

Оглавление

Введение.....	2
Часть 1. Ядро Linux.....	7
Глава 1. Особенности ядра Linux.....	7
История Linux.....	7
Ядро Linux в сравнении с классическими ядрами Unix.....	8
Ядро в сравнении с пользовательскими программами.....	10
Дерево исходных кодов ядра.....	11
Модули ядра.....	12
Глава 2. Сборка.....	14
Сборка ядра.....	14
Сборка модулей ядра.....	16
Утилиты diff и patch.....	18
Часть 2. Разработка ядра Linux.....	21
Глава 3. Системные вызовы.....	21
Системные вызовы в Linux.....	21
Создание нового системного вызова.....	24
Страницы памяти.....	27
Интерфейсы для работы с памятью.....	29
Работа с памятью в ядре.....	34
Глава 5. Процессы.....	37
Процессы в Linux.....	37
Адресное пространство процесса.....	45
Работа с дескриптором процесса.....	49
Глава 6. Виртуальная файловая система (VFS).....	53
Подсистема VFS.....	53
Создание файловой системы.....	59
Глава 7. Файловая система procfs.....	70
Каталог /proc/.....	70
Работа с procfs.....	71
Заключение.....	76
Список использованной литературы.....	79

Введение

Самой известной из всех операционных систем сейчас, несомненно, является Windows корпорации Microsoft. Однако, несмотря на свою популярность, Windows не первая и не единственная операционная система в мире. Как известно, разработки операционных систем велись еще в 60-х годах XX века, но в силу специфики распространения компьютеров в то время, они не получили всеобщего распространения, оставаясь чисто академическими проектами. Первой системой, вышедшей за стены своего родителя, была Unix, сразу же завоевавшая место в образовательных учреждениях благодаря своей открытой природе. Впоследствии исходные тексты Unix стали коммерческой тайной и были закрыты. Разработчики, желавшие непосредственно ознакомиться с принципами функционирования операционных систем, вынуждены были довольствоваться одной теорией. Ситуация изменилась с появлением операционной системы Minix и ее наследницы Linux. Особенностью Minix и Linux являются открытые исходные тексты всей системы. Linux является второй по распространенности системой для компьютеров IBM PC и самой распространенной из открытых систем.

Тем не менее, в доступной литературе по операционным системам почти не встречается конкретных описаний принципов работы отдельных подсистем, что значительно затрудняет освоение и практическое применение данной системы. Как отмечает в своей книге "Операционные системы. Разработка и реализация." профессор кибернетики, декан междуниверситетской школы аспирантов по кибернетике и обработке изображений Эндрю Таненбаум, "к сожалению, изучение одной только теории формирует у студентов однобокий взгляд на то, какой в действительности может быть операционная система... Действительно важные вещи ... зачастую опускаются, так как им не посвящено достаточно теории. Чтобы исправить ситуацию ... " необходима такая система обучения,

чтобы "... студенты могли "вскрывать" реальную операционную систему, чтобы увидеть, как она устроена изнутри, точно так же, как студенты-медики вскрывают лягушек".

Нужно отметить огромный интерес пользователей к принципам работы операционных систем. Так, "Вскоре после создания Minix, для обсуждения этой операционной системы была сформирована группа новостей USENET. За несколько недель на нее подписалось более сорока тысяч подписчиков, и большинство из них хотели добавить в систему множество новых возможностей, чтобы сделать ее лучше и больше. Каждый день несколько сотен человек давали советы, предлагали идеи и куски кода".

Почему же до сих пор практически нет литературы, которая содержала бы высокоуровневое описание исходных текстов Linux наряду с используемыми там алгоритмами? Видятся две основные причины:

1. Высокая коммерческая ценность технической документации.

Так, в начале существования Unix ее исходные коды были широко доступны и часто изучались. Самой известной книгой такого рода была книга Lions' Commentary on Unix (опубликована впервые в 1977 году), написанная Джоном Лайонсом из университета Нового Южного Уэльса в Австралии, описывающая шаг за шагом работу Unix. Эта книга использовалась во многих университетских курсах по операционным системам. Но затем стало ясно, что Unix превратилась в дорогостоящий коммерческий продукт, поэтому было запрещено изучение исходного кода на учебных курсах, чтобы не подвергать риску его статус коммерческого секрета. Поэтому многие университеты просто прекратили изучение Unix, довольствуясь одной теорией.

Как отмечает в своей статье Николай Безруков, ведущий аналитик корпорации BASF, профессор университета Fairleigh Dickinson (NJ), "Если смотреть в корень проблемы, то для того, чтобы создать

предпосылки для успешного частного бизнеса, вам всего лишь необходимо создать закрытую коммерческую инфраструктуру, обеспечивающую понимание кода, работающую только лично для вас. В простейшем случае, достаточно нанять некоторых ключевых разработчиков и тем самым завладеть большей частью ноосферы проекта (как это в свое время сделал Red Hat). Этого может оказаться вполне достаточно, чтобы создать частнособственнические преимущества, необходимые для жизнеспособности коммерческого распространения продукта... Из вышеизложенного следует, что скрывание информации об архитектуре может быть эффективной стратегией контроля над проектом с открытыми исходниками."

2. Высокая сложность понимания исходных текстов ("бинаризация" исходников).

По словам Эндрю Мортон, ответственного разработчика ядер Linux серии 2.6, "кривая затрат на изучение ядра становится все длиннее и круче. Система становится все более сложной и, кроме того, очень большой по объему".

Понимание программ – серьезная проблема. Она состоит в том, что не всегда достаточно иметь исходники. Возвращаясь к статье Н. Безрукова, "Каждый, кто участвовал в крупном проекте ... навсегда запомнит чувство беспомощности и потерянности, которое испытываешь, когда впервые видишь гору плохо документированных (хотя не всегда плохо написанных) исходных текстов. Доступность исходных текстов не сильно поможет, если отсутствует доступ к ведущим разработчикам. Если программа или система написаны на сравнительно низкоуровневом языке, вроде C, Cobol или Fortran, и плохо документирована, то все основные проектные решения растворились в деталях кодирования и требуют реконструкции. В таких ситуациях ценность документации более высокого уровня, такой, как

спецификации интерфейсов и описание архитектуры, может превышать ценность самого исходного текста ... Сложность и объем фактически "закрывают" исходные тексты системных проектов, вроде ОС и компиляторов после превышения ими объема, скажем, в 100 тысяч строк, при условии, что отсутствует документация высокого уровня, и Вы не принимали личного участия в проекте с его ранних стадий. Такая "бинаризация" исходных текстов в крупных системных проектах может означать, что стратегическая важность сохранения исходных текстов закрытыми может теряться после того, как проект достигает некоторого уровня зрелости, а также соответствующего этой стадии разработки размера и уровня сложности".

Один из возможных подходов к решению данной проблемы предложен Линусом Торвальдсом. Это – ясность исходного кода: удобные интерфейсы, четкая структура, следование принципу "делать мало, но делать хорошо".

Подход, который предлагает Э. Мортон, состоит в использовании большего числа комментариев внутри исходного кода, что поможет читателю понять, чего хотел достичь программист.

Мы в своей работе придерживаемся подхода Роберта Лава, главного инженера по разработке ядра Linux группы разработчиков Ximian Desktop корпорации Novell. "Он состоит в предоставлении возможности, благодаря которой опытные разработчики смогут получить полную информацию о том, какие задачи должны выполнять различные подсистемы ядра и каким образом предполагается выполнение этих задач. Этой информации должно быть достаточно для многих людей: для разработчиков прикладного ПО, для желающих ознакомиться с устройством ядра и т. д." (Э. Мортон).

Основная цель нашей работы – предоставить материал, позволяющий

начинающим разработчикам и студентам учиться и достигать уровня, которого нельзя достичь простым чтением кода ядра. Информация представлена так, чтобы получить знания для решения реальных практических задач и чтобы эти задачи решать правильно.

Для удобства применения в учебном процессе каждая глава основного текста работы состоит из двух частей:

- теоретической, в которой излагаются основные принципы функционирования подсистем ядра Linux.
- практической, где приводятся наши примеры работы с рассмотренной подсистемой ядра, работа над которыми (пусть и очень длительная и трудоемкая) позволяет сформировать у студентов полное представление о работе операционной системы и, в дальнейшем, о работе системного программиста.

Часть 1. Ядро Linux

Глава 1. Особенности ядра Linux

История Linux

Linux своим появлением обязана в первую очередь операционной системе Unix, созданной подразделением Bell Laboratories компании AT&T. В 1969 году Дэннис Ритчи и Кен Томпсон создали операционную систему Unix для платформы PDP-7. В 1971 году операционная система Unix была перенесена на платформу PDP-11, а в 1973 году переписана с использованием языка C. Первая версия Unix, которая использовалась вне стен Bell Laboratories, называлась Unix System версии 6 (V6).

Другие компании переносили операционную систему Unix на новые типы машин. Эти версии содержали улучшения, которые позже привели к появлению нескольких разновидностей системы. В 1977 комбинация этих вариантов была выпущена в виде Unix System III, а в 1982 году корпорация AT&T представила версию System V.

С появлением Unix Version 7 она превратилась в коммерческий продукт и ее исходные коды перестали быть общедоступными. С другой стороны, на основе Unix Version 7 Э. Таненбаумом была создана операционная система MINIX с открытым исходным кодом. MINIX изначально задумывалась как обучающая система, пригодная для изучения студентами учебных заведений. Несмотря на многие предложения по улучшению системы, автор MINIX не изменял этим целям.

Именно в этот момент Линус Торвальдс решил создать свой эмулятор терминала MINIX. Этот эмулятор постепенно превратился в самостоятельную операционную систему, известную как Linux. После публикации исходного кода Linux в интернете к разработке системы подключились программисты со всего мира (прежде всего пользователи Minix). Стремление разработчиков Linux к расширению возможностей

системы принесло результаты. Сейчас Linux – это развитая операционная система, работающая на множестве платформ: Intel, Intel IA-64, AMD x86-64, Compaq Alpha, Motorola 68000, PowerPC, SPARC и других.

Операционная система Linux – это клон Unix, в ней много заимствований из Unix, в ней реализован API ОС Unix (как это определено в стандарте POSIX), но она не является производной от исходного кода Unix, как это имеет место в других системах (например, *BSD). Там, где это было желательно, разработчики ядра Linux использовали свой подход, отличный от того, что используется в Unix.

Ядро Linux, как и большая часть прикладных программ, является свободно распространяемым программным обеспечением и имеет открытый исходный код. Строго говоря, полное название Linux – операционная система GNU/Linux, что свидетельствует о присутствии в системе программ, написанных в рамках проекта GNU (GNU's Not Unix – рекурсивная расшифровка). В дальнейшем термин Linux, если это не оговаривается заранее, будет применяться только к ядру. Само ядро выпускается под лицензией GNU General Public License (GPL) версии 2.0. Текст лицензии написан организацией Free Software Foundation (FSF) и доступен по адресу <http://www.fsf.org/licensing/licenses/gpl.html>. Наиболее авторитетный перевод доступен по адресу http://www.infolex.narod.ru/gpl_gnu/pplrus.html.

Ядро Linux в сравнении с классическими ядрами Unix

Благодаря общему происхождению и одинаковому API, современные ядра Unix имеют много общих черт. За некоторым исключением это монолитные статические бинарные файлы. Они существуют в виде больших исполняемых образов, которые выполняются один раз и используют одну копию адресного пространства. Для работы Unix обычно требуется система с контроллером управления страничной адресацией памяти (memory management unit); эта система позволяет обеспечить защиту памяти в системе и предоставить каждому процессу виртуальное адресное пространство. Ядро Linux не

базируется на какой-то версии Unix, оно является монолитным, однако поддерживает некоторые свойства микроядерной архитектуры. Отличия Linux от других разновидностей Unix:

- Поддержка динамически загружаемых модулей ядра. Хотя ядро Linux является монолитным оно дополнительно поддерживает динамическую загрузку и выгрузку кода по мере необходимости. Эта возможность впервые появилась в версии 0.99 благодаря Питеру Мак-Дональду. Часто в виде модулей поставляются драйвера устройств.
- Ядро Linux поддерживает симметричную многопроцессорную обработку (SMP). Большинство коммерческих вариантов Unix поддерживают SMP, но большинство традиционных реализаций этой поддержки не имеет.
- Ядро Linux является преемтивным. Ядро в состоянии вытеснить выполняющееся задание, даже если оно работает в режиме ядра. Среди коммерческих реализаций Unix преемтивное ядро имеют только Solaris, IRIX, и сам Unix.
- В Linux использован иной подход к реализации потоков: потоки ничем не отличаются от обычных процессов. С точки зрения ядра все процессы одинаковы, просто некоторые из них имеют общие ресурсы.
- В ядре Linux отсутствуют некоторые функции Unix, которые считаются плохо реализованными (например, STREAMS).
- Ядро Linux полностью открыто. Заметим, что сборки ОС GNU/Linux (дистрибутивы) от разных производителей зачастую основываются на ядре, отличном от оригинального (канонического) ядра, выпускаемого разработчиками. Так, например, компания Red Hat использует ядро с изменениями Алана Кокса, а дистрибутив Slackware использует каноническое ядро. В качестве основы нашей работы возьмем исходный код Linux версии 2.6.18.

Ядро в сравнении с пользовательскими программами

Ядро операционной системы имеет некоторые специфические особенности в сравнении с программами, которые выполняются в пространстве пользователя. Вот некоторые из них:

- Ядро не имеет доступа к стандартным библиотекам языка C. Помимо "дилеммы о курице и яйце", причина этого – скорость выполнения и объем кода. Даже самая необходимая часть библиотеки – очень большая и неэффективная для ядра. Часть функций, однако, реализованы в ядре. Например, обычные функции работы со строками описаны в файле `lib/string.c`.
- Ядро Linux создается с использованием компилятора GNU C. Причем разработчики ядра используют расширение C ISO C99, поддерживающий функции с подстановкой тела (объявляются с помощью ключевых слов `static inline`), ассемблерные вставки (используется директива компилятора `asm()`), аннотацию ветвлений (макросы `likely()` и `unlikely()` - более вероятное и менее вероятное события; используются для оптимизации кода) и др.
- Отсутствие защиты памяти. Если обычная программа предпринимает попытку некорректного обращения к памяти, ядро может аварийно завершить процесс. Если ядро предпримет попытку некорректного обращения к памяти, результаты могут быть менее контролируемы. К тому же ядро не использует замещение страниц: каждый байт, используемый в ядре – это один байт физической памяти.
- В ядре нельзя использовать вычисления с плавающей точкой. Активизация режима вычислений с плавающей точкой требует сохранения и проставления регистров устройства поддержки вычислений с плавающей точкой, помимо других рутинных операций.
- Фиксированный стек. *Стеком* называют область адресного

пространства, в которой выделяются локальные переменные. Локальные переменные – это все переменные, объявленные внутри левой открывающей фигурной скобки тела функции (или любой другой левой фигурной скобки) и не имеющие ключевого слова `static`. Стек в режиме ядра ни большой, ни изменяющийся. Обычно стек равен двум страницам памяти, что соответствует 8 Кбайт для 32-разрядных систем и 16 Кбайт для 64 -разрядных. Поэтому в коде ядра не рекомендуется использовать рекурсию.

- Переносимость. Платформо-независимый код, написанный на языке C, должен компилироваться без ошибок на максимально возможном количестве систем.

Дерево исходных кодов ядра

Дерево исходных кодов ядра содержит подкаталоги, описание которых приведено в таблице 1.1. В корне дерева также содержится ряд файлов: `COPYING` – лицензия, `CREDITS` – список основных разработчиков, `MAINTAINERS` – список разработчиков, занимающихся поддержкой подсистем и драйверов ядра, `Makefile` – основной сборочный файл ядра.

Таблица 1.1

Каталоги в корне исходного кода ядра Linux версии 2.6.18.

Каталог	Описание
arch	Специфичный для аппаратной платформы код
block	Подсистема блочного ввода/вывода
crypto	Криптографический API
Documentation	Документация исходного кода
drivers	Драйверы устройств
fs	Подсистема VFS и отдельные файловые системы
include	Заголовочные файлы ядра
init	Загрузка и инициализация ядра
ipc	Код межпроцессорного взаимодействия
kernel	Основные подсистемы (планировщик и др.)

Каталог	Описание
lib	Вспомогательные подпрограммы
mm	Подсистема управления памятью и поддержка виртуальной памяти
net	Сетевая подсистема
scripts	Сценарии компиляции кода
security	Модуль безопасности Linux
sound	Звуковая подсистема
usr	Начальный код пространства пользователя

Модули ядра

Несмотря на то, что ядро Linux является монолитным, оно позволяет выполнять динамическую вставку и удаление кода ядра в процессе работы. Загружаемый объект ядра называется *модулем*.

Модуль по своей сути примерно то же, что и обычная программа. Модуль так же имеет точку входа и выхода и находится в своем бинарном файле. Но модули имеют непосредственный доступ к структурам и функциям ядра. Для программ в пространстве пользователя этот доступ ограничен библиотечными интерфейсами компилятора.

Рассмотрим простейший модуль ядра (классический "Hello, world").

```
#include <linux/module.h>
#include <linux/kernel.h>
#include <linux/init.h>

void sayHello()
{
    printk(KERN_INFO"Hello, world\n");
}
EXPORT_SYMBOL(sayHello);

static int __init hello_init(void)
{
```

```

    sayHello();
    return 0;
}

static void __exit hello_exit(void)
{
    printk(KERN_INFO"Goodbye, world\n");
}

module_init(hello_init);
module_exit(hello_exit);

MODULE_LICENSE("GPL");

```

Точка входа в модуль – это функция, объявленная как `static int __init`. Функция обязана в случае успешной загрузки возвращать нулевое значение. Точка выхода – функция, объявленная как `static void __exit`.

Основное назначение функции `printk()` – дать ядру механизм регистрации событий и предупреждений (в ядре версии 2.6.18 существует 8 уровней вывода сообщений ядра, определенные в `include/linux/kernel.h`). Эти сообщения для большинства систем можно посмотреть, обратившись к `/var/log/messages`. В данном случае, помимо этого, сообщение будет выведено на неграфический терминал, с которого был загружен модуль.

Любой модуль ядра должен подключать заголовочный файл `linux/module.h`. В файле `linux/kernel.h` содержатся определения макросов для функции `printk()`, в том числе и `KERN_INFO`. В заголовочном файле `linux/init.h` содержатся определения макросов `__init` и `__exit`.

С помощью директивы `EXPORT_SYMBOL()` осуществляется экспорт функций ядра. Экспорт функций необходим, чтобы они были доступными для других модулей. Функция `EXPORT_SYMBOL_GPL()` также

осуществляет экспорт в ядро, однако функция в этом случае будет доступна только модулям, распространяющимся по лицензии GPL. В данном случае функция `sayHello()` будет доступна для других модулей. Директива `MODULE_LICENSE()` указывает на лицензию, под которой распространяется данный модуль. Иногда лицензия GPL необходима, поскольку некоторые функции могут быть доступны только для модулей, распространяемых под лицензией GPL (например, функции для работы с очередями процессов).

Глава 2. Сборка

Сборка ядра

Сборка ядра (будем считать, что у нас каноническое ядро версии 2.6.18) производится с помощью утилиты `make`. После получения исходных кодов ядра в архиве `linux-2.6.18.tar.bz2`, его нужно распаковать (обычно распаковывают в каталог `/usr/src/`) с помощью утилиты `tar` от имени суперпользователя (предположим, что архив находится в текущем рабочем каталоге оболочки):

```
tar -C /usr/src/ -xjvf linux-2.6.18.tar.bz2
```

После распаковки переходим в появившийся каталог `/usr/src/linux-2.6.18/`:

```
cd /usr/src/linux-2.6.18/
```

Команда `make defconfig` создаст конфигурацию "по умолчанию" для текущей архитектуры. Обычно этого недостаточно, и ядро необходимо конфигурировать вручную. Вызов программы конфигурации ядра осуществляется командой `make config | menuconfig | xconfig | gconfig`. Команда `make allyesconfig` установит все значения параметров конфигурации в Y (выберет все). Дополнительную информацию о параметрах команды `make` можно найти в файле `README` в корне дерева исходных кодов ядра.

Сборка ядра осуществляется командой `make`. Ускорить процесс можно, запустив команду `make` с параметром `-j2`. Опция `-j` означает запуск двух потоков выполнения (обычно используют два потока на процессор):

```
make -j2
```

Если некоторые компоненты ядра были выбраны как модули, то команда `make modules_install` поместит их в каталог `/lib/modules/2.6.18/kernel/`.

После сборки ядро находится по адресу `arch/i386/boot/bzImage`. Файл `System.map` находится в корне дерева каталогов исходного кода ядра. Эти файлы необходимо скопировать в каталог `/boot`:

```
cp arch/i386/boot/bzImage /boot/vmlinuz-2.6.18
```

```
cp System.map /boot/System.map-2.6.18
```

После этого необходимо перейти в каталог `/boot/` и создать первоначальный гат-диск с помощью утилиты `mkinitrd`. По существу, стартовый гат-диск - некий корневой псевдо-раздел, который живет в памяти и позже выполняет `chroot` на реальный раздел диска (например, если корневой раздел расположен на RAID). Параметры запуска `mkinitrd` зависят от используемого дистрибутива. Для дистрибутивов Red Hat, Fedora Core, Mandriva:

```
cd /boot/
```

```
mkinitrd /boot/initrd-2.6.18 2.6.18
```

Для дистрибутива SUSE Linux:

```
cd /boot/
```

```
mkinitrd -k /boot/vmlinuz-2.6.18 -M /boot/System.map-2.6.18 -i  
/boot/initrd-2.6.18
```

Для остальных дистрибутивов необходимо предварительно ознакомиться со справкой `man mkinitrd`.

Ядро в различных дистрибутивах имеет дополнительный суффикс в номере версии. Например, ядро дистрибутива Fedora Core 6, хотя и основано на ядре Linux версии 2.6.18, но имеет свою версию 2.6.18-1.2798.fc6 значение дополнительного суффикса записывается в переменной `EXTRAVERSION` Makefile ядра. Например, для Fedora Core 6:

```
EXTRAVERSION = -1.2798.fc6
```

Всю последовательность команд можно записать в файл-скрипт, назвав его, например, `build` и поместить в корень дерева исходных кодов ядра. Сборка в таком случае будет осуществляться командой `sh build`. Варианты скриптовых файлов для разных дистрибутивов представлены в приложении.

Сборка ядра – это первый шаг, который должен сделать любой будущий разработчик ядра.

Сборка модулей ядра

Сборка модуля также производится с помощью утилиты `make`. Для этого нам необходимо создать `Makefile`. Предположим, что вышеописанный модуль сохранен в файле с именем `hello.c`. Тогда содержимое `Makefile` будет:

```
obj-m += hello.o
```

`Makefile` размещается в каталоге с кодом модуля. После этого необходимо дать команду:

```
make -C /usr/src/linux-`uname -r` SUBDIRS=$PWD modules
```

Для сборки собственного модуля нам потребуется исходный код ядра (обычно он хранится в каталоге `/usr/src/`). Параметр `-C` говорит утилите `make`, что перед совершением каких-либо действий необходимо сменить рабочий каталог на указанный (мы должны указать путь к корню дерева исходных кодов ядра). Команда `uname -r` сообщит пользователю (программисту), какую версию ядра он использует сейчас (ведь пользователь может хранить неограниченное количество исходных текстов ядер разных версий). Если команда `make` будет выполнена успешно, то в каталоге модуля появится файл `hello.ko`.

После сборки модуль можно загрузить командой `insmod <имя модуля>` (в нашем случае – это `insmod hello.ko`). Список загруженных модулей можно посмотреть в `/proc/modules`. Выгрузка модуля осуществляется командой `rmmod <имя модуля>` (`rmmod hello.ko`). Для этих операций необходимы права суперпользователя.

Linux – открытая система и ядро можно скомпилировать с написанным

модулем при помощи системы сборки "kbuild". Пусть, например, мы хотим разместить наш модуль в разделе "Kernel hacking". Настройки параметров сборки ядра редактируются с помощью файлов Kconfig*. В нашем случае необходимо добавить в файле arch/i386/Kconfig.debug такие строки:

```
config DIPLOM
    bool "Diplom modules"
    default y
    help
    This modules created for my diplom work
```

```
if DIPLOM
```

```
config DIPLOM_SAYHELLO
    tristate "sayHello() function"
    help
    Simple function sayHello() that say "Hello, world".
```

```
endif
```

В меню "Kernel hacking" теперь станет доступен дополнительный параметр CONFIG_DIPLOM (в файлах Kconfig* не пишется префикс CONFIG_). Если он выбран, то становятся доступными параметры, указанные после директивы if DIPLOM.

Тип bool означает, что параметр имеет только два значения: Y/N. Тип tristate означает, что параметр может иметь три значения: Y/N/M. С помощью директивы default можно задать значение по умолчанию для модуля. Расшифровка значений:

- Y означает, что модуль включается в бинарный файл ядра на этапе компиляции. В этом случае важно, чтобы функции, обозначающие

точки входа и выхода, имели уникальное имя, то есть не перекрывались в пространстве имен ядра.

- М означает, что данный модуль должен быть скомпилирован именно как динамически подгружаемый модуль ядра.
- N означает, что модуль не будет компилироваться.

Однако, чтобы модуль был скомпилирован, нам необходимо разместить исходный код модуля в одном из каталогов дерева исходных кодов ядра. Поместим код модуля (файл `hello.c`) вместе с `Makefile` в каталог `kernel/hello` дерева исходных кодов ядра. В файл `kernel/Makefile` добавим строку:

```
obj-$(CONFIG_DIPLOM_SAYHELLO) += hello/
```

Если для модуля `hello` выбрано значение Y или M, то в сборке ядра будет участвовать переменная `CONFIG_DIPLOM_SAYHELLO`, имеющая значение Y или M соответственно. В случае, если значение параметра равно M, файл `hello.ko` будет помещен командой `make modules_install` в одном из каталогов модулей ядра в каталоге `/lib/modules/`uname -r`/kernel/`. В нашем случае, поскольку модуль был добавлен в `Makefile` каталога `kernel/`, модуль будет размещен в подкаталоге `kernel/hello/` и полный путь будет выглядеть так (мы используем ядро 2.6.18):

```
/lib/modules/2.6.18/kerne/kernel/hello/hello.ko
```

Процесс сборки описан для ядер версии 2.6.x. Процесс для сборки ядер версии 2.4.x отличается набором команд `make`. Поскольку ядра версии 2.4.x сейчас используются реже версии 2.6.x, мы не будем их рассматривать.

Утилиты `diff` и `patch`

Все изменения исходного кода ядра распространяются в виде заплат (`patch`). Заплаты – это результат вывода утилиты `diff` в формате, который подается на вход утилиты `patch`. Проще всего заплату сгенерировать, когда имеется два дерева исходных кодов ядра: одно – оригинальное, другое – дерево с изменениями. Предположим, оба дерева находятся в одном каталоге

/usr/src/. Для генерации заплаты необходимо выполнить команду diff из этого каталога:

```
diff -urN linux-2.6.18/ linux-2.6.18-2/ > diplom.patch
```

Параметр -u означает, что необходимо использовать унифицированный формат вывода утилиты diff. Применяется для удобочитаемости заплаты. Параметр -r означает, что анализ каталогов необходимо проводить рекурсивно. Параметр -N означает, что новые файлы, которые появились в измененном каталоге, должны быть включены в заплату. Для одного файла формат команды diff будет следующим:

```
diff -u linux-2.6.18/file linux-2.6.18-2/file > file.patch
```

Утилиту diff всегда следует запускать из каталога, в котором находятся оба дерева исходных кодов. Это принятое правило генерации заплат. Для того, чтобы применить заплату, необходимо выполнить команду patch из корневого каталога дерева исходных кодов оригинального ядра (в нашем случае linux-2.6.18/):

```
patch -p1 < ../diplom.patch
```

В этом случае заплата располагается в родительском каталоге для текущего (чаще всего это /usr/src/). Параметр -p1 означает, что необходимо игнорировать имя первого каталога в путях всех файлов, в которые будут вноситься изменения. Это позволяет применить заплату независимо от того, какие имена каталогов кода ядра были машине, где создавалась заплата.

Утилита diffstat позволяет сгенерировать гистограмму изменений, к которым приведет применение заплаты (удаление и добавление строк). Для этого необходимо выполнить команду:

```
diffstat -p1 diplom.patch
```

Заплаты отправляют в список рассылки разработчиков ядра (Linux Kernel Mailing List, lkml). Поскольку утилита patch игнорирует все строки до тех пор, пока не встретит формат diff, то вначале заплаты можно включить ее описание.

Заплата для генерации модифицированного ядра, полученного в ходе работы, находится в файле `diplom.patch` приложений. Сразу заметим, что мы не можем протестировать наши изменения на аппаратных платформах отличных от i386, таких как Alpha и Motorola, ввиду отсутствия таковых. Поэтому модифицированное ядро было протестировано только на платформе i386. Чтобы модифицированное ядро было успешно скомпилировано, необходимо в меню конфигурации ядра установить параметры "Processor type and features -> Processor family -> 386" и "Processor type and features -> Subarchitecture type -> PC-compatible".

Часть 2. Разработка ядра Linux

Глава 3. Системные вызовы

Системные вызовы в Linux

Ядро предоставляет набор интерфейсов, именуемых *системными вызовами*, которые обеспечивают взаимодействие прикладных программ, работающих в пространстве пользователя, и аппаратной части компьютера. Например, при работе с файлами программы могут не заботиться о типе жесткого диска и файловой системе на нем.

Системные вызовы гарантируют безопасность и стабильность системы. Так как ядро работает посредником между ресурсами системы и программами, оно может принимать решения о предоставлении доступа в соответствии с правами пользователя и другими критериями.

Прикладные программы разрабатываются с применением программных интерфейсов приложений (Application Programming Interface, API). В этом случае нет необходимости между в корреляции между интерфейсами, которые используют приложения и интерфейсами, которые предоставляет ядро. Может существовать один и тот же API для различных операционных систем, а реализация его может отличаться. POSIX, WinAPI – примеры таких API. Например, операционные системы Linux и FreeBSD удовлетворяют стандарту POSIX, и многие приложения, написанные для FreeBSD, могут сравнительно легко быть перенесены в Linux и наоборот. Этим объясняется схожесть наборов приложений для этих операционных систем.

Частично интерфейс к системным функциям обеспечивает библиотека C. Например, функция `printf()` формирует строку в соответствии с заданным форматом и передает ее системному вызову `write()`, который отправляет ее на стандартное устройство вывода (чаще всего терминал).

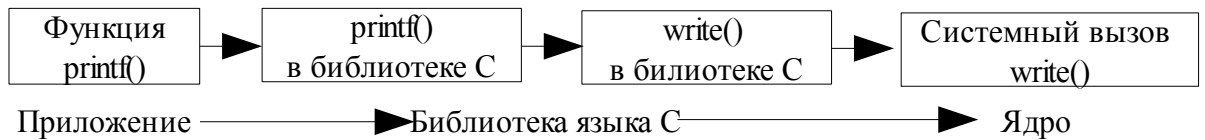


Рис. 2.1. Взаимодействие между приложением, библиотекой C и ядром на примере функции printf()

Дополнительно библиотека функций языка C предоставляет большую часть API-стандарта POSIX. С помощью утилиты strace можно отслеживать обращения программы к ядру, производимые с помощью системных вызовов (поэтому ее можно использовать для отладки и выяснения причин ошибок).

Системные вызовы (в ОС Linux их часто именуют syscall) обычно реализуются в виде функции с возвращаемым значением типа long. Для них могут быть определены один или более аргументов. В случае ошибки системные вызовы записывают специальный код ошибки в глобальную переменную errno. Значение errno может быть переведено с помощью библиотечной функции perror(), которая выводит в стандартный поток сообщения, описывая ошибку, произошедшую при последнем системном вызове или вызове библиотечной функции.

Рассмотрим системный вызов getuid() (реализован в kernel/timer.c), который возвращает uid текущего процесса:

```

asmlinkage long sys_getuid(void)
{
    return current->uid;
}
  
```

Модификатор asmlinkage говорит компилятору, что обращение к функции должно производиться только через стек. Все системные вызовы возвращают значение типа long. Системный вызов getuid() объявлен как sys_getuid(). Это соглашение о присваивании имен, принятое в системе Linux (и Minix).

Каждому системному вызову в Linux присвоен уникальный номер системного вызова (syscall number). Процессы не обращаются к системным вызовам по имени, вместо этого они используют его номер. Однажды

назначенный номер не должен меняться никогда для совместимости с прикладными программами. Если системный вызов удаляется, соответствующий номер не должен использоваться повторно. В ядре Linux версии 2.6.18 реализовано 318 системных вызовов для платформы i386 (это значение хранится в постоянной NR_syscalls). Объявление вызовов находится в файле include/asm/unistd.h. Этому файлу в коде ядра соответствует файл include/asm-i386/unistd.h в дереве исходных кодов ядра. Однако для лучшей переносимости в коде ядра используется asm вместо asm-<тип архитектуры>. Поэтому в дальнейшем под каталогом asm/ будет подразумеваться каталог asm-i386/.

В Linux предусмотрен "не реализованный" ("not implemented") системный вызов – функция sys_ni_syscall(), которая не делает ничего, кроме того, что возвращает значение, равное -ENOSYS – код ошибки, соответствующий неправильному системному вызову. Эта функция используется вместо удаленных системных вызовов.

Ядро хранит список зарегистрированных системных вызовов в таблице системных вызовов (syscall table). Таблица хранится в памяти, на которую указывает переменная sys_call_table. Данная таблица для платформы i386 (каждая платформа позволяет определять свои уникальные системные вызовы) хранится в файле arch/i386/kernel/syscall_table.S.

Обработка системных вызовов

Пользовательские программы, если хотят обратиться к ядру через системный вызов, должны использовать определенный механизм. Таким механизмом является программное прерывание: создается исключительная ситуация (exception), и система переключается в режим ядра для выполнения обработчика этой ситуации. В данном случае это обработчик системного вызова (system call handler) – зависящая от аппаратной платформы функция system_call() (функция на языке ассемблера, реализована в arch/i386/kernel/entry.S).

Многие системные вызовы осуществляют переход в режим ядра одинаковым образом, поэтому ядру должен также передаваться номер системного вызова. Для аппаратной платформы i386 этот номер сохраняется в регистре `eax`. Обработчик системных вызовов считывает из регистра `eax` это значение. Функция `system_call` проверяет правильность системного вызова сравнением с постоянной `NR_syscalls`. если значение больше или равно `NR_syscalls`, возвращается значение `-ENOSYS`, в противном случае вызывается соответствующий системный вызов:

```
call *sys_call_table(,%eax,4)
```

Большинство системных вызовов требуют также передачи одного или нескольких параметров. Самый простой способ передачи параметров – это сохранить их в регистрах процессора. Для платформы i386 регистры `ebx`, `ecx`, `edx`, `esi`, `edi` хранят соответственно первые пять аргументов. В случае шести или более аргументов используется регистр, который содержит указатель на память пространства пользователя, где хранятся все параметры.

Возвращаемое значение также передается через регистр. Для платформы i386 оно сохраняется в регистре `eax`.

Создание нового системного вызова

Напишем системный вызов, который будет возвращать размер стека ядра процесса. Это значение хранится в переменной `THREAD_SIZE`, определенной в файле `include/asm/thread_info.h`.

```
#include <asm/thread_info.h>

asm linkage long sys_getstsize(void)
{
    return THREAD_SIZE;
}
```

Регистрация нового системного вызова проходит в несколько этапов.

Добавляется новая запись в конец таблицы системных вызовов в файле `arch/i386/kernel/syscall_table.S`. Это необходимо сделать для всех платформ, которые поддерживают данный системный вызов (как в нашем случае, но мы ограничимся только платформой i386). Отсчет в таблице начинается с нуля. Положение системного вызова – это номер системного вызова, начиная с нуля.

```
.long sys_tee          /* 315 */  
  
.long sys_vmsplice  
  
.long sys_move_pages  
  
.long sys_getstsize
```

Для всех поддерживаемых платформ номер системного вызова должен быть определен в файле `unistd.h` (мы ограничимся только файлом `include/asm/unistd.h`).

```
#define __NR_tee          315  
  
#define __NR_vmsplice    316  
  
#define __NR_move_pages  317  
  
#define __NR_getstsize   318
```

Код системного вызова размещается в дереве исходных кодов ядра. Разместим код нашего системного вызова в конце файла `arch/i386/kernel/new_calls.c`. Вообще, лучше помещать код в наиболее подходящем файле. Для того, чтобы файл `new_calls.c` был скомпилирован с ядром, необходимо вписать в файл `arch/i386/kernel/Makefile` строку

```
obj-y += new_calls.o
```

После этого ядро компилируется с новым системным вызовом.

Доступ к системным вызовам

Новый системный вызов не поддерживается библиотекой языка C. Но в

ОС Linux существует функция `syscall()`, предоставляющая не прямой доступ к системным вызовам. В качестве параметра в функцию `syscall()` передаются номер системного вызова и далее его параметры в том же порядке, в котором они определены в коде ядра. Функция `syscall()` впервые появилась в ОС 4.0BSD. Для работы с функцией необходимо подключить файл `sys/syscall.h` к коду программы.

```
#include <sys/syscall.h>
```

Например, рассмотрим системный вызов `open()`, который определен следующим образом.

```
long open(const char *filename, int flags, int mode)
```

Вызов этой функции с помощью `syscall` будет выглядеть так.

```
#define __NR_open 5
```

```
syscall(__NR_open, filename, flags, mode)
```

Постоянная `__NR_open` – это номер системного вызова, определенный в файле `include/asm/unistd.h`. Параметры `filename`, `flags`, `mode` были инициализированы заранее.

Напишем программу, которая использует новый системный вызов `getstsize()`.

```
#include <sys/syscall.h>
```

```
#include <stdio.h>
```

```
#define __NR_getstsize 318
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    long stsize;
```

```
    stsize = syscall(__NR_getstsize);  
    printf("Kernel stack size = %ld bytes\n", stsize);  
    return 0;  
}
```

В переменной `stsize` типа `long` сохраним результат системного вызова `getstsize()` и затем выведем сообщение с размером стека. После компиляции и запуска программы, получаем сообщение, которое подтверждает, что новый системный вызов работает.

```
# gcc getstsize.c -o getstsize  
# ./getstsize  
Kernel stack size = 8192 bytes
```

Код программы находится в файле `getstsize.c` приложений. Код системного вызова находится в файле `new_calls.c` приложений.

Глава 4. Управление памятью в Linux

Страницы памяти

Ядро рассматривает страницы физической памяти как основные единицы управления памятью. Наименьшая единица памяти, которую может адресовать процессор – это машинное слово, однако *модуль управления памятью* (MMU, Memory Management Unit) обычно работает со страницами памяти. Модуль MMU управляет таблицами страниц на уровне страничной детализации. Для каждой аппаратной платформы существует свой объем страниц памяти. Большинство 32-разрядных платформ имеют размер 4 Кбайт, а большинство 64-разрядных – 8 Кбайт. Таким образом, на 32-разрядной платформе объем памяти в 1 Гбайт разбивается на 262.144 страницы.

Структура `page`

Страница представлена в ядре в виде структуры `page`, описанной в файле

include/linux/mm.h. Структура page описывает страницы физической, а не виртуальной памяти. Ядро использует эту структуру, чтобы описывать область физической памяти, а не данных, которые в ней содержатся. Размер структуры равен 40 байт. В этом случае для описания всех страниц памяти объемом 1 Гбайт используется $262.144 * 40 = 10.485.760$ байт, то есть 10 Мбайт – это плата за возможность управлять всеми страницами памяти.

Зоны памяти

Из-за ограничений аппаратного обеспечения ядро не может рассматривать все страницы физической памяти как идентичные. Некоторые страницы не могут использоваться для некоторых типов задач. Поэтому ядро делит всю доступную физическую память на зоны. В зонах представлены страницы с аналогичными свойствами. Ядро должно учитывать недостатки аппаратного обеспечения, связанные с адресацией памяти:

- Некоторые устройства могут выполнять прямой доступ к памяти (DMA, Direct Memory Access) только в определенную область.
- На некоторых платформах для физической адресации доступны большие объемы, чем для виртуальной. Поэтому часть памяти не может постоянно отображаться в ядро.

На основании этих ограничений ядро разделяет всю память на три зоны (определяются в include/linux/mmzone.h):

- ZONE_DMA. Страницы, совместимые с режимом DMA.
- ZONE_NORMAL. Страницы, которые отображаются в адресные пространства пользователя обычным способом.
- ZONE_HIGHMEM. "Верхняя память", содержащая страницы, которые не могут постоянно отображаться в адресное пространство ядра.

Размер зон сильно зависит от типа процессора. Для платформы i386 размер `ZONE_DMA` равен 16 Мбайт, `ZONE_HIGHMEM` – это все, что лежит выше отметки 896 Мбайт, `ZONE_NORMAL` – вся остальная память (16-896 Мбайт). Память в зоне `ZONE_HIGHMEM` называется "верхней памятью" (high memory), вся остальная память называется "нижней памятью" (low memory). Зона – это логическое группирование, и оно никак не связано с аппаратным обеспечением. Каждая зона представлена в `include/linux/mmzone.h` структурой `zone`. В структуре представлены блокировка (`spinlock_t lock`), количество свободных страниц в зоне (`unsigned long free_pages`), имя зоны (`char *name`, возможные значения: "DMA", "Normal", "HighMem") и другие значения.

Интерфейсы для работы с памятью

Функции `kmalloc()` и `kfree()`

Функция `kmalloc()` (объявлена в `include/linux/slab.h`) аналогична `malloc()` пространства пользователя за исключением добавленного параметра `flags`. `kmalloc()` выделяет участок памяти с заданным размером байт. Выделенные страницы памяти являются виртуально смежными.

```
void *kmalloc(size_t size, gfp_t flags)
```

Функция возвращает указатель на область памяти размером не меньше `size` байт. В случае ошибки возвращается значение `NULL`.

Функция `kfree()` (объявлена в `include/linux/slab.h`) позволяет освободить память, ранее выделенную `kmalloc()` (вызывать `kfree()` надо для участков, которые предварительно были выделены `kmalloc()`).

```
void kfree(const void *);
```

Вызов `kfree(NULL)` специально проверяется и поэтому является безопасным. Пример использования функций:

```
struct some * p;  
p = kmalloc(sizeof(some), GFP_KERNEL);
```

```

if (!p)
    /*обработчик ошибки*/
else {
    /*что-то делаем*/
    kfree(p);
}

```

Функции `vmalloc()` и `vfree()`

Функция `vmalloc()` объявлена в `include/linux/vmalloc.h`. Функция возвращает указатель на виртуально непрерывную область размером не менее `size` байт. В противном случае функция возвращает `NULL`.

```
void *vmalloc(unsigned long size)
```

Функция работает аналогично `kmalloc()`, но выделяет страницы, которые виртуально смежные, но необязательно смежные физически. Это реализуется путем выделения потенциально несмежных страниц физической памяти и исправления таблиц страниц, чтобы отобразить физический участок в непрерывный участок логической памяти. Однако функция `vmalloc()` менее производительна по сравнению с `kmalloc()`, поскольку страницы, выделенные `vmalloc()`, должны отображаться посредством таблиц страниц. Это приводит к менее эффективному использованию буфера TLB (см. раздел "адресное пространство процесса"). `vmalloc()` используется для выделения очень больших участков памяти. Например, при динамической загрузке модулей ядра память для модуля выделяется с помощью `vmalloc()`.

Для освобождения памяти, выделенной ранее функцией `vmalloc()`, используется функция `vfree()` (объявлена в `include/linux/vmalloc.h`):

```
void vfree(void *addr)
```

Функция освобождает участок памяти, начинающийся с адреса `addr`, выделенный ранее функцией `vmalloc()`. Ничего не возвращает.

Реализация рассмотренных функций находится в файле `mm/slab.c`.

Флаги gfp_mask

Флаги модифицируют работу подсистемы памяти в зависимости от ситуации и разбиты на три категории:

- модификаторы операций. Указывают, каким образом ядро должно использовать память.
- модификаторы зон. Указывают, откуда ядро должно выделять память.
- флаги типов. Различные комбинации первых двух категорий.

Все флаги определены в файле `include/linux/gfp.h`.

Таблица 2.1

Модификаторы операций выделения памяти

Флаг	Описание
<code>__GFP_WAIT</code>	Операция не может переводить текущий процесс в состояние ожидания
<code>__GFP_HIGH</code>	Операция может обращаться к аварийным запасам
<code>__GFP_IO</code>	Операция может использовать дисковые операции ввода/вывода
<code>__GFP_FS</code>	Операция может использовать операции ввода/вывода файловой системы
<code>__GFP_COLD</code>	Операция должна использовать страницы, содержимое которых не находится в кэше процессора (cache cold)
<code>__GFP_NOWARN</code>	Операция не будет печатать сообщение об ошибках
<code>__GFP_REPEAT</code>	Операция повторит попытку в случае ошибки
<code>__GFP_NOFAIL</code>	Операция будет повторять попытки выделения неограниченное число раз
<code>__GFP_NORETRY</code>	Операция никогда не будет повторять попытку
<code>__GFP_NO_GROW</code>	Используется внутри слабого распределителя памяти

Флаг	Описание
<code>__GFP_COMP</code>	Добавить метаданные составной (compound) страницы памяти. Используется для поддержки больших страниц памяти
<code>__GFP_ZERO</code>	В случае успеха, вернуть страницу, заполненную нулями

Таблица 2.2

Модификаторы зоны

Флаг	Описание
<code>__GFP_DMA</code>	Выделять память только из зоны <code>ZONE_DMA</code>
<code>__GFP_HIGHMEM</code>	Выделять память только из зон <code>ZONE_HIGHMEM</code> и <code>ZONE_NORMAL</code>

Таблица 2.3

Флаги типов

Флаг	Описание
<code>GFP_ATOMIC</code>	Запрос высокоприоритетный и в состоянии ожидания переходить нельзя
<code>GFP_NOIO</code>	Запрос может блокироваться, но при его выполнении нельзя выполнять операции дискового ввода/вывода
<code>GFP_NOFS</code>	Запрос на выделение памяти может блокироваться и выполнять дисковые операции ввода/вывода, но запрещено выполнять операции, связанные с файловой системой
<code>GFP_KERNEL</code>	Обычный запрос на выделение, который может блокироваться. Флаг предназначен для использования в коде, который выполняется в контексте процесса
<code>GFP_USER</code>	Обычный запрос на выделение, который может блокироваться. Флаг используется для выделения памяти процессам пространства пользователя

Флаг	Описание
GFP_HIGHUSER	Запрос на выделение памяти из зоны ZONE_HIGHMEM, который может блокироваться
GFP_DMA	Запрос на выделение памяти из зоны ZONE_DMA

Таблица 2.4

Соответствие флагов типов и модификаторов

Флаг	Модификаторы
GFP_ATOMIC	__GFP_HIGH
GFP_NOIO	__GFP_WAIT
GFP_NOFS	__GFP_WAIT __GFP_IO
GFP_KERNEL	__GFP_WAIT __GFP_IO __GFP_FS
GFP_USER	__GFP_WAIT __GFP_IO __GFP_FS __GFP_HARDWALL
GFP_HIGHUSER R	__GFP_WAIT __GFP_IO __GFP_FS __GFP_HARDWALL __GFP_HIGHMEM
GFP_DMA	__GFP_DMA

Большинство операций выделения памяти в ядре используют флаг GFP_KERNEL. Операции имеют обычный приоритет и могут переходить в состояние ожидания.

Флаг GFP_ATOMIC указывает, что операция не может переходить в состояние ожидания, и поэтому такая операция ограничена выбором памяти для выделения. Если память заданного размера не доступна, ядро, скорее всего, не будет освобождать память. При использовании флага GFP_KERNEL ядро попытается вытеснить страницы в swp.

Выделение памяти с флагом GFP_NOIO не будет запускать операций ввода/вывода. С флагом GFP_NOFS могут запускаться операции ввода/вывода, но не могут запускаться операции файловых систем. Эти флаги используются в основном в коде файловых систем или в коде низкоуровневого ввода/вывода.

Флаг GFP_DMA указывает, что память обязательно должна быть выделена из зоны ZONE_DMA. Используется в основном драйверами устройств. Обычно он комбинируется с флагами GFP_KERNEL и GFP_ATOMIC.

Работа с памятью в ядре

Создадим новый системный вызов upper(), который будет принимать строку и преобразовывать ее символы к верхнему регистру. Функция будет принимать три параметра: указатель на строку, которую необходимо преобразовать, указатель на область памяти, куда необходимо поместить результат, и длину этой строки.

```
asmlinkage long sys_upper(char *src, char *dst, int len)
{
    int i;
    char *tmp_buff;

    tmp_buff = (char *)kmalloc(len, GFP_KERNEL);
    memset(tmp_buff, 0, len);

    copy_from_user(tmp_buff, src, len);
    for (i = 0; i < len; i++)
        if((tmp_buff[i] >= 0x61) && (tmp_buff[i] <= 0x7A)) tmp_buff[i] -=
0x20;
    copy_to_user(dst, tmp_buff, len);
    kfree(tmp_buff);

    return len;
}
```

Для новой строки необходимо выделить область памяти в адресном пространстве ядра с помощью функции kmalloc(). В функцию передается

флаг GFP_KERNEL. Функция memset() заполняет область памяти размером len байт значением 0, начиная с позиции, на которую указывает указатель tmp_buff.

Функция copy_from_user() копирует исходную строку из адресного пространства пользователя в адресное пространство ядра. Поскольку строка находится в пользовательском адресном пространстве, здесь нельзя использовать простое присвоение. Затем производится смена регистра символов, находящихся в диапазоне 97 – 122 (0x61 – 0x7A в шестнадцатеричной системе счисления). Результат (преобразованная строка) копируется из адресного пространства ядра в пространство пользователя при помощи функции copy_to_user(). Функция принимает в качестве параметров указатель выходную строку (в пространстве ядра), указатель на входную строку (в пространстве пользователя) и длину входной строки. Объявление функций находится в файле include/asm-i386/uaccess.h. Однако при подключении заголовочного файла в таком случае тип архитектуры не пишется (пишется просто "asm").

```
#include <asm/uaccess.h>
```

Функция copy_to_user() передает строку из пространства ядра в пространство пользователя. В качестве параметров передаются исходная строка (в пространстве ядра), выходная строка (в пространстве пользователя) и длина исходной строки. После преобразований область памяти необходимо освободить с помощью функции kfree().

Поместим реализацию нового системного вызова в файл arch/i386/kernel/new_calls.c. Процесс добавления нового системного вызова к образу ядра описан в разделе "Системные вызовы". Напишем программу, которая использует новый системный вызов.

```
#include <sys/syscall.h>
```

```
#include <stdio.h>
```

```
#define __NR_upper 319
```

```

int main(int argc, char *argv[])
{
    char *s1, *s2;
    int len, ret;

    if (argc > 1)
        s1 = argv[1];
    else
        s1 = "This Is (1234) Default TEST String";

    len = strlen(s1);
    s2 = (char *)malloc(len);
    memset(s2, 0, len);
    printf("Input string: %s\n", s1);
    ret = syscall(__NR_upper, s1, s2, len);
    printf("Output string: %s\n", s2);

    return 0;
}

```

Программа получает в качестве параметра исходную строку s1. Если никакой строки в качестве параметра не передается (параметр argc равен 1), то строка s1 инициализируется строкой по умолчанию, содержащей символы верхнего, нижнего регистров, символы арабских цифр и символы скобок ("This Is (1234) Default TEST String"). Программа на выходе печатает исходную строку s1 и конечную строку s2, полученную из исходной преобразованием с помощью системного вызова upper().

```

# gcc upper.c -o upper
# ./upper HeLlo

```

Input string: HeLlo

Output string: HELLO

./upper

Input string: This Is (1234) Default TEST String

Output string: THIS IS (1234) DEFAULT TEST STRING

Код программы находится в файле `upper.c` приложений. Код системного вызова находится в файле `new_calls.c` приложений.

Глава 5. Процессы

Процессы в Linux

В Linux используется уникальная реализация потоков: между процессами и потоками нет никакой разницы. Многопоточность организована в виде процессов с общими ресурсами. Иное название для процесса – задание или задача (`task`). Существуют также потоки в пространстве ядра (`kernel thread`) – процессы, выполняемые строго в пространстве ядра. Тем не менее они планируются и выполняются как обычные процессы. По возможности, о программах, работающих в ядре говорят как о задачах, для работающих в режиме пользователя используют термин процесс.

В современных операционных системах процессы предусматривают наличие двух виртуальных ресурсов: виртуального процессора и виртуальной памяти. Виртуальный процессор создает иллюзию того, что процесс использует всю компьютерную систему, даже если физическим процессором пользуются другие процессы. Виртуальная память создает иллюзию того, что процесс использует всю доступную физическую память. Потоки в Linux совместно используют одну и ту же виртуальную память, хотя каждый поток получает свой виртуальный процессор.

Процесс начинает свое существование с момента создания. Создание процесса в операционной системе Linux (и во всех Unix – системах) выполняется с помощью системного вызова `fork()` (буквально – ветвление),

который создает новый процесс путем копирования уже существующего. Процесс, вызывающий `fork()`, называется *порождающим* (родительским, `parent`), новый процесс называют *порожденным* (дочерним, `child`). Родительский процесс продолжает выполнение, а порожденный процесс выполняется с места возврата из системного вызова. Часто после ветвления в одном из процессов необходимо выполнить какую-то программу. Семейство вызовов `exec*()` позволяет создать новое адресное пространство и загрузить в него новую программу. Выход из программы осуществляется с помощью системного вызова `exit()`, который завершает процесс и освобождает все занятые им ресурсы. Завершенный процесс переходит в состояние зомби, которое используется для представления завершенного процесса до момента, пока порождающий процесс не удалит его.

Ядро хранит информацию о всех процессах в двухсвязном кольцевом списке, называемом *списком задач* (*task list*). Элементами списка являются структуры `task_struct`, определенные в файле `include/linux/sched.h`, и называемые *дескриптором процесса*. Структура занимает около 1,7 Кбайт на 32-разрядных системах, однако она полностью описывает процесс.

В ядрах до серии 2.6 дескриптор хранился в конце стека ядра каждого процесса. В ядро 2.6 была введена новая структура `thread_info`, хранящаяся в области дна стека (для платформ, у которых стек растет в сторону уменьшения адреса памяти), или в области вершины (для платформ, у которых стек растет в сторону увеличения адреса памяти). Структура `thread_info` зависит от аппаратной платформы и описывается в файле `include/asm/thread_info.h`. Указатель на дескриптор задачи хранится в поле `task` структуры `thread_info`.

Система идентифицирует процессы с помощью уникального значения `pid`, называемое *идентификатором процесса*. Для совместимости со старыми версиями Linux и Unix максимальное значение по умолчанию равно 32768 (это значение хранится в `/proc/sys/kernel/pid_max`).

В Linux существует четкая иерархия процессов. Все процессы являются потомками процесса `init` (`pid = 1`). Каждый процесс в системе имеет только одного родителя. Процессы, имеющие общего родителя, называются *родственными* (*sibling*). Структура `task_struct` содержит указатель на дескриптор родительского процесса (`struct task_struct *parent`) и список порожденных процессов `children` (`struct list_head children`). Доступ к текущему процессу осуществляется с помощью макроса `current`.

Системный вызов `getpid()` возвращает `pid` текущего процесса:

```
asmlinkage long sys_getpid(void)
{
    return current->tgid;
}
```

Почему возвращается значение `tgid` (идентификатор группы потоков)? Для обычных процессов значение `tgid` совпадает со значением `pid`. Поскольку процессы в Linux не отличаются от потоков, то текущим процессом может оказаться на самом деле порожденный поток. При наличии нескольких потоков значение `tgid` одинаково для всех потоков одной группы. Такая реализация дает возможность получать одинаковое значение `pid` для процессов и порожденных ими потоков.

Исполняемый программный код процесса считывается из выполняемого файла (`executable`) и выполняется в адресном пространстве пользователя. Когда программа выполняет системный вызов, или возникает исключительная ситуация, программа входит в пространство ядра. С этого момента говорят, что ядро выполняет программу от имени процесса и делает это в *контексте процесса*. В контексте процесса макрос `current` является действительным. Любые обращения к ядру из процесса возможны только через интерфейсы системных вызовов и обработчиков исключительных ситуаций.

Поле `state` структуры `task_struct` описывает состояние процесса. Каждый

процесс в системе может находиться в одном из пяти состояний:

- `TASK_RUNNING` – процесс готов к выполнению (runnable). Он либо выполняется в данный момент, либо находится в одной из очередей на выполнение.
- `TASK_INTERRUPTIBLE` – процесс приостановлен (находится в состоянии ожидания, sleeping). Процесс в этом состоянии ожидает выполнения некоторого условия. Когда условие выполнится, ядро переводит процесс в состояние `TASK_RUNNING`. Процесс может возобновить выполнение также при получении им некоторого сигнала.
- `TASK_UNINTERRUPTIBLE` – аналогично `TASK_INTERRUPTIBLE`, однако процесс не возобновляет выполнение при получении сигнала. Используется в том случае, если процесс должен работать непрерывно или когда некоторое событие может возникать достаточно часто. Используется реже `TASK_INTERRUPTIBLE`.
- `TASK_ZOMBIE` – процесс завершен, однако дескриптор процесса должен оставаться доступным на тот случай, если родительскому процессу потребуется получить доступ к этому дескриптору. Дескриптор освобождается, когда родительский процесс вызывает `wait4()`.
- `TASK_STOPPED` – выполнение процесса приостановлено. Задача не выполняется, и не может выполняться. Такое может случиться, если процесс получает сигнал `SIGSTOP`, `SIGTSTP`, `SIGTTOU`, или если сигнал приходит в тот момент, когда процесс находится в состоянии отладки.

Ядро может менять состояние процесса. Предпочтительно использовать для этого функцию `__set_task_state()`. Определение функции для платформы i386 находится в `include/linux/sched.h`:


```
#define __set_task_state(tsk, state_value)    \  
do { (tsk)->state = (state_value); } while (0)  
/*задание tsk установить в состояние state_value*/
```

Создание процесса

В большинстве операционных систем для создания процесса используется метод порождения (spawn). Процесс создается в новом адресном пространстве, в который считывается исполняемый файл, и после этого происходит исполнение процесса. В Unix (и Linux) эти операции разбиты на две функции: fork() и exec().

Традиционно функция fork() делала дубликат всех всех родительских ресурсов и передавала их порожденному. Однако этот подход достаточно неэффективный. В Linux вызов fork() реализован с применением технологии копирования при записи (copy-on-write) страниц памяти. В этом случае родительский и порожденный процессы используют одну копию адресного пространства. Данные помечаются таким образом, что если один из процессов пытается изменить данные, то создается дубликат, и каждый процес получает свою копию. До этого они используются read-only.

Реализация системного вызова fork() для платформы i386 находится в файле arch/i386/kernel/process.c. В Linux он реализован через функцию do_fork() (функция do_fork() реализована в файле kernel/fork.c).

```
asmlinkage int sys_fork(struct pt_regs regs)  
{  
    return do_fork(SIGCHLD, regs.esp, &regs, 0, NULL, NULL);  
}
```

Функция do_fork() - свидетельство происхождения Linux от Minix, где этот вызов также реализован через функцию do_fork(). Функция do_fork() вызывает функцию copy_process() (реализована в kernel/fork.c) и запускает новый процесс на выполнение. Функция copy_process():

1. Создает стек для нового процесса с помощью `dup_task_struct()`.
Дескрипторы родительского и порожденного процесса сейчас совпадают.
2. Различные поля дескриптора порожденного процесса очищаются или устанавливаются в начальные значения.
3. Обновляет поле `flags` с помощью функции `copy_flags()`.
4. Назначает новый `pid` вызовом `get_pid()`.
5. В зависимости от переданных флагов, решает какие ресурсы будут общими, а какие – уникальными для процессов.
6. Возвращает указатель на новый процесс.

Далее происходит возврат в `do_fork()`. Если возврат `copy_process()` происходит успешно, то новый порожденный процесс продолжает выполнение. В зависимости от флагов и их комбинаций, передаваемых в функцию `do_fork`, можно создавать различные типы процессов. Возможные флаги приведены в таблице 2.5.

Таблица 2.5

Флаги системного вызова `do_fork()`

Флаг	Расшифровка
<code>CLONE_FILES</code>	Родительский и порожденный процессы совместно используют открытые файлы
<code>CLONE_FS</code>	Родительский и порожденный процессы совместно используют информацию о файловой системе
<code>CLONE_IDLETASK</code>	Установить значение PID в нуль (используется только для холостых (idle) задач)
<code>CLONE_NEWNS</code>	Создать новое пространство имен для порожденной задачи
<code>CLONE_PARENT</code>	Родительский процесс порождающего процесса становится родительским процессом для порожденного процесса
<code>CLONE_PTRACE</code>	Продолжить трассировку и для порожденного процесса

Флаг	Расшифровка
CLONE_SETTID	Возвратить значение идентификатора TID в пространство пользователя
CLONE_SETTLS	Для порожденного процесса создать новую область локальных данных потока (Thread Local Storage, TLS)
CLONE_SIGHAND	У порожденного и родительского процессов будет общие обработчики сигналов
CLONE_SYSVSEM	У родительского и порожденного процессов будет общая семантика обработки флага SEM_UNDO для семафоров System V
CLONE_THREAD	Родительский и порожденный процессы будут принадлежать одной группе потоков
CLONE_VFORK	Использовать vfork(): родительский процесс будет находиться в приостановленном состоянии, пока порожденный процесс не возобновит свою работу
CLONE_UNTRACED	Запретить родительскому процессу использование флага CLONE_PTRACE для порожденного процесса
CLONE_STOP	Запустить процесс в состоянии TASK_STOPPED
CLONE_CHILD_CLEARTID	Очистить идентификатор TID для порожденного процесса
CLONE_CHILD_SETTID	Установить идентификатор TID для порожденного процесса
CLONE_PARENT_SETTID	Установить идентификатор TID для родительского процесса
CLONE_VM	У порожденного и родительского процессов будет общее адресное пространство

Поток в пространстве ядра может быть создан только другим потоком, работающим в пространстве ядра, функцией `int kernel_thread()` (реализована в `arch/i386/process.c`):

```
int kernel_thread(int (*fn)(void *), void * arg, unsigned long flags);
```

Новый поток выполняет функцию с адресом `fn`, и параметром `arg`. Поток создается с помощью вызова `do_fork()` с флагами `flags`:

```
return do_fork(flags | CLONE_VM | CLONE_UNTRACED, 0, &regs, 0, NULL, NULL);
```

Функция потока в этом случае обычно содержит замкнутый цикл: поток выполняется по мере необходимости, переходит в приостановленное состояние, и выполняется снова.

Завершение процесса

По заверении процесса ядро должно освободить занимаемые ресурсы. Обычно уничтожение происходит, когда вызывается `exit()` (компилятор C помещает его вызов в конце функции `main()`). Однако процесс может завершиться произвольно: при получении сигнала, или возникновении ситуации, которую процесс не может обработать. В любом случае, основную работу по завершению процесса выполняет функция `do_exit()` (реализована в `kernel/exit.c`):

1. Устанавливается флаг `PF_EXITING` в поле `flags` дескриптора процесса.
2. Если включена возможность учета ресурсов (BSD process accounting), то вызывается `acct_process()` для записи информации об учете ресурсов, которые использовались процессом.
3. Вызывается `exit_mm()` для освобождения `mm_struct`. Если структура не используется больше ни одним процессом, то она освобождается совсем.
4. Процесс удаляется из очереди на освобождение семафора подсистемы IPC вызовом `exit_sem()`.
5. Вызываются `__exit_files()`, `__exit_fs()`, `exit_namespace()` и другие функции для уменьшения счетчиков ссылок на открытые файлы, данным по файловой системе, пространству имени и другие.
6. В `exit_code` дескриптора устанавливается код завершения задания.
7. Вызывается `exit_notify()`, которая отправляет сигналы родительскому процессу и назначает новый родительский процесс порожденным процессам. Состояние процесса устанавливается в `TASK_ZOMBIE`.
8. Вызывается `schedule()` (планировщик процессов) для переключения на

новый процесс.

Задача теперь не может выполняться. Единственные области памяти, которые она занимает – стек режима ядра и дескриптор (структуры `thread_info` и `task_struct`). Функция `release_task()` окончательно очищает дескриптор процесса. Если родительский процесс завершается до того, как завершился один из его потомков, то "беспризорным" процессам назначается новый родитель (один из родственных потоков) или процесс `init`. Функция `release_task()` вызывает `do_notify_parent()`, которая вызывает `forget_original_parent()`. В функции сначала ищется подходящий родительский процесс. После этого ищутся все порожденные процессы, и им устанавливается новое значение родительского процесса. Процесс `init` периодически удаляет все назначенные ему дочерние процессы – зомби.

Адресное пространство процесса

Адресное пространство процесса состоит из диапазона адресов, выделенных процессу и которые он может использовать. Размер адресного пространства может быть больше доступной физической памяти. С помощью ядра процесс может динамически добавлять и удалять области памяти своего адресного пространства. Обращения за пределы адресного пространства процесса приводят к ошибке "Segmentation Fault" (аналог этой ошибки в Windows – "Access violation at adress[0000:0000]"). Области памяти могут содержать следующую информацию:

- Отображение выполняемого кода в область памяти, называемой *сегментом кода (text section)*.
- Отображение инициализированных переменных в область памяти, называемой *сегментом данных (data section)*.
- Отображение нулевой страницы памяти в область памяти, содержащей неинициализированные глобальные переменные, называемой

сегментом bbs (bbs section).

- Отображение нулевой страницы в область памяти, которая используется в качестве стека процесса в пространстве пользователя.
- Дополнительные сегменты кода, данных и BBS для каждой используемой библиотеки.
- Все файлы, содержимое которых отображено в память.
- Все области совместно используемой памяти.
- Все анонимные отображения в память (например, связанные с библиотечной функцией `mmap()`).

Каждое значение адреса в адресном пространстве принадлежит только одной области памяти, и области памяти не перекрываются.

Дескриптор памяти

Ядро представляет адресное пространство в виде структуры `mm_struct`, описанной в файле `include/linux/sched.h`, и называемой *дескриптором памяти*. Все структуры `mm_struct` объединены в двухсвязный список с помощью полей `mmlist`. Первый элемент этого списка – дескриптор `init_mm` процесса `init`. Общее количество дескрипторов хранится в глобальной переменной `mmlist_nr`. Указатель на дескриптор памяти хранится в поле `mm` дескриптора структуры `task_struct`. Для копирования дескриптора памяти родительского процесса в дескриптор памяти порожденного процесса используется функция `copy_mm()`.

Если указывается флаг `CLONE_VM` (создание потока – новый дескриптор не создается), то макрос `allocate_mm()` не вызывается, вместо этого в поле дескриптора порожденного процесса записывается указатель на дескриптор родительского процесса:

```
oldmm = current->mm; /*дескриптор текущего процесса*/
if (clone_flags & CLONE_VM) { /*указан флаг CLONE_VM*/
    atomic_inc(&oldmm->mm_users); /*увеличение на 1*/
```

```
mm = oldmm;
goto good_mm;
}
good_mm:
    tsk->mm = mm; /*присвоение указателя*/
```

Когда процесс завершается, вызывается функция `mmaput()` (реализована в `kernel/fork.c`), которая уменьшает на единицу значение `mm_users` дескриптора памяти. Когда значение `mm_users` становится равным нулю, вызывается функция `mmdrop()` (объявлена в `include/linux/sched.h`), которая уменьшает на единицу значение поля `mm_count`. Когда значение `mm_count` становится равным нулю, вызывается функция `free_mm()` (реализована в `kernel/fork.c`), которая освобождает дескриптор памяти.

Потоки пространства ядра

Потоки пространства ядра не имеют своего адресного пространства (значение поля `mm` равно `NULL`), поскольку они не обращаются к страницам памяти в пространстве пользователя. Чтобы обеспечить потоки ядра необходимыми данными, каждый поток использует дескриптор памяти задания, которое выполнялось перед ним.

Когда поток ядра планируется на выполнение, ядро определяет, что значение поля равно `NULL`, и оставляет загруженным предыдущее адресное пространство. Поскольку потоки ядра не обращаются к памяти в пространстве пользователя, то они используют только ту информацию об адресном пространстве, которая является общей для всех процессов. Например, при необходимости поток ядра может использовать таблицы страниц предыдущего процесса.

Таблицы страниц

Когда приложение обращается к адресу виртуальной памяти, этот адрес должен быть конвертирован в физический. Соответствующий поиск выполняется с помощью таблиц страниц: виртуальный адрес разбивается на

части; каждая часть используется в качестве индекса (номера) записи в таблице. Таблица содержит или указатель на другую таблицу, или указатель на соответствующую страницу физической памяти.

В операционной системе Linux таблицы страниц состоят из трех уровней (даже для тех платформ, которые аппаратно не поддерживают трехуровневых таблиц):

1. Таблица страниц верхнего уровня называется каталогом страниц (page global directory, PGD). Представляет собой массив элементов `pgd_t` (соответствует типу `unsigned long`). Записи в таблице PGD содержат указатели на каталоги страниц более низкого уровня, PMD.
2. Каталоги страниц второго (среднего) уровня (page middle directory) – это массивы элементов типа `pm�_t`. Записи таблиц PMD указывают на таблицы PTE.
3. Таблицы страниц последнего уровня называются просто таблицами страниц (page table entry) содержат элементы `pte_t`. Эти записи указывают на страницы физической памяти.

Каждый процесс имеет свои таблицы страниц (потоки используют общую таблицу). Поле `pgd` дескриптора памяти указывает на глобальный каталог страниц.

Для большинства платформ поиск в таблицах страниц выполняется аппаратно (хотя бы частично). Поскольку каждое обращение к виртуальной памяти требует преобразования соответствующего адреса физической памяти, операции с таблицами страниц должны выполняться очень быстро. Поэтому большинство процессоров имеют *буфер быстрого преобразования адреса (translation lookaside buffer, TLB)*, работающий как аппаратный кэш отображения виртуальных адресов на физические. Перед обращением к виртуальному адресу процессор проверяет это отображение в TLB. В случае

успеха сразу же возвращается физический адрес, в противном случае преобразование адреса происходит с помощью таблиц страниц.

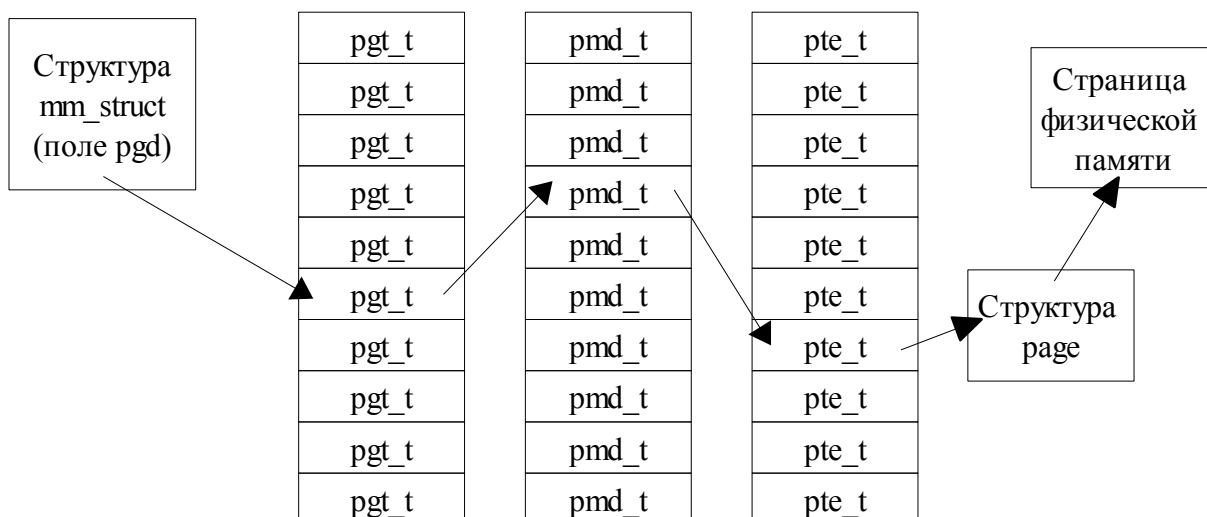


Рис. 2.2. Таблицы страниц.

Работа с дескриптором процесса

Создадим модуль, который будет отображать основную информацию о процессе: PID, UID, адреса сегментов и др. Эту информацию будем брать непосредственно из дескриптора.

Определение структур `task_struct` и `mm_struct` хранится в файле `include/linux/sched.h`. Указатель на занимаемое адресное пространство хранится в поле `active_mm` структуры `task_struct`. Адреса занимаемой области памяти хранятся в поле `mmap` структуры `mm_struct`. Поле `mmap` имеет тип `struct vm_area_struct`. Определение структуры `vm_area_struct` находится в файле `include/linux/mm.h`:

```
#include <linux/sched.h>
```

```
#include <linux/mm.h>
```

По умолчанию будем выводить информацию о процессе `init` (этот процесс есть в любой Linux – системе). Если мы захотим обратиться к процессу с иным значением идентификатора, нам потребуется переменная типа `pid_t`. Тип определяется в файле `include/linux/types.h`.

```
#include <linux/types.h>
```

```
static unsigned long nr = 1;
```

Сама переменная объявляется типом `unsigned long`. Это необходимо, если мы хотим передать ее в качестве параметра модулю. Параметры, передаваемые модулю могут быть только типов: `byte`, `short`, `ushort`, `int`, `uint`, `long`, `ulong`, `charp` (строка), `bool`, `invbool`. Передача параметров модулю производится с помощью макросов `module_param(nr, ulong, 0000)` (имя, тип, права доступа) и `MODULE_PARM_DESC(nr, "Process ID")` (имя, описание). Определения макросов находятся в файле `include/linux/moduleparam.h`.

```
#include <linux/moduleparam.h>
```

```
#ifndef CONFIG_DIPLOM_TASKINFO
```

```
    module_param(nr, ulong, 0000);
```

```
    MODULE_PARM_DESC(nr, "Process ID");
```

```
#endif
```

Макрос `CONFIG_DIPLOM_TASKINFO` передается ядру во время сборки. Если модуль не был собран как часть ядра, то мы имеем дело с модулем. и можем передавать параметры. Иначе информация будет отображаться только о процессе `init`.

Нам потребуется переменная типа `task_struct`, хранящая дескриптор процесса, с которым мы работаем. Функция `find_task_by_pid()` возвращает дескриптор процесса с соответствующим значением `pid`. Для этой функции мы и определили тип `pid_t`.

```
struct task_struct *task;
```

```
task = find_task_by_pid((pid_t)nr);
```

Имея дескриптор, обратиться к его полям несложно. Например, если мы хотим узнать `PID` или состояние процесса, мы должны обратиться к полям

pid и state соответственно:

```
printk(KERN_INFO "taskinfo: Process %d information:\n", task->pid);
```

```
printk(KERN_INFO "taskinfo: STATE - %u\n", (u32)task->state);
```

Значение занимаемых адресов памяти хранится в поле mmap поля active_mm дескриптора и имеет тип unsigned long. Это поля vm_start и vm_end.

```
printk(KERN_INFO "taskinfo: START MEMORY AREA ADDRESS -  
0x%08X\n", (u32)task->active_mm->mmap->vm_start);
```

```
printk(KERN_INFO "taskinfo: END MEMORY AREA ADDRESS -  
0x%08X\n", (u32)task->active_mm->mmap->vm_end);
```

Соответственно, вся область памяти, занимаемая процессом, высчитывается по формуле (vm_end – vm_start):

```
printk(KERN_INFO "taskinfo: MEMORY AREA LENGTH - 0x%08X\n",  
(u32)(task->active_mm->mmap->vm_end - task->active_mm->  
>mmap->vm_start));
```

Значения адресов занимаемых сегментов хранятся в поле active_mm дескриптора процесса и имеют тип unsigned long. Это поля start_code, end_code для сегмента кода, start_data, end_data для сегмента данных, start_brk, brk для "кучи".

```
printk(KERN_INFO "taskinfo: START CODE SEGMENT ADDRESS -  
0x%08X\n", (u32)task->active_mm->start_code);
```

```
printk(KERN_INFO "taskinfo: END CODE SEGMENT ADDRESS -  
0x%08X\n", (u32)task->active_mm->end_code);
```

```
printk(KERN_INFO "taskinfo: CODE SEGMENT LENGTH - 0x%08X\n",  
(u32)(task->active_mm->end_code - task->active_mm->start_code));
```

```
printk(KERN_INFO "taskinfo: START DATA SEGMENT ADDRESS -
```

```

0x%08X\n",    (u32)task->active_mm->start_data);

    printk(KERN_INFO "taskinfo:   END DATA SEGMENT ADDRESS -
0x%08X\n",    (u32)task->active_mm->end_data);

    printk(KERN_INFO "taskinfo: DATA SEGMENT LENGTH - 0x%08X\n",
        (u32)(task->active_mm->end_data - task->active_mm->start_data));

    printk(KERN_INFO "taskinfo: START BRK SEGMENT ADDRESS -
0x%08X\n",    (u32)task->active_mm->start_brk);

    printk(KERN_INFO "taskinfo:   END BRK SEGMENT ADDRESS -
0x%08X\n",    (u32)task->active_mm->brk);

    printk(KERN_INFO "taskinfo: BRK SEGMENT LENGTH - 0x%08X\n",
        (u32)(task->active_mm->brk - task->active_mm->start_brk));

```

Чтобы передать модулю значение параметра `nr`, модуль нужно загружать иначе.

```
insmod taskinfo.ko nr=<pid>
```

Требуемая информация будет отображаться в `/var/log/messages`. Чтобы выделить из файла только то, что относится к модулю, обращаться к файлу следует так:

```
cat /var/log/messages | grep taskinfo: | tail -n 21
```

Команда отобразит только последнюю 21 строку, содержащую подстроку `"taskinfo:"`. Весь код модуля находится в файле `taskinfo.c`.

Данный модуль нельзя компилировать вместе с ядром, поскольку при загрузке ядра нет никакого процесса `init`, он просто не успел появиться. Модуль можно компилировать только как модуль. Подобные модули, которые нельзя компилировать вместе с ядром, отсутствуют в ядре Linux, и здесь он приведен только как пример.

Глава 6. Виртуальная файловая система (VFS)

Подсистема VFS

Виртуальная файловая система (Virtual File System), иногда называемая виртуальным файловым коммутатором (Virtual File Switch) – это подсистема ядра, реализующая интерфейс пользовательских программ к файловой системе. Все файловые системы зависят от VFS, что позволяет им совместно функционировать.

Общий интерфейс к файловым системам

Подсистема VFS позволяет системным вызовам, таким как `open()`, `read()` и `write()`, работать независимо от файловой системы и физической среды носителя. Общий интерфейс возможен только благодаря тому, что в ядре реализован обобщающий уровень, скрывающий низкоуровневый интерфейс файловых систем: VFS реализует общую файловую модель, представляющую общие функции и особенности работы потенциально возможных файловых систем. Эта файловая модель похожа на файловую систему Unix.

Обобщающий уровень работает путем определения базовых интерфейсов и структур данных, необходимых для поддержки всех файловых систем. Поддержка формирует се концепции работы с файловой системой, такие как "открытие файла", "элемент каталога" и др. Все детали скрываются в коде самой файловой системы. Таким образом, по отношению к остальным частям ядра все файловые системы поддерживают одинаковые функции.

Рассмотрим библиотечный библиотечный вызов `write(f, &buf, len)` – запись `len` байт по адресу `buf` в файл, представляемый дескриптором `f`. Этот вызов реализован с помощью функции ядра `sys_write()` (реализован в `fs/read_write.c`), которая определяет функцию записи в файл для той файловой системы, на которой находится файл, представленный дескриптором `f`. Системный вызов `sys_write()` вызывает функцию записи VFS `vfs_write()` (реализован в `fs/read_write.c`), которая вызывает функцию файловой системы

физического носителя, отвечающую за запись (`file->f_op->write()`). Схема работы приведена на рисунке 2.3.

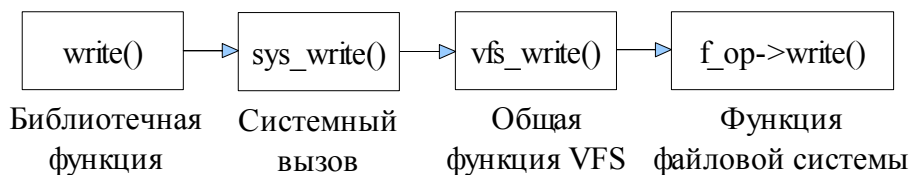


Рис 2.3. Схема работы функции `write()`.

Объекты VFS

Подсистема VFS имеет черты объектно ориентированного подхода. Общая модель представлена в виде структур данных, похожих на объекты: структуры данных содержат указатели на элементы данных и на функции, которые работают с этими данными. Существует четыре основных типа объектов VFS:

- Объект *суперблок* (*superblock*), представляющий одну смонтированную файловую систему.
- Объект *файловый индекс* (*inode*), представляющий определенный файл.
- Объект *элемент каталога* (*dentry*), представляющий определенный элемент каталога. Не существует специальных объектов для каталогов. Объект *dentry* представляет собой фрагмент пути, который может содержать файл. Но *dentry* – это не каталог, и каталог – это не *dentry*.
- Объект *файл* (*file*), представляющий открытый файл, связанный с процессом.

Каждый из объектов содержит объект *операций*, которые описывают методы, которые ядро может применять для основных объектов:

- Объект `super_operations` (операций с суперблоком ФС). Структура

описана в файле `include/linux/fs.h`. Содержит методы, которые ядро может вызывать для определенной файловой системы.

- Объект `inode_operations` (операции с файловыми индексами). Структура описана в файле `include/linux/fs.h`. Содержит методы, которые ядро вызывает для определенного файла.
- Объект `dentry_operations` (операции с элементами каталогов). Структура описана в файле `include/linux/dcache.h`. Содержит методы, которые ядро может применять для определенного элемента каталогов.
- Объект `file_operations` (операции с файлами). Структура описана в файле `include/linux/fs.h`. Содержит операции, которые ядро может вызывать для открытого файла.

Объекты операций реализованы в виде структур, содержащих указатели на функции, оперирующие объектом, которому принадлежит объект операций. Если достаточно базовой функциональности, то объект может унаследовать общую функцию, в противном случае файловая система присваивает указателям адреса своих собственных методов.

Объект `superblock`

Объект суперблок описает определенную файловую систему и реализуется для каждой файловой системы. Обычно соответствует физическому суперблоку или создается "на лету" (например, для файловой системы `procfs`) и хранится в памяти.

Суперблок представляется с помощью структуры `super_block`, определенной в файле `include/linux/fs.h`. Объект суперблок создается и инициализируется функцией `alloc_super()` при монтировании файловой системы.

Поле `s_op` – это указатель на таблицу операций суперблока, представленной структурой `super_operations`. Каждое поле структуры `s_op` – это указатель на функцию, работающую с объектом суперблок. Если,

например, файловой системе необходимо выполнить запись в суперблок, то вызывается следующая функция.

```
sb->s_op->write_super(sb);
```

Параметр `sb` – указатель на суперблок. Функции `write_super()` передается указатель на суперблок в качестве параметра, несмотря на то, что метод связан с суперблоком. Это очень похоже на объектно – ориентированный подход. На языке C++ это выглядело бы так:

```
sb.write_super();
```

Но ядро Linux создается при помощи языка C, поэтому разработчики не могут использовать явно средства объектно – ориентированного программирования.

Объект inode

Объект `inode` содержит информацию, которая необходима ядру для манипуляций с файлами и каталогами. Для файловых систем Unix объект `inode` подсистемы VFS считывается из дисковых индексов. Если файловая система не имеет индексов (FAT, HPFS), то эта информация получается из других дисковых структур.

Объект `inode` представлен структурой `inode`, определенной в файле `include/linux/fs.h`. Для каждого файла в системе существует его индекс, однако объект файлового индекса в памяти создается только тогда, когда к этому файлу осуществляется доступ. Если файловая система не поддерживает некоторые свойства, то его можно реализовать как угодно или сделать нулевым (NULL). Поле `i_op` указывает на операции с суперблоком.

Объект dentry

Рассмотрим путь к файлу в системе Unix. Например, путь к утилите `ls` выглядит так: `/bin/ls`. В этом пути `bin`, `ls` – это файлы, но `bin` – это специальный файл, который является каталогом. Для представления обоих этих элементов служат объекты файловых индексов. Однако подсистеме VFS необходимо выполнять операции, специфичные для каталогов: поиск

элемента, проверка существования, переход на следующий компонент и др.

Для этого в подсистеме VFS реализован элемент элемента каталога (directory entry или dentry). Объект dentry – это определенный элемент пути. /, bin, ls – это элементы каталога. При выполнении операций с каталогами подсистема VFS формирует объекты dentry "на лету".

Объект debntry представляется структурой dentry, определенной в файле include/linux/dcache.h. Указатель на структуру операций с объектом dentry хранится в поле d_op. Объект dentry не соответствует никакой структуре данных на физическом носителе.

Объект элемента каталога может быть в одном из трех состояний:

- Используемым (used). Поле d_inode указывает на объект inode, и подсистема VFS использует данный элемент каталога (поле d_count больше 0). Не могут быть удалены.
- Неиспользуемым (unused). Поле d_inode указывает на объект inode, но подсистема VFS не использует его в данный момент (поле d_count равно 0). Данный объект каталога может быть удален, но может и храниться в памяти "на всякий случай".
- Негативном (negative). Поле d_inode не указывает на объект inode (файл удален, или такого пути не существует). Такие объекты сохраняются для поиска в будущем, но могут быть удалены.

После нахождения пути к объекту, система может сохранить найденные объект dentry в кэше для облегчения поиска впоследствии. Кэш объектов dentry называется dcache (Dentry Cache) и состоит из трех частей:

- Список используемых объектов dentry, связанных с определенным файловым индексом (поле i_dentry структуры inode).
- Двухвязный список неиспользуемых и негативных объектов dentry.

Список отсортирован по времени: в начале списка находятся самые новые элементы. Если ядро удаляет элементы из этого списка, то они берутся из конца (самые старые элементы).

- Хэш-таблица (массив `dentry_hashtable`) и хэш-функция (поле `d_hash` структуры `dentry_operations`), которые позволяют быстро преобразовать заданный путь в объект `dentry`.

Объект `file`

Объект файл – это представление открытого файла, хранящееся в оперативной памяти. Объект создается в системном вызове `open()` и уничтожается в системном вызове `close()`. Для одного файла может существовать несколько объектов `file`, так как одновременно к одному файлу может обращаться несколько процессов. Файловый объект представляется структурой `file`, определенной в `include/linux/fs.h`. Объект `file` не соответствует никакой реальной структуре на физическом носителе. Он содержит указатель на связанный с ним объект `dentry`, который содержит указатель на связанный с ним объект `inode`, представляющей физический файл. Указатель на операции с объектом `file` хранится в поле `f_op`.

Другие объекты VFS

Каждая зарегистрированная файловая система представлена структурой `file_system_type`, определенной в `include/linux/fs.h`. Структура описывает файловую систему и ее свойства.

Каждая точка монтирования представлена структурой `vfsmount`. Структура используется для представления конкретной файловой системы, или, точки монтирования, и определена в `include/linux/mount.h`. Структура содержит информацию о точке монтирования, включая положение и флаги, с которыми эта точка была монтирована.

Каждый процесс имеет в дескрипторе три структуры, которые описывают файловую структуру и файлы, связанные с процессом: `fs_struct`, `files_struct` и `namespace`.

Структура `fs_struct` определена в `include/linux/fs_struct.h`. Структура содержит текущий рабочий каталог и корневой каталог процесса.

Структура `files_struct` определена в `include/linux/file.h`. В структуре хранится информация об открытых файлах и файловых дескрипторах. Список открытых файловых объектов хранится в массиве `fd` структуры `fdtable` (определена в `include/linux/file.h`).

Структура `namespace` содержит пространства имен, индивидуальные для процесса (то есть процесс может иметь уникальную иерархию смонтированных файловых систем). Структура определена в файле `include/linux/namespace.h`. Список смонтированных файловых систем, которые составляют пространство имен, хранится в поле `list`.

Процессы, созданные с помощью флагов `CLONE_FILES` и `CLONE_FS` (например, потоки), имеют общие с родительским структуры `files_struct` и `fs_struct`. Все процессы по умолчанию используют одинаковое пространство имен. Если указан флаг `CLONE_NEWNS`, для процесса создается уникальная копия пространства имен. Обычно этот флаг не указывается.

Создание файловой системы

Создадим новую файловую систему. Для этого мы должны определить необходимые объекты VFS и операции с ними. Файловая система будет работать с файлами, хранящими количество обращений к ним. Назовем эту файловую систему LinFS.

Создание объекта `inode`

Прежде всего необходимо реализовать функцию инициализации `inode` для файловой системы. Это функция `linfs_make_inode()`.

```
static struct inode *linfs_make_inode(struct super_block *sb, int mode)
```

Функция принимает указатель на суперблок файловой системы и значение прав доступа для нового `inode` и возвращает указатель на созданный `inode`. Память для нового `inode` выделяется функцией `new_inode()`.

```
struct inode *ret = new_inode(sb);
```

В случае успешной инициализации заполняются поля структуры inode.

```
ret->i_mode = mode;
```

```
ret->i_uid = ret->i_gid = 0;
```

```
ret->i_blksize = PAGE_CACHE_SIZE;
```

```
ret->i_blocks = 0;
```

```
ret->i_atime = ret->i_mtime = ret->i_ctime = CURRENT_TIME;
```

Поле `i_mode` – права доступа к объекту inode. Устанавливаемое значение поля передается во втором параметре. Поле `i_uid` и `i_gid` – User ID и Group ID нового объекта inode соответственно. Обычно для этих полей устанавливается значение нуля. Поле `i_blksize` – размер блока (кластера) в байтах. Его размер устанавливается в значение `PAGE_CACHE_SIZE`, определенное в файле `include/linux/pagemap.h` через постоянную `PAGE_SIZE`, определенную в файле `include/asm/page.h` и равную 4096 (байт). Поле `i_blocks` – размер файла в блоках. Поскольку файл не создается, значение поля равняется нулю. Поля `i_atime`, `i_mtime`, `i_ctime` – время последнего доступа к файлу, время последнего изменения в файле и время изменения индекса. Значение этих полей устанавливается в текущее значение времени, поскольку объект только что был создан.

Регистрация файловой системы

При загрузке модуля новая файловая система регистрируется в ядре. Это делается вызовом функции `register_filesystem()`. В качестве параметра функции передается структура `file_system_type`.

```
static struct file_system_type linfs_type = {  
    .owner      = THIS_MODULE,  
    .name       = "linfs",
```

```

    .get_sb    = linfo_get_super,
    .kill_sb   = kill_litter_super,
};

```

Структура описывается синтаксисом ISO C99. Предпочтительнее использовать этот синтаксис. Другой способ определения структуры:

```

static struct super_operations linfo_sops = {
    owner:     THIS_MODULE,
    name:      "linfo",
    get_sb:    linfo_get_super,
    kill_sb:   kill_litter_super,
};

```

Мы будем придерживаться синтаксиса ISO C99.

Поле name – имя файловой системы: ext2, vfat, ntfs – все это имена, определенные в поле name других файловых систем. Поле get_sb – функция, которая используется для считывания суперблока с диска. Функция linfo_get_super() реализована через стандартную функцию get_sb_single().

```

static struct super_block *linfo_get_super
    (struct file_system_type *fst, int flags, char *devname, void *data,
    struct vfsmount *mnt)
{
    return get_sb_single(fst, flags, data, linfo_fill_super, mnt);
}

```

Функция get_sb_single() реализована в файле fs/super.c.

```

int get_sb_single(struct file_system_type *fs_type, int flags, void *data,
    int (*fill_super)(struct super_block *, void *, int), struct vfsmount *mnt)

```

Функция возвращает указатель на соответствующий объект суперблока файловой системы `fs_type`. При этом выполняется функция, на которую указывает параметр `fill_super()`. В нашем случае он указывает на функцию `linfo_fill_super()`.

```
static int linfo_fill_super(struct super_block *sb, void *data, int silent)
```

В функции сначала заполняются поля объекта суперблока.

```
sb->s_blocksize = PAGE_CACHE_SIZE;
```

```
sb->s_blocksize_bits = PAGE_CACHE_SHIFT;
```

```
sb->s_magic = LFS_MAGIC;
```

```
sb->s_op = &linfo_sops;
```

Поля `s_blocksize` и `s_blocksize_bits` – размер блока (кластера) в байтах и битах соответственно. Поле `s_op` – ссылка на объект операций с суперблоком (рассматривается ниже). Поле `s_magic` – "магический номер" файловой системы. Он определяется как `0x19980122`.

```
#define LFS_MAGIC 0x19980122
```

Далее в функции создается корневой каталог.

```
struct inode *root;
```

```
struct dentry *root_dentry;
```

```
root = linfo_make_inode (sb, S_IFDIR | 0755);
```

```
root->i_op = &simple_dir_inode_operations;
```

```
root->i_fop = &simple_dir_operations;
```

Для представления корневого каталога необходимо создать для него новый объект `inode` с помощью функции `linfo_make_inode()`. Поля `i_op` и `i_fop` – указатели на объект операций с объектом `inode` и файловых операций соответственно. Значения `simple_dir_inode_operations` и `simple_dir_operations` определены в файле `fs/libfs.c`.

Чтобы объект `dentry` "отображался в ядре", его необходимо "увязать" с супрблоком.

```
root_dentry = d_alloc_root(root);
```

```
sb->s_root = root_dentry;
```

Поле `s_root` – указатель на объект `dentry`, представляющий корневой каталог. После создания корневого каталога в файловой системе создаются первые файлы – вызывается функция `lufs_create_files()`. В качестве параметров функция принимает указатель на суперблок файловой системы и корневой объект `dentry`.

```
lufs_create_files(sb, root_dentry);
```

Создание файлов

В функции `lufs_create_files()` сначала создается файл `counter`.

```
atomic_set(&counter, 0);
```

```
lufs_create_file(sb, root, "counter", &counter);
```

Функция `atomic_set()` выполняет атомарную (неделимую) операцию присвоения переменной `counter` типа `atomic_t` значения 0. Функция `lufs_create_file()` принимает в качестве параметров объект суперблока, создаваемый объект `dentry` (каталог), в котором создается файл, имя создаваемого объекта `dentry` и текущее значение счетчика.

```
static struct dentry *lufs_create_file
```

```
(struct super_block *sb, struct dentry *dir, const char *name, atomic_t *counter)
```

В функции `lufs_create_file()` сначала заполняется кэш объектов `dentry`.

```
struct qstr qname;
```

```
qname.name = name;
```

```
qname.len = strlen(name);
```

```
qname.hash = full_name_hash(name, qname.len);
```

Структура `qstr` – элемент кэша объектов `dentry`, определенная в файле `include/linux/fs.h`. Структура содержит имя объекта и дополнительную информацию об объекте: поле `len` (здесь это длина имени) и хэш-значение. Функция `full_name_hash()` реализована в файле `include/linux/dcache.h`.

Далее создаются `inode` и `dentry` и связываются друг с другом.

```
dentry = d_alloc(dir, &qname);
```

```
inode = linfs_make_inode(sb, S_IFREG | 0644);
```

```
inode->i_fop = &linfs_fops;
```

```
inode->u.generic_ip = counter;
```

```
d_add(dentry, inode);
```

Функция `d_alloc()` выделяет память для нового объекта `dentry`. В качестве параметров функция принимает указатель на создаваемый объект `dentry`. Функция `d_alloc()` реализована в файле `fs/dcache.c`. Затем создается новый объект `inode`. Поле `u.generic_ip` – специфическая для файловой системы информация. Поле устанавливается в значение счетчика. После этого в функции `d_add()` происходит связка этих объектов. Функция принимает в качестве параметра указатель на объект `dentry` и объект `inode`. Объект `dentry` добавляется в хэш-таблицу, объект `inode` "присоединяется" (`attach`) к объекту `dentry`. Функция реализована в файле `include/linux/dentry.h`.

После создания файла `counter` в функции `linfs_create_files()` создается подкаталог `subdir` с файлом `subcounter`.

```
atomic_set(&subcounter, 0);
```

```
subdir = linfs_create_dir(sb, root, "subdir");
```

Функция `linfs_create_dir()` создает каталог в файловой системе. Функция принимает в качестве параметров указатель на объект суперблок, указатель

на объект `dentry`, в котором создается каталог и имя каталога.

Функция аналогична функции `lufs_create_file()`, поскольку каталоги в Unix – по своей сути тоже файлы. Единственное отличие в заполнении полей объекта `inode`.

```
inode->i_op = &simple_dir_inode_operations;
```

```
inode->i_fop = &simple_dir_operations;
```

Поля `i_op` и `i_fop` устанавливаются в значение `simple_dir_inode_operations` и `simple_dir_operations`. Если подкаталог успешно создан, то в нем создается файл `subcounter`.

```
if (subdir)
```

```
    lufs_create_file(sb, subdir, "subcounter", &subcounter);
```

Мы рассмотрели функции для создания файлов. Теперь рассмотрим реализацию операций с суперблоком.

Операции с суперблоком

Определим операции с суперблоком. Для этого необходимо создать объект структуры `super_operations` и "покрыть" необходимые функции.

```
static struct super_operations lufs_sops = {  
    .statfs          = simple_statfs,  
    .drop_inode     = generic_delete_inode,  
};
```

Поле `statfs` – функция, которая вызывается VFS для получения статистики файловой системы. Поле хранит ссылку на функцию `simple_statfs()`, реализованную в файле `fs/libfs.c`. Поле `drop_inode` – функция, которая вызывается подсистемой VFS, когда исчезает последняя ссылка на объект `inode`. Поле хранит ссылку на функцию `generic_delete_inode()`, реализованную в файле `fs/inode.c`.

Теперь рассмотрим реализацию операций с файлами.

Операции с файлами

Для определения операций с файлами создадим экземпляр объекта `file_operations`. Для объекта `file_operations` определим операции открытия (поле `open`), чтения (поле `read`) и записи (поле `write`).

```
static struct file_operations linfo_ops = {
    .open= linfo_open,
    .read = linfo_read_file,
    .write = linfo_write_file,
};
```

Соответствующие функции описываются выше создания ссылок на них в объекте. Функция `linfo_open()` реализуется так.

```
static int linfo_open(struct inode *inode, struct file *filp)
{
    filp->private_data = inode->i_private;
    return 0;
}
```

Функция в качестве параметра получает указатель на объект `inode`, связанный с объектом `file` с именем `filp`. Поле `private_data` структуры `file` содержит привязку для драйвера терминала. В функции этот указатель устанавливается в значение поля `i_private`, которое было инициализировано в функции `linfo_create_file()`. На терминал будет возвращаться значение счетчика, но для этого необходимо реализовать функцию чтения из файла.

Функция `linfo_read_file()` реализует операцию чтения из файла.

```
static ssize_t linfo_read_file
```

```
(struct file *filp, char *buf, size_t count, loff_t *offset)
```

Функция принимает в качестве параметров указатель на объект `file`, указатель на буфер, в который передаются данные `buf`, количество считываемых байт `count` (размер буфера) и смещение относительно начала файла `offset`.

Сначала считаем и сохраним в переменную `v` текущее значение счетчика `counter` с помощью функции `atomic_read()`.

```
int v;
```

```
v = atomic_read(counter);
```

Затем проверяется, что считывание происходит с начала файла (смещение `offset` равно нулю). В этом случае счетчик обращений `counter` увеличивается на единицу функцией `atomic_inc()`. В противном случае значение переменной `v` уменьшается на единицу.

```
if (*offset == 0)
```

```
    atomic_inc(counter);
```

```
else
```

```
    v -= 1;
```

Значение счетчика записывается в строку `tmp` длиной до `TMPSIZE` символов. Длина получившейся строки сохраняется в переменную `len`.

```
#define TMPSIZE 20
```

```
char tmp[TMPSIZE];
```

```
int len;
```

```
len = snprintf(tmp, TMPSIZE, "%d\n", v);
```

Если значения смещения больше длины строки необходимо выйти из

функции с кодом возврата 0.

```
if (*offset > len)
```

```
    return 0;
```

Если количество запрошенных байт больше, чем можно передать (`count > len - *offset`), значение `count` устанавливается в точно меньшее значение, равное (`len - *offset`).

```
if (count > len - *offset)
```

```
    count = len - *offset;
```

Теперь можно передать в пространство пользователя значение переменной `tmp` (в которую было сохранено значение счетчика). Переменная записывается в область памяти в пространстве пользователя, соответствующее началу смещения.

```
copy_to_user(buf, tmp + *offset, count)
```

И в конце значение смещения увеличивается на размер буфера `count`.

```
*offset += count;
```

Функция `linfo_write_file()` реализует операцию записи в файл.

```
static ssize_t linfo_write_file
```

```
(struct file *filp, const char *buf, size_t count, loff_t *offset)
```

Функции в качестве параметров передаются указатель `filp` на структуру `file`, указатель на записываемую строку `buf`, размер буфера `count` и смещение `offset`.

Реализация функции последовательна. Сначала проверяется, осуществляется ли запись в начало. Если нет (ошибка), выходим с возвращением значения ошибки.

```
if (*offset != 0)
```

```
return -EINVAL;
```

Если количество записываемых байт больше возможного значения `TMPSIZE`, выходим с возвращением значения ошибки. Если ошибки нет, выделяется память для записываемого значения с помощью функции `memset()`.

```
if (count >= TMPSIZE)
```

```
    return -EINVAL;
```

```
    memset(tmp, 0, TMPSIZE);
```

Считывается значение из пространства пользователя. В случае неудачи выходим с возвращением значения ошибки.

```
if (copy_from_user(tmp, buf, count))
```

```
    return -EFAULT;
```

На предыдущих этапах не было ошибок. Сохраним полученное значение в переменную `counter`.

```
atomic_set(counter, simple_strtol(tmp, NULL, 10));
```

Функция `simple_stroll()` реализована в файле `lib/sprintf.c`. Функция конвертирует значение строки `tmp` в тип `unsigned long long` с количеством символов `10`. В качестве признака окончания строки используется символ `NULL`.

В функции выгрузки модуля нужно отменить регистрацию файловой системы с помощью функции `unregister_filesystem()`.

```
unregister_filesystem(&linfs_type);
```

Код модуля находится в файле `linfs.c`.

Монтирование

Файловая система создана. Как ее монтировать после загрузки модуля и

регистрации в ядре? Файловая система не связана с каким-либо физическим устройством, поэтому в качестве параметра команде `mount` вместо названия устройства носителя передается параметр `none`.

```
# mount -t linfs none /linfs/
```

Глава 7. Файловая система `procfs`

Каталог `/proc/`

Специальная файловая система `procfs` существует во всех Unix-системах и представляет собой интерфейс к структурам данных ядра, доступных пользовательским программам. Файловая система `procfs` не связана с физическим носителем и существует полностью в памяти ядра. Файловая система `procfs` монтируется в каталог `/proc/`. Когда происходит обращение к какому-либо файлу в каталоге `/proc/`, ядру передается соответствующее сообщение и оно формирует ответ. Таким образом создается иллюзия работы с реальной файловой системой. Ядро и модули ядра могут использовать `/proc/`, чтобы взаимодействовать с пользовательскими программами.

Файлам в каталоге `/proc/` не соответствуют реальные объекты на физическом устройстве и появляются и исчезают динамически в процессе работы системы (поэтому их размер равен 0).

Прежде всего, `procfs` создавалась для отображения информации о процессах (отсюда и название). Подкаталоги, имена которых состоят только из цифр, соответствуют процессу, идентификатор `pid` которого служит именем каталога. Подкаталог `/proc/self/` указывает на текущий процесс.

Каталог `/proc/sys/`

Каталог `/proc/sys/` впервые появился в ядре версии 1.3.57 и применяется в качестве интерфейса, позволяющего получить доступ к переменным ядра. Каталог содержит несколько подкаталогов:

- `debug/`. Каталог содержит отладочную информацию.
- `dev/`. Каталог содержит информацию, специфичную для устройств (например `dev/cdrom/info`). В некоторых системах он может быть пуст.
- `fs/`. Каталог содержит информацию о файловых системах.
- `kernel/`. Каталог содержит доступ к структурам ядра. В этом каталоге хранятся, например, тип ОС, версия ядра, имя хоста машины и другое.
- `net/`. Каталог содержит некоторую информацию по функционированию сетевой подсистемы.
- `sunrpc/`. Каталог поддерживает удалённый вызов процедур Sun для сетевой файловой системы (NFS). В некоторых системах его нет.
- `vm/`. Каталог содержит файлы для тонкой настройки управления памятью, буферами и кэшем.

Более подробную информацию о каталоге `/proc/` и его подкаталогах можно получить из справки командой `man proc`.

Работа с `procfs`

Ядро предоставляет специальные интерфейсы для работы с файловой системой `procfs`. Объявление функций находится в файле `include/linux/proc_fs.h`. Реализация файловой системы `procfs` находится в каталоге `fs/proc/`.

Перед тем, как создавать файлы в `procfs`, необходимо их объявить:

```
static struct proc_dir_entry
    *example_dir, *jiffies_file, *symlink, *seconds_file, *foo_file,
    *success_file;
```

Создание каталога происходит с помощью функции `proc_mkdir()`.

Например, создадим каталог /proc/diplom_test:

```
#define DIPLOM_ENTRY "diplom_test"

example_dir = proc_mkdir(DIPLOM_ENTRY, NULL);
```

Создать файл, из которого может считывать пользовательский процесс, можно с помощью функции create_proc_read_entry(). Например, создадим файл jiffies в каталоге /proc/diplom_test/ с правами 0444:

```
jiffies_file = create_proc_read_entry("jiffies", 0444, example_dir,
proc_read_jiffies, NULL);
```

При попытке чтения вызывается функция proc_read_jiffies():

```
static int proc_read_jiffies
(char *page, char **start, off_t off, int count, int *eof, void *data)
{
    int len;

    len = sprintf(page, "Your processor timer ticked %lu times\n", jiffies);

    return len;
}
```

Функция вернет на терминал строку, хранящуюся на которую указывает переменная page. В данном случае будет выведено сообщение о количестве прерываний системного таймера (это значение хранится в переменной jiffies). В модуле procfiles присутствует также переменная HZ – это количество прерываний таймера в течение секунды. Таким образом jiffies / HZ – это количество секунд, которое работает ядро. Функция proc_read_seconds() возвращает на терминал это значение.

Создать символическую ссылку можно с помощью функции proc_symlink(). Например, создадим символическую ссылку /proc/diplom_test/jiffies_too на файл /proc/test/jiffies:


```
symlink = proc_symlink("jiffies_too", example_dir, "jiffies");
```

При попытке чтения из этого файла будет вызываться функция, определенная для файла, на который указывает ссылка.

Создать файл, доступный на чтение и запись, можно с помощью функции `create_proc_entry()`. Например, создадим файл `/proc/diplom_test/foo` с правами доступа 0644:

```
foo_file = create_proc_entry("foo", 0644, example_dir);
```

В этом случае необходимо назначить файлу функции, которые будут вызываться при попытке чтения и записи. Для операций чтения и записи потребуется структура, которая будет связана с полем данных файла `foo` для хранения данных:

```
#define FOO_LEN 16

struct foo_data_t {
    char value[FOO_LEN + 1];
};

strcpy(foo_data.value, "foo\n");

foo_file->data = &foo_data;
```

Пусть при попытке чтения вызывается функция `proc_read_foo()`, а при попытке записи вызывается функция `proc_write_foo()`:

```
foo_file->read_proc = proc_read_foo;

foo_file->write_proc = proc_write_foo;
```

Функция `proc_read_foo()` аналогична функции `proc_read_jiffies()`, но в качестве строки, передаваемой `char *page`, используется поле `value` структуры `foo_data_t`.

```
static int proc_read_foo
```

```

(char *page, char **start, off_t off, int count, int *eof, void *data)
{
    int len;

    struct fb_data_t *fb_data = (struct fb_data_t *)data;

    len = sprintf(page, "Last message:\n%s", fb_data->value);

    return len;
}

```

В функции `proc_write_foo()` данные для записи передаются из пространства пользователя с помощью функции `copy_from_user()`.

```

static int proc_write_foo
    (struct file *file, const char *buffer, unsigned long count, void *data)
{
    int len;

    struct fb_data_t *fb_data = (struct fb_data_t *)data;

    if(count > FOO_LEN)
        len = FOO_LEN;
    else
        len = count;

    if(copy_from_user(fb_data->value, buffer, len))
        return -EFAULT;

    fb_data->value[len] = '\0';

    return len;
}

```

Для всех файлов необходимо определить поле `owner`:

```
example_dir->owner = THIS_MODULE;
```

```
jiffies_file->owner = THIS_MODULE;
```

```
symlink->owner = THIS_MODULE;
```

```
foo_file->owner = THIS_MODULE;
```

После сборки и загрузки модуля при обращении к файлу `/proc/test/jiffies` или `/proc/diplom_test/jiffies_too` на терминал будет выведено сообщение о количестве срабатываний системного таймера:

```
# cat /proc/diplom_test/jiffies
```

```
Your processor timer ticked 35938 times
```

При обращении к файлу `/proc/test/foo` будет выведено последнее записанное сообщение или "foo", если ничего записано не было:

```
# cat /proc/diplom_test/foo
```

```
Last message: foo
```

```
# echo "hello" > /proc/diplom_test/foo
```

```
# cat /proc/diplom_test/foo
```

```
Last message: hello
```

При удалении модуля необходимо уничтожить все созданные структуры с помощью функции `remove_proc_entry()`.

```
remove_proc_entry("foo", example_dir);
```

```
remove_proc_entry("jiffies_too", example_dir);
```

```
remove_proc_entry("jiffies", example_dir);
```

```
remove_proc_entry(DIPLOM_ENTRY, NULL);
```

Полный код модуля находится в файле `procfiles.c`.

Заключение

В нашей работе приведено описание основных частей ядра, структур данных, алгоритмов и принципах работы, рассказано об интерфейсах, предоставлены наглядные примеры. Мы пытались в практической форме представить вид ядра изнутри. Операционная система Linux предоставляет нам хорошую возможность читать и писать исходный код, что мы постарались продемонстрировать на вышеприведенных примерах.

В частности, мы рассмотрели особенности написания, сборки, загрузки и выгрузки модулей ядра. Мы рассмотрели, каким образом ядро операционной системы Linux, несмотря на то, что оно является монолитным, может загружать код динамически. На примере абстрактных модулей `taskinfo` и других был показан процесс написания модуля и добавления к нему различных возможностей, таких как внешние параметры.

В главе 1 на конкретном примере мы показали, как использовать существующие функции, создавать новые интерфейсы и делать их доступными для других модулей, как определять точки входа и выхода для модулей ядра, защищать от ошибок выполнения и лицензировать новые разработки. В главе 2 мы рассмотрели, каким образом можно сгенерировать и установить заплату, в которой содержатся все изменения для ядра, чтобы не приходилось делать их заново.

В главе 3 мы рассмотрели системные вызовы, и как они соотносятся с вызовами библиотечных функций и интерфейсом прикладных программ через прикладной API. Мы представили как системные вызовы реализованы в ядре Linux, а также последовательность событий для выполнения системного вызова: передача номера системного и его параметров через регистры процессора, программные прерывания ядра, выполнение соответствующей функции системного вызова и возврат результатов работы в пространство пользователя. Кроме этого, было описано как добавить новый

системный вызов, который возвращает размер стека ядра, как экспортировать его в таблицу системных вызовов и присвоить ему уникальный номер и был приведен пример использования нового системного вызова в пользовательском приложении.

В главе 4 мы продемонстрировали отличия работы с памятью в режиме ядра от работы в режиме пользователя: почему в режиме ядра важно тщательно следить за тем, чтобы не совершать ошибок и к каким последствиям может привести несоблюдение этих правил. Мы рассмотрели средства, которые предназначены для выделения памяти внутри ядра, как ядро управляет памятью, используя страницы. В нашем примере мы показали как выделить память в ядре, загрузить в выделенную область памяти данные из пользовательского пространства, изменить их и передать обратно, а затем освободить выделенные страницы.

В главе 5 мы описали общие свойства процессов, их назначение, а также представили сравнение процессов и потоков. Мы показали как операционная система Linux хранит и представляет информацию о процессах, как создаются процессы, как процессы завершаются и иерархию процессов. Нами было рассмотрено, каким образом процессу выделяется память, было рассказано как ядро представляет адресное пространство процесса и как адрес в виртуальной памяти процесса конвертируется в физический с помощью таблиц страниц. На конкретном примере было показано, как работать с дескриптором процесса, как извлечь из дескриптора информацию о процессе: идентификаторы процесса, его имя, состояние, адреса различных сегментов памяти адресного пространства процесса и длину этих сегментов.

Ядро Linux поддерживает более 50 файловых систем. В главе 6 мы рассмотрели, каким образом ядро обеспечивает все файловые системы общей базой для их реализации и общим интерфейсом для работы с системными вызовами. Было описано назначение подсистемы VFS и рассмотрены соответствующие структуры данных, включая основные объекты VFS такие

как объекты `superblock`, `inode`, `dentry`, `file` и объекты VFS, связанные с процессом. В нашем примере было показано как создать новую файловую систему, как присвоить ей уникальное имя и уникальный номер, как использовать стандартные функции VFS для работы с объектами и каким образом реализовать в ядре поддержку только что созданной файловой системы, и каким образом ее можно монтировать в общее дерево файловой системы с помощью команды `mount`. Как реализовать операции создания нового индексного объекта, файла, каталога и как различить файлы и каталоги на уровне исходного кода. Как реализовать операции открытия, чтения файла и записи в файл и как можно увязать объект файла с его данными. Каким образом можно создать корневой каталог новой файловой системы, как добавить в этот корневой каталог новые объекты и как можно добавить новые файлы в создаваемые каталоги.

В главе 7 мы описали назначение и структуры каталога `/proc/` – стандартного каталога монтирования виртуальной файловой системы `procfs`. Мы рассмотрели назначение отдельных подкаталогов. На примере было показано, как осуществляется работа с файловой системой `procfs`. Были описаны функции и структуры данных. Было показано как на уровне интерфейсов реализуется создание новых файлов, каталогов и ссылок, каким образом можно увязать новые файлы с возвращаемыми данными. Как с помощью стандартных интерфейсов реализовать операции чтения и записи в файлы и как вернуть результаты в пользовательское пространство.

В заключение мы хотим привести слова Роберта Лава: "Для того, чтобы самому научиться писать программы – исходный код незаменим. Исходный программный код свободно доступен – пользуйтесь им".

Список использованной литературы

1. Таненбаум, Э. Операционные системы. Разработка и реализация [Текст] / Э. Таненбаум, А. Вудхалл. - СПб.: Питер, 2006. - 576 с.
2. Гордеев, А. В. Операционные системы [Текст] / А. В. Гордеев. - СПб.: Питер, 2005. - 426с.
3. Олифер, В. Г. Сетевые операционные системы [Текст] / В. Г. Олифер, Н. А. Олифер. - СПб.:Питер, 2006. - 539 с.
4. Федорчук, А. Доступный UNIX [Текст] / А. Федорчук. - СПб.: БХВ-Петербург, 2006. - 672 с.
5. Лав, Р. Разработка ядра Linux [Текст] / Р. Лав. - М.: ООО "И.Д. Вильямс", 2006. - 448 с.
6. Роббинс, А. Linux. Программирование в примерах [Текст] / А. Роббинс. - М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2005. - 656 с.
7. Митчелл, М. Программирование для Linux. Профессиональный подход [Текст] / М. Митчелл, Д. Оулдем, А. Самьюэл. - М.: Издательский дом "Вильямс", 2004. - 288 с.
8. Химов, Р. Linux? Вам какой? [Текст] / Р. Химов // Chip Linux. - 2005 г. - № 1. - С. 56-60.
9. Колисниченко, Д. Свой собственный модуль [Текст] / Д. Колисниченко // Системный администратор. - 2003 г. - № 10. - С. 30-37.
10. Мешков, В. Процессы в Linux [Текст] / В. Мешков // Системный администратор. - 2004 г. - № 6. - С. 42-51.
11. Зобнин, Е. Путешествие к центру ядра [Текст] / Зобнин Е. // Хакер. - 2005 г. - № 9. - С. 104-106.
12. Зобнин, Е. Тюнинг ядра Linux [Текст] / Зобнин Е. // Хакер. - 2005 г. - № 10. - С. 102-104.
13. Salzman, P. J. The Linux Kernel Module Programming Guide [Электронный ресурс] / P. J. Salzman, Burian M., Pomerantz O. - The Linux Documentation Project. -

- <http://tldp.org/LDP/lkmpg/2.6/html/index.html>. (31 дек. 2005).
14. Безруков, Н. Повторный взгляд на Собор и Базар [Электронный ресурс] / Н. Безруков. - Linux Center. - http://www.linuxcenter.ru/lib/articles/ideology/cathedral_bazaar2.phtml. (18. янв. 2001).
 15. Костромин, В. А. История операционной системы Linux [Электронный ресурс] / В. А. Костромин. - Linux Center. - <http://www.linuxcenter.ru/lib/history/lh-00.phtml>. (Март 2005).
 16. Мерц, Д. Экзамен LPI 201: Ядро Linux [Электронный ресурс] / Д. Мерц. - IBM developerWorks. - <http://www.ibm.com/developerworks/ru/edu/lpic2201/> (20 сент. 2005).
 17. uncle Bob Создание нового системного вызова в ОС Linux [Электронный ресурс] / uncle Bob. - Linux Center - http://www.linuxcenter.ru/lib/articles/programming/new_scall.phtml (31 мая 2005).
 18. Corbet, J. Creating Linux virtual filesystems [Электронный ресурс] / J. Corbet. - Linux Weekly News. - <http://lwn.net/Articles/13325/> (22 окт. 2002).
 19. Документация Linux man – pages [Электронный ресурс]
 20. Документация к ядру в каталоге Documentation [Электронный ресурс]
 21. Исходный код ядра Linux версии 2.6.18 [Электронный ресурс]