

Betriebssystembau (BSB)

VL 7 – IA-32: Das Programmiermodell der Intel-Architektur

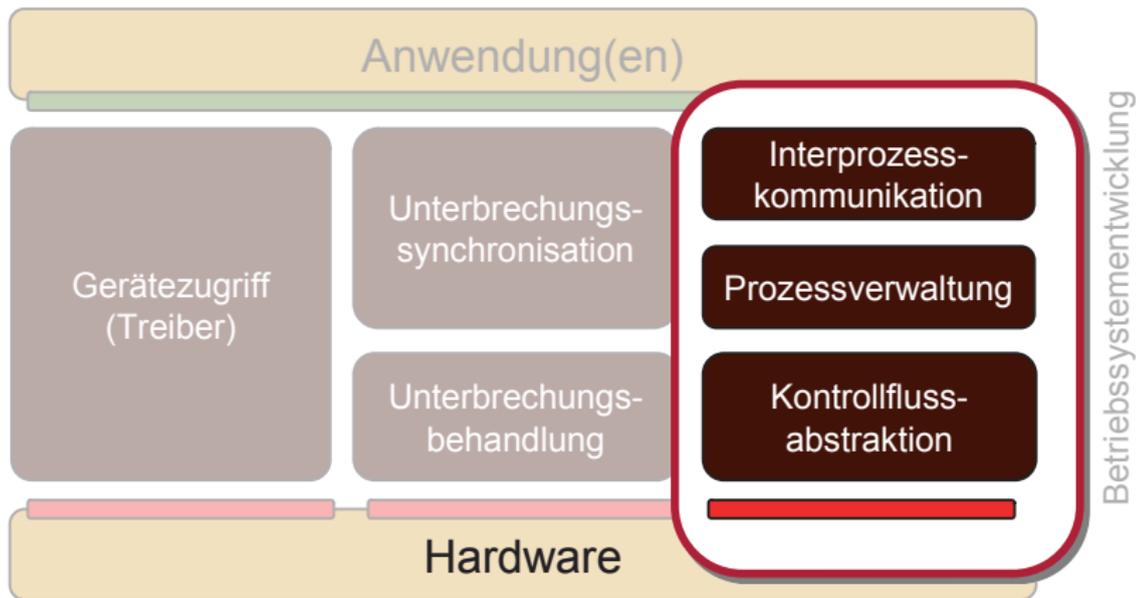
Peter Ulbrich

Lehrstuhl für Informatik 12 – Arbeitsgruppe Systemsoftware
Technische Universität Dortmund

<https://sys.cs.tu-dortmund.de/de/lehre/ws22/bsb>

WS 22 – 21. November 2022

Überblick: Einordnung dieser VL



Agenda

Einordnung

Urvater: Der 8086

Die 32-Bit Intel-Architektur

Protected Mode

Multitasking

Zusammenfassung



- 1978: **8086** *der Urvater des PC Prozessors*
- 1982: **80286** *Einführung des Protected Mode*
 - segmentbasierter Speicherschutz
- 1985: **80386** *erster IA-32 Prozessor*
 - seitenbasierter virtueller Speicher
 - Protected Mode
- 1989: **80486** *integrierte FPU, RISC Ansätze*
- 1993: **Pentium** *P5-Architektur*
 - superskalar, 64-Bit Datenbus
 - SMM, MMX, APIC, Dualprozessor-fähig



- 1995: **Pentium Pro** *P6-Architektur*
 - 36-Bit Adressbus (PAE)
 - Level 2 Cache on Chip, RISC-artige Mikroinstruktionen
- 1997: **Pentium II** *Pentium Pro + MMX*
 - Level 2 Cache wieder extern, dafür bessere 16-Bit Performance
- 1999: **Pentium III** *SSE, Pentium M (2003)*
- 2000: **P4** *Netburst-Architektur*
 - SSE2, optimiert für hohe Taktzahlen (angedacht bis zu 10 GHz)
- 2004: **P4 Prescott** *Erweiterte Netburst Architektur*
 - Hyperthreading, Vanderpool, EM64T, 31-stufige Pipeline!



- 2005: **Core** *Ende der Netburst Architektur*
 - geringerer Takt, weniger Strom, aber bessere Performance!
 - Architektur basiert auf P6-Architektur, kein Hyperthreading

- 2006: **Core 2** *Dual Core, Quad Core, 64 Bit*

- 2008: **Atom** *extrem stromsparend*
 - Architektur (wieder) CISC-lastiger, Ähnlichkeiten mit 486/Pentium

- 2009: **Core i7** *Nehalem-Architektur*
Sandy-Bridge-Architektur (2011)
Haswell-Architektur (2013)
Skylake-Architektur (2017)
 - Hyperthreading, Octa Core, Quick Path Interconnect, AVX
 - "Power Control Unit" (PCU) passt Takt der TDP an

- 2012: **Xeon Phi** *Larrabee-Architektur*
 - P54C Manycore (62 cores), SIMD Instruktionen



Einordnung

Urvater: Der 8086

 Programmiermodell

 Speichermodell

Die 32-Bit Intel-Architektur

Protected Mode

Multitasking

Zusammenfassung



8086: Programmiermodell

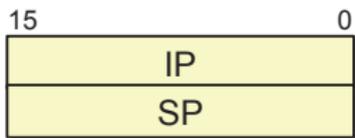
- 16-Bit Architektur, little-endian
- 20-Bit Adressbus, d.h. maximal 1 MiB Hauptspeicher
- wenige Register
 - (jedenfalls aus heutiger Sicht)
- 123 Befehle
 - kein orthogonaler Befehlssatz
- Befehlslängen von 1 bis 4 Byte
- segmentierter Speicher
- **noch immer aktuell**
 - obwohl von 1978 noch heute von jeder IA-32 CPU unterstützt
 - *Real Mode, Virtual 8086 Mode*

Aufwärtskompatibilität wird bei Intel groß geschrieben



8086: Registersatz

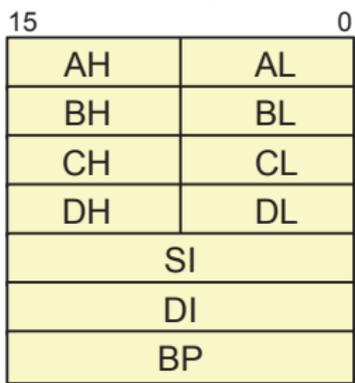
Befehls- und Stapelzeiger



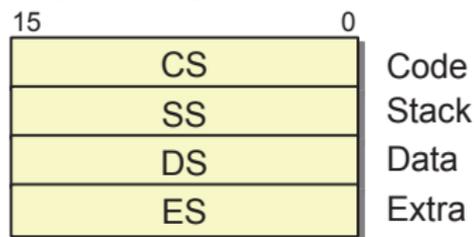
Flag Register



Vielzweckregister

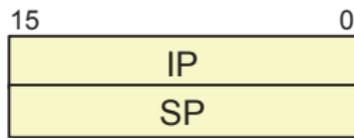


Segmentregister

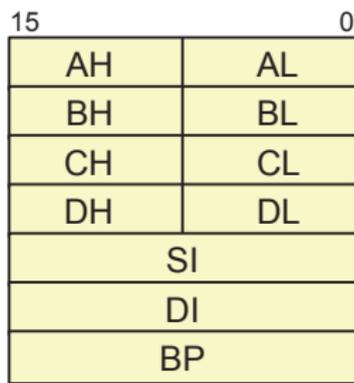


8086: Registersatz

Befehls- und Stapelzeiger



Vielzweckregister



AX: Accumulator Register

- arithmetisch-logische Operationen
- I/O
- kürzester Maschinencode

BX: Base Address Register

CX: Count Register

- für LOOP Befehl
- für *String* Operationen mit REP
- für Bit *Shift* und *Rotate*

DX: Data Register

- DX:AX sind 32 Bit für MUL/DIV
- Portnummer für IN und OUT

SI, DI: Index Register

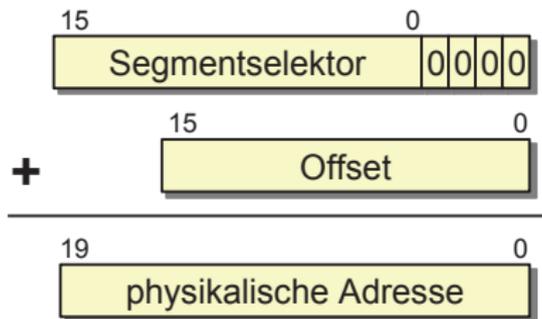
- für Array-Zugriffe (Displacement)

BP: Base Pointer

Jedes „Vielzweckregister“ erfüllt seinen speziellen Zweck

8086: Segmentierter Speicher

- logische Adressen bestehen beim 8086 aus
 - Segmentsektor (i.d.R. der Inhalt eines Segmentregisters)
 - Offset (i.d.R. aus einem Vielzweckregister oder dem Befehl)
- Berechnung der physikalischen Adresse:



die 16 Bit Konkurrenz konnte i.d.R. nur 64KB adressieren

8086: Segmentierter Speicher

- logische Adressen bestehen beim 8086 aus
 - Segmentsektor (i.d.R. der Inhalt eines Segmentregisters)
 - Offset (i.d.R. aus einem Vielzweckregister oder dem Befehl)
- Bei

„640K ought to be enough for anybody“

angeblich ein Zitat von Bill Gates, 1981

physikalische Adresse

die 16 Bit Konkurrenz konnte i.d.R. nur 64KB adressieren

8086: Speichermodelle

- Programme können Adressen unterschiedlich bilden. Das Ergebnis waren unterschiedliche Speichermodelle:
 - **Tiny**
 - Code-, Daten- und Stacksegment sind identisch: 64K insgesamt
 - **Small**
 - Trennung des Codes von Daten und Stack: 64K + 64K
 - **Medium**
 - 32(20) Bit Zeiger für Code, Daten- und Stapelseg. aber fest (64K)
 - **Compact**
 - Festes Code Segment (64K), 32(20) Bit Zeiger für Daten und Stack
 - **Large**
 - „far“ Zeiger für alles: 1MB komplett nutzbar
 - **Huge**
 - wie „Large“, aber mit normalisierten Zeigern



8086: Fazit

- Urvater der PC-Prozessoren
 - bildete den Kern der ersten PCs
 - noch heute sind IA32-Prozessoren kompatibel
- Segmentregister brachten Vorteile
 - trotz 16-Bit-Architektur 1 MB Speicher
 - Trennung von logischen Modulen im Hauptspeicher
- Programm- und Übersetzerentwicklung ist aber vergleichsweise schwierig
 - verschiedene Speichermodelle
 - nicht orthogonaler Befehlssatz



Einordnung

Urvater: Der 8086

Die 32-Bit Intel-Architektur

Erweiterungen

A20-Gate

Protected Mode

Multitasking

Zusammenfassung



IA-32 – die 32 Bit Intel Architektur

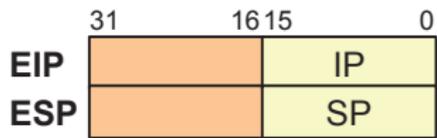
- die erste IA-32 CPU war der **80386**
 - wobei der Begriff „IA-32“ erst sehr viel später eingeführt wurde
- 32 Bit Technologie: Register, Daten- und Adressbus
 - ab Pentium Pro: 64 Bit Daten und 36 Bit Adressbus
- zusätzliche Register
- komplexe Schutz- und Multitaskingunterstützung
 - *Protected Mode*
 - ursprünglich schon mit dem 80286 (16-Bit) eingeführt
- Kompatibilität
 - mit älteren Betriebssystemen durch den *Real Mode*
 - mit älteren Anwendungen durch den *Virtual 8086 Mode*
- segmentbasiertes Programmiermodell
- seitenbasierte MMU



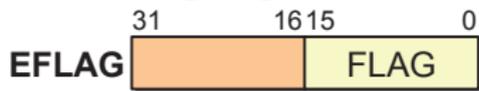
80386: Registersatz (Erweiterungen)

- erweiterte Register heißen aus Kompatibilitätsgründen E...

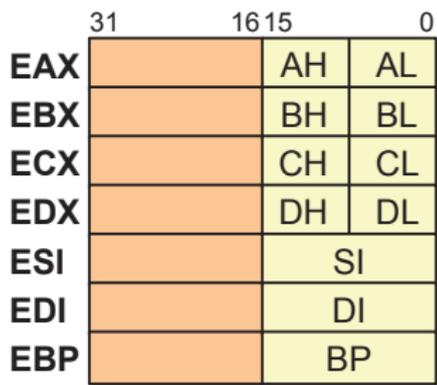
Befehls- und Stapelzeiger



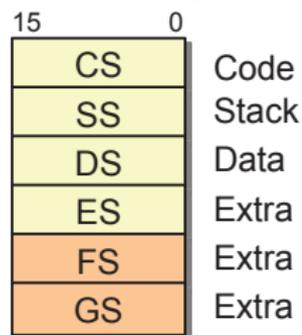
Flag Register



Vielzweckregister



Segmentregister



Erweiterung
zum 8086

80386: Registersatz (neue Register)

Speicherverwaltungsregister

	15	0 31	0 19	0
TR	TSS-Sel.	TSS-Basisadresse	TSS-Limit	
LDTR	LDT-Sel.	LDT-Basisadresse	LDT-Limit	
IDTR		IDT-Basisadresse	IDT-Limit	
GDTR		GDT-Basisadresse	GDT-Limit	

Erläuterungen
folgen ...

Steuerregister

	31	16 15	0
CR3			
CR2			
CR1			
CR0			

Testregister

	31	16 15	0
TR7			
TR6			

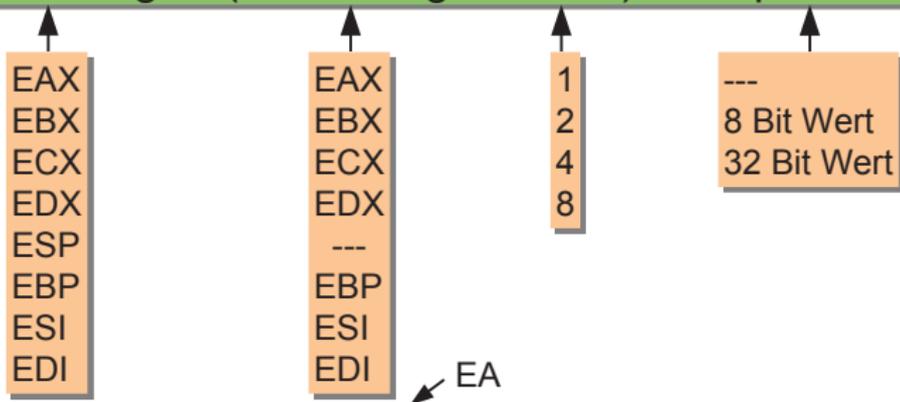
Debugregister

	31	16 15	0

IA-32: Adressierungsarten

- Effektive Adressen (EA) werden nach einem einfachen Schema gebildet
 - alle Vielzweckregister können dabei gleichwertig verwendet werden

$$\text{EA} = \text{Basis-Reg.} + (\text{Index-Reg.} * \text{Scale}) + \text{Displacement}$$



- Beispiel: MOV EAX, **Feld[ESI * 4]**
 - Lesen aus Feld mit 4 Byte großen Elementen und ESI als Index

Das A20-Gate

- ... ist ein Relikt aus der Zeit der 80286 Systeme (IBM AT)
 - beim IBM XT (8086) konnte es bei der Adressberechnung zu einem Überlauf kommen. Im Maximalfall:

$$\begin{array}{r} 0\text{x}\text{ffff}0 \leftarrow \text{Segment} * 16 \\ + 0\text{x}0\text{fff}f \leftarrow \text{Offset} \\ \hline \text{0x0ffef} \leftarrow \text{nur 20 Bit!} \quad \text{0x10ffef} \leftarrow \text{phys. Adresse} \end{array}$$

- MS-DOS (und andere Systeme) verwenden diesen „Trick“.
- Aus Kompatibilitätsgründen wurde im IBM AT die A20-Leitung über das „A20 Gate“ (Register im **Tastaturcontroller**) maskiert.
 - A20 muss explizit freigeschaltet werden, um Speicher > 1 MiB zu adressieren
- Ab dem 486 hat Intel das A20-Gate in die CPU integriert!

Einordnung

Urvater: Der 8086

Die 32-Bit Intel-Architektur

Protected Mode

 Segmente

 MMU

 Schutz

Multitasking

Zusammenfassung

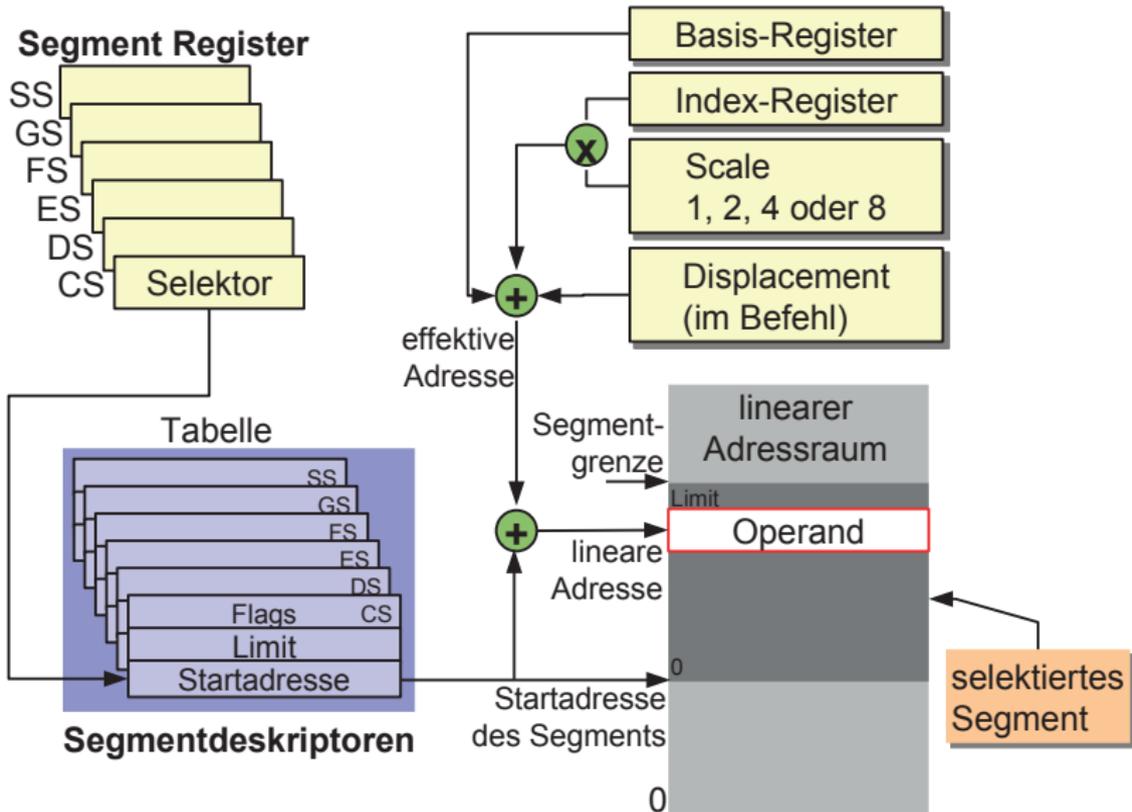


IA-32: Protected Mode – Segmente

- ein Programm (in Ausführung) besteht aus mehreren Speichersegmenten
 - mindestens CODE, DATEN und STACK
 - Segmentselektoren beschreiben (indirekt) Adresse und Länge
- „Lineare Adresse“ ist Segmentstartadresse + EA
 - Segmente dürfen sich im linearen Adressraum überlappen, z.B. dürfen die Segmentstartadressen bei 0 liegen. Dadurch wird ein „flacher“ Adressraum nachgebildet.
 - „Lineare Adresse“ entspricht der physikalischen Adresse, falls die Paging Unit nicht eingeschaltet ist.

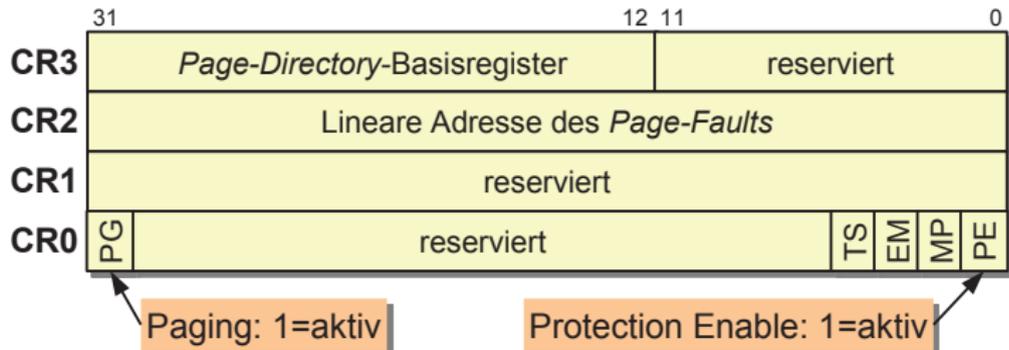


IA-32: Protected Mode – Segmente

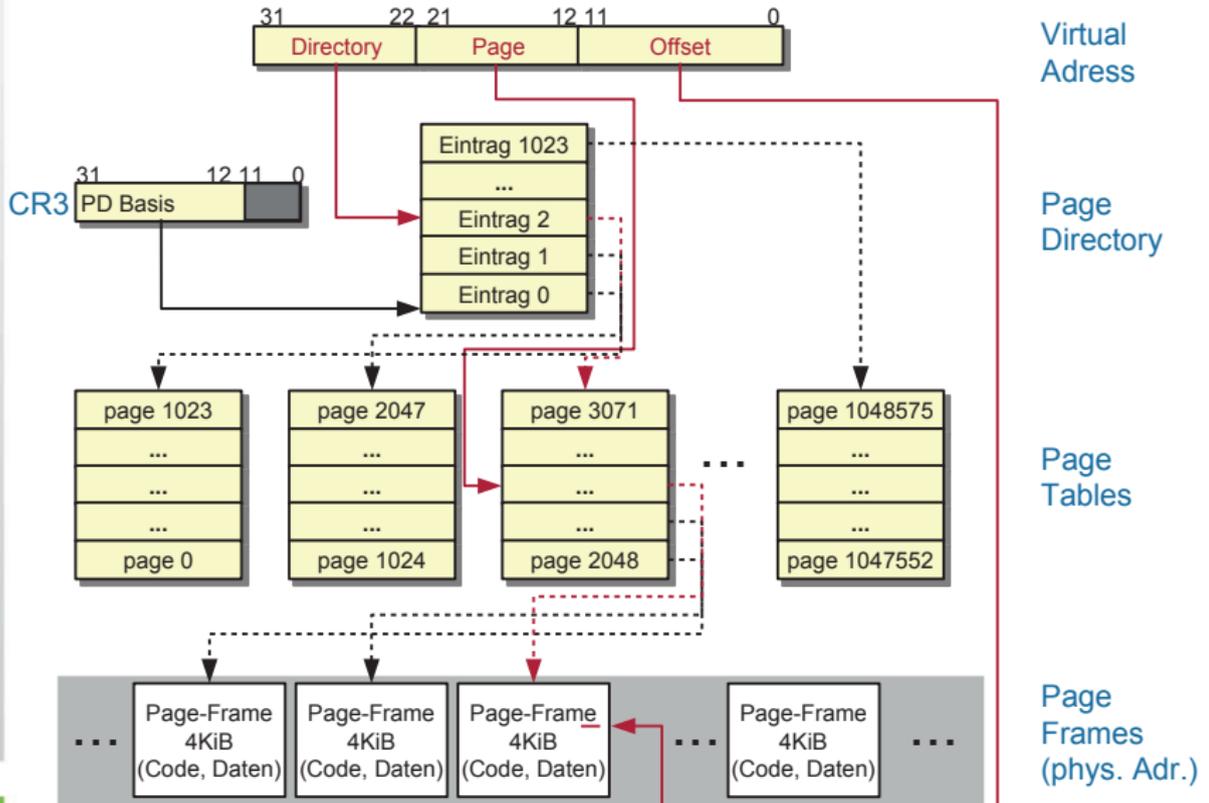


IA-32: Seitenbasierte MMU (1)

- Ein- und Auslagerung von Speicher (zwecks virtuellem Speicher) ist bei Segmentierung aufwändig. Daher bieten viele andere CPUs lediglich eine seitenbasierte Speicherverwaltung.
- ab dem 80386 kann eine **Paging Unit** (PU) **optional** hinzugeschaltet werden.
- die wichtigsten Verwaltungsinformationen stehen in den CRx Steuerregistern:



IA-32: Seitenbasierte MMU (2)



- Problem: bei aktiver *Paging Unit* wäre eine IA-32 CPU erheblich langsamer, wenn bei jedem Speicherzugriff das *Page Directory* und die *Page Table* gelesen werden müssten
- Lösung: der **Translation Lookaside Buffer** (TLB):
 - vollassoziativer Cache
 - Tag: 20 Bit Wert aus *Page Directory* und *Page Table* Index
 - Daten: *Page Frame* Adresse
 - Größe beim 80386: 32 Einträge
 - bei normalen Anwendungen erreicht der TLB eine Trefferrate von etwa 98%
 - Schreiben in das CR3 Register invalidiert den TLB

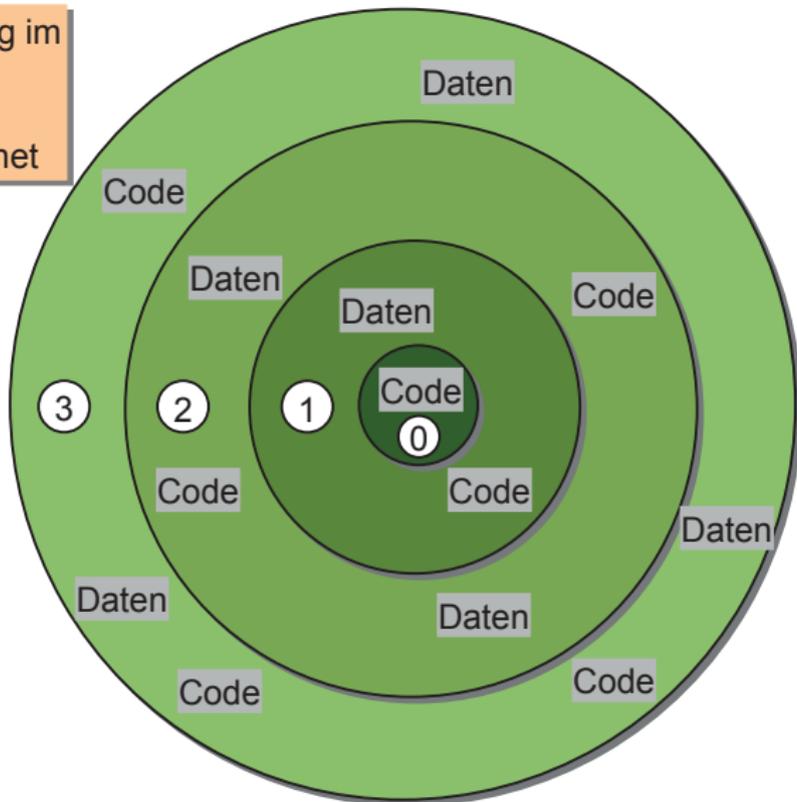


- die wichtigste Eigenschaft des IA-32 Protected Mode ist das Schutzkonzept
- **Ziel:** fehlerhaften oder nicht vertrauenswürdigen Code isolieren
 - Schutz vor Systemabstürzen
 - Schutz vor unberechtigten Datenzugriffen
 - keine unberechtigten Operationen, z.B. I/O Port Zugriffe
- Voraussetzungen: Code und Daten ...
 - werden hinsichtlich der Vertrauenswürdigkeit kategorisiert
 - bekommen einen Besitzer (siehe "Multitasking")



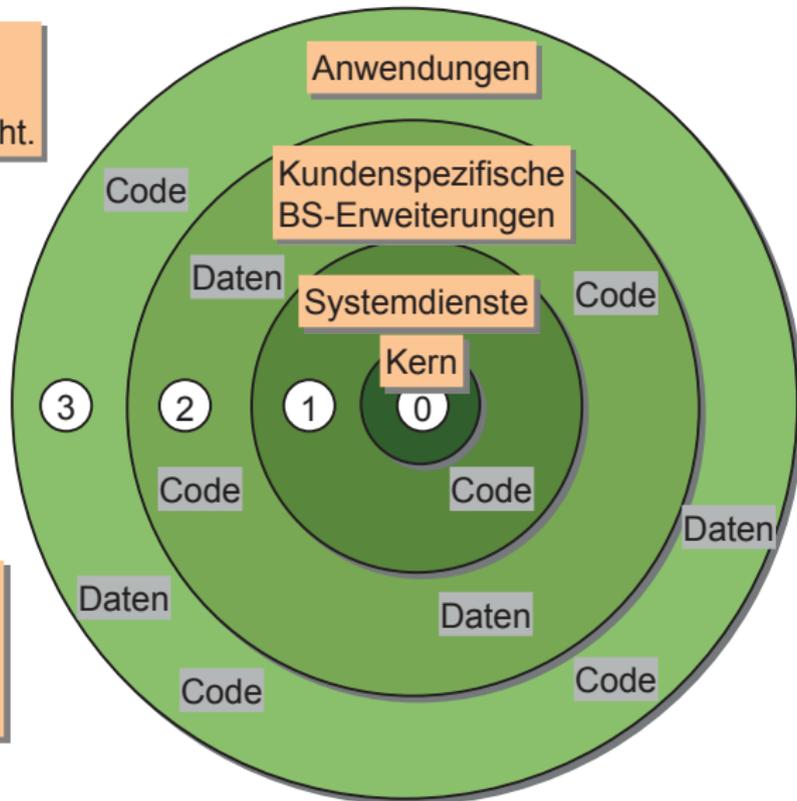
Schutzringe und Gates

Durch einen 2 Bit Eintrag im Segmentdeskriptor wird jedes Segment einer Privileg-Ebene zugeordnet



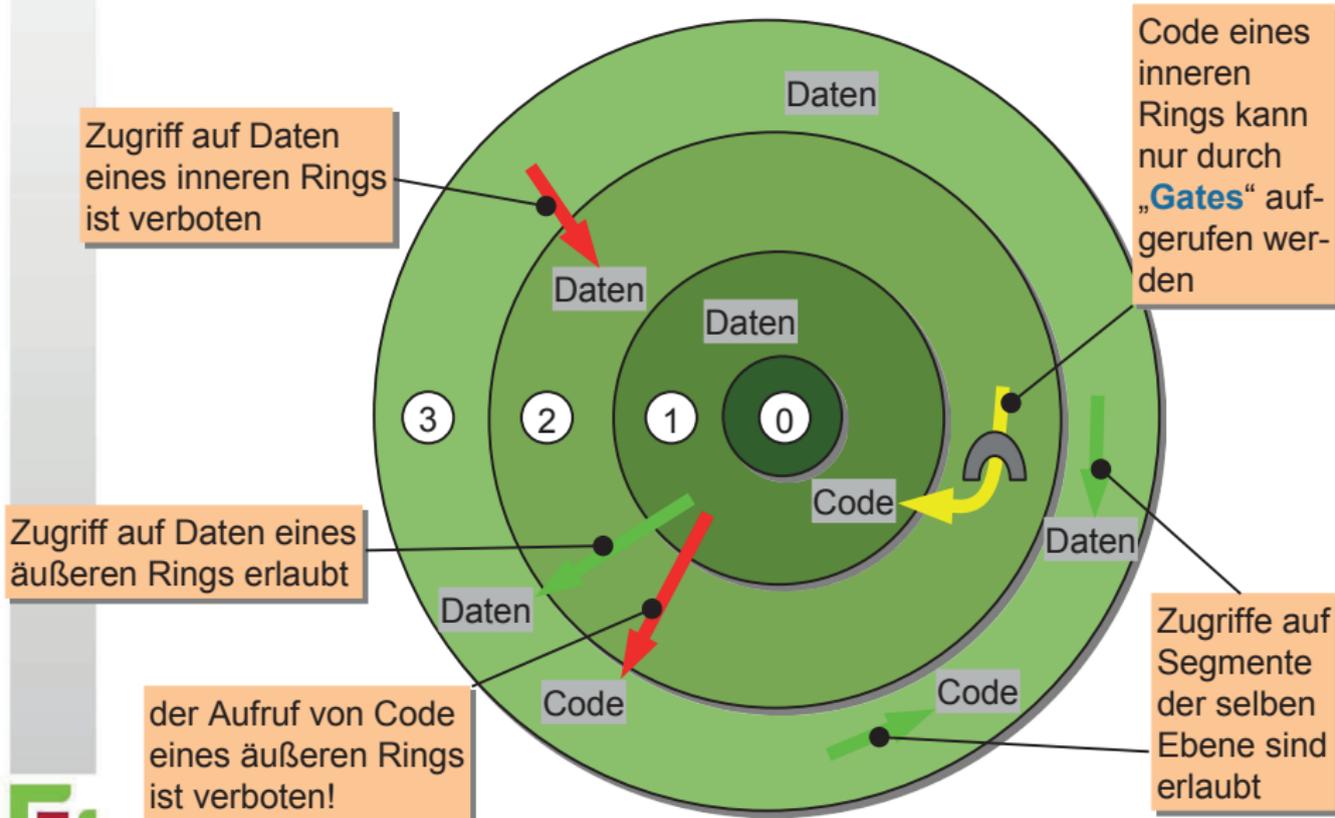
Schutzringe und Gates

Privileg-Ebene 3 ist die niedrigste und für Anwendungen gedacht.



Privileg-Ebene 0 ist die höchste und dem Betriebssystemkern vorbehalten.

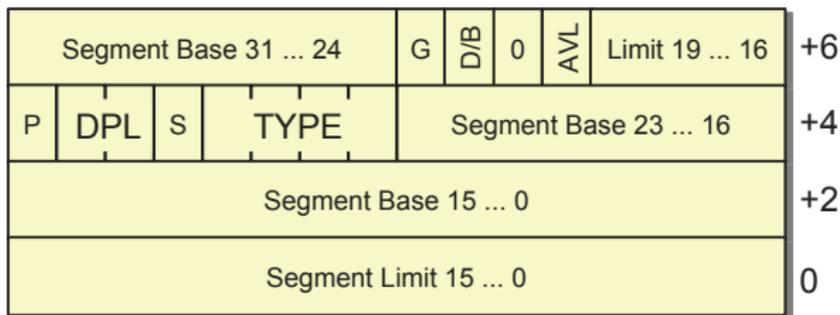
Schutzringe und Gates



Segmentdeskriptoren

- weitere Informationen über die Schutzanforderungen der Segmente enthalten die Deskriptoren
 - jede Verletzung führt zum Auslösen einer Ausnahme

ein Segment-Deskriptor



TYPE – Data:

ED - Expansion Direction
W - Writable
A - Accessed

TYPE – Code:

C - Conforming
R - Readable
A - Accessed

P - Present Bit
DPL - Descriptor Privilege Level
S - System Segment

G - Granularity
D/B - 16/32 Bit Seg.
AVL - Available for OS

Beispiel: Das "flache" Speichermodell

- die meisten PC Betriebssysteme nutzen die Segmentierung nicht.
 - 32 Bit *Offset* der logischen Adresse = lineare Adresse
 - trotzdem müssen zwei Segmentdeskriptoren angelegt werden:

```
;  
; Descriptor-Tabellen  
;  
gdt:  
    dw      0,0,0,0    ; NULL Deskriptor  
  
    dw      0xFFFF    ; 4Gb - (0x100000*0x1000 = 4Gb)  
    dw      0x0000    ; base address=0  
    dw      0x9A00    ; code read/exec  
    dw      0x00CF    ; granularity=4096,  
                      ; 386 (+5th nibble of limit)  
  
    dw      0xFFFF    ; 4Gb - (0x100000*0x1000 = 4Gb)  
    dw      0x0000    ; base address=0  
    dw      0x9200    ; data read/write  
    dw      0x00CF    ; granularity=4096,  
                      ; 386 (+5th nibble of limit)
```

Agenda

Einordnung

Urvater: Der 8086

Die 32-Bit Intel-Architektur

Protected Mode

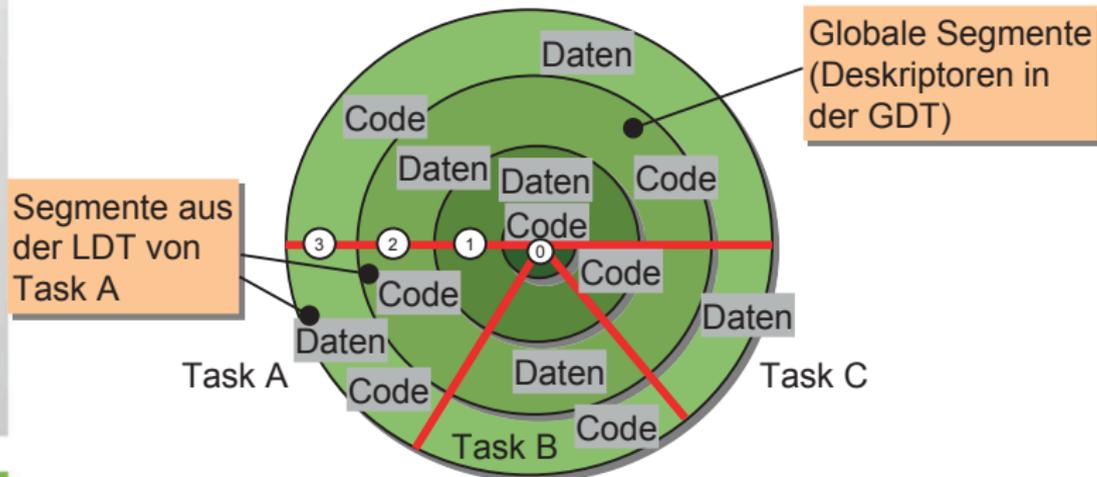
Multitasking

Zusammenfassung



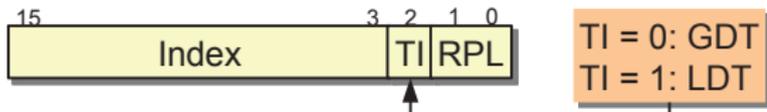
Multitasking

- neben dem Schutz vor unberechtigten "vertikalen" Zugriffen zwischen Segmenten unterschiedlicher Ebenen unterstützt IA-32 auch ein Task-Konzept ("horizontale Trennung")
- die Zuordnung von Segmenten zu Tasks erfolgt über "Lokale Deskriptortabellen" (LDTs)



Lokale Segmentdeskriptortabellen

- ... sind nötig, wenn der Segmentselektor (z.B. aus einem Segmentregister) sich auf die LDT bezieht:



- ... werden mit Hilfe des **LDTR** gefunden, das bei jedem Taskwechsel ausgetauscht wird:

Speicherverwaltungsregister

	15	0 31	0 19	0
TR	TSS-Sel.	TSS-Basisadresse	TSS-Limit	
LDTR	LDT-Sel.	LDT-Basisadresse	LDT-Limit	
IDTR		IDT-Basisadresse	IDT-Limit	
GDTR		GDT-Basisadresse	GDT-Limit	

Der Task-Zustand: TSS Segmente

- das Task-Register TR verweist auf eine Datenstruktur, die den kompletten Task-Zustand aufnimmt
- bei einem Task-Wechsel (siehe nächste Seite) wird der komplette Zustand gesichert und der Zustand des Ziel-Tasks geladen
 - alles in Hardware!

I/O Map Base Address	T
LDT Segment Sel.	
	GS
	FS
	DS
	SS
	CS
	ES
EDI	
ESI	
EBP	
ESP	
EBX	
EDX	
ECX	
EAX	
EFLAGS	
EIP	
CR3 (PDBR)	
	SS2
ESP2	
	SS1
ESP1	
	SS0
ESP0	
Prev. Task Link	

- für einen Task-Wechsel benötigt man entweder ...
 - ein Task-Gate in der GDT, einer LDT oder der IDT (Task-Wechsel bei Unterbrechungen!)
 - oder einfach nur einen TSS Deskriptor in der GDT
- ausgelöst werden kann ein Wechsel durch ...
 - eine JMP Instruktion
 - eine CALL Instruktion
 - eine Unterbrechung
 - eine IRET Instruktion
- Nested Tasks
 - bei Unterbrechungen und CALLs wird das NT Flag im EFLAGS Register und der "Prev. Task Link" im TSS gesetzt.
 - Wenn dies der Fall ist, springt IRET zum vorherigen Task zurück.

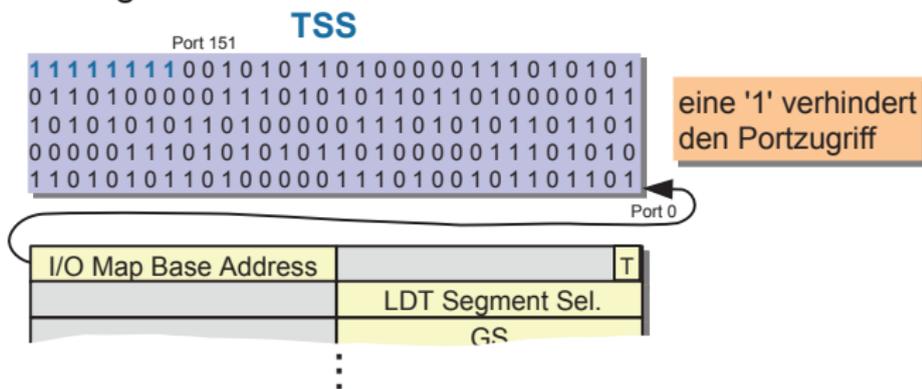


Ein-/Ausgaben im Protected Mode

- nicht jeder beliebige Task darf Ein-/Ausgabe durchführen!
- Zugriffe auf Geräte im Speicher (memory-mapped I/O) können über Speicherschutz abgefangen werden
- Zugriffe auf I/O Ports werden eingeschränkt:
 - die I/O Privilege Level Bits im EFLAGS Register erlauben Ein- und Ausgaben auf bestimmten Schutzringen
 - auf den anderen Ebenen regelt die I/O Permission Bitmap für jeden Task und Port der Zugriff:

Ports mit größeren Nummern dürfen nicht angesprochen werden

den Abschluss bildet immer ein Byte mit 0xff



IA-32: Was gibt es sonst noch?

- Physical Address Extension (PAE)
 - ab Pentium Pro: 36-Bit Adressen (physikalisch)
 - erweiterte *Page Table* Einträge
 - weitere *Page Directory* Ebene
- System Management Mode (SMM)
 - gibt dem BIOS Kontrolle über das System
 - das Betriebssystem merkt davon nichts!
- Virtualisierung der CPU
 - der Virtual 8086 Mode
 - 16 Bit Anwendungen oder Betriebssysteme laufen als IA-32 Task in einer geschützten Umgebung
 - Vanderpool Technology
 - Hardwareunterstützung für virtuelle Maschinenlösungen wie VmWare, VirtualPC oder Xen
 - erlaubt die Ausführung von E0 Protected Mode Code in einer VM



Agenda

Einordnung

Urvater: Der 8086

Die 32-Bit Intel-Architektur

Protected Mode

Multitasking

Zusammenfassung



Zusammenfassung

- die IA-32 Architektur ist ausgesprochen komplex
 - segmentbasierter und seitenbasierter Speicherschutz
 - Hardwareunterstützung für Multitasking
 - Task-Aktivierung bei Unterbrechungen
 - Schutz von I/O Ports pro Task
 - ...
- viele dieser Features werden von heutigen Betriebssystemen nicht genutzt
 - typisch ist der flache Adressraum mit aktiver Paging Unit
 - Hardware-Tasks sind kaum portierbar
- bemerkenswert ist auch die konsequente Kompatibilität mit älteren Prozessorversionen
 - Stichwort "PIC" und "A20 Gate"! 😊



Zusammenfassung

- die IA-32 Architektur ist ausgesprochen komplex
 - Was ist mit 64-Bit? \rightsquigarrow AMD64 (x86-64)
 - 64-Bit-Erweiterung von x86, propagiert von AMD
 - offizielle Intel-Bezeichnung: x86-64
 - **Achtung:** IA-64 bezeichnet Intels (tote?) Itanium-Architektur
 - Wesentliche Features
 - 64-Bit-Register und -Adressen
 - 16 (statt bisher 8) General-Purpose Register
 - Viele IA-32-Features sind weggefallen!
 - Segmentierung (außer FS und GS Register)
 - \rightsquigarrow MMU *muss* benutzt werden
 - Task-Modell
 - Ring-Modell (außer -1, 0, 3)
 - Virtual-X86-Modus
- Stichwort "PIC" und "A20 Gate!" 😊