



Univerzita Hradec Králové
Fakulta informatiky a managementu

Systemová volání

Mgr. Josef Horálek



- = Systemová volání = volání jádra
- = základní komunikace aplikačních programů s jádrem
- = Tvůrce programu obvykle oddělen vrstvou standardní knihovny – nepotřebuje tedy znát přesné chování – je však dobré je pochopit

- = Jak vypadá vztah uživatelský proces – jádro ?
- = Jedná se o dva rozdílné světy:
 - = uživatelský proces běží ve svém adresním prostoru (instrukce i data) a vykonává kód programu
 - = někdy potřebuje službu, kterou pro něj vykoná jen jádro – systémové volání

Příklad:

Zjištění a nastavení parametrů zařízení –
funkce `ioctl ()` .

```
int ioctl (int fd, unsigned long request,...) ;
```

Podle konkrétní hodnoty požadavku má volání
dva či tři argumenty.

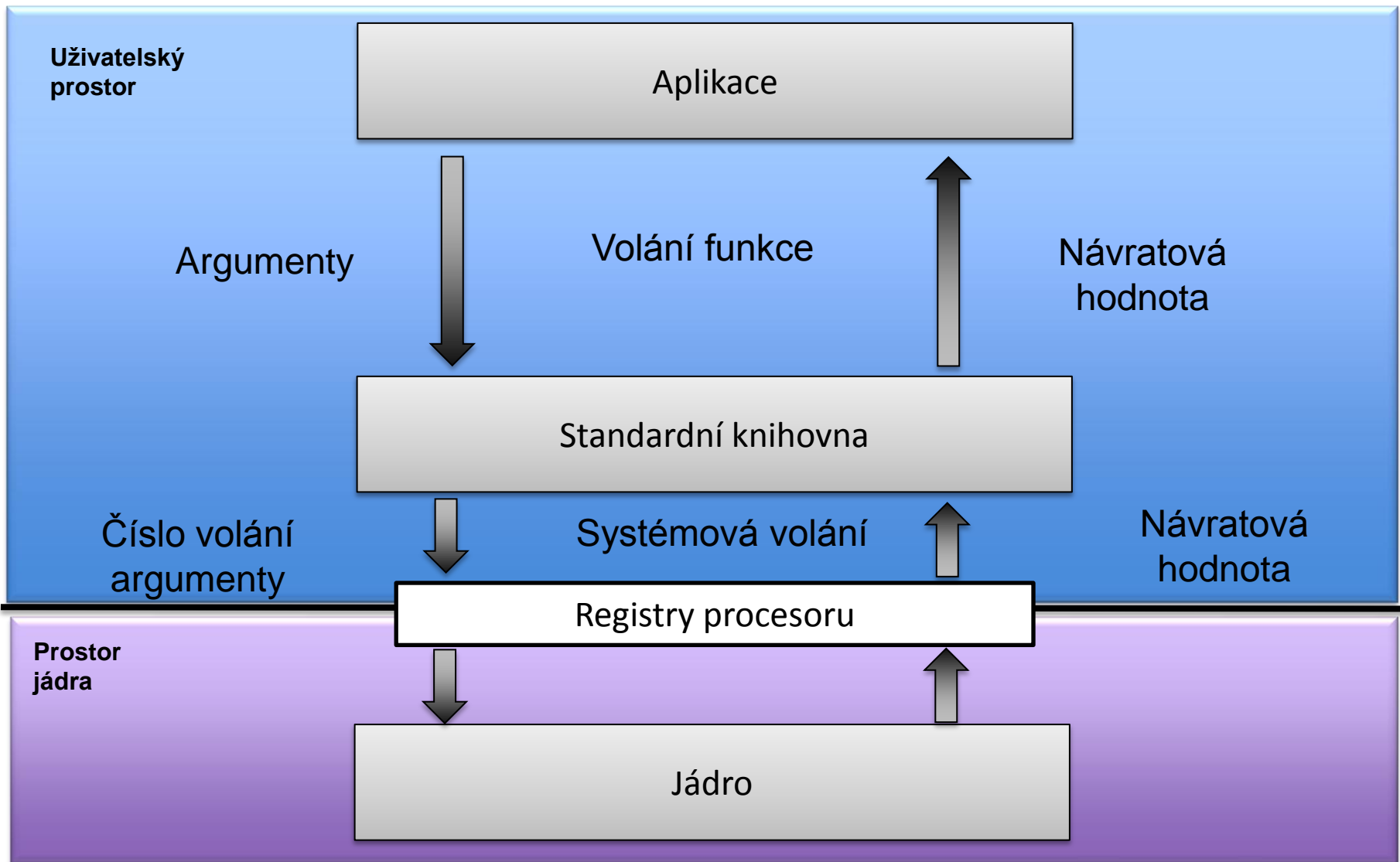
V jádře pak vypadá prototyp fce např. takto:

```
Long (*unlocked_ioctl) (struct file *filp,  
    unsigned int cmd, unsigned long arg) ;
```

- = Můžeme nyní zanedbat odlišné datové typy a další detaily – pak se jedno volání funkce transformuje na jiné.
- = V čem se tedy systémové volání liší od běžné funkce?
- = V tom, že leží právě na hranici této transformace.

1. Uloží se aktuální obsah registrů
2. Do registrů se uloží číslo systémového volání a parametry
3. Předá se řízení jádru (přepnutí do režimu jádra a začne vykonávat jeho kód)
4. Podle čísla volání se vyhodnotí, jaká funkce v jádře se zavolá
5. Protože jde o volání spojené s otevřeným souborovým deskriptorem, najde se odpovídající objekt souboru

6. Podle objektu souboru se zavolá příslušná výkonná funkce v ovladači
7. Ve výkonné funkci se provede vše potřebné a na konci se vrátí výsledek
8. Do registru se uloží výsledek operace
9. Řízení se předá zpět programu resp. Standardní knihovně (uživatelský režim)
10. Výsledek se přenese z registru do paměti
11. Obnoví se uložený stav registrů



- = Jak vlastně probíhá předání řízení jádru a opětovné předání zpět?
- = Dvě metody (platformě závislé):
 - = speciální instrukce
 - = přerušení

= Starší metoda (pro i386)

Široké použití

Pomalejší

- = Volající proces způsobí softwarové přerušeni (platforma x86 nejčastěji 0x80)
- = Začne se obsluhovat, procesor přepnut do režimu jádra – provádí kód jádra
- = Po skončení je obnoven stav procesoru – přepnut do uživatelského režimu

- = Nevyužívá přerušení
- = Instrukce **sysenter** sama zajistí přepnutí do režimu jádra
- = Nastaví registry (CS, EIP atd.) a předá řízení kódu jádra
- = Na závěr se vykoná instrukce **sysexit**, která připraví registry pro návrat a přepne do uživatelského režimu

- = Systémové volání končí opuštěním jádra a předáním výsledku přes registr.
- = Konkrétní hodnoty závisí na potřebách volající aplikace, existuje však několik základní možností:
 - = Úspěšně zakončené volání, které nepřenáší zpět žádnou konkrétní hodnotu, vrací nulu (0)
 - = Úspěšně zakončené volání, které přenáší návratovou hodnotu, vrací tuto hodnotu. (obecně jakákoli hodnota obvykle nezáporná)
 - = Neúspěšně zakončené volání vrací zápornou hodnotu odpovídající kódu chyby

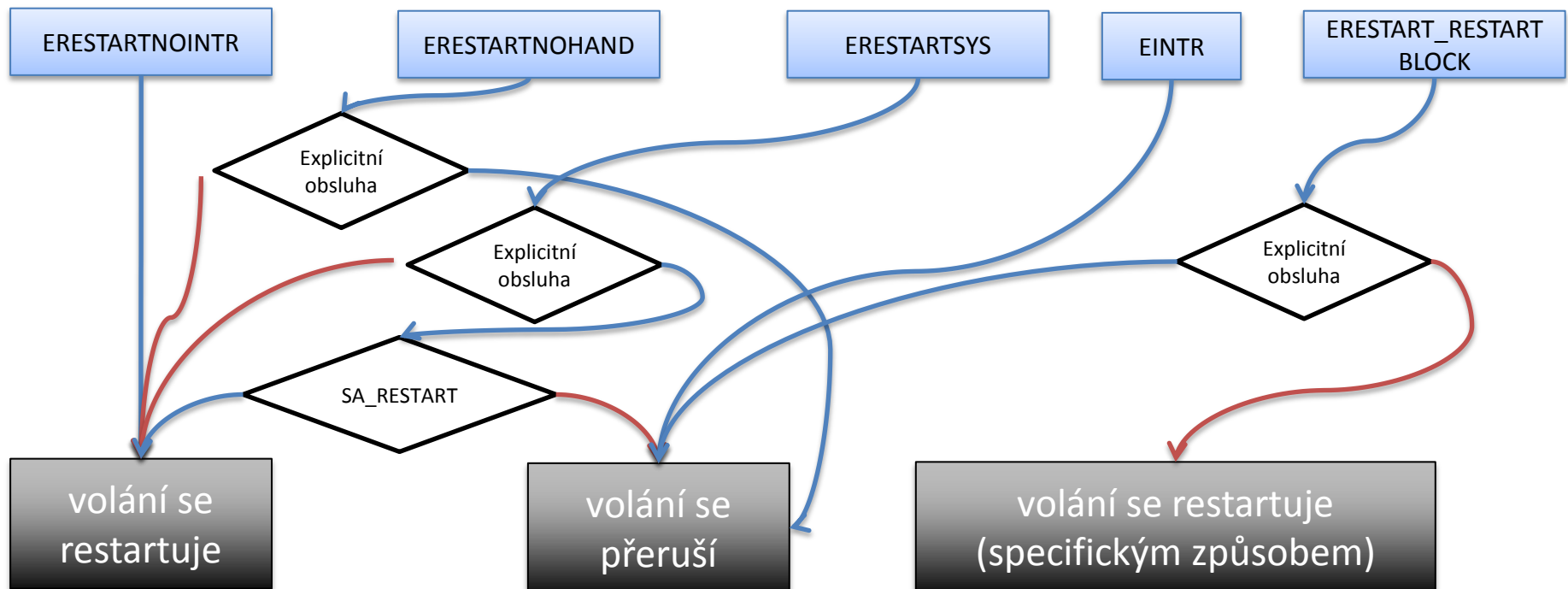
- = Často nastává situace, kdy je vykonáván kód uvnitř implementace systémového volání a v tu chvíli přijde signál, na který se musí reagovat.
- = V tuto chvíli mohou nastat tři základní situace:
 - = Systémové volání je buď krátké, nebo se nachází již blízko svého konce, tedy nemusí již na nic čekat. Pak se volání normálně dokončí a vrátí standardní výsledek.

- = Volání bylo přerušeno na začátku, resp. V situaci, kdy buď nebyly v systému provedeny žádné změny, nebo byly provedeny bezpečně reverzibilní změny. Tato situace se řeší opuštěním jádra a vrácením hodnoty
–ERESTARTSYS, -ERESTARTNOHAND,
– ERESTARTNOINTR.
- = K přerušení volání došlo v situaci, kdy již byly provedeny nevratné změny v systému, například byl do zařízení odeslán manipulační příkaz. Situace se řeší opuštěním jádra s návratovou hodnotu –EINTR. Nejdříve se samozřejmě musí systém dostat do konzistentního stavu.

- = ERESTARTSYS – volání bude opět restartováno; výjimkou je případ, kdy byl signál explicitně obsloužen a neměl nastaven příznak SA_RESTART. Tehdy nastane přerušování volání a návrat do programu
- = ERESTARTNOHAND – volání bude restartováno vždy, když není signál explicitně obsloužen uživatelskou rutinou
- = ERESTART_RESTARTBLOCK – podobná situace s použitím jiného volání

- = ERESTARTNOINTR – volání se restartuje za každých okolností
- = EINTR – volání se vždy přeruší

→ ANO
→ NE



- = Systémová volání obecně představují potenciální hrozbu pro běžící systém – volání, která něco nastavují nebo mění, mohou obecně do běžícího systému zasáhnout negativním způsobem na ostatní běžící procesy, uživatelská data nebo systém.

- = Pro oprávnění se využívá model založený na právech definovaných pro určitou třídu operací tzv. capabilities.
- = Jako příklad můžeme uvést:
 - = CAP_CHOWN - právo měnit vlastníka souboru
 - = CAP_KILL – právo poslat cizímu procesu signál
 - = CAP_NET_BIND_SERVICE – právo používat privilegované porty
 - = CAP_SYS_TIME – právo nastavit systémový čas
 - = CAP_SYS_ADMIN – právo k různým operacím souvisejícím se správou systému
 - = atd.

- = Jak to funguje?
 - = Zjednodušeně můžeme říci, že se ovladač nebo jiná součást jádra dotáže, zda má proces potřebnou kvalifikaci.
- = Jak proces kvalifikaci získá?
 - = nefunguje dědění; předávání; uložení v attributech souborů
 - = Cesta: proces spuštěný s právy root zbaví všechny procesy kvalifikací kromě těch, které potřebuje.
 - = Pak změní uživatele, pod nímž běží, se zachováním aktuálních kvalifikací.



Univerzita Hradec Králové
Fakulta informatiky a managementu

Děkuji za pozornost...

