

Nivel 2: `ficheros_basico.c` {`tamMB()`, `tamAI()`, `initSB()`, `initMB()`, `initAI()`}

La estructura interna de nuestro sistema de ficheros será la siguiente:

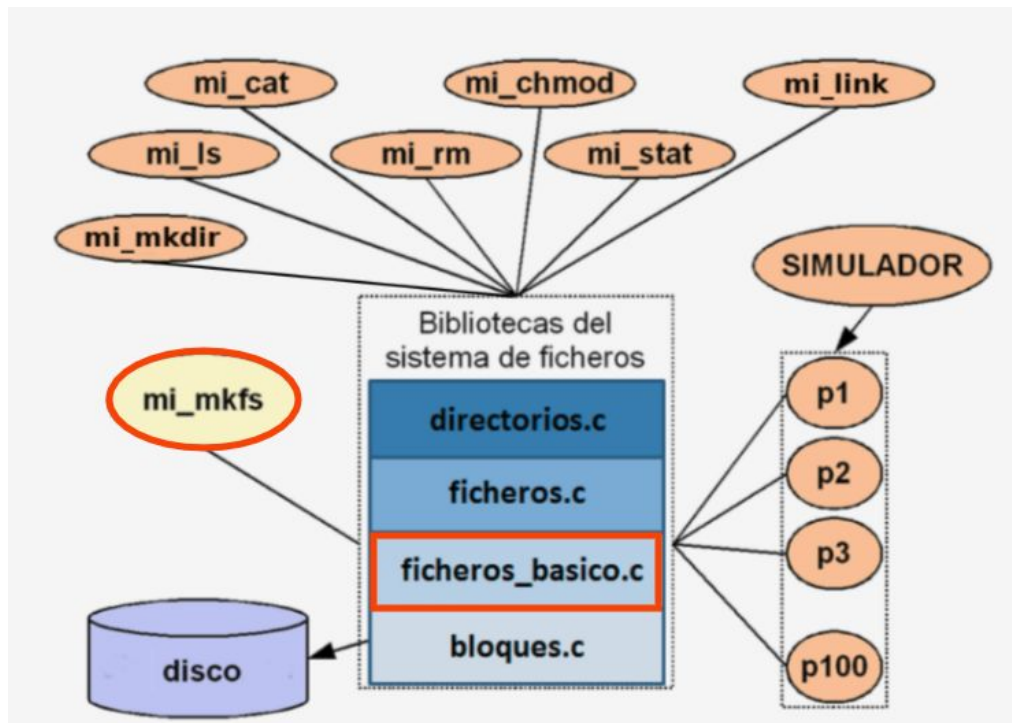
Super-bloque	Mapa de bits	Array de inodos	Datos
--------------	--------------	-----------------	-------

Los 3 primeros componentes constituyen los metadatos.

- El **superbloque** es un bloque que contiene información general sobre el sistema de ficheros. En nuestro sistema su ubicación, `posSB`, será el bloque 0¹, y su tamaño, `tamSB`, será de 1 bloque (`BLOCKSIZE`). Los datos del superbloque se inicializarán con la función `initSB()`.
- El **mapa de bits** nos servirá para gestionar el espacio libre en nuestro sistema de ficheros. Contendrá un bit por cada bloque del sistema de ficheros, que valdrá 0 para los bloques libres y 1 para bloques ocupados. El tamaño del mapa de bits nos lo calculará la función `tamMB()`. El mapa de bits se inicializará con la función `initMB()`.
- Un **inodo** contiene las características (metadatos) de un directorio o fichero del sistema de ficheros.
 - Los inodos se guardan en el **array de inodos**. La cantidad de inodos por nosotros definida (de forma heurística) indica la máxima cantidad de directorios y ficheros que pueden llegar a existir, en nuestro caso será igual a `nbloques/4`. El tamaño del array de inodos nos lo calculará la función `tamAI()`.
 - Dentro del array de inodos, los **inodos libres** se organizan como una **lista enlazada**, mientras que los inodos ocupados se corresponden a directorios o ficheros existentes. La función `initAI()` se encargará de crear inicialmente esa lista enlazada.
- El contenido de los directorios (entradas) y el de los ficheros en sí se almacenan en la zona de **datos**.

Comenzamos a desarrollar en `ficheros_basico.c` las funciones de tratamiento básico del sistema de ficheros y también definiremos la estructura del superbloque y la estructura de un inodo. Después actualizaremos `mi_mkfs.c` para llamar a las funciones de inicialización de cada zona de metadatos, que hemos desarrollado en `ficheros_basico.c`.

¹ Si tuviéramos un dispositivo real de memoria secundaria, el bloque 0 estaría reservado como bloque de arranque del disco



SUPERBLOQUE

Lo declararemos como un *struct* con los siguientes campos, de tipo *unsigned int*:

```
struct superbloque {
    unsigned int posPrimerBloqueMB;           // Posición del primer bloque del mapa de bits en el SF
    unsigned int posUltimoBloqueMB;           // Posición del último bloque del mapa de bits en el SF
    unsigned int posPrimerBloqueAI;           // Posición del primer bloque del array de inodos en el SF
    unsigned int posUltimoBloqueAI;           // Posición del último bloque del array de inodos en el SF
    unsigned int posPrimerBloqueDatos;        // Posición del primer bloque de datos en el SF
    unsigned int posUltimoBloqueDatos;        // Posición del último bloque de datos en el SF
    unsigned int posInodoRaiz;                // Posición del inodo del directorio raíz en el AI 2
    unsigned int posPrimerInodoLibre;         // Posición del primer inodo libre en el AI
    unsigned int cantBloquesLibres;           // Cantidad de bloques libres del SF
    unsigned int cantInodosLibres;            // Cantidad de inodos libres del SF
    unsigned int totBloques;                 // Cantidad total de bloques del SF
    unsigned int totInodos;                  // Cantidad total de inodos del SF
    char padding[BLOCKSIZE - 12 * sizeof(unsigned int)]; // Relleno para que ocupe 1 bloque
};
```

Las variables que declaremos de tipo struct superbloque tienen que ser locales en cada función y se ha de acceder al disco para obtener el valor de los campos que varíen a lo

² Es la posición realtiva dentro del array de inodos, no es el nº de bloque del sistema de ficheros

largo de la vida del sistema, ya que cuando lancemos varios procesos, si fuese global, cada proceso tendría su propia copia y se trata de datos comunes a todo el sistema.

Para los inodos³ también emplearemos un *struct* (declarado en `ficheros_basico.h`), inodo, con los siguientes campos (no llegan a ocupar los 128 bytes disponibles, por lo que habrá espacio de sobra para añadir otros campos que nos pudieran interesar durante la práctica):

```
struct inodo {    // comprobar que ocupa 128 bytes haciendo un sizeof(inodo)!!!
    char tipo;    // Tipo ('l':libre, 'd':directorio o 'f':fichero)
    char permisos; // Permisos (lectura y/o escritura y/o ejecución)
    /* Por cuestiones internas de alineación de estructuras, si se está utilizando
       un tamaño de palabra de 4 bytes (microprocesadores de 32 bits):
       unsigned char reservado_alineacion1 [2];
       en caso de que la palabra utilizada sea del tamaño de 8 bytes
       (microprocesadores de 64 bits): unsigned char reservado_alineacion1 [6]; */
    char reservado_alineacion1[6];
    time_t atime; // Fecha y hora del último acceso a datos: atime
    time_t mtime; // Fecha y hora de la última modificación de datos: mtime
    time_t ctime; // Fecha y hora de la última modificación del inodo: ctime

    /* comprobar el tamaño del tipo time_t para vuestra plataforma/compilador:
       printf ("sizeof time_t is: %d\n", sizeof(time_t)); */

    unsigned int nlinks;          // Cantidad de enlaces de entradas en directorio
    unsigned int tamEnBytesLog;    // Tamaño en bytes lógicos. Se actualizará al escribir si crece
    unsigned int numBloquesOcupados; // Cantidad de bloques ocupados zona de datos

    unsigned int punterosDirectos[12]; // 12 punteros a bloques directos
    unsigned int punterosIndirectos[3]; /* 3 punteros a bloques indirectos:
       1 indirecto simple, 1 indirecto doble, 1 indirecto triple */

    /* Utilizar una variable de alineación si es necesario para vuestra plataforma/compilador */
    char
        padding[(INODOSIZE - 2 * sizeof(unsigned char) - 3 * sizeof(time_t) - 18 * sizeof(unsigned
int) - 6 * sizeof(unsigned char)];
    // Hay que restar también lo que ocupen las variables de alineación utilizadas!!!
};
```

Una estructura mejor que la del inodo con el padding para que sea exactamente 128 bytes y funcione en todas las arquitecturas es utilizar en realidad una **unión** de la estructura del inodo y un inodo (ver Anexo). Su utilización es voluntaria.

Los **permisos** se manejan como los permisos básicos característicos de GNU/Linux: lectura ('r'), escritura ('w') y ejecución ('x'). Sólo tendremos en cuenta los de usuario.

³ <https://www.youtube.com/watch?v=i4VXNX-8BO0&t=282s>

Así que las posibles combinaciones de permisos son las que van de 000 a 111 en binario (de 0 a 7 en octal): el primer bit para la 'r', el segundo bit para la 'w' y el tercer bit para la 'x'.

Para cada **timestamp** (fecha y hora) atime, mtime y ctime, se pueden utilizar los tipos y las funciones declaradas en *time.h*. Se pueden inicializar con la función `time(NULL)`.

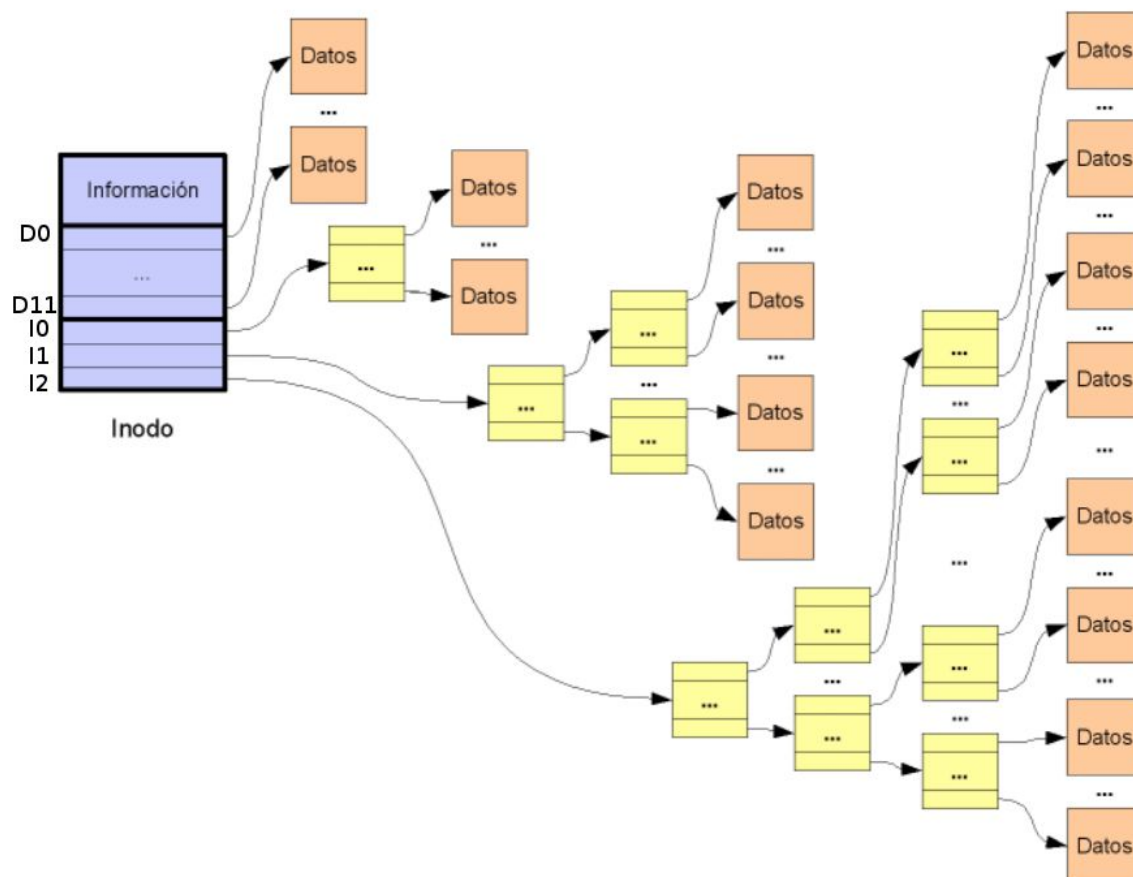
Hay que estar familiarizado con el concepto de fecha y hora en forma **epoch**: tipo `time_t`⁴.

El **nº de enlaces** por defecto es 1. Aumentará con el uso de la función `mi_link()` y se decrementará con `mi_unlink()` de la capa de directorios.

El **tamaño en bytes lógico** nos indica la posición del byte lógico más alejado en el fichero, independientemente de cuantos bytes se hayan escrito. Por ejemplo si el byte lógico más alejado está en el offset 10568 (en bytes), entonces el `tamEnBytesLog` = 10569

La **cantidad de bloques ocupados** incluye tanto los bloques de datos propiamente dichos como los bloques índices de la zona de datos correspondientes a tal inodo.

Los **punteros Directos e Indirectos de varios niveles** nos permiten hacer la correspondencia de los bloques lógicos del inodo con los bloques físicos del dispositivo.



Los **punteros directos D0-D11** contienen la dirección (nº de bloque del dispositivo virtual) de los bloques físicos de datos correspondientes a los bloques lógicos del 0 al

⁴ `time_t` es un long int que contiene un **timestamp** expresado en segundos después del inicio de la época UNIX (1 de Enero de 1970 00:00:00 GMT).

11. De esta manera, si BLOCKSIZE = 1.024, para ficheros pequeños de hasta 12KBs se podría acceder directamente a su contenido, a través de los punteros directos.

El **puntero indirecto I0** contiene la dirección (nº de bloque del dispositivo virtual) de un bloque índice con NPUNTEROS, siendo $NPUNTEROS = BLOCKSIZE / \text{sizeof}(\text{unsigned int})$. Para BLOCKSIZE = 1024, NPUNTEROS = 256. Esos punteros son las direcciones (nº de bloque) de los bloques físicos de datos correspondientes a los bloques lógicos del 12 al INDIRECTOS0 - 1, siendo $INDIRECTOS0 = 12 + NPUNTEROS$. Para BLOCKSIZE = 1.024, nos direccionaría los bloques lógicos del 12 al 267 ($12+256-1$).

El **puntero indirecto I1** contiene la dirección del bloque físico índice con NPUNTEROS a los bloques índices de NPUNTEROS a los bloques físicos de datos correspondientes a los bloques lógicos del 268 al INDIRECTOS1 - 1, siendo $INDIRECTOS1 = INDIRECTOS0 + NPUNTEROS^2$. Para BLOCKSIZE = 1.024, nos direccionaría los bloques lógicos del 268 al 65.803 ($268+256^2-1$).

El **puntero indirecto I2** contiene la dirección del bloque físico índice con NPUNTEROS a los bloques físicos de índices de NPUNTEROS, los cuales apuntan a los bloques físicos de índices que contienen la dirección de los bloques físicos de datos correspondientes a los bloques lógicos del 65.804 al INDIRECTOS2 - 1, siendo $INDIRECTOS2 = INDIRECTOS1 + NPUNTEROS^3$. Para BLOCKSIZE = 1.024, nos direccionaría los bloques lógicos del 65.804 al 16.843.019 ($65.804 + 256^3 - 1$).

Con esta estructura de punteros del inodo, para un tamaño de bloque de 1KB podríamos tener ficheros de hasta 16.842.020 KBs (o sea de un tamaño lógico de unos 16 GBs!!!).

Veamos ahora cómo se ha de llevar a cabo la implementaición de las funciones de este nivel:

1) **int tamMB(unsigned int nbloques);**

Hay que programar esta función para calcular el tamaño, en bloques, necesario para el mapa de bits.

Dado que cada bit representa un bloque y que los bits se agrupan de 8 en 8 para constituir bytes, y los bytes se agrupan en bloques de tamaño BLOCKSIZE, el tamaño del mapa de bits lo obtendremos mediante:

$$(\text{nbloques} / 8\text{bits}) / \text{BLOCKSIZE}$$

Utilizaremos el operador módulo % para saber si necesitamos esa cantidad justa o si necesitamos añadir un bloque adicional para los bytes restantes (el resto de la división).

Si por ejemplo tenemos 100.000 bloques de tamaño 1KB , el tamaño del MB será: $(100.000/8)/1.024=12 \rightarrow 13$ bloques (hemos incrementado en 1 el resultado de la división entera con 1024 porque el módulo no es 0)

2) **int tamAl(unsigned int ninodos);**

Hay que determinar de manera heurística la cantidad de inodos de nuestro sistema (nbloques/2, nbloques/4, nbloques/8...), cantidad que se mantendrá durante toda la vida del sistema de ficheros. En nuestro sistema de ficheros usaremos

$ninodos = nbloques / 4$. El programa `mi_mkfs.c` le pasará este dato a esta función como parámetro al llamarla.

Una vez determinada la cantidad de nodos del sistema, ya podemos calcular el tamaño del array de inodos, en bloques:

$$(ninodos * INODOSIZE) / BLOCKSIZE$$

Utilizaremos el operador módulo % con BLOCKSIZE para saber si necesitamos esa cantidad justa o si necesitamos añadir un bloque adicional para el resto, resultado de la división.

El tamaño de nuestros inodos (INODOSIZE) será de **128 bytes**, así que en un bloque de tamaño 1024 bytes nos caben exactamente 8 inodos..

Ejemplos:

- $ninodos = 5.000$, $INODOSIZE = 128$ bytes, $BLOCKSIZE = 1.024 \Rightarrow tamAI = 625$ bloques
- $ninodos = 125.500$, $INODOSIZE = 128$ bytes, $BLOCKSIZE = 1.024 \Rightarrow tamAI = 15.688$ bloques
- $ninodos = 25.000$, $INODOSIZE = 128$ bytes, $BLOCKSIZE = 1.024 \Rightarrow tamAI = 3.125$ bloques

3) `int initSB(unsigned int nbloques, unsigned int ninodos);`

Basándonos en las funciones `tamMB()` y `tamAI()` vamos a definir una función que permita rellenar los datos básicos del superbloque.

Se trata de definir una variable de tipo superbloque que se vaya rellenando con la información pertinente⁵:

- **Posición⁶ del primer bloque del mapa de bits**
 $SB.posPrimerBloqueMB = posSB + tamSB // posSB = 0, tamSB = 1$
 $SB.posPrimerBloqueMB = 0 + 1 = 1$
- **Posición del último bloque del mapa de bits**
 $SB.posUltimoBloqueMB = SB.posPrimerBloqueMB + tamMB(nbloques) - 1$
 $tamMB(100000) = (100000 / 8 / 1024) + 1 = 13$
 $SB.posUltimoBloqueMB = 1 + 13 - 1 = 13$
- **Posición del primer bloque del array de inodos**
 $SB.posPrimerBloqueAI = SB.posUltimoBloqueMB + 1$
 $SB.posPrimerBloqueAI = 13 + 1 = 14$
- **Posición del último bloque del array de inodos**
 $SB.posUltimoBloqueAI = SB.posPrimerBloqueAI + tamAI(ninodos) - 1$
 $tamAI(ninodos) = 25000 * 128 / 1.024 = 3125$
 $SB.posUltimoBloqueAI = 14 + 3125 - 1 = 3138$
- **Posición del primer bloque de datos**
 $SB.posPrimerBloqueDatos = SB.posUltimoBloqueAI + 1$

⁵ Debajo de cada asignación genérica os pongo un ejemplo numérico particular para $nbloques = 100.000$, $BLOCKSIZE = 1024$ e $INODOSIZE = 128$

⁶ Todas las posiciones se refieren al nº de bloque

`SB.posPrimerBloqueDatos = 3138+1 = 3139`

- **Posición del último bloque de datos**

`SB.posUltimoBloqueDatos = nbloques-1`

`SB.posUltimoBloqueDatos = 100000-1 = 99999`

- **Posición del inodo del directorio raíz en el array de inodos**

`SB.posInodoRaiz = 0`

- **Posición del primer inodo libre en el array de inodos**

- Inicialmente `SB.posPrimerInodoLibre = 0`.
- Tras crear el Directorio raíz (Nivel 3) pasará a valer 1.
- Posteriormente se irá actualizando para apuntar a la cabeza de la lista de inodos libres (mediante las llamadas a las funciones `reservar_inodo()` y `liberar_inodo()`)

- **Cantidad de bloques libres en el SF**

- Inicialmente: `SB.cantBloquesLibres = nbloques`
- Cuando indiquemos en el mapa de bits los bloques que ocupan los metadatos (el SB, el propio MB y el AI), restaremos esos bloques de la cantidad de bloques libres (Nivel 3)
- Al reservar un bloque \Rightarrow `SB.cantBloquesLibres--`
- Al liberar un bloque \Rightarrow `SB.cantBloquesLibres++`

- **Cantidad de inodos libres en el array de inodos**

- Inicialmente: `SB.cantInodosLibres = ninodos` (el 1er inodo será para el directorio raíz)
- Al reservar un inodo \Rightarrow `SB.cantInodosLibres--`
- Al liberar un inodo \Rightarrow `SB.cantInodosLibres++`

- **Cantidad total de bloques**

- Se pasará como argumento en la línea de comandos al inicializar el sistema (`./mi_mkfs <nombre_fichero> <nbloques>`) y lo recibimos como parámetro
`SB.totBloques = nbloques`

- **Cantidad total de inodos**

- Determinada por el administrador del sistema de forma heurística (`ninodos = nbloques/4`) y recibida por parámetro
`SB.totinodos = ninodos`
- Se indicará su valor en `mi_mkfs.c` y se pasará también como parámetro a la función de inicialización del array de inodos

Al finalizar las inicializaciones de los campos, se escribe la estructura en el bloque `posSB` mediante la función `bwrite()`.

4) `int initMB();`

En este nivel, de momento, simplemente pondremos a 0 todos los bits del mapa de bits.

Para ello utilizaremos un buffer (será un array de tipo *unsigned char* del tamaño de un bloque) con todos los bits a cero. La función *memset()* puede sernos útil para asignar de golpe un valor a todos los elementos de un array.

El contenido del buffer se escribe en los bloques correspondientes al mapa de bits⁷, mediante sucesivas llamadas a la función *bwrite()* (habrá que leer primeramente el superbloque para obtener la localización del mapa de bits).

En el nivel siguiente, cuando ya dispongamos de la función *escribir_bit()*, la modificaremos para que tenga en cuenta los bloques ocupados por los metadatos, o sea el superbloque, el mapa de bits y el array de inodos (y restaremos esos bloques al total de bloques libres en el superbloque, si no los hemos restado al inicializarlo).

5) *int initAI();*

Esta función se encargará de inicializar la lista de inodos libres. Dado que al principio todos los inodos están libres, hay que crear una función que enlace todos los inodos entre sí. Cuando el sistema de ficheros esté en funcionamiento, serán las funciones *reservar_inodo()* y *liberar_inodo()*, del siguiente nivel, las que gestionarán esta lista, actualizándola siempre por la cabecera.

No es necesario definir nuevos campos en el inodo para apuntar al siguiente inodo libre, dado que la mayoría sólo tienen sentido cuando el inodo está ocupado.

Utilizaremos el campo de punterosDirectos[0] para enlazar la lista de inodos libres.

De nuevo, se trata de definir un buffer para ir recorriendo el array de inodos, pasando cada vez un bloque a memoria principal desde el dispositivo virtual, e ir actualizándolo con esos inodos enlazados, para después salvarlo en el dispositivo mediante una llamada a la función *bwrite()*. Ese buffer será de tamaño *BLOCKSIZE* y tendrá la siguiente estructura de datos: *struct inodo inodos[BLOCKSIZE/INODOSIZE]*,

Pasos:

- Primeramente leeremos el superbloque para obtener la localización del array de inodos.
- Habrá que inicializar el primer elemento del array de punteros directos de cada inodo con una variable incremental (ya que inicialmente todos los inodos están libres y en la lista enlazada cada uno apunta al siguiente). El último de la lista tendrá que apuntar a un nº muy grande (NULL), que podemos expresar con **UINT_MAX** (el máximo valor para un unsigned int) y en tal caso se requiere un *#include <limits.h>* en *ficheros_basico.h*.
- Iteraremos para cada bloque (desde la posición del 1er bloque del array de inodos hasta el último), y para cada inodo dentro de un bloque (cada bloque contiene una cantidad de inodos = $(\text{BLOCKSIZE} / \text{INODOSIZE})$, excepto el último bloque que no tiene porque estar completamente lleno).

⁷ Sabemos cuántos bloques ocupa el mapa de bits gracias a la función *tamMB()*, y también sabemos cuál es la primera posición del mapa de bits en el dispositivo y cuál es la última (esa información está en el superbloque)


```

struct inodo inodos [BLOCKSIZE/INODOSIZE]
...
contInodos := SB.posPrimerInodoLibre+1;
//si hemos inicializado SB.posPrimerInodoLibre = 0
para (i=SB.posPrimerBloqueAI; i<=SB.posUltimoBloqueAI;i++) hacer
    para (j=0; j<BLOCKSIZE / INODOSIZE; j++) hacer
        inodos[j].tipo := 'I'; //libre
        si (contInodos < SB.totInodos) entonces
            inodos[j].punterosDirectos[0] := contInodos;
            contInodos++;
        si_no //hemos llegado al último inodo
            inodos[j].punterosDirectos[0] := UINT_MAX;
            //hay que salir del bucle, el último bloque no tiene por qué estar completo
    fsi
fpara
    escribir el bloque de inodos en el dispositivo virtual
fpara

```

Indicamos que el tipo de inodo es libre ('I'). El resto de campos del inodo no es necesario inicializarlos.

Ahora hay que incorporar en **mi_mkfs.c** un include de `ficheros_basico.h` (en vez de `bloques.h`) y las **llamadas** a estas funciones (`initSB()`, `initMB()`, `initAI()`) para mejorar la creación del sistema de ficheros del nivel 1, y también la declaración de todas las funciones de este nivel en el fichero `ficheros_basico.h`.

En el nivel 3 restaremos los bloques ocupados por los metadatos (SB, MB y AI) a la cantidad de bloques libres del sistema.

COMPILACION

```
$gcc -o mi_mkfs mi_mkfs.c bloques.c ficheros_basico.c
```

o mucho mejor crear/ampliar un **Makefile**.

TESTS DE PRUEBA

Comenzar a desarrollar un programa de pruebas **leer_sf.c** que nos ayude a determinar la información almacenada en el superbloque, en el mapa de bits o en el array de inodos:.
Sintaxis:

```
$ ./leer_sf <nombre_dispositivo>
```

(hay que montar y desmontar el dispositivo virtual y hacer un include de ficheros_basico.h!!!)

- De momento podéis mostrar por pantalla todos los campos del superbloque.
- Mostrar también el tamaño del struct inodo:

```
printf ("sizeof struct inodo is: %lu\n", sizeof(struct inodo));
```

- Podéis hacer también un recorrido de la lista de inodos libres (mostrando para cada inodo el campo punterosDirectos[0]).

Más adelante podéis ampliar el programa para leer las otras estructuras de metadatos.

Ejemplo de ejecución de leer_sf para 100.000 bloques:

```
$ make clean
rm -rf *.o *~ mi_mkfs leer_sf
$ make
gcc -c -g -Wall -std=c99 -o bloques.o -c bloques.c
gcc -c -g -Wall -std=c99 -o ficheros_basico.o -c ficheros_basico.c
gcc -c -g -Wall -std=c99 -o mi_mkfs.o -c mi_mkfs.c
gcc -c -g -Wall -std=c99 -o leer_sf.o -c leer_sf.c
gcc bloques.o ficheros_basico.o mi_mkfs.o -o mi_mkfs
gcc bloques.o ficheros_basico.o leer_sf.o -o leer_sf
$ rm disco8
$ ./mi_mkfs disco 100000
$ ./leer_sf disco
DATOS DEL SUPERBLOQUE
posPrimerBloqueMB = 1
posUltimoBloqueMB = 13
posPrimerBloqueAI = 14
posUltimoBloqueAI = 3138
posPrimerBloqueDatos = 3139
posUltimoBloqueDatos = 99999
posInodoRaiz = 0
posPrimerInodoLibre = 0
cantBloquesLibres = 100000
cantInodosLibres = 25000
totBloques = 100000
totInodos = 25000

sizeof struct superbloque: 1024
sizeof struct inodo: 128

RECORRIDO LISTA ENLAZADA DE INODOS LIBRES
```

⁸ Si ya existía previamente es preferible borrarlo

```
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 289 ...
... 24980 24981 24982 24983 24984 24985 24986 24987 24988 24989 24990 24991
24992 24993 24994 24995 24996 24997 24998 24999 -1
```

Anexo

La estructura del inodo es anónima, por lo que el C permite que uséis directamente los nombres de campos como `inodo.punterosDirectos`. Además, para no tener que estar definiendo las variables como "union inodo variable" se puede definir un tipo con typedef de nombre `inodo_t` (el "_t" lo veis en muchos tipos estándares y es para indicar que es un "typedef"). Así ahora el código queda más breve y simple.

```
// Ejemplo uso de uniones
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
typedef union _inodo {
    struct {
        //aquí irían los campos del inodo menos los punteros
        unsigned int punterosDirectos[12];
        unsigned int punterosIndirectos[3];
    };
    char padding[INODOSIZE];
} inodo_t;

main() { //ejemplos de uso
    inodo_t inodo;
    inodo_t *ptr = &inodo; //se pueden usar también con punteros
    inodo.punterosDirectos[1] = 100;
    inodo.punterosIndirectos[2] = 101;
    ptr->punterosDirectos[2] = 102;
    printf("Size: %ld\n", sizeof(inodo_t));
}
```

⁹ Sólo he puesto los primeros y los últimos valores por cuestiones de espacio pero os debería mostrar la lista completa. Podéis redireccionar el comando a un fichero externo para ver mejor los resultados.