

Sisteme de Operare

Administrarea memoriei – partea II

Cristian Vidrașcu

<http://www.info.uaic.ro/~vidrascu>

Alocarea memoriei (continuare)

- Scheme de alocare necontigue
 - Paginarea
 - Segmentarea
 - Segmentarea paginată

(va urma)

- Scheme de alocare cu memorie virtuală

Alocarea paginată /1

- **Paginarea** (paginare pură, fără *swapping*)
 - permite ca memoria alocată unui proces să fie necontiguă
 - **paginare hardware**
 - memoria fizică este împărțită în blocuri de lungime fixă, numite **cadre de pagină** (*frames*) (sau *pagini fizice*)
 - lungimea cadrelor de pagină este o putere a lui 2 și este o constantă a SC (e.g. pentru arhitecturile Intel este 4 Ko)
 - memoria logică a unui proces (zona de cod + zona de date) este împărțită în blocuri de lungime fixă (egală cu lungimea cadrelor de pagină), numite **pagini** (*pages*) (sau *pagini virtuale*)

➤ **Paginarea (cont.)**

– **paginare hardware**

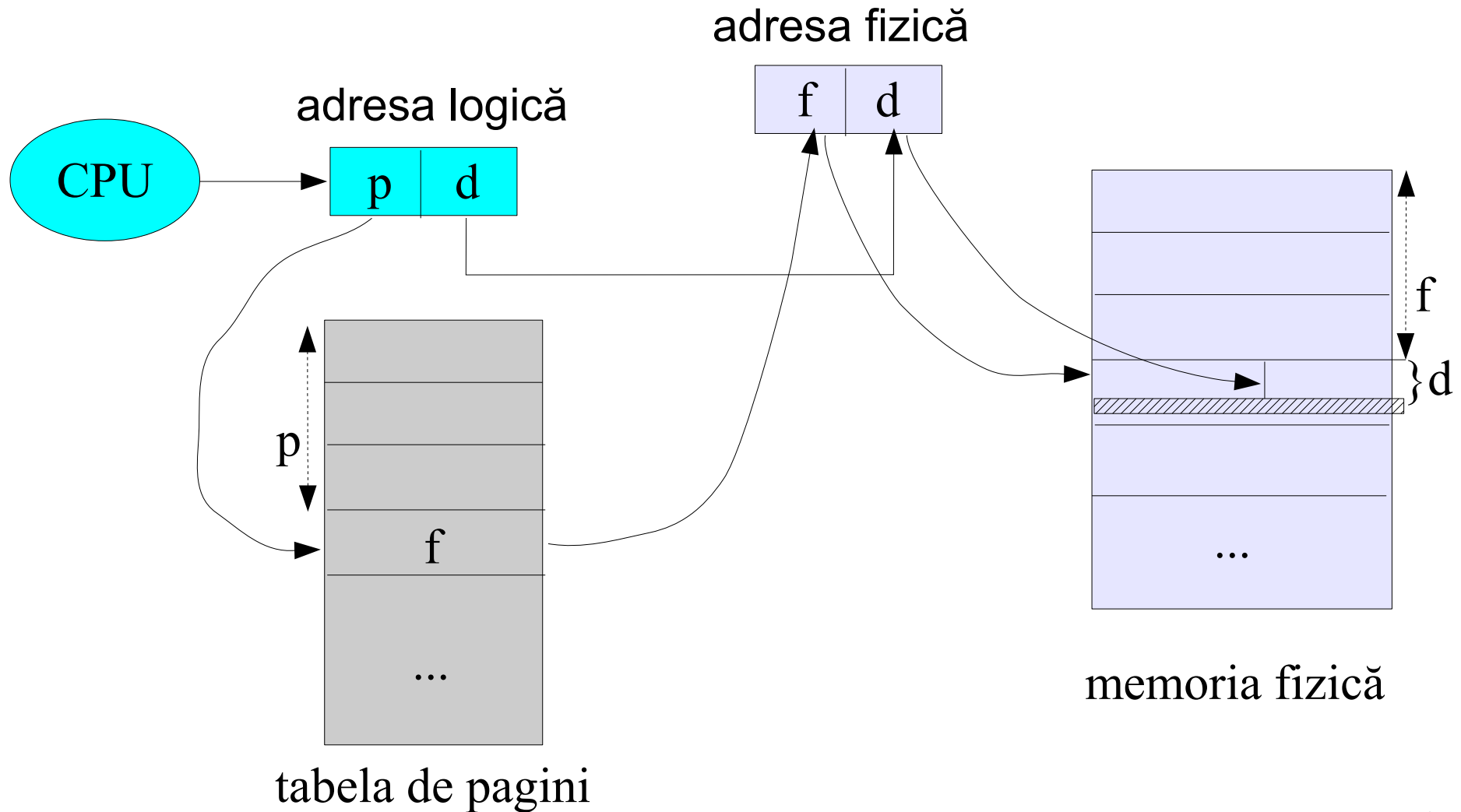
- pentru execuția procesului, paginile sale trebuie încărcate în orice cadre de pagină libere (nu neapărat contiguu!)
- S.O. păstrează evidența cadrelor de pagină libere
- pentru a rula un program ce necesită N pagini, este nevoie să se găsească și să se mapeze N cadre libere
- Avantaj: datorită alocării necontigue, se elimină fragmentarea *externă*, i.e. nu rămân zone de memorie nealocate ce nu pot fi folosite
- Apare însă fragmentarea *internă* a memoriei – poate rămâne spațiu nefolosit, dar alocat proceselor (deoarece dimensiunea procesului nu este un multiplu exact de lungimea paginilor)

➤ **Paginarea (cont.)**

- Adresele logice sunt formate din 2 componente:
numărul de pagină (p) și deplasamentul în pagină (d)
- Adresele fizice sunt formate din 2 componente:
numărul de cadru (f) și deplasamentul în cadru (d)
- Pentru mapare (i.e. translatarea adreselor logice în adrese fizice) se folosește o *tabelă de pagini* per proces, care păstrează pentru fiecare pagină, adresa de bază a cadrului asociat ei (în care este încărcată pagina respectivă)
- Mai precis, pentru translatare se folosește numărul de pagină drept index în tabela de pagini, conform schemei urmatoare

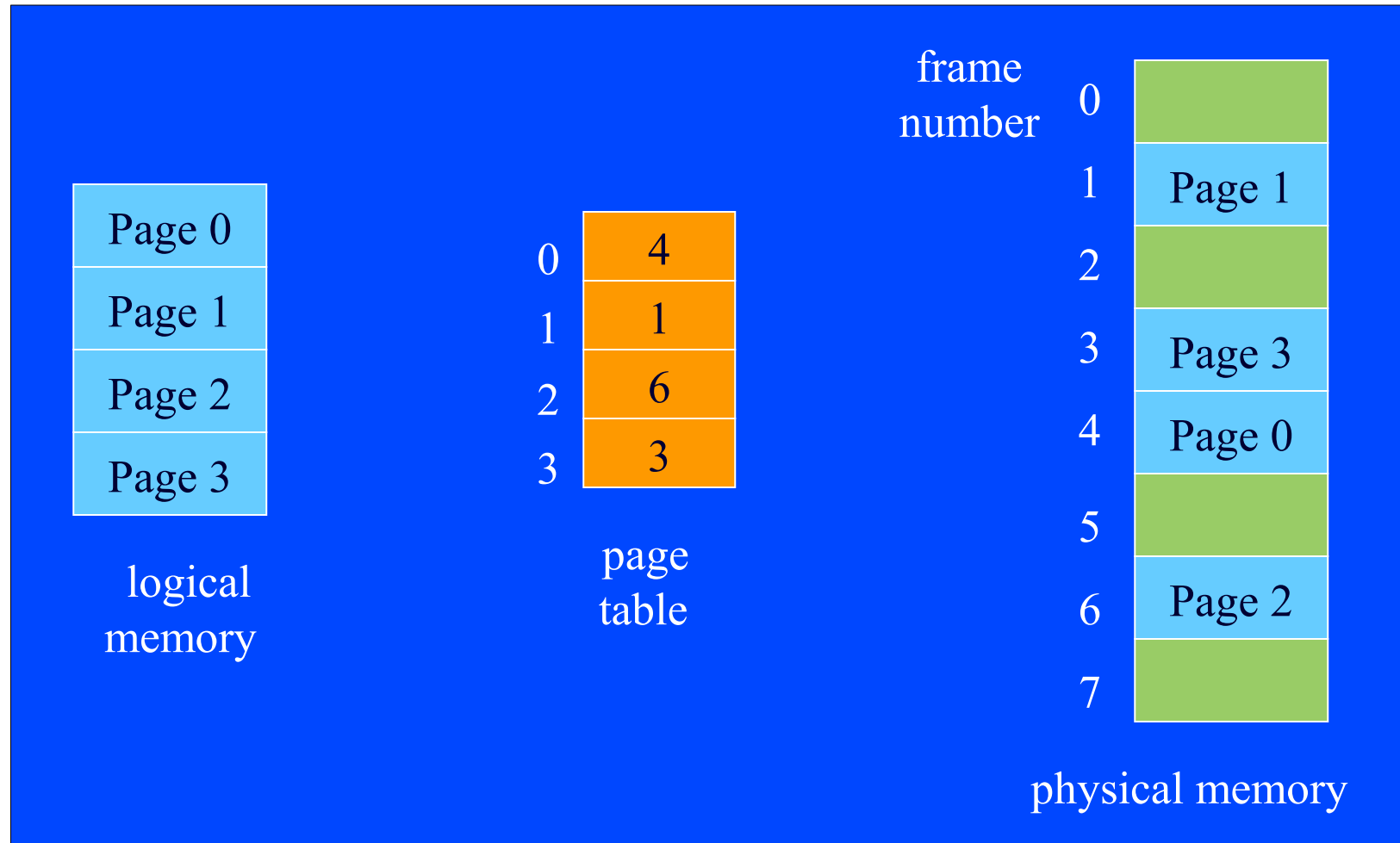
Alocarea paginată /4

Translatarea adresei logice în adresă fizică:



Alocarea paginată /5

Exemplu:

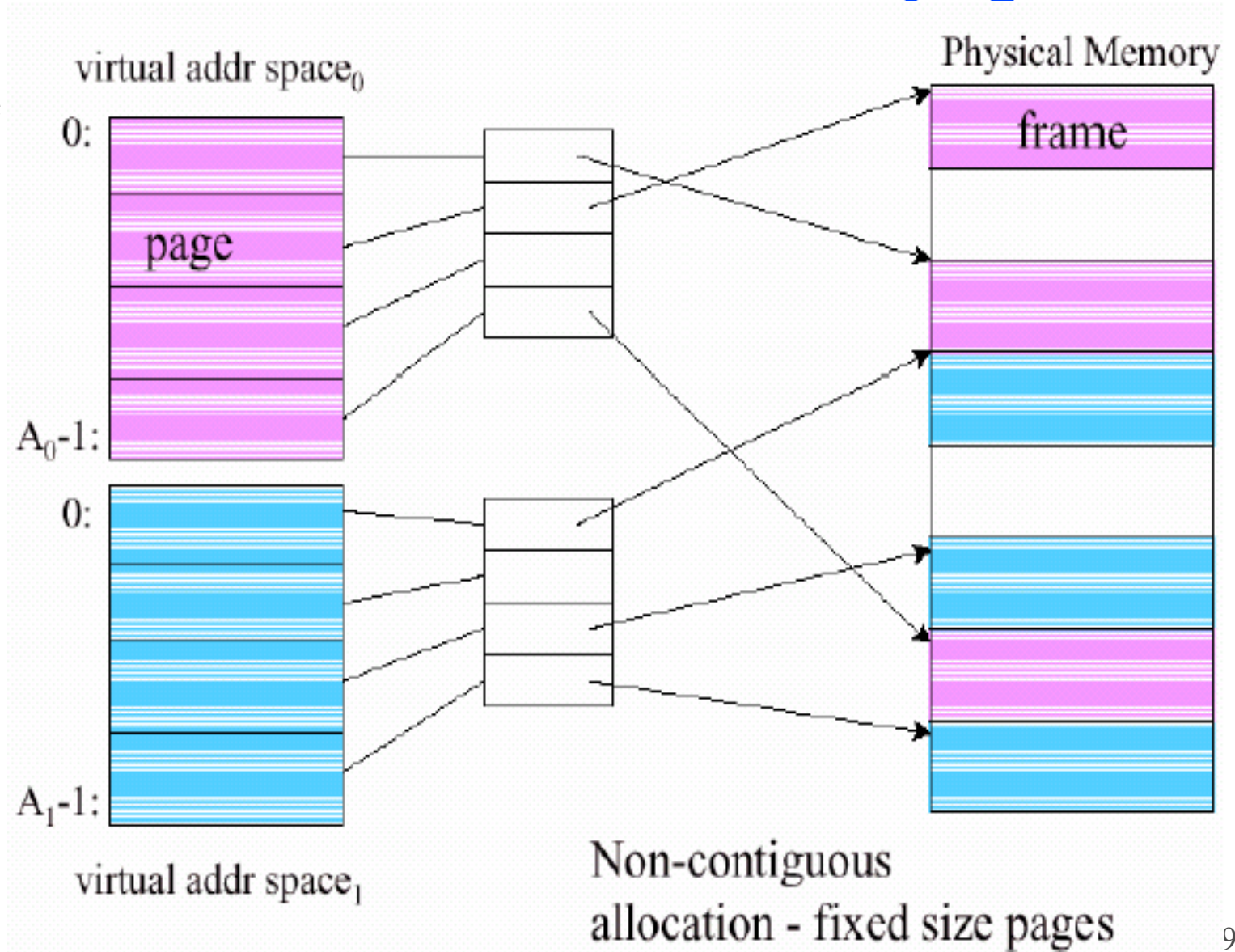


➤ **Paginarea (cont.)**

- Alt avantaj: suportă partajarea memoriei – două procese pot “vedea” aceeași zonă de memorie încercând paginile lor virtuale în același cadru fizic
- **Cod reentrant** = cod nemodificabil (poate fi partajat)
- Dezavantaj: programul trebuie, încă, să fie rezident în întregime în memoria principală
 - Înlăturarea acestui neajuns: *paginarea la cerere* (folosind tehnica de swapping, la nivel de pagină)
- Alt dezavantaj: fiecare acces de memorie presupune un acces suplimentar la tabela de pagini pentru calculul de adresă

Alocarea paginată /7

➤ Exemplu de alocare paginată (la cerere)



Alocarea paginată /8

- **Implementări pentru tabelele de pagini**
 - Păstrarea tabelelor de pagini se face în:
regiștri hardware sau memoria principală
 - Soluția cu regiștrii hardware este mult mai rapidă, dar devine prea costisitoare pe măsură ce crește dimensiunea tabelului de pagini;
în plus, accesul regiștrilor hardware este privilegiat
 - Problema soluției cu memoria principală: accese multiple la memorie pentru a accesa o dată din memorie (întâi trebuie accesată tabela de pagini, pentru aflarea adresei fizice asociate adresei logice dorite, și abia apoi se accesează memoria fizică la adresa aflată pe baza translatării)

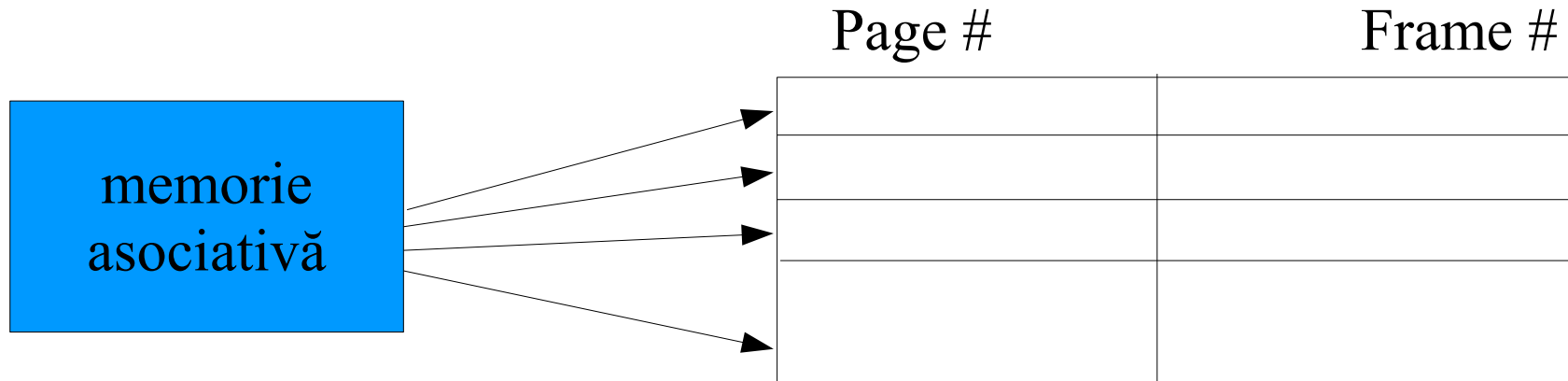
➤ Tabela de pagini în memorie

- O tabelă de pagini per proces
- Un registru, **PTBR** (*page table base register*), conține adresa de bază (de început) în memorie a tablei de pagini (e.g. registrul CR3 în cazul CPU x86)
- Un alt registru, **PTLR** (*page table length register*), indică dimensiunea tablei de pagini
- Problemă: fiecare acces la date sau instrucțiuni “costă” *două* accese de memorie
- Soluția: **TLB** (*translation look-aside buffer*)

Alocarea paginată /10

➤ **Traslation Look-aside Buffer (TLB)**

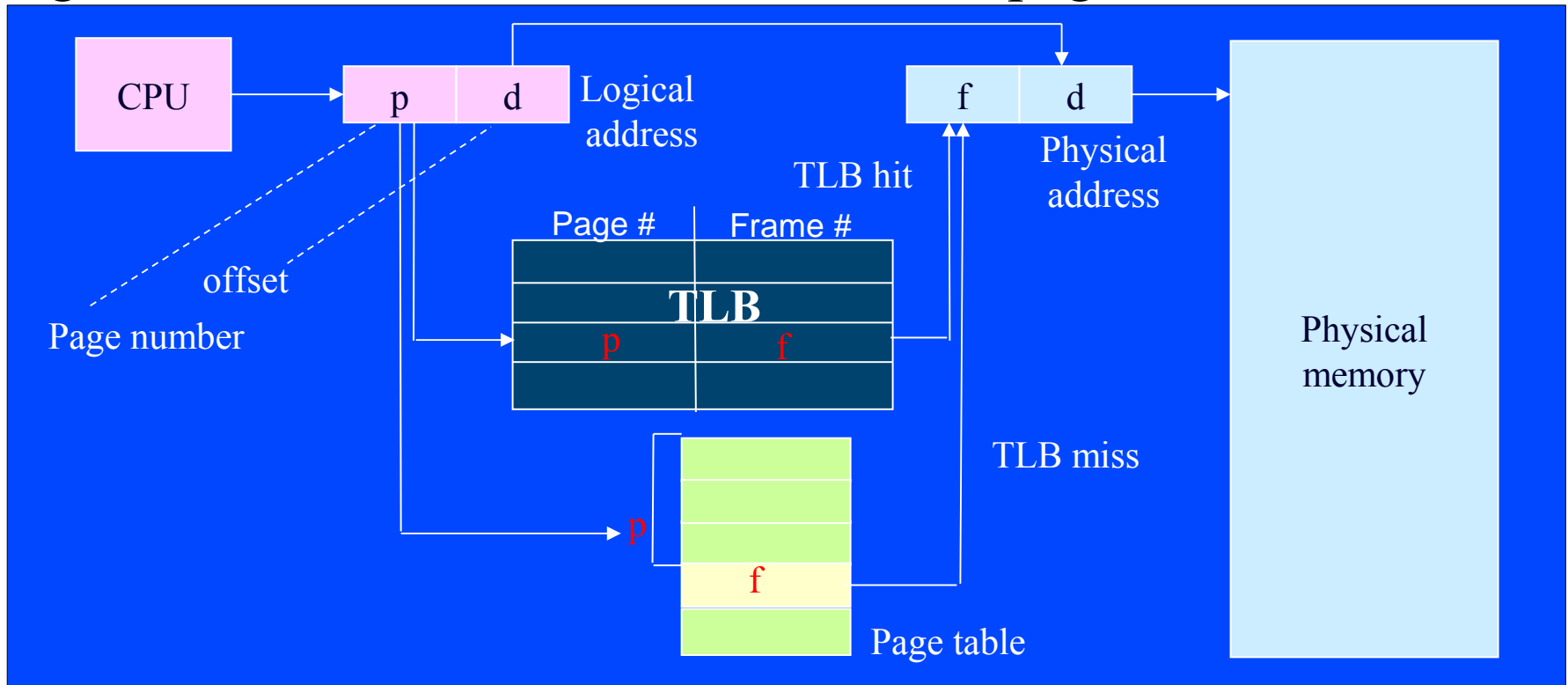
- Este o memorie specială de dimensiune mică, numită *memorie asociativă* (hardware special, scump)
- Calitatea ei fundamentală este *adresarea prin conținut*, și nu prin adresă: găsește locația care are un conținut specificat, căutând simultan (i.e., *în paralel*) în toate locațiile ei



Alocarea paginată /11

➤ Translation Look-aside Buffer (TLB) (cont.)

- TLB are rol de *cache* pentru tabela de pagini din memorie: când se încearcă aflarea numărului de cadru asociat unui număr de pagină virtuală, aceasta este căutată mai întâi în TLB, iar dacă nu-i găsită în TLB, este căutată în tabela de pagini din memorie



Alocarea paginată /12

➤ **Traslation Look-aside Buffer (TLB) (cont.)**

- Performanța adusă de folosirea TLB este dată de:
- **Hit_ratio** = procentajul de găsiți în TLB a paginii căutate
- *Timpul efectiv de acces:*

$$EAT = 1 * Memory_AT + \left(Hit_ratio * TLB_AT + \right. \\ \left. + (1 - Hit_ratio) * (TLB_AT + Memory_AT) \right)$$

- Valori uzuale: **Memory_AT** >> **TLB_AT** și **Hit_ratio** ≈ 90-95% și ca urmare **EAT** este foarte apropiat de **1 * Memory_AT**
- În tabela de pagini, paginile mai au asociați și alți biți de informație folosiți pentru **protecția memoriei** - restricții de acces (ReadOnly, ReadWrite, Execute, etc.)

➤ **Tabele de pagini pe nivele multiple**

- Tabelele de pagini pot avea dimensiuni mari
- Presupunem un spațiu de adresare de 2^{32} octeți (cca. 4 Go)
- Dacă cadrul de pagină are 4 Ko, atunci numărul de intrări în tabela de pagini este de cca. **un milion!**
- O tehnică utilizată pentru reducerea dimensiunii tablei constă în utilizarea unei **tabele de pagini pe nivele multiple**

Alocarea paginată /14

➤ Tabele de pagini pe nivele multiple - exemplu:

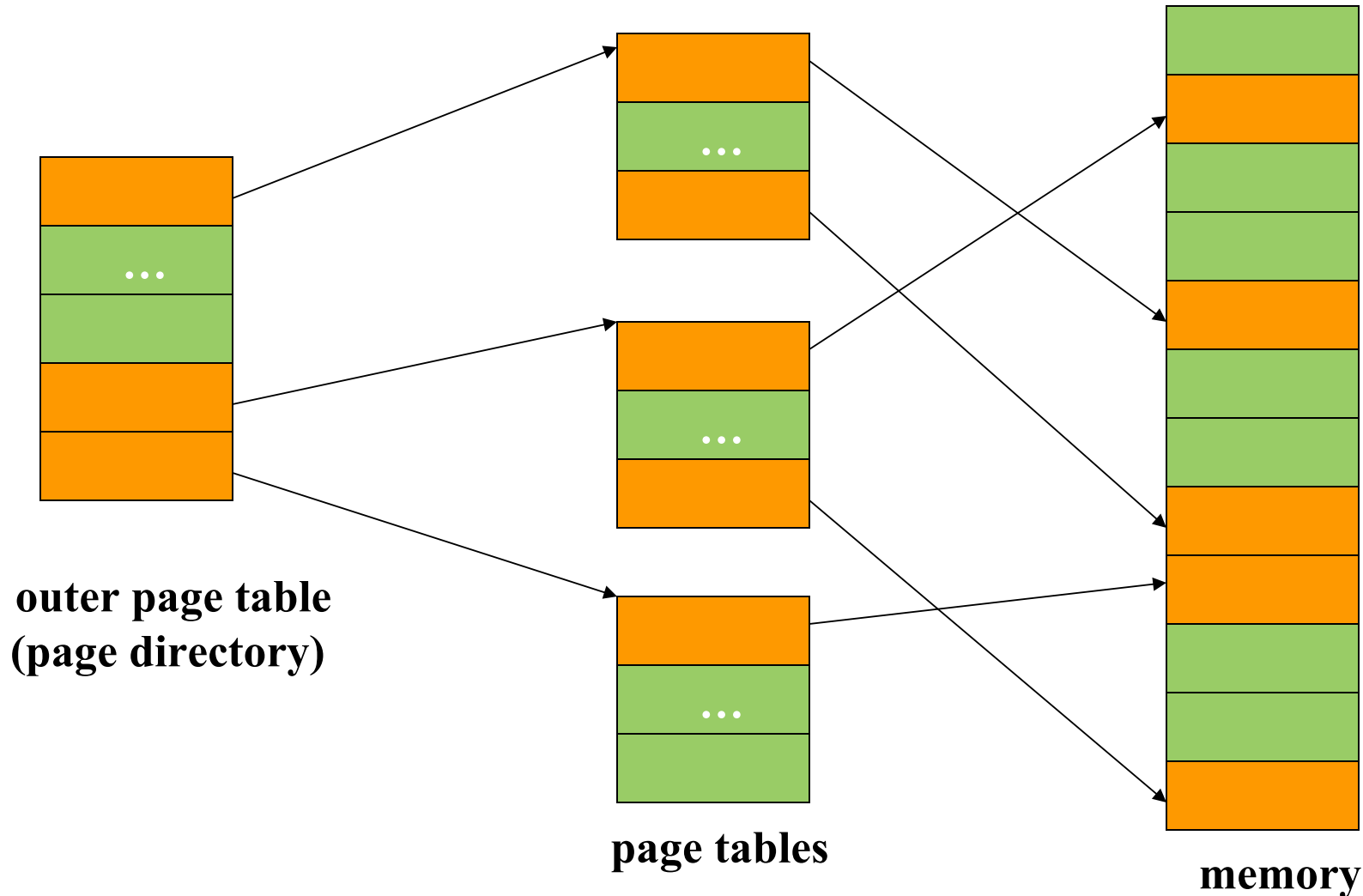
- Spațiul de adrese: 2^{32} octeți, dimensiunea paginii: 4096 octeți
- Un milion de intrări în tabela de pagini
- O adresă logică arată astfel:

numărul de pagină (pe 20 biți)	deplasamentul (pe 12 biți)
-----------------------------------	-------------------------------

- Partiționăm tabela de pagini în 4 “bucăți” (secțiuni), fiecare secțiune având 256K intrări
- Alocăm numai câte secțiuni sunt necesare, nu pe toate 4 !
- Acum o adresă logică arată astfel:

nr. secțiune (pe 2 biți)	numărul de pagină (pe 18 biți)	deplasamentul (pe 12 biți)
-----------------------------	-----------------------------------	-------------------------------

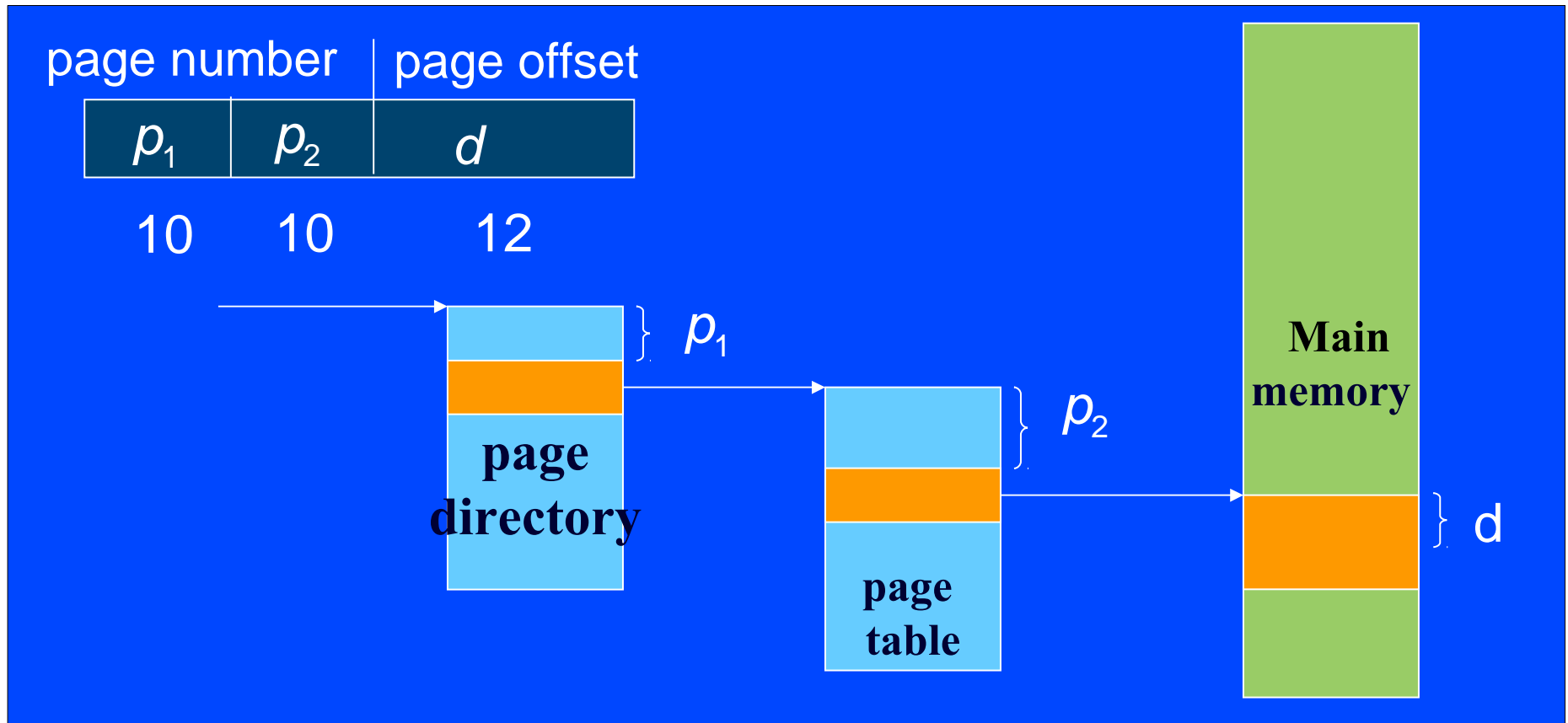
➤ Tabele de pagini pe nivele multiple - exemplu:



Alocarea paginată /16

➤ Tabele de pagini pe nivele multiple (cont.)

Translatarea adreselor pentru un CPU pe 32biți cu 2 nivele de paginare:



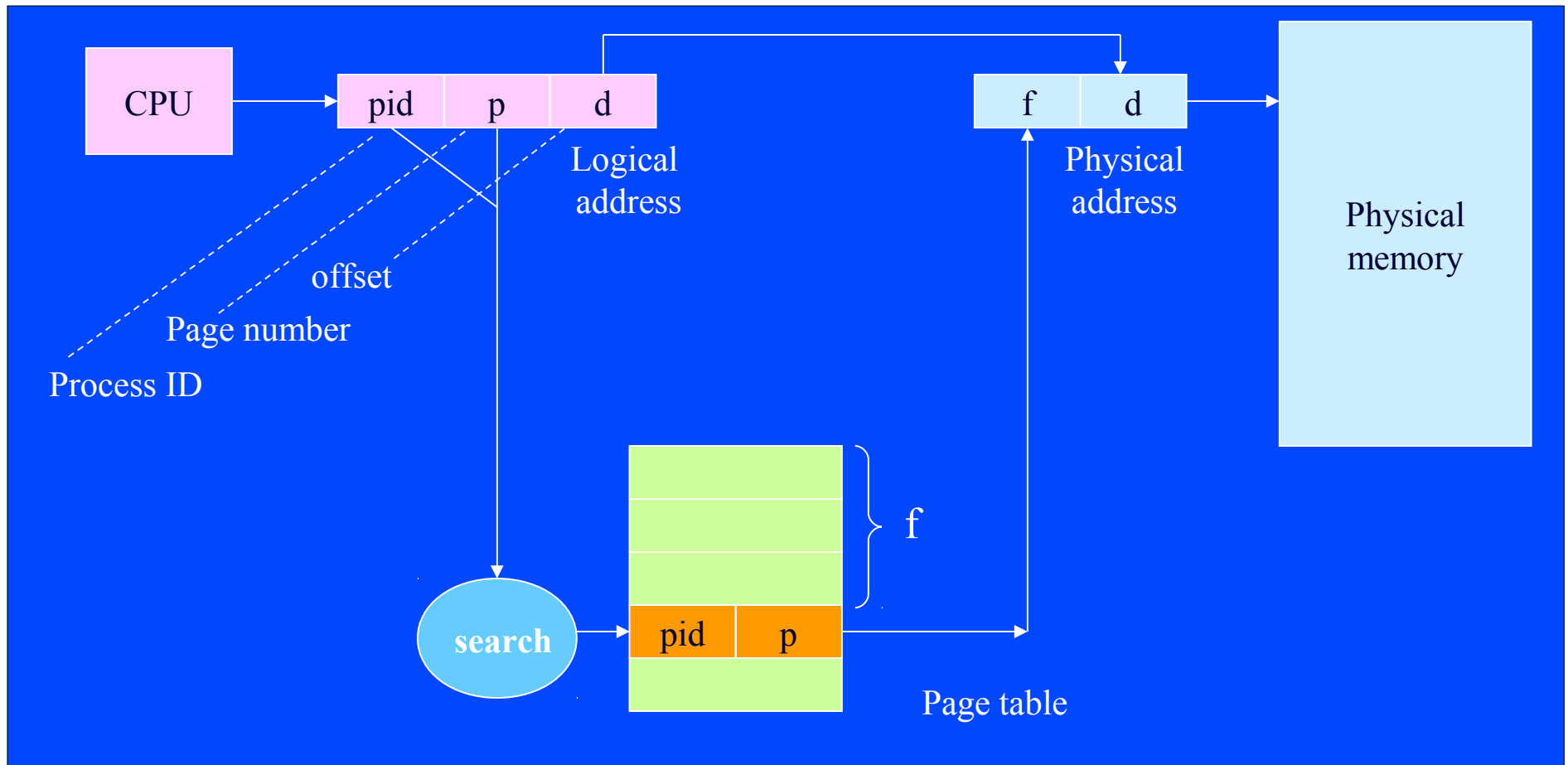
➤ **Tabele de pagini inverse**

(utilizate de sistemele IBM RT, IBM AS/400, HP-UX)

- O altă modalitate de reducere a dimensiunii tabelelor de pagini stocate în memorie
- În loc de a avea o intrare în tabelă pentru fiecare pagină virtuală, avem câte o intrare pentru fiecare pagină fizică, ce conține o pereche de forma: (PID, număr pagină virtuală)
- Când se translatează o adresă virtuală, se produce o căutare în tabela inversă de pagini a numărului de pagină virtuală dorit și se returnează numărul paginii fizice asociate, reprezentat de indexul intrării găsite

Alocarea paginată /18

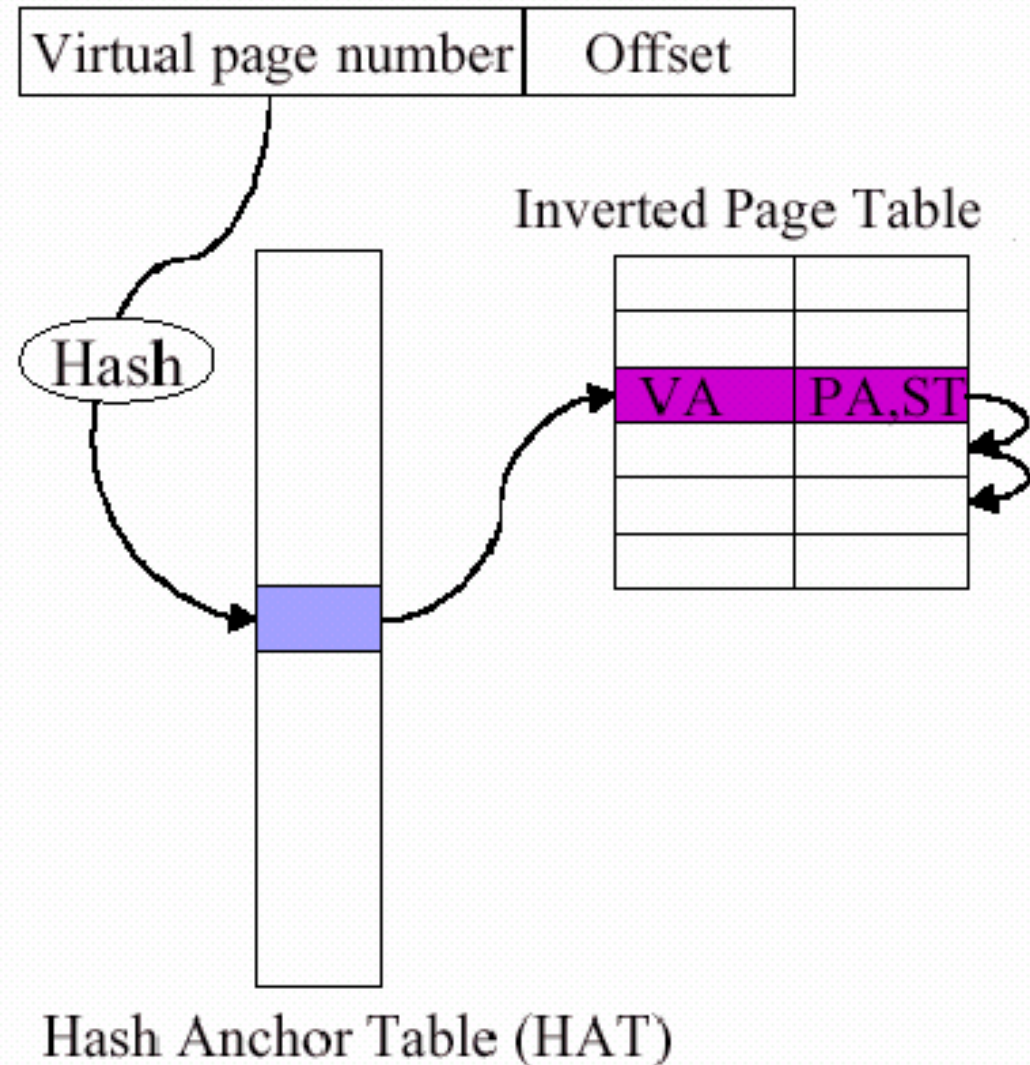
➤ Tabele de pagini inverse (cont.)



Alocarea paginată /19

➤ Tabele de pagini inverse – dezavantaje:

- Căutarea este înceată
(pentru că trebuie căutată
întreaga tabelă)
 - Soluție: utilizarea
tehnicii de *hashing*
- Prezintă dificultăți în
suportul memoriei
partajate (deoarece permite o
singură adresă virtuală pentru
o pagină fizică)



Segmentarea /1

- **Segmentarea** = “paginare” în segmente (i.e. pagini de dimensiuni variabile)
- Segmentarea reprezintă o vedere a memoriei d.p.d.v. al utilizatorului – o mulțime de “bucăți” de memorie de diverse dimensiuni:
 - programul principal
 - procedură
 - funcție
 - stivă
 - vector / matrice

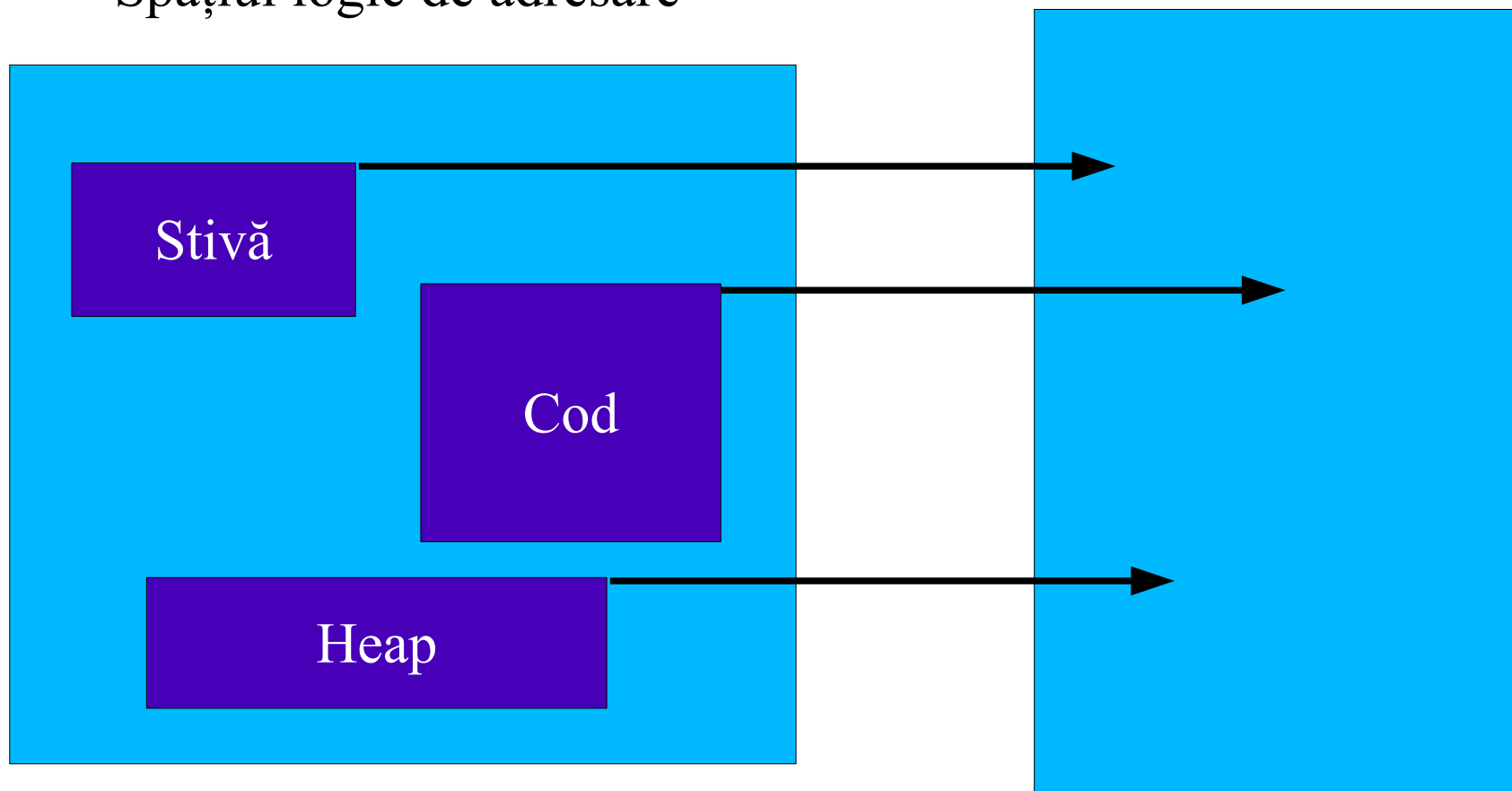
Segmentarea /2

- Vederea utilizatorului asupra memoriei nu este aceeași cu organizarea memoriei fizice a SC
- Fiecare din modulele și elementele de date ale programului (proceduri, funcții, stive, vectori, ...) este referit prin nume, fără ca utilizatorul să fie interesat ce adrese în memorie ocupă aceste elemente
- Spre deosebire, la paginare se practică o împărțire după organizarea memoriei fizice, transparentă pentru utilizator

Segmentarea /3

Spațiul logic de adresare

Memoria reală



➤ Segmentarea (cont.)

- Este o schemă de administrare a memoriei care suportă vederea utilizatorului asupra memoriei – programul este divizat în mai multe unități logice
- Spațiul logic de adresare al programului constă dintr-o colecție de **segmente** (câte un segment pentru fiecare unitate logică din program)
- Fiecare segment are un nume și o dimensiune
- Adresele logice specifică atât numele segmentului, cât și deplasamentul în cadrul segmentului

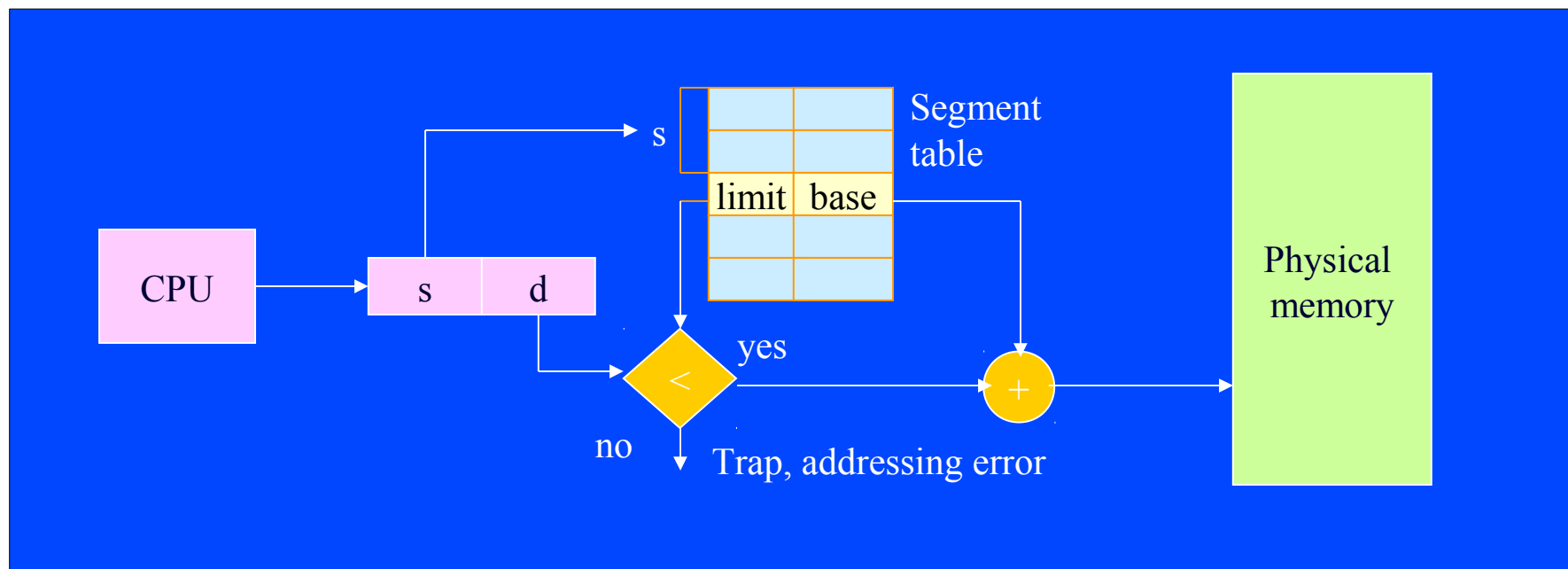
➤ Segmentarea (cont.)

- Programatorul specifică fiecare adresă prin două componente: numele segmentului și deplasamentul, i.e. $\text{adresa virtuală} = (\text{segment}, \text{deplasament})$
- Deci programatorul vede spațiul virtual de adresare al programului ca un spațiu 2-dimensional, nu ca un spațiu 1-dimensional ca la celelalte metode
- Fiecare proces are o *tabelă de segmente*, ce conține adresa de început a segmentului în memoria fizică

➤ Segmentarea (cont.)

– Calculul adresei fizice se face ca la paginare:

$\text{adresa fizică} = \text{adresa segmentului} + \text{deplasamentul}$



➤ Implementarea segmentării

- CPU generează adrese virtuale: (nume segment, deplasament)
Intel x86: segmentele **CODE**, **DATA**, **STACK**
- Se caută în tabela de segmente adresa de început în memorie a segmentului, iar apoi se adună deplasamentul pentru a obține locația dorită din memoria fizică
- Ca și la paginare, se folosesc regiștri hardware care păstrează translatarea segmentelor în adrese reale
Intel x86: registrul **CS** – adresa segmentului de cod, **DS** – adresa segmentului de date, **SS** – adresa segmentului de stivă, **ES** – adresa segmentului de date suplimentar (extra-segmentul)
- Probabil nu toate translatările pot fi păstrate în regiștri, dacă există un număr mare de segmente

➤ **Segmentarea - avantaje:**

- Divizarea logică a spațiului virtual: toate porțiunile unui segment au probabil același înțeles semantic
- Memoria reală este împărțită în fragmente logice
- Partajarea memoriei este simplă: mai multe segmente care au aceeași adresă fizică;
în particular, partajarea *codului reentrant*
- Protecția memoriei – fiecare segment primește anumite drepturi de acces, trecute în tabela segmentelor; la fiecare calcul de adresă se pot face și astfel de verificări
- Alte lucruri, precum gestiunea limitelor vectorilor se pot face mai simplu prin această metodă de alocare a memoriei

➤ Segmentarea - dezavantaje:

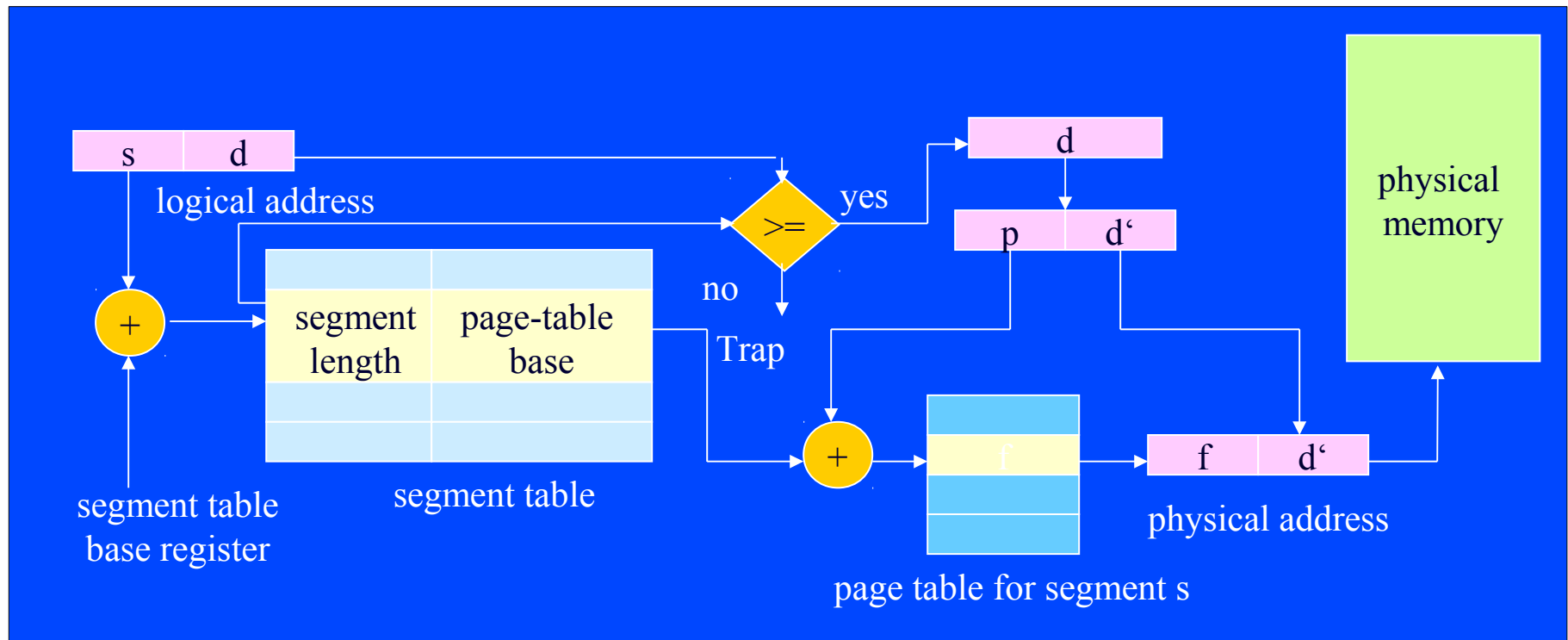
- Segmentele trebuie să încapă în memorie, deci nu pot avea lungimi mai mari decât dimensiunea memoriei fizice
- Necesitatea ca fiecare segment să fie alocat într-o porțiune contiguă a memoriei fizice, plus dimensiunile variabile ale segmentelor, fac posibilă apariția *fragmentării externe* a memoriei
 - Pentru a înlătura fragmentarea se poate utiliza *compactarea* (defragmentarea memoriei)
 - O altă soluție: segmentarea paginată

➤ Segmentarea paginată

- Introdusă de S.O.-ul MULTICS ('65-'69, AT&T+GE+MIT)
- Fiecare segment este împărțit în pagini
- Astfel se elimină două dezavantaje ale segmentării pure: alocarea contiguă și fragmentarea externă
- Fiecare proces are o *tabelă de segmente* (care conține referințe către tabelele de pagini asociate segmentelor), iar fiecare segment are o *tabelă de (mapare a) paginilor* (în cadre de pagină din memoria fizică)
- **adresa virtuală = (segment, pagină, deplasament)**
- **adresa fizică = (cadru de pagină, deplasament)**

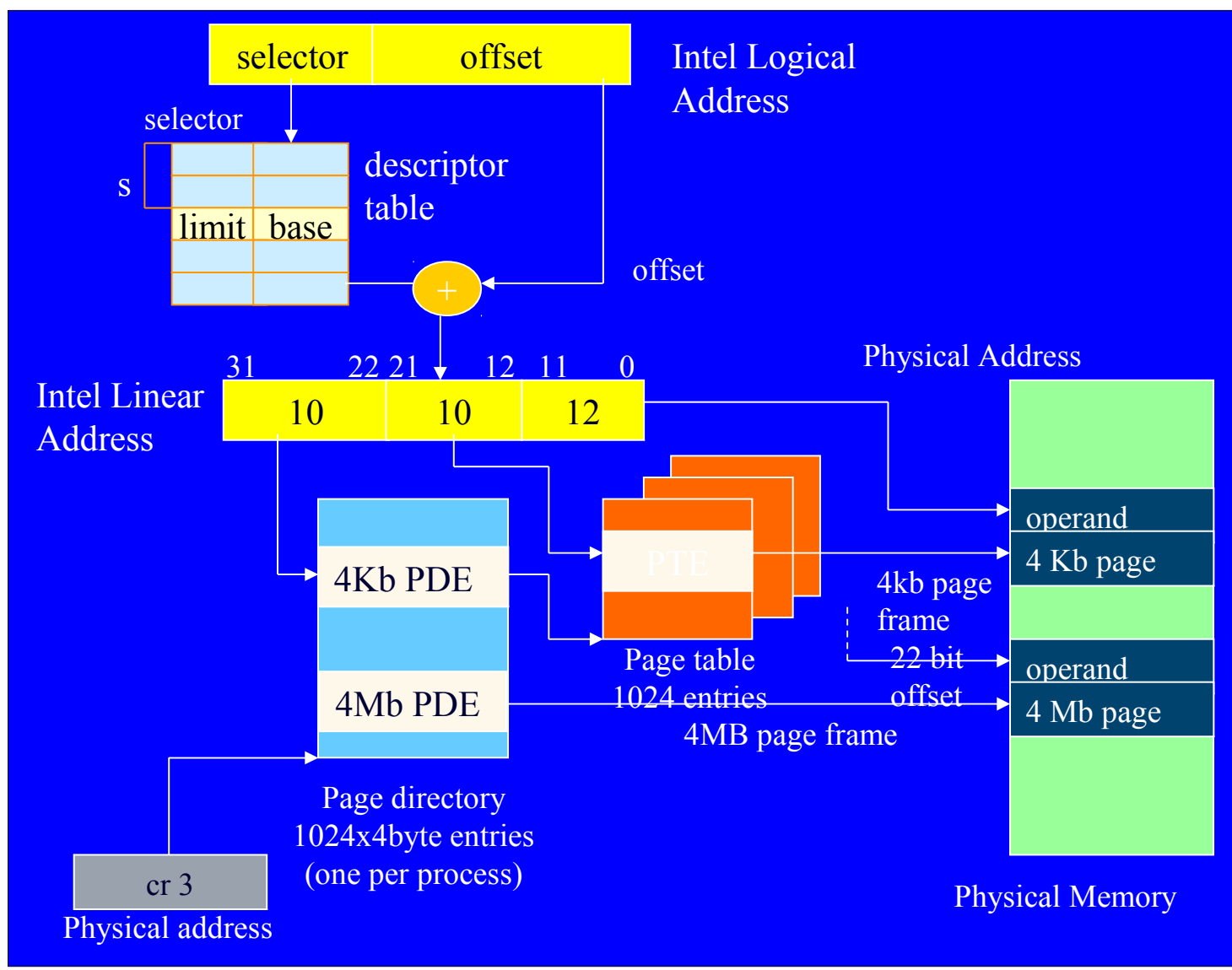
Segmentarea /11

- **Segmentarea paginată (cont.)**
 - Folosită pe calculatorul GE 645 (cu S.O.-ul MULTICS)
 - Adrese logice = Nr. segment: 18 biți + deplasament: 16 biți
 - Utiliza un număr relativ mic de segmente de 64 Ko



➤ Segmentarea paginată (cont.)

Segmentarea /12



µP-ul Intel 386
permite prin hardware
administrarea
memoriei folosind
segmentarea cu
paginare pe 2 nivele.

➤ Memoria virtuală

- Conceptul de memorie virtuală
- Principiul localității

(va urma)

- Paginarea la cerere
- Algoritmi de înlocuire a paginilor
- Fenomenul de *trashing*
- Segmentarea la cerere

Memorie virtuală /1

- **Memoria virtuală:** păstrează separarea spațiului de adresare logic (virtual) de cel fizic (real), introdusă de tehnicile de paginare și de segmentare pure, dar ...
- Acum, o parte din spațiul logic de adrese poate fi rezident, în fapt, pe disc (în situația în care memoria fizică este prea mică pentru a putea cuprinde în întregime spațiile logice de adrese ale tuturor proceselor din sistem)

➤ **Memoria virtuală**

- SC cu *memorie virtuală* au capacitatea de a adresa un spațiu de memorie mai mare decât memoria internă disponibilă
- Ideea: *swapping*-ul pe disc al unor “bucăți” de memorie (tehnică introdusă de S.O. ATLAS – 1960, Univ. Manchester, U.K.)
- Avantaje:
 - Spațiul logic de adrese poate fi mult mai mare decât memoria fizică disponibilă
 - Este nevoie ca doar o parte a programului să fie rezident în memoria principală pentru a putea fi executat (deci nu mai este nevoie să fie prezent întregul program în memorie)

➤Memoria virtuală

- Cum să o implementăm?
- Este nevoie ca “bucăți” de memorie să fie *swap*-ate, la cerere, din memorie pe disc și invers
- Implementare – tehnici de virtualizare folosite:
paginarea la cerere și **segmentarea la cerere** (e.g. OS/2)
- Presupune mutarea, controlată de sistem, în susul și în josul ierarhiei de memorii (RAM ↔ disc)
- Poate fi privită ca o automatizare a *overlay*-urilor (nu mai este sarcina programatorului de aplicații, ci a sistemului):
S.O.-ul încearcă să determine în mod dinamic care părți încărcate anterior pot fi înlocuite de părți necesare acum

➤ **Memoria virtuală**

- Metoda funcționează doar datorită “localității” referințelor la memorie
- Este adesea strâns legată de tehnica paginării / segmentării, deoarece necesită alocare necontiguă, tabelă de mapare, etc.:
paginarea la cerere / segmentarea la cerere
- Observație esențială: numai un subset din codul și, respectiv, datele unui program sunt necesare la un moment arbitrar de timp. Poate S.O.-ul să prezică care va fi acel subset la un moment următor, doar din observația comportamentului programului la momentele trecute de timp ?
→ Principiul localității (principiu euristic, desprins din practică)

Principiul localității /1

- **Principiul localității (vecinătății)** ('68 P.J. Denning)
- Două tipuri de localizare a secvențelor de accesare a memoriei:
 - **Localitate temporală** – tendința de a accesa în viitorul apropiat locații accesate deja în istoria recentă (e.g. instrucțiuni repetitive, variabile utilizate frecvent)
 - **Localitate spațială** – tendința de a accesa în viitorul apropiat locații apropiate de alte locații accesate deja în istoria recentă (e.g. instrucțiuni secvențiale, structuri de date contigue – vectori, înregistrări, etc.)
- Se justifică astfel mutarea în “bucăți” mai mari pt. swapping

Principiul localității /2

► Principiul localității

– Datorită lui s-a impus programarea structurată (în locul programării cu goto), precum și structurarea datelor

– *Morala*: dacă o matrice este introdusă în memorie pe linii (coloane), este bine să fie prelucrată tot pe linii (resp. pe coloane)

localitate bună:

```
for (i = 0; i++; i < n)
    for (j = 0; j++; j < m)
        A[i, j] = B[i, j]
```

localitate rea:

```
for (j = 0; j++; j < m)
    for (i = 0; i++; i < n)
        A[i, j] = B[i, j]
```

Assume:
arrays laid
out in rows

A[0,0]	A[0,1]
A[1,0]	A[1,1]
A[2,0]	A[2,1]



A[0,0]	A[0,1]	A[1,0]	A[1,1]	A[2,0]	A[2,1]
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Bad locality is a contributing factor in *Thrashing* (page faulting behavior dominates).

Va urma:

- **Tehnici de implementare**
 - Paginarea cu încărcare la cerere
(= paginarea combinată cu tehnica de *swapping*)
 - Segmentarea cu încărcare la cerere
(= segmentarea combinată cu tehnica de *swapping*)
- **Algoritmi de *swapping* a paginilor/segmentelor**

- **Bibliografie obligatorie**

capitolele despre *gestiunea memoriei* din

- Silberschatz : “*Operating System Concepts*”

(cap.7, ultima parte: §7.4–7, din [OSCE8])

sau

- Tanenbaum : “*Modern Operating Systems*”

(cap.3, §3.3 și §3.7, din [MOS3])

Alocarea memoriei (continuare)

- Scheme de alocare necontigue
 - Paginarea
 - Segmentarea
 - Segmentarea paginată

(va urma)

- Scheme de alocare cu memorie virtuală

Întrebări ?