

Procese

Fazele unui proces

- prezentare
- HOLD
- READY
- RUN
- FINISH
- eliberare resurse

Deadlock

```
// p1      // p2
lock(X) | lock(Y)
lock(Y) | lock(X)
```

- iesire din deadlock
- detectare de deadlock
- prevenire

Iesire

- alege un proces (thread) victima si opreste-l
- daca am avea posibilitatea de a salva un savepoint, am putea cere unui proces sa revina la starea anterioara (fara sa-l oprim)
 - risc de livelock

Prevenire

- ce il face posibil
 1. Mutual exclusion
 2. Hold (lock) and wait
 3. Non-preemption
 4. Asteptarea circulara (dezactivata prin blocarea resurselor in aceeasi ordine)

Cum eviti deadlock???

Prin blocarea resurselor in aceeasi ordine.

Planificarea proceselor (scheduling)

- FCFS (First Come First Served)
- SJF (Shortest Job First)
 - clientul trebuie sa dea o estimare a duratei programului
 - risc de starvation pentru taskurile mari
- prioritati

- deadline scheduling
 - mai multe task-uri, fiecare cu o durata si un termen
- round robin
 - se aloca fiecarui proces cate o cuanta de timp

Gestiunea memoriei

- alocare
- inlocuire
- plasare

Alocare

- alocare reala
 - sisteme single-tasking (1)
 - sisteme multi-tasking
 - * partitii fixe
 - absolute (2)
 - relocabile (3)
 - * partitii variabile (4)
- alocare virtuala
 - paginata (5)
 - segmentata (6)
 - paginat-segmentata (7)

Calcul de adresa

a.c -> a.o -> b.c -> b.o -> bin.exe -> proces c.c -> c.o ->

(3) -> alocare reala -> sisteme multi-tasking -> partitii fixe -> relocabile

La compilare nu stim partitia in care va rula programul. => la executare trebuie facut un calcul de adresa

AE (adresa din executabil) => offset in executabil AF (adresa fizica) => inceput partitie + AE

(4) -> alocare reala -> sisteme multi-tasking -> partitii fixe -> partitii variabile

- creeaza fragmentare

(5) -> alocare virtuala -> paginata

- memoria RAM se imparte in bucati (pagini)
- programul se imparte in pagini virtuale

- fragmentarea e rezolvata, dar calculul de adresa e mai complex
- calculul de adresa
 - tabela de pagini
 - AE -> adresa virtuala
 - * PV (pagina virtuala)
 - * offset

(6) -> **alocare virtuala -> segmentata**

- nu adreseaza fragmentarea
- grupeaza codul si datele in segmente cu protectie la acces
- calculul de adresa
 - tabela de segmente
 - AE -> adresa virtuala
 - * segment
 - * offset

(7) -> **alocare virtuala -> paginat-segementata**

- calculul de adresa
 - tabela de pagini
 - tabela de segmente
 - AE -> adresa virtuala
 - * segment
 - * PV
 - * offset

Politici de incarcare

- ce si cand incarcam in RAM la pornirea unui proces?
- ce = pagini
- cand =
 1. incarcam toate paginile de la inceput
 - pornire lenta
 - memorie ocupata de pagini care nu vor fi folosite
 - odata incarcat, merge repede
 2. incarcam fiecare pagina cand devine necesar
 - rulare mai lenta
 - pornire rapida
 - paginile nefolosite nu ajung in memorie
 3. **principiul vecinatatii** (daca un proces refera o pagina, e probabil sa refere curand paginile invecinate) => cand incarcam o pagina referita, aducem si cateva pagini de langa ea

Politici de inlocuire

- cum alegem o pagina, pentru a fi mutata in swap, cand memoria e plina?

1. FIFO
2. NRU (Not Recently Used)
 - fiecare pagina fizica are 2 biti, care periodic sunt resetati la 00
 - definim 4 clase de pagini:
 - * 0 00 necitite si nescrise recent
 - * 1 01 scrise recent
 - * 2 10 citite recent
 - * 3 11 citite si scrise recent
 - alegem o victima din cea mai mica clasa nevida
3. LRU (Least Recently Used)
 - considerand ca avem N pagini in RAM, intretinem o matrice de NxN biti astfel:
 - * cand pagina k este accesata, populam cu 1 linia k, si apoi cu 0 coloana k
 - alegem ca victima pagina cu cea mai mica suma pe linie

Exemplu LRU

```

0000  0111  0110  0100  0000
0000 0 0000 3 0000 2 0000 1 1011
0000 > 0000 > 0000 > 1101 > 1001
0000  0000  1110  1100  1000

```

Politici de plasare

- cum tinem contabilitatea spatiilor alocate / libere in heap?
 - doua liste inlantuite
 - * una cu toate blocurile de memorie alocata
 - * una cu toate blocurile de memorie libera
- unde plasam o cerere de alocare?
 - FirstFit: plasam cererea de alocare in prima pozitie libera suficient de mare (rapida)
 - BestFit: alegem cel mai mic spatiu suficient de mare (mai lenta, fragmentare cu spatii foarte mici)
 - WorstFit: alegem cel mai mare spatiu suficient de mare
 - BuddyFit: alocam doar puteri ale lui doi, cat cea mai apropiata putere a lui 2
 - * intretinem liste ale spatiilor goale, dupa dimensiuni
 - * se bazeaza pe: $2^n = 1 + 1 + 2 + 2^2 + \dots + 2^{n-2} + 2^{n-1}$

Cache-uri

- registri
- L1
- L2

- L3
- RAM
- HDD / SSD
- cum punem chestii in cache?
 - cache direct: pagina k merge in cache direct pe pozitia k%c
 - * coliziuni, care conduc la thrashing
 - cache set: pagina k e pusa pe prima pozitie libera
 - cache set-asociativ: organizam cache-ul in grupuri de pagini, determinam grupul cu %, si apoi cautam in grup

Sisteme de fisiere

UNIX: - ext2 - ext3 - ext4 - xfs - hfs - reiserfs - zfs - btrfs

Windows: - FAT - NTFS

Structura discului (ext3)

- 0: boot
- 1: superblock (configurari)
- 2-n: i-node-uri
- n+1-...: date

i-node: punct de intrare in fisier

Structura unui fisier:

- idk
- adrese:
 - 1
 - 2
 - 3
 - ...
 - 9
 - 10
 - 11 (spre alt block) (indirectare simpla)
 - 12 (spre alte block-uri) (indirectare dubla)
 - 13 (indirectare tripla)
- cat de mare poate fi un fisier?
 - depinde de:
 - * dimensiune adresa A
 - * cate adrese incap intr-un block N
 - $10 \cdot N \cdot A + N \cdot N \cdot A + N^2 \cdot N \cdot A + N^3 \cdot N \cdot A$