



Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Московский государственный технический университет имени
Н.Э. Баумана
(национальный исследовательский университет)»
(МГТУ им. Н.Э. Баумана)

ФАКУЛЬТЕТ «Информатика и системы управления»

КАФЕДРА «Программное обеспечение ЭВМ и информационные технологии»

Отчет по лабораторной работе №1, часть 2 по курсу "Операционные системы"

Тема Прерывания таймера в Windows и UNIX

Студент Пересторонин П.Г.

Группа ИУ7-53Б

Преподаватель Рязанова Н. Ю.

Москва — 2020 г.

Оглавление

1	Функции обработчика прерывания от системного таймера в защищённом режиме	2
1.1	Функции обработчика прерывания от системного таймера в защищённом режиме для ОС семейства UNIX/Linux	2
1.2	Функции обработчика прерывания от системного таймера в защищённом режиме для ОС семейства Windows	3
2	Пересчёт динамических приоритетов	5
2.1	Пересчёт динамических приоритетов в операционных системах UNIX/Linux	5
2.2	Пересчет динамических приоритетов в операционных системах семейства Windows	8
2.2.1	MMCSS	11
	Вывод	13

1 Функции обработчика прерывания от системного таймера в защищённом режиме

1.1 Функции обработчика прерывания от системного таймера в защищённом режиме для ОС семейства UNIX/Linux

Обработчик прерывания от системного таймера **по тик** выполняет следующие задачи:

- выполняет инкремент счетчика тиков аппаратного таймера;
- выполняет декремент кванта текущего потока;
- обновляет статистику использования процессора текущим процессом;
- обновляет часы и другие таймеры системы;
- выполняет декремент счетчика времени до отправления на выполнение отложенных вызов (если счетчик достиг нуля, то выставление флага для обработчика отложенных вызов).

Обработчик прерывания от системного таймера **по главному тик** выполняет следующие задачи:

- инициализирует отложенные вызовы функций, относящихся к работе планировщика, таких как пересчет приоритетов;
- пробуждает в нужные моменты системных процессов, таких как **swapper** и **pagedaemon**. Под пробуждением понимается инициализация отложенного вызова процедуры **wakeup**, которая перемещает дескрипторы процессов из списка “спящих” в очередь готовых к выполнению.
- декремент времени, оставшегося времени до посылки одного из следующих сигналов:

- **SIGALARM** – сигнал будильника реального времени;
- **SIGPROF** – сигнал будильника профиля процесса;
- **SIGVTALARM** – сигнал будильника виртуального времени.

Обработчик прерывания от системного таймера **по кванту** выполняет следующие задачи:

- посылает текущему процессу сигнал **SIGXCPU**, если тот превысил выделенную ему квоту использования процессора.

1.2 Функции обработчика прерывания от системного таймера в защищённом режиме для ОС семейства Windows

Обработчик прерывания от системного таймера **по тик** выполняет следующие задачи:

- выполняет инкремент счётчика системного времени;
- выполняет декремент кванта текущего потока на величину, равную количеству тактов процессора, произошедших за тик (если количество затраченных потоком тактов процессора достигает квантовой цели, запускается обработка истечения кванта);
- выполняет декремент счетчиков времени отложенных задач;
- если активен механизм профилирования ядра, инициализирует отложенный вызов обработчика ловушки профилирования ядра путем постановки объекта в очередь **DPC**: обработчик ловушки профилирования регистрирует адрес команды, выполнявшейся на момент прерывания.

Обработчик прерывания от системного таймера **по главному тик** выполняет следующие задачи:

- освобождает объект “событие”, который ожидает диспетчер настройки баланса.

Обработчик прерывания от системного таймера **по кванту** выполняет следующие задачи:

- инициализирует диспетчеризацию потоков путем постановки соответствующего объекта в очередь DPC.

2 Пересчёт динамических приоритетов

Как в ОС семейства UNIX/Linux так и в ОС семейства Windows могут динамически пересчитываться только приоритеты пользовательских процессов.

2.1 Пересчёт динамических приоритетов в операционных системах UNIX/Linux

В современных системах UNIX/Linux ядро является вытесняющим – процесс в режиме ядра может быть вытеснен более приоритетным процессом в режиме ядра. Ядро было сделано вытесняющим для того, чтобы система могла обслуживать процессы реального времени, такие как аудио и видео.

Очередь готовых к выполнению процессов формируется согласно приоритетам процессов и принципу вытесняющего циклического планирования: в первую очередь выполняются процессы с большим приоритетом, а процессы с одинаковыми приоритетами выполняются в течении кванта времени циклически друг за другом. Если процесс, имеющий более высокий приоритет, поступает в очередь готовых к выполнению, планировщик вытесняет текущий процесс и предоставляет ресурс более приоритетному.

Приоритет представляет собой целое число из диапазона от 0 до 127. Чем меньше число, тем выше приоритет:

- в диапазоне от 0 до 49 находятся приоритеты ядра;
- в диапазоне от 50 до 127 – приоритеты прикладных задач.

Приоритеты ядра являются фиксированными величинами.

Приоритеты прикладных задач могут изменяться во времени в зависимости от следующих двух факторов:

- фактор любезности;
- последней измеренной величины использования процессора.

Фактор любезности – целое число в диапазоне от 0 до 39 со значением 20 по умолчанию. Чем меньше значение фактора любезности, тем выше приоритет процесса. Фоновым процессам автоматически задаются более высокие значения этого фактора. Фактор любезности процесса может быть изменен суперпользователем с помощью системного вызова `nice`.

Дескриптор процесса `proc` содержит следующие поля, относящиеся к приоритету:

- `p_pri` – текущий приоритет планирования;
- `p_usrpri` – приоритет процесса в режиме задачи;
- `p_cpu` – результат последнего измерения степени загрузки процессора процессом;
- `p_nice` – фактор любезности.

У процесса, находящегося в режиме задачи, значения `p_pri` и `p_usrpri` равны. Значение текущего приоритета `p_pri` может быть повышено планировщиком для выполнения процесса в режиме ядра (при этом `p_usrpri` будет использоваться для хранения приоритета, который будет назначен при возврате в режим задачи)

Ядро системы связывает приоритет сна с событием или ожидаемым ресурсом, из-за которого процесс может блокироваться. Когда процесс просыпается после блокирования в системном вызове, ядро устанавливает в поле `p_pri` приоритет сна – значение приоритета из диапазона от 0 до 49, зависящее от события или ресурса по которому произошла блокировка. Событие и связанное с ним значение приоритета сна в системе 4.3BSD описывает таблица 2.1.

При создании процесса поле `p_cpu` инициализируется нулем. На каждом тике обработчик таймера увеличивает поле `p_cpu` текущего процесса на единицу, до максимального значения, равного 127. Каждую секунду, обработчик прерывания инициализирует отложенный вызов процедуры `schedcpu()`, которая уменьшает значение `p_cpu` каждого процесса исходя из фактора “полураспада”.

В системе 4.3BSD для расчёта фактора полураспада применяется формула (2.1).

Таблица 2.1: Таблица приоритетов в системе 4.3BSD

Приоритет	Значение	Описание
PSWP	0	Свопинг
PSWP + 1	1	Страничный демон
PSWP + 1/2/4	1/2/4	Другие действия по обработке памяти
PINOD	10	Ожидание освобождения inode
PRIBIO	20	Ожидание дискового ввода-вывода
PRIBIO + 1	21	Ожидание освобождения буфера
PZERO	25	Базовый приоритет
TTIPRI	28	Ожидание ввода с терминала
TTOPRI	29	Ожидание вывода с терминала

$$decay = \frac{2 \cdot load_average}{2 \cdot load_average + 1} \quad (2.1)$$

где `load_average` - это среднее количество процессов, находящихся в состоянии готовности к выполнению, за последнюю секунду.

Процедура `schedcpu()` пересчитывает приоритеты для режима задачи всех процессов по формуле (2.2).

$$p_usrpri = PUSER + \frac{p_cpu}{2} + 2 \cdot p_nice \quad (2.2)$$

где `PUSER` - базовый приоритет в режиме задачи, равный 50.

В результате, если процесс в последний раз использоал большое количество процессорного времени, его `p_cpu` будет увеличен. Это приведёт к росту значения `p_usrpri` и, следовательно, к понижению приоритета. Чем дольше процесс простаивает в очереди на исполнение, тем больше фактор полураспада уменьшает его `p_cpu`, что приводит к повышению его приоритета. Такая схема предотвращает зависание низкоприоритетных процессов по вине операционной системы. Её применение предпочтительнее процессам, осуществляющим много операций ввода-вывода, в противоположность процессам, производящим много вычислений.

2.2 Пересчет динамических приоритетов в операционных системах семейства Windows

В Windows при создании процесса, ему назначается базовый приоритет. Относительно базового приоритета процесса потоку назначается относительный приоритет.

Планирование осуществляется на основании приоритетов потоков, готовых к выполнению. Поток с более низким приоритетом вытесняется планировщиком, когда поток с более высоким приоритетом становится готовым к выполнению. По истечению кванта времени текущего потока, ресурс передается первому — самому приоритетному — потоку в очереди готовых на выполнение.

Раз в секунду диспетчер настройки баланса сканирует очередь готовых потоков. Если обнаружены потоки, ожидающие выполнения более 4 секунд, диспетчер настройки баланса повышает их приоритет до 15. Как только квант истекает, приоритет потока снижается до базового приоритета. Если поток не был завершён за квант времени или был вытеснен потоком с более высоким приоритетом, то после снижения приоритета поток возвращается в очередь готовых потоков.

Чтобы минимизировать расход процессорного времени, диспетчер настройки баланса сканирует лишь 16 готовых потоков. Кроме того, диспетчер повышает приоритет не более чем у 10 потоков за один проход: обнаружив 10 потоков, приоритет которых следует повысить, он прекращает сканирование. При следующем проходе сканирование возобновляется с того места, где оно было прервано в прошлый раз. Наличие 10 потоков, приоритет которых следует повысить, говорит о необычно высокой загрузке системы.

В Windows используется 32 уровня приоритета: целое число от 0 до 31, где 31 — наивысший приоритет, из них:

- от 16 до 31 — уровни реального времени;
- от 0 до 15 — динамические уровни, уровень 0 зарезервирован для потока обнуления страниц.

Уровни приоритета потоков назначаются Windows API и ядром операционной системы.

Windows API сортирует процессы по классам приоритета, которые были назначены при их создании:

- реального времени (real-time, 4);
- высокий (high, 3);
- выше обычного (above normal, 6);
- обычный (normal, 2);
- ниже обычного (below normal, 5);
- простой (idle, 1).

Затем назначается относительный приоритет потоков в рамках процессов:

- критичный по времени (time critical, 15);
- наивысший (highest, 2);
- выше обычного (above normal, 1);
- обычный (normal, 0);
- ниже обычного (below normal, -1);
- низший (lowest, -2);
- простой (idle, -15).

Исходный базовый приоритет потока наследуется от базового приоритета процесса. Процесс по умолчанию наследует свой базовый приоритет у того процесса, который его создал.

Соответствие между приоритетами Windows API и ядра системы приведено в таблице 2.2.

Таблица 2.2: Соответствие между приоритетами Windows API и ядра Windows

	real-time	high	above normal	normal	below normal	idle
time critical	31	15	15	15	15	15
highest	26	15	12	10	8	6
above normal	25	14	11	9	7	5
normal	24	13	10	8	6	4
below normal	23	12	9	7	5	3
lowest	22	11	8	6	4	2
idle	16	1	1	1	1	1

Текущий приоритет потока в динамическом диапазоне — от 1 до 15 — может быть повышен планировщиком вследствие следующих причин:

- повышение вследствие события планировщика или диспетчера;
- повышение приоритета владельца блокировки;
- повышение приоритета после завершения ввода/вывода (см. таблицу 2.3);
- повышение приоритета вследствие ввода из пользовательского интерфейса;
- повышение приоритета вследствие длительного ожидания ресурса исполняющей системы;
- повышение вследствие ожидания объекта ядра;
- повышение приоритета в случае, когда готовый к выполнению поток не был запущен в течение длительного времени;
- повышение приоритета проигрывания мультимедиа службой планировщика MMCSS.

Текущий приоритет потока в динамическом диапазоне может быть понижен до базового приоритета путем вычитания всех повышений.

Таблица 2.3: Рекомендуемые значения повышения приоритета.

Устройство	Приращение
Диск, CD-ROM, параллельный порт, видео	1
Сеть, почтовый ящик, именованный канал, последовательный порт	2
Клавиатура, мышь	6
Звуковая плата	8

2.2.1 MMCSS

Мультимедийные потоки должны выполняться с минимальными задержками. Эта задача решена в Windows путем повышения приоритетов мультимедийных потоков драйвером **MultiMedia Class Scheduler Service (MMCSS)**. Повышение приоритетов мультимедийных потоков происходит следующим образом: приложения, которые реализуют воспроизведение мультимедийного контента, указывают драйверу **MMCSS** задачу из следующего списка:

- аудио;
- захват;
- распределение;
- игры;
- воспроизведение;
- задачи администратора многоэкранного режима.

Одно из наиболее важных свойств для планирования потоков называется категорией планирования — является первичным фактором, определяющим приоритет потоков, зарегистрированных с **MMCSS**. В таблице 2.4 показаны различные категории планирования.

Функции **MMCSS** временно повышают приоритет потоков, зарегистрированных с **MMCSS** до уровня, соответствующего их категориям планирования.

Таблица 2.4: Категории планирования.

Категория	Приоритет	Описание
High (Высокая)	23-26	Потоки профессионального аудио (Pro Audio), запущенные с приоритетом выше, чем у других потоков на системе, за исключением критических системных потоков
Medium (Средняя)	16-22	Потоки, являющиеся частью приложений первого плана, например Windows Media Player
Low (Низкая)	8-15	Все остальные потоки, не являющиеся частью предыдущих категорий
Exhausted (Исчерпавших потоков)	1-7	Потоки, исчерпавшие свою долю времени центрального процессора, выполнение которых продолжиться, только если не будут готовы к выполнению другие потоки с более высоким уровнем приоритета

Затем, их приоритет снижается до уровня, соответствующего категории **Exhausted**, чтобы другие потоки также могли получить ресурс.

Вывод

Функции обработчика прерывания от системного таймера в защищенном режиме для семейства ОС **Windows** и для семейства ОС **UNIX/Linux** очень похожи по своим действиям. Они выполняют схожие задачи:

- инициализируют (но не выполняют) отложенные действия, относящиеся к работе планировщика, такие как пересчет приоритетов;
- выполняют декремент счетчиков времени: часов, таймеров, будильников реального времени, счетчиков времени отложенных действий.
- выполняют декремент кванта (текущего процесса в **Linux**, текущего потока в **Windows**).

Однако планирование в ОС семейства **Windows** и семейства **UNIX/Linux** различается:

- В **UNIX/Linux** приоритет процесса характеризуется текущим приоритетом и приоритетом процесса в режиме задачи. Приоритет пользовательского процесса — процесса в режиме задачи — может быть динамически пересчитан в зависимости от фактора любезности и величины использования процессора, в то время как приоритеты ядра являются фиксированными величинами.
- При создании процесса в **Windows**, ему назначается приоритет, обычно называемый базовым. Приоритеты потоков определяются относительно приоритета процесса, в котором они создаются. Приоритет потока пользовательского процесса может быть пересчитан динамически.