

Conceptos de Arquitectura de Computadoras

Clase 4

Memoria

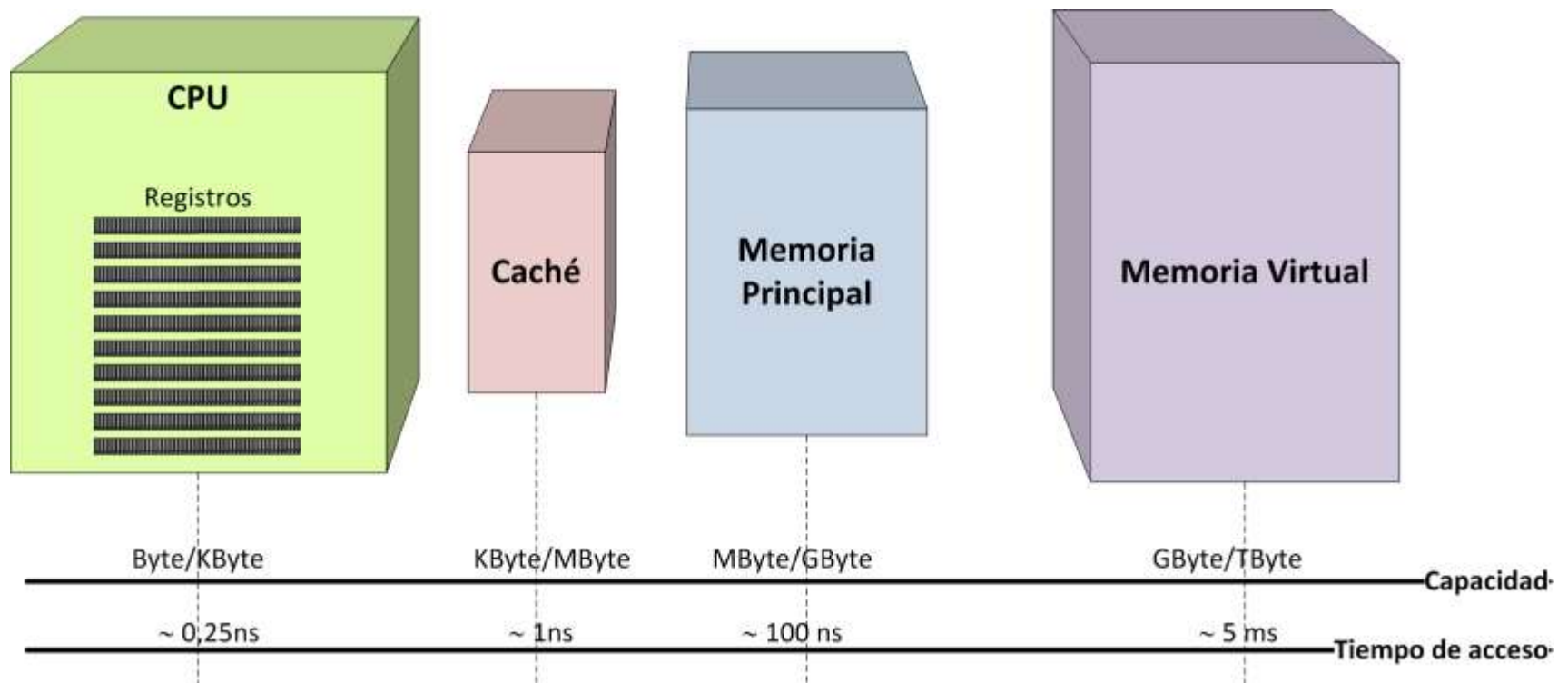
Sistema de Memoria

- Los programadores desean acceder a cantidades ilimitadas de memoria rápida !!
- Solución práctica:

Jerarquía de memoria

- organizada en niveles que son ubicados en distintos lugares físicos
- fabricados con tecnologías diferentes que se gestionan de manera independiente

Jerarquía de memoria



Jerarquía de memoria (2)

- **Objetivo:** la velocidad del sistema deberá ser, aproximadamente, la del nivel más rápido al costo del nivel mas barato.
- A medida que nos alejamos de la CPU, cada nivel inferior es más grande, más lento y más barato que el nivel previo (o superior) en la jerarquía.
- Debe haber correspondencia de direcciones en los distintos niveles.

Jerarquía de memoria (3)

Propiedades a cumplir

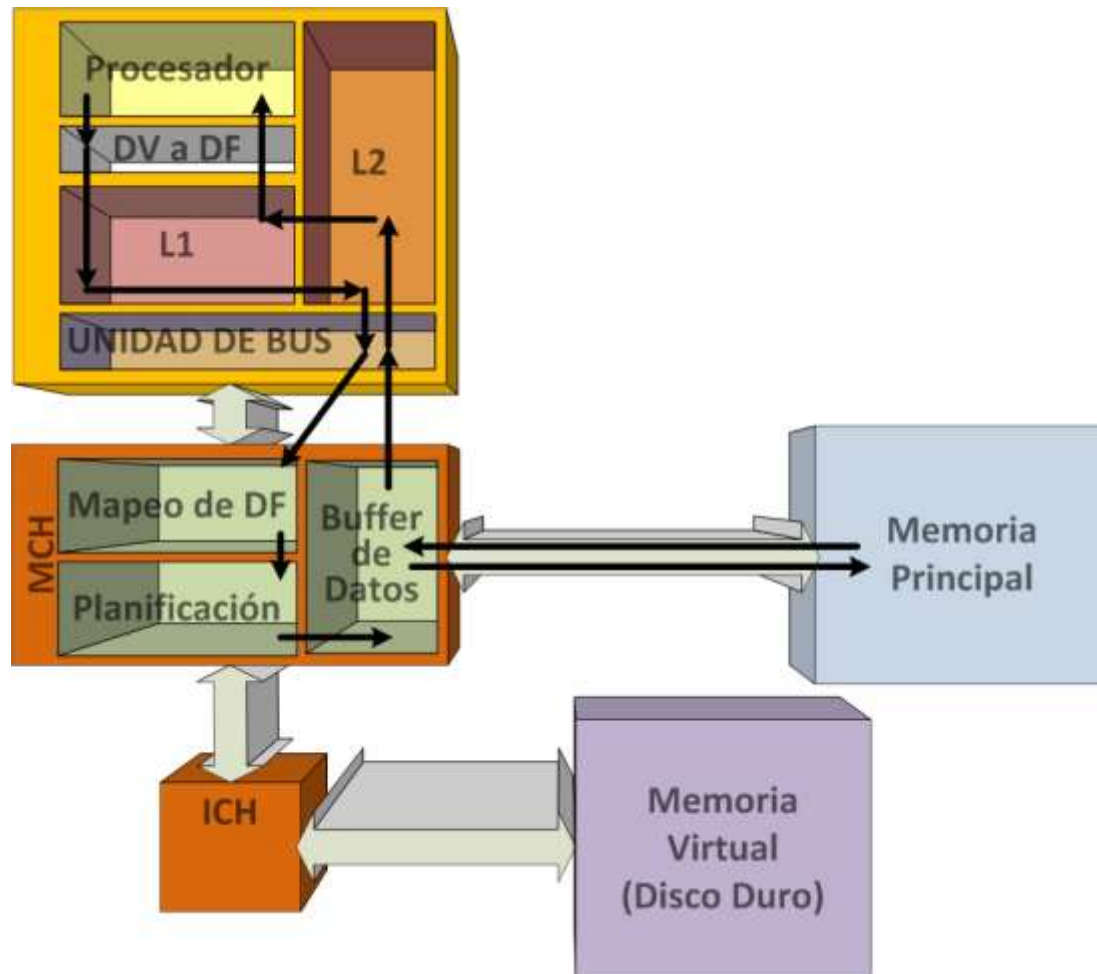
- Inclusión
 - Los datos almacenados en un nivel han de estar almacenados en los niveles inferiores a él
- Coherencia
 - Las copias de la misma información en los distintos niveles deben contener los mismos valores.

¿Porqué funciona la jerarquía?

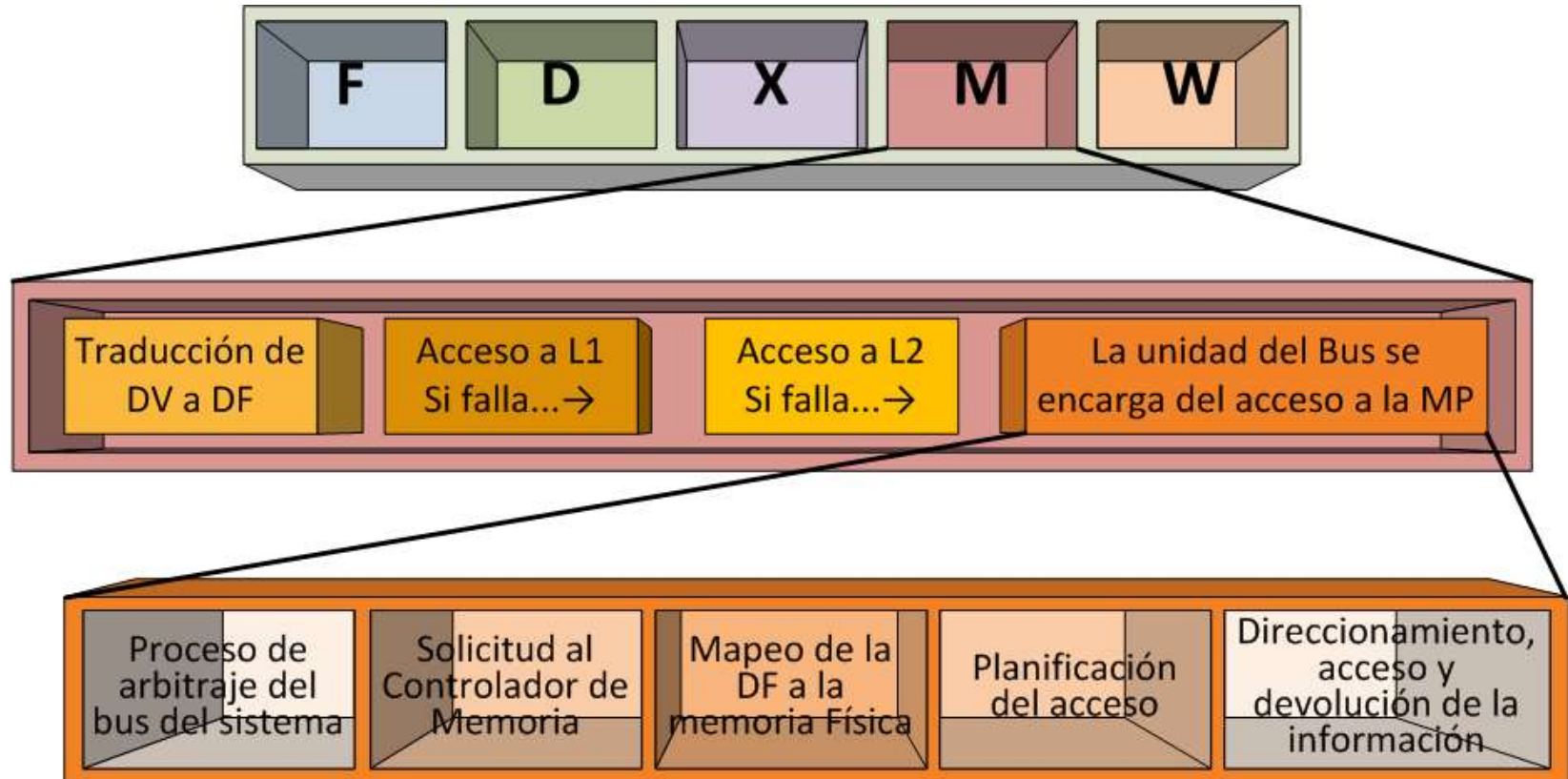
Principio de localidad de referencias

- **Localidad Temporal:** los elementos de memoria referenciados recientemente (datos o instrucciones), volverán a serlo en un futuro próximo => subo la palabra de nivel
- **Localidad Espacial:** los elementos de memoria cuyas direcciones están próximas a los últimos referenciados serán referenciados.
=> subo un bloque (con la palabra) de nivel

Mecanismo de acceso memoria

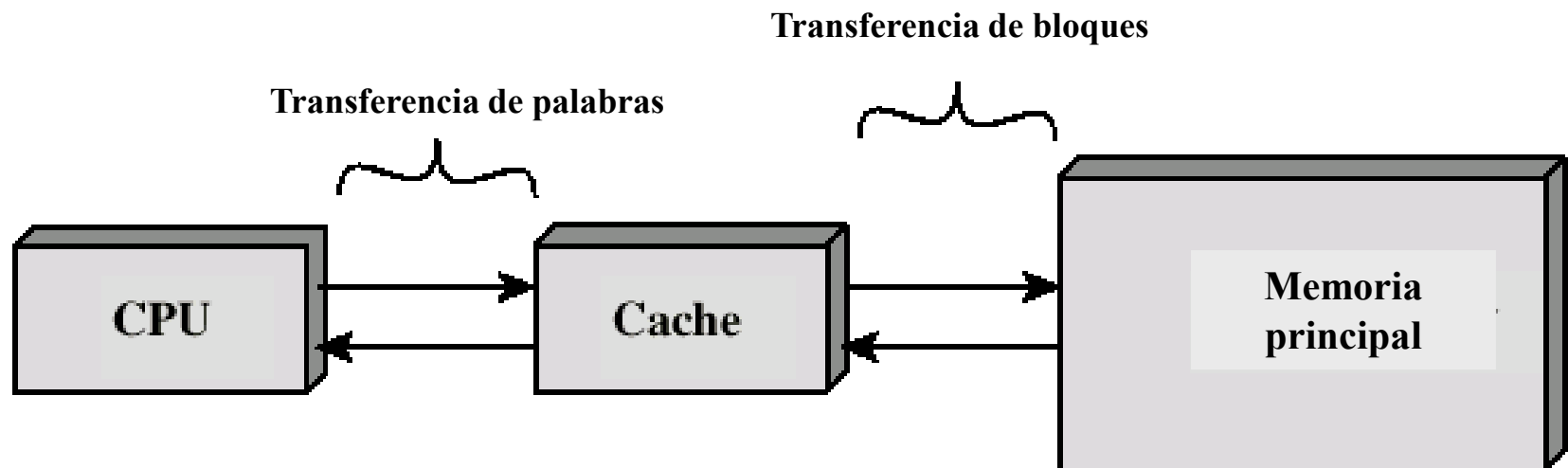


Trabajo de etapa M del cauce

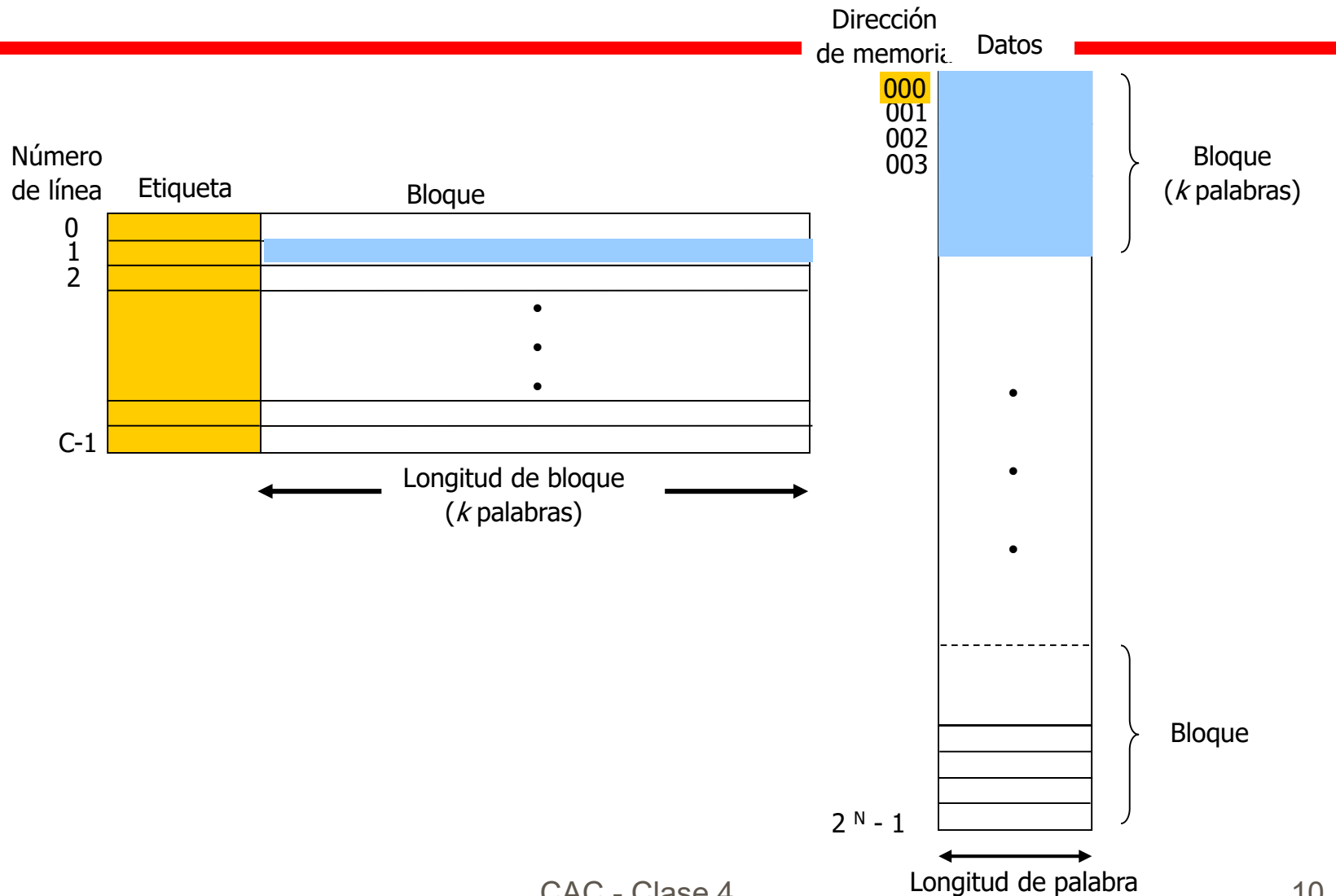


Memoria Cache

- Cantidad pequeña de memoria rápida.
- Se ubica entre la memoria principal y la CPU.
- Puede localizarse en un chip o en módulo CPU.



Memoria Cache y Principal

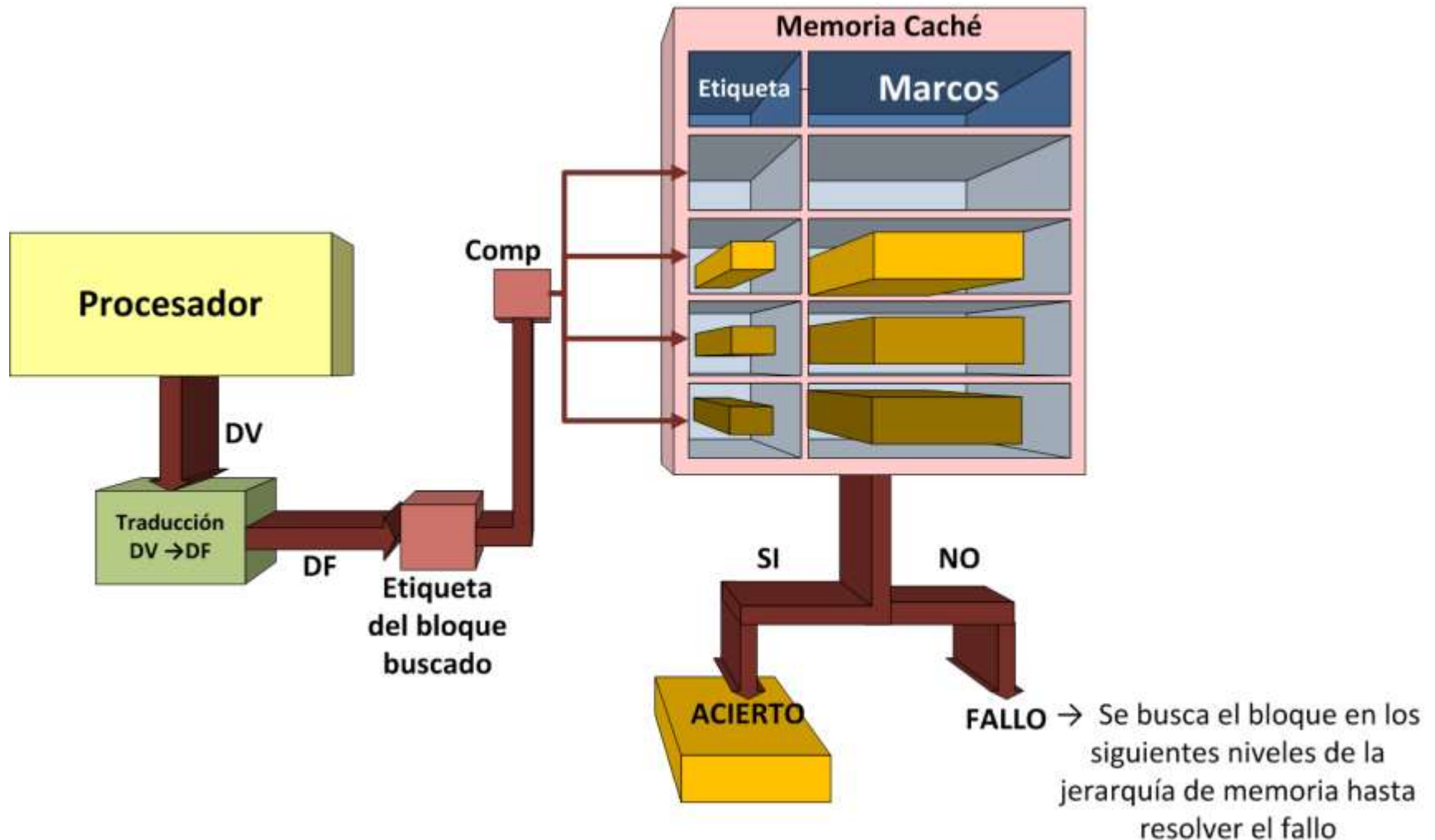


Funcionamiento de la cache

- La CPU solicita contenido de 1 dirección de memoria.
- La cache ¿tiene ese dato?
 - Si es así, la obtiene de la cache (rápidamente).
 - Si no está, se lee el bloque que contiene esa dirección desde la memoria principal y copia en la cache.
 - Después, la cache entrega el dato requerido a la CPU.

La cache incluye etiquetas para identificar qué bloque de la memoria principal está en cada una de sus líneas.

Funcionamiento de la cache (2)



Conceptos básicos

Acierto (*hit*): se encuentra en la caché el dato solicitado

Fallo (*miss*): **no se** encuentra en la caché el dato solicitado

- un bloque que contiene la palabra accedida se copia de la memoria principal a una línea de caché.
- ***Tiempo para servir un fallo:*** depende de la latencia y ancho de banda de la memoria principal.
 - ***Latencia:*** tiempo necesario para completar un acceso a memoria.
 - ***Ancho de banda:*** cantidad de información por unidad de tiempo que puede transferirse desde/hacia la memoria.
- Los **fallos de caché** se gestionan mediante hardware y causan que el procesador se detenga hasta que el dato esté disponible.

Prestaciones de la jerarquía

Tiempo de acceso medio a memoria

$$T_{\text{acceso}} = T_{\text{acierto}} + T_{\text{fallos_memoria}}$$

$$T_{\text{fallos_memoria}} = \text{Tasa de fallos} \times \text{Penalización_fallo}$$

$$T_{\text{acceso}} = T_{\text{acierto}} + TF \times PF$$

Para mejorar las prestaciones

- Reducir el tiempo en caso de acierto (T_{acierto})
- Reducir la tasa de fallos (TF)
- Reducir la penalización por fallo (PF)

Jerarquía perfecta vs real

Supongamos que un procesador con frecuencia de reloj de 2 GHz y un CPI=1 ejecuta código de 100 instrucciones.

Caso 1: Se incorpora 2 memorias caches ideales MI y MD (NO habrá fallos y $t_{acierto}$ es despreciable).

$$t = t_{cpu} + t_{mem}$$

$$t = t_{cpu} + 0 = t_{cpu}$$

$$t = nI \cdot CPI \cdot T = 100 \cdot 1 \cdot (1/2G)$$

$$t = 50ns$$

Jerarquía perfecta vs real (2)

Caso 2: Se incorpora 2 caches reales. Cache MI con TF=4% y PF=100ns y Cache MD con TF=6% y PF=115ns. El 25% del código accesa datos.

$$t = t_{\text{cpu}} + t_{\text{mem}}$$

$$t_{\text{mem}} = \text{accesosMI} \cdot (t_{\text{aciertoMI}} + \text{TF}_{\text{MI}} \cdot \text{PF}_{\text{MI}}) + \text{accesosMD} \cdot (t_{\text{aciertoMD}} + \text{TF}_{\text{MD}} \cdot \text{PF}_{\text{MD}})$$

$$t_{\text{mem}} = 100(0 + 0,04 \times 100\text{ns}) + 25(0 + 0,06 \times 115\text{ns})$$

$$t_{\text{mem}} = 400\text{ns} + 172,5\text{ns} = 572,5\text{ns}$$

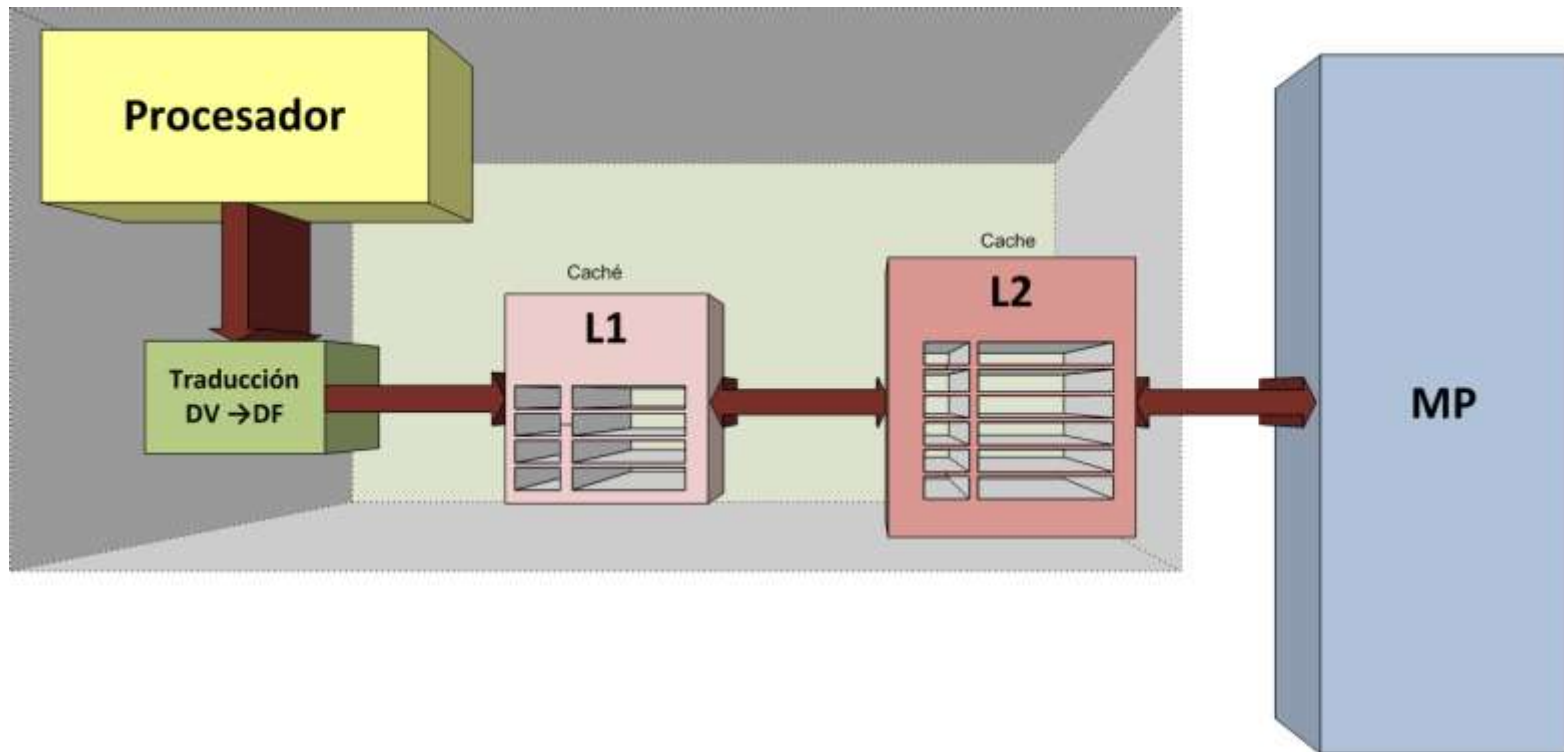
$$t = t_{\text{cpu}} + t_{\text{mem}} = 622,5\text{ns}$$

Diseño de la cache

- Organización (tamaño y cantidad)
- Política de ubicación
 - Tipo de función de correspondencia
- Política de reemplazo
 - Algoritmo de sustitución
- Política de escritura

Organización de la cache

- Tamaño - Costo - Niveles.

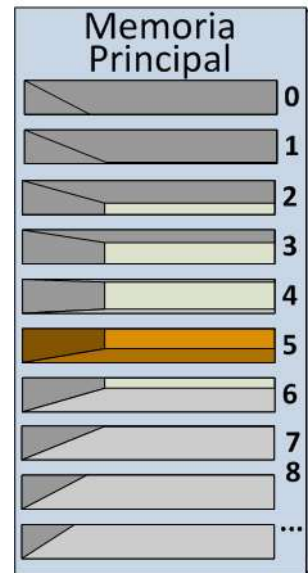


Ubicación de un bloque

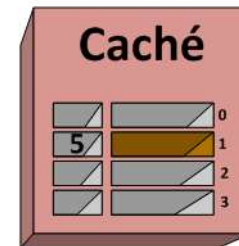
- Correspondencia **directa**. Un bloque sólo puede estar almacenado en un lugar de la caché.
$$\text{N}^{\circ} \text{ línea caché} = \text{N}^{\circ} \text{ bloque ref.} \bmod \text{N}^{\circ} \text{ líneas caché}$$
- Correspondencia **totalmente asociativa**. Un bloque puede almacenarse en cualquier lugar de la caché.
- Correspondencia **asociativa por conjuntos**. Un bloque puede almacenarse en un conjunto restringido de lugares en la caché.
Un **conjunto** es un grupo de líneas de la caché.
$$\text{N}^{\circ} \text{ conjunto} = \text{N}^{\circ} \text{ bloque ref.} \bmod \text{N}^{\circ} \text{ conjuntos caché}$$

Tipos de correspondencia

¿dónde se ubica el bloque 5 de la MP si la cache posee 4 lineas?

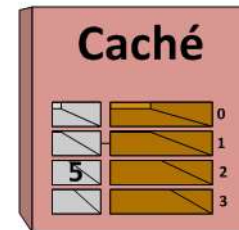


Directa

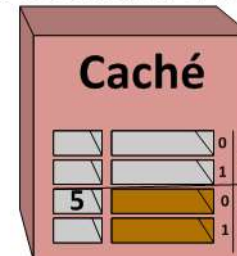


Bloque 5 mod 4 líneas = 1

Asociativa



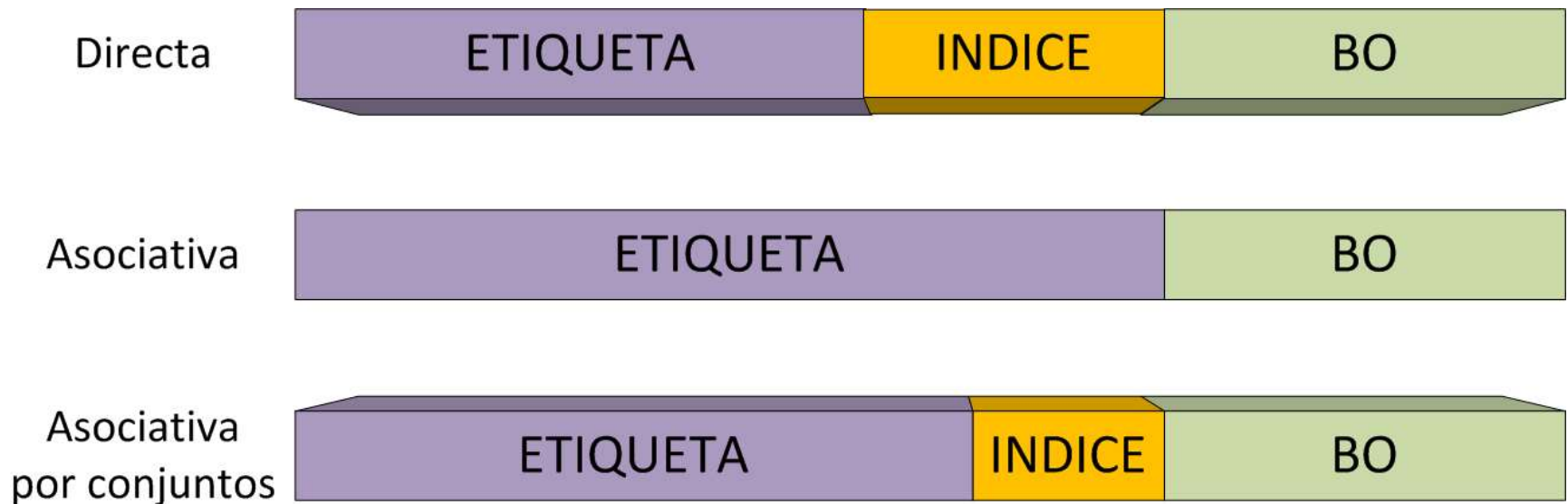
Asociativa 2 vías



Bloque 5 mod 2 conjuntos = 1

Tipos de correspondencia (2)

La interpretación de la dirección física depende del tipo que se utilice. INDICE indicará la línea ó el conjunto que le corresponde. BO representa todas las direcciones que pertenecen al bloque.



Tipos de correspondencia (3)

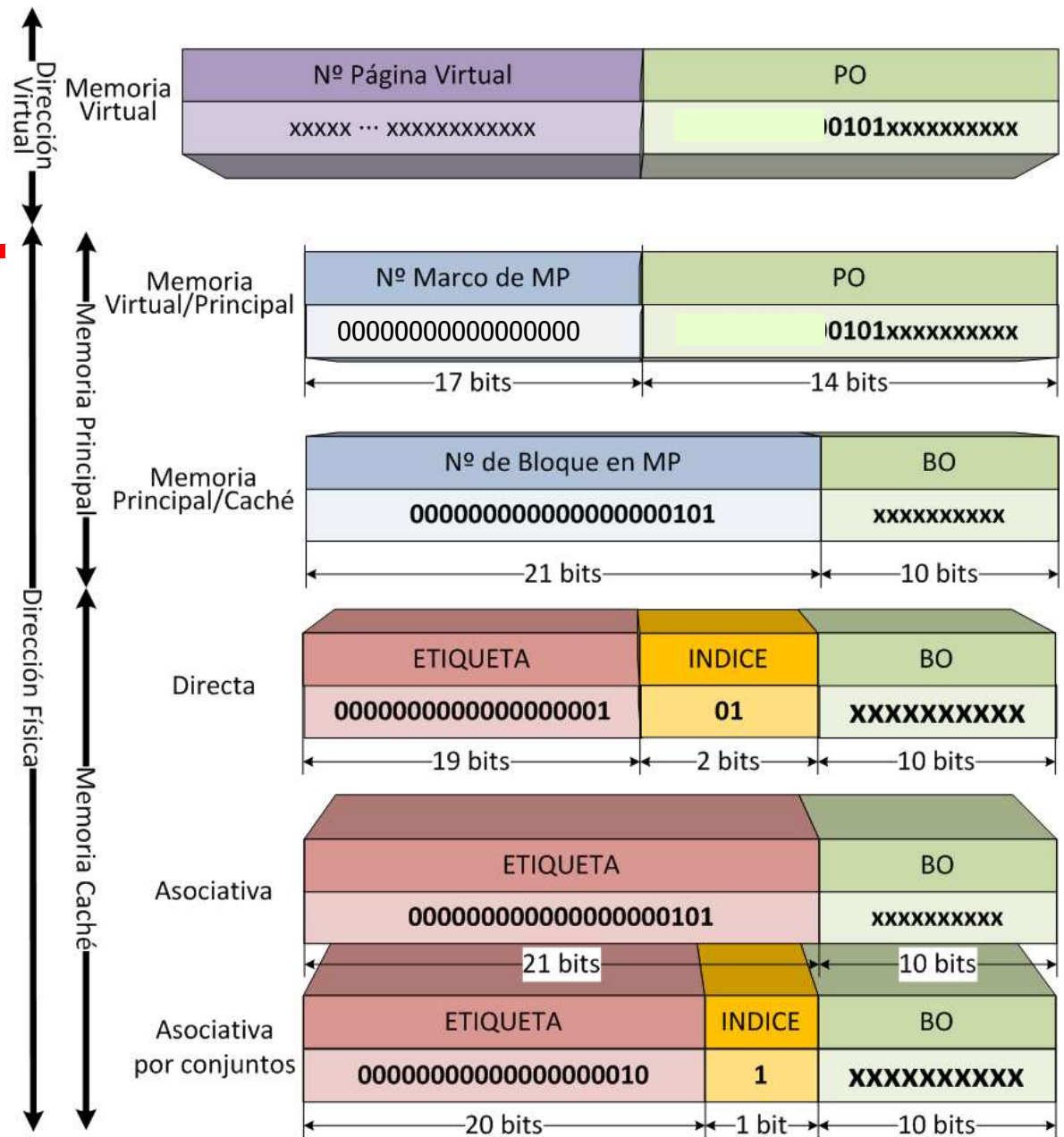
Supongamos que en el ejemplo anterior:

MP es de 2GB

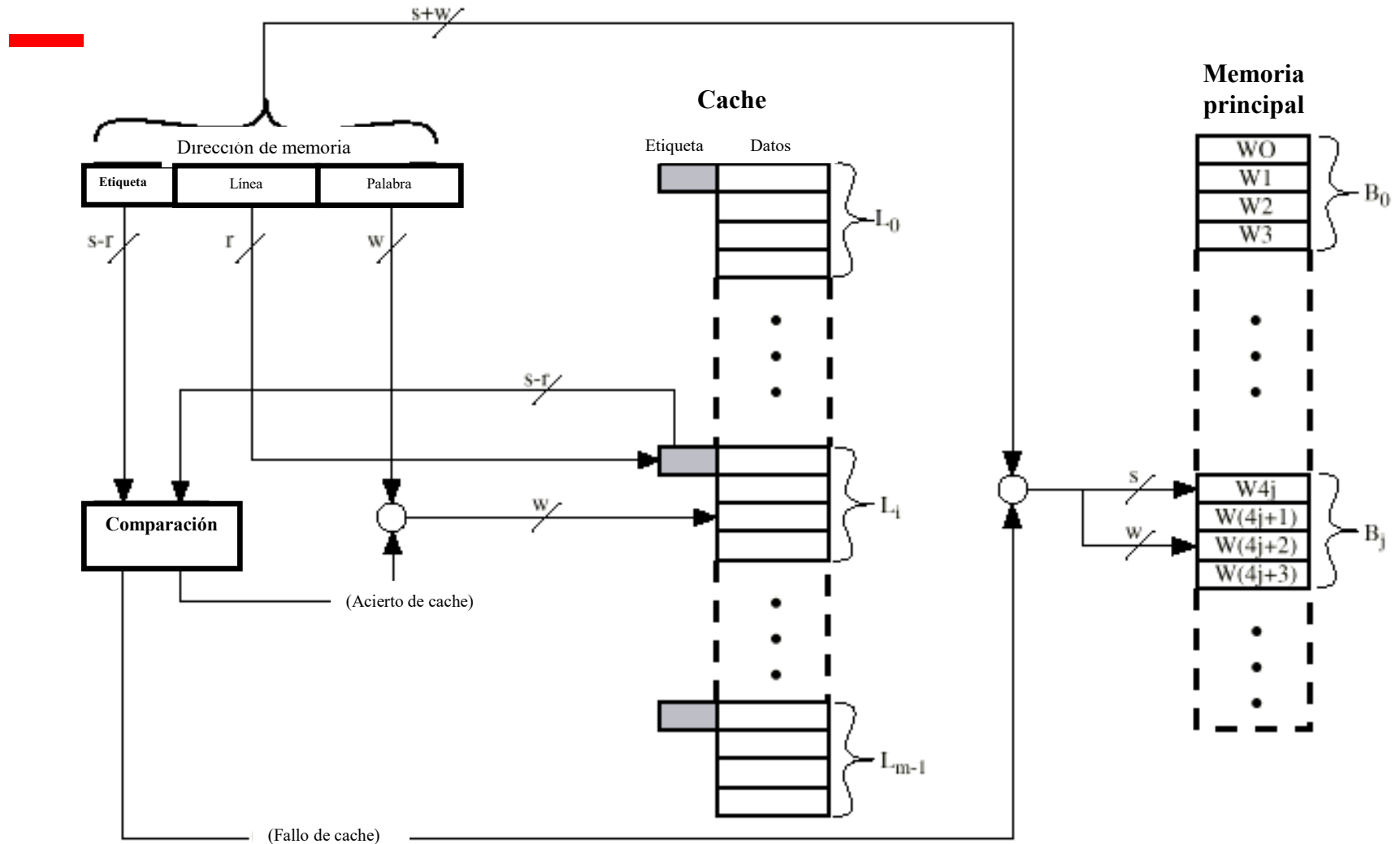
Páginas de 16KB

Bloques de 1KB

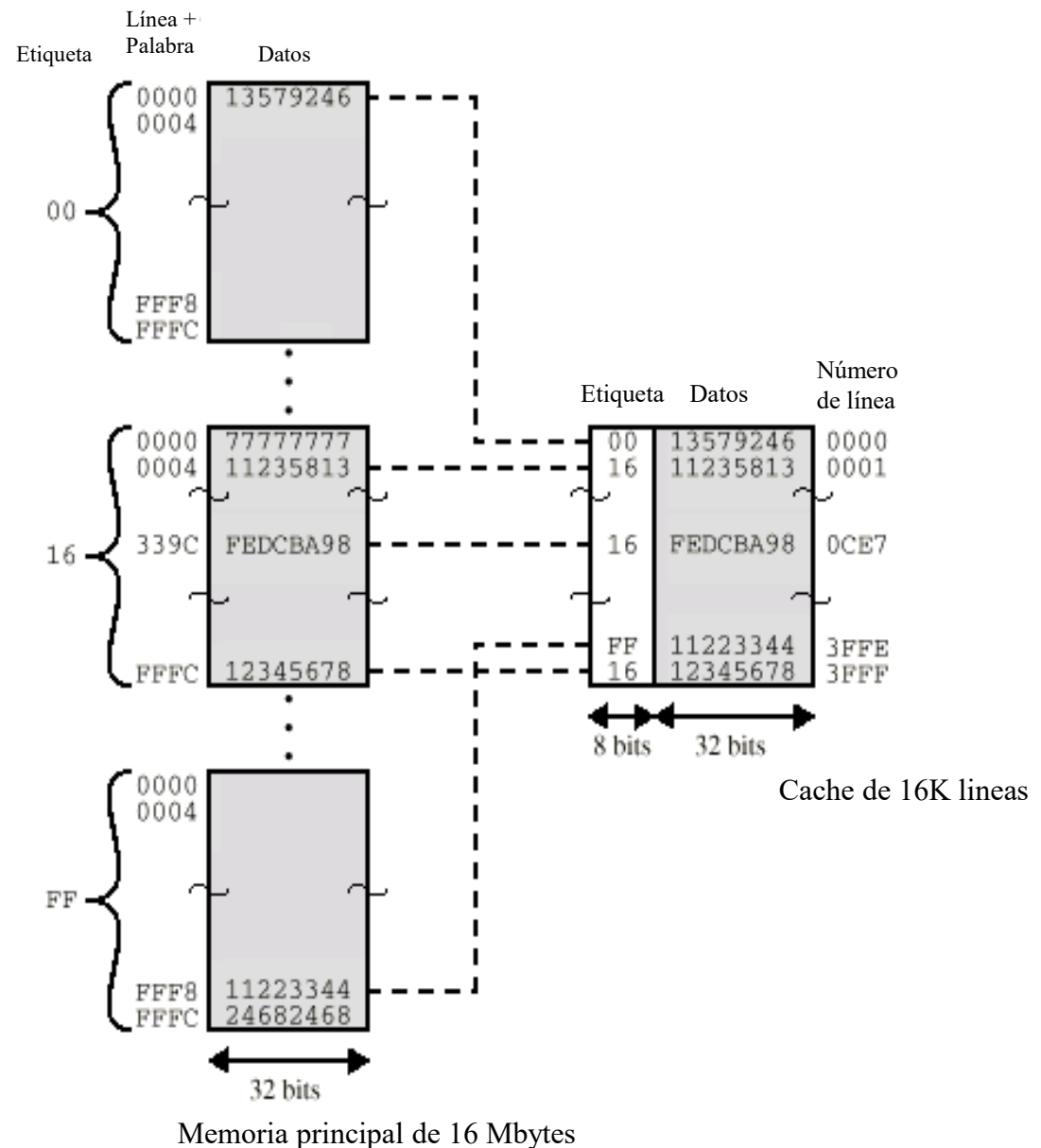
Cualquier dirección del bloque 5 es como en la figura



Correspondencia directa: Organización de cache



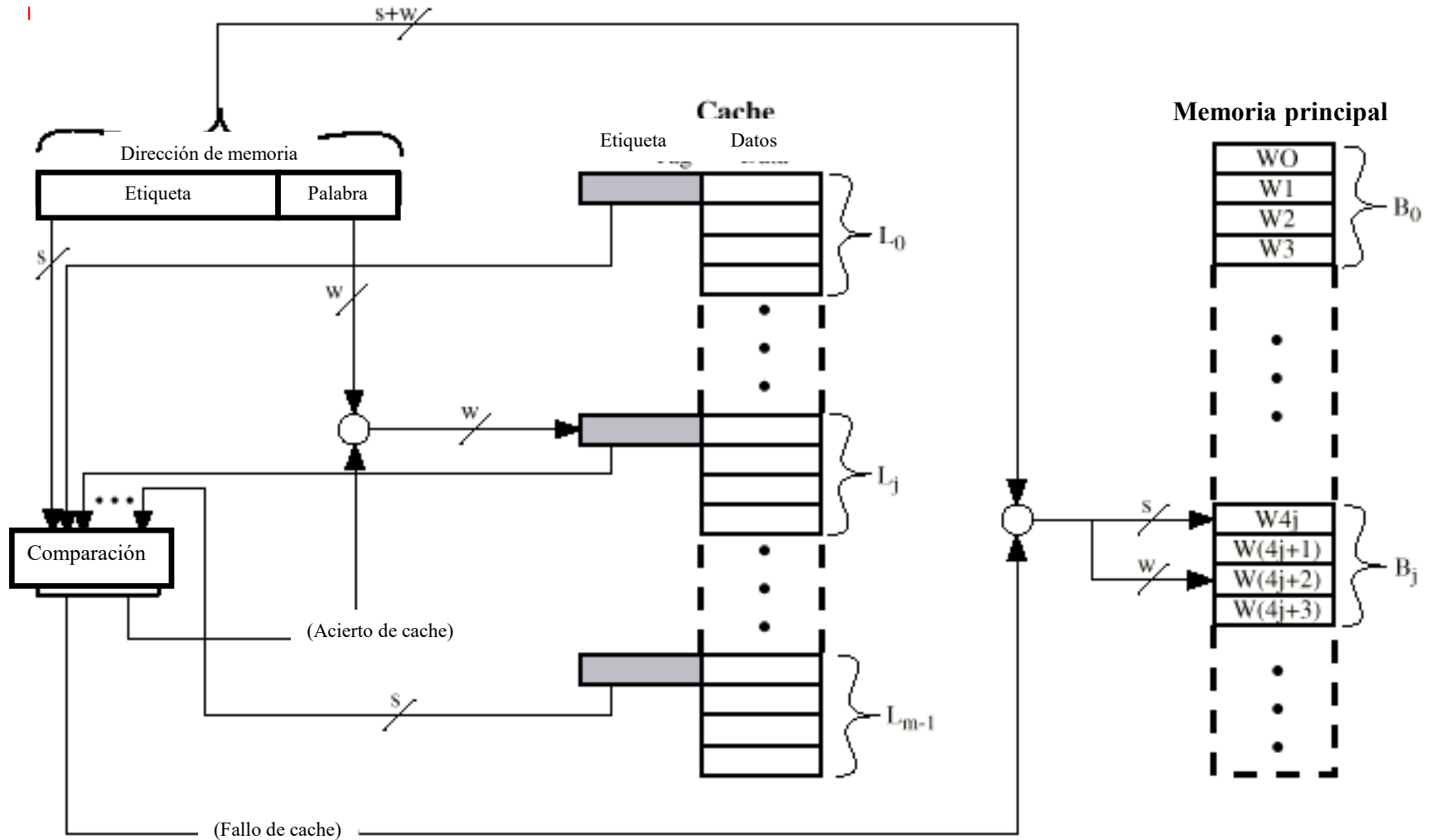
Ejemplo de correspondencia directa



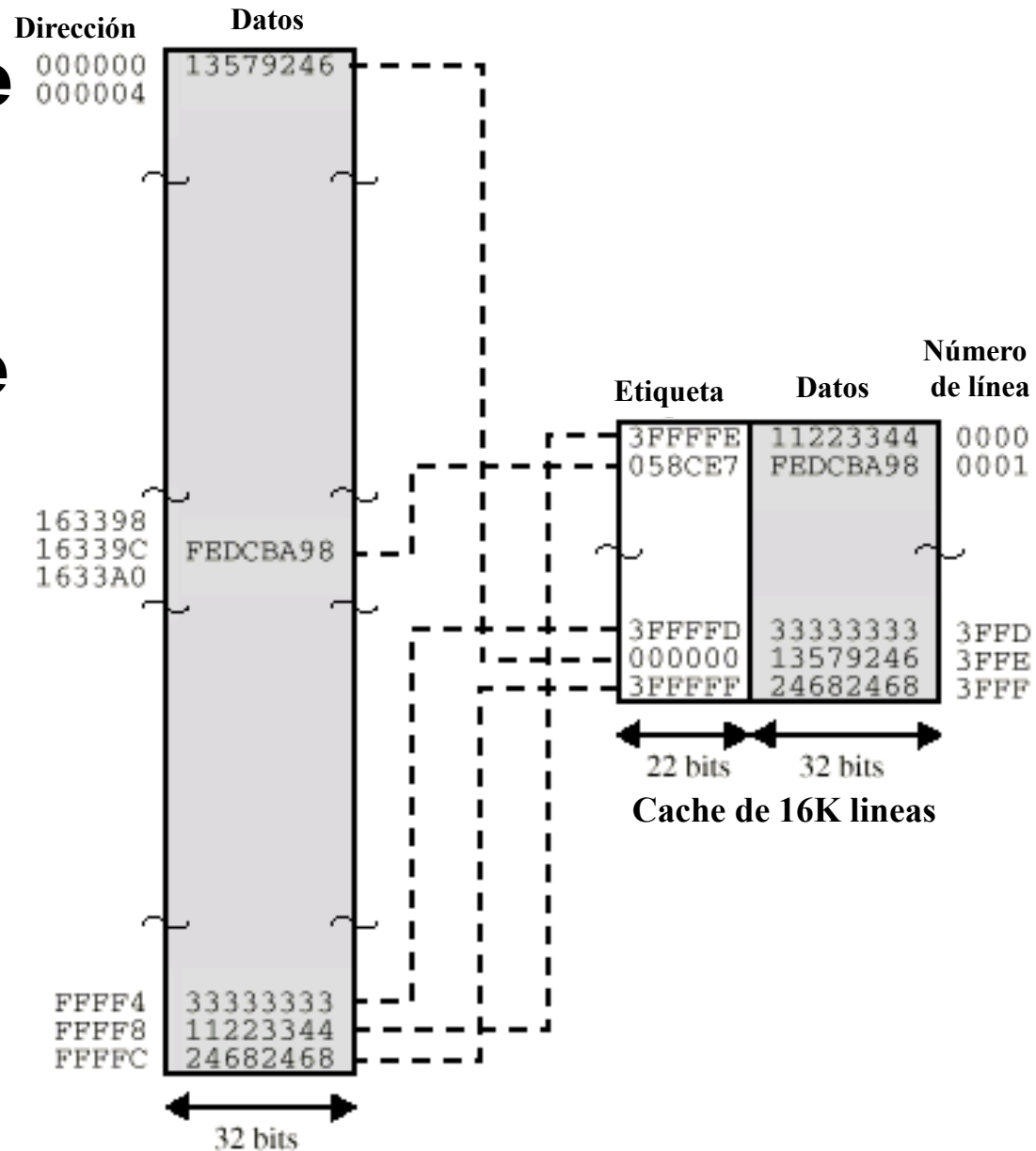
Correspondencia Directa: ventajas y desventajas

- Simple.
- Poco costosa.
- Hay una posición concreta para cada bloque dado:
 - si un programa accede a dos bloques que se corresponden a la misma línea (diferentes bloques de memoria principal) de forma repetida, las pérdidas de cache (desaciertos) serán muy grandes.

Organización de cache totalmente asociativa



Ejemplo de correspondencia totalmente asociativa



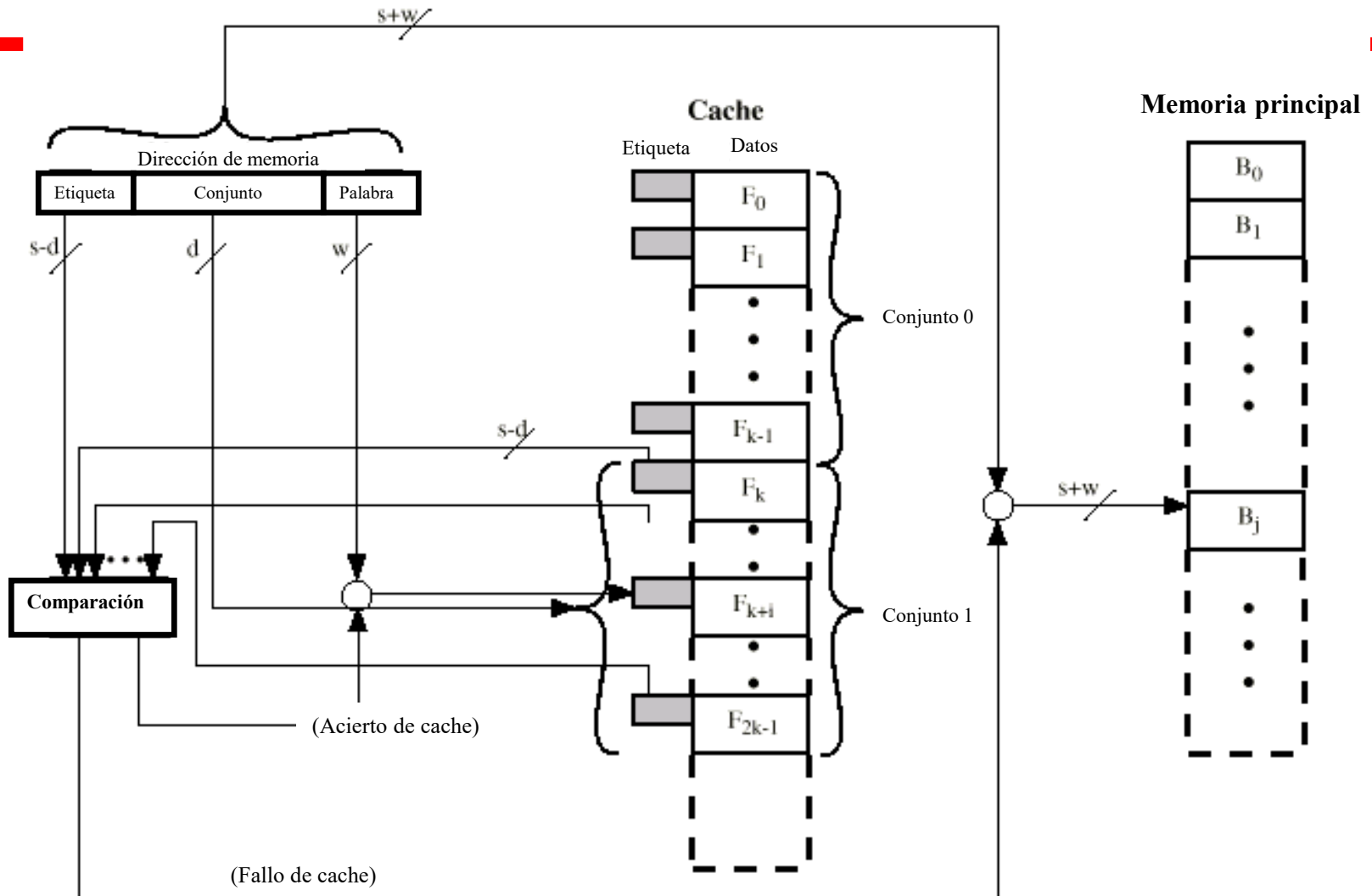
Memoria principal de 16 MBytes

CAC - Clase 4

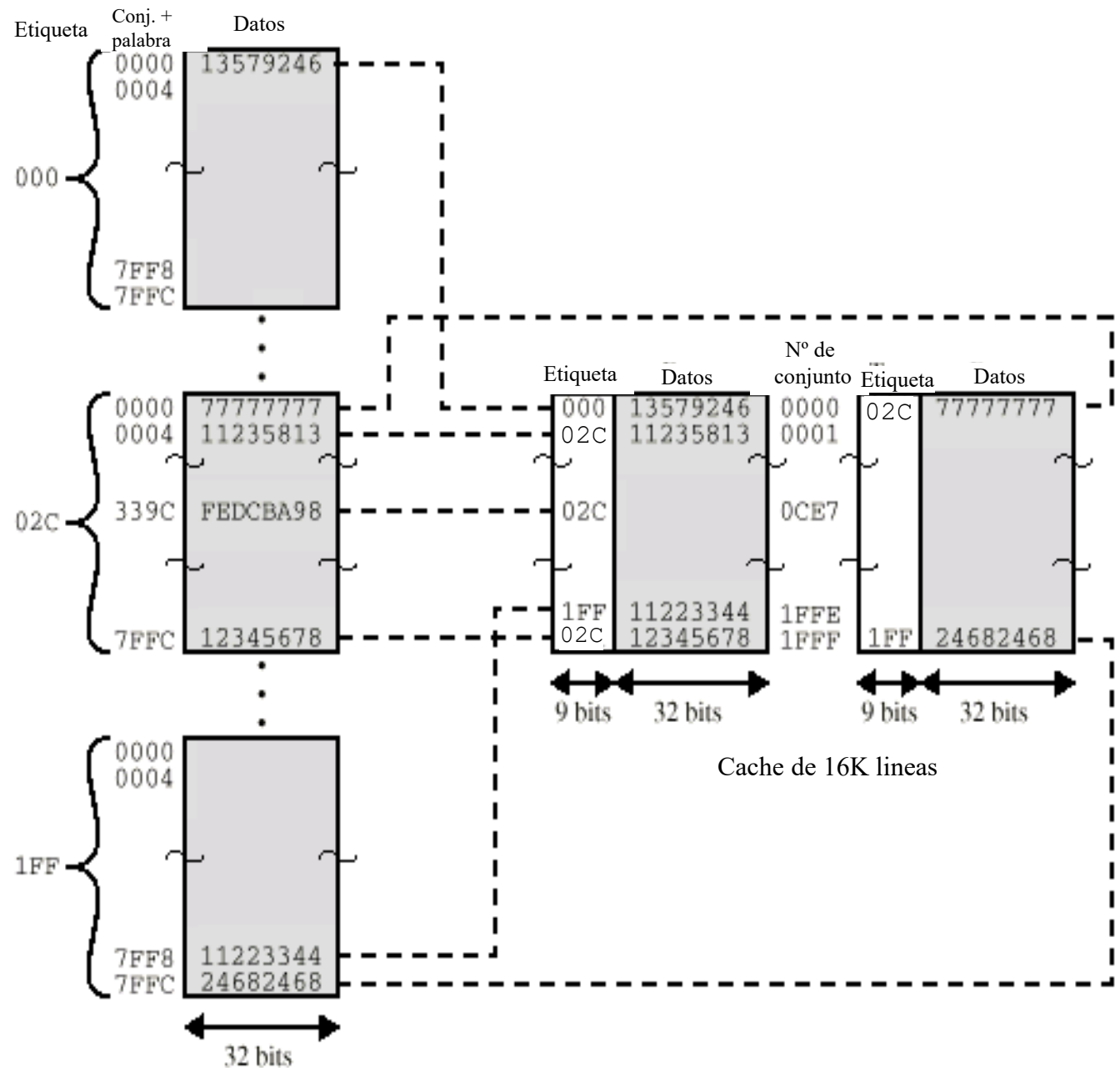
Correspondencia Asociativa: ventajas y desventajas

- Un bloque de memoria principal puede colocarse en cualquier línea de la cache.
- La etiqueta identifica unívocamente un bloque de memoria.
- Todas las etiquetas de las líneas se examinan para buscar una coincidencia.
- Búsqueda costosa (en tiempo principalmente).

Organización de cache asociativa por conjuntos



Ejemplo de correspondencia asociativa por conjuntos de 2 vías



Memoria principal de 16 Mbytes

CAC - Clase 4

Corres. asoc. por conjuntos: ventajas y desventajas

- Combina lo mejor de las otras correspondencias
- La cache se divide en un grupo de conjuntos.
 - Cada conjunto contiene un número de líneas
 - N vías, con $N=2, 4, 8 \dots$ etc.
- Un bloque determinado corresponderá a cualquier línea de un conjunto determinado.
 - El bloque B puede asignarse en cualquiera de las líneas del conjunto i.

Política de reemplazos

- Algoritmos de sustitución
 - En correspondencia directa:
 - el que ocupa el lugar del nuevo
 - En correspondencia asociativa:
 - LRU (menos recientemente usado)
 - FIFO (más antiguo)
 - LFU (menos frecuentemente usado)
 - Aleatoria

Algoritmos de sustitución

Correspondencia directa

- No hay elección.
- Sólo hay una posible línea para cada bloque.
- Se necesita una sustitución de esa línea (si o sí).

Algoritmos de sustitución (2)

Correspondencias asociativas

- Los algoritmos deben implementarse en hardware (para conseguir velocidad).
- Menos recientemente usado (LRU)
 - Requiere controles de tiempos
 - En correspondencias asociativas por conjuntos de 2 vías. ¿Cuál de las 2 líneas es la LRU?

Algoritmos de sustitución (3)

- Primero en entrar - primero en salir (FIFO).
 - Requiere controles de acceso.
 - Se sustituye aquella línea que ha estado más tiempo en la cache.
- Menos frecuentemente usado (LFU)
 - requiere controles de uso.
 - Se sustituye aquella línea que ha experimentado menos referencias.
- Aleatoria
 - Se sustituye una línea al azar.

Política de escritura

- Se debe evitar inconsistencia de memorias en el caso de escrituras.

Tener en cuenta:

- La CPU escribe sobre una línea de cache
 - El bloque de memoria principal correspondiente debe ser actualizado en algún momento.
- Un módulo E/S puede tener acceso directo a la memoria principal.
- En procesamiento paralelo, las múltiples CPU pueden tener caches individuales.

Política de escritura: en acierto

Write-through (*Escritura inmediata*).

- Se actualizan simultáneamente la posición de la caché y de la memoria principal.
 - con múltiples CPU, observar el tráfico a memoria principal para mantener actualizada cada cache local.
 - se genera mucho tráfico y retrasa la escritura.

Write-back (*Post-escritura*).

- La información sólo se actualiza en la caché.
 - Se marca como actualizada \Rightarrow *bit de "sucio"*.
 - La memoria principal se actualiza en el reemplazo y puede contener información errónea en algún momento

Política de escritura: en fallo

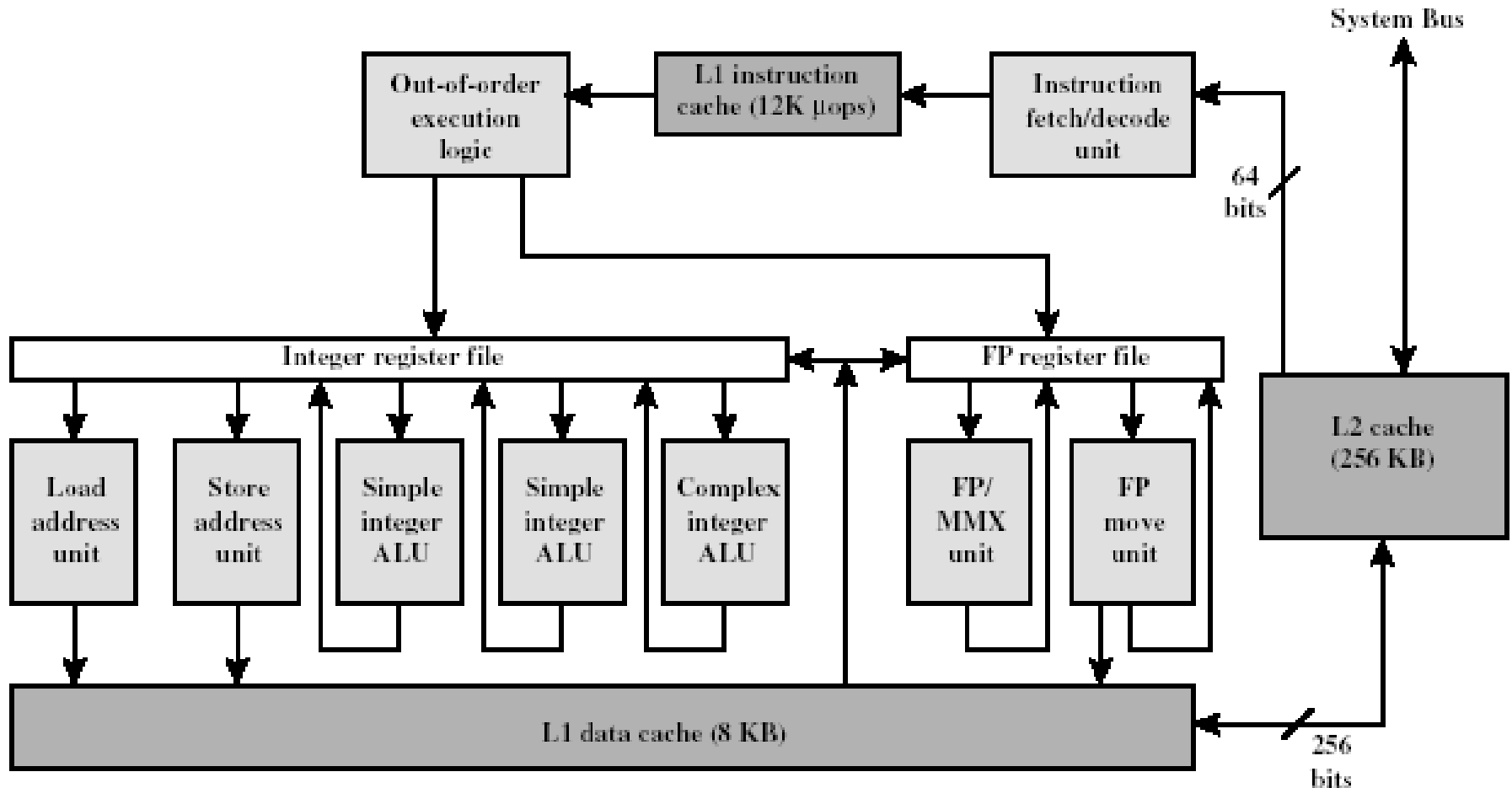
Write allocate

- La información se lleva de la memoria principal a la caché. Se sobrescribe en la caché
 - Habitual con write-back

No-write allocate

- El bloque no se lleva a la memoria caché. Se escribe directamente en la memoria principal.
 - Habitual con write-through

Pentium 4



Pentium 4 (cont.)

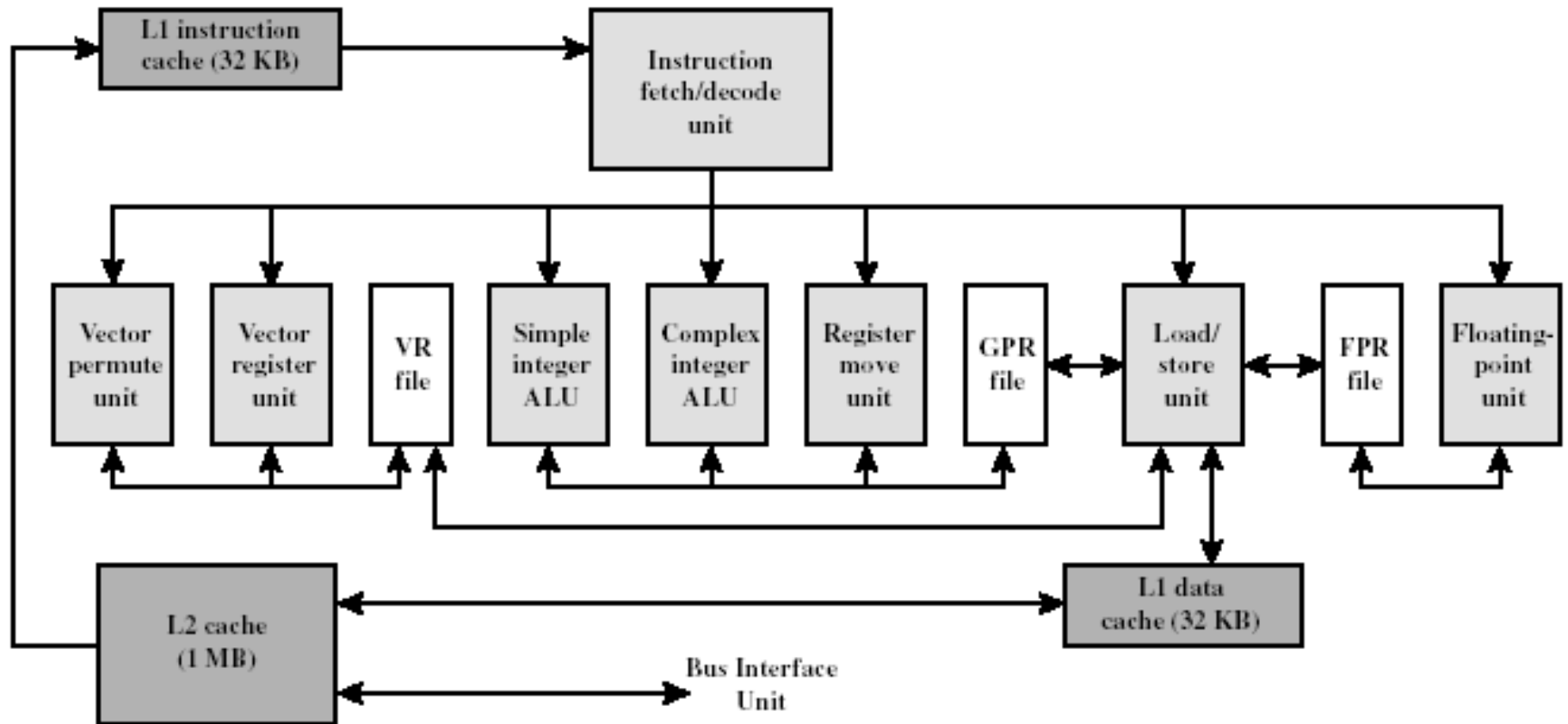
Puede tener hasta tres niveles de cache:

- Caches L1 separadas para datos e instrucciones
 - Cache de datos (de 8 KBytes). Asociación por conjuntos de 4 vías. Bloques de 64 bytes. Política de *Escritura inmediata*. Acceso a los datos enteros en dos ciclos de reloj.
 - La caché de instrucciones almacena segmentos de caminos de ejecución de instrucciones decodificadas (*trazas*).

Pentium 4 (cont.)

- Cache L2 (interna) unificada para datos e instrucciones
 - Capacidad de 256 KBytes. Organización asociativa por conjuntos de 8 vías. Bloques de 128 bytes. Política de *Post-escritura*. Latencia de acceso de 7 ciclos de reloj.
- Las dos caches (L1 y L2) en el chip del procesador. Ancho de banda de las transferencias entre L1 y L2 48 GBytes/s.
- La arquitectura admite un tercer nivel de caché (L3) en el mismo chip (servidores).

Power PC G3



Referencias

- Organización y Arquitectura de Computadoras, W. Stallings, Capítulo 4. 5º edición.
- *Diseño y evaluación de arquitecturas de computadores*, M. Pardo y A. Guzmán, Capítulo 2 (secciones 2.1 a 2.4). 1º edición.