

PA3

소프트웨어학과

201420974

우주호

1. 과제를 어디까지 진행했는지

make, make run을 했을 때 결과물이다. 아래와 같이 정상적으로 실행이 되었다.

```
juho@juho-740U5L:~/PA3$ make run
./vmm < ./input/linear-access.txt > your-linear-stat-result.txt 2> your-linear-r
esult.txt
./vmm < ./input/random-access.txt > your-random-stat-result.txt 2> your-random-r
esult.txt
```

Your-linear-stat-result.txt 파일을 통해 pf와 tlb 값 출력

```
1 pf: 1.000000
2 tlb: 0.004000
```

Your-random-stat-result.txt 파일을 통해 pf와 tlb 값 출력

```
pf: 0.050527
tlb: 0.930200
```

2. 이 과제를 수행하면서 배운 것

TLB가 하드웨어를 통해 더 빠른 접근을 위해 만들어졌다는 사실을 알았고, Page_num, Frame_num, Offset 각각 개념에 대해서 잘 알게 되었다. 또한 비트마asking에 대해 공부를 할 수 있는 기회였고, unsigned 자료형을 이용하여 비트수를 지정하여 관리를 하는 것 또한 배울 수 있는 좋은 기회였다.

3. 이 과제에 대한 피드백

이번 과제를 해결함에 있어서 코드 추가한 줄 수는 길진 않으나, 과제를 이해하는 데 오래 걸렸다. 이번 과제의 난이도가 나에겐 딱 적당했던 것 같다. 한 학기동안 열심히 과제 했었고, 많이 배웠습니다. 감사합니다. 재원 조교님!!