

Operációs rendszerek

ELTE IK.

Dr. Illés Zoltán

zoltan.illes@elte.hu

Miről beszéltünk korábban...

- ▶ Operációs rendszerek kialakulása
- ▶ Op. Rendszer fogalmak, struktúrák
- ▶ Fájlok, könyvtárak, fájlrendszerek
- ▶ Folyamatok
 - Folyamatok kommunikációja
 - Kritikus szekciók, szemaforok.
- ▶ Klasszikus IPC problémák
- ▶ Ütemezés
- ▶ I/O, holtpont probléma

Mi következik ma...

- ▶ **Memória gazdálkodás**
 - Alapvető memória kezelés
 - Csere
 - Virtuális memória
 - Lapcserélési algoritmusok
 - Lapozásos rendszerek tervezése
 - Szegmentálás

Memória kezelő

- ▶ Memória típusok
- ▶ Operációs rendszer része
 - Gyakran a kernelben
- ▶ Feladata:
 - Memória nyilvántartása, melyek szabadok, foglaltak
 - Memóriát foglaljon folyamatok számára.
 - Memóriát felszabadítson.
 - Csere vezérlése a RAM és a (Merev)Lemez között

Alapvető memória kezelés

- ▶ Kétféle algoritmus csoport:
 - Szükséges a folyamatok mozgatása, cseréje a memória és a lemez között. (swap)
 - Nincs erre szükség
- ▶ Ha elegendő memória van, akkor nem kell csere (swap)!
- ▶ Van elegendő memória?
 - HT1080Z – 16 KB, C64 – 64 KB, IBM PC–640 KB
 - Ma: PC 2–4–8 GB, kis szerver 4–16 GB

Monoprogramozás

- ▶ Egyszerre egy program fut.
 - Nincs szükség „algoritmusra”. Parancs begépelése, annak végrehajtása, majd várjuk a következőt.
 - Tipikus helyzetek
 - Op.rendszer az alsó címeken, program felette (ma ritkán használt, régen nagygépes, minigépes környezetben használták).
 - Alsó címeken a program, a felső memória területen a ROM-ban az operációs rendszer (kézi számítógép, beágyazott rendszer)
 - Op.rendszer az alsó címeken, majd felhasználói program, felette a ROM-ban eszközmeghajtók. (MS-DOS, ROM-BIOS)

Multiprogramozás(Multitask)

- ▶ „Párhuzamosan” több program fut. A memóriát valahogy meg kell osztani a folyamatok között.
 1. Multiprogramozás megvalósítása rögzített memória szeletekkel.
 2. Multiprogramozás megvalósítása memória csere használatával.
 3. Multiprogramozás megvalósítása virtuális memória használatával.
 4. Multiprogramozás szegmentálással.

1. Multiprogramozás rögzített memória szeletekkel

- ▶ Monoprogramozás ma jellemzően beágyazott rendszerekben van jelen (PIC)
- ▶ Ma tipikusan preemptív időosztásos rendszereken több folyamat van a memóriába „végrehajtás alatt”.
- ▶ Osszuk fel a memóriát n (nem egyenlő) szeletre. (Fix szeletek)
 - Pl. rendszerindításkor ez megtehető
 - Egy közös várakozási sor
 - Minden szeletre külön-külön várakozási sor.
 - Köteget rendszerek tipikus megoldása.

Memória felosztása

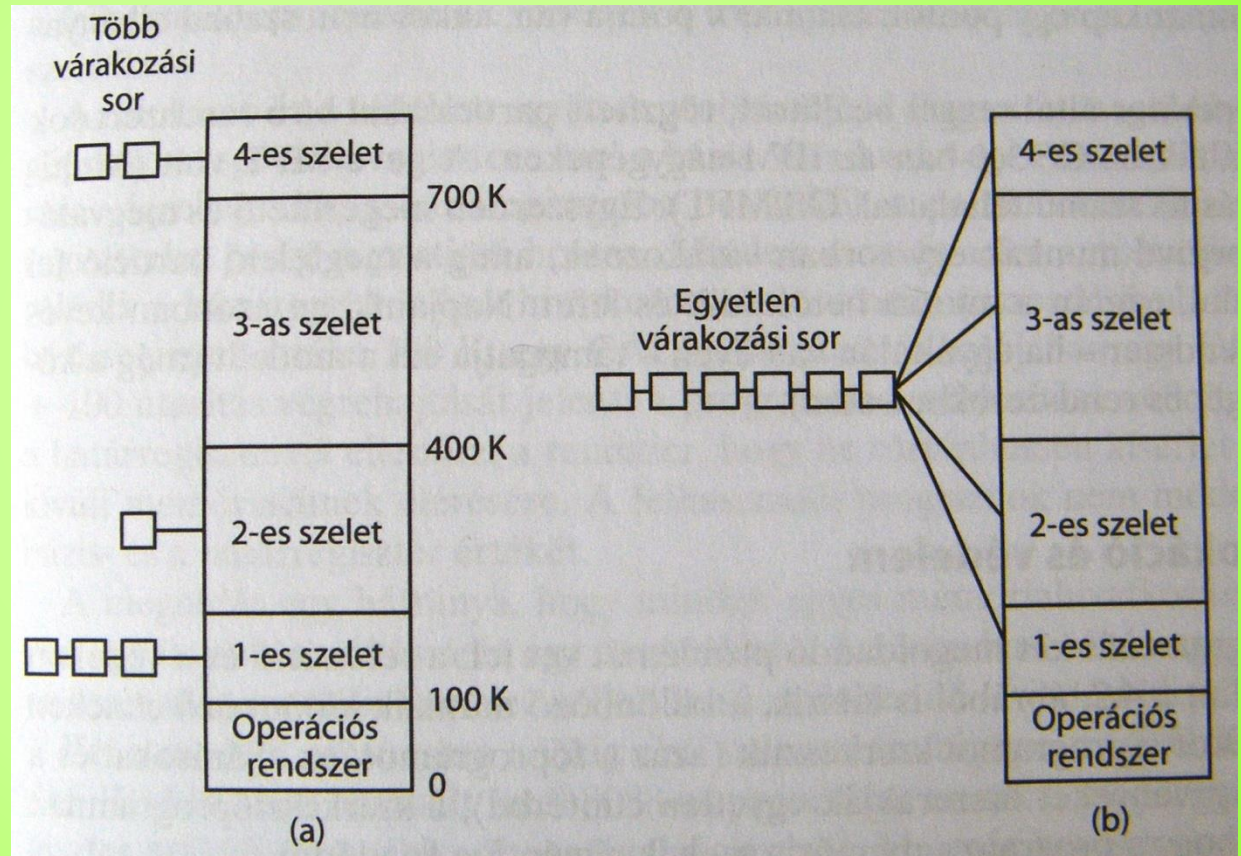
Több várakozási sor:

- Kihasználatlan partíciók

Egy sor:

- Ha egy partíció kiürül, a sorban első beleférő bekerül.

IBM használta az OS/360 rendszeren:
OS/MFT (Multiprogram Fix Task)



Relokáció – Védelem

- ▶ Nem tudjuk hova kerül egy folyamat, így a memória hivatkozások nem fordíthatók fix értékekre! (Relokáció)
 - OS/MFT program betöltéskor frissítette a „relokálandó” címeket.
- ▶ Nem kívánatos, ha egy program a másik memóriáját „éri el”! (Védelem)
 - OS/MFT PSW (program állapotszó, 4 bites védelmi kulcs)
- ▶ Másik megoldás: Bázis+határregiszter használata
 - Ezeket a programok nem módosíthatják.
 - Minden címhivatkozásnál ellenőrzés: lassú.

2. Multiprogramozás memória csere használatával

- ▶ A korábbi kötegelte rendszerek tipikus megoldása a rögzített memória szeletek használata (IBM OS/MFT)
- ▶ Időosztásos, grafikus felületek esetén ez nem az igazi.
- ▶ Teljes folyamat mozgatása memória-lemez között.
- ▶ Nincs rögzített memória partíció, mindegyik dinamikusán változik, ahogy az op. Rendszer oda-vissza rakosgatja a folyamatokat.
 - Dinamikus, jobb memória kihasználtságú lesz a rendszer, de a sok csere lyukakat hoz létre!
 - Memória tömörítést kell végezni! (Sok esetben (foci nézés) ez az időveszteség nem megengedhető!)

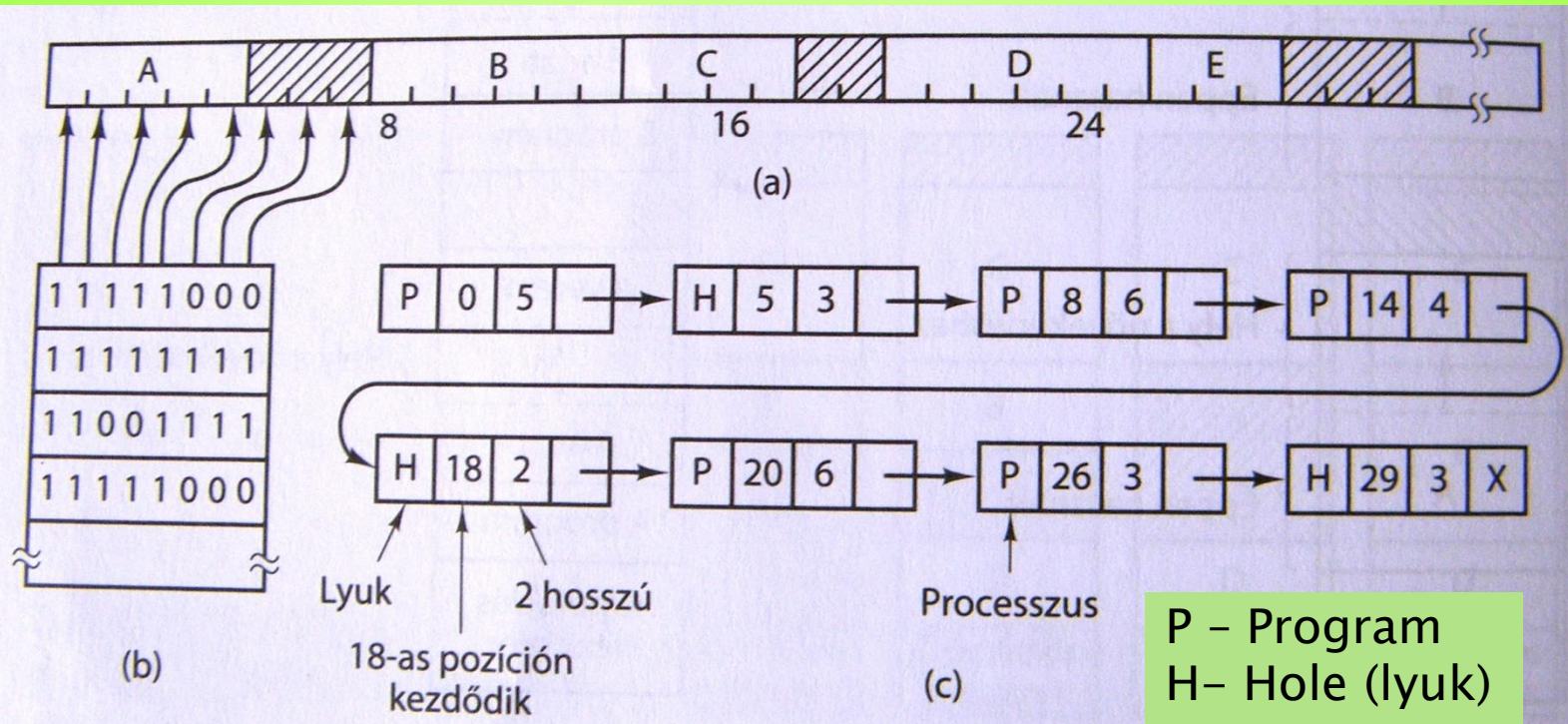
Dinamikus memória foglалás

- ▶ Általában nem ismert, hogy egy programnak mennyi dinamikus adatra, veremterületre van szüksége.
- ▶ A program „kód” része fix szeletet kap, míg az adat és verem része változót. Ezek tudnak nőni (csökkenni).
 - Ha elfogy a memória, akkor a folyamat leáll, vár a folytatásra, vagy kikerül a lemezre, hogy a többi még futó folyamat memóriához jusson.
 - Ha van a memóriában már várakozó folyamat, az is cserére kerülhet.
- ▶ Hogy tudjuk nyilvántartani a „dinamikus” memóriát?

Dinamikus memória nyilvántartása

- ▶ Allokációs egység definiálása.
 - Ennek mérete kérdés. Ha kicsi akkor kevésbé lyukasodik a memória, viszont nagy a nyilvántartási „erőforrás (memória) igény”.
 - Ha nagy az egység túl sok lesz az egységen belüli maradékokból adódó memória veszteség.
- ▶ A nyilvántartás megvalósítása:
 - Bittérkép használat
 - Láncolt lista használat
 - Ha egy folyamat befejeződik, akkor szükség lehet az egymás melletti memória lyukak egyesítésére.
 - Külön lista a lyukak és folyamatok listája.

Bittérkép, Láncolt lista megvalósítása



4.5. ábra. (a) A memória egy részlete öt processzussal és három lyukkal. A beosztások a foglalási egységeket mutatják. A vonalkázott terület (a bittérképen 0) szabad. (b) A megfelelő bittérkép. (c) Ugyanezek az adatok listában ábrázolva

Memória foglalási stratégiák

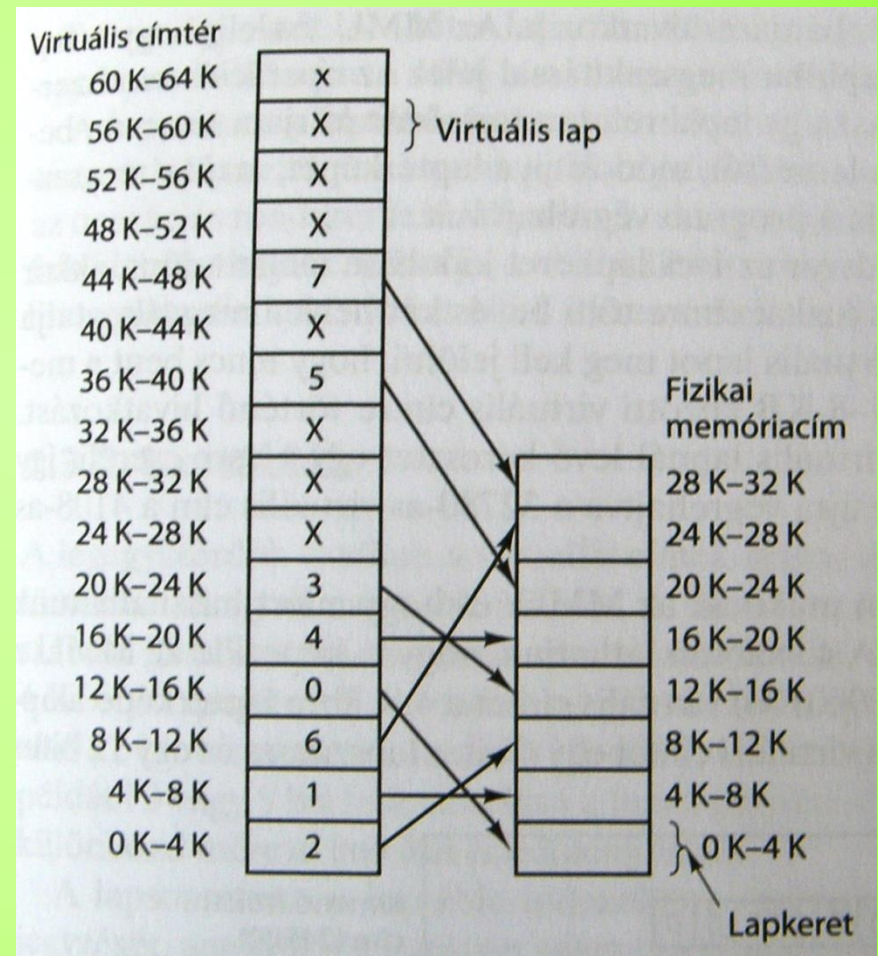
- ▶ Új vagy swap partícióról behozott folyamat számára, több memória elhelyezési algoritmus ismert (hasonlóak a lemezhez) :
 - First Fit (első helyre, ahova befér, leggyorsabb, legegyszerűbb)
 - Next Fit (nem az elejéről, hanem az előző befejezési pontjából indul a keresés, kevésbé hatékony mint a first fit)
 - Best Fit (lassú, sok kis lyukat produkál)
 - Worst Fit (nem lesz sok kis lyuk, de nem hatékony)
 - Quick Fit (méretek szerinti lyuklista, a lyukak összevonása költséges)

3. Multiprogramozás virtuális memória használatával

- ▶ Egy program használhat több memóriát mint a rendelkezésre álló fizikai méret.
 - Az operációs rendszer csak a „szükséges részt” tartja a fizikai memóriában.
 - Egy program a „virtuális memória térben” tartózkodik.
 - John Fotheringham (1961, ACM)
 - Az elv akár a monoprogramozás környezetben is használható.
 - 1961-ben és utána a „single task” rendszerű (kis)gépek léteztek.

Memória Menedzsment Unit (MMU)

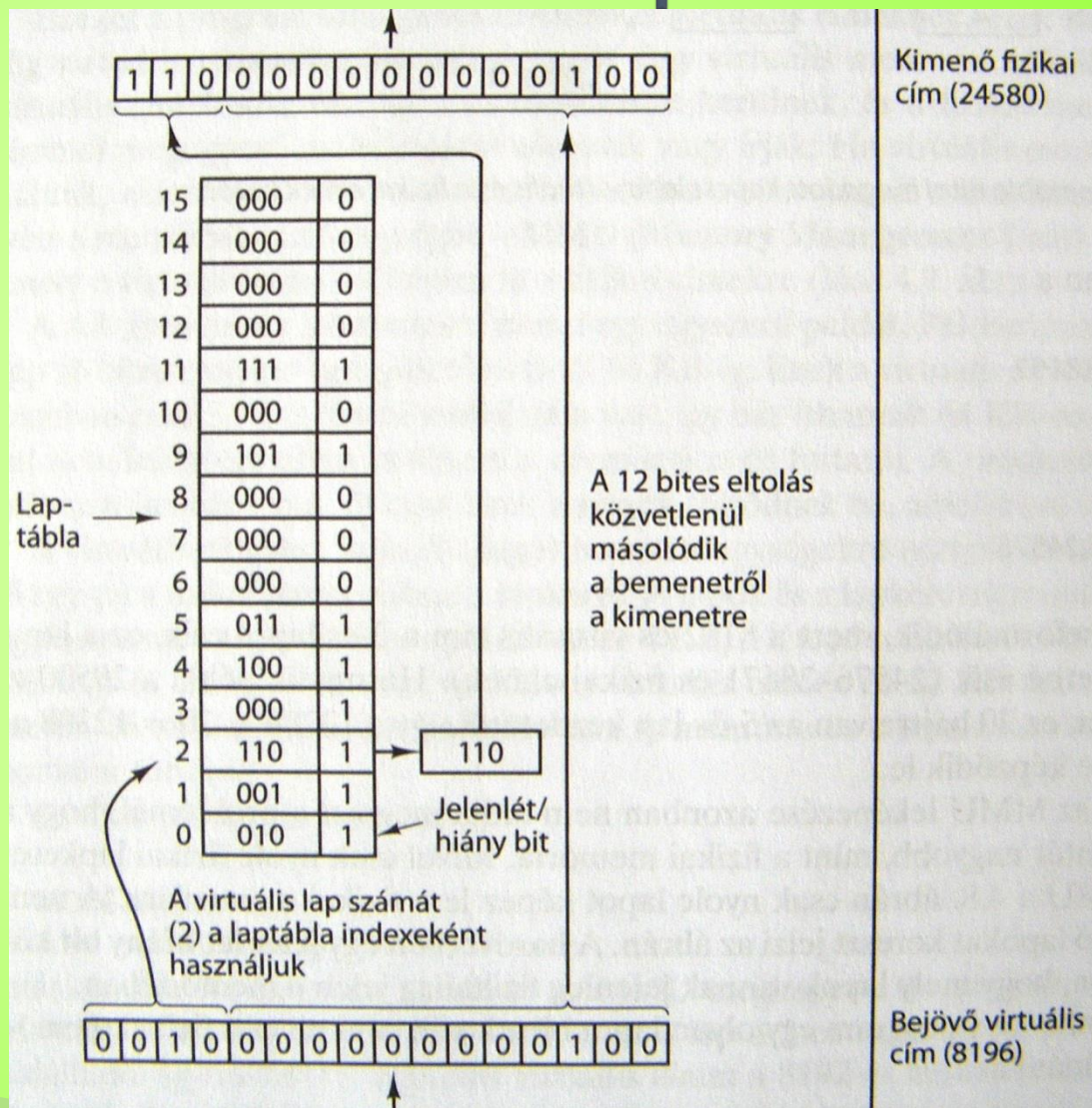
- ▶ A virtuális címtér „lapokra” van osztva. (Ezt laptáblának nevezzük)
- ▶ Jelenlét/hiány bit
- ▶ Virtuális–fizikai lapok összerendelése
- ▶ Ha az MMU látja, hogy egy lap nincs a memóriában, laphibát okoz, op.rendszer kitesz egy lapkeretet, majd behozza a szükséges lapot.



MMU működés

Példa: 16 darab – 4kb lap esetén

- ▶ Kettő hatvány méretű lapok
- ▶ A 16 bites virtuális címből az első 4 bit a lapszám, a többi az offset.
- ▶ 1 bit a jelenlét/hiány jelzésére.
- ▶ Kimenő 15 bit kerül a fizikai címsín-re.



Laptábla problémák

- ▶ A korábbi példa (16 bit virtuális címtér, 4 bit laptábla, 12 bit, 4 KB, offset, azaz lapméret) egyszerű, gyors.
- ▶ Egy mai processzor vagy 32 vagy 64 bites.
 - 32 bit virtuális címtérből 12 bit (4kb) lapméretnél 20 bit a laptábla mérete. (1MB, kb. 1 millió elem)
 - Minden folyamathoz saját virtuális címtér, saját laptábla tartozik! Ilyen méretű laptábla még elképzelhető!
 - 64 bites virtuális címtér esetén ilyen méretű laptábla megvalósíthatatlan!

Többszintű laptáblák

- ▶ Már 32 bites virtuális címezésnél is gond az egyszerű laptábla használat.
- ▶ Használjunk kétszintűt:
 - Lap Tábla1 = 10 bit (1024 elem) – felső szintű laptábla
 - Lap Tábla2 = 10 bit – Második szintű laptábla
 - Lapon belüli Offset = 12 bit
 - Előny: mivel egy folyamathoz szükséges a laptábla memóriában tartása is, itt csak 4 db 1024 elemű táblára van(LT1-re, meg a program, adat és verem LT2 táblájára) szükség (nem egymillióra)
- ▶ Tábla és offset bitszámokra klasszikus értékeket választottunk, ezeken módosíthatunk, de lényegi változás nem lesz.
- ▶ A két szintet többszintűre is cserélhetjük!
(Bonyolultabb)

Egy táblabejegyzés szerkezete

- ▶ Tartalmazza a lapkeret számát (fizikai memória és az offset mérete mondja meg, hogy hány bit)
- ▶ Jelenlét/hiány bit
- ▶ Védelmi bit, ha =0 írható, olvasható, ha =1 csak olvasható.
 - 3 védelmi bit: írás, olvasás, végrehajtás engedélyezése minden lapra.
- ▶ Dirty bit (módosítás). Ha 1 akkor módosult a lapkeret memória, azaz lemezre íráskor tényleg ki kell írni!
- ▶ Hivatkozás bit, értéke 1 ha hivatkoznak a lapra (használják). Ha használnak egy lapot, nem lehet lemezre tenni!
- ▶ Gyorsító tár letiltás bit. Ott fontos, ahol a fizikai memória(bizonyos területe) egyben I/O eszköz adatterület is.

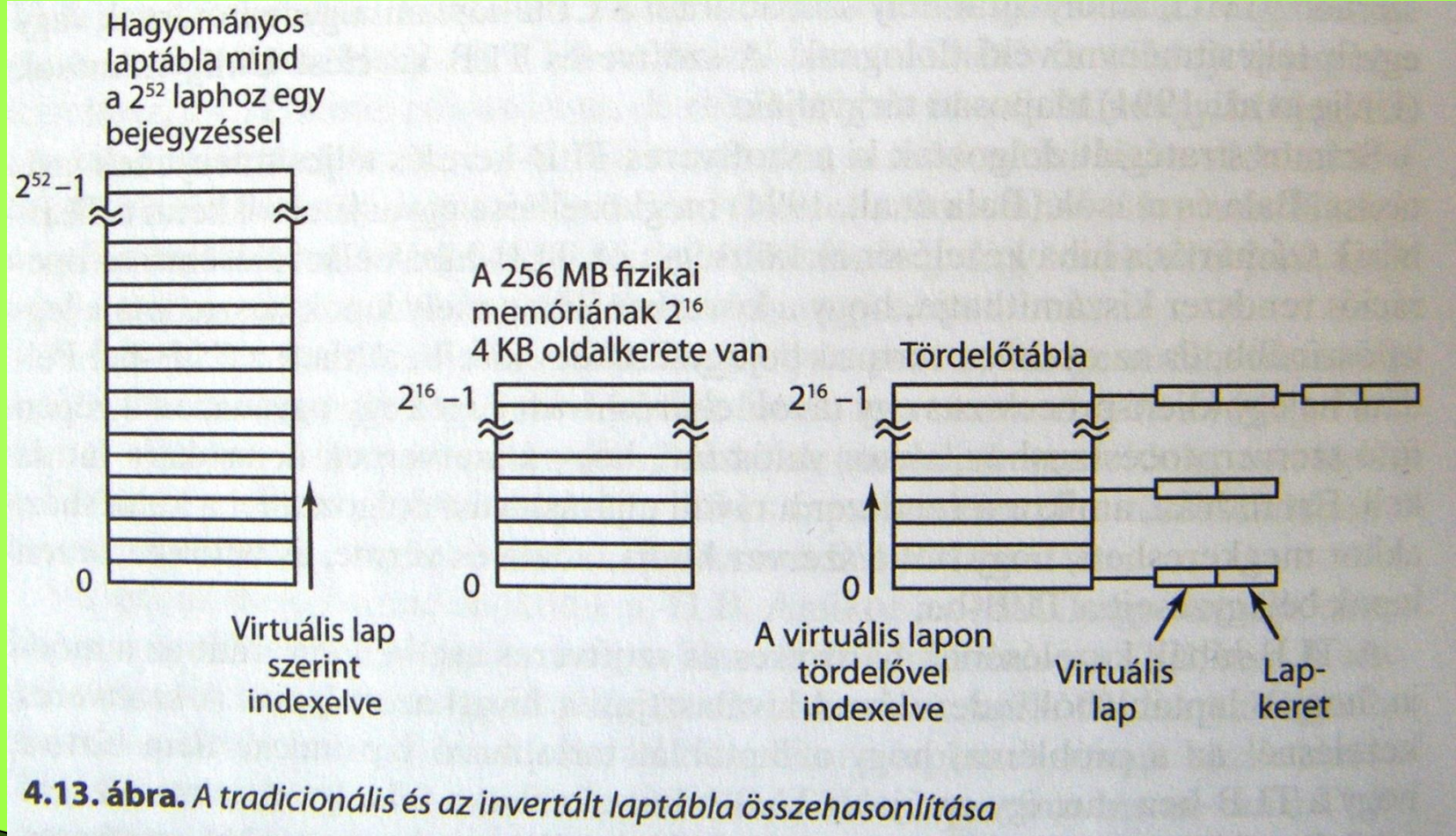
Lapozás helyett(mellett) TLB (Translation Lookaside Buffer)

- ▶ A klasszikus MMU eszközünk lassú, egy memória hivatkozáshoz legalább 1 táblahivatkozás kell, így minimum felére csökken a memóriai műveleti idő.
- ▶ Tegyük az MMU-ba egy kis HW egységet (TLB- asszociatív memória), kevés bejegyzéssel (eleinte 64-nél nem többet)
 - Ma a Nehalem esetében kétszintű TLB van, a TLB2 512 elemű.
- ▶ Szoftveres TLB kezelés
 - 64 elem elég nagy ahhoz, hogy kevés TLB hiba legyen, így a hardveres megoldás kispórolható.
 - Ilyen pl. a Sparc Mips, Alpha, HP PA, PowerPC

Invertált laptáblák

- ▶ Induljunk ki a valós memória méretből.
- ▶ A laptábla annyi elemet tartalmaz, amennyi a fizikai memóriából következik.
 - Sok helyet takarít meg, de nehezebb a virtuális címből a fizikai megadása. (Nem lehet automatikus index használatot végezni!)
 - PL: 4 kb lapméret, 1 GB RAM, 2^{18} darab bejegyzés.
- ▶ Kiút: Használjunk TLB-t, ha hibát ad, akkor az invertált laptáblában keresünk, és az eredményt a TLB-be rakjuk.

Invertált tábla példa



Lapcserélési algoritmusok

- ▶ Ha nincs egy virtuális című lap a memóriában, akkor egy lapot ki kell dobni, berakni ezt az új lapot.
 - Kérdés hogyan?
 - Véletlenszerűen? Jobb azt a lapot kirakni amelyiket nem használtak az „utóbbi időben”.
- ▶ A processzor gyorsító tár (cache) memória használatnál, vagy a böngésző helyi gyorsítótáránál is hasonló a helyzet.

Optimális lapcserélés

- ▶ Címkézzünk meg minden lapot azzal a számmal, ahány CPU utasítás végrehajtódik mielőtt hivatkozunk rá!
- ▶ Dobjuk ki azt a lapot, amelyikben legkisebb ez a szám!
- ▶ Egy baj van, nem lehet megvalósítani!
- ▶ Kétszeres futásnál tesztelési célokat szolgálhat!

NRU (Not Recently Used) algoritmus

- ▶ Használjuk a laptábla bejegyzés módosítás (Modify) és hivatkozás (Reference) bitjét.
 - A hivatkozás bitet időnként (óramegszakításnál, kb. 0.02 sec) állítsuk 0-ra, ezzel azt jelezzük, hogy az „utóbbi időben” volt-e használva, hivatkozva.
 - 0.osztály: nem hivatkozott, nem módosított
 - 1.osztály: nem hivatkozott, módosított
 - Ide akkor lehet kerülni, ha az óramegszakítás állítja 0-ra a hivatkozás bitet.
 - 2.osztály: hivatkozott, nem módosított
 - 3.osztály: hivatkozott, módosított
- ▶ Válasszunk véletlenszerűen egy lapot a legkisebb nem üres osztályból.
 - Egyszerű, nem igazán hatékony implementálni, megfelelő eredményt ad.

FIFO lapcserélés, Második Lehetőség.

- ▶ Egyszerű FIFO, más területekről is ismert, ha szükség van egy új lapra akkor a legrégebbi lapot dobjuk ki!
 - Listában az érkezés sorrendjében a lapok, egy lap a lista elejére érkezik és a végéről távozik.
- ▶ Ennek javítása a Második Lehetőség lapcserélő algoritmus.
 - Mint a FIFO, csak ha a lista végén lévő lapnak a hivatkozás bitje 1, akkor kap egy második esélyt, a lista elejére kerül és a hivatkozás bitet 0-ra állítjuk.

Óra lapcserélés

- ▶ Óra algoritmus: mint a második lehetőség, csak ne a lapokat mozgassuk körbe egy listába, hanem rakjuk körbe őket és egy mutatóval körbe járunk.
- ▶ A mutató a legrégebbi lapra mutat.
- ▶ Laphibánál ha a mutatott lap hivatkozás bitje 1, nullázzuk azt és a következő lapot vizsgáljuk!
- ▶ Ha vizsgált lap hivatkozás bitje 0 kitesszük!

LRU (Least Recently Used) algoritmus

- ▶ Legkevésbé (legrégebben) használt lap kidobása.
- ▶ Hogy valósítom meg?
 - HW vagy SW
 - HW1: Vegyünk egy számlálót ami minden memória hivatkozásnál 1-el nő. Minden laptáblában tudjuk ezt a számlálót tárolni. Minden memóiahivatkozásnál ezt a számlálót beírjuk a lapba. Laphibánál megkeressük a legkisebb számlálóértékű lapot!
 - HW2: LRU bitmátrix használattal, n lap, $n \times n$ bitmátrix. Egy k . lapkeret hivatkozásnál állítsuk a mátrix k . sorát 1-re, míg a k . oszlopát 0-ra. Laphibánál a legkisebb értékű sor a legrégebbi!

NFU (Not Frequently Used) algoritmus

- ▶ Minden laphoz tegyünk egy számlálót. Minden óramegszakításnál ehhez adjuk hozzá a lap hivatkozás (R) bitjét.
- ▶ Laphibánál a legkisebb számlálóértékű lapot dobjuk ki. (A leginkább nem használt lap)
- ▶ Hiba, hogy az NFU nem felejt, egy program elején gyakran használt lapok megőrzik nagy értéküket.
- ▶ Módosítsuk: Minden óramegszakításnál csináljunk jobbra egy biteltolást a számlálón, balról pedig hivatkozás bitet tegyük be (shr). (Öregítő algoritmus)
 - Ez jól közelíti az LRU algoritmust.
 - Ez a lap számláló véges bitszámú (n), így n időegység előtti eseményeket biztosan nem tud megkülönböztetni.

Lapozás tervezési szempontok I.

► Munkahalmaz modell

- A szükséges lapok betöltése. (Induláskor-előlapozás) A folyamat azon lapjainak fizikai memóriában tartása, melyeket használ. Ez az idővel változik.
- Nyilván kell tartani a lapokat. Ha egy lapra az utolsó N időegységben nem hivatkoznak, laphiba esetén kidobjuk.
- Óra algoritmus javítása: Vizsgáljuk meg, hogy a lap eleme-e a munkahalmaznak? (WSClock algoritmus)

► Lokális, globális helyfoglalás

- Egy laphibánál ha az összes folyamatot (globális), vagy csak a folyamathoz tartozó (lokális) lapokat vizsgáljuk.
- Globális algoritmus esetén minden folyamatot elláthatunk méretéhez megfelelő lappal, amit aztán dinamikusan változtatunk.
- Page Fault Frequency (PFF) algoritmus, laphiba/másodperc arány, ha sok a laphiba, növeljük a folyamat memóriában lévő lapjainak a számát. Ha sok a folyamat, akár teljes folyamatot lemezre vihetünk.(teherelosztás)

Lapozás tervezési szempontok II.

- ▶ Helyes lapméret meghatározása.
 - Kicsi lapméret
 - A „lapveszteség” kicsi, viszont nagy laptábla kell a nyilvántartáshoz.
 - Nagy lapméret
 - Fordítva, „lapveszteség” nagy, kicsi laptábla.
 - Jellemzően: $n \times 512$ bájt a lapméret, XP, Linuxok 4KB a lapméret. 8KB is használt (szerverek)
- ▶ Közös memória
 - Foglalhatunk memóriaterületet, amit több folyamat használhat.
 - Elosztott közös memória
 - Hálózatban futó folyamatok közti memória megosztás.

Szegmentálás

- ▶ Virtuális memória: egy dimenziós címtér, 0-tól a maximum címig (4,8,16 GB, ...)
- ▶ Több programnak van dinamikus területe, melyek növekedhetnek, bizonytalan mérettel.
- ▶ Hozzunk létre egymástól független címtereket, ezeket szegmensnek nevezzük.
 - Ebben a világban egy cím 2 részből áll: szegmens szám, és ezen belüli cím. (eltolás)
 - Szegmentálás lehetővé teszi osztott könyvtárak „egyszerű” megvalósítását.
 - Logikailag szét lehet szedni a programot, adat szegmens, kód szegmens stb.
 - Védelmi szint megadása egy szegmensre.
 - Lapok fix méretűek, a szegmensek nem.
 - Szegmens töredezettség megjelenése. Ez töredezettség összevonással javítható.

Pentium processzor virtuális címkezelése I.

- ▶ Sok szegmens lehet, egy szegmens virtuális címtére: 2^{32} bájtos (4GB)
 - XP, Linuxok egyszerű lapozásos modellt használnak, egy folyamat–egy szegmens– egy címtér.
 - Szegmensek száma: Pentium–ban 16000, a TSS szegmens értékéből, processzor tulajdonság.
- ▶ LDT– Local Descriptor Table
 - Minden folyamatnak van egy sajátja.
- ▶ GDT– Global Descriptor Table
 - Ebből 1 van ezt használja mindenki.
 - Ebben található a rendszerszegmensek (oprendszer is)
- ▶ Fizikai cím: Szelektor + offset művelet elvégzése

Pentium processzor virtuális címkezelése II.

- ▶ Szegmens elérése: 16 bites szegmens szelektor
 - Ennek alsó 0–1. bitje a szegmens jogosultságát adja
 - 2. bit=0=GDT-ben, 1=LDT-ben van a szegmens leíró.
 - Felső 13 bit a táblázatbeli index. (8192 elemből áll mindkét tábla)
- ▶ Az LDT, GDT tábla elem 32 bites, ebből kapjuk bázis címet, amihez az eltolást hozzáadjuk. (eredmény is 32 bit!) Ez adja a lineáris címet.
- ▶ Ha a lapozás tiltott, ez a valós fizikai cím, ha nem tiltott akkor kétszintű laptábla használat: lapméret 4KB, 1024 (10 bit) elemű laptáblák.
- ▶ A gyorsabb lapkeret eléréshez TLB-t is használ.

Pentium processzor védelmi szintjei

- ▶ 0– Kernel szint
- ▶ 1– Rendszerhívások
- ▶ 2– Osztott könyvtárak
- ▶ 3– Felhasználói programok
- ▶ Alacsonyabb szintről adatok elérése engedett.
- ▶ Magasabb szintről alacsonyabb szintű adatok (0–1 szint) elérése tiltott.
- ▶ Eljárások hívása megengedett, csak ellenőrzött módon (call szelektor)
- ▶ Felhasználói programok osztott könyvtárak adatait elérhetik, de nem módosíthatják!

Köszönöm a figyelmet!

zoltan.illes@elte.hu