



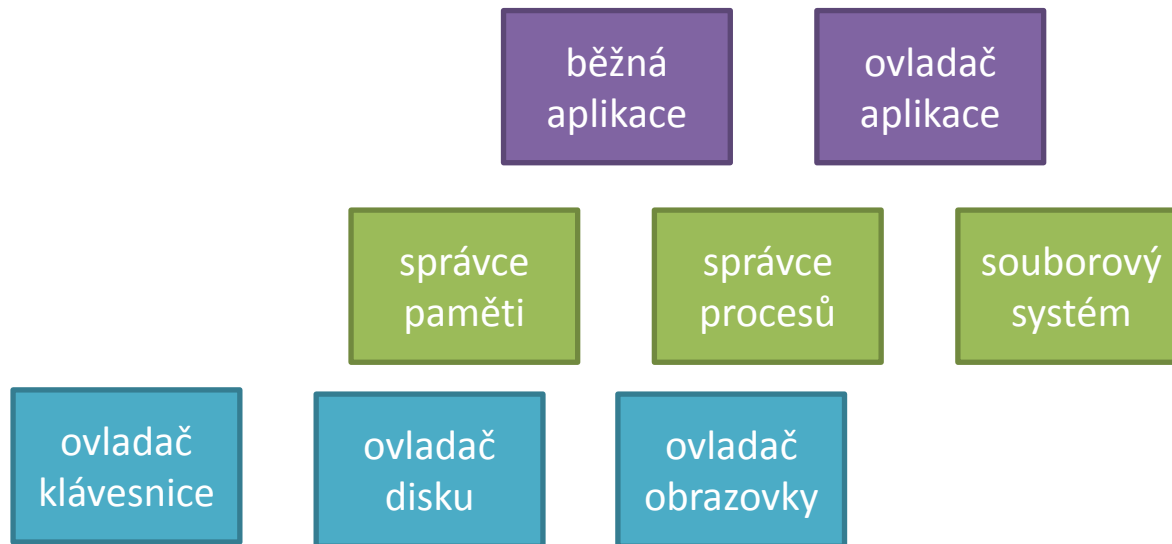
Univerzita Hradec Králové  
Fakulta informatiky a managementu

# Architektura rodiny operačních systémů Windows NT

Mgr. Josef Horálek



- = Velmi malé jádro
  - = implementuje jen vybrané základní mechanismy:
    - = virtuální paměť;
    - = plánování vláken;
    - = obsluha výjimek;
    - = zasílání zpráv mezi procesy;
  - = ostatní komponenty běží v uživatelském režimu;
    - = zajištěna větší stabilita;
    - = méně kritického kódu;
  - = všechny pokročilé funkce v uživatelském režimu
    - = časté přepínání mezi režimem jádra a uživatelským
      - = může vést ke zpomalení systémů;



režim uživatelský

režim jádra

Jádro (obsluha přerušení, zasílání zpráv mezi procesy, časování)

- = Přesný opak mikrokernelů
  - = velké jádro obsahuje většinu komponent:
    - = souborové systémy;
    - = správa procesů;
    - = síťová komunikace;
    - = bezpečnostní model;
  - = sdílejí jeden virtuální adresový prostor;
    - = zrychlení vzájemné komunikace;
      - = možnost nechtěného ovlivnění a poškození datové struktury;
    - = teoreticky nižší stabilita a bezpečnost;
    - = teoreticky vyšší výkon;

systemové  
procesy

běžná  
aplikace

běžná  
aplikace

běžná  
aplikace

režim uživatelský

režim jádra

ovladač  
klávesnice

ovladač  
disku

ovladač  
obrazovky

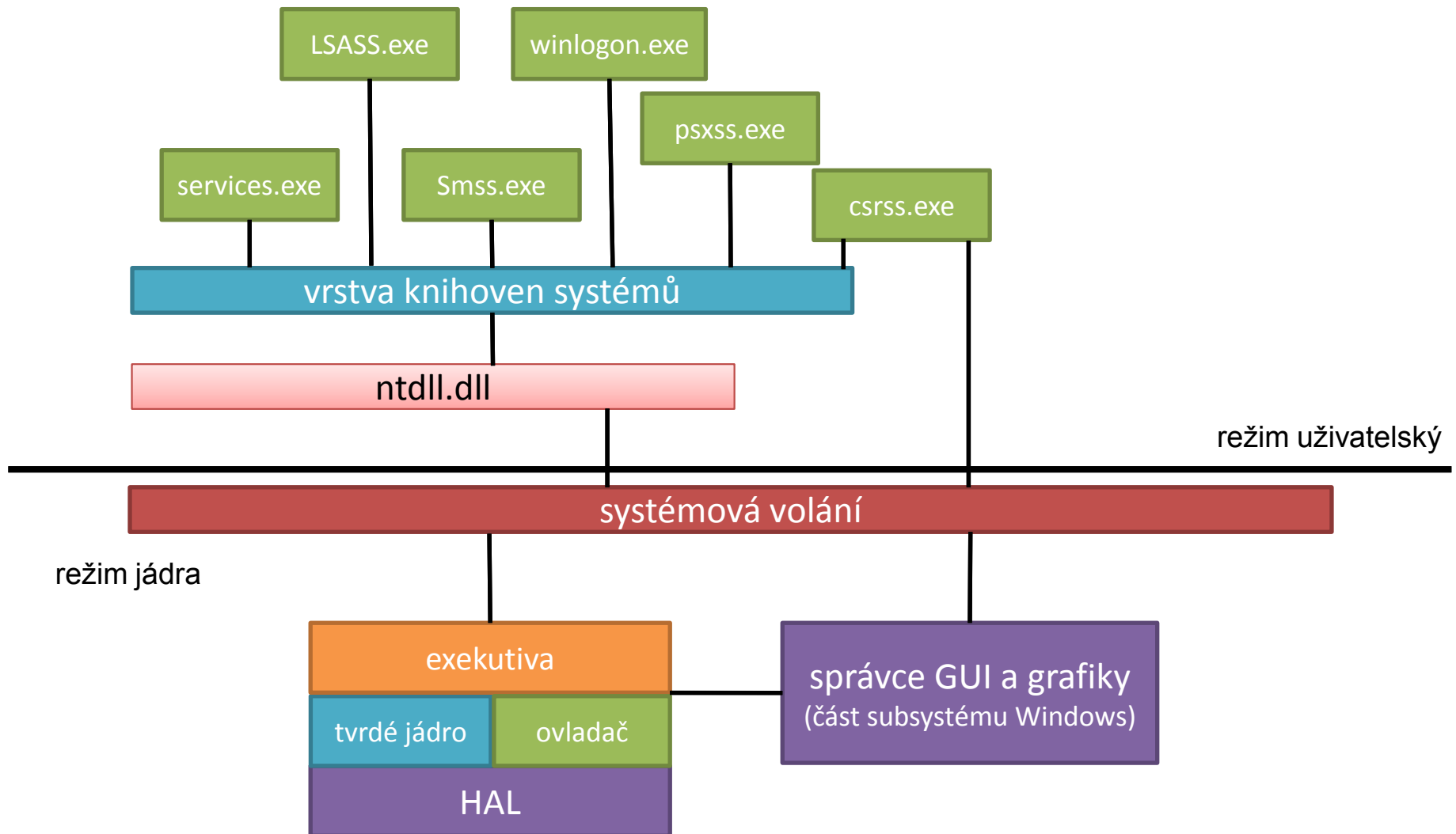
správce  
paměti

souborový  
systém

správce  
procesů

Jádro (obsluha přerušení, zasílání zpráv mezi procesy, časování)

= Jádro Windows NT řadíme spíše k monolitickému jádru



## = Hardware Abstraction Layer

- = nejnižší úroveň jádra;

- = úkol:

  - = odstínění součástí OS a aplikací od specifik hardware;

  - = poskytovat rutiny pro komunikaci periférií a vyšších vrstev;

  - = kód HAL uložen v `hal.dll`;

## = Tvrdé jádro

- = implementace mechanismů pro vyšší vrstvy:

  - = algoritmus plánování vláken na procesoru;

  - = odložené volání procedur (DPC);

  - = základní synchronizační metody;

  - = práce s hardwarovým přerušením;

  - = část obsluhy systémových volání;

## = Ovladač

- = umožňuje vrstvě exekutiva komunikovat s různými typy hardware;
- = spustitelné soubory \*.sys;

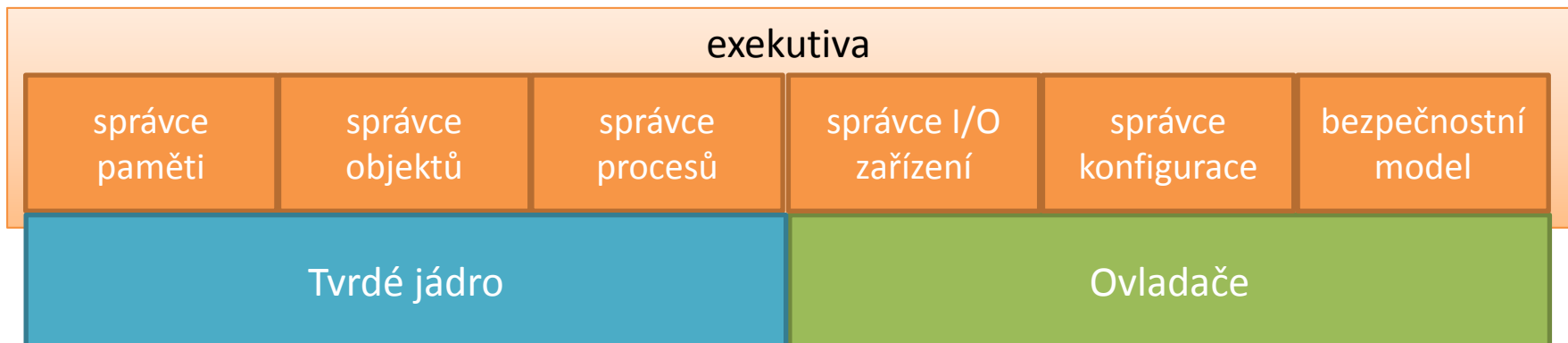
## = Executiva

- = I/O zařízení a další komponenty;
- = využívá tvrdé jádro;
  - = realizuje složitější mechanismy, které jsou přes systémová volání nepřímo využívána obyčejnými aplikacemi v uživatelském režimu;
- = implementována v hlavním modulu jádra;
  - = ntoskrnl.exe nebo ntkrnlpa.exe;



## = Executiva

- = složena z rozdílných rutin;
  - = všechny ve stejném adresovém prostoru;
- = každá komponenta poskytuje speciální sadu rutin
  - = každá může volat libovolný kód běžící v jádře;



## = Správce objektů

- = umožňuje psát kód jádra;
- = umožňuje jednotným způsobem vytvářet a odstraňovat objekty;
  - = např. otevřené soubory, klíče registru, paměťové mapové soubory;

## = Správce paměti

- = řídí činnost virtuální a fyzické paměti;
  - = přiděluje volné rámce fyzické paměti;
  - = mapování mezi fyzickou a virtuální pamětí;
  - = obsluha výpadku stránek;
- = vyřizuje požadavky na přidělování a uvolňování bloků virtuální paměti o proměnlivé velikosti;

- = Správce I/O zařízení
  - = zajištění funkcí ovladačů jádra a zařízení;
    - = jádro může načítat a uvolňovat ovladače za běhu;
    - = komunikace ovladačů mezi sebou;
- = Správce procesů
  - = spouštění, běh a ukončení procesů a vláken;
  - = zjištění informací o běžících procesech;
  - = měnit prioritu procesů
  - = násilně ukončovat běžící procesy;

## = Správce konfigurace

- = umožňuje přizpůsobení OS různým požadavkům

- = konfigurace ukládá v binární podobě do registru;

- = Unix ukládá do textových souborů;

- = registr

- = malá a velmi rychlá databáze;

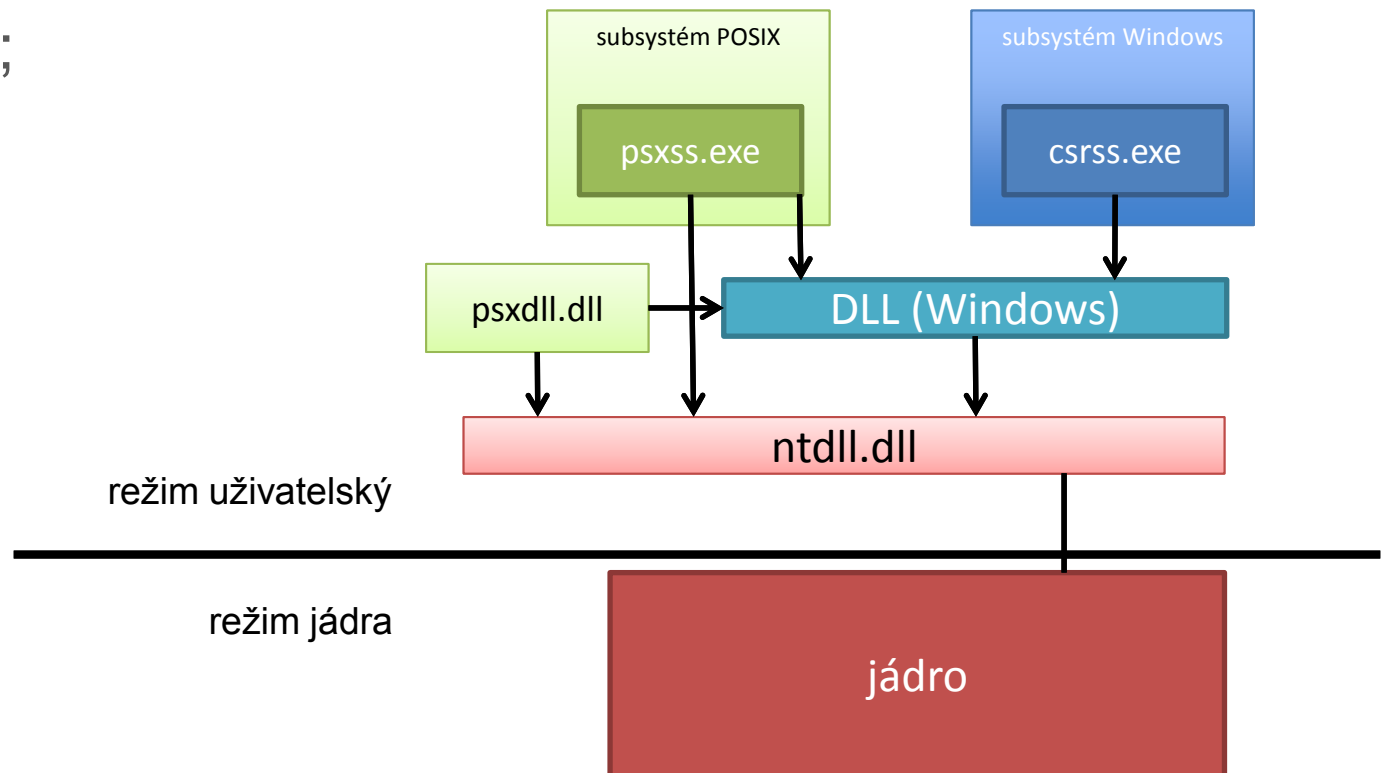
- = obsahuje adresářovou strukturu – klíčů a hodnot;

## = Bezpečnostní model

- = umožňuje nastavení práv pro každého uživatele;

- = lze určit přístup k objektům;

- = Součást prostředí pro obyčejné aplikace
  - = obecně dobře dokumentováno;
- = Jsou obsaženy dva:
  - = Windows;
  - = POSIX;



- = Portable operating system interface based on Unix
  - = sada mezinárodních standardů;
  - = popisuje aplikační rozhraní v OS založených na Unix;
  - = od Windows Server 2008 implementace v podobě SUA;
    - = Subsystem for Unix-based Application;
  - = spouští se jen v případě potřeby;
  - = hlavním procesem – psxss.exe;
    - = komponenta subsystému běžící v režimu jádra – win32k.sys;

## = Základní komponenty:

- = hlavní proces subsystému `csrss.exe`
  - = knihovny DLL, které používá;
- = ovladač jádra `win32k.sys`
  - = drivery grafické karty a videa;
- = vrstva knihoven DLL
  - = zajišťují překlad volání dokumentovaných funkcí Windows API a nativní volání rutin z knihovny `ntdll.dll` odpovědná za volání jádra;
    - = `kernel32.dll`, `user32.dll`, `gid32.dll`, `advapi32.dll`;
    - = `csrss.exe` v sobě uchovává vlastní kopii seznamu běžících procesů a vláken;
    - = bránu k ovladači `win32k.sys` tvoří knihovny:
      - = `gdi32.dll` - kreslení grafických útvarů;
      - = `user32.dll` – exportuje funkce pro práci s prvky uživatelského rozhraní;
      - = `kernel32.dll` – exportuje vybrané části exekutivy
        - = procesy, vlákna, správa paměti, synchronizace;
      - = `advapi32.dll` – rozhraní pro práci se službami a bezpečnostním modelem;

- = Windows patří mezi monolitické OS
  - = velké a složité jádro;
  - = kritické procesy = systémové procesy;
    - = správce úloh nedovolí jejich násilné ukončení;
  - = nečinné procesy
    - = pouze pseudoproces;
    - = nevykonává žádnou činnost v uživatelském režimu;
    - = úkol – spotřebovávat čas procesoru, pokud žádná součást OS ani aplikace nemá co dělat;
      - = proces vytvořen jádrem OS v raných fázích inicializace systému;
      - = PID = 0;



## = Proces Systém

- = nevykonává žádný kód v uživatelském režimu;
  - = nepoužívá žádné knihovny DLL;
  - = neprezentuje žádný soubor \*.exe;
- = v jeho kontextu běží skupina vláken
  - = tzv. pracovní vlákna;
  - = vytvořena během bootovacího procesu;
  - = vykonávají činnost, kterou dostanou zadánu z venku;
    - = většinu času čekají na zadání od jádra OS;
    - = využívány jádrem pro časově náročné úkoly;
    - = obvykle dokončují zpracování požadavků hardware jež nebylo možné provést při obsluze přerušení;
    - = využívány při zapisování „špinavých“ stránek z vyrovnávací paměti na disk;
- = PID=4;

- = Session manager = smss.exe
  - = spouštěn v poslední fázi startu systému
    - = jedná se o první proces vykonávající kód v uživatelském režimu;
    - = provádí poslední inicializaci systému;
      - = pak je systém připraven k přihlášení uživatele;
    - = hlavní úkol – vytvářet realce;
      - = realce se využívají pro oddělení prostoru jednotlivých uživatelů;
    - = smss.exe vytvoří relaci 0 tzv. konzolovou relaci;
      - = v ní běží systémové procesy;
      - = služby;
      - = všechny procesy prvního přihlášeného uživatele;
        - = každý další uživatel má svoji relaci;
        - = pro každou novou relaci správce spustí kopii winlogon.exe;
    - = smss.exe zodpovědný za inicializaci hlavního procesu subsystému Windows – csrss.exe;
      - = pro relaci 0 spouštěn wininit.exe místo Winlogon;

- = Procesy podílející se na přihlašování uživatele
  - = winlogon.exe umožňuje uživateli přihlášení pomocí grafického uživatelského rozhraní;
    - = zabudovaná jednoduchá ochrana proti zachycení přihlašovacích údajů;
    - = po zadání jména a hesla údaje odeslány lsass.exe;
      - = zajišťuje ověření;
      - = zjistí oprávnění uživatele;
      - = vytváří token, kterým se uživatel dále prokazuje při provádění operací;
  - = obdrží-li winlogon token od LSASS zahajuje inicializaci pracovního prostředí;
    - = spuštění startovacích skriptů;
    - = předání řízení userinit.exe;
  - = winlogon.exe zajišťují odhlášení uživatele;

## = Procesy pro podporu služeb

- = ve Windows mnoho součástí jako služby;
  - = programy na pozadí nevyžadující interakci s uživatelem;
  - = mezi služby řazeny i ovladače jádra;
  - = služby mohou sdílet virtuální adresový prostor jednoho procesu;
  - = služby bez vlastního procesu vykonávány v kontextu instancí procesu svchost.exe;
    - = kontrola a správa services.msc;



Univerzita Hradec Králové  
Fakulta informatiky a managementu

Děkuji za pozornost...

