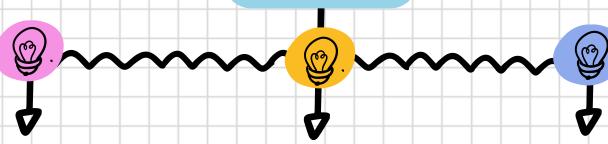


MEMORIA



PAGINACION

La paginación es una técnica de gestión de memoria utilizada en sistemas operativos para administrar la memoria virtual de un proceso. Divide la memoria física y virtual en unidades de tamaño fijo llamadas páginas.

Cada proceso tiene su propio conjunto de páginas virtuales. Se utiliza un mecanismo de tabla de páginas para mapear direcciones virtuales a direcciones físicas.

Las páginas se asignan y se liberan de forma independiente, lo que permite una gestión flexible de la memoria.



VENTAJAS DE LA PAGINACION

DESVENTAJAS DE LA PAGINACION

Eliminación de la fragmentación interna. Implementación sencilla. Soporte para memoria

virtual.

Puede haber fragmentación externa.
Sobrecarga asociada con la tabla de páginas.

PAGINACION VS SEGMENTACIO

Unidades de división de la memoria: Paginación: Divide la memoria en unidades de tamaño fijo llamadas páginas.

Segmentación: Divide la memoria en secciones lógicas de tamaño variable llamadas segmentos.

Fragmentación:

Paginación: Elimina la fragmentación interna pero puede tener fragmentación externa.

Segmentación: Puede haber fragmentación interna debido a los segmentos de tamaño variable.

Gestión de memoria:

Paginación: Más simple, pero puede generar sobrecarga debido a la tabla de páginas.

Segmentación: Más compleja, pero permite compartir código y datos entre procesos.

SEGMENTACION

La segmentación es otra técnica de gestión de memoria que divide la memoria en segmentos lógicos de tamaño variable. Cada segmento representa una sección lógica del programa, como el código, los datos, la pila, etc.

Los segmentos se asignan y se liberan según las necesidades del proceso, lo que permite un crecimiento dinámico de los segmentos.

Se utiliza una tabla de segmentos para mapear direcciones lógicas a direcciones físicas.





VENTAJAS DE LA SEGMENTACION DESVENTAJAS

DE LA

SEGMENTACION

Soporte para crecimiento dinámico de segmentos. Facilita la compartición de datos y código entre procesos.

Puede haber fragmentación interna. Requiere una gestión más compleja.

HARDWARE BASICO

REASIGNACION

DIRECCIONES.

Tabla de descripcripción

Particiones:

Describir cada partición de

memoria, base, tamaño y

estado

FLEXIBILIDAD

UBICACION

Diferencia entre espacio de

direcciones de computadora y

dirección inicial de proceso

Reasignación de direcciones

durante la ejecución del

programa



REGISTROS

Acceso directo de CPU a memoria principal y registros Limitaciones del acceso a memoria principal Solución: introducción de memoria caché

PROTECCION

Asignación de espacio de memoria

separado para cada proceso

Uso de registros base y límite para

determinar rango de direcciones

Comparación de direcciones

generadas en modo usuario con

registros base y límite

PROCESO DE CARGA

entrada para ser cargados en memoria

Asignación contigua

Se reaiza en proceso de

usuario, cada tarea en areas

contigua

Selección de procesos en la cola de Cola de entrada: Procesos en espera

Terminación de proceso y liberación de memoria

METODOS DE REASIGNACION DE

DIRECCIONES

CARGA

Instrucciones privilegiadas para cargar registros Acceso exclusivo del sistema operativo a los registros

Tiempo de compilación Generación de código absoluto según ubicación conocida

Tiempo de carga Generación de código reubicable para reasignación durante la

carga

con hardware especial

DIRECCIONES

Direcciones asignadas a dispositivos en una red de acuerdo con un esquema de direccionamiento lógico, como IPv4 o IPv6.

Establecidas por software.

Permite la comunicación entre dispositivos en diferentes redes.

Direcciones asignadas a dispositivos a nivel de hardware para identificar de manera única

FISICAS

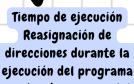
cada dispositivo en una red.

- Establecidas por fabricantes de hardware.
- Utilizadas para direccionar tráfico en la misma red local.



DIRECCIONES LOGICAS





HARDWARE BASICO



PARTICION DE MEMORIA

DINAMICA ESTATICA

Es un método de asignación de Es un método de memoria en el que el tamaño de la memoria asignada puede cambiar el que el tamaño de la durante la ejecución del programa. memoria asignada no cambia durante la

- Flexibilidad: Permite asignar y liberar memoria según sea necesario durante la ejecución del programa.
- Fragmentación: Puede conducir a la fragmentación externa, donde el espacio libre se divide en bloques más pequeños, lo que dificulta la asignación de bloques grandes.

Primer ajuste: asignar el primer hueco que tenga el tamaño suficiente

Mejor ajuste: asignar el hueco más pequeño que tenga tamaño suficiente.

Peor ajuste: asignar el hueco más grande Siguiente ajuste: se ubica en el siguiente hueco disponible a partir de la última asignación

CARGA DINAMICA

Proceso de carga de rutinas en memoria solo cuando son invocadas.

Rutinas se mantienen en disco en un formato de carga reubicable.

Se actualizan las tablas de direcciones del programa para

reflejar cambios.

VENTAJAS DE LA CARGA DINAMICA

Mejor utilización del espacio de memoria. Rutinas no utilizadas nunca se cargan en memoria.

MONTAJE DINAMICO Y BIBLIOTECAS COMPARTIDAS

Montaje dinámico: pospone el montaje hasta la ejecución. Utilización de stubs para localizar o cargar rutinas de bibliotecas. Bibliotecas compartidas: múltiples programas utilizan una copia de la biblioteca.

Actualizaciones de bibliotecas: cambios de versión y manejo de compatibilidad.

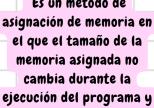
Requisitos de ayuda por parte del sistema operativo.

INTERACCION CON EL SISTEMA OPERATIVO

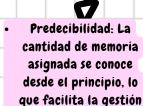
Protección de procesos en memoria.

Acceso a direcciones de memoria compartidas. Mecanismos como la paginación.

Diseñar programas para aprovechar la carga y el montaje dinámico. Utilizar rutinas de biblioteca proporcionadas por el sistema operativo.



se asigna de antemano.

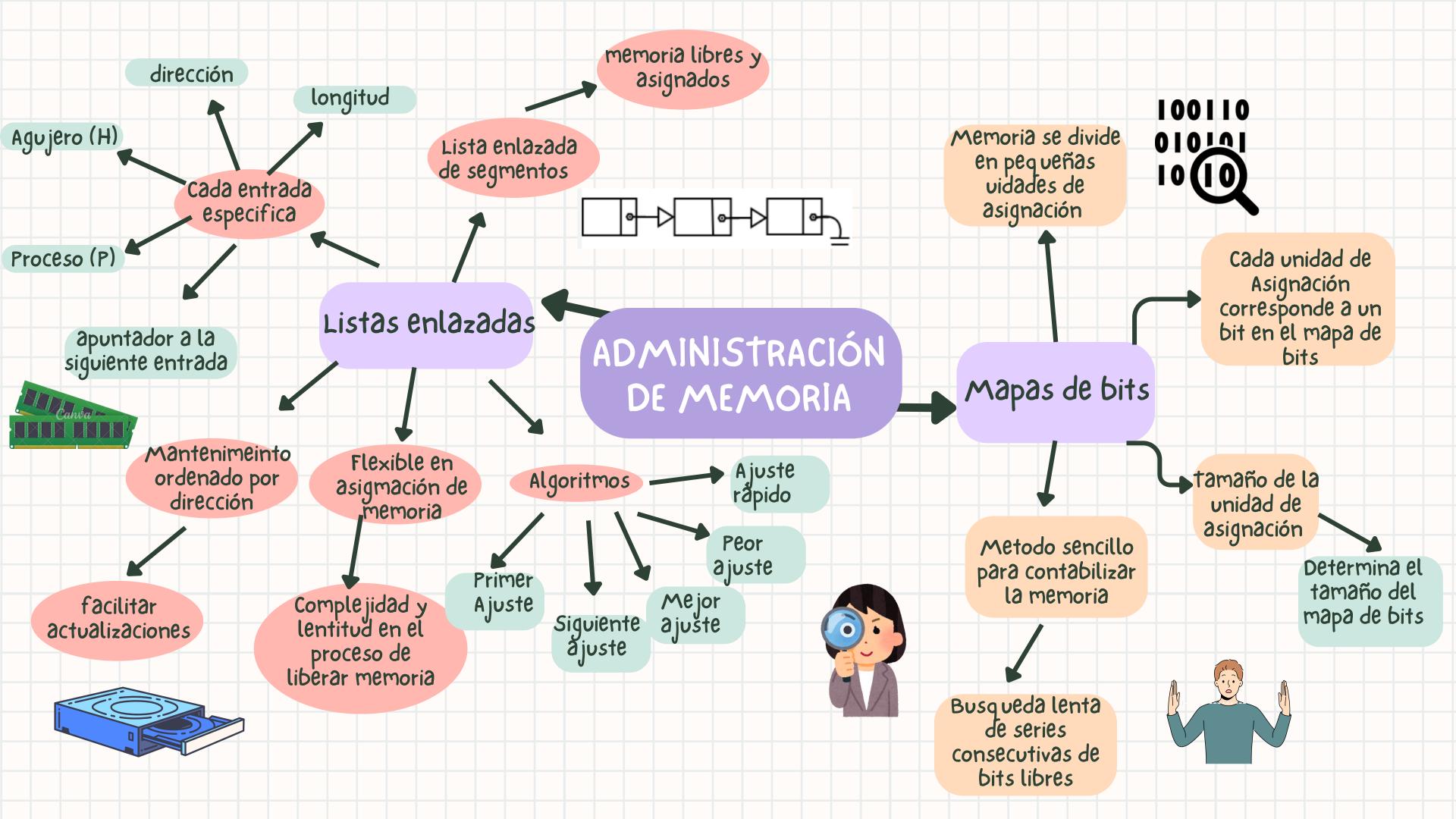


de la memoria. Ausencia de Fragmentación Externa: No hay fragmentación externa ya que la memoria se divide en

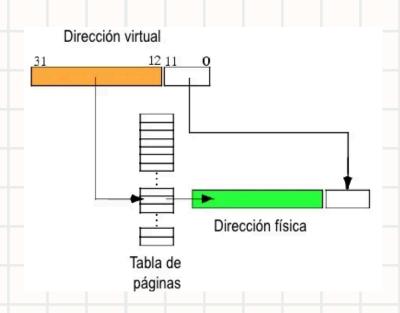
particiones fijas.





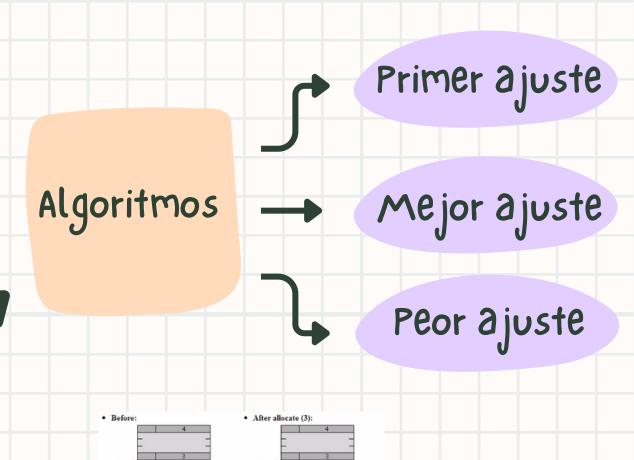


Método de gestión de memoria en el que los procesos se colocan en la memoria principal contigua sin fragmentación.



Física
Partes
de la
memoria







Interna

