
EXERCÍCIO-PROGRAMA 2:
ESCALONAMENTO DE PROCESSOS
SISTEMAS OPERACIONAIS — MAC0422

RENATO LUI GEH
NUSP: 8536030
GUILHERME FREIRE
NUSP: 7557373

1. INTRODUÇÃO

O EP foi feito em um Minix 3.1.2a simulado pela VM VirtualBox. Os arquivos fonte estão localizados em `/usr/local/`.

Os arquivos modificados foram:

- `/usr/local/include/unistd.h`
- `/usr/local/include/callnr.h`
- `/usr/local/src/include/unistd.h`
- `/usr/local/src/include/callnr.h`
- `/usr/local/src/lib/posix/Makefile.in`
- `/usr/local/src/servers/fs/misc.c`
- `/usr/local/src/servers/fs/proto.h`
- `/usr/local/src/servers/fs/table.c`
- `/usr/local/src/servers/pm/alloc.c`
- `/usr/local/src/servers/pm/proto.h`
- `/usr/local/src/servers/pm/table.c`

As versões modificadas estão em `/usr/local/`, assim como os arquivos não modificados. Deste jeito, pode-se rodar `/usr/local/src/tools/Makefile` sem alterar o código original. Três arquivos foram adicionados:

- `/usr/local/src/lib/posix/_alloc_algorithm.c`

Quando os blocos de código transcritos neste relatório não forem muito grandes, vamos indicar as modificações feitas. Um símbolo `-` no início da linha indica a linha original no Minix. Um símbolo `+` no início da linha indica a nova linha adaptada para o EP. Uma linha vazia com o símbolo `-` indica que no código original a linha não existia. Analogamente, `+` em uma linha vazia indica que deletamos a linha

original. Um # indica um comentário no código, ou seja, a linha indicada por este símbolo não existe no arquivo original.

2. ALTERANDO A POLÍTICA

Foram adicionadas as macros

```
-
+ #define FIRST_FIT 0
+ #define WORST_FIT 1
+ #define BEST_FIT 2
+ #define RANDOM_FIT 3
```

e o protótipo de função.

```
-
+ _PROTOTYPE(void alloc_algorithm, (int _policy));
```

Adiciona-se a macro que define a chamada de sistema:

```
-
+ #define ALLOC_ALGORITHM 58
```

No arquivo `lib/posix/_alloc_algorithm.c` implementamos a função que passa a mensagem para os servidores:

```
1  #include <lib.h>
2  #define alloc_algorithm _alloc_algorithm
3  #include <unistd.h>
4  #include <stdio.h>
5
6  PUBLIC void alloc_algorithm(_policy)
7  int _policy;
8  {
9      message m;
10     m.m1_i1 = _policy;
11     return _syscall(MM, ALLOC_ALGORITHM, &m);
12 }
```

Note como o argumento `_policy` é mandado como mensagem para `_syscall`. Usaremos esta mensagem quando formos implementar a função nos servidores. Em seguida, adicionamos a nova função à tabela dos servidores (`pm` e `fs`).

```
- no_sys, /* 58 = unused */
+ do_alloc_algorithm, /* 58 = ALLOC_ALGORITHM */
```

E adicionamos o protótipo da função em `proto.h`.

```
-
+ _PROTOTYPE(int do_alloc_algorithm, (int policy));
```

E em seguida implementamos a nova chamada de sistema em `pm/alloc.c`.

```
1 PUBLIC int do_alloc_algorithm(policy)
2 int policy;
3 {
4     /* Gets argument policy from message. */
5     policy = m_in.m1_i1;
6     if (policy != FIRST_FIT && policy != BEST_FIT
7         && policy != WORST_FIT && policy != RANDOM_FIT)
8         return EINVAL; /* invalid argument error as defined in errno.h */
9     alloc_policy = policy;
10    return OK;
11 }
```

Linha 5 refere-se a mensagem que mandamos por `lib/posix/_alloc_algorithm.c`. Verificamos se a política enviada não é uma política válida. Se tal erro ocorre, retornamos `EINVAL`, que é o sinal de argumento inválido. Senão, atualizamos uma variável global `alloc_policy` com o novo valor.

A função de usuário para mudar a política é dado por `change_allocation_policy.c` em `/root`.

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <unistd.h>
3 #include <string.h>
4
5 int main(int argc, char *args[]) {
6     int pol;
7     char *str;
8
9     if (argc != 2) {
10        printf("\nUsage: %s policy\nArguments:\n",
11            "\n    policy - Indicates which policy to use:\n",
12            "\n    first_fit, worst_fit, best_fit, random_fit\n", args[0]);
13        return 1;
14    }
15
16    str = args[1];
17    if (!strcmp(str, "first_fit")) {
18        pol = FIRST_FIT;
19    } else if (!strcmp(str, "worst_fit")) {
20        pol = WORST_FIT;
21    } else if (!strcmp(str, "best_fit")) {
```

```

22     pol = BEST_FIT;
23 } else if (!strcmp(str, "random_fit")) {
24     pol = RANDOM_FIT;
25 } else {
26     puts("Argument invalid.");
27     return 2;
28 }
29
30 alloc_algorithm(pol);
31
32 return 0;
33 }

```

Esta função apenas faz a comparação de strings para descobrir qual política o usuário deseja atualizar o sistema com. Em seguida, chama a função `alloc_algorithm` que acabamos de descrever.

3. POLÍTICAS DE ALOCAÇÃO

Nesta seção descreveremos como foram feitas as diferentes políticas. O Minix já implementa `FIRST_FIT` em `servers/pm/alloc.c` na função `alloc_mem`. Esta implementação serviu de base para as outras implementações.

3.1. Worst fit

```

1 prev_ptr = hole_head;
2 hp = hole_head->h_next;
3
4 cand_prev_ptr = NIL_HOLE;
5 candidate = hole_head;
6 candidate_flag = 0;
7
8 if (candidate->h_len >= clicks)
9     candidate_flag = 1;
10
11 while (hp != NIL_HOLE && hp->h_base < swap_base) {
12     if (hp->h_len > candidate->h_len && hp->h_len >= clicks) {
13         cand_prev_ptr = prev_ptr;
14         candidate = hp;
15         candidate_flag = 1;
16     }
17     prev_ptr = hp;
18     hp = hp->h_next;
19 }
20
21 if (candidate_flag) {

```

```

22     old_base = candidate->h_base;
23     candidate->h_base += clicks;
24     candidate->h_len -= clicks;
25
26     if(candidate->h_base > high_watermark)
27         high_watermark = candidate->h_base;
28
29     if (candidate->h_len == 0)
30         del_slot(cand_prev_ptr, candidate);
31
32     return(old_base);
33 }

```

Nesta política, escolhemos o buraco de memória que seja maior para adicionarmos o novo processo. Na linha 4-6 definimos o ponteiro para o buraco anterior ao candidato, o ponteiro para o candidato e uma *flag* para definir se achamos um possível candidato. As linhas 8-9 apenas verificam se a própria cabeça da lista é um possível candidato. Em seguida, iteramos pela lista. Se o tamanho do buraco for o suficiente para a memória do processo (*clicks*) e o tamanho de tal buraco excede o do nosso atual candidato, então atualizamos o candidato. Linha 21 ocorre quando já escolhemos um candidato. Se tal candidato for exatamente o tamanho da memória necessária (linha 29), então deletamos o buraco. Atualizamos o buraco candidato e retornamos o local de memória a ser usado. Caso a linha 21 retorne falso, então tentaremos fazer o *swap* da memória. Se mesmo assim não for possível, então retornaremos *NO_MEM*, que indica que não há memória suficiente.

3.2. Best fit

```

1  prev_ptr = hole_head;
2  hp = hole_head->h_next;
3
4  cand_prev_ptr = NIL_HOLE;
5  candidate = hole_head;
6  candidate_flag = 0;
7
8  if (candidate->h_len >= clicks)
9      candidate_flag = 1;
10
11  while (hp != NIL_HOLE && hp->h_base < swap_base) {
12      if (!candidate_flag && hp->h_len >= clicks) {
13          cand_prev_ptr = prev_ptr;
14          candidate = hp;
15          candidate_flag = 1;
16      }
17      if (hp->h_len < candidate->h_len && hp->h_len >= clicks) {
18          cand_prev_ptr = prev_ptr;
19          candidate = hp;

```

```

20     candidate_flag = 1;
21 }
22 prev_ptr = hp;
23 hp = hp->h_next;
24 }
25
26 if (candidate_flag) {
27     old_base = candidate->h_base;
28     candidate->h_base += clicks;
29     candidate->h_len -= clicks;
30
31     if (candidate->h_base > high_watermark)
32         high_watermark = candidate->h_base;
33
34     if (candidate->h_len == 0)
35         del_slot(cand_prev_ptr, candidate);
36
37     return(old_base);
38 }

```

Na política *best fit*, queremos achar o buraco que tenha o menor possível tamanho e ainda seja suficiente para manter a memória do processo. Assim como em *worst fit*, temos um candidato que indica qual o buraco a ser modificado (ou potencialmente removido). A única diferença entre *worst fit* e *best fit* é a condição na qual escolhemos o candidato. Note que a linha 17 escolhe um buraco que tenha o menor possível tamanho mas que ainda seja maior ou igual a `clicks`. Assim como em *worst fit*, após acharmos o melhor candidato, atualizamos o buraco (potencialmente removendo se o tamanho foi exatamente igual ao do requisitado) e em seguida retornamos o local da memória.

3.3. Random fit

```

1  hp = hole_head;
2
3  possible_candidates = 0;
4
5  while (hp != NIL_HOLE && hp->h_base < swap_base) {
6      if (hp->h_len >= clicks) {
7          possible_candidates++;
8      }
9      hp = hp->h_next;
10 }
11
12 prev_ptr = NIL_HOLE;
13 hp = hole_head;
14
15 if (possible_candidates > 0) {

```

```

16     selected = (random() % possible_candidates) + 1;
17     i = 0;
18     while (hp != NIL_HOLE && hp->h_base < swap_base) {
19         if (hp->h_len >= clicks) {
20             i++;
21             if (i == selected) {
22                 old_base = hp->h_base;
23                 hp->h_base += clicks;
24                 hp->h_len -= clicks;
25
26                 if (hp->h_base > high_watermark)
27                     high_watermark = hp->h_base;
28
29                 if (hp->h_len == 0) del_slot(prev_ptr, hp);
30
31                 return(old_base);
32             }
33         }
34         prev_ptr = hp;
35         hp = hp->h_next;
36     }
37 }

```

Em *random fit*, queremos um buraco aleatória que possa conter a memória do processo. Para isso, contamos o número de candidatos possíveis (`possible_candidates`) e em seguida escolhemos algum que esteja neste intervalo. Caso não haja candidatos possíveis, retornamos sem memória.

4. MEMSTAT

O arquivo `memstat.c` em `/root` imprime a média, mediana e desvio padrão dos buracos a cada segundo.

```

1  /*getsysinfo(MM, SI_MEM_ALLOC, &store);*/
2  void getsysinfo(int who, int what, void *where) {
3      message m;
4      m.m1_i1 = what;
5      m.m1_p1 = where;
6      _syscall(who, GETSYSINFO, &m);
7  }

```

Para recuperar o estado da lista de buracos, precisamos chamar uma chamada de sistema chamada `getsysinfo`. Como esta chamada de sistema não tem função de usuário equivalente, temos de chama-la por meio de uma `syscall`. Para tanto, enviamos as duas mensagens `what` e `where`, que equivalem a o quê desejamos procurar e onde guardar a mensagem. No caso de `memstat`, desejamos descobrir a

situação de alocação de memória (SI_MEM_ALLOC) e iremos guardar tal informação em um `struct pm_mem_info`, que representa uma lista de buracos.

```

1 int mem_data(struct hole *holes, double *mean, double *median, double *stddev) {
2     int n, i, t;
3     struct hole *it = holes;
4     *mean = *median = *stddev = 0;
5     for (n = 0; it != NULL; ++n) {
6         *mean += (double) it->h_len;
7         it = it->h_next;
8     }
9     if (n == 0) {
10        *median = *stddev = 0;
11        return n;
12    }
13    *mean /= (double) n;
14    t = n/2;
15    it = holes;
16    for (i = 0; i < n; i++) {
17        double k = (double) it->h_len - *mean;
18        if (i == t)
19            *median = (double) it->h_len;
20        *stddev += k*k;
21        it = it->h_next;
22    }
23    *stddev = sqrt(*stddev/n);
24    return n;
25 }

```

A função `mem_data` itera pela lista de buracos `struct hole *holes` e computa a média, mediana e desvio padrão. Ao final, retorna o número de elementos e guarda os valores nos endereços dados.

5. TESTES

6. OBSERVAÇÕES IMPORTANTES QUANTO A EXECUÇÃO DO EP

Como usamos um Floppy Controller na nossa VM, a tela inicial irá indicar que não foi encontrado um local de boot. Para resolver isto, pressione **F12** e em seguida pressione **1**. Isto selecionará o controlador principal (a que possui a imagem do Minix) como local de boot.

Como não mudamos o caminho de boot padrão do Minix, quando a VM for rodada, deve-se dar boot na imagem correta. Por padrão, a VM irá dar boot na imagem padrão original.

É recomendável que se recompile o Minix novamente para garantir que tudo esteja o mais recente possível. Caso não se recompile o Minix, a imagem em `/boot/image` mais recente é:

```
| /boot/image/3.1.2ar44
```

Para rodar a imagem escolhida, basta indicar o caminho. Por exemplo, caso a imagem desejada seja `/boot/image/3.1.2ar44`, então:

```
| # Garanta que esteja na tela de boot.  
| shutdown  
| # Indique qual imagem deve ser escolhida.  
| image=/boot/image/3.1.2ar44  
| # Faça o boot.  
| boot
```