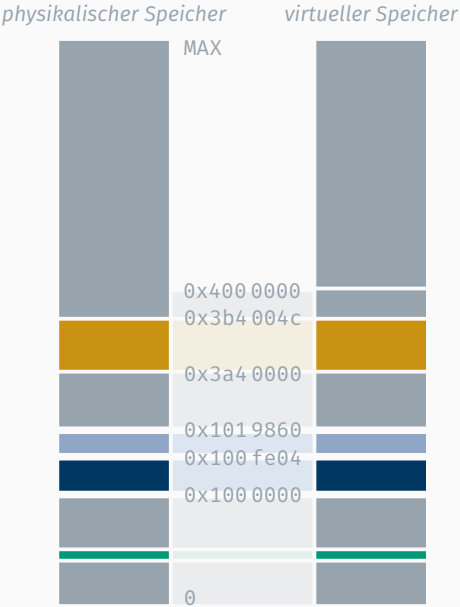
- dynamisch Anwendungsstapel allokieren
  - Hauptspeicherbelegung untersuchen
  - freien Speicher verwalten
- eigener Adressraum pro Anwendung
  - virtueller Adressraum mittels Paging



Aufgabeninhalt

Ziel dieser Übung: Anwendungen (ein wenig) voneinander isolieren

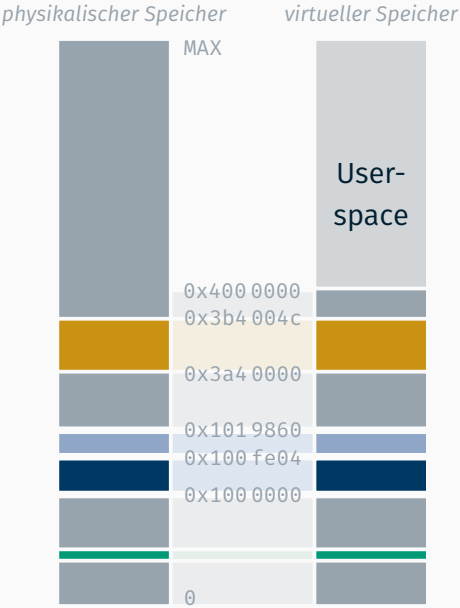
- dynamisch Anwendungsstapel allokieren
  - Hauptspeicherbelegung untersuchen
  - freien Speicher verwalten
- eigener Adressraum pro Anwendung
  - virtueller Adressraum mittels Paging
  - ersten 64 MB sind Kernelspace (lower-half) mit Identitätsabbildung



Aufgabeninhalt

Ziel dieser Übung: Anwendungen (ein wenig) voneinander isolieren

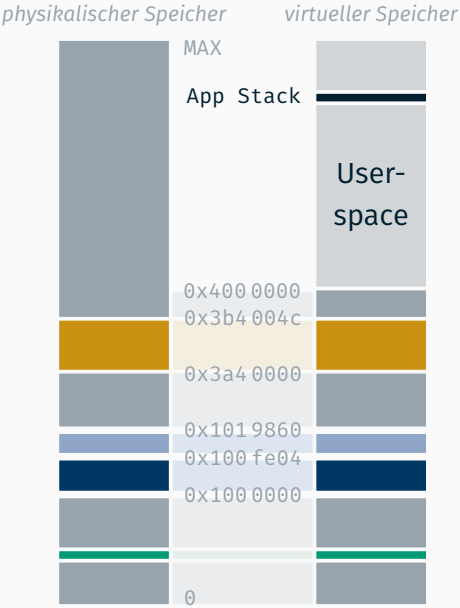
- dynamisch Anwendungsstapel allokieren
  - Hauptspeicherbelegung untersuchen
  - freien Speicher verwalten
- eigener Adressraum pro Anwendung
  - virtueller Adressraum mittels Paging
  - ersten 64 MB sind Kernelspace (lower-half) mit Identitätsabbildung
  - darüber liegt der Userspace



Aufgabeninhalt

Ziel dieser Übung: Anwendungen (ein wenig) voneinander isolieren

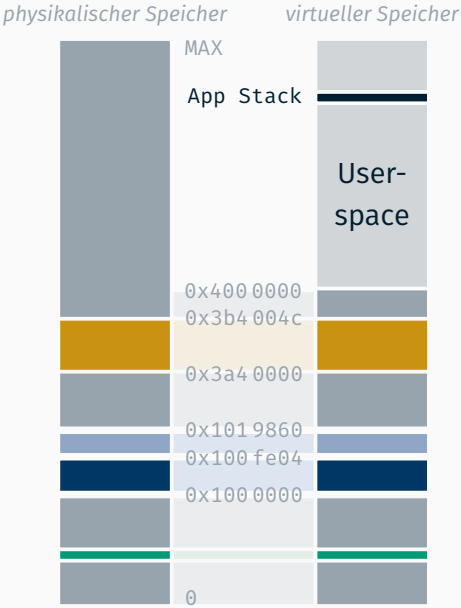
- dynamisch Anwendungsstapel allokieren
  - Hauptspeicherbelegung untersuchen
  - freien Speicher verwalten
- eigener Adressraum pro Anwendung
  - virtueller Adressraum mittels Paging
  - ersten 64 MB sind Kernelspace (lower-half) mit Identitätsabbildung
  - darüber liegt der Userspace mit Anwendungsstapel



Aufgabeninhalt

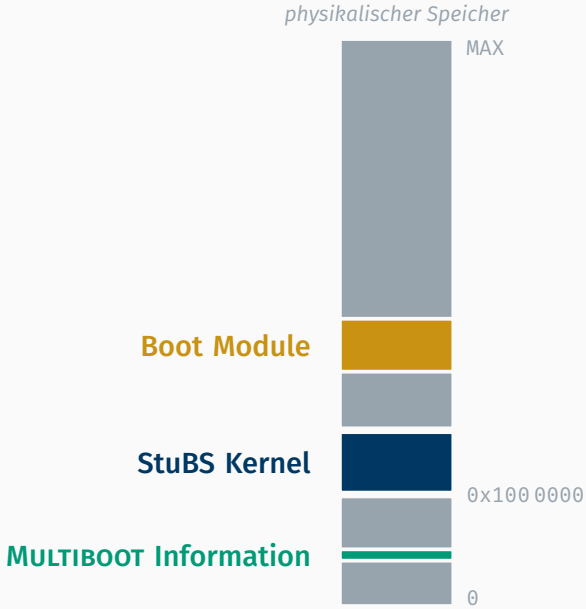
Ziel dieser Übung: Anwendungen (ein wenig) voneinander isolieren

- dynamisch Anwendungsstapel allokieren
  - Hauptspeicherbelegung untersuchen
  - freien Speicher verwalten
- eigener Adressraum pro Anwendung
  - virtueller Adressraum mittels Paging
  - ersten 64 MB sind Kernelspace (lower-half) mit Identitätsabbildung
  - darüber liegt der Userspace mit Anwendungsstapel an einer fixen Startadresse (z.B. Top-of-Stack bei `0x8000 0000 0000`)

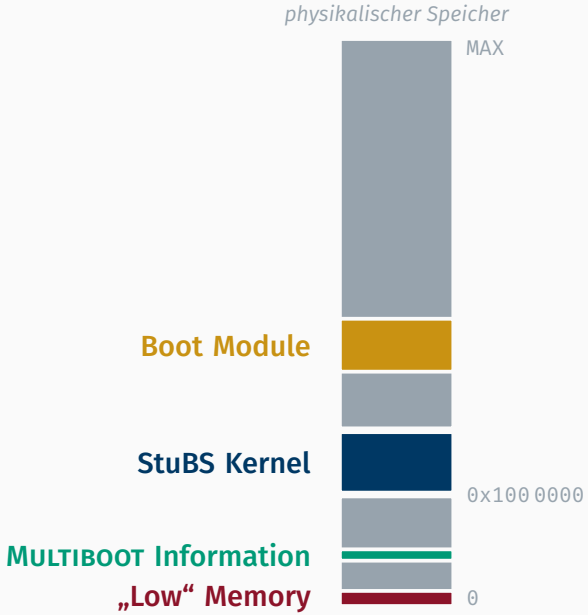


Speicherverwaltung

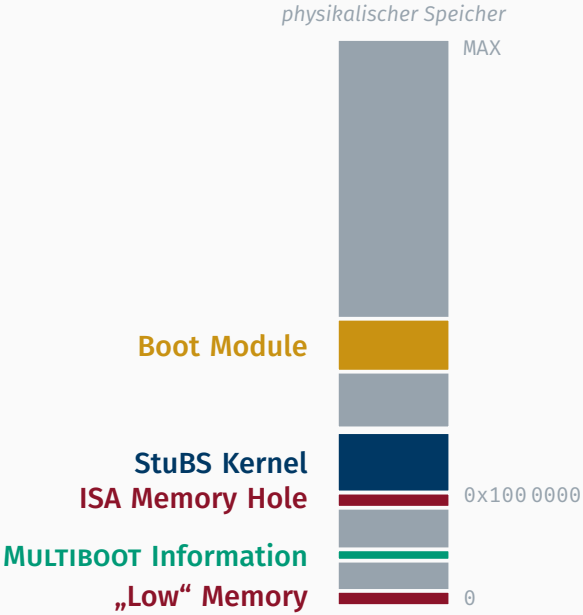
Freien Speicher finden



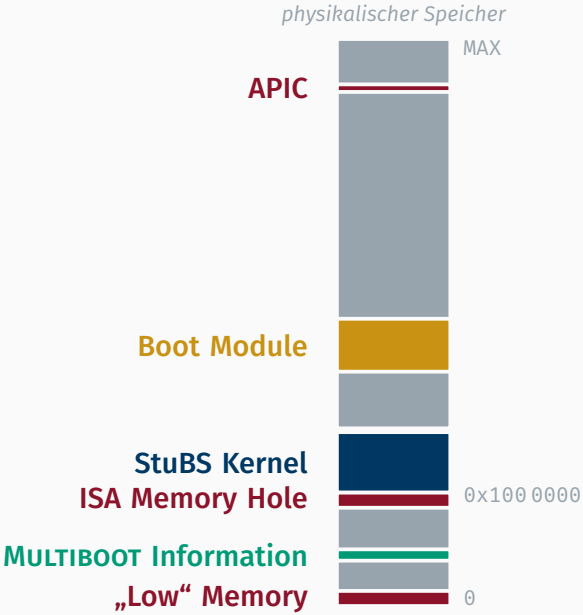
Freien Speicher finden



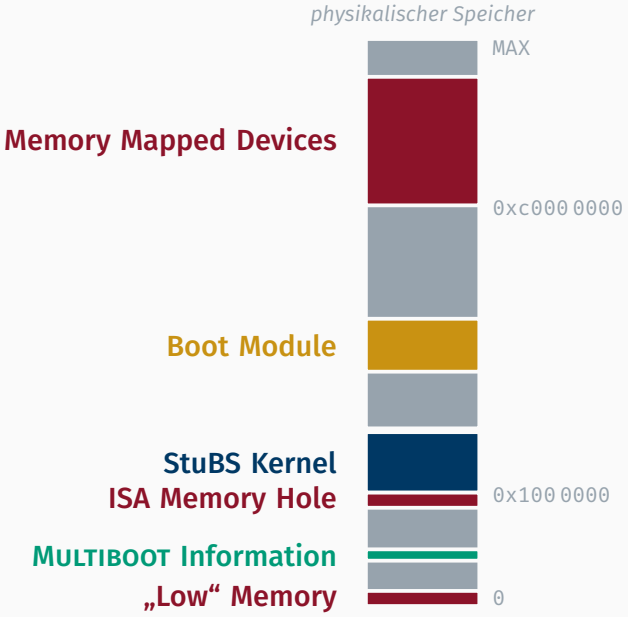
Freien Speicher finden



Freien Speicher finden

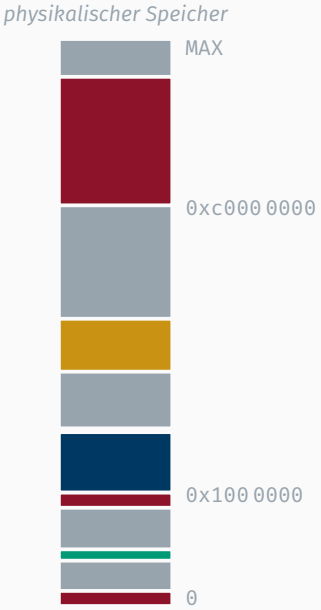


Freien Speicher finden



Freien Speicher finden

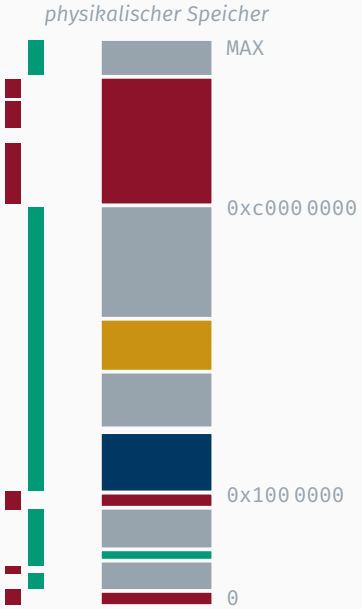
Abfrage der **Memory Map** über BIOS



Freien Speicher finden

Abfrage der **Memory Map** über BIOS
Ergebnis in MULTIBOOT Information

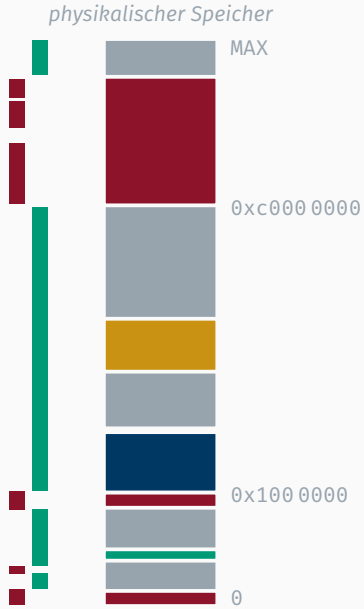
- freier und belegter Speicher



Freien Speicher finden

Abfrage der **Memory Map** über BIOS
Ergebnis in MULTIBOOT Information

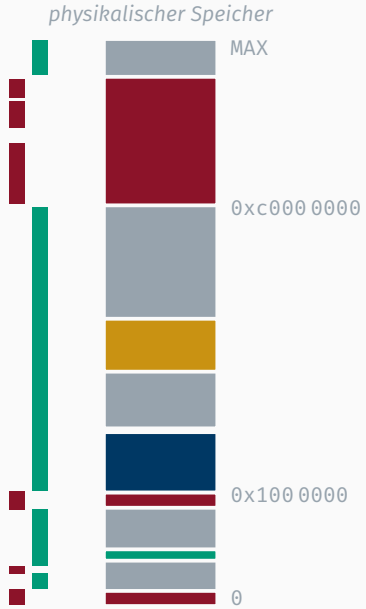
- freier und belegter Speicher
- ignoriert aber später belegte Bereiche
  (wie Kernel, `initrd` und den MULTIBOOT Informationsblock)



Freien Speicher finden

Abfrage der **Memory Map** über BIOS
Ergebnis in MULTIBOOT Information

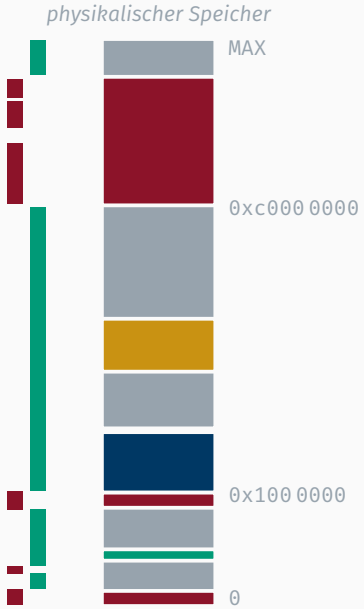
- freier und belegter Speicher
- ignoriert aber später belegte Bereiche
  (wie Kernel, `initrd` und den MULTIBOOT Informationsblock)
- besser defensiv auswerten
  (überlappende/widersprüchliche Bereiche möglich,
  ggf. fehlen im Speicher eingeblendet Geräte [wie APIC])



Freien Speicher finden

Abfrage der **Memory Map** über BIOS
Ergebnis in MULTIBOOT Information

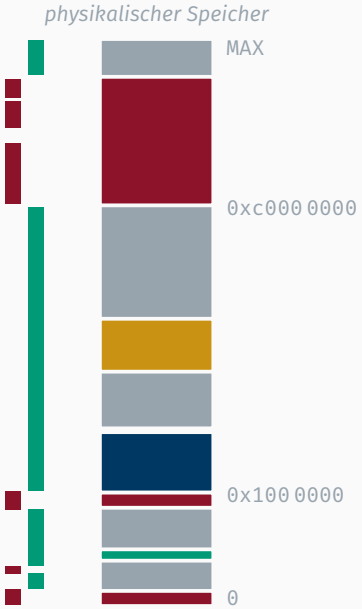
- freier und belegter Speicher
- ignoriert aber später belegte Bereiche
  (wie Kernel, `initrd` und den MULTIBOOT Informationsblock)
- besser defensiv auswerten
  (überlappende/widersprüchliche Bereiche möglich,
  ggf. fehlen im Speicher eingeblendet Geräte [wie APIC])
- Verwaltung in geeigneter Struktur



Freien Speicher finden

Abfrage der **Memory Map** über BIOS
Ergebnis in MULTIBOOT Information

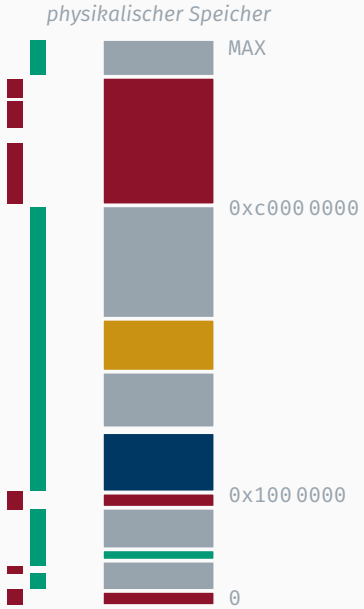
- freier und belegter Speicher
- ignoriert aber später belegte Bereiche
  (wie Kernel, `initrd` und den MULTIBOOT Informationsblock)
- besser defensiv auswerten
  (überlappende/widersprüchliche Bereiche möglich,
  ggf. fehlen im Speicher eingeblendet Geräte [wie APIC])
- Verwaltung in geeigneter Struktur
  - verkettete Liste mit freien Seitenbereichen
    (Startadresse, Länge) für uns ausreichend



Freien Speicher finden

Abfrage der **Memory Map** über BIOS
Ergebnis in MULTIBOOT Information

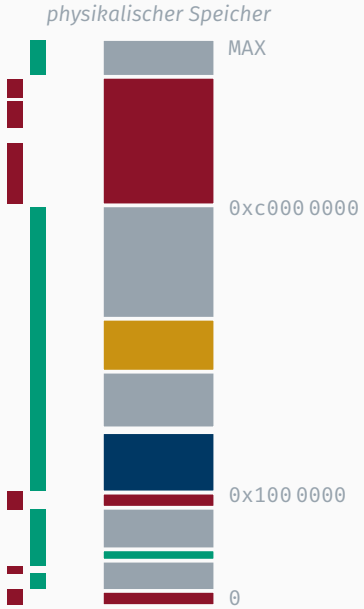
- freier und belegter Speicher
- ignoriert aber später belegte Bereiche
  (wie Kernel, `initrd` und den MULTIBOOT Informationsblock)
- besser defensiv auswerten
  (überlappende/widersprüchliche Bereiche möglich,
  ggf. fehlen im Speicher eingeblendet Geräte [wie APIC])
- Verwaltung in geeigneter Struktur
  - verkettete Liste mit freien Seitenbereichen (Startadresse, Länge) für uns ausreichend
  - dynamische Allokation der Listenelemente zulässig (→ `utils/alloc.h`)



Freien Speicher finden

Abfrage der **Memory Map** über BIOS
Ergebnis in MULTIBOOT Information

- freier und belegter Speicher
- ignoriert aber später belegte Bereiche
  (wie Kernel, `initrd` und den MULTIBOOT Informationsblock)
- besser defensiv auswerten
  (überlappende/widersprüchliche Bereiche möglich,
  ggf. fehlen im Speicher eingeblendet Geräte [wie APIC])
- Verwaltung in geeigneter Struktur
  - verkettete Liste mit freien Seitenbereichen (Startadresse, Länge) für uns ausreichend
  - dynamische Allokation der Listenelemente zulässig (→ `utils/alloc.h`)
  - Unterscheidung zw. Kernel- und Userspace



Der *Page Frame Allocator* sollte unbedingt vor dem nachfolgenden Schritt ausgiebig getestet werden!

Der *Page Frame Allocator* sollte unbedingt vor dem nachfolgenden Schritt ausgiebig getestet werden!

```
void *addr;
void *prev = nullptr;
const size_t page_size = 4096;
while ((addr = reinterpret_cast<void*>(alloc_page())) != nullptr) {
    // longmode.asm maps only the first 4 GiB
    if (reinterpret_cast<uintptr_t>(addr) >= 0x100000000)
        continue;

    DBG << "Checking " << addr << endl;

    // Fill full page with 0b01011010 pattern
    memset(addr, 0x5a, page_size);
    // Check contents of page with previous filled one
    assert(prev == nullptr || memcmp(prev, addr, page_size) == 0);

    prev = addr;
}
```

Paging

Mit 64 bit sind (theoretisch) bis zu 16 EiB adressierbar

Mit 64 bit sind (theoretisch) bis zu 16 EiB adressierbar, aber der von uns verwendete x64 unterstützt „nur“

- maximal 52 bit (= 4 PiB) **physikalischen** Speicher

Mit 64 bit sind (theoretisch) bis zu 16 EiB adressierbar, aber der von uns verwendete x64 unterstützt „nur“

- maximal 52 bit (= 4 PiB) **physikalischen** Speicher
  - 40 bits durch Adressumsetzung + 12 bits Seite
  - MAXPHYADDR im Intel Manual (vgl. ISDMv3 4.1.4)

Mit 64 bit sind (theoretisch) bis zu 16 EiB adressierbar, aber der von uns verwendete x64 unterstützt „nur“

- maximal 52 bit (= 4 PiB) **physikalischen** Speicher
  - 40 bits durch Adressumsetzung + 12 bits Seite
  - MAXPHYADDR im Intel Manual (vgl. ISDMv3 4.1.4)

Mit 64 bit sind (theoretisch) bis zu 16 EiB adressierbar, aber der von uns verwendete x64 unterstützt „nur“

- maximal 52 bit (= 4 PiB) **physikalischen** Speicher
  - 40 bits durch Adressumsetzung + 12 bits Seite
  - MAXPHYADDR im Intel Manual (vgl. ISDMv3 4.1.4)
- standardmäßig 48 bit (= 256 TiB) **virtuellen** Speicher

Mit 64 bit sind (theoretisch) bis zu 16 EiB adressierbar, aber der von uns verwendete x64 unterstützt „nur“

- maximal 52 bit (= 4 PiB) **physikalischen** Speicher
  - 40 bits durch Adressumsetzung + 12 bits Seite
  - MAXPHYADDR im Intel Manual (vgl. ISDMv3 4.1.4)
- standardmäßig 48 bit (= 256 TiB) **virtuellen** Speicher
  - über 4-stufige Adressumsetzung

Mit 64 bit sind (theoretisch) bis zu 16 EiB adressierbar, aber der von uns verwendete x64 unterstützt „nur“

- maximal 52 bit (= 4 PiB) **physikalischen** Speicher
  - 40 bits durch Adressumsetzung + 12 bits Seite
  - MAXPHYADDR im Intel Manual (vgl. ISDMv3 4.1.4)
- standardmäßig 48 bit (= 256 TiB) **virtuellen** Speicher
  - über 4-stufige Adressumsetzung
  - die oberen 17 Bits einer Adresse müssen identisch sein (= *canonical*)
    → valide Adressen sind `0x0` – `0x7fff ffff ffff` sowie
    `0xffff 8000 0000 0000` – `0xffff ffff ffff ffff`

Mit 64 bit sind (theoretisch) bis zu 16 EiB adressierbar, aber der von uns verwendete x64 unterstützt „nur“

- maximal 52 bit (= 4 PiB) **physikalischen** Speicher
  - 40 bits durch Adressumsetzung + 12 bits Seite
  - MAXPHYADDR im Intel Manual (vgl. ISDMv3 4.1.4)
- standardmäßig 48 bit (= 256 TiB) **virtuellen** Speicher
  - über 4-stufige Adressumsetzung
  - die oberen 17 Bits einer Adresse müssen identisch sein (= *canonical*)
    → valide Adressen sind `0x0` – `0x7fff ffff ffff` sowie
    `0xffff 8000 0000 0000` – `0xffff ffff ffff ffff`
- neuere Architekturen 57 bit (= 128 PiB) **virt.** Speicher
  - über 5-stufige Adressumsetzung
  - muss extra aktiviert werden
  - die oberen 8 Bits müssen identisch sein (= *canonical*)

Für **StuBSmi** verwenden wir in dieser Aufgabe

- eine **Seitengröße von 4 KiB** wie im Beispiel
  (Hardware unterstützt 2 MiB sowie ggf. 1 GiB Seiten)

Für **StuBSmi** verwenden wir in dieser Aufgabe

- eine **Seitengröße von 4 KiB** wie im Beispiel
  (Hardware unterstützt 2 MiB sowie ggf. 1 GiB Seiten)
- eine **4-stufige Adressumsetzung** → 48 bit Adressen

Für **StuBSmi** verwenden wir in dieser Aufgabe

- eine **Seitengröße von 4 KiB** wie im Beispiel
  (Hardware unterstützt 2 MiB sowie ggf. 1 GiB Seiten)
- eine **4-stufige Adressumsetzung** → 48 bit Adressen
- bei 7.5 ECTS auch die Möglichkeit Seiten als **nicht-ausführbar** zu markieren
  (dafür muss im *Extended Feature Enable Register* [MSR_EFER] das 11. Bit [MSR_EFER_NXE] gesetzt sein)

Für **StuBSmi** verwenden wir in dieser Aufgabe

- eine **Seitengröße von 4 KiB** wie im Beispiel
  (Hardware unterstützt 2 MiB sowie ggf. 1 GiB Seiten)
- eine **4-stufige Adressumsetzung** → 48 bit Adressen
- bei 7.5 ECTS auch die Möglichkeit Seiten als **nicht-ausführbar** zu markieren
  (dafür muss im *Extended Feature Enable Register* [MSR_EFER] das 11. Bit [MSR_EFER_NXE] gesetzt sein)
- **keine weiteren Features** wie *Protection Keys* (ISDMv3 4.6.2)

4-stufige Adressumsetzung (48 bit) am Beispiel

Virtuelle Adresse: `0x791bf4f2dafe`

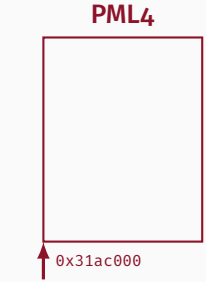
4-stufige Adressumsetzung (48 bit) am Beispiel

Virtuelle Adresse: `0x791bf4f2dafe`

`%cr3`

4-stufige Adressumsetzung (48 bit) am Beispiel

Virtuelle Adresse: `0x791bf4f2dafe`

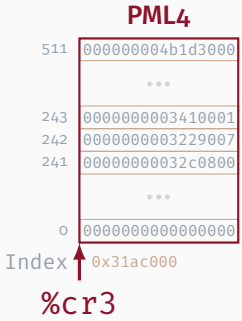


4-stufige Adressumsetzung (48 bit) am Beispiel

Virtuelle Adresse: `0x791bf4f2dafe`

4-stufige Adressumsetzung (48 bit) am Beispiel

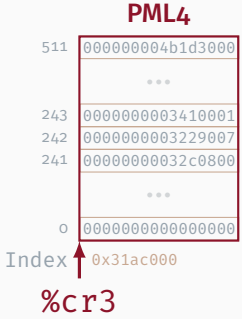
Virtuelle Adresse: `0x791bf4f2dafe`



4-stufige Adressumsetzung (48 bit) am Beispiel

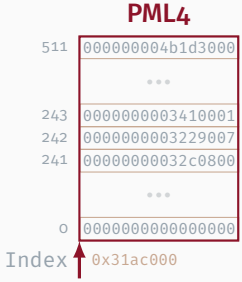
Virtuelle Adresse: `0x791bf4f2dafe`

`0111 1001 0001 1011 1111 0100 1111 0010 1101 1010 1111 1110`



4-stufige Adressumsetzung (48 bit) am Beispiel

Virtuelle Adresse: `0x791bf4f2dafe`

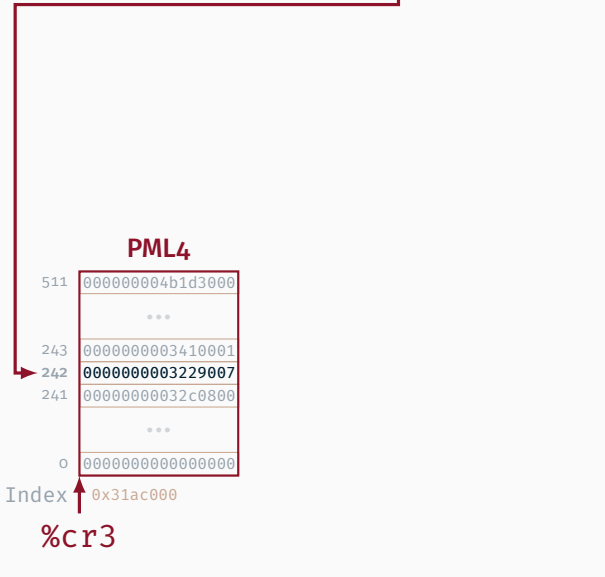


4-stufige Adressumsetzung (48 bit) am Beispiel

Virtuelle Adresse: `0x791bf4f2dafe`

`0111 1001 0001 1011 1111 0100 1111 0010 1101 1010 1111 1110`

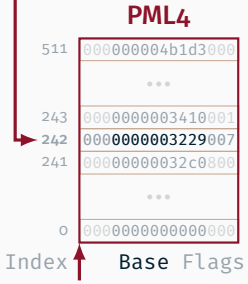
Bits 39 ... 47



4-stufige Adressumsetzung (48 bit) am Beispiel

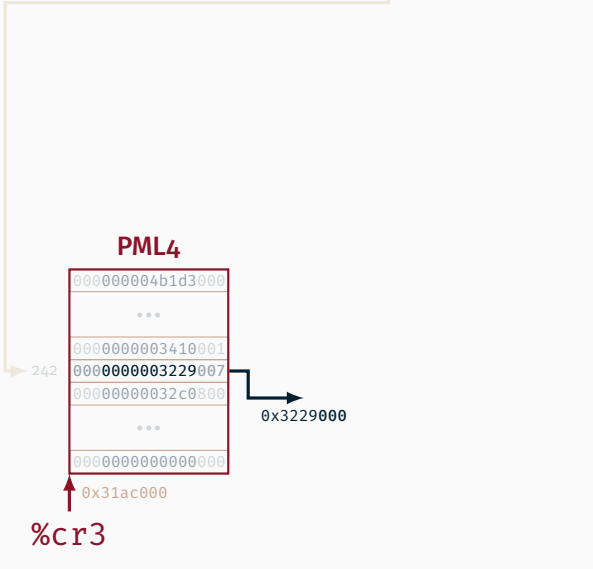
Virtuelle Adresse: `0x791bf4f2dafe`

`0111 1001 0001 1011 1111 0100 1111 0010 1101 1010 1111 1110`



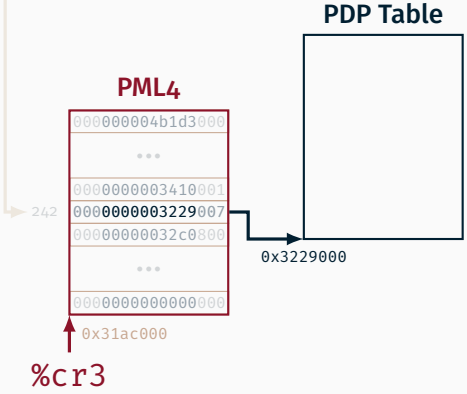
4-stufige Adressumsetzung (48 bit) am Beispiel

Virtuelle Adresse: 0x791bf4f2dafe



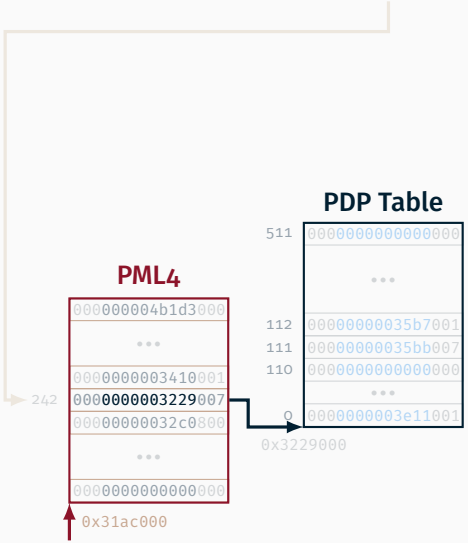
4-stufige Adressumsetzung (48 bit) am Beispiel

Virtuelle Adresse: `0x791bf4f2dafe`

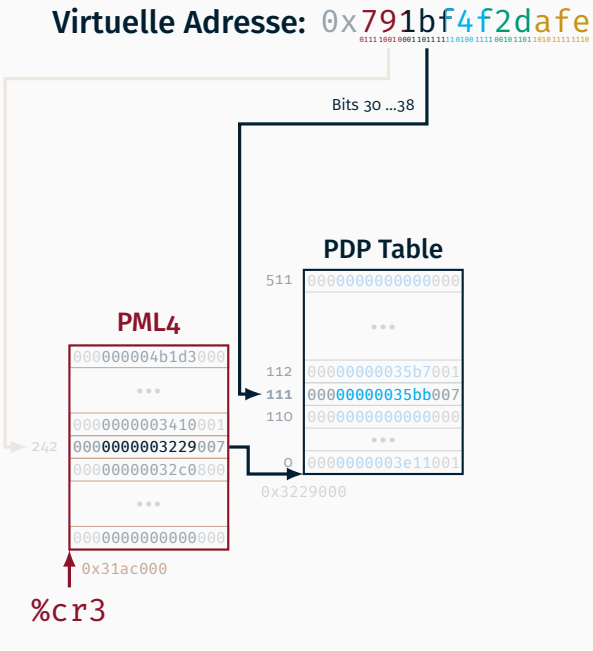


4-stufige Adressumsetzung (48 bit) am Beispiel

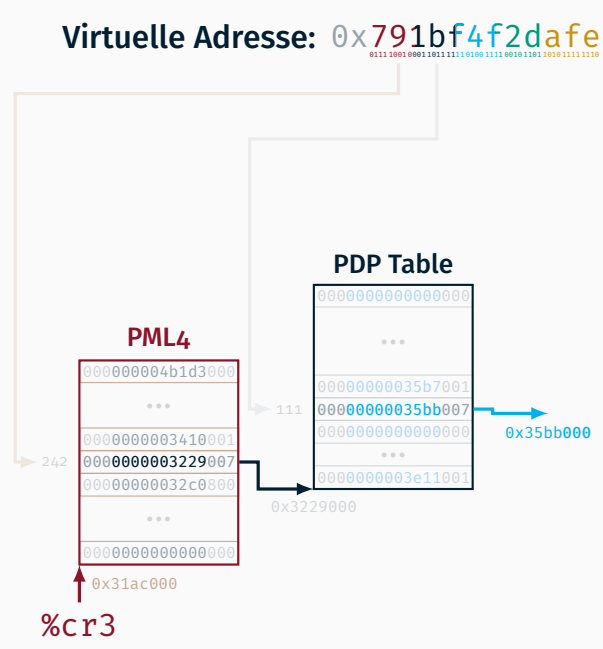
Virtuelle Adresse: `0x791bf4f2dafe`



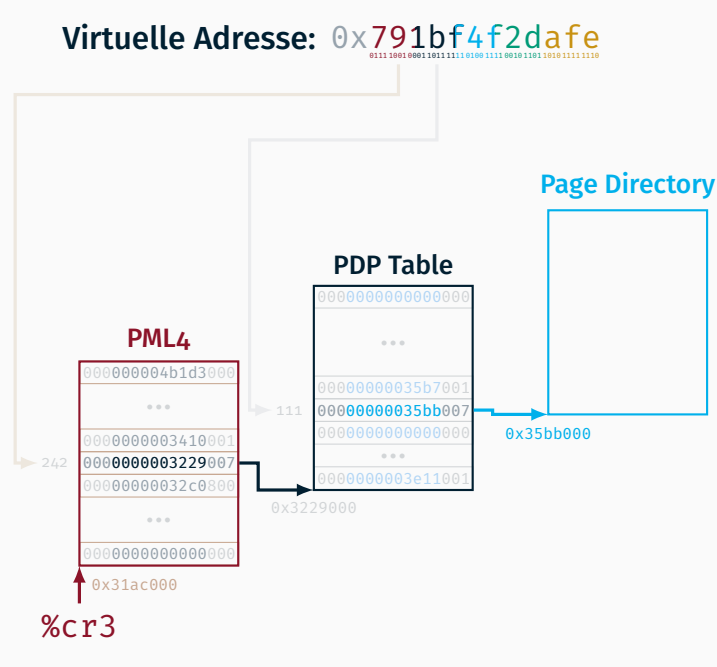
4-stufige Adressumsetzung (48 bit) am Beispiel



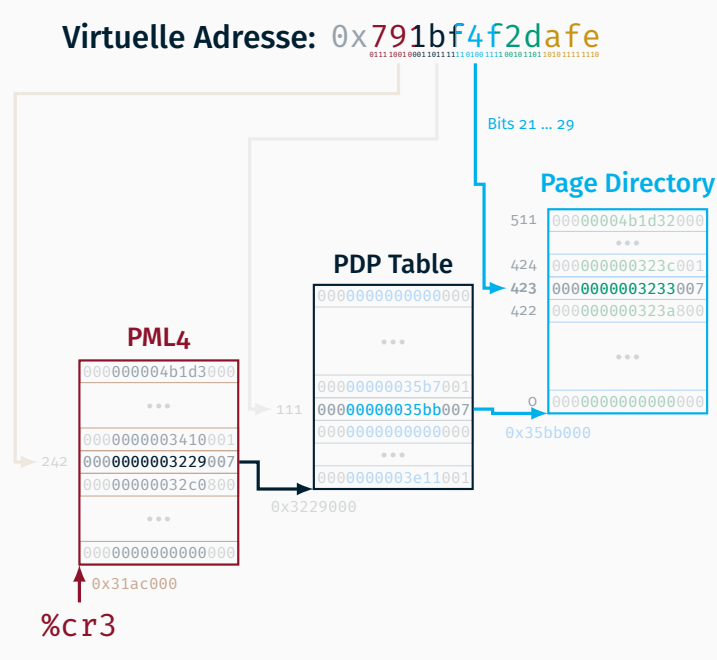
4-stufige Adressumsetzung (48 bit) am Beispiel



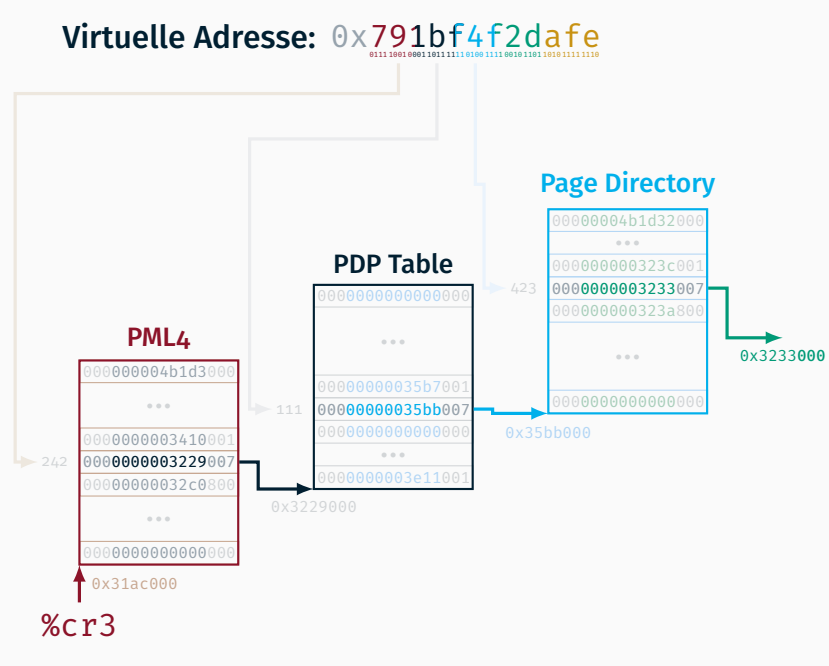
4-stufige Adressumsetzung (48 bit) am Beispiel



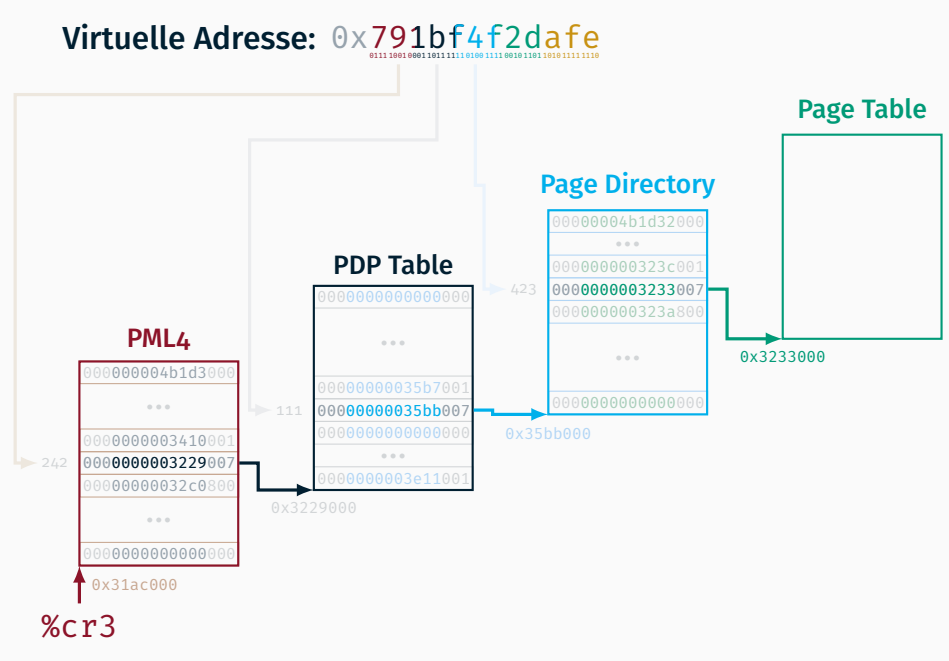
4-stufige Adressumsetzung (48 bit) am Beispiel



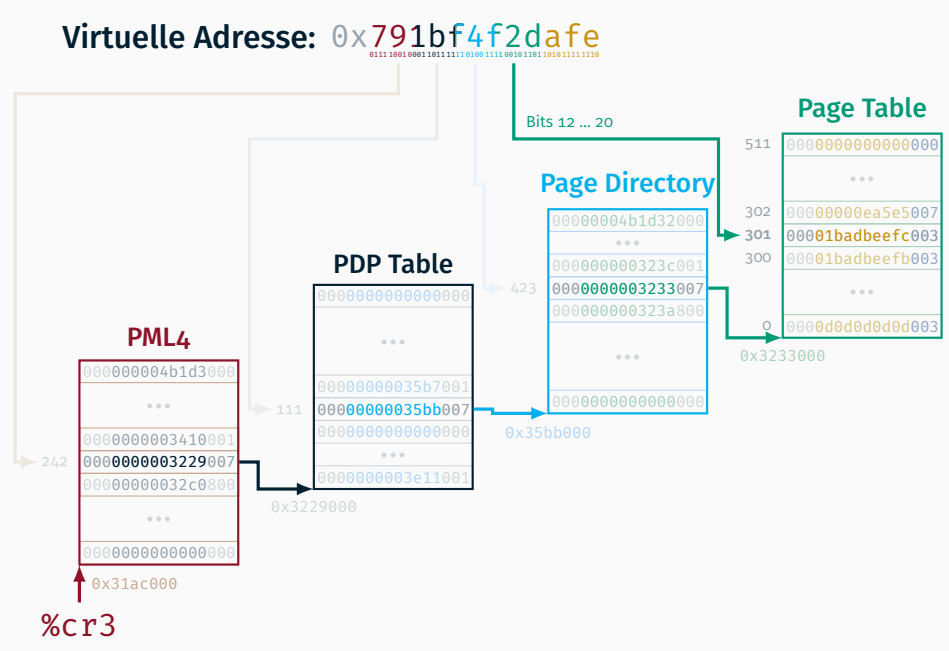
4-stufige Adressumsetzung (48 bit) am Beispiel



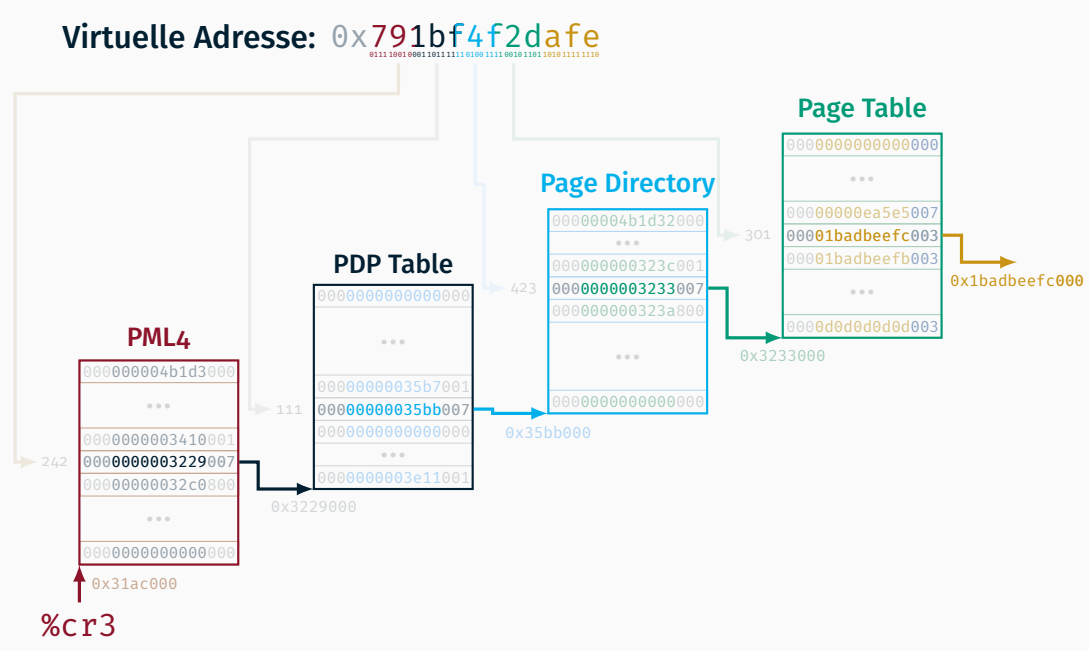
4-stufige Adressumsetzung (48 bit) am Beispiel



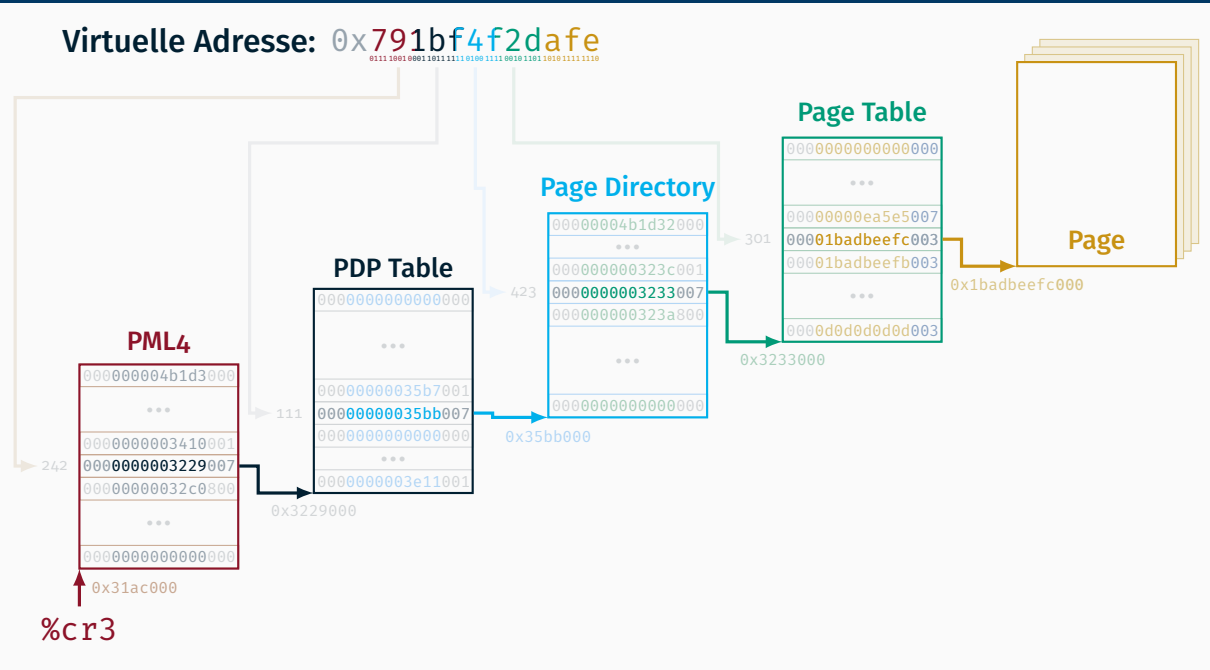
4-stufige Adressumsetzung (48 bit) am Beispiel



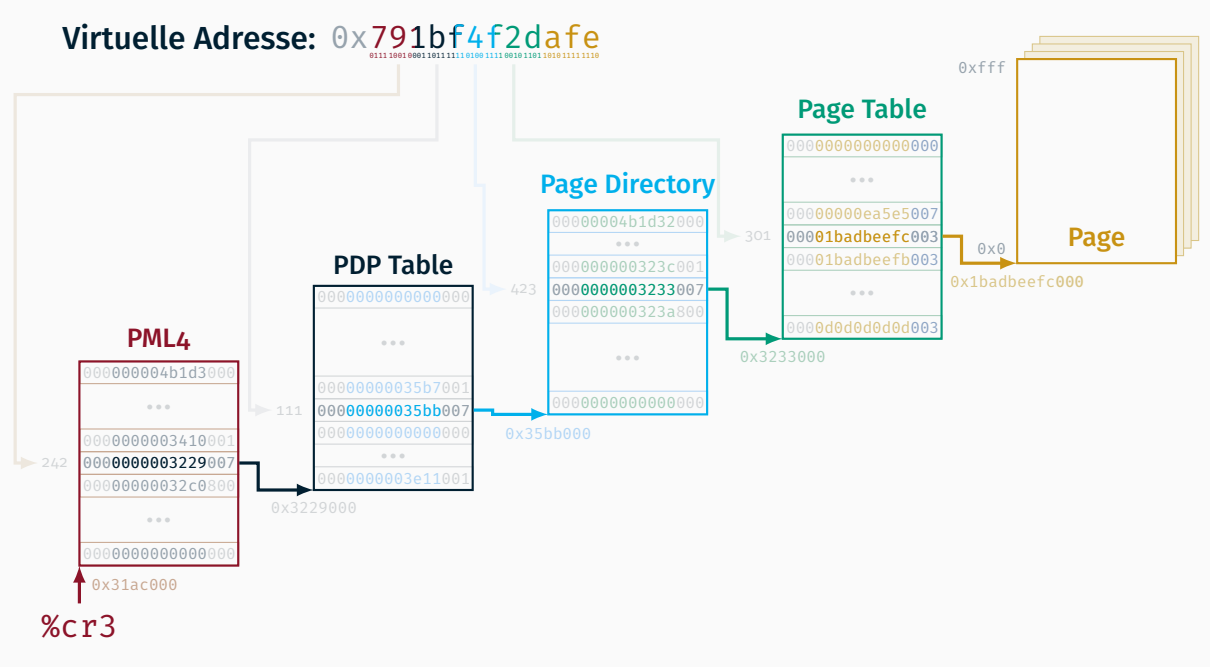
4-stufige Adressumsetzung (48 bit) am Beispiel



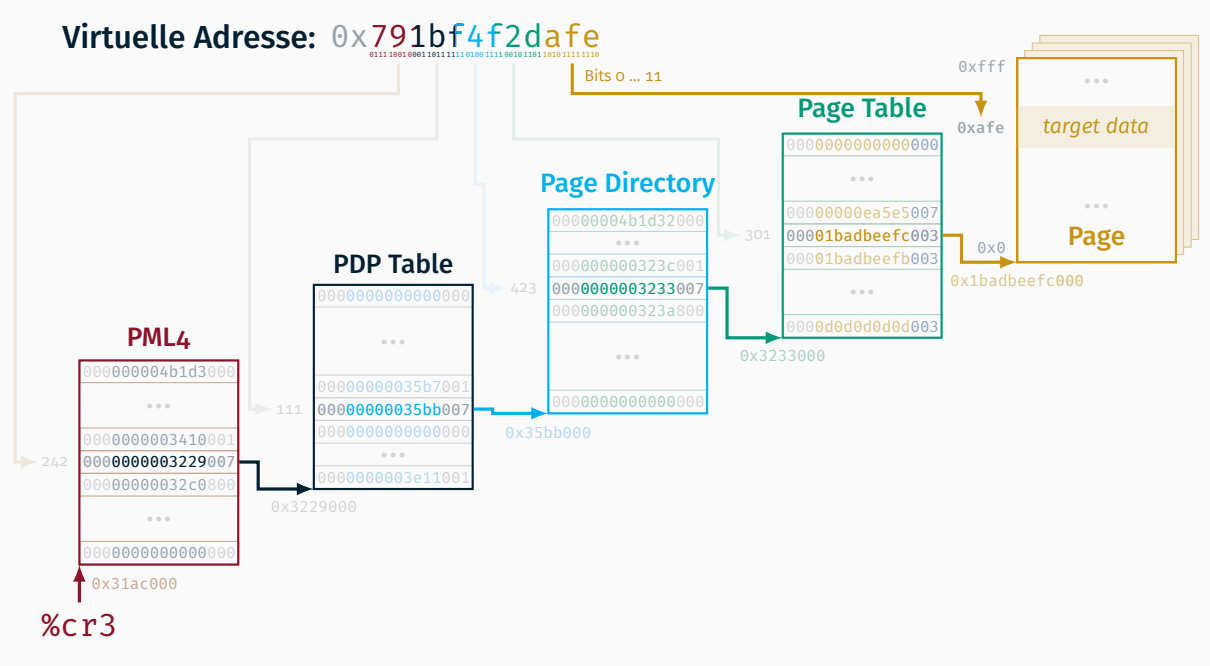
4-stufige Adressumsetzung (48 bit) am Beispiel



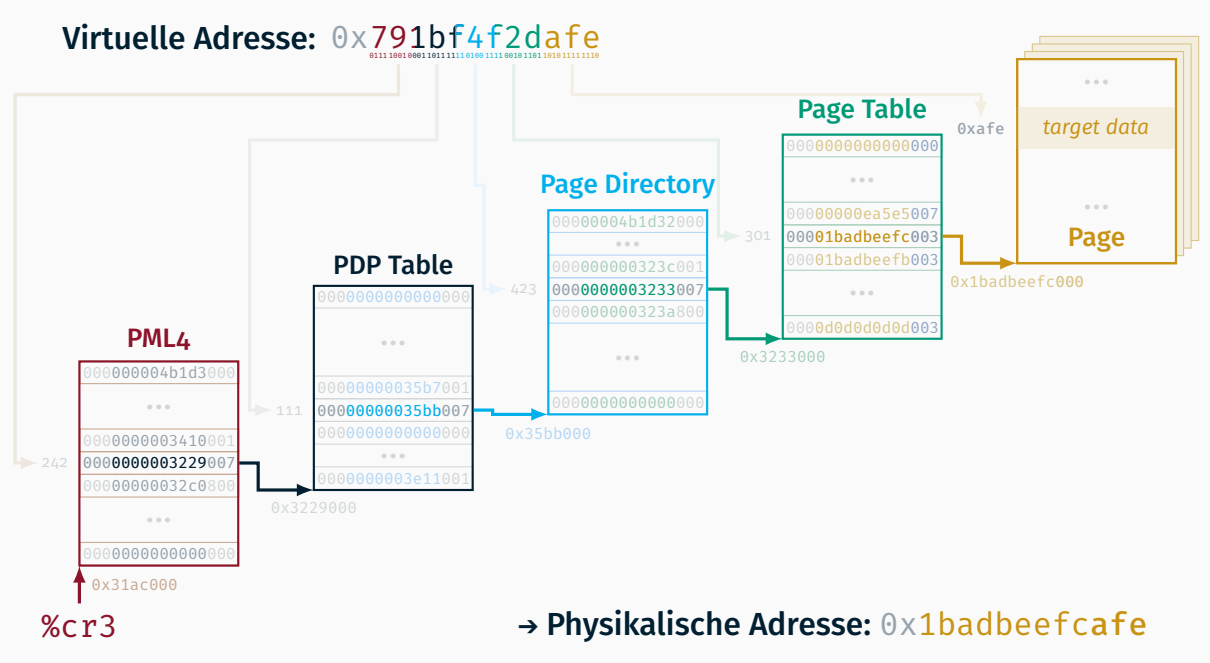
4-stufige Adressumsetzung (48 bit) am Beispiel



4-stufige Adressumsetzung (48 bit) am Beispiel



4-stufige Adressumsetzung (48 bit) am Beispiel



Eintrag im PML4 (Page-Map Level 4)

ISDMv3 Table 4-14

Execute Disable: 1 verhindert Ausführung von Code

ignoriert

(Physikalische) Adresse der *PDP Table*,
welche an einer 4 KiB-Grenze ausgerichtet sein muss

ignoriert

Global: Bei 4 KiB Seiten ignoriert

reserviert, muss 0 sein

ignoriert

Accessed: 1 falls die Zielseite verwendet wurde

Page-Level Cache Disable: 1 deaktiviert Caching

Page-Level Write Through: 1 aktiviert WT Caching

User Mode: 1 um Zugriff aus Ring 3 zu erlauben

Writeable: nur lesender (0) oder auch schreibender (1) Zugriff

Present: Eintrag aktiv (1) oder inaktiv (0)

Eintrag in der PDP (Page-Directory-Pointer) Table

ISDMv3 Table 4-16

Execute Disable: 1 verhindert Ausführung von Code

ignoriert

(Physikalische) Adresse des Seitenverzeichnisses (*Page-Directory*), welche an einer 4 KiB-Grenze ausgerichtet sein muss

ignoriert

Global: Bei 4 KiB Seiten ignoriert

Page Size: Adresse zeigt auf Page-Directory (0) oder 1 GiB Seite (1)

ignoriert

Accessed: 1 falls die Zielseite verwendet wurde

Page-Level Cache Disable: 1 deaktiviert Caching

Page-Level Write Through: 1 aktiviert WT Caching

User Mode: 1 um Zugriff aus Ring 3 zu erlauben

Writeable: nur lesender (0) oder auch schreibender (1) Zugriff

Present: Eintrag aktiv (1) oder inaktiv (0)

Eintrag im Seitenverzeichnis (Page-Directory)

ISDMv3 Table 4-18

Execute Disable: 1 verhindert Ausführung von Code

ignoriert

(Physikalische) Adresse der Seitentabelle (*Page Table*), welche an einer 4 KiB-Grenze ausgerichtet sein muss

ignoriert

Global: Bei 4 KiB Seiten ignoriert

Page Size: Adresse zeigt auf Page-Table (0) oder 2 MiB Seite (1)

ignoriert

Accessed: 1 falls die Zielseite verwendet wurde

Page-Level Cache Disable: 1 deaktiviert Caching

Page-Level Write Through: 1 aktiviert WT Caching

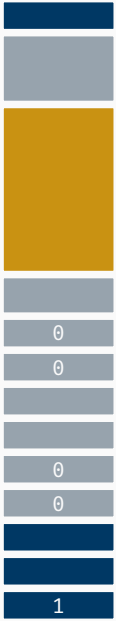
User Mode: 1 um Zugriff aus Ring 3 zu erlauben

Writeable: nur lesender (0) oder auch schreibender (1) Zugriff

Present: Eintrag aktiv (1) oder inaktiv (0)

Eintrag in der Seitentabelle (Page-Table)

ISDMv3 Table 4-19



Execute Disable: 1 verhindert Ausführung von Code

ignoriert

Physikalische Adresse der 4 KiB Zielseite

ignoriert

Global: Verhindert TLB Aktualisierung

Page Attribute Table: 1 aktiviert feingranulare Cacheeinstellung

Dirty: 1 falls auf die Zielseite geschrieben wurde

Accessed: 1 falls die Zielseite verwendet wurde

Page-Level Cache Disable: 1 deaktiviert Caching

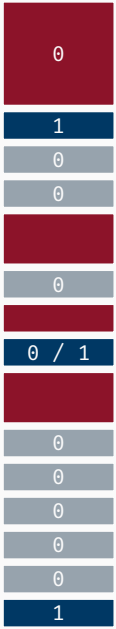
Page-Level Write Through: 1 aktiviert WT Caching

User Mode: 1 um Zugriff aus Ring 3 zu erlauben

Writeable: nur lesender (0) oder auch schreibender (1) Zugriff

Present: Eintrag aktiv (1) oder inaktiv (0)

Kontrollregister 0 (`%cr0`)



Reserviert

Paging aktiv (`1`) oder inaktiv (`0`)

Cache Disable: 1 deaktiviert Caching

Not Write Through: 1 deaktiviert WT Caching

Reserviert

Alignment Mask: 1 aktiviert Prüfung der Ausrichtung

Reserviert

Write Protect: `0` erlaubt schreiben in `ro`-Seiten im Ring 0

Reserviert

Numeric Error: 1 aktiviert FPU Ausnahmebehandlung

Extension Type: für Koprozessor (Modelabhängig)

Task Switched
Emulation
Monitor Coprocessor
} für FPU Kontextsicherung

Protection Enable: Real (`0`) oder Protected (`1`) Mode

Kontrollregister 1 (%cr1)

Reserviert. Für was auch immer.

Kontrollregister 2 (%cr2)

Page-Fault Linear Address

Beinhaltet bei einem Seitenfehler die virtuelle Adresse, die den Fehler verursacht hat.

Kontrollregister 2 (%cr2)

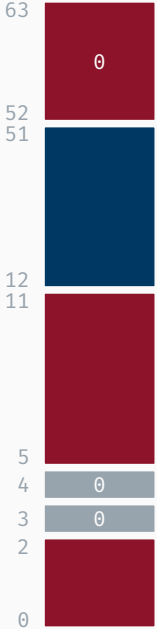
Page-Fault Linear Address

Beinhaltet bei einem Seitenfehler die virtuelle Adresse, die den Fehler verursacht hat.

(Noch) nicht notwendig in dieser Übung,
aber kann das Entkäfern deutlich vereinfachen!

Kontrollregister 3 (`%cr3`)

ISDMv3 2.5



Reserviert

(Physikalische) Adresse der PML4 (*Page-Map Level 4*) Tabelle, welche an einer 4 KiB-Grenze ausgerichtet sein muss

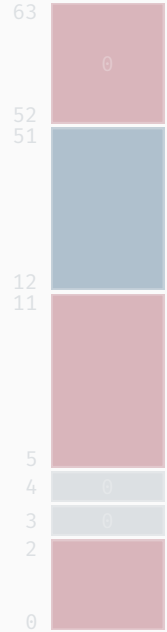
Reserviert

Page-Level Cache Disable

Page-Level Write Through

Reserviert

Kontrollregister 3 (%cr3)



Reserviert

(Physikalische) Adresse der PML4 (*Page-Map Level 4*) Tabelle, welche an einer 4 KiB-Grenze ausgerichtet sein muss

Reserviert

Beim Schreiben von %cr3 wird TLB gespült

Page-Level Cache Disable

Page-Level Write Through

Reserviert

weitere Kontrollregister

`%cr4` Steuerung von architekturabhängigen Erweiterungen wie **Page Size Extension** (4 MiB große Seiten) oder **Physical Address Extension** (erlaubt mehr als 4 GiB Speicher unter 32 Bit).

`%cr5` *reserviert*

`%cr6` *reserviert*

`%cr7` *reserviert*

`%cr8` steuert Zugriff auf *Task Priority Register*

weitere Kontrollregister

- `%cr4` Steuerung von architekturabhängigen Erweiterungen wie **Page Size Extension** (4 MiB große Seiten) oder **Physical Address Extension** (erlaubt mehr als 4 GiB Speicher unter 32 Bit).
- `%cr5` *reserviert*
- `%cr6` *reserviert*
- `%cr7` *reserviert*
- `%cr8` steuert Zugriff auf *Task Priority Register*

Aber: Nicht wichtig für uns, wir ignorieren diese in der Übung.

Implementierungshinweise

- Einträge in den Tabellen als Struktur/Klasse abbilden
  - Methoden zum Nachschlagen nützlich (nachgebildete MMU)
  - 4 KiB Ausrichtung der Tabellen nicht vergessen

Implementierungshinweise

- Einträge in den Tabellen als Struktur/Klasse abbilden
  - Methoden zum Nachschlagen nützlich (nachgebildete MMU)
  - 4 KiB Ausrichtung der Tabellen nicht vergessen
- Codeduplikation ist eine hervorragende Quelle für Leichtsinnsfehler
  - ggf. sind hier C++ Templates hilfreich
  - virtuelle Methoden nur mit Bedacht einsetzen
    (`vtable` vergrößert Strukur → `static_assert` ist hilfreich)

Implementierungshinweise

- Einträge in den Tabellen als Struktur/Klasse abbilden
  - Methoden zum Nachschlagen nützlich (nachgebildete MMU)
  - 4 KiB Ausrichtung der Tabellen nicht vergessen
- Codeduplikation ist eine hervorragende Quelle für Leichtsinnsfehler
  - ggf. sind hier C++ Templates hilfreich
  - virtuelle Methoden nur mit Bedacht einsetzen
    (`vtable` vergrößert Strukur → `static_assert` ist hilfreich)
- die ersten 64 MB (Kernelspace) sollen identitätsabgebildet sein
  - **Ausnahme:** erste Seite im Speicher (Adresse `0x0`) nicht mappen
  - in dieser Aufgabe auch noch aus Userspace les- & schreibbar
  - *für 7.5 ECTS:* Die Seiten mit Kernel `.text` müssen ausführbar sein.

Implementierungshinweise

- Einträge in den Tabellen als Struktur/Klasse abbilden
  - Methoden zum Nachschlagen nützlich (nachgebildete MMU)
  - 4 KiB Ausrichtung der Tabellen nicht vergessen
- Codeduplikation ist eine hervorragende Quelle für Leichtsinnsfehler
  - ggf. sind hier C++ Templates hilfreich
  - virtuelle Methoden nur mit Bedacht einsetzen
    (`vtable` vergrößert Strukur → `static_assert` ist hilfreich)
- die ersten 64 MB (Kernelspace) sollen identitätsabgebildet sein
  - **Ausnahme:** erste Seite im Speicher (Adresse `0x0`) nicht mappen
  - in dieser Aufgabe auch noch aus Userspace les- & schreibbar
  - *für 7.5 ECTS:* Die Seiten mit Kernel `.text` müssen ausführbar sein.
- an im Speicher eingeblendete Geräte denken
  - entweder anderweitige Verwendung & Zugriff im Userspace verhindern
  - oder im Kernelspace einblenden

Fragen?

In KW 23 entfallen BST-Vorlesung & -Übungen („bergfrei“)
→ nächste Tafelübung (zu Aufgabe 4) am 14. Juni