

# ***Introducción a los Sistemas Operativos***

## **Procesos - I**

### **Profesores:**

Lía Molinari

Juan Pablo Pérez

Macia Nicolás



- ✓ Versión: Agosto 2015
- ✓ Palabras Claves: Procesos, Linux, Windows, PCB, Stack, Colas de Planificación, Contexto, Espacio de Direcciones

Los temas vistos en estas diapositivas han sido mayormente extraídos del libro de Andrew S. Tanenbaum (Sistemas Operativos Modernos) y del libro de William Stallings (Sistemas Operativos: Aspectos internos y principios de diseño)



# Definición de proceso

- ✓ Es un programa en ejecución
- ✓ Para nosotros serán sinónimos: tarea, job y proceso



# Diferencias entre un programa y un proceso

## Programa

- ✓ Es estático
- ✓ No tiene *program counter*
- ✓ Existe desde que se edita hasta que se borra

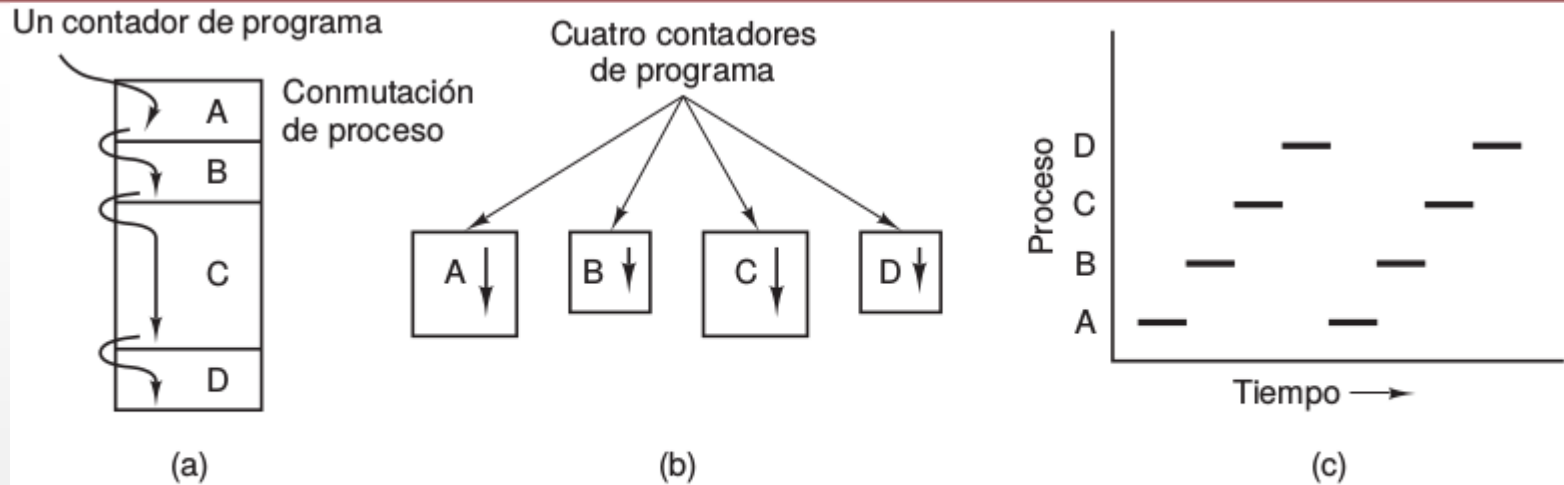


## Proceso

- ✓ Es dinámico
- ✓ Tiene *program counter*
- ✓ Su ciclo de vida comprende desde que se lo “dispara” hasta que termina



# El Modelo de Proceso



**Figura 2-1.** (a) Multiprogramación de cuatro programas. (b) Modelo conceptual de cuatro procesos secuenciales independientes. (c) Sólo hay un programa activo a la vez.

- ✓ Multiprogramación de 4 procesos
- ✓ Modelo conceptual de 4 procesos secuenciales e independientes.
- ✓ Solo un proceso se encontrará activo en cualquier instante. (Si tenemos una sola CPU)



# *Componentes de un proceso*

Proceso: Entidad de abstracción

Un proceso (para poder ejecutarse)  
tiene contiene como mínimo:

- ✓ Sección de Código (texto)
- ✓ Sección de Datos (variables globales)
- ✓ Stack(s) (datos temporarios:  
parámetros , variables temporales y  
direcciones de retorno)



# Stacks

- ✓ Un proceso cuenta con 1 o mas stacks
  - En general: Usuario y Kernel
- ✓ Se crea automáticamente y su medida se ajusta en run-time.
- ✓ Está formado por *stack frames* que son *pushed* (al llamar a una rutina) y *popped* (cuando se retorna de ella)
- ✓ El *stack frame* tiene los parámetros de la rutina(variables locales), y datos necesarios para recuperar el stack frame anterior (el contador de programa y el valor del stack pointer en el momento del llamado)





# *Atributos de un proceso*

- ☑ Identificación del proceso, y del proceso padre
- ☑ Identificación del usuario que lo “disparó”
- ☑ Si hay estructura de grupos, grupo que lo disparó
- ☑ En ambientes multiusuario, desde que terminal y quien lo ejecuto.





# Process Control Block (PCB)

- ✓ Estructura asociada al proceso. Una por proceso.
- ✓ Contiene la información asociada con cada proceso:  
Estado, PC, Valores Registros de la CPU, etc
- ✓ Es lo primero que se crea cuando se crea un proceso y lo último que se borra cuando termina
- ✓ Información relacionada con:
  - Planificación
  - Ubicación en memoria
  - Accounting
  - Estado de I/O



# PCB (cont.)

## Administración de procesos

Registros  
Contador del programa  
Palabra de estado del programa  
Apuntador de la pila  
Estado del proceso  
Prioridad  
Parámetros de planificación  
ID del proceso  
Proceso padre  
Grupo de procesos  
Señales  
Tiempo de inicio del proceso  
Tiempo utilizado de la CPU  
Tiempo de la CPU utilizado por el hijo  
Hora de la siguiente alarma

## Administración de memoria

Apuntador a la información del segmento de texto  
Apuntador a la información del segmento de datos  
Apuntador a la información del segmento de pila

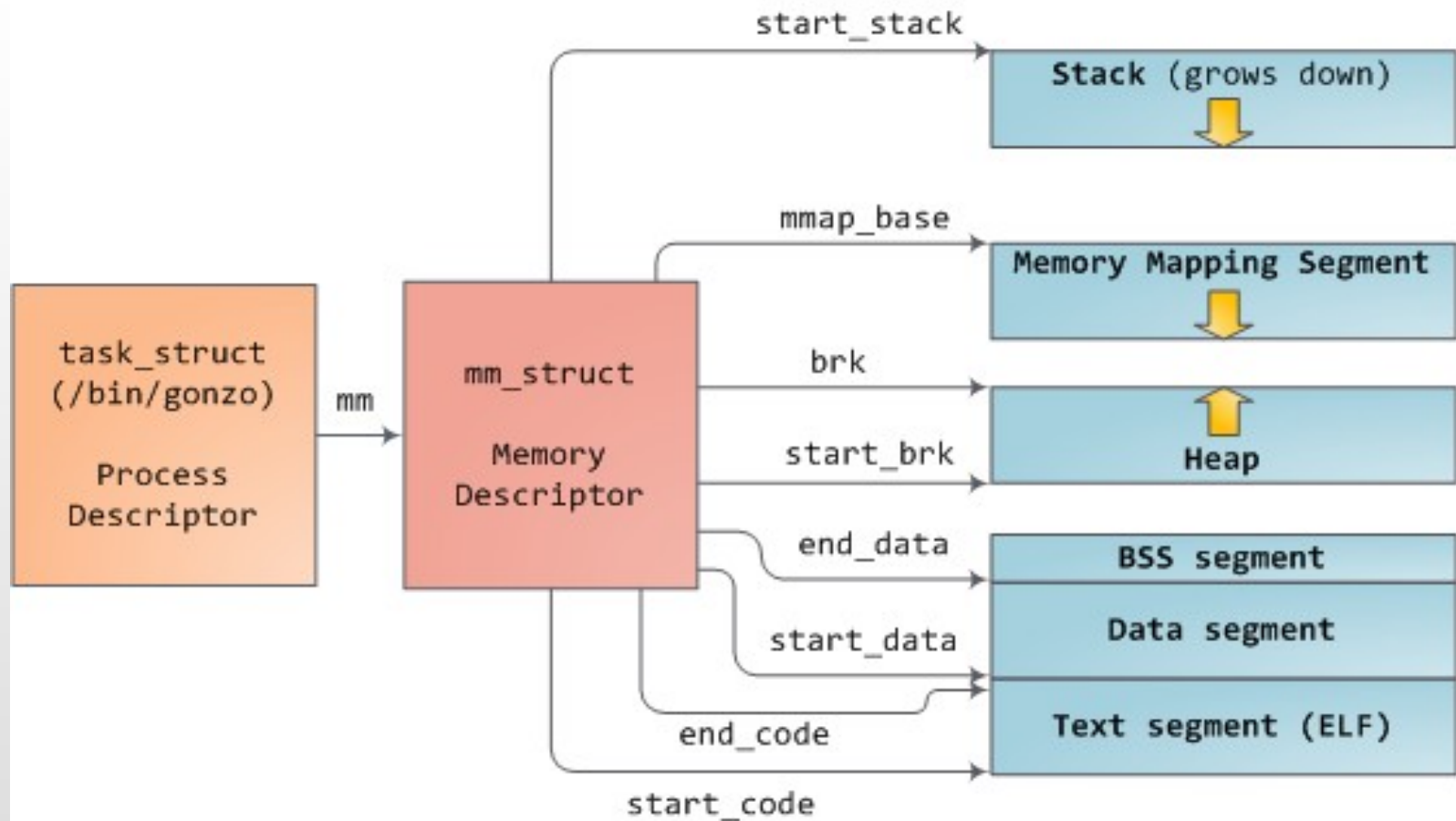
## Administración de archivos

Directorio raíz  
Directorio de trabajo  
Descripciones de archivos  
ID de usuario  
ID de grupo

## Campos Comunes



# PCB (cont.)



# *El contexto de un proceso*

- ✓ Incluye toda la información que el SO necesita para administrar el proceso, y la CPU para ejecutarlo correctamente.
- ✓ Son parte del contexto, los registros de cpu, inclusive el contador de programa, prioridad del proceso, si tiene E/S pendientes, etc.

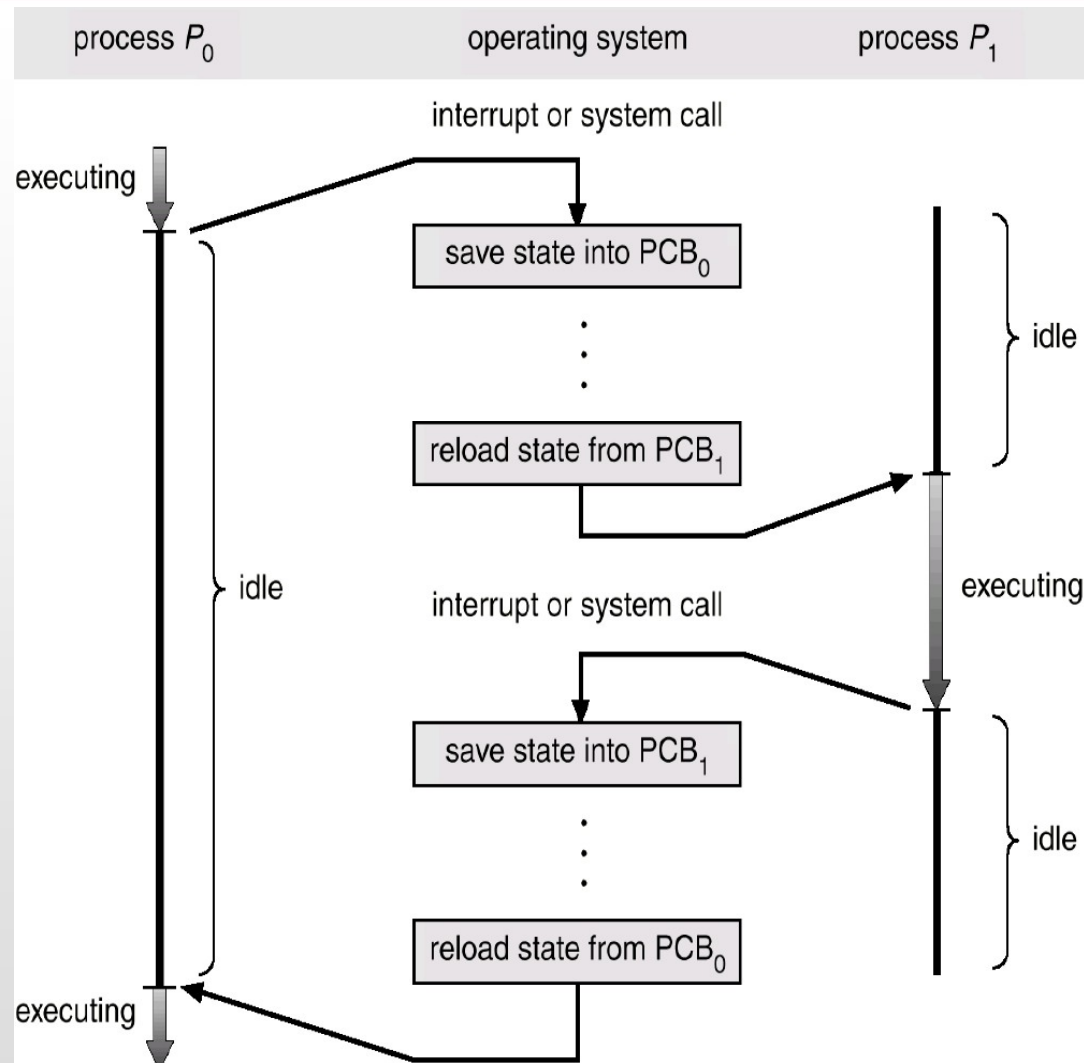


# *Cambio de Contexto (Context Switch)*

- ✓ Se produce cuando la CPU cambia de un proceso a otro.
- ✓ Se debe resguardar info del proceso saliente, que pasa a espera y retornará después la CPU.
- ✓ Se debe cargar la información asociada al nuevo proceso y comenzar desde la instrucción siguiente a la última ejecutada.
- ✓ Es tiempo no productivo de CPU
- ✓ El tiempo que consume depende del soporte de HW



# Ejemplo de Cambio de Contexto



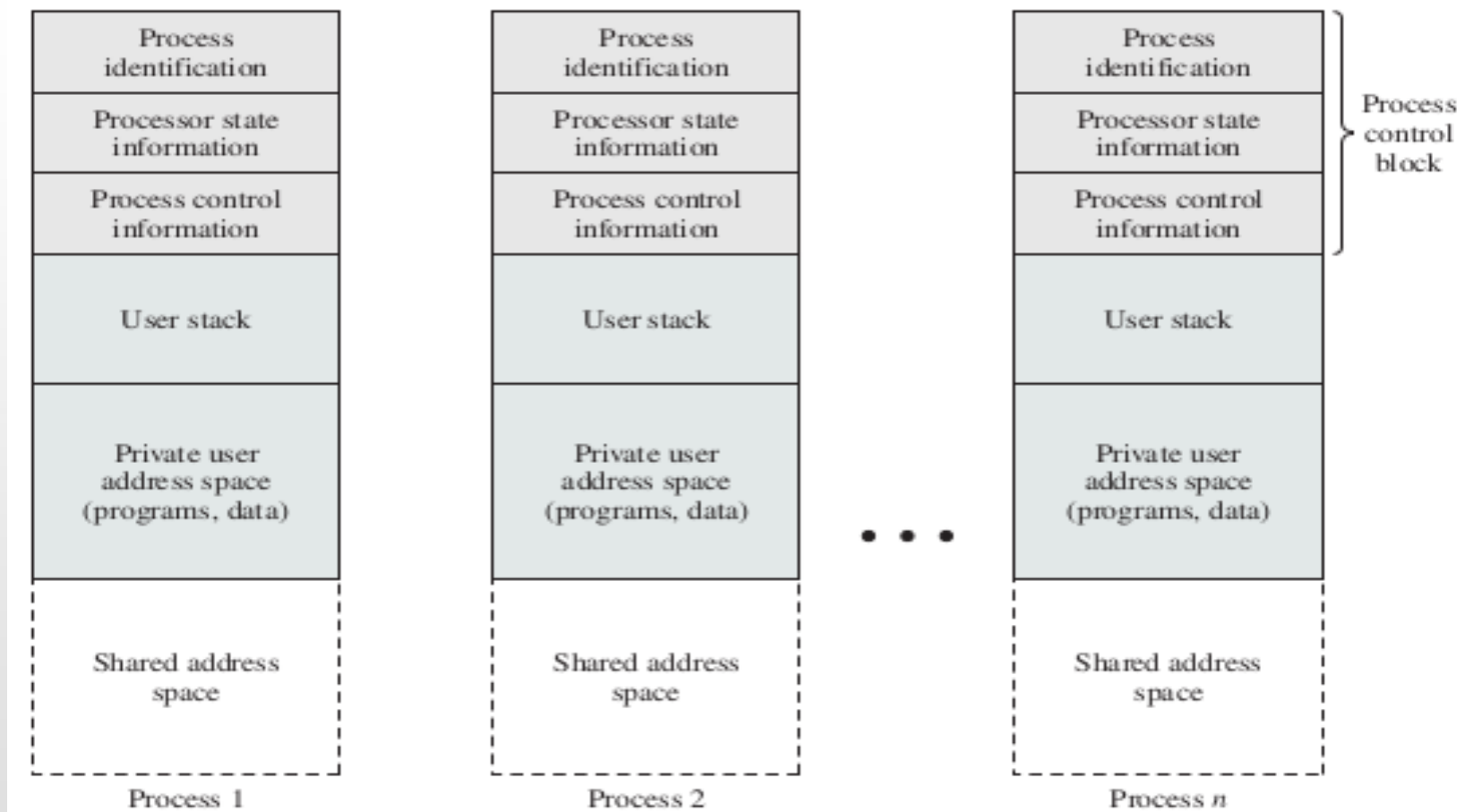
# *Qué es el espacio de direcciones de un proceso?*

- ✓ Es el conjunto de direcciones de memoria que ocupa el proceso.
- ✓ No incluye su PCB o tablas asociadas
- ✓ Un proceso en modo usuario puede acceder sólo a su espacio de direcciones; en modo kernel, en el contexto de un proceso, se puede acceder a estructuras internas o a espacios de direcciones de otros procesos.





# Espacio de direcciones



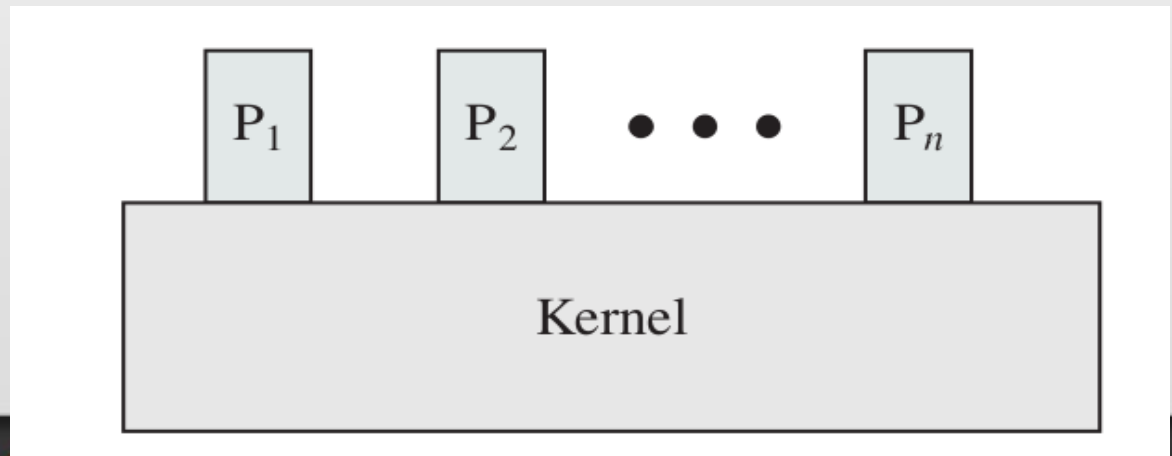
# ¿Y el Sistema Operativo?

- ✓ Es un conjunto de módulos de software
- ✓ Se ejecuta en el procesador como cualquier otro proceso
- ✓ Entonces:
  - ¿El SO es un proceso? Y de ser así ¿Quién lo controla?
- ✓ Diferentes enfoques de diseño



# Enfoque 1 – El Kernel como entidad independiente

- ✓ El Kernel se ejecuta fuera de todo proceso
- ✓ Cuando un proceso es “interrumpido” o realiza una System Call, el contexto del proceso se salva y el control se pasa al Kernel



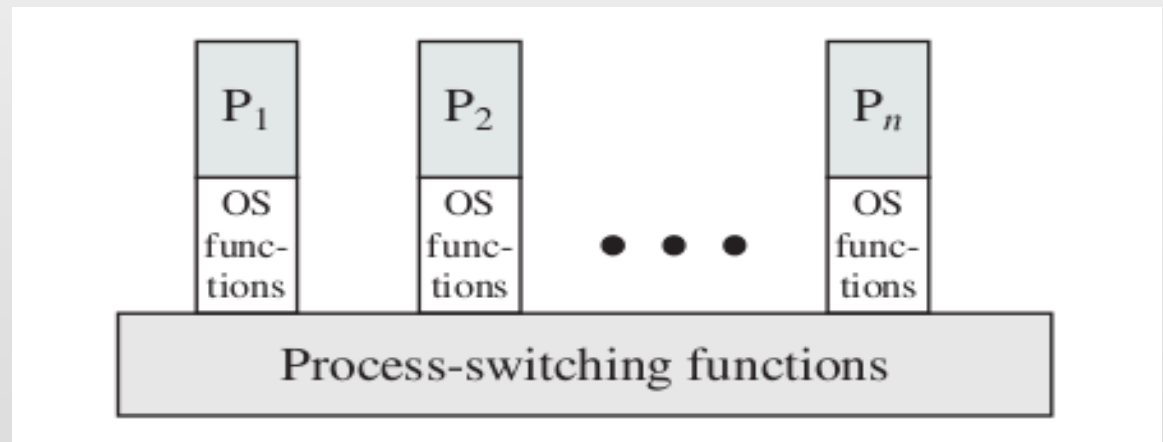
# Enfoque 1 - El Kernel como entidad independiente

- ✓ El Kernel tiene su propia región de memoria
- ✓ El Kernel tiene su propio Stack
- ✓ Finalizada su actividad, le devuelve el control al proceso ( o a otro diferente)
- ✓ Importante:
  - El Kernel NO es un proceso
  - Se ejecuta como una entidad independiente en modo privilegiado



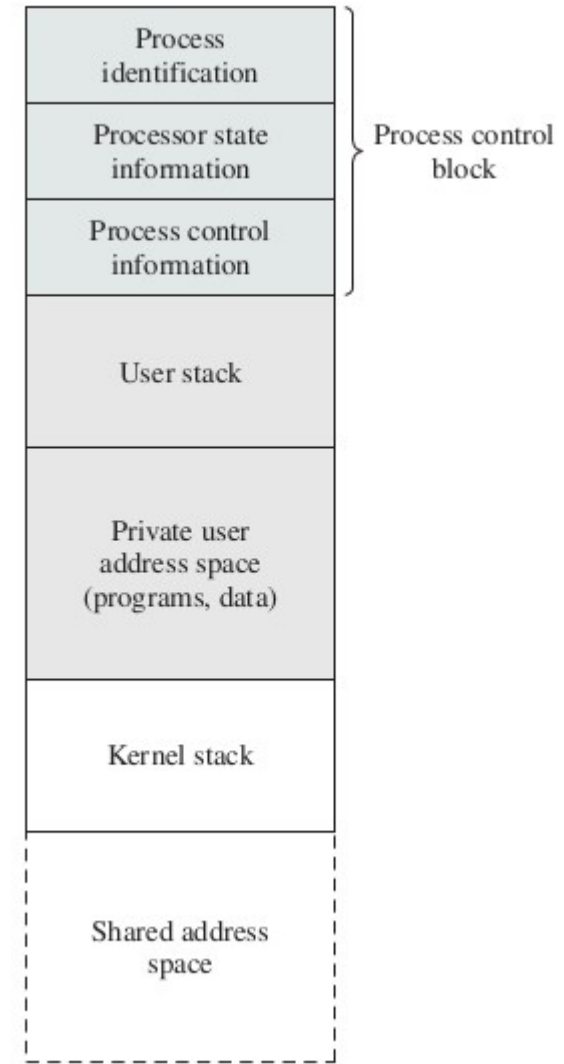
## Enfoque 2 – El Kernel “dentro” del Proceso

- ✓ El “Código” del Kernel se encuentra dentro del espacio de direcciones de cada proceso.
- ✓ El Kernel se ejecuta en el MISMO contexto que algún procesos de usuario
- ✓ El Kernel se puede ver como una colección de rutinas que el proceso utiliza



# Enfoque 2 – El Kernel “dentro” del Proceso

- ✓ Dentro de un proceso se encuentra el código del programa (user) y el código de los módulos de SW del SO (kernel)
- ✓ Cada proceso tiene su propio stack (usuario) y un Stack para el Kernel
- ✓ El proceso es el que se Ejecuta en Modo Usuario y Modo Kernel (cambio de modo)



## Enfoque 2 – El Kernel “dentro” del Proceso

- ☑ El código del Kernel es compartido por todos los procesos
  - En administración de memoria veremos el “como”
- ☑ Cada interrupción (incluyendo las de System Call) es atendida en el contexto del proceso que se encontraba en ejecución
  - Pero en modo Kernel

