

Travail pratique #3 - IFT-2245

Eduard Voiculescu - 20078235

April 30, 2018

1 Introduction

Pour commencer, la compréhension de la donnée du TP a été beaucoup plus facile que les deux antérieurs. Après 1 tp en C par Stefan Monnier en 2035 et les 2 tp antérieurs qui furent également en C, notre connaissance du langage C n'est plus une surprise. De plus, faire le tp juste après l'examen final est assez enrichissant pour nous. Àa nous as vraiment donné une lancée d'avance comparativement aux autres tp puisque nous avons déjà fait toute l'étude.

2 Problèmes rencontrés

Premier problème rencontré a été la compréhension de l'utilisation des `fseek` et des `fread`. Au tout début, nous n'avions eu aucune idée comment lire le `FILE pm.backing.store`. Mais après avoir fait de nombreuses lectures sur `tutorialspoint` (merci!) nous compris que nous devons utiliser `fseek` et `fread` sur le `FILE` approprié. De plus, nous faisons un check pour voir s'il y a erreur qui se présente dans une des deux fonctions `fseek` et `fread`.

Deuxième problème rencontré a été de bien comprendre la différence entre une page et une frame. En effet, nous avons vue la différence théorique lors de notre étude pour le final. Mais nous avons eu de la misère à bien appliquer cette différence dans `pm.c` ou même dans `vmm.c` pour aller chercher le `frame index`. Nous arrêtons pas de faire l'erreur de les interchanger.

Troisième problème rencontré a été de comprendre les frames. Un des plus gros problèmes que nous avons eu et qui nous as vraiment retardé dans le tp à été de visualiser la différence entre une frame vide et une frame remplacé. ...

3 Surprises

Un des plus grosses surprises que nous avons eu a été le fait que nous avons été bloqué dans `vmm.c` pour un bon bout de temps. Nous n'étions pas capable de bien visualiser le TLB (avec les hit et les miss), le page table et le backing

store. Dans la démo 10, nous avons vu les 6 être pour regarder dans le TLB, mais il nous semblait qu'il manquait de quoi. Nous avons dû nous résoudre aux papier et crayons. Nous avons dessiné notre propre arbre pour aller chercher le frame index. Beaucoup plus facile à comprendre lorsque tu t'arrêtes de trop penser et juste de dessiner ce que tu penses. Il se peut qu'il y ait des erreurs qui se sont infiltrées dans notre arbre, mais nous avons beaucoup plus avancé que si nous n'avions rien fait.

4 Choix que vous avez dû faire

Suite à la lecture dans le manuel par rapport aux algorithmes de TLB, nous avons opté pour un classique et un pas trop compliqué à implémenter: FIFO.

5 Options que vous avez sciemment rejetées

6 Sources et Liens