

simple report

이윤승 201712052

2019년 1월 16일

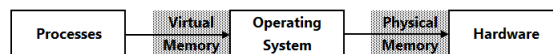
차 례

차 례	1
1 Vitual memory	1
2 Stack frame	2
3 참고, 출처	3

1 Vitual memory

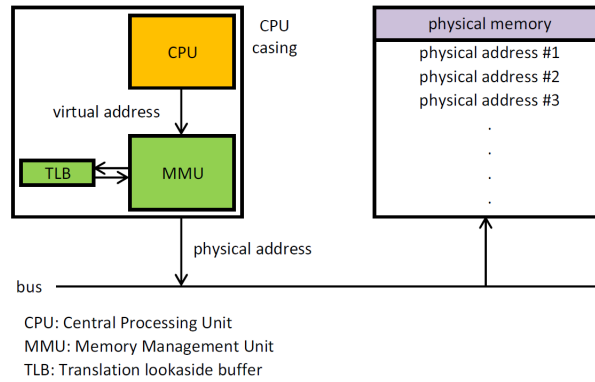
컴퓨터를 켜면 많은 프로그램이 돌아가고있다. 이 프로그램의 메모리관리를 하드웨어 단위로 했을때 서로 다른 프로그램의 자료를 덮어쓰는 문제 등이 발생에 관리에 어려움이 있기에 충동을 막기위해 OS에서는 각 프로그램에 가상메모리를 제공하고 OS에서 직접 하드웨어에 메모리 할당을 자동으로 해주는 식으로 한다.

MMU(Memory Mangement Unit)는 CPU가 메모리에 접근하는 것을 관리하는 하드웨어 부품이다. 이 가상 메모리의 크기는 실제 메모리의 크기보다



크게 설정을 해서 할수도있다. 메모리 할당은 주기억장치에 주로 램을 사용하고, 램에서 잘 쓰지는 않는 데이터는 보조기억장치로서 하드디스크(and SSD)에 저장해서 관리한다. 이때 보조기억장치는 램에비해서 매우 느리니 유의할것.

https://answers.microsoft.com/en-us/windows/forum/windows_10-performance/physical-and-virtual-memory-in-windows-10/e36fb5bc-9ac8-49af-951c-e7d39b979938
너무 어려워요 π π π

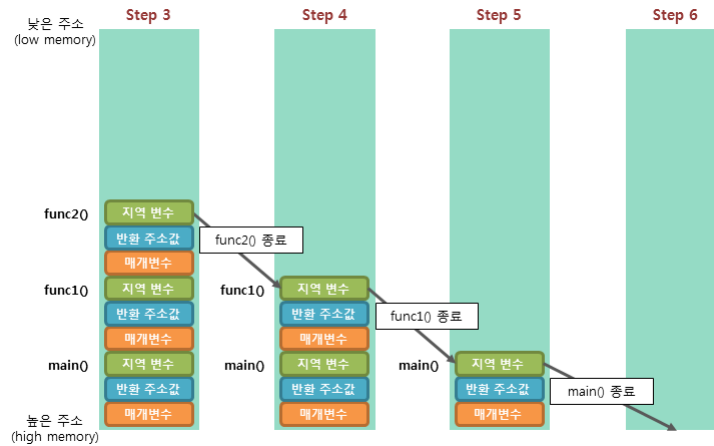


2 Stack frame

콜스택

컴퓨터 프로그램에서 스택 데이터 구조

콜스택에서 함수들을 부를 때 스택에 들어가는 정보들을 스택프레임이라 한다. 해당하는 프로세스가 실행중일때만 존재하고 사라진다. 이를 이용해서 recursion을 구현할수있다.



함수의 콜스택에서 들어가는 정보들.

- 현재상태의 포인터
- parameter
- 로컬 데이터 저장소(local data storage)

- 다른 반환 상태(other return state)

3 참고, 출처

[https://answers.microsoft.com/en-us/windows/forum/windows_10-performance/](https://answers.microsoft.com/en-us/windows/forum/windows_10-performance/physical-and-virtual-memory-in-windows-10/e36fb5bc-9ac8-49af-951c-e7d39b979938)

[physical-and-virtual-memory-in-windows-10/e36fb5bc-9ac8-49af-951c-e7d39b979938](https://answers.microsoft.com/en-us/windows/forum/windows_10-performance/physical-and-virtual-memory-in-windows-10/e36fb5bc-9ac8-49af-951c-e7d39b979938)

http://tcpschool.com/c/c_memory_stackframe

<https://www.techopedia.com/definition/22304/stack-frame>

http://tcpschool.com/c/c_memory_stackframe

<https://stackoverflow.com/questions/10057443/explain-the-concept-of-a-stack-frame-in-a-nutshell>

https://en.wikipedia.org/wiki/Call_stack

https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B0%80%EC%83%81_%EB%A9%94%EB%AA%A8%EB%A6%AC

[A8%EB%A6%AC](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B0%80%EC%83%81_%EB%A9%94%EB%AA%A8%EB%A6%AC)

https://namu.wiki/w/%EA%B0%80%EC%83%81_%EB%A9%94%EB%AA%A8%EB%A6%AC