

## PAGINACIÓN

NUM  
PAG

2	9
---	---

TAMANO PAGINA  
TAMANO

$$DIR. FIS = M \cdot \text{TAMANO PAGINA} + \text{desp}$$

$$DIR LOG = \text{Página que se encuentra} \cdot \text{TAMANO PAGINA} + \text{desp}$$

$$CALCULO = \text{dir física} / \text{Tamaño página}$$

$$\text{DESPLAZAMIENTO} = \text{dir lógica} \% \text{desplaza.} \rightarrow \text{el resto}$$

DIRECCIÓN FÍSICA	
Nº MARCOS	DESPL. MARC

FORMATO DIR FÍSICA

MARCO	DESPL
020	408



## TIPO BLOQUES UNIX INDEXADO

$$\text{BLOQUES TOTALES} = \frac{\text{CAPACIDAD}}{\text{TAM BLOQUES}} = 2^x \rightarrow \text{bits para direccionar el puntero}$$

$$\text{PUNTEROS EN UN BLOQUE} = \frac{\text{TAMANO-BLOQUE}}{\text{TAMANO PUNTERO}} = 2^x \rightarrow \text{punteros bloques}$$

$$\begin{aligned} \text{TOTAL DIRECCIONABLE} &\rightarrow \text{PUNTERO DIRECTO SIMPLE} \cdot \text{TAM BLOQUE} + \text{PT2 INDIA SIMPLE} \cdot \text{TAM BLOQUE} \cdot \text{PUNTERO EN BLOQUE} \\ &+ \text{PUNTERO INDIRECTO DOBLE} \cdot \text{TAM BLOQUE} \cdot (\text{PUNTERO EN BLOQUE})^2 + \dots + \text{BLOQUES} \cdot (\text{PUNTERO EN BLOQUE})^x \end{aligned}$$

- EN UNIX
- 10 punteros directos simples
  - 1 puntero indirecto simple
  - 1 puntero indirecto doble
  - 1 puntero indirecto triple

2B

16 bits

LOS BITS QUE SEAN



## GESTION DE PROCESOS

TIEMPO DE RETORNO = Cuando acaba - Cuando empieza <sup>(nunca está en espera)</sup>

TIEMPO DE ESPERA = Tiempo retorno - cuantos (todas las de ejecución)

TIEMPO DE RESPUESTA = Desde que comienza en espera hasta que empieza en ejecución

## PROBLEMA DISCO

$$\frac{\text{SECTOR}}{\text{CILINDRO}} = \frac{\text{SECTOR}}{\text{PISTA}} \cdot \text{CABEZAS}$$

$$\text{CABEZAL} = \frac{\text{SECTORES}}{\text{SECTOR/PISTA}}$$

$$\text{CILINDRO} = \frac{\frac{\text{bloque lógico}}{\text{sector/cilindro}}}{\text{sector/bloque}}$$

$$\text{SECTOR} = \text{SECTORES} \% \frac{\text{SECTOR}}{\text{PISTA}}$$

$$\text{SECTORES} = \left( \text{bloque lógico} \% \frac{\text{sector/cilindro}}{\text{sector/bloque lógico}} \right) \cdot 2$$

$$\text{POSICIÓN CILINDRO} = \frac{\text{dirección lógica}}{\text{Bt/sector}}$$

$$\frac{\text{SECTOR}}{\text{CILINDRO}} = \frac{\text{SECTOR}}{\text{PISTA}} \cdot \frac{\text{PISTAS}}{\text{CILINDRO}}$$

$$\text{CILINDRO} = \frac{\text{posición cilindro}}{\text{SECTOR/CILINDRO}}$$

(en  $\square, \dots, \square$ )

Si el resto es mayor que  $\frac{\text{sectores}}{\text{pista}}$ , la pista son 0, si no 1, si es mayor, se le restará  $\frac{\text{sectores}}{\text{pista}}$  y se buscará en

