

ASR5 - Systèmes d'Exploitation

Introduction

Fabien Rico

Univ. Claude Bernard Lyon 1

Séance 1

Jacques BONNEVILLE jacques.bonneville@univ-lyon1.fr TP
Adil KHALFA TD + TP
Léo LE TARO leo.le-taro@inria.fr TD + TP
Fabien RICO fabien.rico@univ-lyon1.fr CM+ TD + TP

- 1 Introduction
- 2 Interface avec le matériel
- 3 Organisation
- 4 Sécurité
- 5 Utilisateur

Introduction : Système d'Exploitation

- Qu'est ce que c'est ?
- À quoi ça sert ?
- Comment ça marche ?
- Comment on l'utilise ?

Qu'est ce que c'est ?

Tout à part :

- les fenêtres, les icônes,
- les applications (e.g., traitement de texte, navigateur internet, le mail)

Système d'exploitation

Littéralement : « ce qui permet d'utiliser la machine »

On peut lui donner quatre grands rôles

- Interface entre applications et matériel (e.g., gestion des périphériques)
- Organisation (e.g., des disques, de la mémoire, et des processus)
- Sécurité (e.g., des données, du matériel)
- Interaction avec le ou les utilisateurs (e.g., comptes, droits, installation)

- 1 Introduction
- 2 Interface avec le matériel
- 3 Organisation
- 4 Sécurité
- 5 Utilisateur

Exemple

Que se passe-t-il lorsque l'on branche une clé USB ?

Le noyau perçoit le nouveau matériel de type usb de stockage et émule un disque scsi

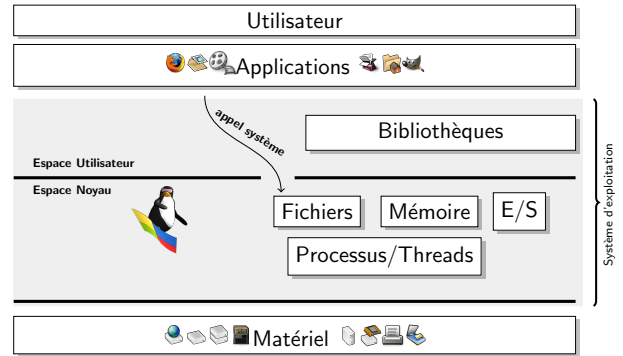
linux-2.6.28.2/ drivers/ usb/ storage/ scsiglue.c

```
...
/*
 * Copyright (C) 2008 Greg Krogh-Hartman
 *
 * This file is released under the GPL license.
 *
 * This file is part of the Linux kernel.
 *
 * The Linux kernel is a copyrighted work.
 *
 * ...
*/
...
static int scsi_probe(struct usb_device *udev,
                    unsigned int interface)
{
    struct usb_endpoint_descriptor *desc;
    struct usb_request_descriptor *req_desc;
    struct usb_request *req;
    struct usb_request_descriptor *req_desc;
    struct usb_request *req;
    ...
}
...
static int scsi_remove(struct usb_device *udev)
{
    ...
}
...
static struct usb_driver scsi_driver = {
    .name = "scsiglue",
    .probe = scsi_probe,
    .remove = scsi_remove,
    .suspend = scsi_suspend,
    .resume = scsi_resume,
};
...
module_usb_driver(scsi_driver);
...
MODULE_DESCRIPTION("USB SCSI emulation driver");
MODULE_AUTHOR("Greg Krogh-Hartman");
MODULE_LICENSE("GPL");

```

Et alors ?

- La clé est traitée comme un disque amovible
- On peut le formater, lire et écrire des fichiers
- Pourtant une clé USB n'est pas vraiment un disque dur !
Encore moins un périphérique SCSI
- Le seul élément courant que l'utilisateur manipule :
possible installation d'un driver (en tant qu'administrateur)



Fonctionnalités

En tant qu'interface, un système d'exploitation doit fournir :

- À l'utilisateur/programmeur une machine virtuelle
 - Vue unifiée du matériel (mémoire, disque, carte réseau, ...)
 - Des objets abstraits (fichiers, répertoires, processus, threads, ...)
- Au matériel
 - Gestion des ressources (conflit d'accès, ordonnancement)
 - Protection contre la mauvaise utilisation
 - Une gestion des événements (interruptions)

Cela impose des vérifications, des files d'attente et un accès indirect au matériel, donc :

- Au moins 2 niveaux de fonctionnement
 - Utilisateur (exécution par défaut, sans accès)
 - Noyau (exécution protégée)
- Un moyen de passer de l'un à l'autre les *appels systèmes*
- Un mécanisme de déroutement (interruption) et de mise en attente (file de priorité) des événements asynchrones



Appel système

Un appel système est

- Une fonction fournie par le système
- Que tout programme peut utiliser
- Qui est exécutée en mode noyau

Ce sont des ponts entre le mode utilisateur et le mode noyau.

Par exemple, pour lire, la fonction `scanf` utilise l'appel système `read`.

Les appels systèmes :

- font des vérifications
- sont toujours susceptibles de générer une erreur
- prennent du temps



1 Introduction

2 Interface avec le matériel

3 Organisation

4 Sécurité

5 Utilisateur

Les ressources proposées par la machine

- Un ou plusieurs processeurs
- De la mémoire vive
- De la mémoire de masse
- Des périphériques d'entrées/sorties

Les besoins des utilisateurs ou des programmes

- Accès aux ressources (arbitrage).
- Organisation des données
- Gestion des événements



Retour sur l'arbitrage

Gérer les ressources demandées par les programmes

- Que se passe-t-il lorsque deux programmes demandent la même chose en même temps ?
- Il faut arbitrer, et se rappeler quel programme / processus a obtenu quoi, maintenir une liste de demandes.

Ressources les plus importantes : le(s) processeur(s) et la mémoire

Le noyau doit décider :

- Quelle tâche devient active.
C'est l'**ordonnancement**
- Quelle tâche a accès à la mémoire (ou est stockée sur disque).
C'est le **va-et-vient** ou **swap**



Quand ?

Pour gérer l'ordonnancement, le noyau doit reprendre la main. Cela a généralement lieu à chaque passage en mode noyau :

- Lors de la gestion des exceptions :
 - ▶ division par zéro
 - ▶ accès mémoire non autorisé (« Erreur de segmentation »)
 - ▶ instruction interdite (« Ce programme va être arrêté car il a effectué une opération non conforme »)
- Lorsqu'une interruption matérielle se produit (IRQ) :
 - ▶ en provenance d'un périphérique
 - ▶ du timer (quantum de temps)
- Lors des interruptions logicielles via les appels système

⇒ *Quand vous écrivez un texte (printf), le système en profite pour faire son travail.*



1 Introduction

2 Interface avec le matériel

3 Organisation

4 Sécurité

5 Utilisateur



Sécurité

Que se passe-t-il si :

- 1 On fait tellement de calculs que le processeur dépasse 100 degrés ?
- 2 On interrompt une écriture de disque brutalement ?
- 3 Le code d'un programmeur maladroit se met à écrire dans les données du LHC (Large Hadron Collider) ?
- 4 Vous essayez de lire le répertoire /home/frico/SujetsExam/ ?



Puisque le système est une interface entre les applications et le matériel, il a aussi un rôle de protection :

- Du matériel
 - ▶ Monitoring e.g., /proc/acpi/thermal_zone/THM/temperature
 - ▶ Actions automatiques (e.g., gestion de l'énergie)
 - ▶ Zones critiques
- Des données
 - ▶ Systèmes de fichiers journalisés (protection contre l'arrêt brutal)
 - ▶ Utilisateur, droits, authentification
- Des programmes
 - ▶ Séparation des tâches
 - ▶ Virtualisation
 - ▶ Communication



1 Introduction

2 Interface avec le matériel

3 Organisation

4 Sécurité

5 Utilisateur



Que voit l'utilisateur ?

- Le logo au démarrage, et quelques bizarreries



- Un système de configuration
- Un système d'installation

Pourquoi étudier le système

- Le système impose des limites
 - Droits d'accès (site web, installation XP ou Vista)
 - Système de fichiers (clé USB, racine)
- Programmation « avancée » (e.g., client/serveur, multi-thread)
- Administration

Le système doit

- Différencier les utilisateurs
 - système d'authentification
 - base de données des utilisateurs
- Être configurable
 - interface de configuration
 - base de données des configurations
- Avoir un système d'installation de programmes
 - comment installer ?
 - notion de packages



Objectifs de l'UE

Le système d'exploitation peut être abordé selon 3 points de vue :

- Conception et théorie : les problèmes posés par les systèmes et les moyens de les résoudre.
- Utilisation et programmation : les outils fournis par les systèmes pour mieux utiliser les possibilités des ordinateurs (programmation multiprocesseurs, multithread, réseau par exemple)
- Administration : comment configurer et gérer le système ?



Bibliographie

Les livres

- Andrew TANENBAUM. *Systèmes d'exploitation*. Pearson, 2008.
- Joffroy BEAUQUIER et Béatrice BÉRARD. *Systèmes d'exploitation*. McGraw-Hill, 1991.

Les sites

- F. PELLEGRINI et D. SHERMAN. « *Système d'exploitation* ». ENSEIRB, <http://uuu.enseirb.fr/~pelegrin/enseignement/>, 2001.
- D. REVUZ. « *Cours Système* ». Université de Marne-la-vallée, <http://www-igm.univ-mlv.fr/~dr/NCS/>, feb 2005.
- Cyril DROCOURT. « *Programmation Système* ». IUT d'Amiens, <http://info.iut-amiens.fr/~drocourt/cours/>.
- David DECOTIGNY et Thomas PETAZZONI. « *SimpleOS* ». <http://sos.enix.org/fr/PagePrincipale>, Gnu Linux Magazine - diamond editions, 2004-2007.



En conclusion

À retenir

- Rôle d'interface du système
- Notion de niveaux de fonctionnement (utilisateur ou noyau)
- Appels systèmes et leur rôle

